รายงานผลการพัฒนานวัตกรรม ของโรงเรียนนำร่อง พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา

นางสาวจันทร์จิรา แก้วอาษา

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนบ้านแสงไผ่
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

คำนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญเพราะเป็นภาษากลางที่สามารถใช้สื่อความหมายได้ทั่วโลก ภาษาอังกฤษยังนับเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งในการใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น สำหรับประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษและได้สนับสนุนให้มีการพัฒนาความสามารถทางภาษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะพื้นฐานด้านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษาฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านแสงไผ่ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อตอบสนองนโยบายการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีให้มีทิศทางและเป้าหมายการพัฒนาที่ชัดเจน บรรลุวัตถุประสงค์ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 ที่มุ่งหวังให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ลดความเหลื่อมล้ำ เพิ่มความคล่องตัวในการบริหารจัดการให้อิสระในการจัดทำหลักสูตรพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทพื้นที่ บนหลักการพื้นที่จัดการตนเอง

ขอขอบคุณคณะทำงาน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่ให้ความร่วมมือในการทำงานข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนต่อไป

จันทร์จิรา แก้วอาษา

สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้	1
ผู้จัดทำนวัตกรรม	1
ระยะเวลาดำเนินการพัฒนานวัตกรรม	1
ที่มาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์	2
กลุ่มเป้าหมาย	3
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	3
กลุ่มเป้าหมาย	3
เครื่องมือที่ใช้	3
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	3
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	5
ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย	5
บทเรียนที่ได้รับ	5
เงื่อนไขความสำเร็จ	7
ภาพกิจกรรม	8
ภาคผนวก	9

รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา

1. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา

2. ผู้จัดทำ นางสาวจันทร์จิรา แก้วอาษา ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านแสงไผ่

3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. ที่มาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญเพราะเป็นภาษากลางที่สามารถใช้สื่อความหมายได้ทั่วโลก ภาษาอังกฤษยังนับเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งในการใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น สำหรับประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษและได้สนับสนุนให้มีการพัฒนาความสามารถทางภาษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะพื้นฐานด้านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเมื่อภาษาอังกฤษทวีความสำคัญมากขึ้นจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนเป้าหมายสำคัญในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษคือให้ผู้เรียนมีการสื่อสาร สามารถใช้ทักษะทั้ง 4 คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการแสวงหาและสื่อความรู้ ข้อมูล หรือความบันเทิงได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งค้นคว้าและสืบค้นที่สำคัญ นอกจากนั้นยังต้องการให้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งหมายถึงสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเองมีเทคนิคในการเรียนและจัดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (อรุณี วิริยะจิตรา, 2555) ซึ่งมีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยได้กำหนดสาระการเรียนรู้ออกเป็น 4 สาระ คือ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและสาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก โดยมุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษสามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก โดยสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปสู่สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ มุ่งสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 ในศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นสาระสำคัญทางด้านภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยผู้เรียนต้องมีทักษะสำคัญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน สิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะเหล่านี้ได้คือ ผู้เรียนต้องมีความรู้และความจำเกี่ยวกับคำศัพท์เพื่อเป็นพื้นฐานให้ผู้เรียนมีทักษะที่ดีในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ดังที่นุสรา บายา (2564) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนคำศัพท์มีความ จำเป็นมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์จะเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบ

ที่เกี่ยวข้องกับทุกทักษะของการเรียนภาษา ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้สื่อความถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ การมีความรู้และความสามารถใช้คำศัพท์ของบุคคลคนหนึ่งถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่าบุคคลนั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด และเมื่อเปรียบเทียบความสำคัญของทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน พบว่าการอ่านเป็นทักษะที่สำคัญกว่าทักษะอื่น ๆ เพราะทักษะการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษา การเจราต่อรองและเพื่อการแข่งขันทางการประกอบอาชีพ (โสภิตา โตโร่, 2558) ทักษะการอ่านจึงเป็นทักษะที่สำคัญในการศึกษาทุกระดับ เนื่องจากการเรียนวิชาต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียนต้องใช้การอ่านเป็นสื่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะในการเรียนภาษาเพราะผู้เรียนมีโอกาสใช้ทักษะ ฟัง พูด และเขียนน้อยกว่าทักษะการอ่าน ดังนั้นการอ่านจึงเป็นเป้าหมายสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อให้นักเรียนได้เป็นเครื่องมือนำไปสู่การแสวงหาความรู้ทั้งปวง

ถึงแม้การศึกษาของไทยจะให้ความสำคัญกับภาษาอังกฤษ มีการกำหนดหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษซึ่งสอนให้กับผู้เรียนในโรงเรียนตั้งแต่แต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่อยางไรก็ตามตามการจัดการเรียนการสอนของไทยนับว่ายังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร สังเกตได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของประเทศไทยยังเป็นปัญหาอยู่ อ้างอิงได้จากการรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 และปีการศึกษา 2566 พบว่าผลคะแนนเฉลี่ย O-NET ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษและผลสะท้อนจากตัวผู้เรียนว่า อ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ออกจึงไม่สามารถทำข้อสอบได้

จากสภาพปัจจุบันปัญหาและแนวทางแก้ไขดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแสงไผ่ ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 คน โดยผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา ทั้งหมด 10 แผน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังคาดหวังว่าวิธีการดังกล่าวนี้จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษและผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาระดับชาติได้ และเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษ รวมทั้งผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาที่จะเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษ

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแสงไผ่ ตำบลไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 คน

7. เครื่องมือที่ใช้

- แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษร่วมกับเกมการศึกษา
- แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการพัฒนานวัตกรรม เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา มีขั้นตอนดังนี้

9. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สถาบันภาษาอังกฤษ (2559) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ไว้ว่าเป็นสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งมีกระบวนการสอน 5 ขั้นดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) เป็นขั้นที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ อยากเรียนบทเรียนใหม่ทบทวนความรู้เดิมเพื่อเชื่อมโยงไปยังความรู้ใหม่ครูผู้สอนจะต้องเป็นผู้ประเมินว่าผู้เรียนมีความพร้อมมากน้อยเพียงใดก่อนจะเริ่มบทเรียนใหม่ โดยกิจกรรมที่เหมาะสมกับการนำเข้าสู่บทเรียนมีหลากหลายกิจกรรม เช่น นิทาน การถามคำถาม เรื่องเล่า เกม เพลง เป็นต้น

2. ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูจะป้อนเนื้อหาทางภาษาแก่ผู้เรียนมีการเสนอคำศัพท์ใหม่ โครงสร้างทางไวยากรณ์ เป็นต้น ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาใหม่เหล่านั้น นอกจากนี้ครูยังผู้ป้อนข้อมูลที่สำคัญแก่ผู้เรียน โดยครูจะต้องมีความรู้ในเนื้อหานั้น ๆ อยางถ่องแท้และสามารถสอนผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง

3. ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมา มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว และขั้นตอนนี้จะเป็นโอกาสที่ครูจะได้แก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียน การแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนควรทำหลังจากการฝึกเสร็จ ควรหลีกเลี่ยงการแก้ไขในช่วงที่ผู้เรียนกำลังฝึกลองผิดลองถูกอยู่ เพราะจะทำให้ความมั่นใจผู้เรียนลดลงได้

