

# รายงานการจัดทำนวัตกรรมการศึกษา

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรม

บทบาทสมมติ (ROLE PLAY) ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

## การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ (Rc)



## นายปฏิภาณ พรดี

ตำแหน่งครู

โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## รายงานการจัดทำนวัตกรรมการศึกษา

**๑. ชื่อเรื่อง/ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

**๒. ผู้จัดทำ** นายปฏิภาณ พรสี  
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

**๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม** ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

### ๔. ที่มาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลของโลกที่ใช้กันอย่างแพร่หลายรัฐบาลจึงมีนโยบายเร่งยกระดับภาษาอังกฤษของคนไทย โดยมีเป้าหมายที่ต้องการให้คนไทยสามารถใช้ภาษาอังกฤษ สื่อสารกับชาวต่างชาติได้ และเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายไทยแลนด์ ๔.๐ จำเป็นต้องพัฒนาให้คนไทยมีความพร้อมในการแข่งขันในตลาดแรงงานที่เปิดเสรีมากขึ้น การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทต่อมนุษย์เป็นอย่างมาก เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการติดต่อสื่อสารที่ทันสมัยเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งในการที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาใช้ในการติดต่อสื่อสารและเพื่อความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ ในด้านการศึกษานั้น ภาษาอังกฤษได้ถูกบรรจุไว้ในหลักสูตร ให้นักเรียนได้เรียนรู้ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ตลอดจนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งจากวัตถุประสงค์ของหลักสูตรนอกจากจะมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษา ทั้งเพื่อการศึกษาและการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันยังมีการมุ่งเน้นให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เห็นประโยชน์และคุณค่าของภาษาอังกฤษอีกด้วย

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ทักษะการพูดนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดและจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นทักษะเบื้องต้นที่ใช้ในการสื่อสาร (สุมิตรา อังวัฒนกุล, ๒๕๓๗) ซึ่งสอดคล้องกับ เออร์(Ur,๑๙๙๘) ที่ได้ให้ความคิดเกี่ยวกับเหตุผลที่ต้องพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนว่าทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในบรรดาทักษะทั้งหมดเพราะทักษะการพูดเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นว่าผู้พูดมีความรู้ทางภาษาและช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ทักษะอื่นได้ง่ายขึ้นสำหรับประเทศไทยวิชาภาษาอังกฤษได้กำหนดให้จัดการเรียนการสอนในลักษณะภาษาต่างประเทศนักเรียนแทบไม่มีโอกาสได้พูดหรือใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันนอกจากเวลาเรียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนเท่านั้น

เออร์และบราวน์ (Ur ๑๙๙๖; Brown ๑๙๙๔) กล่าวว่าสาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนภาษาที่สองไม่ประสบความสำเร็จในการพูดภาษาที่สองนั้นมีหลายประการ เช่น มีความกังวลว่าจะพูดผิด กลัวเสียหน้า ไม่รู้ว่าจะพูดอะไรหรือพูดอย่างไรและมักจะใช้ภาษาแม่ (Mother language) แทนที่จะใช้ภาษาเป้าหมาย (Target language) ในขณะที่ฝึกพูดในชั้นเรียน และพบว่า นักเรียนไทยมีปัญหาในการพูดภาษาอังกฤษ ดังเช่น พิชญากา กล่าววิจารณ์ (๒๕๖๐) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้กิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสารและพบว่าปัญหาสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนส่วนใหญ่เกิดจากนักเรียนไม่กล้าพูดภาษาอังกฤษและมี ผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ หลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๑ ซึ่งปัญหาดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐชญา บุปผาชาติ (๒๕๖๑)

ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการศึกษาการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ พบว่านักเรียนบางส่วนประสบกับปัญหาในการพูดสื่อความและการเรียบเรียงประโยคอีกทั้งขาดความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษ ขาดความเชื่อมั่นในตนเองและไม่กล้าแสดงออกทำให้นักเรียนจำนวนหนึ่งไม่บรรลุเป้าหมายในการเรียนภาษาอังกฤษได้ตรงตามที่หลักสูตรกำหนด และสาเหตุที่ทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนการสอนนั้นคือ ครูผู้สอนยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการฝึกการพูดภาษาอังกฤษเท่าที่ควร เนื่องจากจะต้องใช้เวลาในการฝึกมากประกอบกับเวลาในการเรียนซึ่งมีจำนวนจำกัด

