



รายงานการพัฒนานวัตกรรม  
เรื่อง  
ผลการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P  
ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201)  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เอกชัย เขียววรรณ

รายงานการพัฒนานวัตกรรมเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนานวัตกรรมการสอน  
ตามโครงการสถานศึกษาพื้นที่นวัตกรรมนำร่อง  
ณ โรงเรียนบ้านทุ่งใต้  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

**ผลการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P  
ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201)  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

**ผู้พัฒนา** เอกชัย เขียววรรณ ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 (13 มกราคม 2568 – 23 มกราคม 2568)

**บทคัดย่อ**

การพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับคะแนนทดสอบก่อนเรียน 3) ศึกษาผลสะท้อนหลังจากการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มเป้าหมายในการพัฒนาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 8 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ และ 3) แบบสะท้อนผลหลังจากการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจและแบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยการทดสอบค่าที (t-test: pair samples test)

ผลการพัฒนา พบว่า

1. ผลการพัฒนายุทธศาสตร์การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยของค่าความสอดคล้องโดยรวมอยู่ในระดับมาก เท่ากับ 4.55 และ 4.20 ตามลำดับ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. การสะท้อนผลจากการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่าในการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ในด้านการจัดการเรียนการสอนประกอบการใช้สื่อการสอน และด้านกระบวนการสอนของผู้พัฒนา และผลการสัมภาษณ์นักเรียนจากการจัดการเรียนการสอน พบว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นและอยากให้มีการจัดการเรียนการสอนแบบนี้ อีก และผลจากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนในช่วงจัดการเรียนการสอน จากการสังเกต พบว่า ในการจัดการเรียนการสอนในการพัฒนาครั้งนี้ นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการ

ทำงาน ส่งงานตามระยะเวลาที่กำหนด มีการช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อนภายในกลุ่ม นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการทำกิจกรรม มีความกระตือรือร้น และให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอน

## 1. ที่มาและความสำคัญ

### 1.1 ความสำคัญของปัญหา

สังคมโลกในปัจจุบันเป็นยุคสมัยแห่งการเรียนรู้และการสื่อสารไร้พรมแดน ผู้คนจากทั่วทุกมุมโลกที่มีความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมและเชื้อชาติสามารถติดต่อสื่อสารและเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้จากอินเทอร์เน็ต โดยมีภาษาเป็นสื่อกลางในการรับส่งข้อมูล มนุษย์ไม่ได้ใช้ภาษา เป็นเพียงเครื่องมือในการรับสื่อความหมายเพื่อแสดงความเข้าใจที่มีต่อกันและกันเท่านั้น ภาษายังเป็นเครื่องมือในการกำหนดควบคุมสังคมและแสดงออกถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของชนชาตินั้นๆ ได้ เช่นกัน (ชฎาพร โปศัยสุวรรณค์และคณะ; 2561, น. 1388) ถึงแม้ว่าจะมีภาษาต่างๆ มากมายบนโลก แต่ภาษาที่ถูกใช้มากที่สุดในโลกปัจจุบันคือ ภาษาอังกฤษ จากสถิติพบว่ามากกว่า 2,000 ล้านคนของพลเมืองโลกใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักในการสื่อสาร (ชัชรีย์ บุณนาค; 2561, น. 235) และจาก 193 ประเทศทั่วโลก มีประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ 67 ประเทศ และมี 27 ประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการรอง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่ 13 (พ.ศ. 2566- 2570) ระบุจุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนา แห่งอนาคต มุ่งตอบสนองเป้าหมายหลักของแผนพัฒนาฯ จำนวน 2 เป้าหมาย ได้แก่ 1) การพัฒนา คนสำหรับโลกยุคใหม่ โดยคนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง สอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมาย สามารถสร้างงาน อนาคต และสร้าง ผู้ประกอบการอัจฉริยะ ที่มีความสามารถในการสร้างและใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม และ 2) การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม ด้วยการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งการพัฒนา ระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์มาจนถึงปัจจุบันที่ จะมุ่งเน้นการสร้างสรรคนวัตกรรม โดยจุดมุ่งหมายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม แห่งชาติฉบับที่ 12 ได้มีการพูดถึงการพัฒนาครูและการศึกษาให้มีคุณภาพ เน้นให้คนไทยเป็นคนไทยสายพันธุ์ใหม่ที่ทักษะที่ หลากหลายและสามารถใช้ได้หลายภาษา ใช้ดิจิทัลและเรียนรู้เป็น จัดเป็นการศึกษาที่สร้างอนาคตและ ยกยกระดับคุณภาพการศึกษาให้เป็นการศึกษาตลอดชีวิต รวมถึงภาษาอังกฤษถือเป็นสิ่งที่ จำเป็นต้องได้รับการ มุ่งเน้นและพัฒนาให้มีความเป็นมาตรฐานสากล อีกทั้งประเทศไทยได้เข้าร่วม ประชาคมอาเซียนและ ในยุคที่อัตราการแข่งขันสูงขึ้นทั่วโลก การยกระดับมาตรฐานการใช้ภาษาอังกฤษโดยเฉพาะในระดับอุดมศึษา จึงเป็นสิ่งที่รัฐบาลให้ความสำคัญอย่างยิ่งในประกาศทั้ง 5 ข้อ ของนโยบายดังกล่าว มีใจความสำคัญ ในแง่ของการสนับสนุนให้สถาบันอุดมศึกษากำหนด นโยบาย เป้าหมาย และเกณฑ์ในการสร้างมาตรฐาน ภาษาอังกฤษ โดยมีการทดสอบความรู้ ปรับปรุง แผนการเรียนการสอน รวมถึงกิจกรรมนอกหลักสูตร ต่างๆ เพื่อวัดและพัฒนาประสิทธิภาพทางภาษา โดยมีทักษะที่มุ่งเน้นคือ 1) การใช้ภาษาอังกฤษด้าน วิชาการ 2) การใช้ภาษาอังกฤษด้านวิชาชีพ 3) ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในระดับที่ใช้งานได้ โดย จะต้องมีความชัดแจ้งและการประเมินผลที่ชัดเจน ที่สามารถเทียบเคียงกับมาตรฐานระดับนานาชาติ ซึ่งตาม นโยบายแผนการศึกษาแห่งชาติปัจจุบัน พ.ศ. 2560-2579 ต้องการจัดระบบการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ มุ่งผู้เรียนมีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs 8Cs) ทำให้คนไทยเข้าถึงการศึกษาที่มี คุณภาพมาตรฐานเต็มศักยภาพ รวมถึงแผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากรที่เน้นให้ เป็นมหาวิทยาลัย แห่งการสร้างสรรค เป็นแหล่งค้นคว้า วิจัย บูรณาการ ถ่ายทอดความรู้ ศิลปะวัฒนธรรม และเทคโนโลยี ขั้นสูง เพื่อการพัฒนาประเทศให้ก้าวสู่ยุค 4.0 ในการนี้การผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถใช้อังกฤษใน

การทำงาน การประกอบอาชีพตามคุณภาพมาตรฐานระดับสากล มีภูมิปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ ยึดมั่นในคุณธรรม รับผิดชอบต่อสังคม ประเทศชาติและมนุษยชาติจึงมีความสำคัญมาก ดังนั้นบุคลากรที่สามารถบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ทั้งภาษาและสังคม จึงเป็นที่ต้องการจำนวนมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษ หากมีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารได้ ส่งผลให้การสื่อสารนั้นมีความชัดเจน สามารถบอกความต้องการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องรับรู้ถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษและตื่นตัวในการพัฒนาตนเองในด้านภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังต้องการที่จะพัฒนาความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษของประชากร ความคล้ายคลึงกับประเทศอื่นๆ ที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศไทยซึ่งเป็นสมาชิกของอาเซียน ภาษาอังกฤษทางธุรกิจและระหว่างประเทศที่ได้รับการยอมรับคือภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศหลักที่ใช้ในวงราชการ วิชาชีพ วิชาการและการค้า มีการสอนเป็นวิชาในสถานศึกษาทุกแห่งและทุกระดับชั้นตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับมหาวิทยาลัย กระทรวงศึกษาธิการได้มุ่งดำเนินการภารกิจหลักตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) โดยหน่วยงานขับเคลื่อนทุกแผนย่อยในประเด็น 12 การ พัฒนาการเรียนรู้ และแผนย่อยที่ 3 ในประเด็น 11 ศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต รวมทั้งแผนการปฏิรูป ประเทศ ด้านการศึกษา และนโยบายรัฐบาลทั้งในส่วนนโยบายหลักด้านการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตและนโยบายเร่งด่วนเรื่องการเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 โดยการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันเนื่องจากเป็น เครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก โดยนำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนา ผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้ และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่าย และกว้างขึ้นต่อดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบันในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้มากขึ้น ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารผ่านทางเทคโนโลยีต่างๆ ทั้งทางด้านการพูดและการเขียนดังนั้นผู้ที่มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษสามารถหาความรู้เพิ่มเติม โดยเข้าถึงแหล่งความรู้ซึ่งมีอยู่อย่างไม่จำกัดทั่วโลกด้วยความสะดวกและรวดเร็ว

การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศให้มีประสิทธิภาพครูผู้สอน ควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการอ่านเพื่อนำความรู้เกี่ยวกับกระบวนการอ่านมาประยุกต์ใช้ในวิธีสอนอ่านแบบต่างๆ เนื่องจากการสอนอ่านภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองและภาษาต่างประเทศได้รับอิทธิพลความคิดและทฤษฎีในการสอนอ่านจากการสอนอ่านภาษาอังกฤษ เป็นภาษาแม่อย่างมาก (วิสาข์ จิตวิตร; 2543, น.1-2) ดังนั้นจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่จะให้ได้ผลดีนั้นผู้เรียนต้องมีความสามารถในการฟัง พูด อ่านและเขียน อันเป็นทักษะในการแสดงออกทางภาษาซึ่งในทักษะทั้ง 4 นี้ หากจะเปรียบเทียบความสำคัญแล้วนับได้ว่าทักษะการอ่านเป็นทักษะที่ได้รับการเน้นและถือว่าเป็นทักษะที่จำเป็นที่สุดสำหรับนักเรียน ความสำเร็จในชีวิตการเรียนการศึกษและการประกอบอาชีพหลายอย่างขึ้นอยู่กับ การอ่านเป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่ง ในชีวิตคนเรานั้นแทบทุกอาชีพและทุกระดับชั้นไม่อาจหลีกเลี่ยงการอ่านได้เลยโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนนิสิตนักศึกษาจะใช้ชีวิตส่วนใหญ่เพื่อการอ่าน ทั้งนี้เพื่อผลสัมฤทธิ์ในชีวิตการเรียน การศึกษา รวมทั้ง เพื่อเป็นผู้ชนะในการแข่งขันเพื่อศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ (เถกิงกิจ แก้วเสนห์; 2541, น.1) การอ่านภาษาอังกฤษเป็นปัญหาที่ยิ่งใหญ่เวลาอ่านภาษาอังกฤษ

คืออ่านแล้วไม่เข้าใจทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่มีอยู่ในข้อความที่กำลังอ่าน ได้จึงทำให้เกิดความรู้สึกว่าการอ่านเป็นเรื่องยากลำบาก น่าเบื่อหน่ายและยิ่งไปกว่านั้นยังทำให้เกิดความ ห้วนใจไม่มีความเชื่อมั่นในตัวเองฉะนั้นในการอ่านเพื่อความเข้าใจการรู้คำศัพท์จึงเป็นสิ่งจำเป็น จะ มองข้ามไปไม่ได้เป็นอันขาดแม้ว่าจะสามารถใช้ทักษะหรือเทคนิคอื่นๆเพื่อการอ่านได้ดีเพียงใดก็ตามแต่ถ้า หากไม่ทราบความหมายของคำในข้อความที่กำลังอ่านก็ไม่เข้าใจสิ่งที่อ่านนั้นได้ตลอดหรือถูกต้องแต่ กลับทำให้เสียเวลาและไม่ได้ประโยชน์อะไรจากการอ่านนั้นๆเลย (สมุทฺร เซ็นเชาวนิช; 2540, น.15)

จากความสำคัญของภาษาอังกฤษดังกล่าว ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนมุ่งพัฒนาคุณภาพการ เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆการแสวงหา ความรู้ และการประกอบอาชีพ ทั้งนี้การสอนภาษานั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเป็นการสอนที่เน้นทักษะสัมพันธ์ที่มุ่งบูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะได้แก่ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแต่อย่างไรก็ตาม (ศิริพร สุธรรมเดชะ; 2541, น.2) ได้รวบรวมและศึกษาเอกสารต่างๆเกี่ยวกับทักษะทางภาษานั้นพอสรุปได้ว่า หากพิจารณาถึงทักษะ ทั้ง 4 ดังกล่าวแล้วนั้นโอกาสที่นักเรียนจะได้ใช้ทักษะการอ่านจะมีมากที่สุดเนื่องจากคนส่วนใหญ่ของ ประเทศไม่ค่อยมีโอกาสพบปะพูดคุยกับผู้ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันมากนัก ทักษะการฟังการพูดจึง เกิดขึ้นได้ยากสำหรับทักษะการเขียนนั้นถือว่าเป็นทักษะที่อาศัยความรู้ ความเข้าใจและมีพื้นฐานมาจาก การฟัง พูด อ่านจึงเป็นทักษะที่มีโอกาสฝึกน้อยส่วนทักษะการอ่านนั้นมีโอกาสได้ใช้มากกว่าทักษะอื่น เนื่องจากเอกสารสิ่งพิมพ์ อันได้แก่ หนังสือพิมพ์ วารสาร หนังสือ ตำราประกาศ ฉลากคำแนะนำการใช้ สินค้าและผลิตภัณฑ์ต่างๆยังมีพบเห็นทั่วไปจากคำกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับทฤษฎีของ (เรวดี หิรัญ; 2540, น.149) ที่ได้กล่าวไว้ว่าทักษะด้านภาษาเป็นทักษะที่จำเป็นและสำคัญเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากในปัจจุบันโอกาสที่เราจะเห็นและอ่านภาษาอังกฤษมีมากขึ้นเพราะประเทศไทยเป็นประเทศที่ กำลังพัฒนาจึงได้รับเอาเทคโนโลยีและวิทยาการสมัยใหม่รวมทั้ง เครื่องอุปโภคบริโภคจากต่างประเทศ ดังนั้นการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศในสถาบันการศึกษาจึงควรเน้นหนักที่การอ่าน เพราะเป็นทักษะที่ใช้มากที่สุดและจำเป็นที่สุด การเรียนภาษาอังกฤษที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่ง กำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 คือ ภาษาอังกฤษ ส่วน ภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลีและภาษากลุ่มประเทศเพื่อน บ้านหรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความ เหมาะสมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษสามารถใช้ ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆแสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถ ถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ; 2551, น.1)

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารควรเริ่มตั้งแต่มีความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์ (Vocabulary) ซึ่งเป็น พื้นฐานของการนำภาษาไปใช้ในทักษะต่างๆ ทักษะการ ฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะ ด้านการเขียน ถ้าผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ ผู้เรียนก็จะประสบปัญหาในการใช้ภาษาเพื่อการ สื่อสารต่างๆ การเรียนภาษาที่จะเข้าใจภาษาได้ดี ยิ่งขึ้น คือความเข้าใจในโครงสร้างภาษาและการรู้ ความหมายของคำศัพท์ (Long and Richards, 1987) ซึ่งกล่าวได้ว่าคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ ของภาษาไม่ต่างจากโครงสร้างหรือไวยากรณ์ ดังนั้นคำศัพท์จึงเป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ภาษา ยิ่งผู้เรียน มีความสนใจการเรียนรู้ คำศัพท์มากเท่าใด หรือมีเป้าหมายที่ชัดเจนและสมเหตุสมผลสำหรับการเรียนรู้ คำศัพท์ การเรียนรู้ภาษาที่จะนำไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จก็จะมีมากขึ้นเท่านั้น (Schmitt, & McCarthy,