4. ขั้นการใช้ภาษา (Production) เป็นขั้นตอนที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่วในการใช้ภาษานำเสนอในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การทำแบบฝึกหัด การทำชิ้นงาน การเล่นเกม หรือการนำเสนอผลงาน เป็นต้น ในขั้นตอนนี้ ครูจะทำหน้าที่คอยช่วยเหลือผู้เรียน ให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง โดยใช้ความรู้ความสามารถที่ได้เรียนและฝึกมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

5. ขั้นสรุป (Wrap Up) เป็นขั้นตอนสุดท้าย มีจุดมุ่งหมายเพื่อสรุปองค์ความรู้ของนักเรียนตั้งแต่เรียนมาต้นชั่วโมง ครูอาจจะมีการเสนอแนะผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนปรับปรุง แก้ไขและพัฒนาตนเองต่อไปได้

เกมการศึกษา

ลักคะณา เสโนฤทธิ์ (2551) กล่าวถึงความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกม หมายถึง สื่อที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะต่างๆ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนกระทำด้วยตนเอง เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คนหรือมากกวา 2 คนก็ได้ ในการนำเกมมาใช้สำหรับการเรียนการสอนทำได้หลายวิธี อาจมีการแข่งขันหรือไม่มีก็ได้แต่ต้องมีกติกาเล่นเกมกำหนดไว้ แต่ไม่ต้องมีกฎระเบียบมากนัก สามารถใช้ในการจูงใจนักเรียน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทั้งใน

ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ในขณะเดียวกันก็สามารถนำเอาแง่คิดจากการเล่นเกมไปวิเคราะห์ วิจารณ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้

วารีย์ เมืองเกษม (2551) กล่าวถึงความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้จัดอยู่ในรูปของการเล่น หรือการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ และมีจุดประสงค์เฉพาะ เป็นอุปกรณ์หรือกิจกรรมที่มีความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง ที่ช่วยให้นักเรียนมีความสนุกสนาน ไม่เบื่อและมีความอยากที่จะเรียน ทำให้มีเจตคติที่ดีในการเรียน ซึ่งจะมีผลต่อความพึงพอใจและคงสภาพในการเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2552) กล่าวถึงความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน มีกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกัน

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ได้นำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแสงไผ่ ตำบลไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 คน เป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 10 ชั่วโมง (ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน)

11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

1. นักเรียนมีทักษะในการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงขึ้นจากการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษาในวิชาภาษาอังกฤษ

12. บทเรียนที่ได้รับ

จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับการใช้เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตลอดจนมีพฤติกรรมการเรียนรู้และเจตคติที่เปลี่ยนแปลงในเชิงบวกในหลายด้าน ดังต่อไปนี้

ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน โดยสามารถจดจำและอ่านคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง มีการออกเสียงอย่างแม่นยำ และสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายได้ในบริบทที่

หลากหลาย แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีประสิทธิภาพ อันเป็นผลจากการวางโครงสร้างการเรียนรู้ที่เป็นระบบและมีลำดับขั้นอย่างชัดเจนตามแนวทาง 2W3P

ด้านการสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

การบูรณาการเกมการศึกษาเข้ากับบทเรียนช่วยลดความตึงเครียด และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น จึงสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ นำไปสู่การมีเจตคติที่ดีและเปิดรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ

ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในห้องเรียน

การเรียนรู้ตามแนวทาง 2W3P เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทั้งในช่วงเริ่มต้น (Warm up) ที่กระตุ้นความสนใจ ช่วงนำเสนอ (Presentation) ที่เปิดโลกทัศน์ทางภาษา ช่วงฝึกฝน (Practice) ที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และช่วงผลิตผลงาน (Production) ที่เน้นการนำความรู้ไปใช้ ตลอดจนการสรุปผล (Wrap up) ซึ่งเป็นกระบวนการทบทวนความรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และสามารถเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ

ด้านการพัฒนาทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน

เกมการศึกษาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ช่วยสร้างโอกาสในการทำงานเป็นกลุ่ม กระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ทั้งในด้านการสื่อสาร การช่วยเหลือ และการร่วมมือในการแก้ไขปัญหา ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ด้านการจูงใจและการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้

การใช้เกมเป็นสื่อกลางทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา มีแรงจูงใจในการเรียนรู้จากภายใน (intrinsic motivation) และเกิดความภาคภูมิใจในความสำเร็จเล็ก ๆ ที่เกิดจากการเข้าร่วมกิจกรรม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงบวกต่อเนื่อง และพร้อมที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในระยะยาว

ด้านการประยุกต์ใช้การเรียนรู้ในชีวิตจริง

กิจกรรมในขั้น Production และ Wrap up เปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำความรู้ทางภาษาไปใช้ในบริบทจริง หรือสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสารในห้องเรียน การเล่นบทบาทสมมติ ฯลฯ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

สรุป

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทาง 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนระดับประถมศึกษา ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรอบด้าน ทั้งใน

ด้านทักษะ ความรู้ เจตคติ และพฤติกรรม โดยเฉพาะในการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนภาษาในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

13. เงื่อนไขความสำเร็จ

การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและส่งผลสัมฤทธิ์สูงสุดต่อการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แนวทาง ร่วมกับเกมการศึกษานั้น จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือและปัจจัยเอื้อจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ครู นักเรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา และผู้ปกครอง ซึ่งมีรายละเอียดของเงื่อนไขแห่งความสำเร็จในแต่ละบทบาท ดังนี้

บทบาทของครูผู้สอน

ครูถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนนวัตกรรมการเรียนรู้ ด้วยบทบาทผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน ครูควรมีความเข้าใจในกระบวนการของ 2W3P อย่างลึกซึ้ง สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับเกมการศึกษาได้อย่างมีศิลปะ ตลอดจนมีทักษะในการจัดบรรยากาศชั้นเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม อีกทั้งยังต้องเป็นผู้นำที่สามารถกระตุ้นแรงจูงใจ สร้างแรงบันดาลใจ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่

บทบาทของนักเรียน

นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ การประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ต้องอาศัยความตั้งใจ การเปิดใจเรียนรู้สิ่งใหม่ ความพร้อมในการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ตลอดจนความกล้าแสดงออกและการสื่อสารกับเพื่อนและครูอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำเกมการศึกษามาใช้ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบ 2W3P นักเรียนจะต้องมีความกระตือรือร้น มีวินัยในการเรียน และสามารถสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองได้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะในเชิงลึกอย่างต่อเนื่อง

บทบาทของผู้อำนวยการสถานศึกษา

ผู้อำนวยการสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริม สนับสนุน และอำนวยความสะดวกในทุกมิติ ทั้งด้านทรัพยากร วัสดุอุปกรณ์ เทคโนโลยีการเรียนรู้ ตลอดจนการส่งเสริมพัฒนาวิชาชีพของครูอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังต้องเป็นผู้นำทางวิชาการที่สร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ครูมีความกล้าในการสร้างนวัตกรรม และเปิดโอกาสให้นำแนวปฏิบัติที่ดีไปใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