สำหรับกิจกรรมหรือวิธีการที่สามารถช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนนั้นได้มีนักวิจัยหลายท่านทำการศึกษาไว้ดังนี้ นายภาสกร ตงบุญชัย (๒๕๖๔) กิจกรรมการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ(Role play) เป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติตามเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการแสดงออก ทั้งจากการแสดงออกทางกายและการเรียนรู้ความรู้สึกนึกคิดผ่านตัวละคร เรื่องราว สถานการณ์ ตามสภาพความเป็นจริง โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารผ่านเรื่องราว หรือสถานการณ์ต่างๆที่เสมือนจริงและยังมุ่งให้ผู้เรียนฝึกการคิดวินิจฉัยแก้ปัญหา การควบคุมสถานการณ์ การตัดสินใจในสถานการณ์ที่ผู้เรียนอาจต้องพบในชีวิตจริง มุ่งฝึกการใช้ทักษะด้านต่างๆ ที่สำคัญ เช่น กระบวนการคิด การมีส่วนร่วมในการเรียน เป็นต้น และส่งเสริมให้กล้าแสดงออก กล้าคิดกล้าทำมากยิ่งขึ้น และเตรียมความพร้อมสำหรับการเข้าสู่สถานการณ์จริงและรู้จักทำงานเป็นกลุ่ม ยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์ และฝึกความอดทน

จากการจัดการเรียนการสอน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ นักเรียนขาดทักษะการพูด ส่วนใหญ่ไม่กล้าพูดภาษาอังกฤษ มีความเขินอาย มีความวิตกกังวลในการพูด จึงทำให้ไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ และสถานการณ์การสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมีโอกาสนำไปใช้ภาษาอังกฤษในการพูดน้อยมาก นักเรียนจึงไม่เห็นความจำเป็นของการเรียนภาษาอังกฤษและประโยชน์ของภาษาอังกฤษ ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษยังไม่เป็นที่น่าพอใจ

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำตระหนักในความจำเป็นต่อการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ จึงออกแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role play) เพื่อพัฒนาทักษะทางการสื่อสารภาษาอังกฤษ ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะภาษาและพัฒนาศักยภาพด้านทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารกับนักเรียนต่อไป อีกทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

## ๕. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role-Play) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ

### วิธีดำเนินการ

#### ขอบเขตของการศึกษา

#### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านบทบาทสมมติ (Role-Play)

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

## ๖. กลุ่มเป้าหมาย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ ที่เรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ ๑๓๑๐๑) ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๕ คน

ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๕ คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เนื้อหาที่ใช้ เป็นเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาทดลอง จำนวน ๓ แผน คาบเรียนละ ๖๐ นาที

## ๗. เครื่องมือที่ใช้

ในการศึกษาเพื่อการศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role-Play) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ ในครั้งนี้ผู้จัดทำได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ โดยมีรายละเอียดเครื่องมือต่างๆ ดังต่อไปนี้

๒.๑ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการสอน โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role-Play) จำนวนทั้งหมด ๓ แผน คาบเรียนละ ๖๐ นาที

๒.๒ แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียน

## ๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๑. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

๒. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role-Play) ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยกิจกรรมการเรียนรู้จะเป็นไปตามรูปแบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role-Play) ซึ่งแบ่งออกเป็น ๕ ขั้นตอน ดังนี้

- ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)
- ชี้นำเสนอ (Presentation)
- ชี้นำฝึกฝน (Practice)
- ชี้นำการใช้ภาษา (Production)
- ชี้นำสรุป (Wrap up)