1997, p.199-227) จากการศึกษายังมี Wilkins (1972, p.111) กล่าวว่าถ้าไม่มีความรู้ไวยากรณ์จะทำให้สื่อความหมายได้น้อยมาก แต่ถ้าไม่รู้คำศัพท์จะไม่สามารถสื่อความหมายได้เลย หมายถึงการเรียนภาษาที่สองต้องมีความรู้ ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อให้การสื่อสารสามารถเข้าใจได้ ถึงแม้จะมีความรู้ด้านไวยากรณ์ที่จำกัด แต่ในทางตรงข้ามกันถ้าผู้เรียนภาษาต่างประเทศเป็นภาษาที่สองไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์ จะไม่สามารถเข้าใจและสื่อสารอะไรได้เลย การที่ผู้เรียนจะสามารถเขียนหรือแต่งประโยคได้อย่างถูกต้องนั้น ผู้เรียน จะต้องรู้จักคำศัพท์ความหมาย หน้าที่ของคำศัพท์ที่จะนำมาใช้เพื่อให้การเขียนนั้นถูกต้องตามรูปแบบ ไวยากรณ์ และจะนำไปสู่การสื่อสารที่ถูกต้อง (ธีรวิภา ปลาตะเพียนทอง, 2562, น.9) ซึ่งในปัจจุบันมีการจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมมาช่วยในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งเกมเป็นสิ่งที่มีการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาต่างๆ อย่างแพร่หลายในวิชาที่เกี่ยวกับการใช้ภาษา การเล่นเกมช่วยให้เด็กเรียนใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ช่วยให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา แนวคิดหนึ่งที่ผู้ศึกษาให้ความสนใจคือ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) โดยลักษณะการจัดการเรียนรู้สามารถสร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน ซึ่งในเกมแต่ละเกมนั้นอาจมีผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคน แข่งขันกันหรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลง มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินชนะหรือแพ้ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์; 2554, น.210) อีกทั้งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นกระบวนการที่มีลักษณะที่ ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำ เนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทิตินา แคมมณี; 2562, น.147) จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีจุดมุ่งหมายสำคัญคือ ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการปฏิบัติ ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และทักษะการสื่อสาร การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีผลพฤติกรรมการแสดงออก ความรู้สึกสนุกสนานผ่อนคลาย ซึ่งความรู้สึกและพฤติกรรมที่ปรากฏอาจกล่าวได้ว่าเป็นแรงจูงใจในการเรียน จากการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ประกอบกับผลการศึกษาของ นอกจากนี้งานวิจัยหลายท่านที่แสดงให้เห็นว่านอกจากผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะและความรู้แล้วยังส่งผลต่อเจตคติหรือแรงจูงใจที่มีต่อการเรียน อาจกล่าวได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานผู้เรียนจะได้เรียนรู้และใช้กระบวนการ แก้ไขปัญหาด้วยตนเองเป็นการพัฒนาทักษะตามองค์ประกอบของทักษะการเรียนรู้ภาษาและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วย

จากการศึกษาปัญหาการเรียนการสอนในปัจจุบันพบว่าการเรียนการสอนในประเทศไทยไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรโดยเฉพาะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน จากการสังเกตการณ์เรียน การตรวจงานและการสอบถามตัวนักเรียนและจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ไม่สามารถเขียนคำหรือประโยคง่ายๆ ได้ ไม่มีความเข้าใจ ดังนั้นจากความสำคัญดังกล่าวผู้พัฒนานวัตกรรมจึงได้จัดทำสื่อการสอนเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นี้ขึ้น เพื่อพัฒนาศักยภาพนักเรียนให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ส่งเสริมและ พัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการจดจำคำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ เนื่องจากการสอนโดยใช้เกมเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่มีส่วนช่วยให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยความสนุกสนาน ลดบรรยากาศความตึงเครียดระหว่างเรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี สามารถนำไปต่อยอดกับการเรียนรู้ควบคู่ไปกับทักษะอื่นๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้ อีกทั้งยังเป็นแนวทางสำหรับผู้พัฒนานวัตกรรมในการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพที่ดีต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์

การพัฒนานวัตกรรมการสอนในครั้งนี้ ผู้พัฒนาได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรมดังนี้

1.2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.2.3 เพื่อศึกษาผลสะท้อนหลังจากการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

## 1.5 ขอบเขตการพัฒนา

### 1.5.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

### 1.5.2 ตัวแปรการพัฒนา

#### 1) ตัวแปรต้น

บทเรียนการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

#### 2) ตัวแปรตาม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลสะท้อนกลับจากการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจภายหลังการเรียนการสอนและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน

### 1.5.3 เนื้อหานวัตกรรม

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้พัฒนาได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมด 6 แผน

1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Fresh Food Shop

2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Pet Shop

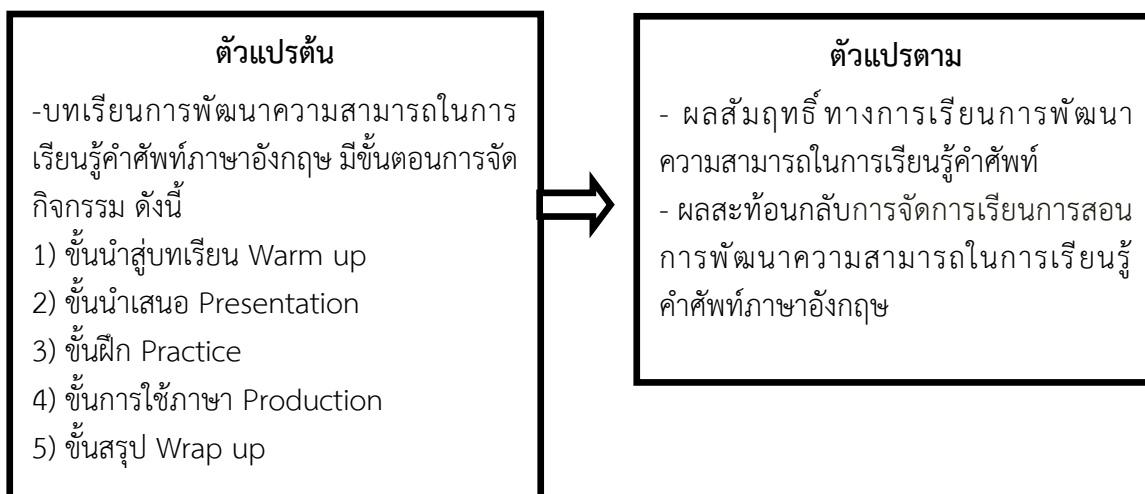
- 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Fruits Shop
- 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Grocery Shop
- 5) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Clothes Shop
- 6) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Toy Shop

#### 1.5.4 เวลาสถานที่ใช้นวัตกรรม

ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เริ่มดำเนินการพัฒนาตั้งแต่เดือน มกราคมเป็นต้นไปโดยจัดกิจกรรมการเรียนตามบทเรียนที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นคือการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีแผนในการจัดกิจกรรมทั้งหมดจำนวน 6 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การประเมินความพึงพอใจหลังจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสิ้น 7 ชั่วโมง ที่โรงเรียนบ้านทุ่งใต้ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

#### 1.7 กรอบแนวคิดของการพัฒนา

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จึงสรุปได้เป็นกรอบแนวคิดกระบวนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยวิธีและเทคนิค 2W3P จึงเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น (ภุชงค์ มัชฌิโม; 2559, น.56-57; อัมราภรณ์ หนูยอด, ธีรฎุโท; 2560, น. 64) ดังนี้ 1) ขั้นนำสู่บทเรียน Warm up 2) ขั้นนำเสนอ Presentation 3) ขั้นฝึก Practice 4) ขั้นการใช้ภาษา Production และ 5) ขั้นสรุป Wrap up ดังภาพประกอบ



## 2. เอกสารและงานที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกม การศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในบทนี้ผู้พัฒนา ได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

### 2.1 วิธีสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach)

วิธีสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) จาก ข้อเท็จจริงพบว่าถึงแม้นักเรียน จะเรียนรู้โครงสร้างของภาษามาแล้วเป็นอย่างดี แต่ก็ยังไม่สามารถพูดหรือ สื่อสารได้ดีนัก ด้วยเหตุผลนี้ นักภาษาศาสตร์และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนภาษาต่างประเทศได้เสนอแนว การสอนแบบใหม่ คือ การสอนเพื่อการสื่อสาร โดยมีความเชื่อว่าภาษาไม่ได้เป็นเพียงระบบไวยากรณ์ที่ ประกอบด้วย เสียง คำศัพท์ และโครงสร้างเท่านั้น แต่ภาษาคือระบบที่ใช้ในการสื่อสาร

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537, น. 107) ให้ความหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารว่าเป็น การสอนภาษาที่ทำให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้ได้ในการสื่อสาร หรือผู้เรียนสามารถนำ ภาษาไปใช้ ในการสื่อความหมายได้ โดยผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องตามบริบทการใช้งาน ของภาษา ไม่ เพียงแค่รู้หลักการใช้ภาษาเท่านั้น

สันทนา สุธาธารัตน์ (2557, น. 72) ให้ความหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารว่าเป็น การสอนภาษาที่สอนให้ผู้เรียนได้ลงมือทำในกิจกรรมที่หลากหลาย โดยกิจกรรมที่ใช้ในการฝึก ภาษามี ความสอดคล้องกับการใช้ภาษาจริง และทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษา

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558, น. 132) ให้ความหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารว่า เป็นการสอนภาษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้ได้จริง โดยให้ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนทักษะทาง ภาษาและให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่วในการใช้ภาษามากกว่าการรู้เพียงแค่หลักการใช้ภาษา

### 2.2. ความเป็นมา

เนื่องจากความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา กฎเกณฑ์ไวยากรณ์ คำศัพท์ ที่ดีพอแต่เพียงอย่างเดียว เท่านั้นไม่สามารถทำให้นักเรียนมีการสื่อสารที่แท้จริงได้ ทั้งนี้เป็นเพราะการใช้การสื่อสารนั้นไม่ได้อาศัย ความรู้ความเข้าใจในเรื่องตัวเนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่นักเรียนต้องเข้าใจถึงสถานการณ์ในการใช้ภาษา หน้าที่ในการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับกาลเทศะ และเป็นเรื่องที่ยอมรับของสังคมด้วยวิธีสอนตามแนวภาษา เพื่อการสื่อสารนี้จึงได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อมุ่งเรียนภาษาเพื่อการสื่อสารจริงๆ

### 2.3 แนวคิดพื้นฐาน

วิธีการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนี้ มีแนวคิดที่ว่า เป้าหมายของการเรียนการสอน ภาษาเพื่อพัฒนา ความสามารถทางการสื่อสาร (Communicative competence) นักเรียนจะ สามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องตามสถานการณ์กาลเทศะรู้ว่าภาษาแบบใด ควรหรือไม่ควรใช้ในแต่ละโอกาส ความสามารถในการสื่อสารเพื่อที่จะใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมนั้นประกอบด้วย

1. ความสามารถทางด้านภาษาศาสตร์หรือไวยากรณ์ (Linguistic or grammatical competence) นักเรียนจะต้องมีความเชี่ยวชาญด้านกฎเกณฑ์ของภาษา คำศัพท์ รูปประโยค การออกเสียง การสะกดคำ ทั้งที่เป็นภาษาพูด (verbal) และไม่ใช่ภาษาพูด (nonverbal)

2. ความสามารถทางภาษาศาสตร์สังคม (Sociolinguistic Competence) นักเรียนจะต้อง แยกแยะภาษาที่ใช้ในสังคมที่แตกต่างกันได้ว่าเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ ใครพูดกับใครระดับเสียง แบบใด เช่น นักเรียนคนหนึ่ง เมื่อพูดกับเพื่อนก็ใช้ภาษาแบบหนึ่ง แต่เมื่อพูดกับครูภาก็จะเปลี่ยนไปเป็นต้น

3. ความสามารถด้านการสัมพันธ์ของข้อความ (Discourse Competence) เป็นความสามารถในการที่จะรวม และตีความ รูปประโยค และความหมาย เพื่อให้ได้ใจความโดยรวมของข้อความที่พูดหรือเขียนความสามารถด้านนี้ประกอบด้วยกฎเกณฑ์ 2 ส่วนคือ

3.1 การสัมพันธ์ข้อความระดับประโยค (Cohesion) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงข้อความทางกฎเกณฑ์ตามไวยากรณ์ โดยใช้เครื่องมือสัมพันธ์ของข้อความในระดับประโยค (cohesion devices) ต่างๆ เช่น การใช้คำสรรพนาม การใช้คำเชื่อม (transition words) หรือการใช้โครงสร้างประโยคคู่ขนาน (parallel structure)

3.2 การสัมพันธ์ของข้อความระดับในระดับสูงกว่าประโยค (Coherence) ซึ่งเป็นการเรียงเรียงจัดการกับความหมายของข้อสอบข้อความทั้งหมด เช่น การซ้ำคำ (Repetition) ความสัมพันธ์กลมกลืน (Consistency) และความสอดคล้องกันของความคิด (Relevance of ideas)

4. ความสามารถทางด้านกลวิธีในการสื่อความหมาย (Pragmatic competence or strategic competence) นักเรียนจะต้องสามารถใช้กลวิธีต่างๆ เพื่อให้การสื่อสารของตนเองประสบความสำเร็จในกรณีที่ไม่มีความรู้ ความสามารถทางภาษาอย่างพอเพียงอาจต้องใช้ภาษาท่าทางประกอบการพูด การขยายความด้วยคำศัพท์อื่นๆแทนคำศัพท์ที่ไม่รู้ เช่น นักเรียนไม่รู้คำว่าเครื่องทำลายเอกสารใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคำใด แต่นักเรียนบอกว่า the machine which destroys paper หรือบอกว่า the paper destroys (ที่ถูกศัพท์คำนี้คือ a shredder หรือ a paper shredder) ก็ถือว่านักเรียนมีความสามารถทางด้านกลวิธีในการสื่อความหมายแล้ว

## 2.4 ลักษณะสำคัญ

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537, น. 108) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารดังนี้

1. ให้นักเรียนทราบที่กำลังทำอะไรและทำเพื่ออะไร ครูต้องชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงจุดประสงค์ของการเรียน เพื่อให้การเรียนมีความหมายต่อนักเรียน และให้นักเรียนสามารถทำ บางอย่างได้หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแล้ว เช่น ทักษะการอ่าน เมื่อนักเรียนเรียนแล้ว สามารถอ่านคำแนะนำในสิ่งต่างๆ ได้

2. กิจกรรมการเรียนการสอนโดยการบูรณาการให้เข้ากับชีวิตประจำวันสามารถช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ดีกว่าการสอนภาษาโดยแยกเป็นส่วนๆ ซึ่งการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารต้องใช้หลายทักษะควบคู่กัน และอาจต้องใช้ວັນภาษาประกอบ

3. ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมการใช้ภาษา ซึ่งกิจกรรมควรเป็นรูปแบบกิจกรรมที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน และในกิจกรรมการใช้ภาษาควรให้นักเรียนได้มีโอกาสเลือกใช้ข้อความที่เหมาะสมกับสถานการณ์ ซึ่งนักเรียนควรได้เรียนรู้ความหมายของสำนวนต่างๆ ด้วยเช่นกัน

4. ให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ผ่านกิจกรรมต่างๆ ตัวอย่างกิจกรรม เช่น เกม การแก้ปัญหา การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น

5. นักเรียนต้องไม่กลัวการใช้ภาษา โดยการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการสอนที่เน้นการใช้ภาษามากกว่าหลักการใช้ภาษา ซึ่งครูไม่ควรแก้ข้อผิดพลาดที่เกิดจากการใช้ภาษาของนักเรียน ทุกครั้ง แต่ควรแก้ในส่วนที่การสื่อสารเกิดความผิดพลาด หากครูแก้ทุกข้อผิดพลาดของนักเรียน นักเรียนจะขาดความมั่นใจและไม่กล้าใช้ภาษาในการทำกิจกรรม และการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ควรเน้นไปที่ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และความถูกต้องของภาษาก็ควรคำนึงถึงเช่นเดียวกัน

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558, น. 132) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารดังนี้

1. มุ่งเน้นการนำภาษาไปใช้จริง (Use) มากกว่าหลักการใช้ภาษา (Usage) เพื่อให้เกิด ความคล่องแคล่ว (Fluency) ในการใช้ภาษา แต่ไม่ทิ้งความถูกต้องทางไวยากรณ์
2. มุ่งเน้นการเรียนการสอน 4 ทักษะในรูปแบบบูรณาการ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาในการติดต่อสื่อสาร
3. มุ่งเน้นให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนภาษาเป็นสำคัญ
4. มุ่งเน้นการสอนหน้าที่ทางภาษา (Functions) มากกว่าการสอนรูปแบบทางภาษา
5. ลักษณะของกิจกรรมการเรียนการสอนต้องเป็นไปเพื่อการสื่อสาร เช่น การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น ซึ่งจะต้องมีลักษณะเหมือนกับการใช้ภาษาในชีวิตจริง

ดังที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นว่าวิธีสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารได้เปลี่ยนแนวความคิดทางการสอนภาษามีใช้มุ่งความถูกต้องแม่นยำทางกฎเกณฑ์ภาษาเท่านั้นหากแต่คำนึงถึงการนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารที่แท้จริงด้วย จึงพอสรุปลักษณะที่สำคัญของวิธีการสอนแบบนี้ได้ดังนี้

1. มุ่งเน้นการนำภาษาไปใช้จริง (use) มากกว่าการสอนวิธีการใช้ภาษาตามหลักภาษา (usage) และให้ความสำคัญกับความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (fluency) มากกว่าความถูกต้องแม่นยำในการใช้ภาษา (accuracy) ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าวิธีการสอนนี้จะเลยการสอนหลักไวยากรณ์เมื่อนักเรียนใช้ภาษาผิดๆครูจะเข้าไปแก้ไขข้อผิดพลาดในช่วงเวลาที่เหมาะสมไม่เข้าไปขัดจังหวะนักเรียนทันที ซึ่งจะทำให้การใช้ภาษาหรือการสื่อสารของนักเรียนหยุดชะงักและการแก้ไขครูจะแก้ไขสิ่งที่เฉพาะสิ่งที่สำคัญๆและสิ่งที่ผิดพลาดบ่อยๆเท่านั้น

2. มุ่งเน้นการเรียนการสอนทั้ง 4 ทักษะแบบบูรณาการ (integrated skills) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมุ่งฝึกนักเรียนให้มีทักษะทางภาษาในการติดต่อสื่อสาร

3. มุ่งเน้นให้นักเรียนมีบทบาทในการฝึกภาษาเป็นสำคัญ โดยมีครูเป็นผู้เริ่มกิจกรรมและเป็นผู้ช่วยให้การฝึกภาษาดำเนินต่อไป ระหว่างนักเรียนด้วยกัน ในลักษณะของการจัดกิจกรรมกลุ่มใหญ่กลุ่มย่อย และกิจกรรมคู่ นอกจากนี้ครูเป็นผู้เริ่มสื่อสาร (co-communicator) ในบางสถานการณ์เพื่อเป็นตัวอย่างในการฝึกภาษาแก่นักเรียน

4. มุ่งเน้นการสอนหน้าที่ภาษา (functions) มากกว่าการสอนรูปแบบทางภาษา (form) เพราะอาจมีรูปแบบทางภาษาหลายอย่างที่ทำหน้าที่อย่างเดียวกัน การสอนที่มุ่งเน้นหน้าที่ของภาษานี้จะช่วยให้นักเรียนได้ทราบว่าตนเองมีความประสงค์ในการสื่อสารอย่างไร เช่น นักเรียนอยากจะแนะนำตนเองหน้าที่ของภาษาที่นักเรียนต้องใช้คือ การแนะนำตนเอง (Self introduction) รูปแบบภาษาอาจมีหลายอย่างที่นักเรียนสามารถเลือกใช้ได้ คือ

My name is \_\_\_\_\_ I am \_\_\_\_\_. May I introduce myself? I am \_\_\_\_\_. I'd like to introduce myself. My name is \_\_\_\_\_ .

5. ลักษณะของกิจกรรมการเรียนการสอนที่สำคัญของวิธีการสอนแบบนี้กิจกรรมการเรียนการสอนทุกกิจกรรมต้องเป็นไปเพื่อการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการเล่น เกม การแสดงบทบาทสมมติการแก้ปัญหา กิจกรรมที่เป็นการสื่อสารที่แท้จริงต้องมีลักษณะเหมือนกับการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมการหาข้อมูลที่ขาดหายไป (information gap) การใช้ภาษาในชีวิตจริงนั้นเป็นการค้นหาข้อมูลในส่วนที่ตนเองยังไม่ทราบหรือยังไม่สมบูรณ์ จึงมีการซักถามจากบุคคลอื่นตามความต้องการ

ของแต่ละบุคคล กิจกรรมการหาข้อมูลที่ขาดหายไปจึงเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการใช้ภาษาในชีวิตจริง กล่าวคือ นักเรียนจะฝึกภาษาอย่างมีจุดหมายเพื่อหาข้อมูลที่ตนเองยังไม่มีจากเพื่อนๆทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อในการฝึกภาษา ตรงกันข้ามกับการฝึกภาษาตามรูปแบบที่กำหนดให้ที่นักเรียนจะได้ฝึกตามรูปแบบที่นักเรียนทราบคำตอบอยู่แล้ว ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่เป็นจริงตามธรรมชาติของการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันของนักเรียน ดังตารางเปรียบเทียบ ต่อไปนี้

กิจกรรมการฝึกภาษาตามรูปแบบประโยค (นักเรียนทราบคำตอบอยู่แล้ว)	กิจกรรมฝึกภาษาเพื่อหาข้อมูลที่ขาดหายไป (ไม่ทราบคำตอบ)
1. การถามชื่อเพื่อนในชั้นเรียนตามรูปแบบของประโยคที่กำหนดให้ว่า My name is _____. And what's your name? ส่วนใหญ่นักเรียนในห้องเรียนเดียวกันจะทราบชื่อ สกุล ของเพื่อนอยู่แล้ว	1. ครูแจกบัตรชื่อใหม่ให้นักเรียนแต่ละคนแล้วให้นักเรียนถามชื่อของเพื่อนตามรูปแบบประโยคที่เรียนมาแล้ว My name is ____ (ชื่อใหม่) _____. And what's your name? นักเรียนไม่ทราบชื่อใหม่ของเพื่อน จึงมีความต้องการ อยากที่จะทราบ
2. การถามตอบราคาสินค้าซึ่งระบุสินค้าและราคาไว้ให้แล้ว นักเรียนผลัดกันถาม ตอบตามข้อมูลที่ทราบอยู่แล้วในหนังสือ	2. การถามตอบราคาสินค้า โดยนักเรียนแต่ละคนมีรายการสินค้าเดียวกัน แต่ไม่ทราบราคาสินค้าบางรายการ จึงถามข้อมูลในรายการที่ตนเองยังไม่ทราบจากเพื่อน

ตัวอย่างของกิจกรรมการหาข้อมูลที่ขาดหายไปมิให้พบเห็นมากในหนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษโดยเฉพาะแบบเรียนด้านการสอน

กิจกรรมตัวเลือก (Choice) นักเรียนต้องมีโอกาสเลือกใช้รูปแบบภาษาอันหลากหลายในการสื่อสาร (Choice of language forms) ละมีโอกาสที่จะเลือกและสื่อสารในสิ่งที่ตนต้องการ (Choice of content) เช่นนักเรียนเลือกที่จะชวนเพื่อนไปรับประทานอาหารที่ร้านแมคโดนัลด์ นักเรียนสามารถเลือกใช้รูปแบบภาษาดังต่อไปนี้

Let's go to the McDonald.

Why don't we go to McDonald?

Should we go to McDonald?

ในการเลือกใช้รูปแบบภาษารูปแบบใดในการสื่อสารนั้น ยังต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของภาษากับบทบาท (Role) ของผู้สื่อสารทั้งสองฝ่าย และความเหมาะสมของสถานการณ์ขณะที่พูดอีกด้วย การให้นักเรียนฝึกตามวิธีสอนนี้ จึงไม่ใช่การผูกรูปแบบที่ตายตัว แต่จากการใช้ภาษาหลาย ๆ รูปแบบ (Forms) ในแต่ละหน้าที่ของภาษา (functions) เพื่อให้นักเรียนได้เลือกใช้ตามความต้องการ

การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) นักเรียนต้องมีโอกาสทราบว่าการสื่อสารของตนเองประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวในการสื่อความหมายอาจจะให้ข้อมูลย้อนกลับโดยการแสดงท่าทางว่าเข้าใจหรือไม่เข้าใจข้อมูลที่สื่อสาร เพื่อทำให้ผู้ที่สื่อสารทราบว่าสิ่งที่เขาพูด (เขียน) นั้นผู้ฟัง (ผู้อ่าน) เข้าใจหรือไม่ผู้สื่อสารต้องปรับปรุงอะไรบ้าง อาจจะต้องพูดซ้ำหรือเปลี่ยนรูปแบบภาษาใหม่อธิบายเพิ่มเติมหรือใช้ท่าทางประกอบ ทั้งนี้เพื่อให้การสื่อสารสมบูรณ์ขึ้น เป็นที่เข้าใจกันระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสารมากที่สุด

## 2.5 ขั้นตอนการเรียนการสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร

ขั้นตอนการเรียนการสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารในที่นี้ของกล่าว วิธีการสอนแบบ 3P หรือ P-P-P ซึ่งมีขั้นตอน 3 ขั้นตอนดัง สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, น. 112 -115) ได้สรุปขั้นตอนวิธีสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ดังนี้

1. ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นการให้ตัวป้อนทางภาษา (Language Input) แก่ผู้เรียน ซึ่งจัดเป็นขั้นการสอนที่สำคัญขั้นหนึ่งในขั้นนี้ครูจะนำเสนอเนื้อหาใหม่ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและรูปแบบภาษาที่ใช้กันจริงโดยทั่วไป รวมทั้งวิธีการใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นด้านกรอกรเสียง ความหมาย คำศัพท์ และโครงสร้างไวยากรณ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ควบคู่กันไป

2. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) เป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีความแม่นยำในรูปแบบภาษา เพื่อจะสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารต่อไปหลังจากที่ผู้เรียนได้รับรู้รูปแบบภาษาว่าเป็นอย่างไรและสื่อความหมายอย่างไรในขั้นนำเสนอไปแล้ว ในขั้นนี้ควรเป็นการฝึกที่เน้นความหมาย (Meaning full drills) เพราะผู้เรียน มีความจำเป็นในการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมาย การฝึกเน้นความหมายหลายแบบ เช่น ฝึกการแลกเปลี่ยนข้อมูล (Inform gap) การแสดงบทบาทสมมุติ (Role – play) ฝึกด้วยการเล่นเกมที่มีการควบคุมการใช้ภาษา เป็นต้น

3. ขั้นนำไปใช้ (Production) เป็นการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เปรียบเสมือนการถ่ายโอน การเรียนรู้ภาษาจากสถานการณ์ในชั้นเรียนไปสู่การนำภาษาไปใช้จริง การฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยทั่วไปมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาในสถานการณ์ต่างๆ ที่จำลองสถานการณ์จริงหรือที่เป็นสถานการณ์จริงด้วยตนเอง โดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำแนวเท่านั้น ส่วนผู้เรียนมีหน้าที่ในการผลิตภาษา กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติควรเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีความต้องการและมีจุดมุ่งหมายในการสื่อสาร และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกใช้ภาษาหรือเนื้อหาด้วยตนเองมากที่สุด อีกทั้งผู้เรียนควรจะได้ประเมินผลการสื่อสารของตนจากผลสะท้อนกลับของผู้ร่วมสื่อสารด้วย เพื่อให้การสื่อสารเหมือนจริงมากที่สุด

นอกจากนั้น มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงกระบวนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยวิธีและเทคนิค 2W3P จึงเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น (ภุชงค์ มัชฌิม, 2559 น.56-57; อัมราภรณ์ หนูยอด และณัฐกร หิรัญโท, 2560, น. 64) ดังนี้

1. ขั้นนำสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมแล้ว อยากรู้ อยากรเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้นๆ เมื่อครูครูผู้สอนเห็นว่านักเรียนมีความพร้อม เกิดความสนุกและสนใจอยากเรียนแล้วก็เริ่มเรียนเนื้อหาต่อไป กิจกรรมที่กำหนดไว้ในขั้นนี้มีหลากหลาย เช่น เล่นเกม ปริศนาคำทาย เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนมาแล้ว

2. ขั้นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียนมีการนำเสนอศัพท์ใหม่ โครงสร้างทางไวยากรณ์ เนื้อหาใหม่ ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย กิจกรรมที่กำหนดไว้ประกอบด้วย การให้ฟังเนื้อหาใหม่ให้นักเรียนฝึกพูดตามในขั้นนี้ครูเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาที่ถูกต้องและเป็นแบบอย่างที่ต้องการในการออกเสียง คือ Informant (ผู้ให้ความรู้) รูปแบบของภาษาจึงเน้นที่ความถูกต้อง (Accuracy) เป็นหลักในขั้นนำเสนอนี้เน้นการให้ผู้เรียนได้เข้าใจความหมาย (Meaning) ของไวยากรณ์ที่นำเสนอก่อนแล้วตามด้วยรู้จักรูปแบบหรือโครงสร้างทางไวยากรณ์นั้นๆ (Form) และจบลงด้วยการออกเสียง (Pronunciation) ดังนั้นในขั้นนี้สามารถที่จะจดจำประเด็นสำคัญในการนำเสนอในรูปแบบอักษรย่อ คือ MFP

3. ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว (fluency) การฝึกอาจจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่หรือรายบุคคล ขั้นนี้เป็นโอกาสที่ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนในการใช้ภาษา ซึ่งการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นควรทำหลังการฝึก หากทำระหว่างที่นักเรียนกำลังลองผิดลองถูกอยู่ ความมั่นใจที่จะใช้ภาษาให้คล่องแคล่วอาจลดลงได้หรืออาจจะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกอย่างอิสระ Learning by Doing

4. ขั้นการใช้ภาษา (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้ว มาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (fluency) และเกิดความสนุกสนาน ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เน้นนักเรียนเป็นผู้ทำกิจกรรม ครูคอยให้ความช่วยเหลือ ถ้านักเรียนผิดพลาด อย่าขัดจังหวะให้ปล่อยไปก่อน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสบายใจ กิจกรรมที่กำหนดไว้มีหลากหลาย เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึก การนำเสนอผลงาน

5. ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง จุดประสงค์คือ เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว กิจกรรมที่เสนอแนะไว้จะเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่มทำแบบฝึกหัด เพื่อสรุปความรู้หรือเล่นเกมเพื่อทดสอบสิ่งที่เรียนมาแล้ว ในแต่ละขั้นของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมได้หลากหลายขึ้นอยู่กับบริบทด้านผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม

## 2.6 ข้อดีของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

1. เป็นวิธีการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกและแสดงออกทางภาษามาก
2. ภาษาที่นักเรียนฝึกในห้องเรียนสามารถนำมาใช้ในการสื่อสารจริงๆในชีวิตประจำวันได้ เพราะเป็นการฝึกหน้าที่ และรูปแบบภาษาที่มีใช้จริงในชีวิตประจำวัน
3. การเรียนการสอนตามวิธีนี้ไม่น่าเบื่อเพราะนักเรียนได้เลือกตัดสินใจในการสื่อสารเองตามความต้องการ
4. นักเรียนมีกำลังใจในการใช้ภาษา เนื่องจากเน้นความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาของนักเรียน (fluency) มากกว่าความถูกต้องแม่นยำทางภาษา (accuracy) และการแก้ไขข้อผิดพลาดในการใช้ภาษาจำทำเฉพาะกรณีที่จำเป็นเท่านั้น
5. เป็นวิธีการสอนที่เน้นการสอนทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะอย่างบูรณาการ

## 2.7 ข้อจำกัดของวิธีการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

1. ในบางครั้งการสอนตามแนววิธีนี้ อาจมีการละเลยเรื่องความถูกต้อง แม่นยำในการใช้ภาษา (Accuracy) โดยเฉพาะในขั้นการใช้ภาษาอย่างอิสระซึ่งครูจะอนุโลมในข้อผิดพลาดเล็กๆ น้อยๆ ของนักเรียนจะเน้นที่ความสามารถในการสื่อสารมากกว่า
2. ครูผู้สอนที่ใช้การสอนนี้ต้องมีความรู้ความสามารถมีนิสัยใฝ่รู้ในการเตรียมสื่ออุปกรณ์ และกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย น่าสนใจและในการฝึกภาษาต้องพยายามสร้างสถานการณ์ในการใช้ภาษาที่เหมือนจริง ให้นักเรียนเกิดความต้องการในการสื่อสารคุณสมบัติดังกล่าวไม่ได้มีอยู่ภายในตัวครูทุกคน

## 2.7 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

### 1. ความหมายของเกมการศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (2560, น. 66) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษา เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญาที่มีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกตคิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ ฯลฯ

สุวิทย์ มูลคำ (2557, น. 90) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการเรียนรู้ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกาเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นโดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมา ใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

นิติกานต์ ขวัญบุญ (2559, น. 56) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง เกมที่เน้นกิจกรรมการเล่น กระบวนการของกิจกรรม โดยมีผู้สอนและกติกาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ กำหนดโดยให้ ผู้เรียนเล่นตามกติกา เนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น ผลของการเล่นของผู้เรียนเป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมและนำมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปต้องการตามวัยของผู้เรียนทักษะความพร้อม ทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์และจิตใจ สังคม และสติปัญญา

มัลลิกา พวงผล (2560, น. 16) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้เด็ก เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ มีกติกาการเล่นเป็นเกมที่เล่นได้ทั้งรายบุคคล และรายกลุ่ม ช่วยฝึกการ สังเกต รูปร่างสี จำนวน ประเภท รวมถึงความสัมพันธ์ของพื้นที่เกมการศึกษาที่เหมาะสมกับเด็กวัย 3-5 ปี เช่น เกมจับคู่ เกมแยกประเภท เกมจัดหมวดหมู่ เกมเรียงลำดับ เกมโดมิโน เกมลอตโต เกมภาพตัดต่อ เกมต่อ ตามแบบ เป็นต้น เกมการศึกษาช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนาน และเกมการศึกษาช่วยพัฒนาทักษะความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์และจิตใจ สังคม และสติปัญญา

พรทิพย์ กันทาสม (2557, น. 17) กล่าวว่าเกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ และความคิดรวบยอดที่เป็นพื้นฐานของความเข้าใจ และความคิดด้านเหตุผล อย่างเป็นระบบโดยมีกฎเกณฑ์กติกาที่กำหนดไว้ในแต่ละหน่วย

วรรณิ วัจนสวัสดิ์ (2557, น. 15-16) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะและช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน นอกจากนี้ยังช่วยฝึกการแก้ปัญหาการคิดหาเหตุผล การสังเกตเปรียบเทียบ การจำแนกการจัดหมวดหมู่ อันเป็นทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้วย เกมการศึกษาเป็น กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ พัฒนาได้หลายๆ ด้าน รวมทั้งช่วยพัฒนาและเป็นการฝึกทักษะในด้านต่างๆ

### 2. ความสำคัญของเกมการศึกษา

การพัฒนาแบบการเรียนการสอนเพื่อเอามาเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับการเรียนของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น และมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

นรรีซต์ ฟันเชียร์ (2563, น. 30) กล่าวว่า เกม คือแนวการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สำคัญ ซึ่งช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว เพราะเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เข้ากับธรรมชาติการเรียนรู้ของมนุษย์มากที่สุด เพราะมนุษย์นั้นชื่นชอบการเล่นเกมและมองทุกอย่างที่เป็นเกมเสมอ ดังที่ Johan Huizinga

นักวัฒนธรรมและนักประวัติศาสตร์ชาวดัตช์ ได้อธิบายไว้ว่า มนุษย์เราเป็น สิ่งมีชีวิตที่ชอบเล่นมาตั้งแต่อดีต ดังนั้นการเล่นเกมส์ซึ่งเป็นสิ่งที่เก่าแก่และเป็นส่วนหนึ่งที่น่ามาสู่การเป็นอารยธรรมของมนุษย์

พรพิศ งามพงษ์ (2562, น.41-54) เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจสามารถช่วยเหลือในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน, การทำงานเป็นทีม, การบริหารโครงการ, ความรับผิดชอบ, ความคิด, สร้างสรรค์, สามารถสร้างให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม และสนุกสนานไปพร้อมๆ กับได้รับความรู้ในกิจกรรมต่างๆ ที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

ประหยัด จิระวรพงศ์, (2556) กล่าวว่า เกมการเรียนรู้ (GBL: Games-Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือ เล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนี้ด้วย

จากข้อมูลข้างต้นที่กล่าวมา สรุปได้ว่า เกมการเรียนรู้ (GBL: Games-Based Learning) คือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนโดยใช้เกมในการสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ การกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน จนเป็นที่มาของคำว่า Edutainment ซึ่งหมายถึงการศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิง

### 3. ประเภทของเกมการศึกษา

บำรุง โตรัตน์ (2540, น. 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบๆ ห้องเรียนและบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง
2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้อง เคลื่อนที่เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

วรรณพร ศิลาขาว (2556, น. 160) เกมที่ใช่ประกอบการสอนมีลักษณะดังนี้

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้นและสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานแต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลัง ก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจ

ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564, น. 12) อธิบายว่า เกมการสอนควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ความสนุกสนาน และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ไม่ควรใช้เวลานานเกินไป ต้องแจ่มกติกาก่อนเล่นก่อนเริ่มเกมทุกครั้ง ทั้งนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงระดับความเหมาะสมของผู้เรียนเป็นสำคัญในการเลือกเกม

อริป อนันต์กิตติกุล (2564, น. 47) ได้อธิบายว่า เกมประกอบการสอนที่ดีควรมีลักษณะประกอบดังต่อไปนี้ ควรเป็นเกมที่สนุกสนานที่สามารถตอบสนองต่อเป้าหมายและจุดประสงค์ของเกมที่ตั้งไว้ได้มีกฎกติกา การตัดสินใจที่ไม่ซับซ้อน สามารถตรวจสอบที่มาของคะแนนได้และใช้เวลาไม่นานเกินไปในการเล่น หากเป็นเกมที่ต้องการใช้อุปกรณ์และสถานที่ ควรเป็นอุปกรณ์ที่หาได้ทั่วไปและมี ราคาประหยัด นอกจากนี้เกมที่ดีจะต้องเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เคลื่อนไหวร่างกาย ทำท่ายความสามารหรือความรู้ด้านใดด้านหนึ่ง

เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่างๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งมีผู้แบ่งชนิดของเกมการสอนไว้ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2561, น. 78) ได้เสนอเกมสำหรับฝึกทักษะไว้ 6 ประเภท คือ

1) เกมฝึกทักษะการฟังและระยยะความสนใจ เกมนี้เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเตรียมให้เด็กเป็นผู้ฟังที่ดีและมีความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนานขึ้น

2) เกมฝึกปฏิบัติตามคำสั่ง เกมนี้คล้ายกับเกมฝึกทักษะการฟัง คือ เด็กจะต้องฟังเสียก่อนแล้วจึงปฏิบัติ เช่น สั่งให้เด็กไปวิ่งแตะเก้าอี้ โต๊ะ แล้วกลับมาที่นั่งที่เดิม แล้วเพิ่มจำนวนสิ่งที่จะต้องแตะขึ้นไปตามลำดับ จนเด็กสามารถแตะตามคำสั่งได้ถูกต้อง ตั้งแต่ 6 - 8 อย่าง เป็นต้น

3) เกมสอนมโนทัศน์เกี่ยวกับจำนวน เป็นการท่องคำคล้องจองเกี่ยวกับจำนวน แต่ไม่ค่อยมีความหมาย

4) เกมฝึกการฟังเสียง เด็กเล็กชอบฟังเสียงและชอบส่งเสียง เด็กจะเรียนรู้ว่ารูปจะต้องมีชื่อ เช่น เมื่อครูเรียก (ก) เด็กที่ขึ้นต้นด้วย (ก) จะต้องลุกขึ้น

5) เกมฝึกการรู้จักอักษร เกมนี้จะช่วยให้เด็กจำได้ว่าชื่อใดใช้อักษรใด เช่น ครูเรียกชื่อเด็ก “ปรีชา” ให้เด็กออกเสียงนำหน้า และหาว่าสิ่งของในห้องมีอะไรที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรนี้

6) เกมฝึกสมองและร่างกาย เกมประเภทนี้ มีขอบเขตกว้างมากเกมที่ได้กล่าวมาแล้วก็ต้องใช้สมอง และร่างกายร่วมด้วยทั้งสิ้น เกมนี้ฝึกจินตนาการ และสมองโดยตรง แล้วอาจใช้ร่างกายเข้าร่วมด้วย

สังเวียน กฤษติกุล (2541, น. 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน

2. Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำสอนคำศัพท์หรือเรียงภาษาอังกฤษ

3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง

4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ

6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

7. Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบครูเลือกฝึกตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

ฟอง เกิดแก้ว (2538, น.137-141) จากประเภทของเกมการสอนดังที่ได้กล่าวมา ผู้พัฒนาจะทำเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาประกอบการสอน เพื่อสร้างความน่าสนใจและการจดจำในการเรียนรู้และเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการพัฒนานวัตกรรมการครั้งนี้คือ

1. Bingo Game เกมบิงโก

1) ครูแจกตารางคำศัพท์สำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น หรือคู่

2) ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์หรือเป็นบัตรภาพ

3) นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วจากที่ครูทบทวนเติมลงในตารางบิงโกให้ครบทุกช่อง โดยครูกำหนดเวลาให้ 12 นาที ครูอ่านให้นักเรียนเข้าใจว่านักเรียนต้องสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง

4) ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของครูเอง พอนักเรียนได้ยินคำใดที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด x ทับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด x ทับคำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะขึ้นบนลงล่าง จากซ้ายไปขวาหรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง “บิงโก” (Bingo)

5) จากนั้นนำกระดาษมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่าเป็นคำที่ครูเรียกหรือไม่และนักเรียนสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียนผู้นั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มต้นเล่นใหม่ได้

## 2. Whisper Game เกมกระซิบ

- 1) แบ่งผู้เล่นออกเป็นแถว
- 2) ให้นักเรียนนั่งเป็นแถว ห่างกันพอสมควร
- 3) คนที่อยู่ข้างหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู และครูยื่นบัตรคำศัพท์ให้แต่ละคนไม่เหมือนกัน คือ 5 คน 5 คำ เสร็จแล้วเข้าไปประจำที่
- 4) ครูให้สัญญาณเริ่ม คนที่ได้ดูบัตรคำหรือผู้ที่นั่งหลังสุดจะต้องกระซิบเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างหน้าถัดไปโดยสะกดคำศัพท์ตัวนั้น พร้อมทั้งออกเสียงคำ แล้วกระซิบต่อไปยัง คนที่ 2 คนที่ 3 กระซิบไปเรื่อยๆ จนครบโดยไม่เห็นบัตรคำ เช่น j - u - i - c - e : juice คนที่อยู่ข้างหน้าสุด ออกมาเขียนคำศัพท์ในกระดาษที่ครูแจกให้พร้อมกับความหมาย
- 5) ทีมใดเขียนสะกดถูกต้อง ออกเสียงและบอกความหมายถูกต้อง และเร็วที่สุดทีมนั้นได้ 1 คะแนน
- 6) เริ่มแข่งขันรอบต่อไป คนที่ดูบัตรคำและเป็นคนกระซิบแรกใน รอบก่อนจะมานั่งหน้าสุดและให้คนนั่งหลังสุดของแต่ละแถวออกมาหาครู เพื่อดูบัตรคำและกระซิบบอกเพื่อต่อๆ กันไป ทำเช่นเดียวกับครั้งแรกจนครบทุกคน
- 7) ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจคำศัพท์และนับคะแนน ทีมใดถูกต้องและได้คะแนนมากที่สุดทีมนั้นเป็นผู้ชนะ
- 8) กติกาการเล่น นักเรียนจะต้องกระซิบนักเรียนที่อยู่ข้างหน้าเท่านั้น เมื่อกระซิบผ่านไปแล้ว ห้ามหันหลังมามากัน

## 3. Spelling Game เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้

- 1) ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม คือ ทีม A , B , C และ D แล้วแจกบัตรตัวอักษรให้ทีมละ 1 ชุด
- 2) ครูโชว์ภาพสัตว์ พร้อมกับตั้งคำถาม What's this? แล้วให้แต่ละทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ตามภาพนั้น
- 3) ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามรูปภาพนั้นครบก็ให้สมาชิกในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมาเขียน
- 4) ทีมใดที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้อง และเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ
- 5) คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้ นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน ดังนี้

## 4. Matching Picture and Word Game เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่าย
2. ครูนำภาพและบัตรคำแจกให้นักเรียน ฝ่ายหนึ่งจะได้บัตรคำ อีกฝ่ายหนึ่งจะได้รูปภาพให้ต่างคนต่างปิดของตนไว้
3. ให้นักเรียนทั้ง 2 ฝ่าย จับคู่บัตรคำให้ตรงกับรูปภาพ ภายในเวลาที่กำหนดให้นักเรียนสามารถเรียกชื่อเป็นภาษาอังกฤษได้เท่านั้น
4. เมื่อคู่ใดพบกันแล้วให้มายืนที่หน้าชั้นเรียนพร้อมกับชูบัตรคำและรูปภาพ ของตน เมื่อหมดเวลาครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบบัตรคำและรูปภาพว่าถูกต้องหรือไม่

5. ให้นักเรียนทุกคนอ่านออกเสียงคำศัพท์ และบอกความหมายจากบัตรคำหรือบัตรภาพที่เพื่อโชว์หน้าชั้นเรียน

6. ให้นักเรียนทุกคนนำคำศัพท์ที่เรียนมาแต่งประโยคถาม-ตอบ ตามที่เรียนคนละ 1 คำศัพท์ พร้อมกับวาดรูปและระบายสีประกอบ

โคลัมบัส (Kolumbus, E.S., 1979; p. 141) ได้จำแนกประเภทของเกมต่างๆ ดังนี้

1) เกมพัฒนาทักษะโดยการกระทำหรือการเล่นวัสดุต่างๆ (Manipulative Game) เกมชนิดนี้ เป็นการที่เด็กนำของเล่นต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์และกติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กสามารถสร้าง ความสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็กระหว่างการใช้มือและสายตา เช่น เกมร้อยลูกปัด ติดตั้ง กรอกน้ำใส่ขวด

2) เกมการศึกษา (Didactic Game or Cognitive Game) คือ เกมที่พัฒนาการคิดของเด็กซึ่งจากการเล่นเกมของเด็ก ครูสามารถบอกได้ว่าเด็กมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดของเรื่องนั้นๆ อย่างไร เช่น เกม จับคู่สิ่งของ เกมโดมิโน เกมเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง

3) เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (Physical Game) เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษา มีมากมายหลายชนิด ซึ่งรวมทั้งการฝึกกายบริหารประจำวันง่ายๆ แต่นำมาฝึกทักษะอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ฝึกการรับฟัง ฝึกทำตามทิศทาง ฝึกการมีส่วนร่วมสำหรับเด็กเล็กๆ กติกาที่กำหนดไว้ควรง่ายไม่ยุ่งยากและซับซ้อน เช่น เกม วิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

4) เกมเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา (Language Game) เกมฝึกทักษะทางภาษาเป็นเกมที่อาศัยจินตนาการและการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัสดุใดๆ เกมฝึกทักษะทางภาษาบางเกมจะส่งเสริมทักษะเกี่ยวกับความจำฝึกทักษะการฟัง หรือเกมการเดา เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลือกตอกตัก

5) เกมทายบัตร (Card Game) เป็นบัตรที่ครูทำขึ้นช่วยให้เด็กสามารถแยกความเหมือน ความต่าง ฝึกความจำเสริมทักษะอื่นๆ ซึ่งครูจะต้องพิจารณาว่าจะเลือกเกมอะไรให้เหมาะสมกับความ ต้องการหรือจุดมุ่งหมายของเด็ก

6) เกมพิเศษ (Special Game) เกมนี้จะเล่นในโอกาสพิเศษ ครูอาจจะจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมล่าลายแทงชุมชนทรัพย์ เกมโจรสลัด เกมตามรอยเท้า ซึ่งเกมดังกล่าวจะต้องอาศัยความร่วมมือของเด็กเป็นอย่างมาก

#### 4. หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

เกมภาษาที่จะนำมาใช้สอนหรือใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ ทั้งในด้านปริมาณ คุณภาพ และความเป็นไปได้ดังที่ มยุรี สุขวิวัฒน์ (2557, น.779) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการเลือกเกมภาษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. เวลา ควรจะใช้เกมในช่วงท้ายๆ ของชั่วโมง และไม่ควรจะใช้เวลามากนัก ครูควรจะให้ ผู้เรียนเล่นเกมทันทีที่นักเรียนใช้ภาษาในตอนนั้นๆ ได้ดีแล้ว ไม่จำเป็นจะต้องเล่นจนได้ตัวผู้ที่ชนะและให้เลิกเล่นเมื่อผู้เล่นเกิดความรู้สึกเบื่อ

2. จำนวนของผู้เรียนในชั้น ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น เกมภาษา ถ้านักเรียนมีจำนวนมากควรจะใช้กิจกรรมกลุ่มแทนกิจกรรมเดี่ยวและอาจจะผลัดกันเป็นผู้เล่น ผู้ดู และกรรมการก็ได้

3. เนื้อหาในห้องเรียนครูต้องพิจารณาว่า ถ้าจะเล่นเกมภาษานั้นๆ จะต้องใช้เนื้อที่ เพียงไร ผู้เรียนจะเคลื่อนที่ด้วยความสะดวกหรือไม่

4. เสียงในขณะที่เล่นผู้เรียนส่งเสียงอึกทิก รบกวนชั้นเรียนที่อยู่ใกล้เคียงหรือไม่

5. ความสนใจของผู้เรียน เกมภาษาจะนำมาใช้นั้นผู้เรียนจะสนใจหรือไม่
6. อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่จะใช้ในการเล่นเกม ครูจะต้องเตรียมการล่วงหน้าเพื่อสั่งให้ผู้เรียนทำอุปกรณ์ที่จะใช้ในเกมนั้นๆ หรือผู้เรียนนำมาจากบ้าน
7. วัฒนธรรม เกมภาษานั้นๆ ชัดกับวัฒนธรรมอันดีของไทยหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมครูไม่ควรจะนำมาใช้

ปัญญาลักษณ์ ถวาย (2560, น. 22-23) ได้สรุปหลักการเลือกเกมเพื่อใช้ประกอบการสอนไว้ 6 แนวทาง ดังต่อไปนี้

1. เกมที่นำมาใช้ต้องมีกฎกติกาการเล่นที่ชัดเจนและเหมาะสม
2. เกมที่นำมาใช้ต้องเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันในเชิงของการแข่งขันที่จะทำให้ผู้เล่นได้ฝึกแก้ปัญหาและแบ่งปันข้อมูลระหว่างผู้เล่นคนอื่นๆ
3. เกมที่นำมาใช้ต้องมีวัตถุประสงค์ในการเล่นอย่างชัดเจน
4. เกมที่นำมาใช้ต้องมีการยุติที่ชัดเจน และผู้เล่นจะต้องสามารถคาดการณ์การแพ้หรือชนะของตนเองล่วงหน้าได้
5. เกมที่นำมาใช้ต้องดึงดูดความสนใจและท้าทายความสามารถของผู้เล่น
6. เกมที่นำมาใช้ต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน

### 3. วิธีการดำเนินการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้พัฒนานวัตกรรมได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

3.1 เครื่องมือการพัฒนา

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 3.1 เครื่องมือการพัฒนา

1. แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 6 แผนเวลาที่ใช้ 1 ชั่วโมง/แผน รวมการสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รวมแล้วใช้เวลา 7 ชั่วโมง ได้แก่

- 1) ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Fresh Food Shop
- 2) ชุดกิจกรรมที่ 2 เรื่อง Pet Shop
- 3) ชุดกิจกรรมที่ 3 เรื่อง Fruits Shop
- 4) ชุดกิจกรรมที่ 4 เรื่อง Grocery Shop
- 5) ชุดกิจกรรมที่ 5 เรื่อง Clothes Shop
- 6) ชุดกิจกรรมที่ 6 เรื่อง Toy Shop

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้พัฒนาสร้างขึ้นเป็นแบบปรนัยเลือกตอบ จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบสอบถามความพึงพอใจภายหลังการเรียนการสอน ทางด้านสถานที่ เนื้อหากระบวนการจัดการเรียนการสอนความพึงพอใจจากความรู้ที่ได้รับจากการเรียนการสอน จำนวน 13 ข้อ

4. แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบสังเกตพฤติกรรมในการเรียนของนักเรียน

#### การตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

1. ผลการตรวจสอบคุณภาพ ความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้บทเรียนประกอบแผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

1) นางสาวกิตติยา โคมทอง ตำแหน่งครู โรงเรียนบ้านทุ่งมณี (คุรุราษฎร์นุกูล) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

2) นางสาวพรพกา นางาม ตำแหน่งครู โรงเรียนบ้านทุ่งมณี (คุรุราษฎร์นุกูล) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

3) นางสาววราลักษณ์ อินทร์ขาว ตำแหน่งครูอุตรัจ้าง โรงเรียนบ้านหนองเทา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ เขต 1

2. ผลการตรวจสอบคุณภาพ ความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนามีรายละเอียดดังนี้

2.1 ผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 6 แผน มีผลการวิเคราะห์ด้วยค่า IOC (Item Index of Objective Congruence) มีค่า IOC อยู่ที่ 4.55

2.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จำนวน 30 ข้อ มีผลการวิเคราะห์ด้วยค่า IOC (Item Index of Objective Congruence) มีค่า IOC อยู่ที่ 4.20

### 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

วัน/เดือน/ปี	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	แผนการจัดการเรียนรู้	เครื่องมือ/สื่อ
13/01/68	1. ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย 2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน		1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน
14/01/68	1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Fresh Food 2. นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Fresh Food	1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. ชุดแบบฝึกทักษะ 3. สื่อการสอน 4. แบบสังเกตพฤติกรรม
15/01/68	1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่อง Pet Shop 2. นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Pet Shop	1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. ชุดแบบฝึกทักษะ 3. สื่อการสอน 4. แบบสังเกตพฤติกรรม
17/01/68	1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่อง Fruits Shop 2. นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Fruits Shop	1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. ชุดแบบฝึกทักษะ 3. สื่อการสอน 4. แบบสังเกตพฤติกรรม
20/01/68	1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่อง Grocery Shop 2. นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Grocery Shop	1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. ชุดแบบฝึกทักษะ 3. สื่อการสอน 4. แบบสังเกตพฤติกรรม
21/01/68	1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่อง Clothes Shop 2. นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Clothes Shop	1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. ชุดแบบฝึกทักษะ 3. สื่อการสอน 4. แบบสังเกตพฤติกรรม

22/01/68	1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอนเรื่อง Toy Shop 2. นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3. สรุปเนื้อหา	แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Toy Shop	1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. ชุดแบบฝึกทักษะ 3. สื่อการสอน 4. แบบสังเกตพฤติกรรม
23/01/68	1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 2. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความ พึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน		1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียน 30 ข้อ 2. แบบสอบถามความพึงพอใจ

#### 4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนานวัตกรรมเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้พัฒนานวัตกรรมได้นำเสนอตามลำดับดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบประสิทธิภาพของเครื่องมือการพัฒนา

4.2 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4.3 ผลการสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบประสิทธิภาพการพัฒนาบทเรียนการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การตรวจสอบประสิทธิภาพครั้งนี้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการวิเคราะห์ตาราง

**ตาราง** ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบประสิทธิภาพเครื่องมือในการพัฒนา

ลำดับ	เครื่องมือ	จำนวน	ผู้เชี่ยวชาญ	ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
1	แผนการจัดการเรียนรู้	6 แผน	3 คน	4.55
2	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์	30 ข้อ	3 คน	4.20
<b>รวม</b>				4.38

จากตาราง พบว่า ผลการวิเคราะห์การตรวจสอบประสิทธิภาพ การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ (IOC) 4.38 ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ตามลำดับดังนี้ 1) ผลการวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลการวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ (IOC) 4.55 2) ผลการตรวจสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 4.20 โดยผลการวิเคราะห์มีรายละเอียดในภาคผนวก

#### 4.2 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนประสิทธิภาพ การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลตามตาราง

**ตาราง** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

ลำดับ	ทดสอบ	(N)	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t-value	Sig.
1	ก่อนเรียน	8	30	12.62	4.983	8.695*	0.00
2	หลังเรียน	8	30	21.62	5.902		

\*  $p \leq .05$

จากตาราง พบว่า ผลการวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ( $\bar{x} = 21.62, S.D. = 5.902$ ) กับคะแนนทดสอบก่อนเรียนซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ( $\bar{x} = 12.62, S.D. = 4.983$ ) และจากการทดสอบค่าที่ (t-test) พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 โดยผลการวิเคราะห์มีรายละเอียดในภาคผนวก

#### 4.3 ผลการสะท้อนจากการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการสะท้อนจากการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการวิเคราะห์ตามลำดับ ดังนี้

4.3.1 ผลการสะท้อนความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลตามตาราง

**ตาราง** แบบสอบถามความพึงพอใจภายหลังการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		แปลความ
		$\bar{X}$	S.D.	
1.	เกมคำศัพท์ช่วยสร้างการจดจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานขึ้น	4.75	.46	มากที่สุด
2.	เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นที่เรียน	4.50	.53	มากที่สุด
3.	สื่อที่ใช้เหมาะสมกับวิธีสอน	4.75	.46	มากที่สุด
4.	คำศัพท์มีภาพประกอบช่วยให้น่าสนใจมากขึ้น	4.50	.53	มากที่สุด
	<b>ผลรวมด้านเนื้อหาในบทเรียน</b>	4.62	.35	มากที่สุด
5.	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียนมีความน่าสนใจ	4.62	.83	มากที่สุด
6.	ครูสอนตามขั้นตอนเข้าใจง่าย	4.50	.85	มากที่สุด
7.	ครูผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาอย่างถ่องแท้	4.75	.70	มากที่สุด
8.	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.12	.64	มาก
	<b>ผลรวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน</b>	4.50	.23	มากที่สุด
9.	นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	4.25	.46	มาก
10.	นักเรียนได้รับความรู้จากการร่วมกิจกรรมเพิ่มขึ้น	4.50	.75	มากที่สุด
11.	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ได้	4.75	.46	มากที่สุด
12.	นักเรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม	5.00	.00	มากที่สุด
	<b>ผลรวมด้านความพึงพอใจในการเรียนการสอน</b>	4.62	.29	มากที่สุด
	<b>ค่าเฉลี่ยโดยรวม</b>	4.58	.17	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาในรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามลำดับแรกคือ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ( $\bar{X} = 5.00$ , S.D.=.00) ห้องเรียนมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอน สื่อที่ใช้เหมาะสมกับวิธีสอน ( $\bar{X} = 4.75$ , S.D.=.46) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด อยู่ในระดับมาก คือ เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ( $\bar{X} = 4.12$ , S.D.=.64) ตามลำดับ และค่าเฉลี่ยโดยรวมทั้ง 3 ด้านอยู่ที่ ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D.=.17) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยผลการวิเคราะห์มีรายละเอียดในภาคผนวก

4.3.2 ผลจากการสังเกตพฤติกรรมจากการจัดการเรียนการสอนการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอน มีความกระตือรือร้นในการเรียน นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถเขียนประโยคง่ายๆ และตอบคำถามได้ นักเรียนสามารถพูดสนทนาถาม-ตอบประโยคง่ายๆ และนักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ส่งงานได้

ตรงตามระยะเวลาที่กำหนด มีส่วนร่วมในกลุ่มระหว่างจัดกิจกรรม มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

## 5. สรุปผล บทเรียนที่ได้รับ และเงื่อนไขความสำเร็จ

การพัฒนานวัตกรรมการเรียน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้พัฒนานวัตกรรมการเรียนได้นำเสนอการสรุปผลการพัฒนาตามลำดับดังนี้

### 5.1 สรุปผล

#### 1) ผลการพัฒนาบทเรียน

ผลการหาประสิทธิภาพของผู้เชี่ยวชาญ พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ได้การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการวัดผล (IOC) อยู่ระดับมาก

#### 2) ผลการจัดการเรียนรู้

2.1) ผลของการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการทดสอบค่าที พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

2.2) ผลการสะท้อนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งจะมีผลการวิเคราะห์ดังนี้

2.3) ผลจากการประเมินความพึงพอใจหลังจากการจัดการเรียนการสอนจากการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาในรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามลำดับแรกคือ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ห้องเรียนมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอน สื่อที่ใช้เหมาะสมกับวิธีสอน ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ซึ่งอยู่ในระดับมาก คือ เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม

2.4) ผลจากการสังเกตพฤติกรรมจากการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษา รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอน มีความกระตือรือร้น นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์และและบอกความหมายของคำศัพท์ได้ นักเรียนสามารถตอบคำถามจากเนื้อเรื่องหรือประโยคคำถามสั้นๆ ได้และนักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ส่งงานได้ตรงตามระยะเวลาที่กำหนด นักเรียนให้ความร่วมมือระหว่างเพื่อนในกลุ่ม สรุปโดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่ได้รับความรู้และประสบการณ์เพิ่มขึ้น

### 3) ผลที่เกิดจากการพัฒนาวิชาการ

3.1) มีการจัดหา สร้าง พัฒนา ประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีด้านดิจิทัล นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ผลดี และสามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศมาพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ได้

3.2) การนำวิธีการวิจัยและพัฒนาแก้ปัญหาพร้อมทั้งพัฒนางานอย่างครบวงจร

### 4) ผลที่เกิดกับครูผู้สอน

4.1) ครูผู้สอนให้ความสำคัญและแสวงหาความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำไปช่วยในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน และพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

4.2) ครูผู้สอนได้นำความรู้ที่ได้รับจากการพัฒนาด้านการสร้างนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ไปสู่การปฏิบัติ โดยเลือกใช้นวัตกรรมการศึกษาให้เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

### 5) ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

5.1) สถานศึกษามีบรรยากาศทั้งในและนอกห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของครูและผู้เรียน

5.2) สถานศึกษาพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่ตอบสนองและสอดคล้องต่อความต้องการของผู้เรียน และสอดคล้องกับนโยบายของโรงเรียนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

5.3) มีการพัฒนาครูผู้สอนในเรื่องการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนา วิเคราะห์ สภาพปัญหาจากการเรียนการสอนแล้วหาวิธีการแก้ปัญหาได้ถูกต้องตามสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น

5.4) สถานศึกษาได้รับการยอมรับในด้านการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

### 6) ผลที่เกิดกับชุมชน

6.1) ชุมชนเกิดความตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ และพร้อมให้ความร่วมมือในการสนับสนุนทรัพยากรหรือกิจกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในระยะยาว

6.2) ผู้บริหารสถานศึกษาได้รับการยอมรับจากคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองนักเรียน ชุมชน หน่วยงานต้นสังกัด ตลอดจนหน่วยงานอื่นๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยได้เข้ามาศึกษาเยี่ยมชมการจัดการเรียนการสอน และการจัดแหล่งการเรียนรู้ภายในโรงเรียนที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

6.3) นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชุมชนท้องถิ่น หน่วยงาน หรือองค์กรส่วนท้องถิ่น ทุกที่มีบริบทใกล้เคียงกัน สื่อสารกับบุคคลทั่วไปในชุมชน เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมทางภาษา

### 5.2 บทเรียนที่ได้รับ

นักเรียนได้เรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม (อ14201) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะด้วยตัวเองอย่างเต็มที่ทั้งการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เพราะสถานการณ์ต่างๆ ใกล้ตัวที่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวันได้

### 5.3 เงื่อนไขความสำเร็จ

1. นักเรียนให้ความร่วมมือในการเข้าเรียนและทำกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐาน (อ14101) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. นักเรียนมีความสุข และกระตือรือร้นในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จากการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบ 2W3P ด้วยเกมการศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ14101) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

## ภาคผนวก

## แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

เรื่อง Fresh Food Shop เวลา 1 ชั่วโมง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2567

ครูผู้สอน นายเอกชัย เขียววรรณ

วันที่

---

1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นทักษะเบื้องต้นที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารในการซื้อสินค้าที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ดังนั้นควรเริ่มจากการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนที่จะนำไปใช้ในการอ่าน การเขียนและใช้ในการติดต่อสื่อสาร เป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถนำไปปรับใช้

## 2. ตัวชี้วัด

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

ต.1.1ป.4/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์หรือ เครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.3 ป.4/3 พูดแสดงความคิดเห็นง่ายๆ เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว

## 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

### K: Knowledge

1. ฟังการอ่านออกเสียงคำศัพท์แล้วสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ตาม เช่น beef (n.), squid (n.), crab (n.), fish (n.) etc.

2. พูดประโยคหรือบทสนทนาง่ายๆแล้วสามารถปฏิบัติตามได้

### P: Process

3. ฟังการอ่านออกเสียงคำศัพท์แล้วบอกความหมาย

4. อ่านออกเสียงคำศัพท์ตาม เช่น beef (n.), squid (n.), crab (n.), fish (n.) etc.

5. พูดประโยคหรือบทสนทนาง่ายๆ how much

6. เขียนจับคู่คำศัพท์ให้สัมพันธ์กับรูปภาพที่กำหนดให้

7. เขียนตอบคำถามประโยคสนทนาง่ายๆ

### C: Competency

8. อ่านออกเสียงคำศัพท์ บอกความหมายและพูดตอบโต้สนทนาในเนื้อเรื่องได้

### A: Attitude

9. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและนักเรียนมีพฤติกรรมและคุณลักษณะ อังพึงประสงค์ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

4. **คุณลักษณะอันพึงประสงค์** มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความตั้งใจในการทำงาน

5. **การบูรณาการกับหมวดวิชาอื่น** หมวดวิชาภาษาไทย

## 6. สารการเรียนรู้

### 6.1 เนื้อหา

6.1.1 Topic : Fresh Food Shop

6.1.2 Function : Vocabulary

Listening : ฟังการอ่านออกเสียงคำศัพท์

Speaking : พูดสนทนา พูดโต้ตอบสั้นๆ

Reading : อ่านคำศัพท์ อ่านประโยค

Writing : เขียนตอบคำถาม

6.1.3 Vocabulary : beef (n.), squid (n.), crab (n.), fish (n.) etc.

6.1.4 Grammar and Structures: how much is it?

## 7. สื่ออุปกรณ์

1. Handout, Worksheet 1 และ 2
2. บัตรคำศัพท์
3. เกม

## 8. การจัดกิจกรรม

### ขั้นนำ Warm up

1. ครูตรวจความเรียบร้อยของห้องเรียน และสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน  
ครูทักทายนักเรียน ด้วยคำถาม How are you today?  
T: How are you?  
S: I'm fine, Thank you and you?  
T: I'm well.
2. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมโครงการพัฒนาผู้เรียนให้นักเรียนทราบ
3. ครูทักทายด้วยประโยคง่ายๆหรือในบางครั้งอาจใช้เพลงในการเข้าสู่บทเรียน

เช่น Teacher : Where are you go shopping on holiday?

Student: I go shopping at .....

4. ครูวางการ์ดคำศัพท์ไว้ให้กระจายไปทั่วบริเวณ จากนั้นให้ครูพูดชื่อคำศัพท์ขึ้นมา แล้วให้นักเรียนหาคำศัพท์นั้นให้เจอ ถ้าเจอแล้วให้ไปกระโดดเหยียบคำศัพท์นั้นไว้ ถ้าตอบถูกก็ได้รับคะแนน เกมนี้จะเล่นเป็นเดี่ยว เป็นคู่ เป็นกลุ่มก็ได้ ให้ช่วยกันหาสามารถปรับระดับความยากของศัพท์ ด้วยบอกลักษณะของสิ่งนั้นแทนชื่อ และให้เด็กลองทายดูว่าสิ่งนั้นคืออะไร เช่น หากคุณครูให้นักเรียนหารูปปลา ก็อาจจะทายด้วยลักษณะของปลา เช่น I live in under water. รูป เป็ด I live in the farm. วัว I have four leg. I have a tail. I have color black and white. แมงกะพรุน I live in the sea. I don't have leg. I look like the jelly.

### ขั้นนำเสนอ Presentation

1. ครูนำเสนอคำศัพท์ด้วยบัตรคำศัพท์ในหมวดหมู่ต่างๆ Fresh Food Shop เช่น beef (n.) เนื้อ, pork (n.) เนื้อหมู, squid (n.) ปลาหมึก, jellyfish (n.) แมงกะพรุน, จากนั้นครูพานักเรียนอ่านออกเสียงและให้นักเรียนอ่านเองทีละคำพร้อมบอกความหมาย เช่น beef (n.) เนื้อ, pork (n.) เนื้อหมู, squid (n.) ปลาหมึก, jellyfish (n.) แมงกะพรุน, ฯลฯ

2. ครูให้นักเรียนฟังคำศัพท์ แล้วให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ โดยจะให้นักเรียนบอกเป็นทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

ครู : beef

นักเรียน : เนื้อ

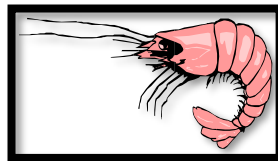
ครู : ปลาหมึก

นักเรียน : squid

3. ครูนำเสนอเกม โดยอธิบายกฎ ระเบียบ กติกาการเล่นให้นักเรียนฟัง ซึ่งเป็นเกมเรื่องการจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์



shrimp



crab

4. ครูนำเสนอประโยคและบทสนทนาสั้นๆ เกี่ยวกับคำศัพท์หมวด Fresh Food Shop ที่เรียนในช่วงนี้ให้นักเรียนฟังพร้อมยกตัวอย่างประกอบ จากนั้นครูให้นักเรียนจับคู่ฝึกพูดหน้าชั้นเรียน



200 baht.

**A: Good morning, Can I help you?**

**B: Yes, I want to buy some beef. How much is it?**

**A: It is 200 baht.**

### ขั้นฝึกปฏิบัติ Practice

1. นักเรียนฟังครูนำเสนอคำศัพท์ด้วยบัตรคำศัพท์ในหมวดหมู่ต่างๆ Fresh Food Shop จากนั้นนักเรียนอ่านออกเสียงตามครู พร้อมกับบอกความหมายของคำศัพท์ และสุ่มให้นักเรียนอ่านคนละ 1 คำพร้อมกับบอกความหมายที่ เช่น beef (n.) เนื้อ, pork (n.) เนื้อหมู, squid (n.) ปลาหมึก, jellyfish (n.) แมงกะพรุน, ฯลฯ

2. นักเรียนฟังคำศัพท์ แล้วให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ โดยจะให้นักเรียนบอกเป็นทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

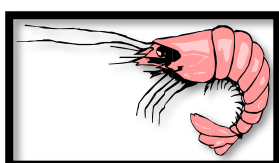
ครู : beef

นักเรียน : เนื้อ

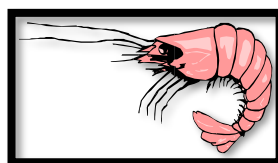
ครู : ปลาหมึก

นักเรียน : squid

3. นักเรียนฟังครูนำเสนอเกม โดยการอธิบายระเบียบ กติกาการเล่นให้นักเรียนฟัง ซึ่งเป็นเกมเรื่องการจับคู่รูปภาพกับคำศัพท์ นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มออกมาเปิดบัตรรูปภาพจับคู่กับบัตรคำศัพท์ให้สัมพันธ์กัน โดยจะเปิดได้ที่ละ 1 ครั้ง ถ้าหากเปิดแล้วรูปภาพและคำศัพท์ไม่สัมพันธ์กันให้นักเรียนปิดคำศัพท์ไว้เหมือนเดิม ถ้าหากเปิดแล้วจับคู่กันได้ถูกต้องถือว่าได้คะแนนและสามารถเปิดแผ่นถัดไปได้



shrimp



crab

4. ครูนำเสนอประโยคและบทสนทนาสั้นๆ เกี่ยวกับคำศัพท์หมวด Fresh Food Shop ที่เรียนในช่วงนี้ให้นักเรียนฟังพร้อมยกตัวอย่างประกอบ จากนั้นครูให้นักเรียนจับคู่ฝึกพูดหน้าชั้นเรียน



**A: Good morning, Can I help you?**

**B: Yes, I want to buy some beef. How much is it?**

**A: It is 200 baht.**

### ขั้นนำไปใช้ Production Activity

1. นักเรียนทำชุดฝึกทักษะในใบงานที่ 1 ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพที่กำหนดให้
2. นักเรียนทำชุดฝึกทักษะใบงานที่ 2 ให้นักเรียนเขียนเติมบทสนทนาในการถามซื้อสินค้าและบอกราคา

### ขั้นสรุป Wrap up

1. ผู้เรียนและครู ช่วยกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม พร้อมให้ข้อเสนอแนะ
2. ครูตรวจสอบความเรียบร้อยของผู้เรียนและถามนักเรียนพร้อมกับชี้ไปที่รูปภาพและราคาสินค้าแล้วถามคำถามและนักเรียนตอบคำถาม เช่น How much is it? It is 200 baht. เป็นต้น

## 9. การประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด	กระบวนการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด
1. ทักษะการฟัง	ฟังการอ่านออกเสียงคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์	การสังเกต	แบบสังเกต
2. ทักษะการอ่าน	อ่านคำศัพท์และประโยคสั้นๆ อ่านบทสนทนาสั้นๆ	การสังเกต	แบบสังเกต
3. ทักษะการพูด	พูดบทสนทนาสั้นๆ	การสังเกต	แบบสังเกต
4. ทักษะการเขียน	เขียนจับคู่คำศัพท์ เขียนตอบคำถาม	การตรวจงาน	แบบฝึกหัด

## 10. บันทึกภายหลังการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

### 11. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

### 12. ข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เสนอแผนการจัดการเรียนรู้  
 ( นายเอกชัย เขียววรรณ )  
 ครูผู้สอน

### 13. ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

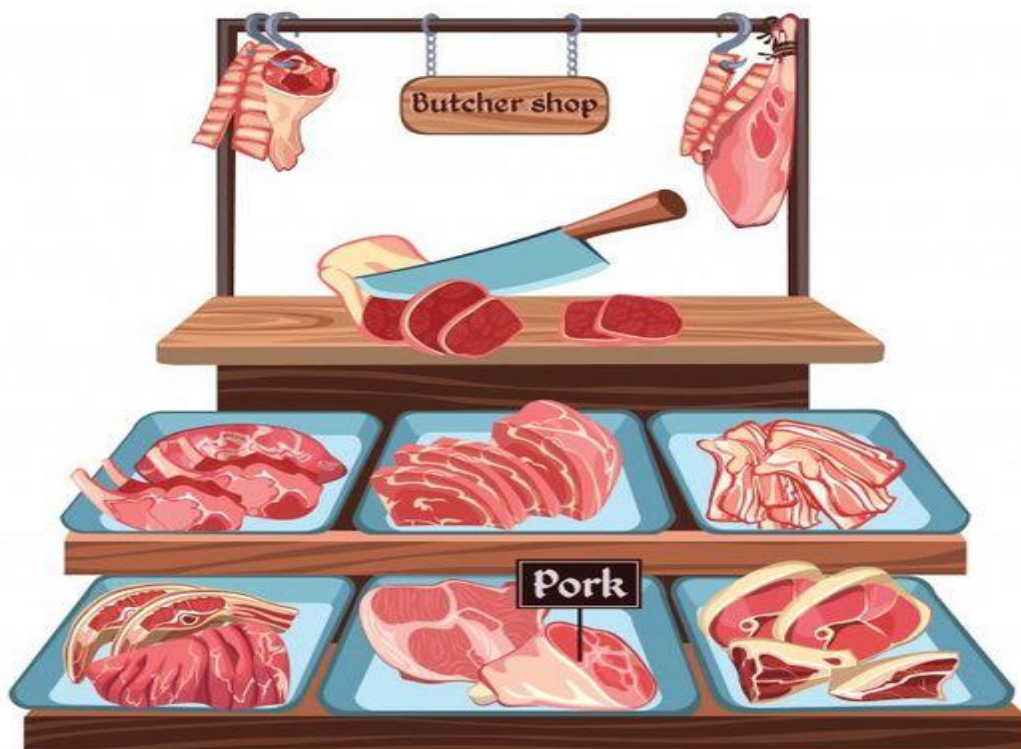
.....

ลงชื่อ.....  
 (นางสาวเทพพร สายธนู)  
 ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งใต้

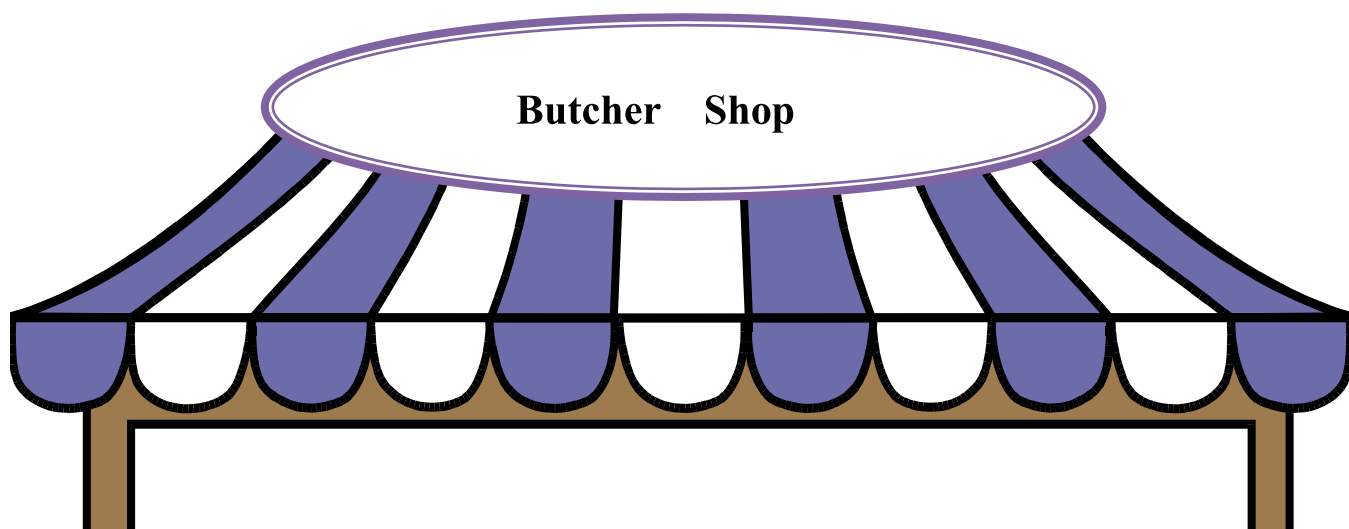
**นวัตกรรมการสอน**

เรื่อง Fresh Food Shop  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กิจกรรมที่ 1

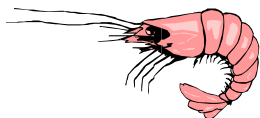


โรงเรียนบ้านทุ่งใต้  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

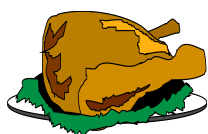




beef (น.) เนื้อ



shrimp (น.) กุ้ง



duck (น.) เป็ด



fish (น.) ปลา



meatball (น.) ลูกชิ้น



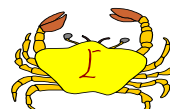
squid (น.) ปลาหมึก



jellyfish (น.) แมงกะพรุน



chicken (น.) ไก่



crab (น.) ปู



pork (น.) เนื้อหมู

Worksheet 1



.....



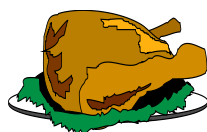
.....



.....



.....



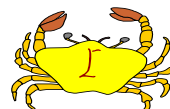
.....



.....



.....



.....

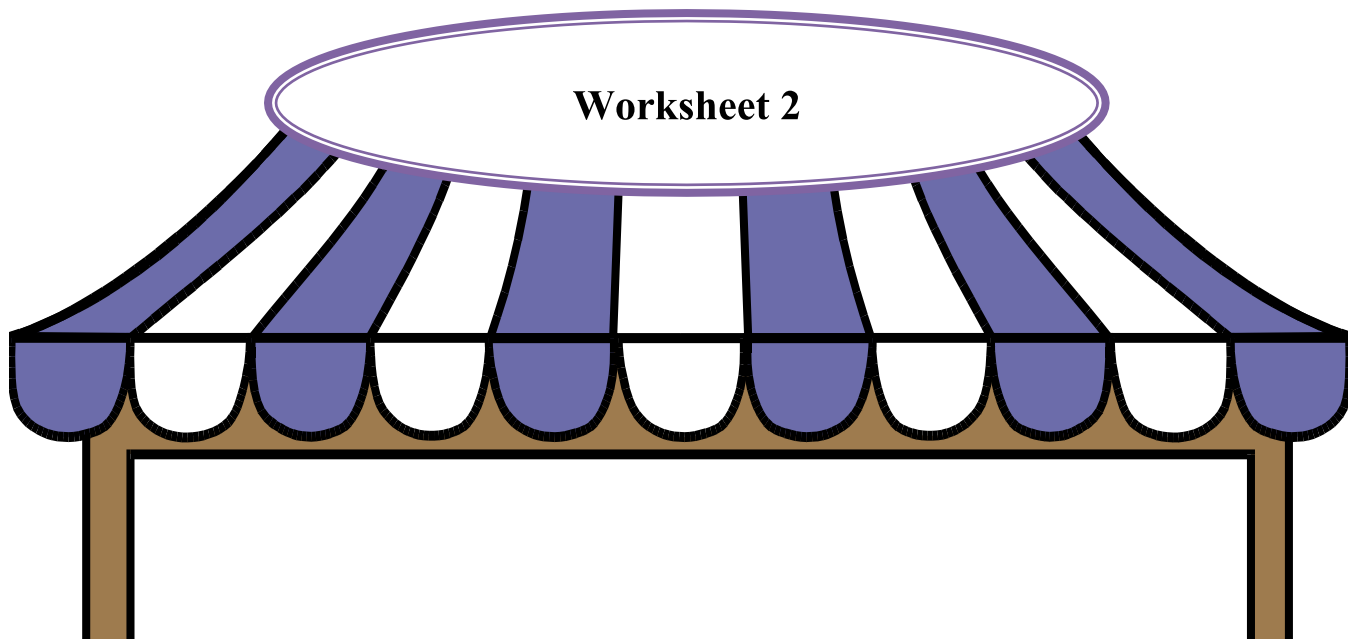


.....



.....

## Worksheet 2



**Write the sentences**

1. I want to buy **some beef**.



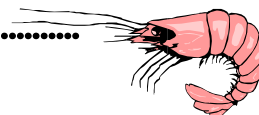
2. ....



3. ....



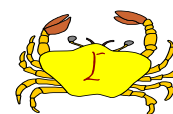
4. ....



5. ....



6. ....



7. ....



## Worksheet 2

Write the sentences

1. How much is it?

100

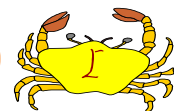


It is 100 baht.

.....

2. How much is it?

300



.....

3. How much is it?

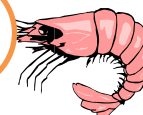
500



.....

4. How much is it?

260



.....

5. How much is it?

879



.....

## Worksheet 2



200 baht.

A: Good morning, Can I help you?

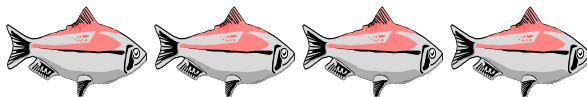
B: Yes, I want to buy some **beef**. How much is it?A: It is **200** baht.

300 baht.

A: Good morning, Can I help you?

B: Yes, I want to buy some ..... How much is it?

A: It is ..... baht.



100 baht.

A: Good morning, Can I help you?

B: Yes, I want to buy some ..... How much are they?

A: they are ..... baht.



50 baht.

A: Good morning, Can I help you?

B: Yes, I want to buy some..... ..... How much is it?

A: It is ..... baht.



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

## แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	โรงเรียนบ้านทุ่งใต้
เรื่อง Pet Shop เวลา 1 ชั่วโมง	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2567
ครูผู้สอน นายเอกชัย เขียววรรณ	วันที่

### 1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นทักษะเบื้องต้นที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้ในการติดต่อสื่อสารในการซื้อสินค้าที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ดังนั้นควรเริ่มจากการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนที่จะนำไปใช้ในการอ่าน การเขียนและใช้ในการติดต่อสื่อสาร เป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถนำไปปรับใช้ได้

### 2. ตัวชี้วัด

ต.1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจ หวะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต.1.1ป.4/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์หรือ เครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.3 ป.4/3 พูดแสดงความคิดเห็นง่ายๆ เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

#### K: Knowledge

1. ฟังการอ่านออกเสียงคำศัพท์แล้วสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ตามได้ในบทเรียนชุดที่ 2 เช่น cat (n.), parrot (n.), rabbit (n.), bird (n.) etc.

2. พูดบทสนทนาง่ายๆแล้วสามารถปฏิบัติตามได้

#### P: Process

3. อ่านออกเสียงคำศัพท์ตาม เช่น cat (n.), parrot (n.), rabbit (n.), bird (n.) etc.

4. พูดสนทนาประโยคง่ายๆ what is this? This is a bird.

5. เขียนเติมตัวอักษรคำศัพท์ลงในตารางที่กำหนดให้

6. เขียนเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยคที่กำหนดให้

#### C: Competency

7. พูดบัตรคำศัพท์ง่ายๆแล้วสามารถปฏิบัติตามได้ในการเล่นบิงโกได้

#### A: Attitude

8. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและนักเรียนมีพฤติกรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความตั้งใจในการทำงาน

5. การบูรณาการกับหมวดวิชาอื่น หมวดวิชาภาษาไทย

## 6. สารการเรียนรู้

### 6.1 เนื้อหา

6.1.1 Topic : Pet Shop

6.1.2 Function : Vocabulary

Listening : ฟังการอ่านออกเสียงคำศัพท์

Speaking : พูดสนทนา พูดโต้ตอบสั้นๆ

Reading : อ่านคำศัพท์ อ่านประโยค

Writing : เขียนตอบคำถาม

6.1.3 Vocabulary : cat (n.), parrot (n.), rabbit (n.), bird (n.) etc.

6.1.4 Grammar and Structures: this/ that/ these/ those

## 7. สื่ออุปกรณ์

1. Handout, Worksheet
2. บัตรคำศัพท์
3. สื่อการสอน/เกม

## 8. การจัดกิจกรรม

### ขั้นนำ Warm up

1. ครูทักทายนักเรียน How are you today? ให้นักเรียนพูดตอบพร้อมกัน จากนั้นครูสุ่มโดยครูถามคำถามนักเรียนคนที่ 1 How are you today? เมื่อนักเรียนคนที่ 1 ตอบ แล้วให้นักเรียนคนที่ 1 ถามเพื่อนคนถัดไป เช่น

T: How are you?

S1: I'm fine.

S1: How are you?

S2: I'm good.

S2: How are you?

S3: I'm OK.

2. ทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว เช่น beef, pork, fish, shrimp, duck โดยการเล่นเกม Hangman โดยครูจะขีดเส้นใต้บนกระดานสำหรับใช้เขียนตัวอักษรที่จะทาย จากนั้นครูบอกว่าให้นักเรียนพูด บอกตัวอักษรที่คิดว่ามีในคำศัพท์ดังกล่าว ถ้าไม่มี ครูจะวาดส่วนต่างๆ ของหุ่นไปเรื่อย ๆ เริ่มจากหัว ลำตัว แขน ขา ถ้าหุ่นถูกแขวนคอเมื่อไหร่ ถือว่าเกมสิ้นสุดทันที

3. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมโครงการพัฒนาผู้เรียนให้นักเรียนทราบ

4. ครูทักทายด้วยประโยคง่ายๆหรือในบางครั้งอาจใช้เพลงในการเข้าสู่บทเรียน

เช่น Teacher : What is this?

Student: .....cat.....

5. ครูให้นักเรียนฟังเสียงของสัตว์ แล้วให้นักเรียนบอกชื่อของสัตว์ อาจจะเป็นภาษาอังกฤษหรือภาษาไทยก็ได้

### ขั้นนำเสนอ Presentation

1. ครูนำเสนอคำศัพท์ด้วยบัตรคำศัพท์ในหมวดหมู่ต่างๆ Pet Shop ให้นักเรียนฟังเช่น จากนั้นครูพานักเรียนอ่านทีละคำ โดยครูชูบัตรภาพและให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์และความหมาย จากนั้นครูแสดงบัตรภาพทีละใบพร้อมกับอ่านออกเสียงเองและพูดจนครบทุกคำ เช่น cat (n.) แมว, parrot (n.) นกแก้ว, rabbit (n.) กระต่าย, bird (n.) นก etc. ฯลฯ

2. ครูให้นักเรียนนับจำนวนสัตว์เลี้ยงไปพร้อมๆ กันตามจำนวนในบัตรภาพที่กำหนดให้ เช่น One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten ครูอธิบายว่าคำนามเหล่านี้ถ้ามีมากกว่า 1 หรือที่เรียกว่าคำนามพหูพจน์ จะเติม s/es หลังคำนาม เช่น ducks, chicks, turtles หากเป็นคำนามเอกพจน์มีแค่ 1 อย่างเราสามารถใส่ a หน้าคำนามได้ เช่น a bird, a rabbit, a cat จากนั้นครูนำเสนอตัวอย่างประโยค พร้อมกับยกตัวอย่างการบอกตำแหน่งของสัตว์เลี้ยง

ตัวอย่างประโยคและการตอบ	
What is this? This/It is a .....	What is that? That/It is a .....
What are these? These/They are .....	What are those? Those/they are.....

3. ครูชี้รูปภาพพร้อมกับถามนักเรียนแล้วให้นักเรียนตอบคำถาม โดยครูจะสุ่มถามนักเรียนในแต่ละกลุ่ม ขณะที่นักเรียนพูดตอบคำถามครูอาจจะพูดตอบไปพร้อมกับนักเรียน

**T : What is this?**  
**S: This/It is a cat.**

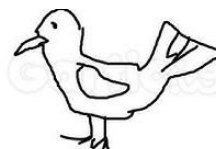


**T : What is these?**  
**S: They are two cats.**



3. ครูนำเสนอเกม บอกกติกาการเล่น sketching โดยครูจะแจกกระดานบอร์ดขนาดเล็กให้กับนักเรียนกลุ่มละ 1 บอร์ดเพื่อใช้สำหรับสเก็ตซ์ภาพตามคำศัพท์ที่นักเรียนได้ยินหรือตามบัตรคำที่ครูชูขึ้น โดยครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมาวาดภาพกลุ่มละ 1 คน โดยสุ่มหรือจับฉลากเลือกตัวแทนกลุ่มใดจะได้วาดก่อน กลุ่มใดวาดก่อนสมาชิกกลุ่มนั้นจะต้องทายคำศัพท์ให้ถูกว่ารูปนั้นคือคำว่าอะไร ถ้าทายถูกก็จะได้คะแนน แต่ถ้าทายผิดฝ่ายตรงข้ามจะมีโอกาสได้ตอบ

กลุ่ม 1 : chick ✗  
กลุ่ม 2 : bird ✓



bird

### ขั้นฝึกปฏิบัติ Practice

1. นักเรียนฟังครูนำเสนอคำศัพท์ด้วยบัตรคำศัพท์ในหมวดหมู่ต่างๆ Pet จากนั้นนักเรียนอ่านออกเสียงตามครูทีละคำ โดยครูชูบัตรภาพและให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์และความหมาย จากนั้นบัตรภาพทีละใบพร้อมกับอ่านออกเสียงเองและพูดจนครบทุกคำ เช่น cat (n.) แมว, parrot (n.) นกแก้ว, rabbit (n.) กระต่าย, bird (n.) นก etc. ฯลฯ

2. นักเรียนนับจำนวนสัตว์เลี้ยงไปพร้อมๆ กันตามจำนวนในบัตรภาพที่กำหนดให้ เช่น One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten นักเรียนฟังครูอธิบายว่าคำนามเหล่านี้ถ้ามีมากกว่า 1 หรือที่เรียกว่าคำนามพหูพจน์ จะเติม s/es หลังคำนาม เช่น ducks, chicks, turtles หากเป็นคำนามเอกพจน์มีแค่ 1 อย่างเราสามารถใส่ a หน้าคำนามได้ เช่น a bird, a rabbit, a cat จากนั้นฟังครูนำเสนอตัวอย่างประโยค พร้อมกับยกตัวอย่างการบอกตำแหน่งของสัตว์เลี้ยง

<b>ตัวอย่างประโยคและการตอบ</b>	
<b>What is this?</b> <b>This/It is a .....</b>	<b>What is that?</b> <b>That/It is a .....</b>
<b>What are these?</b> <b>These/They are .....</b>	<b>What are those?</b> <b>Those/they are.....</b>

3. นักเรียนดูครูชูรูปภาพพร้อมกับตอบคำถาม โดยครูจะสุ่มถามนักเรียนในแต่ละกลุ่ม ขณะที่นักเรียนพูดตอบคำถามครูอาจจะพูดตอบไปพร้อมกับนักเรียน

**T : What is this?**  
**S: This/It is a cat.**

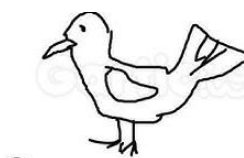


**T : What is these?**  
**S: They are two cats.**



3. นักเรียนฟังครูนำเสนอเกมเกี่ยวกับกติกากลุ่มเกม sketching โดยครูจะแจกกระดานบอร์ดขนาดเล็กให้กับนักเรียนกลุ่มละ 1 บอร์ดเพื่อใช้สำหรับสเก็ตซ์ภาพตามคำศัพท์ที่นักเรียนได้ยินหรือตามบัตรคำที่ครูชูขึ้น โดยครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนส่งตัวแทนออกมาวาดภาพกลุ่มละ 1 คน โดยสุ่มหรือจับฉลากเลือกตัวแทนกลุ่มใดจะได้วาดก่อน กลุ่มใดวาดก่อนสมาชิกกลุ่มนั้นจะต้องทายคำศัพท์ให้ถูกว่ารูปนั้นคือคำว่าอะไร ถ้าทายถูกก็จะได้คะแนน แต่ถ้าทายผิดพลาดตรงข้ามจะมีโอกาสได้ตอบ จากนั้นครูให้นักเรียนอ่านคำศัพท์นั้นพร้อมกันดังๆ และบอกความหมายของคำ

**กลุ่ม 1 : chick ✗**  
**กลุ่ม 2 : bird ✓**



**bird**

### ขั้นนำไปใช้ Production Activity

1. นักเรียนทำใบงานที่ 1 เขียนเติมคำศัพท์ที่ขาดหายไป และจับคู่คำศัพท์ให้สัมพันธ์กับรูปภาพ โดยนำตัวเลขข้อที่กำหนดให้จากการเติมตัวอักษรที่สมบูรณ์แล้วไปเติมลงในรูปภาพให้ถูกต้อง
2. นักเรียนทำใบงานที่ 2 อ่านคำใบ้ที่กำหนดให้แล้วจับคู่รูปภาพให้สัมพันธ์กับข้อความที่กำหนดให้ ใบงานชิ้นนี้ครูอาจจะอ่านคำใบ้ให้กับนักเรียนก็ได้
3. นักเรียนทำใบงานที่ 3 ให้นักเรียนเขียนตอบคำถามตามรูปภาพที่กำหนดให้

### ขั้นสรุป Wrap up

1. ผู้เรียนและครู ช่วยกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม พร้อมให้ข้อเสนอแนะ
2. ครูตรวจสอบความเรียบร้อยของผู้เรียน
3. ครูทบทวนคำศัพท์ โดยสุ่มรูปภาพแล้วถามนักเรียนและให้นักเรียนตอบ เช่น what is this? This is a bird. What is that? That is a cat. /It is a cat.

## 9. การประเมิน

สิ่งที่ต้องการวัด	กระบวนการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด
1. ทักษะการฟัง	ฟังการอ่านออกเสียงคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์	การสังเกต	แบบสังเกต
2. ทักษะการอ่าน	อ่านคำศัพท์และประโยคสั้นๆ อ่านบทสนทนาสั้นๆ	การสังเกต	แบบสังเกต
3. ทักษะการพูด	พูดบทสนทนาสั้นๆ	การสังเกต	แบบสังเกต
4. ทักษะการเขียน	เขียนจับคู่คำศัพท์ เขียนตอบคำถาม	การตรวจงาน	แบบฝึกหัด

## 10. บันทึกภายหลังการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

## 11. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

## 12. ข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เสนอแผนการจัดการเรียนรู้  
 ( นายเอกชัย เขียววรรณ )  
 ครูผู้สอน

## 13. ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....  
 (นางสาวเทพพร สายธนู)  
 ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งใต้

นวัตกรรมการสอน  
เรื่อง Pet Shop  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กิจกรรมที่ 2



โรงเรียนบ้านทุ่งใต้  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

# Pets shop

## vocabulary



cat (n.) แมว



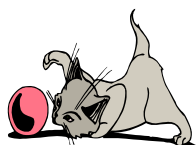
parrot (n.) นกแก้ว



puppy (n.) ลูกสุนัข



rabbit (n.) กระต่าย



kitten (n.) ลูกแมว



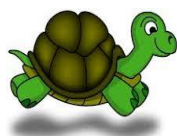
chick (n.) ลูกไก่



bird (n.) นก



duck (n.) เป็ด



turtle (n.) เต่า



goldfish (n.) ปลาทอง

fly on the air บินในอากาศ	<i>webbed feet and a large beak.</i> เท้าเป็นพังพืดและจะงอยปากที่มี ขนาดใหญ่
walk slowly เดินช้าๆ	<i>young (n.)</i> ลูก/วัยหนุ่มสาว
has long ears มีหูยาว	sleeping on the clothes. กำลังนอนอยู่บนผ้า
bark เห่า/หอน	live in water อาศัยอยู่ในน้ำ
bright plumage ขนสีสันเจิดจ้า	

## Worksheet 1

Direction: Complete the words, then match with the pictures.

1. p\_\_p\_\_y

6. \_\_\_\_t

2. b\_\_r\_\_

7. t\_\_r\_\_e

3. c\_\_i\_\_k

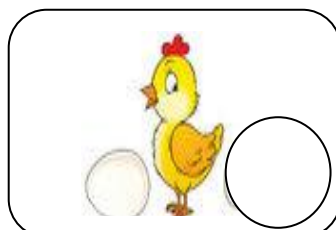
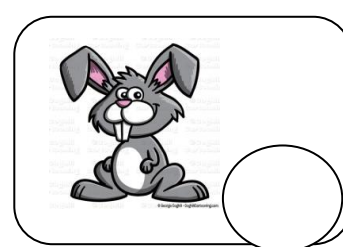
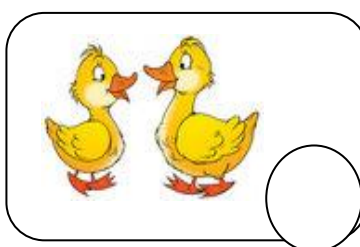
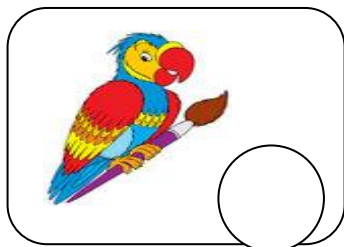
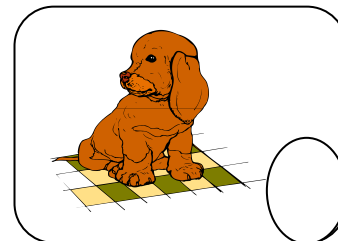
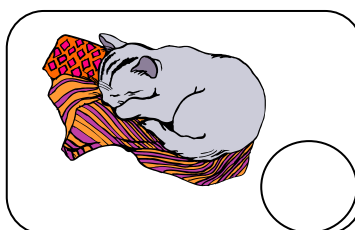
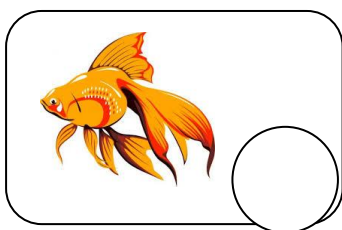
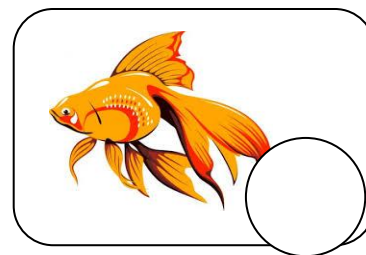
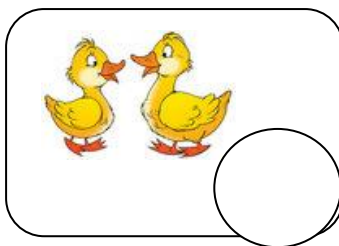
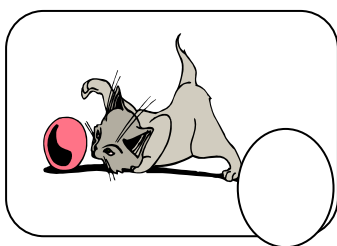
8. r\_\_b\_\_i\_\_

4. k\_\_t\_\_e\_\_

9. p\_\_r\_\_o\_\_

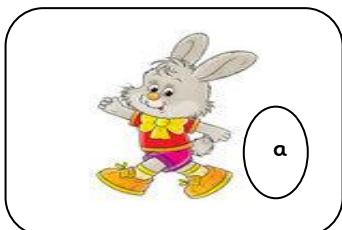
5. d\_\_k

10. g\_\_l\_\_f\_\_s\_\_

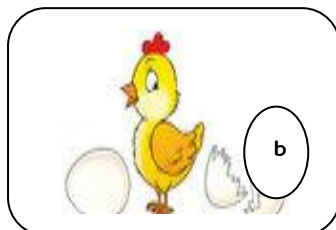


## Worksheet 2

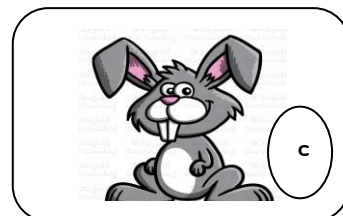
Direction: Match the picture with sentences.



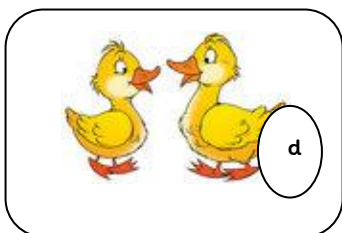
a



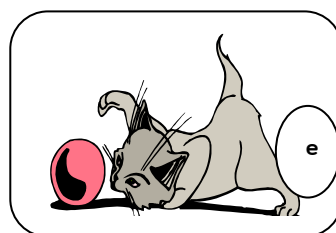
b



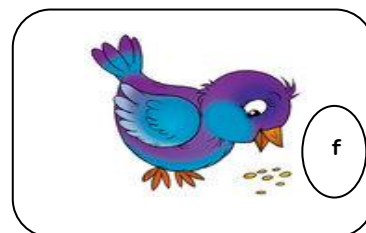
c



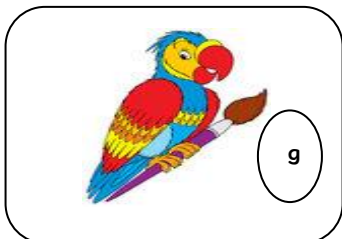
d



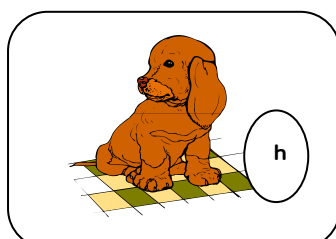
e



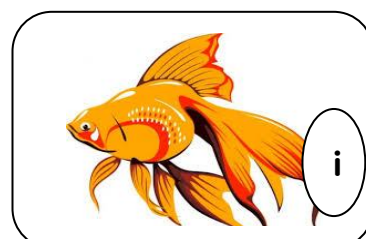
f



g



h



i



j

- |                             |                        |                              |                                      |
|-----------------------------|------------------------|------------------------------|--------------------------------------|
| 1. <input type="checkbox"/> | It can fly on the air. | 6. <input type="checkbox"/>  | It has webbed feet and a large beak. |
| 2. <input type="checkbox"/> | It can walk slowly.    | 7. <input type="checkbox"/>  | It is a young chicken.               |
| 3. <input type="checkbox"/> | It has long ears.      | 8. <input type="checkbox"/>  | It is sleeping on the clothes.       |
| 4. <input type="checkbox"/> | It can bark            | 9. <input type="checkbox"/>  | It is a young cat.                   |
| 5. <input type="checkbox"/> | It can live in water.  | 10. <input type="checkbox"/> | It has bright plumage.               |









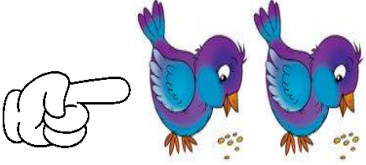



## Worksheet 2.1

Direction: เลือก this / that ให้ถูกต้อง

<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">this</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">that</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>

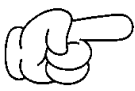



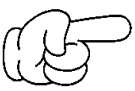

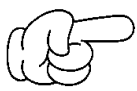




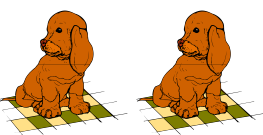

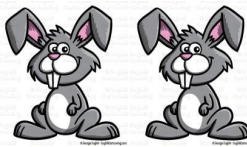

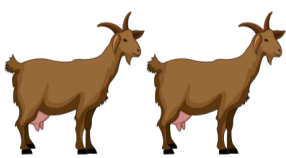
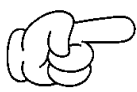

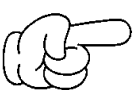

## Worksheet 2.2

Direction: เลือก these / those ให้ถูกต้อง

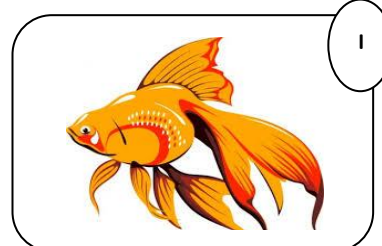
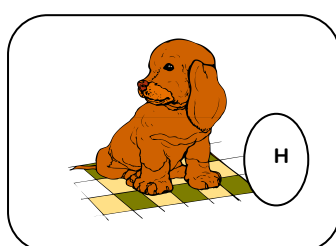
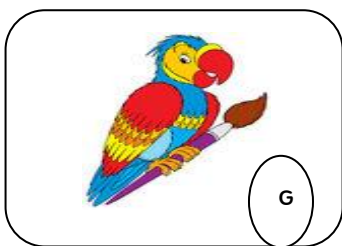
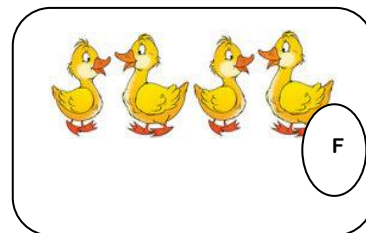
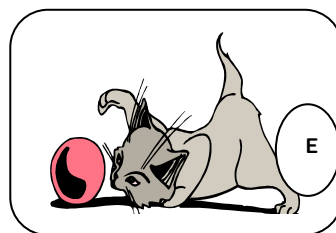
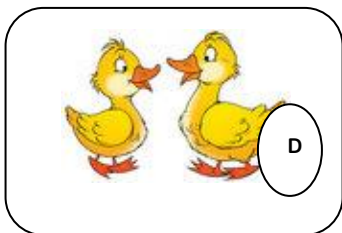
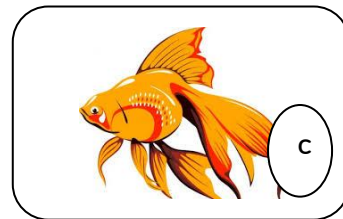
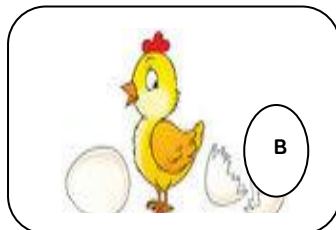
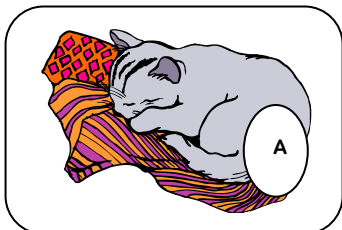
<p>these      those</p> 	<p>these      those</p> 
<p>these      those</p> 	<p>these      those</p> 
<p>these      those</p> 	<p>these      those</p> 
<p>these      those</p> 	<p>these      those</p> 
<p>these      those</p> 	<p>these      those</p> 
<p>these      those</p> 	<p>these      those</p> 

## Worksheet 2.3

Direction: เลือก This / That / These / Those ให้ถูกต้อง

1. .... is a chick.  
2. .... is a duck.  
3. .... is a cat.  
4. .... is a kitten.  
5. .... is a sheep.  
6. .... are two puppies.  
7. .... are two rabbits.  
8. .... are two goats.  
9. .... are two birds.  
10. .... are two parrots.  

Direction: Match the picture with sentences.



ตัวอย่างประโยคและการตอบ

What is this?  
**This/It is a .....**  
 What are these?  
**These/They are .....**



What is that?  
**That/It is a .....**  
 What are those?  
**Those/they ar.....**



Look at the picture and answer questions

**A** What is this?  
**This/It is a cat.**

**I** What is this?  
 It is a .....

**G** What is that?  
 That is a .....

**C** What is this?  
 This is a .....

**E** What is this?  
 It is a.....

**F** What are these?  
 They are .....

**B** What is that?  
 That is a .....

**H** What is this?  
 This is .....

**D** What are those?  
 Those are.....



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

## โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

## แบบทดสอบก่อนเรียน Pre-test

รายวิชาภาษาอังกฤษ คะแนนเต็ม 30 คะแนน เวลา 30 นาที

ชื่อ..... ชั้น.....เลขที่.....

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ทำเครื่องหมาย X ลงใน  
กระดาษคำตอบ ห้ามทำเครื่องหมายใดๆลงในข้อสอบ

1. คำว่า เนื้อ ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด

1) fish

2) beef

3) pork

4) shrimp



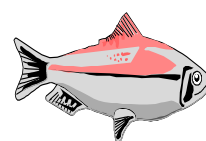
2. คำว่า ปลา ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด

1) duck

2) chicken

3) fish

4) pork



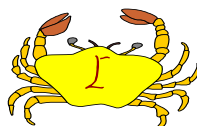
3. คำว่า ปู ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด

1) crab

2) jellyfish

3) meatball

4) fish



4. คำว่า แมงกะพรุน ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด

1) pork





2) shrimp

3) jellyfish

4) duck



ดูข้อมูลในตารางแล้วตอบคำถามข้อ 5-7

	300 baht
	150 baht
	40 baht
	240 baht

5. A: Good morning, Can I help you?

B: Yes, I want to buy some fish and shrimp. How much is it?

1) It is 190 baht

2) It is 280 baht

3) It is 390 baht

4) It is 450 baht

6. A: Good morning, Can I help you?

B: Yes, I want to buy some beef.

How much is it?

- 1) It is 240 baht
- 2) It is 150 baht
- 3) It is 40 baht
- 4) It is 300 baht

7. A: Good afternoon, Can I help you?

B: Yes, I want to buy some pork and beef, how much is it?

- 1) It is 190 baht
- 2) It is 280 baht
- 3) It is 390 baht
- 4) It is 450 baht

8. คำว่า นกแก้ว ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด

- 1) rabbit
- 2) parrot
- 3) goldfish
- 4) bird



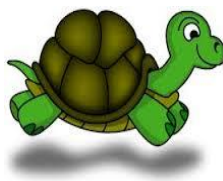
9. คำว่า กระต่าย ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด

- 1) cat
- 2) duck
- 3) turtle
- 4) rabbit



10. คำว่า เต่า ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด

- 1) cat
- 2) duck
- 3) turtle
- 4) rabbit







11. คำว่า ปลาทอง ตรงกับคำศัพท์ในข้อใด





- 1) rabbit
- 2) parrot
- 3) goldfish
- 4) bird



12. It has long ears.

- 1) 
- 2) 
- 3) 
- 4) 

13. It can live in water.

- 1) 
- 2) 
- 3) 
- 4) 

14. What is this?

- 1) It is a cat.
- 2) It is a dog.
- 3) It is a parrot.
- 4) It is a bird.



15. what are these?

- 1) They are two turtles.
- 2) They are two rabbits.
- 3) They are two ducks.
- 4) They are two chickens.



16. what is that?

- 1) That is a cat.
- 2) That is a dog.
- 3) That is a parrot.
- 4) that is a bird.



17. What are shoes?

- 1) They are two parrots.
- 2) They are two cats.
- 3) They are two goldfishes.
- 4) They are two chickens



18. Do you like grapes?

- 1) Yes, they do.
- 2) Yes, she does.
- 3) Yes, I do.
- 4) Yes, he did.



19. Do you like mango?

- 1) No, you don't.
- 2) No, he didn't.
- 3) No, she doesn't.
- 4) No, I don't.



20. Have I got any sugar?

- 1) No, she hasn't got any sugar.
- 2) No, I haven't got any sugar.
- 3) No, he hasn't got any sugar.
- 4) No, you haven't got any sugar.



21. Have you got any eggs?

- 1) Yes, I buy some eggs.
- 2) Yes, I eat an egg.
- 3) Yes, I boil some egg.
- 4) Yes, I have some eggs.



22

pajamas



1)



2)



3)



4)

23

socks



1)



2)



3)



4)

24

jacket



1)



2)



3)



4)

25. what is he wearing?

- 1) He is wearing a dress.
- 2) He is wearing a tie
- 3) He is wearing jeans
- 4) He is wearing shorts.



26. what is she wearing?

- 1) She is wearing gloves.
- 2) She is wearing a skirt.
- 3) She is wearing socks
- 4) She is wearing a jacket.



27. what are you wearing?

- 1) I am wearing a dress.
- 2) I am wearing a tie
- 3) I am wearing jeans
- 4) I am wearing shorts.



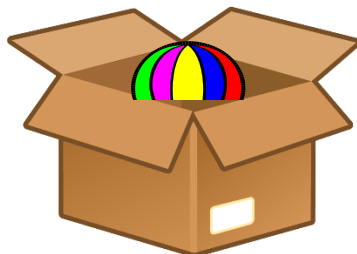
28. what is he wearing?

- 1) He is wearing gloves.
- 2) He is wearing a skirt.
- 3) He is wearing socks.
- 4) He is wearing a jacket.



ดูรูปภาพแล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง ข้อ 29-30

รูปข้อ 29.



29. Where is the ball?

- 1) The ball is under the box.
- 2) The ball is in a box.
- 3) The ball is next to the box.
- 4) The ball is on the box.

รูปข้อ 30



30. Where is the teddy bear?

- 1) The teddy bear is under the box.
- 2) The teddy bear is in a box.
- 3) The teddy bear is next to the box.
- 4) The teddy bear is on the box.



การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

## แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนภายหลังการเรียน

รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านทุ่งใต้

วันที่.....27.....เดือน.....สิงหาคม.....พ.ศ. ๒๕๖๗

ข้อมูลทั่วไป เพศ ชาย (✓) หญิง ( )

## ตอนที่ 1

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนโปรดแสดงความคิดเห็นโดยขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของท่านซึ่งมีเกณฑ์ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน 5 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมากที่สุด

4 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมาก

3 หมายถึง ความพึงพอใจระดับปานกลาง

2 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อย

1 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

รายการประเมินความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. สถานที่ /เนื้อหาในบทเรียน	✓				
1.1 ห้องเรียนมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอน	✓				
1.2 เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นที่เรียน	✓				
1.3 สื่อที่ใช้เหมาะสมกับวิธีสอน		✓			
1.4 ชุดฝึกทักษะใช้งานได้สะดวก		✓			
2. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
2.1 วิธีสอนมีความน่าสนใจ	✓				
2.2 ครูสอนตามขั้นตอนเข้าใจง่าย	✓				
2.3 ครูผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาอย่างถ่องแท้		✓			
2.4 ครูอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบได้อย่างชัดเจน			✓		
3. ความพึงพอใจในการเรียนการสอน					
3.1 นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	✓				
3.2 นักเรียนได้รับความรู้มากน้อยเพียงใด	✓				
3.3 สามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ได้	✓				
3.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	✓				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ตัวอย่างแบบสอบถามความพึงพอใจ

## ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนภายหลังการเรียน

## Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
a1	8	4.00	5.00	4.7500	.46291
a2	8	4.00	5.00	4.5000	.53452
a3	8	4.00	5.00	4.7500	.46291
a4	8	4.00	5.00	4.5000	.53452
aa	8	4.00	5.00	4.6250	.35355
Valid N (listwise)	8				

## Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
b1	8	4.00	5.00	4.6250	.51755
b2	8	4.00	5.00	4.5000	.53452
b3	8	3.00	5.00	4.7500	.70711
b4	8	3.00	5.00	4.1250	.64087
bb	8	4.25	5.00	4.5000	.23146
Valid N (listwise)	8				

## Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
c1	8	4.00	5.00	4.2500	.46291
c2	8	3.00	5.00	4.5000	.75593
c3	8	4.00	5.00	4.7500	.46291
c4	8	5.00	5.00	5.0000	.00000
cc	8	4.25	5.00	4.6250	.29881
Valid N (listwise)	8				

## Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
aa	8	4.00	5.00	4.6250	.35355
bb	8	4.25	5.00	4.5000	.23146
cc	8	4.25	5.00	4.6250	.29881
abc	8	4.25	4.83	4.5833	.17252
Valid N (listwise)	8				

แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียน  
รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านทุ่งใต้  
วันที่..... เดือน..... พ.ศ. ....  
การจัดการเรียนรู้เรื่อง.....

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	พฤติกรรมที่สังเกต							
		รู้ความหมาย คำศัพท์ ทั้งหมด	อ่านออกเสียงได้ชัดเจนถูกต้อง	พูดสนทนาต่างๆ ตามสถานการณ์ที่กำหนดให้	เขียนถูกต้องตามโครงสร้างภาษา	ความสนใจในการเรียน	ทำงานเสร็จทันเวลา	มีความรับผิดชอบ	รวมคะแนน
		3	3	3	3	3	3	2	20
1.	เด็กชายอิทธิพัทธ์ ไชยวงศ์								
2.	เด็กชายปรเมศวร์ กัตัญญ								
3.	เด็กหญิงกุสุมา จตุเพศ								
4.	เด็กหญิงจันทร์จิราพร พันธุ์วัตร์								
5.	เด็กหญิงบุญสวรรค์ มีธรรม								
6.	เด็กหญิงศิริวรรณ ชูไทย								
7.	เด็กหญิงศจีมาศ ไชยวิเศษ								
8.	เด็กชายณัฐดนัย บุญสมยา								

เกณฑ์การวัด 3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติสม่ำเสมอ

2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติบางครั้ง

1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติน้อยครั้ง

เกณฑ์การประเมิน 16-20 คะแนน หมายถึง ดีมาก

12-15 คะแนน หมายถึง ดี

8-11 คะแนน หมายถึง พอใช้

1-8 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์ผ่านการประเมิน ได้ระดับ “พอใช้” ขึ้นไป

**ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
ด้วยคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านทุ่งใต้**

ที่	รหัส	ชื่อ - นามสกุล	Pre-test	Post-test
1.	001	เด็กชายอิทธิพัทธ์ ไชยวงศ์	8	11
2.	002	เด็กชายปรเมศวร์ กตัญญู	8	20
3.	003	เด็กหญิงกุสุมา จตุเพศ	6	11
4.	004	เด็กหญิงจันทร์จิราพร พันธวัตร	5	12
5.	005	เด็กหญิงบุญสุวรรณ มีธรรม	10	21
6.	006	เด็กหญิงศิริวรรณ ชูไทย	9	18
7.	007	เด็กหญิงศศิมาศ ไชยวิเศษ	0	9
8.	008	เด็กชายณัฐดนัย บุญสมยา	17	27

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 posttest	21.6250	8	5.90248	2.08684
pretest	12.6250	8	4.98390	1.76208

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 posttest & pretest	8	.869	.005

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 posttest - pretest	9.00000	2.92770	1.03510	6.55238	11.44762	8.695	7	.000

จากตาราง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ชุดฝึกทักษะ รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนทดสอบก่อนเรียนซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ( $\bar{x} = 10.47$ ) และคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ( $\bar{x} = 19.23$ )