บทบาทของผู้ปกครอง

ผู้ปกครองมีบทบาทในการสนับสนุนการเรียนรู้อย่างใกล้ชิด เป็นกำลังใจและแรงเสริมในกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะในด้านการส่งเสริมวินัยในการเรียน การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการฝึกฝนทักษะภาษาอังกฤษที่บ้าน รวมถึงการเข้าใจและร่วมมือกับครูในการติดตามพัฒนาการของบุตรหลานอย่างสม่ำเสมอ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบ้านและโรงเรียน จึงเป็นอีกหนึ่งเงื่อนไขสำคัญที่ช่วยเสริมพลังการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

สรุป

ความสำเร็จของการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษานั้น ไม่ได้เกิดขึ้นจากความพยายามของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเท่านั้น หากแต่เป็นผลลัพธ์ของการบูรณาการความร่วมมืออย่างเป็นระบบระหว่างครู นักเรียน ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้ปกครอง ที่มีเป้าหมายร่วมกันในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ก้าวทันต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่

14. ภาพกิจกรรม

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**
หน่วยการเรียน Food & Health **เวลา 10 ชั่วโมง**
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 School **เวลา 1 ชั่วโมง**

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน

ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยค หรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน

ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

2. สาระสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ เรื่อง School เป็นการเรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียน ซึ่งเป็นการอ่านสะกดคำ บอกความหมายของคำศัพท์ และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง ส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้ทั้งการฟัง การอ่าน การพูด และการเขียน ทำให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนเข้าใจและสามารถอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

3.2 นักเรียนเข้าใจและสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

3.3 นักเรียนเข้าใจและสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.1 ซื่อสัตย์สุจริต

4.2 ใฝ่เรียนรู้

4.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

5. สาระการเรียนรู้

Vocabulary: classroom, library, students, teacher, school bus, janitor, blackboard, chalk, flagpole, playground

6. การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P

6.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) 5 นาที

1) ครูติดจิ๊กซอว์ชิ้นที่ 1 บนกระดาน จากนั้นนำจิ๊กซอว์ที่เหลือใส่ในกล่อง

2) นักเรียนนั่งเป็นวงกลมแล้วหยิบจิ๊กซอว์จากในกล่องคนละ 1 ชิ้น

3) นักเรียนคิดวางแผนเพื่อนำจิ๊กซอว์ไปติดบนกระดานให้ได้ภาพจิ๊กซอว์ที่สมบูรณ์ โดยครูกำหนดเวลาในการคิดวางแผน 1 นาที

4) นักเรียนนำจิ๊กซอว์ที่ได้ไปติดบนกระดานทีละคน

5) ครูให้นักเรียนบอกคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพจิ๊กซอว์ที่นักเรียนติดบนกระดาน

6.2 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Practice)

1) ครูติดบัตรภาพบนกระดานทีละบัตร แล้วให้นักเรียนออกเสียงตามครู ภาพละ 2 – 3 ครั้ง จนครบทั้ง 10 ภาพ

2) ครูแสดงบัตรคำศัพท์พร้อมทั้งอ่านออกเสียง สะกดคำและบอกความหมายให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง จนครบทั้ง 10 คำ

3) ครูหยิบบัตรคำศัพท์มาอ่านอีกครั้ง แล้วให้นักเรียนบอกความหมาย จากนั้นครูนำบัตรคำศัพท์ไปติดให้ตรงกับภาพที่มีความหมายตามที่นักเรียนบอก จนครบทั้ง 10 คำ และครูตรวจสอบความถูกต้อง หากนักเรียนบอกความหมายผิด ครูแก้ไขใหม่ให้ถูกต้อง

4) นักเรียนอ่านออกเสียง สะกดคำและบอกความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ จนกระทั่งนักเรียนสามารถอ่านได้คล่องทั้ง 10 คำ

5) นักเรียนจดคำศัพท์ลงในสมุดของนักเรียน

6.3 ขั้นฝึก (Practice)

1) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน ออกเป็น 4 กลุ่ม เท่า ๆ กัน เพื่อเล่นเกม จากนั้นครูอธิบายกติกาการเล่นเกม Whisper Game (เกมกระซิบ)

2) จากนั้นเริ่มเล่นเกม โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นแถวตอน 4 แถว ห่างกันพอสมควร

3) ครูแจกบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนคนที่อยู่ท้ายแถวของแต่ละแถว (แต่ละแถวจะได้บัตรคำศัพท์ไม่เหมือนกัน)

4) ครูให้สัญญาณเริ่ม นักเรียนคนที่อยู่ท้ายแถวที่ได้ดูบัตรคำศัพท์ จะต้องกระซิบเพื่อนคนที่อยู่ด้านหน้า โดยสะกดคำศัพท์นั้น พร้อมทั้งอ่านคำศัพท์และบอกความหมายด้วย แล้วกระซิบเพื่อนต่อไปเรื่อย ๆ จนถึงนักเรียนคนที่อยู่หน้าแถว โดยไม่ให้เห็นบัตรคำศัพท์ เช่น

C – l – a – s – s – r – o – o – m : คลาสรูม = ห้องเรียน

5) นักเรียนคนที่อยู่หน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ที่ได้ยินบนกระดาน พร้อมกับอ่านและบอกความหมายให้เพื่อนฟัง

6) ทีมใดอ่านและบอกความหมายได้ถูกต้องและเร็วที่สุดได้ 1 คะแนน

7) หลังจากเขียนบนกระดานดำแล้วให้สลับที่เพื่อเปลี่ยนตำแหน่งกันจนครบทุกคน

8) จบเกม ครูสรุปคะแนนให้นักเรียนรับทราบ ครูชมเชยด้วยรางวัลหรือชื่นชมทีมที่ชนะ

6.4 ขั้นนำไปใช้ (Production)

1) เมื่อนักเรียนเข้าใจคำศัพท์และสามารถบอกความหมายคำศัพท์ได้แล้ว หลังจากนั้นครูถามนักเรียนเป็นภาษาอังกฤษว่า

ครู : What is it? พร้อมกับชูบัตรภาพ

นักเรียน : It is .....

2) ครูอธิบายทบทวนการใช้ Article (a, an และ the) เพิ่มเติม

3) ครูสุ่มถามอย่างนี้เรื่อยไปจนกระทั่งสังเกตเห็นว่านักเรียส่วนใหญ่เข้าใจแล้ว หลังจากนั้นสุ่มนักเรียนออกมาหนึ่งคู่ หรืออาจจะเป็นอาสาสมัครก็ได้มาสาธิตการถามตอบให้เพื่อน ๆ ได้ดู

4) ครูให้นักเรียนทำใบงานเป็นรายบุคคล ดังนี้

ใบงานที่ 1 การอ่านคำศัพท์

ใบงานที่ 2 การสะกดคำ

ใบงานที่ 3 การบอกความหมายคำศัพท์

6.5 ขั้นสรุป (Wrap up)

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน โดยให้นักเรียนดูบัตรภาพที่ครูแสดงแล้วอ่านสะกดคำและบอกความหมายพร้อมกันทั้งชั้นเรียน

7. สื่อการสอน

7.1 เกม Whisper Game (เกมกระซิบ)