๓. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย

## ๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

กิจกรรมในห้องเรียนภาษาสามารถแบ่งออกได้เป็นสองลักษณะใหญ่ ๆ คือ กิจกรรมที่เอื้อให้ผู้เรียน เรียนรู้ทักษะทางภาษา (skill- gaining activities) และกิจกรรมที่เอื้อต่อผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางภาษา (skill-using activities) กิจกรรมทั้งสองลักษณะนี้มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางภาษาแล้ว ครูควรเปิดโอกาสให้เขาทำกิจกรรมที่จะได้แสดงออกซึ่งทักษะนั้น ๆ เป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนมากเพราะเขาจะได้ใช้ภาษาโต้ตอบสื่อสาร กันและกัน อันจะทำให้การเรียนสนุกสนานยิ่งขึ้น

การเล่นบทบาทสมมติ จัดอยู่ในกิจกรรมที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางภาษา เป็นที่นิยมในการใช้สอนนักเรียนในระดับต้น ระดับกลาง ระดับสูง ทั้งนี้เพราะการสร้างสถานการณ์สมมติ และการให้ผู้เรียนสวมบทบาทตัวละครต่าง ๆ หรือแม้แต่เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์ที่กำหนดไว้ จะช่วยให้เขาเกิดจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจที่จะนำทักษะทางภาษาที่เขาเรียนรู้มาใช้ในการแสดงออกและสื่อสารปัจจุบันนี้เป็นที่ยอมรับกันว่าการสอนภาษาซึ่งเน้นให้ผู้เรียนตอบโต้และสื่อสารกันได้นั้นมีประโยชน์มากแต่การที่ดีแล้วจะให้ผู้เรียนตอบโต้กันนั้นย่อมเป็นไปได้ ด้วยเหตุนี้ ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องหาเทคนิคซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่แสดงออกออกขึ้นมา และวิธีหนึ่งที่พิสูจน์ว่าใช้ได้ผลแล้วก็คือ การสร้างสถานการณ์สมมติให้ผู้เรียนหรือกำหนดให้ผู้เรียนแสดงบทบาทต่าง ๆ

## ๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

# ขั้นตอนวิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ (Role-Play)

## 1. ขั้นตอนเตรียมการสอน

- เตรียมจุดประสงค์
- เตรียมสถานการณ์สมมติ

## 2. ขั้นตอนการทำงาน

- ชี้นำเข้าสู่การแสดง
- เลือกผู้แสดง
- เตรียมความพร้อมผู้แสดง
- จัดฉากการแสดง
- เตรียมผู้สังเกตการณ์
- การแสดง

## 3. ขั้นตอนวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง

- ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น



## 4. ขั้นตอนแสดงเพิ่มเติม

- ผู้เรียนเสนอแนวทางใหม่เพื่อแก้ปัญหา

## 5. ขั้นตอนแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

- ผู้เรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุปร่วมกันกับผู้สอน

## ๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

๑. จากการดำเนินการทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pre-test) ของนักเรียนโดยใช้บทบาทสมมติกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๓ สถานการณ์โดยให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

๒. จากการดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน ๓ แผน ประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยการประเมินจากงานที่ผู้สอนได้รับมอบหมายให้คือ การแสดงบทบาทสมมติตามหัวข้อหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดให้ ในช่วงระหว่างและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อวัดระดับพัฒนาการทักษะการพูดของนักเรียน

๓. ดำเนินการทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนโดยใช้บทบาทสมมติกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๓ สถานการณ์ซึ่งเป็นแบบทดสอบคนละชุดกับก่อนเรียนแต่มีลักษณะคู่ขนานกับแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน

๔. เก็บรวบรวมข้อมูลและนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์

๕. สรุปและอภิปรายผล

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

๑.๑ ค่าเฉลี่ย (Mean)

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

๑.๒ ร้อยละ (Percentage)

๑.๓ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

๑.๔ การทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (T-Test Dependent Samples)

๒. คำนวณหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้สูตร E๑/E๒ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ใช้สูตรหาประสิทธิภาพ E๑/E๒

### สรุปผล

ตารางที่ ๑ แสดงผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๓

คะแนน	N	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	๑๕	๑๐๐	๔๖.๗๑	๕.๔๓	๑๘.๓๕
การทดสอบหลังเรียน	๑๕	๑๐๐	๗๕.๓๗	๑๗.๓๓	