7.2 บัตรภาพ

7.3 บัตรคำศัพท์

7.4 จิ๊กซอว์ภาพห้องเรียน

7.5 ใบงานที่ 1 การอ่านคำศัพท์

7.6 ใบงานที่ 2 การสะกดคำ

7.7 ใบงานที่ 3 การบอกความหมายคำศัพท์

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด/ประเมินผล	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจและสามารถอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	นักเรียนอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 1	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี
2. นักเรียนเข้าใจและสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 2	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี
3. นักเรียนเข้าใจและสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 3	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี

ใบงานที่ 1

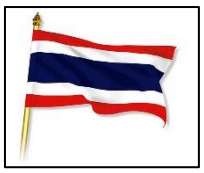
การอ่านคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้

a teacher

a classroom

a school bus

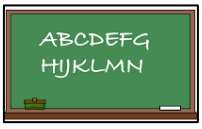


a flagpole

a library

a janitor

a students



a blackboard

a playground

a chalks

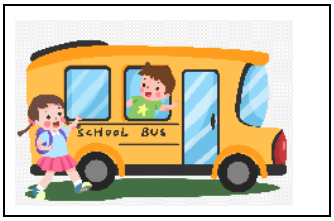
ใบงานที่ 2

การสะกดคำ

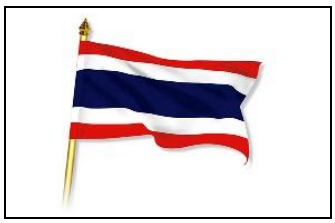
คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพ

a tea _ he _

a clas _ roo _



a sch _ ol b _ s

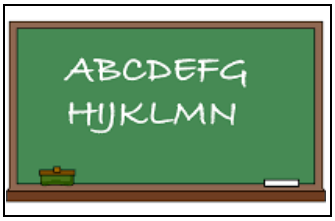


a fla _ po _ e

a li _ ra _ y

a ja _ it _ r

a stu _ en _ s



a b _ ack _ oard

a ch _ _ ks

a p _ ay _ round

ใบงานที่ 3

การบอกความหมายคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำตัวอักษร A – J วางไว้หน้าคำศัพท์ให้ถูกต้อง

_____ 1. classroom	A. นักเรียน
_____ 2. library	B. รถโรงเรียน
_____ 3. students	C. ชอล์ก
_____ 4. teacher	D. ห้องเรียน
_____ 5. school bus	E. ห้องสมุด
_____ 6. janitor	F. ครู
_____ 7. blackboard	G. เสาธง
_____ 8. chalks	H. กระดานดำ
_____ 9. flagpole	I. สนามเด็กเล่น
_____ 10. playground	J. ภารโรง

(เฉลย)

ใบงานที่ 1 การอ่านคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้

a teacher

a classroom

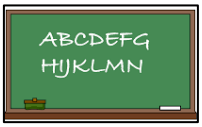
a school bus

a flagpole

a library

a janitor

a students



a blackboard

a playground

a chalks

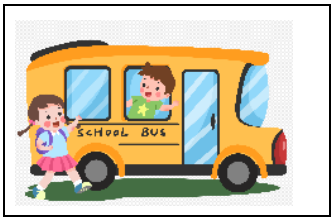
เฉลย

ใบงานที่ 2 การสะกดคำ

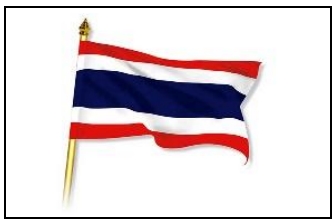
คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพ

a teacher

a classroom



a school bus

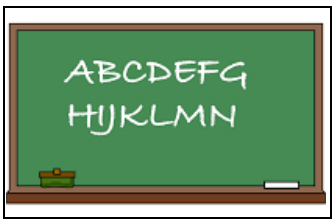


a flagpole

a library

a janitor

a students



a blackboard

a chalk

a play ground

ใบงานที่ 3

การบอกความหมายคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำตัวอักษร A – J วางไว้หน้าคำศัพท์ให้ถูกต้อง

D	1. classroom	A. นักเรียน
E	2. library	B. รถโรงเรียน
A	3. students	C. ชอล์ก
F	4. teacher	D. ห้องเรียน
B	5. school bus	E. ห้องสมุด
J	6. janitor	F. ครู
H	7. blackboard	G. เสาธง
C	8. chalk	H. กระดานดำ
G	9. flagpole	I. สนามเด็กเล่น
I	10. playground	J. ภารโรง

เกณฑ์การให้คะแนนใบงาน

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพของเกณฑ์		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. อ่านคำศัพท์ถูกต้อง	อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง 8 - 10 คำ ขึ้นไป	อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง 5 - 7 คำ ขึ้นไป	อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง 1 - 4 คำ ขึ้นไป
2. เขียนสะกดคำศัพท์ถูกต้อง	เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง 8 - 10 คำ ขึ้นไป	เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง 5 - 7 คำ ขึ้นไป	เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง 1 - 4 คำ ขึ้นไป
3. บอกความหมายคำศัพท์ถูกต้อง	บอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง 8 - 10 คำ ขึ้นไป	บอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง 5 - 7 คำ ขึ้นไป	บอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง 1 - 4 คำ ขึ้นไป

คุณภาพการประเมิน

คะแนน	ระดับคุณภาพ
7 – 9	ดี
4 – 6	พอใช้
1 – 4	ควรปรับปรุง

แบบทดสอบย่อย

เรื่อง School

1. Fill the word “St_d_nt_”

   (a.) u, e, s

   b. e, u, s

   c. u, e, y

   d. e, e, s

2. Fill the word “Fl_g_o_e”

   a. e, p, a

   b. a, p, i

   (c.) a, p, l

   d. a, l, e

3. Fill the word “cl_s_ro_m”

   a. a, e, o

   (b) a, s, o

   c. a, e, s

   d. a, e, i

4. Look at the picture. Where is it?

   (a.) a playground

   b. a classroom

   c. a library

   d. a school

5. Look it the picture. Where is it?

   a. a library

   (b.) a chalks

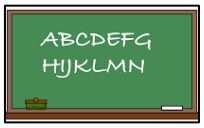
   c. a classroom

   d. a blackboard

6. Choose the word that has the same meaning as the picture.

a. a chalk
b. a students
c. a school bus
d. a blackboard

7. Choose the word that has the same meaning as the picture.



a. a chalk
b. a library
c. a janitor
d. a blackboard

8. Which is the correct spelling?

a. a taecher
b. a scholl
c. a students
d. a clasroom

9. There are many books in the _____.

a. a school bus
b. a library
c. a playground
d. a school

10. Teachers work at _____.

a. the school
b. the temple
c. the police station
d. the airport

เฉลยแบบทดสอบย่อย เรื่อง School

1. a	2. c	3. b	4. a	5. b
6. c	7. d	8. c	9. b	10. a

แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**
หน่วยการเรียน Food & Health **เวลา 10 ชั่วโมง**
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 School supplies **เวลา 1 ชั่วโมง**

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน

ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยค หรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน

ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

2. สาระสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ เรื่อง School supplies เป็นการเรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องอุปกรณ์การเรียน ซึ่งเป็นการอ่านสะกดคำ บอกความหมายของคำศัพท์ และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง ส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้ทั้งการฟัง การอ่าน การพูด และการเขียน ทำให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนเข้าใจและสามารถอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

3.2 นักเรียนเข้าใจและสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

3.3 นักเรียนเข้าใจและสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.1 ซื่อสัตย์สุจริต

4.2 ใฝ่เรียนรู้

4.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

5. สาระการเรียนรู้

Vocabulary: pencil, paint, book, ruler, eraser, paper, glue, scissors,

pencil sharpener, globe

6. การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P

6.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) 5 นาที

1) ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับโรงเรียนที่เรียนผ่านมาในชั่วโมงที่ 1 โดยนำบัตรภาพต่าง ๆ มาโชว์ให้นักเรียนดู

2) ครูร้องเพลง Tell me ให้นักเรียนฟัง Tell me, tell me, What picture is this? What picture is this? Tell me, tell me, What picture is this?

3) นักเรียนตอบ It's a/an/the ..... ตามภาพที่นักเรียนเห็น ทำเช่นนี้จนครบทั้งหมด 10 ภาพ ตามที่เรียนมาในชั่วโมงที่ผ่านมา

6.2 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Practice)

1) ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่เกี่ยวกับอุปกรณ์การเรียน 10 คำศัพท์ โดยติดบัตรคำศัพท์บนกระดานทีละคำแล้วอ่านออกเสียงคำศัพท์นั้น ๆ ให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนออกเสียงตามครูจนครบทั้ง 10 คำ

2) ครูนำบัตรภาพเกี่ยวกับอุปกรณ์การเรียนไปติดข้างบนบัตรคำศัพท์

3) ครูอ่านออกเสียง สะกดคำและบอกความหมายให้นักเรียนฟังอย่างช้า ๆ

4) นักเรียนอ่านออกเสียง สะกดคำและบอกความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ จนคล่อง ทั้ง 10 คำ

5) นักเรียนจดคำศัพท์ลงในสมุดของนักเรียน

6.3 ขั้นฝึก (Practice)

1) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน ออกเป็นกลุ่มเท่า ๆ กัน เพื่อเล่นเกม Bingo Game (เกมบิงโก) จากนั้นครูอธิบายกติกาการเล่น โดยคำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกมเป็นคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วทั้งหมด 20 คำ ครูอาจทบทวนปากเปล่าก่อนก็ได้

2) ครูแจกตารางสำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น แล้วให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ต้องการลงบนตารางที่ครูแจกให้ โดยย้ำให้นักเรียนทุกคนเข้าใจว่า คำต่าง ๆ ที่นำมาใช้ต้องสะกดให้ถูกต้อง

3) ครูอ่านคำศัพท์ให้นักเรียนฟัง ถ้านักเรียนได้ยินคำศัพท์ใดที่ตรงกับคำศัพท์ของตนเองก็ขีดคร่อมคำศัพท์นั้น

4) ถ้าตารางคำศัพท์ของนักเรียนคนใดกากบาทได้ครบทั้ง 3 คำศัพท์ในลักษณะแนวตั้ง แนวนอน แนวเฉียง นักเรียนคนนั้นก็จะบอกว่า บิงโก และเป็นผู้ชนะ เป็นคนที่ 1 ในเกมนั้น

5) ครูอ่านคำศัพท์ต่อไป และถ้านักเรียนคนไหนบิงโกก็จัดอันดับให้ และทำอย่างนี้เรื่อยไปจนกว่านักเรียนคนสุดท้ายจะบอกว่าบิงโก

6) เมื่อสมาชิกในกลุ่มของนักเรียนกลุ่มใดบิงโกหมดทุกคน กลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ

7) จบเกม ครูสรุปคะแนนให้นักเรียนรับทราบ ครูชมเชยด้วยรางวัลหรือชื่นชมทีมที่ชนะ

6.4 ขั้นนำไปใช้ (Production)

1) นักเรียนทุกคนท่องคำศัพท์ที่เรียนในชั่วโมงนี้โดยอ่าน สะกดคำ และบอกความหมาย ทีละคน

2) ครูให้นักเรียนทำใบงานเป็นรายบุคคล ดังนี้

ใบงานที่ 1 การอ่านคำศัพท์

ใบงานที่ 2 การสะกดคำ

ใบงานที่ 3 การบอกความหมายคำศัพท์

6.5 ขั้นสรุป (Wrap up)

1) ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์โดยครูโชว์บัตรภาพแล้วให้นักเรียนบอกคำศัพท์เป็นภาษาอังกฤษและสะกดคำนั้น ๆ ตามภาพที่เห็นพร้อมกันทั้งชั้นเรียน

7. สื่อการสอน

7.1 เกม Bingo Game (เกมบิงโก)

7.2 บัตรภาพ

7.3 บัตรคำศัพท์

7.4 ตารางสำหรับเล่นบิงโก

7.5 ใบงานที่ 1 การอ่านคำศัพท์

7.6 ใบงานที่ 2 การสะกดคำ

7.7 ใบงานที่ 3 การบอกความหมายคำศัพท์

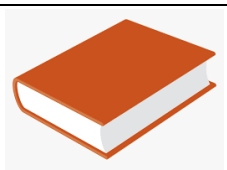
8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด/ประเมินผล	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจและสามารถอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	นักเรียนอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 1	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี
2. นักเรียนเข้าใจและสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 2	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี
3. นักเรียนเข้าใจและสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 3	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี

ใบงานที่ 1

การอ่านคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้

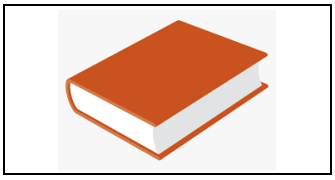
	pencil		paper
	paint		glue
	book		scissors
	ruler		Pencil sharpener
	eraser		globe

ใบงานที่ 2

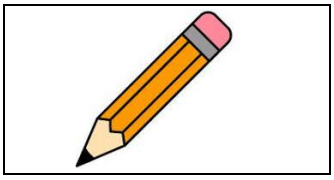
การสะกดคำ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพ

Er _ s _ r



B _ o _

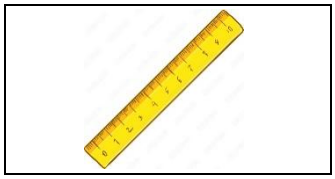


P _ nc _ l

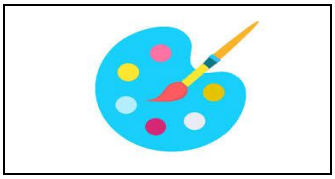
G _ o _ e

Scis _ o _ s

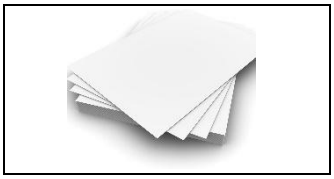
G _ u _



R _ l _ r



Pa _ n _



P _ pe _

P _ ncl

sh _ rp _ ner

ใบงานที่ 3

การบอกความหมายคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำตัวอักษร A – J วางไว้หน้าคำศัพท์ให้ถูกต้อง