จากตารางที่ ๑ พบว่า จากคะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติ มีคะแนนทางการเรียนเฉลี่ยทางการเรียนสูงขึ้น โดยก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔๖.๗๑ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๗๕.๓๗ ผลการทดสอบค่า t (t-test) เท่ากับ ๑๘.๓๕ เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการทดสอบก่อนเรียน และการทดสอบหลังเรียน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๑ สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

## ๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

๑. เมื่อนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) ในรายวิชาภาษาอังกฤษ พื้นฐาน นักเรียนมีทักษะการพูดที่ดีขึ้น มีความกล้าแสดงออกอย่างมั่นใจ

๒. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงขึ้นและยังให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี นักเรียนกระตือรือร้นสนใจที่จะเรียน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อครู และเพื่อนร่วมชั้นเรียน

### ข้อเสนอแนะ

๑. ทดลองนำกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ ไปใช้กับนักเรียนในระดับอื่น และเพิ่มหน้าที่ทางภาษา ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

๒. ครูผู้สอนหรือผู้ที่เกี่ยวข้องควรนำวิธีการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติไปปรับใช้ตามความเหมาะสมเพื่อการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติ

## ๑๓. เจ็อนไขความสำเร็จ

จากการดำเนินงานพัฒนานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญใช้นวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ รายวิชา ภาษาอังกฤษ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ (Role - Play) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยการบูรณาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ เข้าร่วมบำบัตสมาธิในการเรียนของนักเรียน โดยศิลปะถือว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้มีความชอบที่จะเรียนมากขึ้น เพราะศิลปะเป็นวิชาที่ไม่มีผิดไม่มีถูก ทุกคนสามารถเรียนได้ นั้นข้าพเจ้าได้นำหลักการและทฤษฎีที่คิดค้นขึ้นมานอกจากนั้นข้าพเจ้าได้รับการสนับสนุน และให้ความร่วมมือกับบุคคล หน่วยงาน และภาคีเครือข่าย ดังนี้

๑) นักเรียนมีการวางแผนที่ดี ให้ความร่วมมือในการสร้างสรรค์ จินตนาการในกาเล่นบทบาทสมมติ

๒) ครูมีความตั้งใจจริง มุ่งมั่นขอดทน ไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรค รักและเข้าใจผู้เรียน

๓) ครูปฏิบัติงานมีความพร้อมและความตั้งใจที่นำประสบการณ์การทำงานมาพัฒนา ปรับปรุงระบบการทำงานอย่างต่อเนื่อง

๔) ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านนาดีทุ่งเจริญ ให้ความสำคัญ ส่งเสริมให้กำลังใจ และให้การสนับสนุน

พัฒนาระบบงาน สนับสนุนทรัพยากรในสร้างสร้งสร้งงาน

๕) ผู้ปกครองให้การส่งเสริมสนับสนุน ให้ความรู้และกำลังใจในการสร้างสร้งสร้งงาน

ภาคผนวก

๑๔. ภาพกิจกรรม





เกณฑ์การประเมินความสามารถในด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