_____ 1. scissors	A. ดินสอ
_____ 2. glue	B. สี
_____ 3. pencil	C. หนังสือ
_____ 4. book	D. ไม้บรรทัด
_____ 5. eraser	E. ยางลบ
_____ 6. paper	F. กระดาษ
_____ 7. pencil sharpener	G. กาว
_____ 8. globe	H. กรรไกร
_____ 9. paint	I. กบเหลาดินสอ
_____ 10. ruler	J. แผนที่โลก

เกณฑ์การให้คะแนนใบงาน

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพของเกณฑ์		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. อ่านคำศัพท์ถูกต้อง	อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง 8 - 10 คำ ขึ้นไป	อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง 5 - 7 คำ ขึ้นไป	อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง 0 - 4 คำ ขึ้นไป
2. เขียนสะกดคำศัพท์ถูกต้อง	เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง 8 - 10 คำ ขึ้นไป	เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง 5 - 7 คำ ขึ้นไป	เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง 0 - 4 คำ ขึ้นไป
3. บอกความหมายคำศัพท์ถูกต้อง	บอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง 8 - 10 คำ ขึ้นไป	บอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง 5 - 7 คำ ขึ้นไป	บอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง 0 - 4 คำ ขึ้นไป

คุณภาพการประเมิน

คะแนน	ระดับคุณภาพ
7 – 9	ดี
4 – 6	พอใช้
1 – 4	ควรปรับปรุง

แบบทดสอบย่อย

เรื่อง school supplies

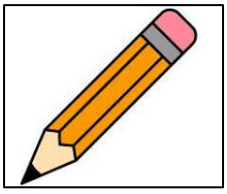
1. Fill the word “p_nc_l”

   (a.) e, i

   b. a, e

   c. i, e

   d. e, o



2. Fill the word “er_s_r”

   a. e, a

   b. a, o

   (c.) a, e

   d. e, u

3. Fill the word “sc_ss_r_”

   a. o, e, s

   (b.) i, o, s

   c. r, s, e

   d. o, a, s

4. Look at the picture. What is this?

   (a.) globe

   b. book

   c. paper

   d. pencil

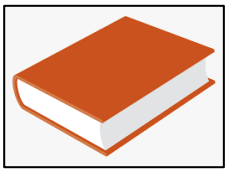
5. Look at the picture. Where is it?

   a. glue

   (b.) book

   c. eraser

   d. paint

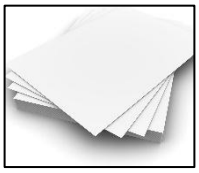


6. Look it the picture. Where is it?

   a. eraser

   b. book

   (c.) paper



d. globe

7. Choose the word that has the same meaning as the picture.

a. ruler
b. paper
c. scissors
(d.) pencil sharpener

8. Choose the word that has the same meaning as the picture.

(a.) glue
b. globe
c. pencil
d. eraser

9. Which is the correct spelling?

a. piant
b. glebs
(c.) eraser
d. scisors

10. Which is the correct spelling?

a. papper
(b.) pencil
c. rulor
d. baok

เฉลยแบบทดสอบ เรื่อง school supplies

1. a	2. c	3. b	4. a	5. b
6. c	7. d	8. a	9. c	10. b

แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**
หน่วยการเรียน Food & Health **เวลา 10 ชั่วโมง**
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Environment **เวลา 1 ชั่วโมง**

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน

ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียงข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยค หรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน

ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

2. สาระสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ เรื่อง Environment เป็นการเรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นการอ่านสะกดคำ บอกความหมายของคำศัพท์ และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้ถูกต้อง ส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้ทั้งการฟัง การอ่าน การพูด และการเขียน ทำให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนเข้าใจและสามารถอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

3.2 นักเรียนเข้าใจและสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

3.3 นักเรียนเข้าใจและสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.1 ซื่อสัตย์สุจริต

4.2 ใฝ่เรียนรู้

4.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

5. สาระการเรียนรู้

Vocabulary: climate, living things, volcano, plants, weather, dust, pollution, tree, plastic bags, foam boxes

6. การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P

6.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) 5 นาที

1) ครูติดจิ๊กซอว์ชิ้นที่ 1 บนกระดาน จากนั้นนำจิ๊กซอว์ที่เหลือใส่ในกล่อง

2) นักเรียนนั่งเป็นวงกลมแล้วหยิบจิ๊กซอว์จากในกล่องคนละ 1 ชิ้น

3) นักเรียนคิดวางแผนเพื่อนำจิ๊กซอว์ไปติดบนกระดานให้ได้ภาพจิ๊กซอว์ที่สมบูรณ์ โดยครูกำหนดเวลาในการคิดวางแผน 1 นาที

4) นักเรียนนำจิ๊กซอว์ที่ได้ไปติดบนกระดานทีละคน

5) ครูให้นักเรียนบอกคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพจิ๊กซอว์ที่นักเรียนติดบนกระดาน

6.2 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Practice)

1) ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ทีละคำ โดยชูบัตรภาพเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ให้นักเรียนดู พร้อมออกเสียงคำศัพท์ คำละ 2 – 3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงตาม จนครบทั้ง 10 ภาพ

2) ครูแสดงบัตรคำศัพท์พร้อมทั้งอ่านออกเสียง สะกดคำและบอกความหมายให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง จนครบทั้ง 10 คำ

climate	living things	volcano	plants	weather
dust	pollution	tree	plastic bags	foam boxes

3) ครูหยิบบัตรคำศัพท์มาอ่านอีกครั้ง แล้วให้นักเรียนบอกความหมาย จากนั้นครูนำบัตรคำศัพท์ไปติดให้ตรงกับภาพที่มีความหมายตามที่นักเรียนบอก จนครบทั้ง 10 คำ และครูตรวจสอบความถูกต้อง หากนักเรียนบอกความหมายผิด ครูแก้ไขใหม่ให้ถูกต้อง

4) นักเรียนอ่านออกเสียง สะกดคำและบอกความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ จนกระทั่งนักเรียนสามารถอ่านได้คล่องทั้ง 10 คำ

5) นักเรียนจดคำศัพท์ลงในสมุดของนักเรียน

6) ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำนามนับได้และคำนามนับไม่ได้ (countable and uncountable nouns) พร้อมยกตัวอย่างให้นักเรียนดูจนเข้าใจ

6.3 ขั้นฝึก (Practice)

1) ครูแบ่งนักรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละประมาณ 3–5 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งล้อมวงเพื่อเล่นเกม Matching the Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ) จากนั้นครูอธิบายกติกาการเล่นให้นักเรียนฟัง

2) ครูแจกบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนทุกกลุ่ม ๆ ละ 10 คำ เหมือนกัน

3) ครูสุ่มหยิบรูปภาพขึ้นมา 1 รูป แล้วให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่ตรงกับรูปภาพนั้นแสดง กลุ่มไหนพบก่อน แสดงได้ถูกต้องให้สะกดคำศัพท์และอ่านออกเสียงแปลให้เพื่อนฟัง

4) แข่งไปเรื่อย ๆ จนครบ 10 รูปภาพ กลุ่มไหนได้คะแนนมากที่สุด เป็นผู้ชนะ

5) ครูสรุปคำศัพท์กับรูปภาพอีกครั้ง

6.4 ขั้นนำไปใช้ (Production)

1) นักเรียนทุกคนท่องคำศัพท์ที่เรียนในชั่วโมงนี้โดยอ่าน สะกดคำ และบอกความหมาย ทีละคน

2) ครูให้นักเรียนทำใบงานเป็นรายบุคคล ดังนี้

ใบงานที่ 1 การอ่านคำศัพท์

ใบงานที่ 2 การสะกดคำ

ใบงานที่ 3 การบอกความหมายคำศัพท์

6.5 ขั้นสรุป (Wrap up)

1) ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์โดยครูโชว์บัตรภาพแล้วให้นักเรียนบอกคำศัพท์เป็นภาษาอังกฤษและสะกดคำนั้น ๆ ตามภาพที่เห็นพร้อมกันทั้งชั้นเรียน

7. สื่อการสอน

7.1 เกม Matching the Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ)

7.2 บัตรภาพ

7.3 บัตรคำศัพท์

7.5 ใบงานที่ 1 การอ่านคำศัพท์

7.6 ใบงานที่ 2 การสะกดคำ

7.7 ใบงานที่ 3 การบอกความหมายคำศัพท์

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด/ประเมินผล	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจและสามารถอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	นักเรียนอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 1	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี
2. นักเรียนเข้าใจและสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 2	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี
3. นักเรียนเข้าใจและสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 3	ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ดี

ใบงานที่ 1

การอ่านคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้

	climate		dust
	living things		pollution
	volcano		tree
	plants		plastic bags
	weather		foam boxes

ใบงานที่ 2

การสะกดคำ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพ

Cl _ m _ te

Liv _ ng t _ i _ gs

V _ lc _ no

Pl _ n _ s

W _ a _ her

D _ s _

P _ ll _ t _ on

T _ _ e

Pl _ st _ c b _gs

F _ am b _ xes

ใบงานที่ 3

การบอกความหมายคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำตัวอักษร A – J วางไว้หน้าคำศัพท์ให้ถูกต้อง

_____ 1. climate	A. ถุงพลาสติก
_____ 2. living things	B. ฝุ่น
_____ 3. volcano	C. กล่องโฟม
_____ 4. plants	D. มลพิษ
_____ 5. weather	E. พืช
_____ 6. dust	F. ต้นไม้
_____ 7. pollution	G. ภูมิกาศ
_____ 8. tree	H. ภูเขาไฟ
_____ 9. plastic bags	I. สิ่งมีชีวิต
_____ 10. foam boxes	J. สภาพอากาศ

เกณฑ์การให้คะแนนใบงาน

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพของเกณฑ์		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. อ่านคำศัพท์ถูกต้อง	อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง 8 - 10 คำ ขึ้นไป	อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง 5 - 7 คำ ขึ้นไป	อ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง 1 - 4 คำ ขึ้นไป
2. เขียนสะกดคำศัพท์ถูกต้อง	เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง 8 - 10 คำ ขึ้นไป	เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง 5 - 7 คำ ขึ้นไป	เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง 1 - 4 คำ ขึ้นไป
3. บอกความหมายคำศัพท์ถูกต้อง	บอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง 8 - 10 คำ ขึ้นไป	บอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง 5 - 7 คำ ขึ้นไป	บอกความหมายคำศัพท์ได้ถูกต้อง 1 - 4 คำ ขึ้นไป

คุณภาพการประเมิน

คะแนน	ระดับคุณภาพ
7 – 9	ดี
4 – 6	พอใช้
1 – 4	ควรปรับปรุง

แบบทดสอบย่อย

เรื่อง Environment

1. Fill the word “pl_nt_”

(a.) a, s
b. a, e
c. e, s
d. e, a

2. Fill the word “v_lc_n_”

a. e, a, o
b. a, o, o
(c.) o, a, o
d. e, u, o

3. Fill the word “p_ll_ti_n”

a. o, i, o
(b.) o, u, o
c. a, i, s, e
d. o, a, e

4. Look at the picture. What is this?

(a.) climate
b. plants
c. volcano
d. dust

5. Look at the picture. What is it?

a. tree
(b.) dust
c. weather
d. pollution

6. Look at the picture. Where is it?

a. weather
b. foam boxes
(c.) plastic bags

d. living things

7. Choose the word that has the same meaning as the picture.

a. dust

b. plants

c. climate

(d.) tree

8. Choose the word that has the same meaning as the picture.

(a.) foam boxe

b. living things

c. plastic bags

d. weather

9. Which is the correct spelling?

a. climote

b. pallution

(c.) weather

d. duste

10. Which is the correct spelling?

a. pantes

(b.) volcano

c. plastie bag

d. climote

เฉลยแบบทดสอบ เรื่อง Environment

1. a	2. c	3. b	4. a	5. b
6. c	7. d	8. a	9. c	10. b

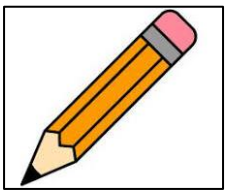
แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
รายวิชา ภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง:

1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 40 ข้อ คะแนนเต็ม 40 คะแนน
2. กำหนดเวลาในการทำข้อสอบ 60 นาที
3. ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวเลือกมที่ถูกต้อง

---

1. Fill the word “p_nc_l”



(a.) e, i
b. a, e
c. i, e
d. e, o

2. Fill the word “pl_nt_”

(a.) a, s
b. a, e
c. e, s
d. e, a

3. Fill the word “l_m_n”

a. o, e
b. e, e
(c.) e, o
d. a, e

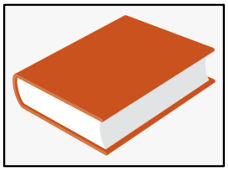
4. Fill the word “ch_ck_n”

a. i, o
b. a, e
(c.) i, e
d. o, e

5. Look at the picture. What is it?

a. weather
b. foam boxes
(c.) plastic bags
d. living things

6. Look at the picture. What is it?



a. glue
b. book
c. eraser
d. paint

7. Look at the picture. What is this?

a. garlic
b. fish sauce
c. fish oil
d. vegetable oil

8. Choose the word that has the same meaning as the picture.

a. glue
b. globe
c. pencil
d. eraser

9. Choose the word that has the same meaning as the picture.

a. dust
b. plants
c. climate
d. a tree

10. Choose the word that has the same meaning as the picture.

a. a chalk
b. a students
c. a school bus
d. a blackboard

11. Which is the correct spelling?

a. piant
b. glebs
c. eraser
d. scisors

12. Which is the correct spelling?

a. taecher

b. scholl

(c.) students

d. clasroom

13. There are many books in the _____.

a. school bus

(b.) library

c. playground

d. school

14. Teachers work at _____.

(a.) school

b. temple

c. police station

d. airport

15. How is the weather like today?

a. it’s snowy.

(b.) It’s rainy.

c. It’s warm.

d. It was cool.

d. snowy

16. It's 35 degrees Celsius. So it is .....

a. rainy

b. windy

(c.) sunny

d. warm

17. Several large trees fell to the side. It is .....

(a.) windy

b. rainy

c. sunny

d. snowy

18. Children are funny with skiing. It is .....

a. rainy

b. sunny

c. windy

ⓓ snowy

19. What's the weather like?

a. It's hot

b. It's wet

ⓒ It's cold

d. It's warm

20.A: What is your favorite food?