สิ่งที่ต้องการวัด	๑ คะแนน	๒ คะแนน	๓ คะแนน	๔ คะแนน	๕ คะแนน
๑. การออกเสียง และทำนองเสียง (Pronunciation and intonation)	ออกเสียงได้ ถูกต้องน้อยกว่า ๕๐%	ออกเสียงได้ ถูกต้องประมาณ ๕๐%	ออกเสียงได้ ถูกต้องประมาณ ๗๕%	ออกเสียงได้ถูกต้อง เกือบ ๑๐๐% แต่มีสำเนียงภาษาแม่ปะปนอยู่ ทำให้ทราบว่าเป็นคนต่างชาติ	สามารถออกเสียงได้ถูกต้อง สำเนียงใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา ทำให้ผู้ฟังเข้าใจได้อย่างชัดเจน
๒. คำศัพท์ (Vocabulary)	ไม่สามารถสนทนาโต้ตอบได้ แม้แต่จะนึกคิดหา คำศัพท์ง่ายๆ มาใช้	มีความสามารถในการใช้ คำศัพท์ค่อนข้างจำกัด	มีความสามารถในการใช้คำศัพท์ง่ายๆ	มีความสามารถในการใช้คำศัพท์ได้ หลากหลาย และอยู่ในระดับที่พอใช้ได้	มีความสามารถในการใช้ คำศัพท์ในการสนทนาได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งรู้จักใช้สำนวนในการสนทนา
๓. โครงสร้าง ไวยากรณ์ (Grammatical structure)	ใช้ไวยากรณ์ ถูกต้องน้อยกว่า ๕๐%	ใช้ไวยากรณ์ ถูกต้องประมาณ ๕๐%	ใช้ไวยากรณ์ได้ ถูกต้องประมาณ ๗๕%แต่เป็นประโยคง่ายๆ สั้นๆ	ใช้ไวยากรณ์ได้ ถูกต้องเกือบ ๑๐๐% ผู้ฟังสามารถฟังเข้าใจได้	มีข้อผิดพลาดในการใช้ไวยากรณ์เพียงเล็กน้อย แต่มิได้ทำให้ความหมายของประโยคเปลี่ยนไป
๔. ความคล่องแคล่ว (Fluency)	หยุดชะงักบ่อย และเว้นช่วงหลายครั้ง ทำให้การพูดไม่ต่อเนื่อง	หยุดชะงักบ่อย หรือเว้นช่วงหลายครั้ง ทำให้การพูดค่อนข้างไม่ต่อเนื่อง	พูดได้ต่อเนื่องพอใช้ แต่ยังหยุดชะงักค่อนข้างบ่อย หรือเว้นช่วงในการพูพพอสมควร	สามารถพูดได้ต่อเนื่อง เป็นส่วนใหญ่ มีหยุดชะงักหรือเว้นช่วงเล็กน้อย	สามารถพูดได้อย่างคล่องแคล่ว เกือบใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา
๕. การแสดงท่าทาง/ น้ำเสียง ประกอบการพูด (Gesture)	พูดได้น้อยมาก หรือพูดไม่ได้เลย	พูดด้วยน้ำเสียงที่ไม่เหมาะสม หรือพูดได้น้อยมาก	พูดด้วยน้ำเสียงได้เหมาะสมกับบทสนทนาได้บ้างแต่ไม่มีท่าทางประกอบที่เป็นธรรมชาติ	พูดได้ถูกต้องเหมาะสมกับบทสนทนาแต่มีท่าทางประกอบแต่ไม่เป็นธรรมชาติ	แสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงได้เหมาะสมกับบทสนทนาและมีท่าทางประกอบอย่างเป็นธรรมชาติ

## แผนจัดการเรียนรู้เรื่อง Let's Go to the Community Market

วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน จ13101	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Let's Go to the Community Market	เวลาเรียน 1 ชั่วโมง
หน่วยย่อยเรื่อง How much is this?	เวลาเรียน 60 นาที
สอนวันที่.....	ครูผู้สอน นายปฏิภาณ ทรัพย์สิน

### 1.มาตรฐานการเรียนรู้

#### สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ศ ๑.๑ เข้าใจและคิดหาเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ศ ๑.๒ มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

#### ตัวชี้วัด

ศ ๑.1 ป.3/3 เลือก /ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ศ ๑.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง

#### 2.สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์รูปประโยค เพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มที่ตนเองชอบ ระบุคำศัพท์เกี่ยวกับทิศทาง และสามารถบอกความชอบของตนเองให้อุทิศความสนใจต่อการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

#### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพูดและเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับผักและผลไม้ได้ (vegetables, carrot, banana, tomato, cucumber, etc.)

2. นักเรียนสามารถใช้ประโยคในการถามราคา ชื่อ และขอยืมผลไม้ได้ (How much is this?, การซื้อ (I'd like...), และการขาย (Here you are.)

3. นักเรียนสามารถแสดงบทบาทสมมติการซื้อขายผักผลไม้ในตลาดชุมชนได้

#### 4. สาระการเรียนรู้

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
ตรวจแบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด (Workbook)	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ประเมินการแสดงผลงาน เกี่ยวกับการถามปัญหาที่เกิดขึ้น และการเสนอความช่วยเหลือ การแสดงผลงานเกี่ยวกับการ ให้คำแนะนำ	แบบประเมินการแสดงผล งาน/บทบาทสมมติ	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ประเมินพฤติกรรมบ่งชี้ด้านไม่ เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