B: I like .....

a. soup

b. salad

c. omelet

ⓓ spaghetti

21.A: What ..... do you like?

B: I like noodles.

ⓐ food

b. drink

c. sausage

d. spaghetti

22.A: What's this?

B: It's .....

a. salad

b. pizza

ⓒ soup

d. noodles

22. Which one is Thai food?

a. hot dog

ⓑ curry

c. hamburger

d. pizza

23. Which is a spice?

a. omelet

b. salad

c. soup

(d.) sugar

24. What is spicy?

(a.) chili

b. sugar

c. salt

d. fish sauce

25. A: What food do you like:

B: I like .....

a. a coconut

(b.) a durian

c. a pineapple

d. a strawberry

26.A: What is your favorite fruit?

B: I like .....

a. a banana

b. an apple

c. a mango

(d.) a orange

27. This is .....

a. a mango

b. a papaya

(c.) an apple

d. a banana

28. There are many .....

a. coconuts

(b.) strawberries

c. durians

d. rambutans

29 A: What Vegetables do you like?

B: I like .....

a. cucumber

(b.) long beans

c. cabbages

d. mushrooms

30. What's he eating?

(a.) a cucumber

b. a mushroom

c. a cauliflower

d. a long bean

31. What is it eating?

a. a lettuce

b. a tomato

(c.) a carrot

d. a cucumber

32. The..... is very fresh.

a. celery

(b.) cabbage

c. carrot

d. potato

33.A: Is it food or a drink?

B: It is a .....

a. food

(b.) drink

c. food and drink

d. not drink

35. Lisa likes to drink .....

(a.) lemonade

b. orange juice

c. tomato juice

d. roselle juice

36. The teacher wants a cup of.....

a. noodles

b. pizza

(c.) tea

d. hamburger

37. I likes to drink .....

a. milk

(b.) coffee

c. tea

d. orange juice

38. A: What's this?

B: It's .....

a. beef

b. squid

(c.) pork

d. chicken

39 A: What is your favorite meat?

B: I like .....

a. beef

b. pork

c. crab

(d.) fish

40. Look at the picture. What is this?

a. chicken

(b.) fruits

c. tuna fish

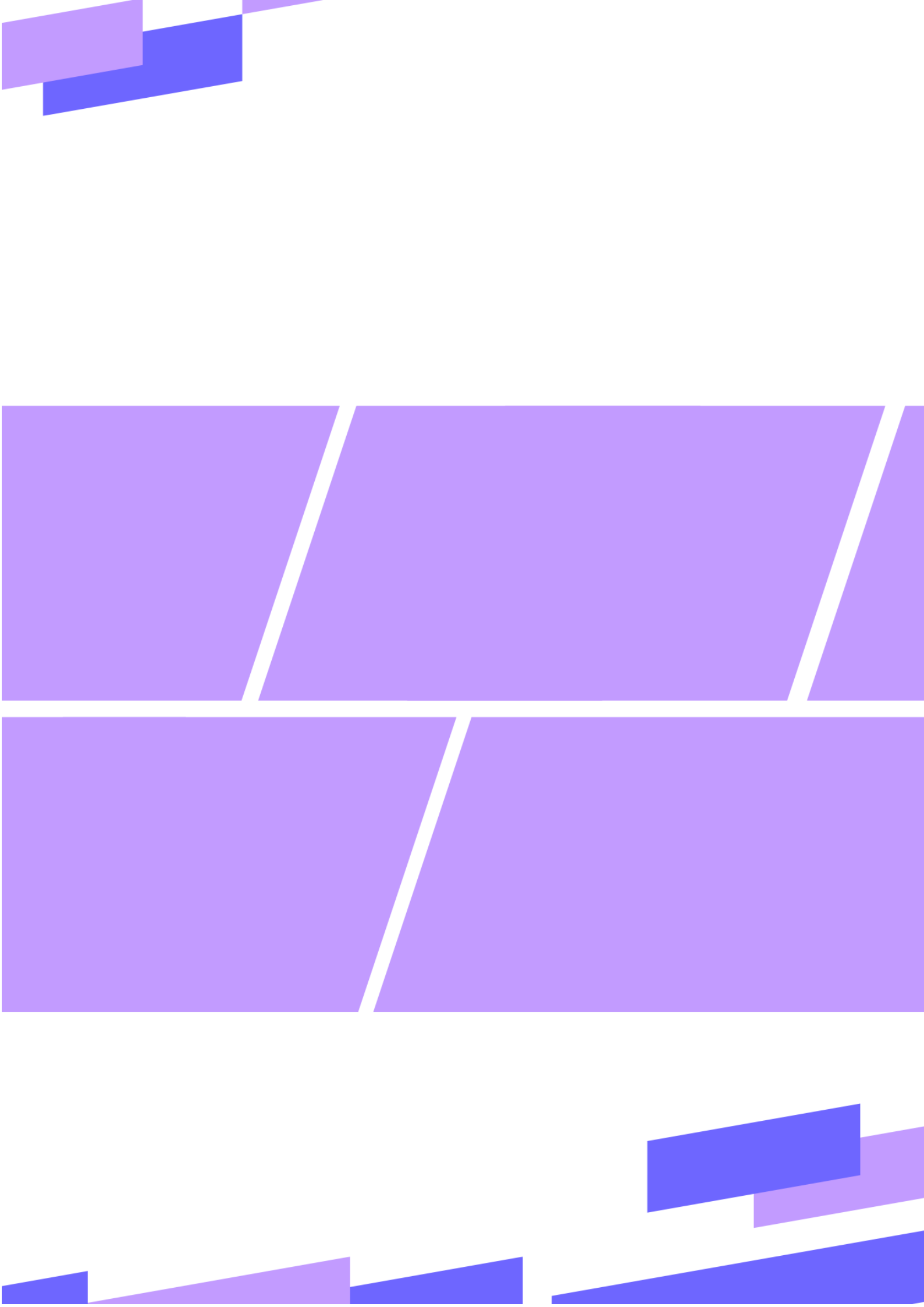
d. vegetables

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้มีจุดประสงค์เพื่อนรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของนักเรียน

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มากที่สุด
ระดับคะแนน 4 หมายถึง มาก
ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง
ระดับคะแนน 2 หมายถึง น้อย
ระดับคะแนน 1 หมายถึง น้อยมาก

รายการประเมิน	**ระดับความพึงพอใจ**				
	5	**4**	**3**	**2**	**1**
1. การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น					
2. การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน					
3. การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ทำให้นักเรียนกล้าคิด กล้าตอบ กล้าแสดงออก					
4. การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ช่วยนักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุป และสดงความคิดเห็นร่วมกัน					
5. เกมช่วยให้นักเรียนพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการสะกดคำศัพท์					
6. เกมช่วยให้นักเรียนพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านความหมายของคำศัพท์					
7. เกมช่วยให้นักเรียนพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ในด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค					
8. เกมช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานมากขึ้น					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
9. นักเรียนให้ความร่วมมือในการเล่นเกมารศึกษาในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 2W3P					
10. คำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษามีความน่าสนใจ					
11. คำศัพท์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมการศึกษามีความเหมาะสมกับชั้นของนักเรียน					
12. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
13. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ					
14. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนเกิดความคิดอย่างหลากหลาย					
15. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน