



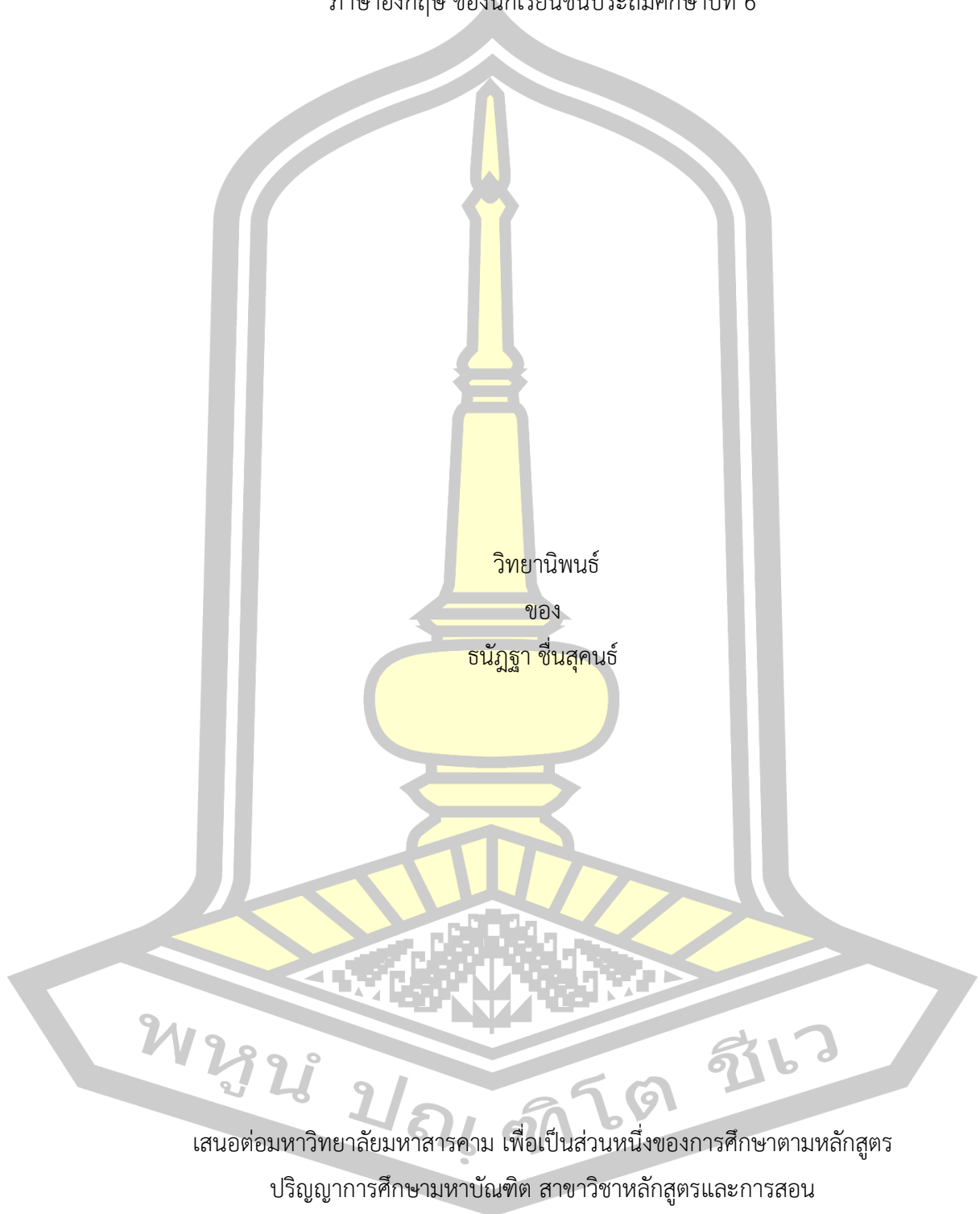
การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วิทยานิพนธ์
ของ
ธัญญา ชื่นสุนันท์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
มกราคม 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

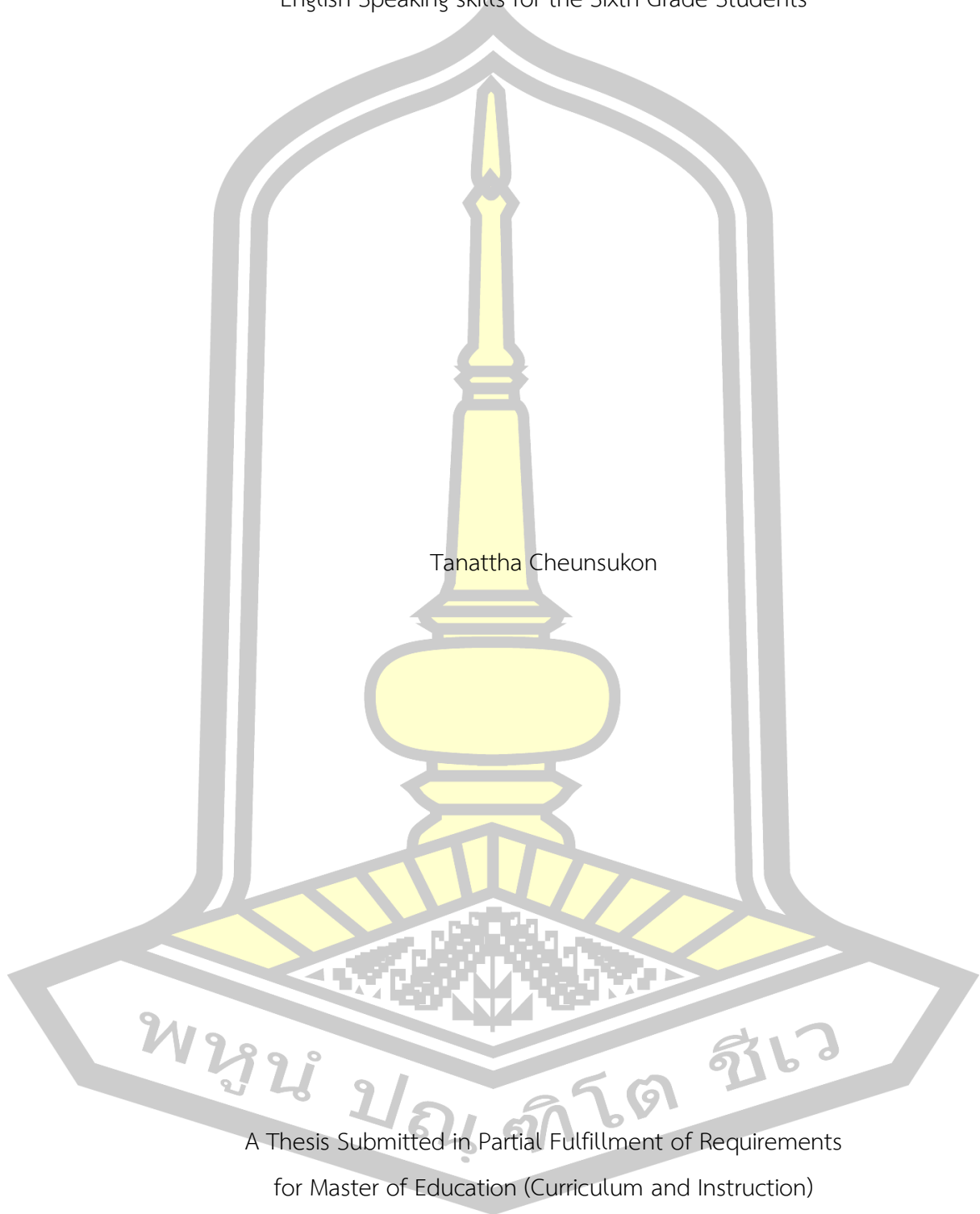


เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มกราคม 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Communicative Language Teaching (CLT) Management with Word games to Promote
English Speaking skills for the Sixth Grade Students



Tanattha Cheunsukon

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

January 2024

Copyright of Maharakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวธัญญา ชื่นสุขคนธ์
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
(ผศ. ดร. มานิตย์ อาชานอก)

ประธานกรรมการ

.....
(ผศ. ดร. ธนดล ภูสีฤทธิ์)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

.....
(ผศ. ดร. วิทยา วรพันธุ์)

กรรมการ

.....
(รศ. ดร. วนิตา ผาระนัด)

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแพง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

พุทธ บัณฑิต ชีวา

ชื่อเรื่อง	การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6		
ผู้วิจัย	ธนัญญา ชื่นสุคนธ์		
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนดล ภูสีฤทธิ์		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2567

บทคัดย่อ

การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ควบคู่กับการเรียนรู้ภายในห้องเรียน โดยผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ที่เหมาะสม ผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถได้สื่อสาร แสดงออก และเรียนรู้คำศัพท์โดยมีผู้สอนเป็นผู้ควบคุมสถานการณ์และกิจกรรมในห้องเรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้มาใช้ในการชีวิตประจำวัน การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้ามี 3 ชนิดได้แก่ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน คือ 1.1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง 1.2) เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบวัดภาคปฏิบัติ โดยเป็นแบบทดสอบปากเปล่า ชนิด Rubric Score จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.61/77.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอน โดยใช้แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.52)

คำสำคัญ : การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT, เกมคำศัพท์, ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ, ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์



TITLE	Communicative Language Teaching (CLT) Management with Word games to Promote English Speaking skills for the Sixth Grade Students		
AUTHOR	Tanattha Cheunsukon		
ADVISORS	Assistant Professor Thanadol Phuseerit , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Curriculum and Instruction
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2024

ABSTRACT

The research investigates the communicative language Teaching (CLT) management with word games to promote English speaking skills for the sixth-grade students. It is a learning activity that focuses on students' ability to develop English speaking skills. In parallel with learning within the classroom, the teacher has organized language learning activities for communicative language teaching (CLT), which include vocabulary games. In order for students to learn appropriately through activities, students can communicate, express themselves, and learn vocabulary with the teacher controlling the situation and activities in the classroom. Students can apply the knowledge and skills they have acquired in their daily life. The purposes of this study are three-fold: 1) To study the effectiveness of the communicative language teaching (CLT) methodology, with word games in lesson plans for sixth-grade students, which had their efficiency of the set criteria of 75/75 2) To compare speaking abilities before and after learning communicative language teaching (CLT) management through word games. 3) To study the satisfaction of sixth-grade students with an activity that teaches communicative language teaching (CLT) management with word games.

The sample group used in this study was students in Grade 6/1 primarily, Semester 2, Academic Year 2022, Maha Sarakham Rajabhat University

Demonstration School. Under the Office of the Higher Education Commission, a total of 30 people were obtained from Cluster Random Sampling. There are three types of tools used in research: 1) Tools used in organizing teaching and learning activities 1.1) Lesson plans with language learning activities for CLT communication, including vocabulary games, 12 plans, 1 hour per plan, total 12 hours 1.2) English word games. 2) English speaking skills test It is a practical measurement model. It is a speaking test, Rubric Score type, 20 questions, 20 points. 3) Assessment of satisfaction with the organization of communicative language teaching (CLT) activities, including word games. It is a rating scale with 5 levels, 10 questions, 10 points.

The research findings were as follows: 1) Plan for developing language learning activities for communicative language teaching (CLT), including vocabulary games. To promote English speaking skills of Grade 6 students had an efficiency of 83.61/77.50, which was in line with the specified criteria. 2) Grade 6 students focus on teaching English as the main focus, developing language learning activities for the communicative language Teaching (CLT) management with word games, studying word games for teaching English speaking skills as the main focus of speaking English after high school. than before studying, with statistical significance at the .05 level 3) Satisfaction of Grade 6 students after receiving communicative language teaching (CLT) management with word games activities, including vocabulary games. Overall satisfaction was at a high level ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.52).

Keyword : The Communicative Language Teaching (CLT), Word games, English speaking skills, Satisfaction with language learning activities for the communicative language Teaching (CLT) with word games

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนตล ภูสีฤทธิ ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ประธานกรรมการสอบผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มานิตย์ อาชานอก กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทยา วรพันธุ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.วนิดา ผาระนันต์ ผู้ทรงคุณวุฒินอกมหาวิทยาลัย ที่ให้ความกรุณาให้ข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะ ให้คำปรึกษาแนะนำ และตรวจ แก้ไขข้อบกพร่อง จนทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอนและคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาสารคามทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และให้คำแนะนำสั่งสอนตลอดช่วงเวลาที่ทำการวิจัย

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงส์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยนต์ ทองสุขแก้ง อาจารย์วิชญ์ ทুমมี และอาจารย์ทินวัฒน์ สืบกินนอน ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการวิจัย โดยให้ข้อเสนอแนะและคำปรึกษาอย่างดียิ่ง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญให้งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู และนักเรียน โรงเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่น สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รุ่น 64 ที่ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณกำลังใจสำคัญจากครอบครัวคุณพ่อมนตรี ชื่นสุคนธ์ คุณแม่รัตฤทัย ชื่นสุคนธ์ พี่ชาย นพ.วิรัชกร ชื่นสุคนธ์ และญาติพี่น้องทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจสนับสนุน แรงผลักดันจนทำให้การทำงานในครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี

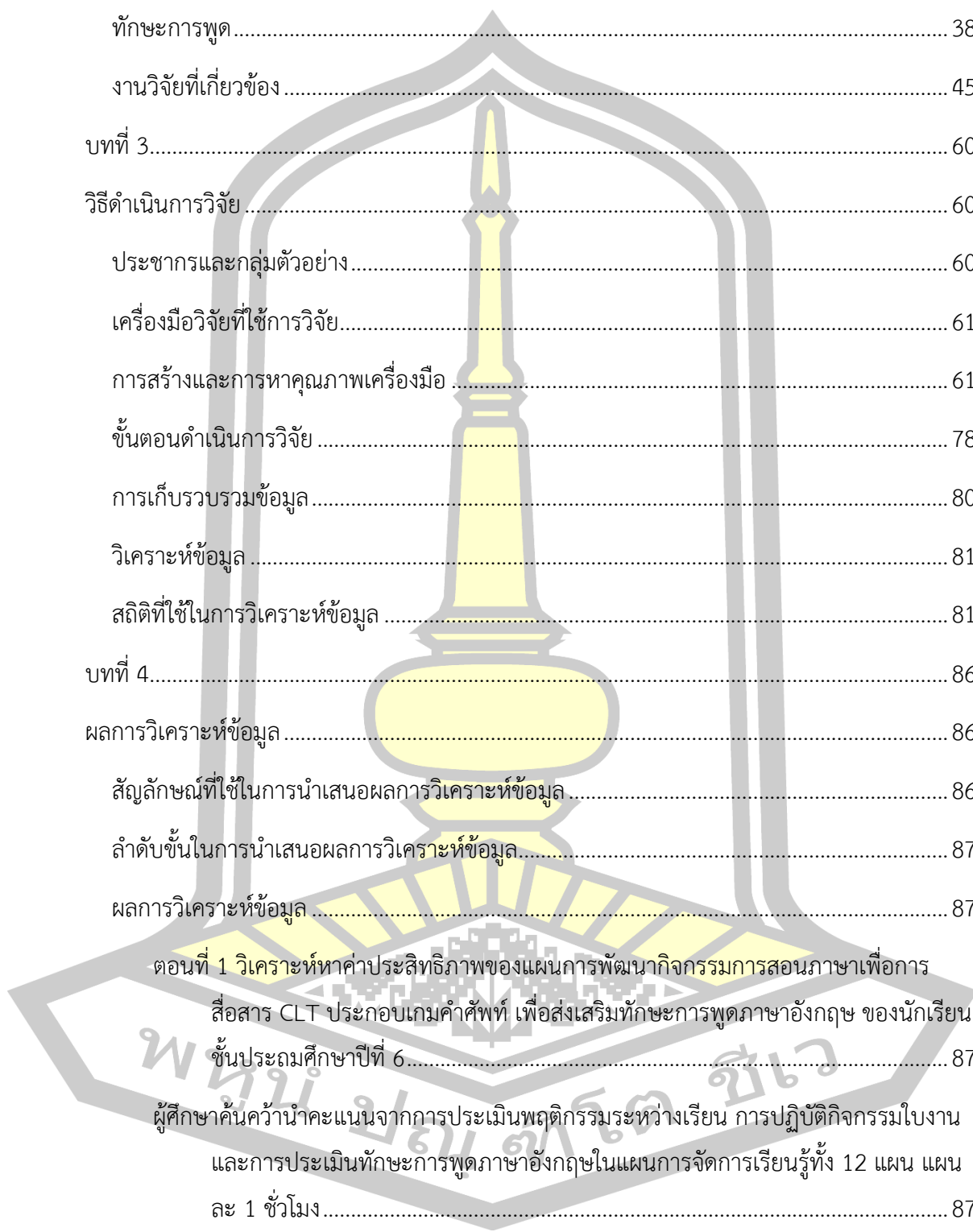
คุณค่าและประโยชน์ของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดาและบูรพาจารย์ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้การอบรม สั่งสอน จนประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิตและความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน และขอเทิดทูนพระคุณบูรพาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

ธัญญา ชื่นสุคนธ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฉ
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
สมมติฐานของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามคำศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2.....	10
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	10
1. ความสำคัญของการเรียนภาษาต่างประเทศ.....	11
2. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้.....	12
3. คุณภาพผู้เรียน จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	13
4. คำอธิบายรายวิชา.....	14
5. โครงสร้างรายวิชา.....	16
การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT.....	17

เกมคำศัพท์	26
ทักษะการพูด	38
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45
บทที่ 3.....	60
วิธีดำเนินการวิจัย	60
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	60
เครื่องมือวิจัยที่ใช้การวิจัย	61
การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ	61
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	78
การเก็บรวบรวมข้อมูล	80
วิเคราะห์ข้อมูล	81
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	81
บทที่ 4.....	86
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	86
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	86
ลำดับขั้นในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	87
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	87
ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการ สื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	87
ผู้ศึกษาค้นคว้าแนะนำคะแนนจากการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน การปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 12 แผน แผน ละ 1 ชั่วโมง.....	87



ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการ สื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์	88
ตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัด กิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์.....	89
บทที่ 5.....	83
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	83
ความมุ่งหมายของการวิจัย	83
สรุปผล.....	84
อภิปรายผล.....	84
ข้อเสนอแนะ	89
บรรณานุกรม.....	91
บรรณานุกรม.....	92
ภาคผนวก.....	99
ภาคผนวก ก.....	100
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	100
ภาคผนวก ข.....	113
แบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร CLT.....	113
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ก่อนเรียนและหลังเรียน).....	113
ภาคผนวก ค.....	120
แบบประเมินและผลการประเมินคุณภาพแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ.....	120
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	120
ภาคผนวก ง.....	127

แบบประเมินและผลการประเมินความเหมาะสมของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่อการจัดกิจกรรม การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	127
ภาคผนวก จ	131
แบบประเมินและผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์	131
(ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน)	131
ภาคผนวก ฉ	134
ผลการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ	134
ภาคผนวก ช	137
ผลการวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ	137
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	137
ภาคผนวก ซ	149
คะแนนการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน – หลังเรียน	149
ภาคผนวก ด	152
หนังสือขอความอนุเคราะห์	152
ประวัติผู้เขียน	158



พูน ปณ ภิโต ชีเว

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

ตาราง 1 โครงสร้างรายวิชา ภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เวลา 80 ชั่วโมง จำนวน 2.0 หน่วยกิต ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษ อ16101.....	16
ตาราง 2 วิเคราะห์ตัวชี้วัด เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้และเวลา.....	62
ตาราง 3 รูปแบบการวิจัยเบื้องต้น	79
ตาราง 4 สรุปประสิทธิภาพของแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	88
ตาราง 5 การเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่าง ก่อน เรียนและหลังเรียนโดยใช้แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6	89
ตาราง 6 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการ สื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6	90
ตาราง 7 ผลการประเมินคุณภาพแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	122
ตาราง 8 ผลการประเมินคุณภาพแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	124
ตาราง 9 สรุปผลความเหมาะสมของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน (ค่า IOC)	130
ตาราง 10 สรุปผลความเหมาะสมของแบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกม คำศัพท์	133

ตาราง 11	สรุปผลการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับข้อคำถามของ แบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร CLT ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 (ก่อนเรียนและหลังเรียน)	135
ตาราง 12	ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกแบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ก่อนเรียนและหลังเรียน)	136
ตาราง 13	คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการ ประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และ หลังเรียน แผนที่ 1-6	138
ตาราง 14	คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการ ประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และ หลังเรียน แผนที่ 7-12	143
ตาราง 15	คะแนนการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียนโดย มีผู้เชี่ยวชาญประเมิน 2 คน	150



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารทั่วโลก การสื่อสารเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญอย่างยิ่งในการดำรงชีวิต และมีความสำคัญต่อการศึกษาในทุกระดับชั้นและทุกชาติ ล้วนให้ความสำคัญกับภาษาอังกฤษ และยังมีบทบาทในด้านเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และการประกอบอาชีพต่างๆซึ่งนำมาซึ่งการพัฒนาประชากรในประเทศ ให้มีความรู้เท่าทันเหตุการณ์โลกและการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศได้อย่างเป็นสากล ซึ่งเมื่อประชากรในประเทศมีทักษะด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษแล้วนั้น จะสามารถยกระดับคุณภาพของประชากร ให้ได้รับโอกาสทางการศึกษา และการประกอบอาชีพที่ดีกว่า ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดนโยบายการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือให้ทุกภาคส่วนได้ตระหนักถึงความสำคัญจะต้องเร่งรัดการเรียนการสอนภาษาและพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะตามที่กำหนด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) ทักษะพูดเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกและเจตนาให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด รวมถึงเป็นการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ข้อมูลที่ผ่านการคิดและความต้องการระหว่างบุคคลกับบุคคล ซึ่งทักษะการพูดเป็นการสื่อสารขั้นพื้นฐานที่เยาวชนควรได้รับการพัฒนาในการศึกษา เป็นอีกหนึ่งทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้และการดำเนินชีวิต

การเรียนภาษาอังกฤษในปัจจุบันมีความสำคัญและจำเป็นในการดำเนินชีวิต ภาษายังเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก (เพ็ญพักตร์ พินธุนิบาตร 2560 : 2) ดังนั้นการศึกษาในประเทศไทยเล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาเยาวชนให้มีศักยภาพและทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น เพื่อให้เยาวชนได้มีศักยภาพในการพัฒนาตนเองในการรับสารและสื่อสารจากสื่อต่างๆ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีการกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อ

ภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรม อันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้ อย่างสร้างสรรค์ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ,2551) ดังนั้นนักเรียนทุกคนควรมีทักษะ การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อเป็นทักษะขั้นพื้นฐานในภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่าง เหมาะสม ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรให้ความสำคัญกับการศึกษาตั้งแต่ระดับประถมวัย เพื่อให้เด็กมี พัฒนาการด้านทักษะการพูดอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาการทักษะ ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) จัดเป็น แนวการสอน ที่มุ่งเน้นการสื่อสารและการเรียนภาษาและปฏิบัติกิจกรรมโดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งมีความหลากหลายของกระบวนการในชั้นเรียนได้ ซึ่งกิจกรรมที่ผู้สอนจัดเตรียมขึ้นมีจุดประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในโครงสร้างภาษาอังกฤษ และความสามารถในการสื่อสารทักษะ ภาษาอังกฤษ โดยผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาให้มากที่สุด การให้ผู้เรียนสนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลกันโดยให้เลือกใช้ภาษาตามต้องการและให้ประเมินการสื่อสารด้วยตนเองเป็นการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารจริง วิธีดังกล่าวนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจที่จะใช้ภาษาใน การทำกิจกรรมต่างๆ ได้ (เยาวพร ศรีระชา, 2561 : 5) ได้กล่าวว่าเทคนิคการสอนภาษาเพื่อการ สื่อสาร CLT สามารถดำเนินการ 5 ขั้นตอนต่อไปนี้ 1) ขั้นเตรียมหรือขั้นเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียน มีความพร้อมที่จะเรียนเนื้อหาใหม่ อาจจะเป็นการทบทวนเนื้อหาที่ เรียนผ่านมาแล้ว หรืออาจเป็น การนำเข้าสู่เนื้อหาใหม่ที่กำลังจะเรียนต่อไป กิจกรรมที่ใช้ในขั้นตอนนี้ อาจจะเป็นเพลง เกม นิทาน การสนทนา หรือการแสดงต่างๆ 2) ขั้นการนำเสนอ (Presentation) เป็นการให้ตัวป้อนภาษา (Language Input) ได้แก่ ผู้เรียนที่เป็นตัวอย่างภาษาที่ใช้ในชีวิตจริงจากสื่อ ประสม และตัวอย่างภาษาที่ครูผู้สอนเลือกใช้ ในห้องเรียนครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ให้ข้อมูล (Informant) และให้ผู้เรียนมีหน้าที่ฟังและสังเกต 3) ขั้นฝึก (Practice) เป็นการฝึกภาษาใน สถานการณ์เดียวกันกับที่ครูผู้สอนนำเสนอ ในขั้นที่นำเสนอ (Presentation) ทั้งนี้เพื่อเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาในสถานการณ์ที่ เสมือนจริง ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ควบคุม (Conductor) ในการฝึกภาษาของผู้เรียน และผู้เรียน มีหน้าที่ในการฝึกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการ เรียนการสอน เช่น จับคู่ฝึกสนทนา 4) ขั้นนำไปใช้ (Production) ต้องออกแบบกิจกรรมเพื่อให้ นักเรียนได้ใช้ภาษาใน การสื่อสารในสถานการณ์เหมือนจริง และเป็นสถานการณ์ใหม่ (New

Situation) อาจจะคล้ายคลึง กับสถานการณ์ที่ครูสอนได้นำเสนอไปแล้ว ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาที่เขาได้เรียนรู้มาแล้ว ทั้งในส่วนที่ได้เรียนรู้แล้วในชั่วโมงก่อนๆ และในชั่วโมงที่กำลังเรียนอยู่ ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็น ผู้ให้แนะนำ (Advisor) คอยแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนในการนำภาษาไปใช้ (เรียนมีหน้าที่ในการผลิต ภาษา (Productive Language Use) 5) ขึ้นสรุป (Wrap up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้สรุปสาระสำคัญของ บทเรียน กิจกรรมที่จัดขึ้นในขั้นตอนนี้อาจเป็นเพลง เกม การทำแบบฝึกหัดต่างๆ หรือการมอบหมาย งาน เป็นต้น ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT จะเน้นให้ผู้เรียนกล้าที่จะสื่อสารภาษา โดยสามารถฝึกได้อย่างอิสระ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของการเรียนรู้ซึ่งจะสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นอีกวิธีหนึ่ง ที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นกิจกรรมร่วมกับกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ใช้เกมคำศัพท์มาประกอบกิจกรรมในบทเรียนภาษาอังกฤษ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้ในภาษาอังกฤษ อีกทั้งเป็นการละลายพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคน ที่มีความกังวลเกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษ เมื่อนักเรียนเกิดความสนุกในการเรียนแล้ว จะเกิดความกล้าแสดงออกและเปิดใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (พรพันธุ์ สิงหารย 2556 : 4) กล่าวไว้ว่า การสอนคำศัพท์โดยการใช้เกมสามารถใช้ผ่านกระบวนการเรียนรู้อื่นๆ ได้หลายประการ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การใช้สถานการณ์จำลอง การเรียนแบบสืบสวนสอบสวน การเรียนแบบมีส่วนร่วม รวมถึงการเรียนแบบร่วมมือกัน ซึ่งถือเป็นกระบวนการที่สำคัญและมีประโยชน์ ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ได้เรียนรู้ร่วมกันอย่างสนุกสนานได้พึ่งพาช่วยเหลือกัน มีส่วนรับผิดชอบร่วมกันและปฏิสัมพันธ์กันในขณะปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน (จาริยา เจริญฤทธิ์ 2556 : 2) ได้อธิบายการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไว้ว่า เกมนอกจากจะสร้างความสนุก ผ่อนคลายความเครียดให้กับผู้เรียนแล้ว ยังเป็นเครื่องมือในการ ฝึกความสามารถของผู้เรียนในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งจะเป็น สิ่งกระตุ้นใหญ่ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนอยู่ในระดับที่สูงขึ้น นอกจากนี้ เกมยังเป็นการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญาที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น เพื่อใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 2 ตรงตามหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่องความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ (Nouns, Adjectives, Verbs) และ ลักษณะการโต้ตอบ (Interaction) ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะประยุกต์เกมคำศัพท์ได้แก่ Vocabulary Game (เกมคำศัพท์), Unscramble (ถอดรหัส), Mystery box (กล่องปริศนา), Matching Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ),

Charades words (เกมทายคำศัพท์) และ Fast thinking Game (เกมคิดเร็ว) ซึ่งการสอนเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นเป็นเครื่องมือในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม และสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถใช้ศักยภาพประสบการณ์ ทักษะการคิด การฟัง และการพูด ความรู้ที่ผู้เรียนมีได้นำมาใช้ปฏิบัติจริงในกิจกรรมการเรียนการสอนนี้ อีกทั้ง ผู้เรียนเกิดทักษะการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นขั้นตอน ซึ่งจะผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น สามารถบรรลุเป้าหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม และเกิดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้เรียนสามารถสามารถเลือกใช้คำศัพท์ไปใช้อย่างถูกหลักไวยากรณ์และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจเทคนิคการสอนภาษาอังกฤษและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ทำให้พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT (Communicative Language Teaching: CLT) เป็นการสอนภาษาที่เน้นการสื่อสารผ่านการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และความสามารถในการสื่อสารภาษา โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งการสอนแบบนี้จะเน้นพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนผ่านบรรยากาศกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และการใช้เกมคำศัพท์มาเป็นสื่อในกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนบรรลุจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือการเน้นความสามารถทางสมอง หรือความรู้ในวิชา, ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) คือ เน้นหนักในด้านความสนใจ เจตคติ อารมณ์ ความประทับใจ และ ด้านเจตพิสัย (Affective Domain) เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางกาย เน้นหนักด้านการเหมาะสมกับการปฏิบัติงานแต่ละชนิด (Bloom et al, 1956) ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยผู้สอนมุ่งเน้นให้นักเรียนใช้การสนทนาภาษาอังกฤษเป็นหลักในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดความเคยชินกับคำศัพท์และรูปประโยคภาษาอังกฤษ และในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเห็นว่า การนำเกมคำศัพท์มาประกอบกับกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT จะสามารถพัฒนาการเรียนการสอนนั้นจะช่วยส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนต่อนักเรียนได้มากยิ่งขึ้น ที่มีผลต่อพัฒนาการด้านการพูด และมุ่งพัฒนาวิธีการสอนภาษาที่เหมาะสมของผู้สอน ในการนำขั้นตอนการสอนภาษาดังกล่าวมาปรับใช้ให้เหมาะสมแก่ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา และผู้สอนสามารถนำวิธีการสอนภาษาดังกล่าวไปใช้ได้จริงในห้องเรียนและในชีวิตประจำวันต่อไปเพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนและผู้สอนต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75
2. เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์

สมมติฐานของการวิจัย

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 60 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

(ตัวแปรต้น) คือ การจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (CLT) ประกอบเกมคำศัพท์

(ตัวแปรตาม) คือ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ หน่วยที่ 1 Personal Identification, หน่วยที่ 2 My family, หน่วยที่ 3 Festivals and Celebrations และ หน่วยที่ 4 Free time and Entertainment จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษาเวลา 2565 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและวัตถุประสงค์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรม เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ทักษะด้านการสื่อสารของผู้เรียน โดยประเมินได้จากแบบวัดทักษะการพูด ระหว่างการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยมีลำดับการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) คือ การให้เกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ ซึ่งเนื้อหาจะโยงไปสู่สาระสำคัญเมื่อผู้สอนเห็นว่าผู้เรียนเกิดความพร้อมแล้ว โดยสามารถถอดเทรคกิจกรรมที่ผู้เรียนให้ความสนใจ เช่น ปริศนาทายคำ การตอบคำถามปลายเปิด เป็นต้น

1.2 ชั้นให้ความรู้/การนำเสนอให้กับผู้เรียน (Presentation) คือ ครูจะให้เนื้อหาความรู้ คำศัพท์แก่นักเรียน เช่นคำศัพท์ใหม่เพื่อให้เข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาเพิ่มมากขึ้น และแสดงตัวอย่างในการ ออกเสียงที่ถูกต้อง ซึ่งในขั้นนี้เน้นความถูกต้องเป็นหลัก

1.3 ชั้นฝึก (Practice) คือ ขั้นนี้เน้นผู้เรียนใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง สามารถฝึกเป็นกลุ่ม คู่ หรือรายบุคคล ขั้นนี้ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียนในการใช้ภาษา ขั้นนี้จะเปิดโอกาสให้นักเรียน ได้ฝึกอย่างอิสระ โดยให้ผู้เรียนใช้ประโยคสนทนาหรือเนื้อหาบทเรียนที่สอนได้ฝึกสื่อสาร

1.4 ชั้นนำไปใช้ (Production) คือ ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้ ใช้ภาษาในการสื่อสาร ซึ่งผู้สอนได้ออกแบบเกมคำศัพท์มาประกอบเนื้อหาบทเรียน ผู้เรียนนำคำศัพท์ ประโยคที่ได้เรียนมานั้นมาใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆได้จริง เพื่อให้เกิดทักษะการสื่อสาร และเกิด ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา เน้นผู้เรียนปฏิบัติงาน หรือกิจกรรม โดยมีผู้สอนคอยให้ความ ช่วยเหลือ เช่น การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึกหัด เป็นต้น

1.5 ชั้นสรุป (Wrap up) คือ ขั้นที่ผู้สอนสามารถสรุปเนื้อหาที่เรียนมาไปพร้อมกับผู้เรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ และเสริมข้อบกพร่องของผู้เรียนให้ถูกต้อง สามารถประเมินผู้เรียนได้โดย การปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม การทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ หรือการเล่นเกมเพื่อทดสอบความเข้าใจ ของผู้เรียน เป็นต้น

2. เกมคำศัพท์ หมายถึง กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการ แข่งขัน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษได้ดีมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังฝึกทักษะในการคิดวิเคราะห์ ได้ใช้ทักษะในการทำงานร่วมกับ ผู้อื่น เกมทำให้เกิดความสนุกแล้วยังเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยที่เหมาะสมอีกด้วย ซึ่ง เกมที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้ประกอบกิจกรรม เป็นเกมที่ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้เรียนได้ใช้การสื่อสาร ภาษาอังกฤษมากที่สุด โดยผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างอิสระ โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนาน และกล้าที่จะสื่อสารภาษาอังกฤษ ซึ่งเกมที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมา ได้แก่ Vocabulary Game (เกมคำศัพท์), Unscramble (ถอดรหัส), Mystery box (กล่องปริศนา), Matching Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ), Charades words (เกมทาย คำศัพท์) และ Fast thinking Game (เกมคิดเร็ว) โดยนำเกมคำศัพท์ไปพัฒนาโดยผู้วิจัยนำไปใช้ในชั้น ฝึก (Practice)

3. กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ หมายถึง กิจกรรมการจัดแนวการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เน้นใช้กิจกรรมการสื่อสารเป็นหลัก โดยในกิจกรรมการเรียนรู้นั้นจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมโดยใช้ชั้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT โดยใช้เกมคำศัพท์ เป็นเครื่องมือเสริมในแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียน และสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบเกมคำศัพท์ทั้ง 6 เกม ที่มีประกอบด้วยคำศัพท์เป็นหลัก และวิธีการเล่นใช้การสื่อสารเป็นหลัก เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ใช้จริง ได้ฝึกปฏิบัติ ฟัง พูด รวมถึงการทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม สามารถเสริมสร้างทักษะได้ในทุกๆด้าน ทั้งนี้ ผู้วิจัยมองเห็นคุณค่าของการใช้เกมมาเป็นเครื่องมือประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ จึงได้ประยุกต์กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมดังนี้

3.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) คือ เตรียมความพร้อมผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาโดยใช้การตั้งคำถามเพื่อให้ได้เกิดการสนทนาหรือการเล่นเกมนำบทเรียนครั้งที่แล้ว เมื่อผู้สอนเห็นว่าผู้เรียนเกิดความพร้อมแล้ว จะเข้าสู่ขั้นต่อไป

3.2 ขั้นให้ความรู้/การนำเสนอให้กับผู้เรียน (Presentation) คือ ครูนำเสนอเนื้อหาความรู้ในบทเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแสดงตัวอย่างในการออกเสียงที่ถูกต้อง ซึ่งในขั้นนี้เน้นความถูกต้องเป็นหลัก นักเรียนสามารถถามตอบได้ระหว่างการนำเสนอ

3.3 ขั้นฝึก (Practice) คือ ขั้นนี้เน้นผู้เรียนใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สามารถฝึกเป็นกลุ่ม คู่ หรือรายบุคคล โดยผู้สอนสามารถแก้ไขตรวจสอบข้อผิดพลาดของผู้เรียนในขั้นตอนนี้ ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกอย่างอิสระ

3.4 ขั้นนำไปใช้ (Production) คือ ผู้สอนนำกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์มาใช้ในขั้นตอนนี้ ซึ่งผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมและเกมคำศัพท์มาใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ โดยขั้นนี้เน้นทักษะการสื่อสาร ให้เกิดความคล่องแคล่วและความสนุกสนาน เพื่อให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกในการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยมีผู้สอนคอยให้ความช่วยเหลือ โดยกิจกรรมที่ใช้ขั้นนี้ได้แก่ การเล่นเกม การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึกหัด เป็นต้น

3.5 ขั้นสรุป (Wrap up) คือ ขั้นนี้เป็นขั้นตอนสรุปเนื้อหาคำศัพท์และสาระสำคัญที่ได้เรียนรู้ไป

พร้อมกับผู้เรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ โดยผู้สอนสามารถประเมินผู้เรียนได้โดยการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม การทำแบบฝึกหัดเพื่อสรุปความรู้ หรือการเล่นเกมเพื่อทดสอบความเข้าใจของผู้เรียน เป็นต้น

4. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการพูดและใช้สำเนียงที่ถูกต้อง เลือกใช้คำ กลุ่มคำหรือประโยคได้ถูกต้องซึ่งจะช่วยสื่อความหมาย การพูดเป็นธรรมชาติ และการใช้ภาษาภายในการสื่อสารประกอบการพูด เป็นการถ่ายทอดความรู้สึคนึกคิด อารมณ์ของผู้พูด โดยทักษะการพูด คือความสามารถในการเลือกใช้คำศัพท์มาสนทนาได้ถูกต้องตามบริบท โดยการพัฒนาทักษะการพูดนั้นสามารถทำได้โดยการฝึกฝนได้จาก การฟัง การพูด และการสื่อสาร โดยเรียงลำดับขั้นตอน การสรุปใจความสำคัญ รวมถึงน้ำเสียง และท่าทางการพูด ซึ่งสามารถวัดได้จากการแบบวัดทักษะการพูด โดยใช้แบบวัดภาคปฏิบัติ ชนิด Rubric Score

5. ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ หมายถึง ความคิดเห็น ทศนคติเชิงบวก หรือความรู้สึกของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ หลังเรียน ซึ่งกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัตินั้นเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร การฟัง การพูด และความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งการใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาตามลำดับขั้นของความสามารถของผู้เรียน อีกทั้งเกมนยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสุขและความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งวัดได้จากแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

1. หลักเกณฑ์กลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
2. การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT
3. เกมคำศัพท์
4. ทักษะการพูด
5. ความพึงพอใจ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรแกนกลางเป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาหลักสูตร มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของนักเรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานและตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน และการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนไทยในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีคุณภาพทั้งด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นเป็นในการดำรงชีวิตในสังคม อีกทั้งได้ปรับกระบวนการวัดและประเมินผลนักเรียน เกณฑ์การจบการศึกษาแต่ละระดับและเอกสารแสดงหลักฐานทางการศึกษา ให้มี

ความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และ มีความชัดเจนต่อการนำไปปฏิบัติ (กระทรวงศึกษาธิการ , 2551 :1)

กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีสาระสำคัญ ดังนี้

1. ความสำคัญของการเรียนภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครองมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลีและภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

1.1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ น าเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

1.2 ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษา และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

1.3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

1.4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

3. คุณภาพผู้เรียน จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทานและบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก/ระบุประโยคและข้อความตรงตาม ความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและ อ่าน บทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

3.2 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ พูด/เขียน

แสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียนแสดง ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

3.3 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ที่ฟังและอ่าน พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว

3.4 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของ เจ้าของภาษาเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

3.5 บอกความเหมือน/ ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้ เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษา กับของไทย

3.6 คำนคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

3.7 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

3.8 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

3.9 มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเองครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพ และสวัสดิการ การซื้อ-ขายและลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (ค ศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

3.10 ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentences) สื่อความหมายตามบริบทต่างๆ

4. คำอธิบายรายวิชา

อ16101 ภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เวลา 80 ชั่วโมง จำนวน 2.0 หน่วยกิต

ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และ คำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ นิทานและบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตาม หลักการอ่าน เลือกร/ระบุประโยค หรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่านบอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อนครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ

ประกอบ พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผังแผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังหรืออ่าน พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยค ชนิดต่าง ๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยค ของ ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง และประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ โดย ใช้กระบวนการทักษะทางภาษา การฟัง พูด อ่าน เขียน ได้อย่างถูกต้อง และการใช้ภาษาทำทาง รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของเจ้าของภาษา กระบวนการกลุ่มในการฝึกออกเสียง ฟัง/พูด ถามตอบ และสนทนาโต้ตอบเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถสื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ สนใจเข้าร่วม กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมรวมถึงการรวบรวมความรู้และแสวงหาความเพลิดเพลินจาก ภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขและเข้าใจในวัฒนธรรมและปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง ทั้งนี้เพื่อให้ เกิดภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มี วาทศิลป์และมารยาทในการพูด กล้าแสดงออก มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียน ภาษาอังกฤษในระดับสูง

รหัสตัวชี้วัด

ต 1.1 ป 6/1, ป 6/2, ป 6/3, ป 6/4 ต 2.2 ป 6/1, ป 6/2

ต 1.2 ป 6/1, ป 6/2, ป 6/3, ป 6/4, ป 6/6 ต 3.1 ป 6/1

ต 1.3 ป 6/1, ป 6/2, ป 6/3 ต 4.1 ป 6/1

ต 2.1 ป 6/1, ป 6/2, ป 6/3 ต 4.2 ป 6/1

รวมทั้งหมด 20 ตัวชี้วัด

5. โครงสร้างรายวิชา

ตาราง 1 โครงสร้างรายวิชา ภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เวลา 80 ชั่วโมง จำนวน 2.0 หน่วยกิต ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษ อ16101

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
หน่วยที่ 1	Unit 1: Me & My Family	10
หน่วยที่ 2	Unit 2: School Life	10
หน่วยที่ 3	Unit 3: Healthy Living	10
หน่วยที่ 4	Unit 4: Around Me	10
หน่วยที่ 5	Unit 5: Personal Identification	10
หน่วยที่ 6	Unit 6: Weather and Seasons	10
หน่วยที่ 7	Unit 7: Festivals and Celebrations	10
หน่วยที่ 8	Unit 8: Free time and Entertainment	10
	รวม	80

จากการแสดงข้อมูลข้างต้น จึงสรุปได้ว่าหลักสูตรกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศตามหลักสูตร
 แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศได้กำหนดคุณภาพของ
 นักเรียนเมื่อจบหลักสูตรการศึกษาภาคบังคับ และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะความสามารถด้านการ
 สื่อสารภาษาอังกฤษ ได้แสดงให้เห็นถึงตัวชี้วัดต่างๆที่ผู้สอนผู้สอนจะต้องเลือกนำมาใช้ในการจัด
 กิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการพิจารณาจากตัวชี้วัด จึงนำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน
 รวมถึงสื่อต่างๆที่ผู้วิจัยจัดเตรียมขึ้น

การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการสอนภาษาที่มุ่งเน้นการสื่อสารผ่านการเชื่อมโยง ความรู้ ทักษะ และความสามารถในการสื่อสารภาษา เพื่อให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว และมีความถูกต้องในการใช้ภาษา ซึ่งการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารจะเน้นทักษะการฟังและการพูด โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบรรยากาศที่สนุกสนาน โดยผู้วิจัยขอเสนอตามประเด็นต่างๆ ต่อไปนี้

1. ความหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 3) ได้ให้ความหมายการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนควรมีลักษณะเป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่ใกล้เคียงกับการเรียนรู้ภาษาแรก คือ ภาษาไทย ที่เริ่มการเรียนรู้จากการฟัง และเชื่อมโยงเสียงกับภาพเพื่อสร้างความเข้าใจแล้วจึงนำไปสู่การเลียนเสียง คือ การพูด และนำไปสู่การอ่านและเขียน ในที่สุด การจัดการเรียนการสอนจึงควรเป็นการสอนเพื่อนการสื่อสารอย่างแท้จริง

บรินและแคนดริน (อ้างใน Richards & Rodgers, 1995) อธิบายบทบาทของผู้เรียนตามแนว CLT ผู้เรียนคือผู้ปรึกษา (negotiator) การเรียนรู้เกิดจากการปรึกษาหารือในกลุ่มผู้เรียน โดยผู้สอนจัดกิจกรรม ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ จุดมุ่งหมายหลักในการทำกิจกรรมกลุ่มคือมุ่งให้ผู้เรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รู้จักการให้พอ ๆ กับการรับ

Finocchiaro และ Brumifit (1982: 15) กล่าวว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการสอนที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งรวมถึงความเหมาะสมและการยอมรับการใช้และสถานการณ์ทางสังคมที่ใช้ภาษานั้นอยู่ และมีความเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า การสอนภาษาตามแนวสื่อสารเป็นการสอนที่เน้นการพัฒนาความสามารถทางภาษาในการสื่อสาร ซึ่งรวมถึงความเหมาะสมและการยอมรับในการใช้ภาษาตามสถานการณ์ในสังคมที่ใช้ภาษานั้นเช่นกัน

Littlewood (1981) อธิบายว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารควรเน้นเรื่องหน้าที่ของภาษามากกว่ารูปแบบของภาษา การเรียนภาษาไม่ได้เรียนแต่เฉพาะกฎเกณฑ์ไวยากรณ์เท่านั้นแต่ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการสื่อความหมายให้ผู้อื่นฟังเข้าใจได้

เยาวยพร ศรีระชา (2561:25) ได้กล่าวว่า การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนให้ใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายได้ในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ซึ่งเน้นการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการใช้ภาษา และความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาตามสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามกาลเทศะ

จากคำกล่าวของนักภาษาศาสตร์และนักวิจัยดังกล่าว สรุปได้ว่า การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการสอนภาษาที่เน้นตัวผู้เรียนเป็นหลัก โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาการสื่อสารของผู้เรียน ซึ่งผู้สอนสามารถตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ รวมถึงความสามารถและทักษะการสื่อสารของผู้เรียน ก่อนเริ่มกิจกรรม

2. ความสำคัญของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT

เนาวรัตน์ ฆารสมบูรณ์ (2546 : 45) กลุ่มนักจิตวิทยาการเรียนรู้ เชื่อว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในการเรียน ผู้เรียนจะสามารถเรียนได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความเข้าใจเป็นสำคัญ เขาจะเรียนได้ดีถ้าเขาเข้าใจจุดประสงค์ของการเรียนเห็นประโยชน์ของการนำสิ่งที่เรียนไปใช้ โดยสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนไปแล้ว ก็คือต้องเข้าใจหลักภาษาที่ใช้การวางรูปประโยคด้วยการสอนภาษาต่างประเทศ ในปัจจุบันได้หันมายึดแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมากขึ้นมีการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมายได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ที่มีโอกาสพบได้จริงประจำวัน โดยยังคงให้ความสำคัญกับโครงสร้างไวยากรณ์ตามที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาที่ใช้สื่อความหมาย ซึ่ง Little wood กล่าวไว้ถึงแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นการสอนที่ไม่จำกัดความสามารถของผู้เรียนไว้ไว้เพียงโครงสร้างไวยากรณ์เท่านั้น แต่สนับสนุนผู้เรียนได้มีพัฒนาทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะโดยสัมพันธ์ความสามารถทางไวยากรณ์เข้ากับยุทธศาสตร์การสื่อสารด้วยวิธีการที่ถูกต้องและเหมาะสมกับกาลเทศะจุดมุ่งหมายการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารได้รับการพัฒนานับจากอดีตจนถึงปัจจุบันซึ่งนักการศึกษาต่างมีความเห็นที่สอดคล้องกัน และได้อธิบายเพิ่มเติมในรายละเอียด โดยมี 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1) ความสามารถทางด้านไวยากรณ์หรือโครงสร้างของภาษา (Grammatical Competence) ซึ่งความรู้ทางภาษาได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ โครงสร้างของคำ ประโยค ตลอดจนการสะกดและการออกเสียง

2) ความสามารถด้านสังคม (Sociolinguistic Competence) หมายถึงการใช้คำ และโครงสร้างประโยคได้เหมาะสมตามบริบทของสังคม เช่น การขอโทษ การขอบคุณ การถามทิศทาง และข้อมูลต่างๆ และการใช้ประโยคคำสั่ง เป็นต้น

3) ความสามารถในการสร้างภาษาเพื่อสื่อความหมายด้านการพูด และเขียน (Discourse Competence) ความสามารถในการเชื่อมระหว่างโครงสร้าง (Grammatical form) กับ ความหมาย (Meaning) ในการพูดและการเขียนตามรูปแบบ และสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Strategic Competence) หมายถึง การใช้เทคนิคในการติดต่อสื่อสารประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะการสื่อสาร ด้านการพูด ถ้าผู้พูดมีกลวิธีในการที่จะไม่ทำให้การสนทนานั้นหยุดกลางคัน เช่น การใช้ภาษาท่าทาง (Body Language) การขยายความโดยใช้คำศัพท์อื่นๆ แทนคำพูดนี้ก็ไม่ออก เป็นต้น

ชไมพร ชาญวิจิตร (2560 : 23-24) ได้กล่าวว่า กลุ่มนักจิตวิทยาการเรียนรู้เชื่อว่าผู้เรียน มีความสำคัญที่สุดในการเรียน ผู้เรียนจะสามารถเรียนได้มากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความเข้าใจ เป็นสำคัญ เขาจะเรียนได้ดีถ้าเข้าใจจุดประสงค์ของการเรียน เห็นประโยชน์ในการนำสิ่งที่เรียนไปใช้ โดยสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนไปแล้วให้เข้ากับสิ่งที่กำลังเรียนอยู่ และสิ่งที่จะช่วยให้เรียน ภาษาต่างประเทศได้ดี นอกเหนือจากสองเรื่องที่กล่าวมาแล้วก็คือ ต้องเข้าใจหลักภาษาที่ใช้ในการวาง รูปแบบประโยคด้วยการสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบัน ได้หันมายึดแนวการสอนภาษาเพื่อการ สื่อสารมากขึ้น มีการจัดกิจกรรมที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ได้ฝึก ใช้ภาษาในสถานการณ์ที่มีโอกาสพบได้จริงในชีวิตประจำวันโดยยังคงให้ความสำคัญกับโครงสร้าง ไวยากรณ์ ตามที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาที่ใช้สื่อความหมาย

สรุปได้ว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ และตัวผู้เรียน โดยผู้สอนควรเชื่อมโยงเนื้อหาบทเรียน และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้เรียนจะเกิดความเคยชิน ในการใช้ภาษาและสามารถใช้ทักษะการสื่อสารได้จริงในชีวิตประจำวัน

3. หลักการการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT

สกาสเซลลาและอ็อกฟอร์ด (Scarcella & Oxford, 1992) เสนอแนะหลักการดังนี้

1. ผู้สอนนำเหตุการณ์นอกห้องเรียนเข้าไปสู่ชั้นเรียนโดยใช้ บทบาทสมมุติ (role play) การเลียนแบบ(simulation) และกิจกรรมการแก้ปัญหา (problem solving activity)

2. ครูใช้ภาษาที่เป็นสภาพจริง (authentic language) ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ คือภาษาที่เป็นธรรมชาติไม่ใช่ภาษาที่ดัดแปลงใช้เฉพาะในชั้นเรียน แต่เป็นภาษาที่ใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

3. ครูเน้นความหมายของภาษา (meaning) เพื่อการสื่อสารเพื่อช่วยให้นักเรียนคาดเดาเจตนาของผู้พูดหรือผู้เขียนได้

4. ครูให้โอกาสนักเรียนแสดงความรู้สึกและความคิดและทัศนคติส่วนตัวของนักเรียน

5. ครูกระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนแบบร่วมมือและทำงานเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

6. ครูออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารได้ครอบคลุมสมรรถนะทางการใช้ภาษาด้านการสื่อสาร (communicative competence) ให้มากที่สุด

ลิสเติลวูด (Littlewood, 1981) ได้จำแนกกิจกรรม CLT เป็น 2 กิจกรรมหลักคือ

1. กิจกรรมเพื่อการสื่อสาร (functional communication activity) กิจกรรมนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ พัฒนาทักษะทางภาษาเพื่อการสื่อความหมายที่จำเป็นในการติดต่อสื่อสาร

2. กิจกรรมปะทะสังสรรค์ในสังคม (social interaction activity) เช่นการสนทนาอภิปราย ได้ว่าที่การเลียนแบบและการแสดงบทบาทสมมติผู้สอนจะสอนกิจกรรม CLT อย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้

ชไมพร ชาญวิจิตร (2560:23) ได้กล่าวว่า ในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ผู้สอนควรนำเสนอภาษาใหม่ในรูปแบบที่พบในสถานการณ์จริงเพื่อนำไปสู่การสอนคำศัพท์ โครงสร้างการออกเสียง และให้มีการฝึกจนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา โครงสร้าง จนสามารถใช้ได้ถูกต้องแล้วจึงนำความรู้ที่ได้ไปฝึกในสถานการณ์จริง

สรุปได้ว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ผู้สอนควรนำเหตุการณ์นอกห้องเรียนที่พบเจอในชีวิตประจำวันเข้าไปสู่เนื้อหาบทเรียน โดยผู้สอนสามารถจัดทำสื่อต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และเหมาะสมกับวัย โดยผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ทักษะการสื่อสารให้ได้มากที่สุด โดยแสดงผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การเล่นเกม การโต้ว่าที่ การเล่าเรื่องต่างๆ รวมถึงการนำเสนองาน

กลุ่มก็สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ ซึ่งผู้สอนสามารถกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

4. ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT นักวิชาการหลายท่านได้เสนอวิธีการสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารไว้หลายรูปแบบ ดังนี้

ฉัฐญา ละม้ายแข (2566 : 38) วิธีการสอนแบบ CLT หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน โดยใช้กลวิธีการสอนเพื่อการสื่อสารที่หลากหลาย เช่น การใช้สื่อเป็นของจริง การเรียงประโยคที่จัดเรียงประโยคอย่างสับสน เกมทางภาษา ภาพ ชุดเรื่องราว และบทบาทสมมติเพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เนื้อหาประกอบด้วยเรื่อง Fruit, Vegetable, Food, Drink และ Healthy/Unhealthy food โดยมี 3 ขั้นตอนในการสอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นการเสนอบริบทหรือสถานการณ์แก่ผู้เรียนโดยใช้สื่อที่เป็นของจริง เช่น รูปภาพ สื่อสิ่งพิมพ์ วิดีทัศน์ แล้วเสนอเนื้อหาทางภาษา โดยให้ผู้เรียนฟังหรืออ่านจากนั้นกระตุ้นการเรียนรู้โดยการตรวจสอบความเข้าใจเรื่องที่ฟังหรืออ่านโดยใช้คำถามให้ผู้เรียนตอบคำถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นฝึก (Practice) เป็นการฝึกแบบควบคุมโดยให้ผู้เรียนฟังตัวอย่างภาษาจากเทปหรือครูผู้สอน จากนั้นให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงโดยฝึกพร้อมกันทั้งชั้นหรือฝึกทีละครั้งห้องแล้วผู้สอนสุ่มให้ผู้เรียนฝึกเป็นรายบุคคล โดยผู้สอนต้องให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนว่าใช้ภาษาได้ถูกต้องหรือไม่

ขั้นที่ 3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาโดยอิสระ โดยให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมแบบต่างๆ ผู้เรียนมีโอกาสนำความรู้ทางภาษาที่เคยเรียน มาแล้วมาใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ในการทำกิจกรรม

เยาวพร ศรีระชา (2561 : 32) ในขั้นตอนของการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารประกอบไปด้วยขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) 2) ขั้นฝึกทักษะ (Practice) และ 3) ขั้นนำไปใช้ (Production) โดยมีขั้นตอนที่เพิ่มเข้ามาคือ ขั้นเตรียมหรือขั้นเข้าสู่บทเรียน (Warm up) และ ขั้นสรุป (Wrap up) ในตอนท้ายเพื่อหาความคิดรวบยอดของบทเรียนนั้นๆ รวมทั้งหมด 5 ขั้นตอนด้วยกัน ซึ่งจะช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครบ

องค์ประกอบ และสมบูรณ์มากขึ้น โดยผู้สอนต้องตระหนักในบทบาทของตนเองและบทบาทของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพตามความมุ่งหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

กระทรวงศึกษาธิการ (2540 : 6-7) ได้แบ่งขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา เป็นขั้นตอนสำคัญขั้นหนึ่ง ในขั้นครุผู้สอนจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียน ซึ่งนับเป็นการเริ่มต้นการเรียนรู้มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยจะมุ่งเน้นการให้ผู้เรียนได้รับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและรูปแบบภาษาที่ใช้กันจริงโดยทั่วไปรวมทั้งวิธีการใช้ภาษาไม่ว่าจะเป็นด้านการออกเสียง ความหมาย คำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้กฎเกณฑ์

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการฝึกปฏิบัติ เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่เพิ่งจะเรียนรู้ใหม่จากขั้นการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะของการฝึกควบคุมหรือชี้แนะ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะในการฝึกไปสู่การฝึกแบบค่อยๆ ปล่อยให้ทำเองมากขึ้นเป็นแบบกึ่งควบคุม การฝึกในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนจดจำรูปแบบของภาษาได้จึงเน้นความถูกต้องของภาษาเป็นหลัก แต่ก็มีความมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้นๆ ด้วยเช่นกันในการฝึกครุผู้สอนจะเริ่มจากการฝึกปากเปล่า ซึ่งเป็นการพูดตามแบบง่ายๆ ก่อนจนได้รูปแบบภาษา แล้วค่อยเปลี่ยนสถานการณ์ไปสถานการณ์เหล่านี้จะเป็นสถานการณ์ที่สร้างขึ้นภายในห้องเรียนเพื่อฝึกการใช้โครงสร้างประโยคตามบทเรียน ทั้งครุผู้สอนต้องให้ข้อมูลป้อนกลับด้วย เพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าตนเองใช้ภาษาถูกต้องหรือไม่ นอกจากนี้ตรวจสอบความเข้าใจด้านความหมายได้ ซึ่งไม่ควรใช้เวลามากนัก ต่อจากนั้นจึงให้ฝึกด้วยการเขียน เพื่อเป็นการฝึกความแม่นยำในการใช้

ขั้นที่ 3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเปรียบเสมือนการถ่ายโอนการเรียนรู้จากสถานการณ์ในชั้นเรียนไปสู่การนำภาษาไปใช้จริงนอกชั้นเรียนการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยทั่วไป มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ที่จำลองจากสถานการณ์จริง หรือเป็นสถานการณ์จริงด้วย โดยครุผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น วิธีการฝึกมักฝึกในรูปแบบของการจัดกิจกรรมแบบต่างๆ โดยครุผู้สอนเป็นเพียงผู้กำหนดภาระงานหรือสถานการณ์ต่างๆ ให้

สำนักศึกษานิเทศก์และพัฒนามาตรฐานการศึกษา (2542 : 25) ได้เสนอแนะ เกี่ยวกับรายละเอียดขั้นตอนการสอนไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมหรือขั้นเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนเนื้อหาใหม่ อาจจะเป็นการทบทวนเนื้อหาที่เรียนผ่านมาแล้ว หรืออาจเป็นการนำเข้าสู่เนื้อหาใหม่ที่กำลังจะเรียนต่อไป กิจกรรมที่ใช้ในขั้นตอนนี้ อาจจะเป็นเพลง เกม นิทาน การสนทนา หรือการแสดงต่างๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ขั้นการนำเสนอ (Presentation) เป็นการให้ตัวป้อนภาษา (Language Input) แก่ผู้เรียนที่เป็นตัวอย่างภาษาที่ใช้ในชีวิตจริงและตัวอย่างภาษาที่ครูผู้สอนเลือกใช้ในห้องเรียน ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ให้ข้อมูล (Informant) และให้ผู้เรียนมีหน้าที่ฟังและสังเกต

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice) เป็นการฝึกภาษาในสถานการณ์เดียวกันกับที่ ครูผู้สอนนำเสนอ ในขั้นที่นำเสนอ (Presentation) ทั้งนี้เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษา ในสถานการณ์ที่เสมือนจริง ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ควบคุม (Conductor) ในการฝึกภาษาของผู้เรียน และผู้เรียนมีหน้าที่ในการฝึกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production) ต้องออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้ใช้ ภาษาในการสื่อสารในสถานการณ์เหมือนจริง และเป็นสถานการณ์ใหม่ (New Situation) อาจจะใช้คล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่ครูสอนได้นำเสนอไปแล้ว ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาที่เขาได้เรียนรู้มาแล้วทั้งในส่วนที่ได้เรียนรู้แล้วในชั่วโมงก่อนๆ และในชั่วโมงที่กำลังเรียนอยู่ ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ให้แนะนำ (Advisor) คอยแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนในการนำภาษาไปใช้ (เรียนมีหน้าที่ในการผลิตภาษา (Productive Language Use)

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้สรุป สาระสำคัญของบทเรียน กิจกรรมที่จัดขึ้นในขั้นตอนนี้ อาจเป็นเพลง เกม การทำแบบฝึกหัดต่างๆ หรือ การมอบหมายงาน เป็นต้น

Oxford (1992) กล่าวถึงหลักการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารดังนี้

1. นำเหตุการณ์นอกห้องเรียนเข้าไปสู่ชั้นเรียนโดยใช้ บทบาทสมมุติ (Role Play) สถานการณ์จำลอง (simulation) และกิจกรรมการแก้ปัญหา (Problem Solving Activity)

2. ใช้ภาษาสภาพจริง (Authentic Language) ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ภาษาสภาพจริงคือ ภาษาที่เป็นธรรมชาติไม่ใช่ภาษาที่ดัดแปลงใช้เฉพาะในห้องเรียน แต่เป็นภาษาที่เจ้าของภาษาใช้ในชีวิตประจำวัน

Littlewood (1988 : 85-95) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารว่า แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้ขั้นที่ 1 ขั้นกิจกรรมก่อนการสื่อสาร (Pre-communicative Activities) เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้ฝึกการใช้ทักษะในการสื่อสาร โดยแยกการฝึกทักษะเป็นส่วนๆ ออกให้ได้ว่ารู้จัก ระบบของภาษา เช่น ไวยากรณ์ การออกเสียงโครงสร้างของประโยค และความหมายของประโยค เป็นต้นโดยไม่คำนึงถึงจุดมุ่งหมายในการสื่อสาร ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกประโยคซ้ำๆ กัน และฝึกถามตอบเป็นลำดับต่อมา เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักการนำประโยคไปใช้ในสถานการณ์จำลองบ้าง โดยคำนึงถึงความถูกต้องทางโครงสร้างภาษาขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมการสื่อสาร (Communicative Activities) ในขั้นนี้แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน คือ

1) เป็นขั้นการฝึกโดยใช้กิจกรรมการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ โดยคำนึงถึงความหมายและจุดมุ่งหมายของการสื่อสาร (Function Communicative Activities) จะเป็นการฝึกแบบรวมทักษะ โดยผู้เรียนจะถูกกำหนดให้อยู่ในสถานการณ์จำลองที่ต้องแก้ไขสถานการณ์ด้วยการสื่อสาร โดยเลือกใช้วิธีการและภาษาที่สื่อความหมายได้เข้าใจโดยไม่เคร่งครัดไวยากรณ์

2) เป็นขั้นการเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับบริบททางสังคม (Social Interaction Activities) เช่น ใช้ระดับภาษาได้เหมาะสมกับคู่สนทนา เหมาะสมกับสถานการณ์การแสดงสีหน้า ท่าทาง และน้ำเสียงที่เหมาะสมตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในขั้นนี้จะเน้นการสื่อความหมายทางไวยากรณ์

ลาเซ็น-ฟรีแมน (Lasen-Freeman, 1986) ได้อธิบายถึงลักษณะของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นแนวคิดด้านการสอนภาษาที่นักภาษาศาสตร์คิดขึ้นมาเพื่อแก้ข้อบกพร่องของวิธีสอนแบบฟัง-พูด กิจกรรมการเรียนการสอนส่วนมากจัดในรูปกิจกรรมกลุ่มเล็ก เน้นการเรียนแบบร่วมมือ (Co-operative Learning) มากกว่าการแข่งขันกิจกรรมทุกกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้ในสถานการณ์จริง

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2535 : 112 – 115) ได้กล่าวถึงแนวคิดในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ทำให้เกิดขั้นตอนการสอนต่างๆ 3 ขั้นตอน ดังนี้ ที่ใช้จัดการสอนกันทั่วไปในขณะนี้ขั้นและขั้นตอนการสอนนี้ มีผลเชื่อมโยงต่อไปถึงสถานการณ์การสอน เทคนิคการสอน สื่ออุปกรณ์และหน่วย

การสอนด้วยครูผู้สอนจึงควรทำความเข้าใจให้ชัดเจน เพื่อจะได้จัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพขั้นตอนการสอนทั้ง 3 ขั้นนี้ จะพบว่ามีปรากฏอยู่ในวิธีการนำเสนอเนื้อหาในแบบเรียนต่างๆที่ผู้เขียนแบบเรียนมีความรู้ในด้านภาษาศาสตร์และแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นอย่างดีและปรากฏอยู่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างชัดเจน ทั้ง 3 ขั้นตอนดังนี้

1.) ขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา (Presentation or Introducing New Language)

ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ การนำเสนอเนื้อหาใหม่ จัดเป็นขั้นการสอนที่สำคัญขั้นหนึ่งในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน ซึ่งเป็นการนับเริ่มต้นการเรียนรู้มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยจะมุ่งเน้นให้นักเรียนได้รับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและรูปแบบภาษาที่ใช้อย่างแท้จริง โดยทั่วไป รวมทั้งวิธีการใช้ภาษาไม่ว่าจะเป็นด้านการออกเสียง ความหมายคำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้กฎเกณฑ์

2.) ขั้นการฝึกปฏิบัติ (Practice/Controlled Practice)

ขั้นการฝึกปฏิบัติ เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่เพิ่งจะเรียนรู้ใหม่จากขั้นการนำเสนอเนื้อหา ในลักษณะของการฝึกแบบควบคุมหรือชี้แนะ (Controlled Practice Activities) โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้นำในการฝึกไปสู่การฝึกแบบค่อยๆ ปล่อยให้ทำเองมากขึ้นเป็นแบบกึ่งควบคุม (Semi - Controlled) การฝึกขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนจดจำรูปแบบของภาษาได้ จึงเน้นที่ความถูกต้องของภาษาเป็นหลัก แต่ก็มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้นๆ ซึ่งเป็นการพูดแบบง่ายๆ ก่อน จนได้รูปแบบภาษาแล้วค่อยเปลี่ยนสถานการณ์ไป สถานการณ์เหล่านี้จะเป็นสถานการณ์ที่สร้างขึ้นภายในห้องเรียนเพื่อฝึกการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องหรือไม่ นอกจากนี้อาจตรวจสอบความเข้าใจด้านความหมายได้ ต่อจากนั้นจึงฝึกด้วยการเขียน (Writing) เพื่อเป็นการฝึกความแม่นยำในการใช้

3.) ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production/Free Practice)

ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร นับเป็นขั้นที่สำคัญที่สุดขั้นหนึ่ง เพราะการฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เปรียบเสมือนการถ่ายโอนการเรียนรู้ภาษาจากสถานการณ์ในชั้นเรียนไปสู่การนำภาษาไปใช้จริงนอกชั้นเรียนการฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยทั่วไป มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาใน

สถานการณ์ต่างๆที่จำลองจากสถานการณ์จริงหรือเป็นสถานการณ์จริงด้วยตนเอง โดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น การฝึกการใช้ภาษาในลักษณะนี้มีประโยชน์ในแง่ที่ช่วยให้ทั้งครูและนักเรียนได้รู้ว่า นักเรียนเข้าใจและเรียนรู้ภาษาไปแล้วมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปปรับใช้ตามความต้องการของตนแค่ไหนซึ่งการที่จะถือว่านักเรียนได้เรียนรู้แล้วอย่างแท้จริงก็คือ การที่นักเรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เองโดยอิสระ ภายใต้สถานการณ์ต่างๆ ที่จะพบในชีวิตจริง นอกจากนี้ นักเรียนจะได้มีโอกาสนำความรู้ทางภาษาที่เคยเรียนมาแล้วมาใช้เป็นประโยชน์อย่างเต็มที่ในการฝึกในขั้นตอนนี้ด้วย เพราะนักเรียนไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาตามรูปแบบที่กำหนดมาให้เหมือนดังการฝึกในขั้นการฝึกและการได้เลือกใช้ภาษาเองนี้จะช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้แก่ นักเรียนได้เป็นอย่างดี วิธีการฝึกมักกำหนดในรูปแบบของการทำกิจกรรมแบบต่างๆ โดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้กำหนดภาระงาน หรือสถานการณ์ต่างๆให้

สรุปได้ว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT เชื่อมโยงต่อไปถึงสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้เรียนได้ใช้ทักษะการสื่อสาร โดยผู้สอนสามารถจัดเตรียม เกม เทคนิคการสอน สื่อ อุปกรณ์ โดยครูผู้สอนควรทำความเข้าใจให้ชัดเจน เพื่อจะได้จัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ของ (เยาพร ศรีระชา, 2561: 5) ได้ศึกษาเรื่องการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบชุดสื่อประสม เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยมีขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1.ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) 2. ขั้นให้ความรู้/การนำเสนอให้กับผู้เรียน (Presentation) 3. ขั้นฝึก (Practice) 4. ขั้นนำไปใช้ (Production) 5. ขั้นสรุป (Wrap up) ซึ่งการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียน กล่าวที่จะสื่อสาร และผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำ

เกมคำศัพท์

เกมคำศัพท์นั้นประกอบด้วยเกมและคำศัพท์ ซึ่งเป็นสิ่งองค์ประกอบหลักในการจัดทำสื่อการเรียนการสอนในครั้งนี้ ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

1. เกม

1.1 ความหมายของเกม

เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัยของผู้เรียน และยังทำให้เกิดความสนุกสนาน จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาในเกมต่างๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างดี ผู้วิจัยจึงศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน เพื่อเป็นกรอบคิดและนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564: 11) ได้กล่าวไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย สามารถพัฒนาทักษะด้านต่างๆได้รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน การเล่นเกมมีทั้งแบบเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งการเล่นเกมต้องมีการกำหนดกฎ กติกา ข้อตกลงก่อนเริ่มเล่นเกม

เหงียน ถิ หลือ อี (2556 : 15) ให้ความหมายว่า เกมประกอบการสอนให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆรวดเร็ว อีกทั้งยังให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานและละลายพฤติกรรมของผู้เรียนต่อการเรียนภาษาได้ดี ซึ่งเกมจะสามารถเป็นแรงเสริมได้อย่างดี ทำให้ผู้เรียนกล้าที่จะสื่อสาร แสดงออกในการใช้ภาษา รวมถึงช่วยให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการใช้ภาษา โดยมีผู้สอนเป็นผู้ควบคุมสถานการณ์ระหว่างปฏิบัติกิจกรรม อีกทั้งเกมทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการช่วยเหลือกันในกลุ่ม ซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้จักทำงานเป็นทีม ซึ่งตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 ประการ ได้แก่ ด้านความรู้ (พุทธิพิสัย) (Knowledge) ด้านทักษะ(ทักษะพิสัย)หรือกระบวนการ (Process) และ ด้านคุณธรรมจริยธรรม (จิตพิสัย) (Affective/Attitude) ซึ่งการกำหนดจุดประสงค์ ควรกำหนดให้สอดคล้องกับความแตกต่างทางความสามารถทางภาษาของแต่ละบุคคล ซึ่งมีจุดมุ่งหมายทางการศึกษา 3 มิติ ได้แก่ ด้านสติปัญญา (Cognitive Domain), ด้านจิตใจหรืออารมณ์ (Affective Domain), ด้านทักษะหรือการกระทำ (Psychomotor Domain) ซึ่งเป็นพัฒนาการ 3 ด้านที่ควรส่งเสริมในการศึกษาทุกระดับชั้น

1.2 คุณค่าของการใช้เกม

พรพันธุ์ สิงห์จารย์ (2556 : 28) ได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมดังนี้ ตามปกติคนทุกคนและทุกเพศทุกวัยต้องการเคลื่อนไหวเพราะลักษณะของความต้องการทาง สรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมาย และมีความสุขสนุกสนานว่าเรียงด้วย แล้วยิ่งเพิ่มความต้องการมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยแห่งการเจริญเติบโตโดยต้องการ กิจกรรมแห่งการเคลื่อนไหวเพื่อช่วยให้กระดูก และกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ได้เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน เด็กเกิดมาจะค่อยๆ พัฒนาจนรู้จักการเดิน วิ่ง กระโดด ผลัก ดัน เหวี่ยง ทูม ปา ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็ก ได้เรียนรู้จากธรรมชาติ หรือติดตัวเด็กมาแล้ว หากแต่ว่าการเคลื่อนไหวไม่ได้มีความหมายไปในทาง กีฬาหรือพลศึกษา ฉะนั้นเกมการเล่นประเภทต่างๆ เป็นตัวกลางทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไป ตามวิถีทางของการพลศึกษาและกีฬามากขึ้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือเกมเหล่านี้ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝน ทักษะทางการเคลื่อนไหวและทางกีฬาเบื้องต้น จึงมีผู้ที่สนใจและให้ความสำคัญต่อการใช้เกมเพื่อให้เกิดประโยชน์หลายท่าน

นิตยา ควรตี (2555 : 3) ได้อธิบายถึง การนำเกมมาประกอบในการสอนเพื่อสร้างแรง จูงใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น หากครูสามารถเลือกสรร ดัดแปลง ให้เหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของผู้เรียน (Weed. 1975 : 304-305) และวิธีการสอนนี้จะมีส่วนช วยในการพัฒนาการเรียนรู้อำนาจภาษาอังกฤษแก่นักเรียนใหม่ประสิทธิภาพ อีกทั้งช่วยส่งเสริมการ เรียนรู้และความสามารถทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาในระดับสูง ต่อไป

สรุปได้ว่า การนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน นั้นสามารถสร้างแรงจูงใจใน การเรียนรู้ได้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น และผู้เรียนได้ใช้ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อีกด้วย นอกจากนี้เกมยังสามารถทำให้ผู้เรียนจดจำ คำศัพท์ได้มากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมจริง ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนสามารถใช้ทักษะ ต่างๆ ที่ได้เรียนรู้มาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

1.3 ชนิดของเกมประกอบการสอน

วัตซินโจนส์(Watcyn-Jones. 2544: 1- 22) ได้แบ่งชนิดของเกมประกอบการสอนดังนี้

1. เกมอุ่นเครื่อง (Ice-breaker games)

2. เกมสำหรับแบ่งผู้เรียนเป็นคู่/กลุ่ม(Games for dividing a class into pairs/groups)

3. เกมบิงโก (Bingo games)

4. เกมจับคู่ (Matching pairs games)

5. เกมโดมิโน (Domino-type games)

6. เกมอักษรไขว้ และคำซ่อนหา (Crosswords and word square games)

7. เกมไขปริศนา (Sort out the clues games)

8. เกมแบทเทิลชิพ (Word battleships games)

9. เกมจดหมวดหมู่คำ (Word grouping)

10. เกมคู่และเกมกระดาน (Pair work cards and board games)

11. เกมกระดาน (Board games)

12. เกมที่ครู (Teacher-led games)

13. เกม 20 ช่อง(20-square games)

14. เกมสารพัดอย่าง (Miscellaneous games)

อิศรีย มณีวิโรจน์ (2561 : 24-25) ได้กล่าวถึงชนิดของเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. เกมภาษาอังกฤษมีหลายชนิด ครูควรเลือกเกมต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอนตามความเหมาะสมให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งชนิดของเกมการสอนแบ่งได้ดังนี้

1.1 Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน

1.2 Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์หรือเรียงภาษาอังกฤษ

1.3 Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง

1.4 Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง

1.5 Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ

1.6 Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ ลักษณะสัมผัสเสียง

1.7 Miscellaneous Games เป็นเกมการฝึกผสมผสานกันหลายแบบครูเลือกฝึกตามเห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

2. เกมการจัดการศึกษาตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา คือ เกมที่ออกแบบตามลักษณะพหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน หรือความสามารถ 8 ด้าน ได้แก่

2.1 ความสามารถด้านภาษา (Word Smart) ได้แก่ เกมเกี่ยวกับการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.2 ความสามารถด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logic Smart) ได้แก่ เกมการวิเคราะห์ข้อมูล เกมการแยกจัดประเภท การใช้ผังความคิด

2.3 ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ (Picture Smart) ได้แก่ เกมศิลปะและงานฝีมือ เกมการสร้างจินตนาการเกมเกี่ยวกับมิติ

2.4 ความสามารถด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Body Smart) ได้แก่ เกมการแสดงออกด้วยท่าทาง เกมการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ เกมทักษะเคลื่อนไหวเกมการออกกำลังกาย

2.5 ความสามารถด้านดนตรี (Music Smart) ได้แก่ เกมสร้างสรรค์ดนตรี เกมการแสดง เกมการเรียนรู้เกี่ยวกับดนตรี เกมการเรียนรู้ผ่านดนตรี

2.6 ความสามารถด้านมนุษยสัมพันธ์ (People Smart) ได้แก่ เกมการทำงานร่วมกัน นำเสนอเป็นกลุ่ม สัมภาษณ์ซึ่งกันและกัน แสดงบทบาทสมมติ และแก้ปัญหาเป็นทีม

2.7 ความสามารถด้านการเข้าใจตนเอง (Self-Smart) ได้แก่ เกมการจดบันทึก เรื่องราว อ่านในใจ ทำงานโดยลำพัง แสดงความชอบหรือไม่ชอบ

2.8 ความสามารถด้านธรรมชาติวิทยา (Nature Smart) ได้แก่ เกมการจดบันทึก การสังเกตรอบๆ ตัว เกมเกี่ยวกับธรรมชาติ

3. เกมการแยกแยะและจัดประเภทการจัดเกมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา คือ การจัดการเรียนรู้โดยนำเกมตามแนวทฤษฎีพุทปัญญามาใช้ในการ เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตามขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษ ดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นนำเข้าสู่เกมการเรียนรู้ (Warm up) เป็นขั้นเตรียมความพร้อมผู้เรียนก่อน เข้าสู่การเล่นเกมการศึกษาโดยใช้กิจกรรมกระตุ้นความสนใจ และสร้างสมาธิต่อการเริ่มเกม เช่น กิจกรรมร้องเพลง กิจกรรมเคลื่อนไหวเข้าจังหวะ และกิจกรรมปฏิบัติตามคำสั่ง

3.2 ขั้นเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นเสนอสถานการณ์ให้แก่ผู้เรียนโดย ใช้รูปภาพ บัตรคำ หรือสื่อการสอนต่างๆ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน

3.3 ขั้นการฝึก (Practice) เป็นขั้นให้ผู้เรียนฝึกใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจาก กิจกรรมเกมการเรียนรู้ที่ออกแบบมาจากความถนัดที่โดดเด่นของนักเรียนในแต่ละคนตามแนวพุท ปัญญา และฝึกใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษซ้ำๆ เพื่อเน้นให้เกิดประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษมากที่สุด

4. ขั้นการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ (Production) เป็นขั้นให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง โดยเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมนำไปใช้จริงใน ชีวิตประจำวัน

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 11) ได้จัดประเภทของเกมออกเป็น 7 กลุ่ม คือ

1. Number Games เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนปฏิภาณและ ความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น

2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคย มีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3. Structure Games โดยปกติการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้าง ของภาษาเป็นเรื่องที่หนัก น่าเบื่อ มีการฝึกซ้ำบ่อยๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียดขึ้นได้ การจัดเกม เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาจะต้องเป็นเกมที่ลดอาการดังกล่าวของผู้เรียนได้

4. Spelling Games เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้การเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้อง เพราะคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมีเป็นจำนวนมาก เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาที่เขาใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง

6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอาเกมในกิจกรรมอื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้สูงขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เรียนเพื่อความสนุกสนาน และเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียน เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร การโต้วาที เป็นต้น

จาริยา เจริญฤทธิ์ (2556 : 4) ได้อธิบายถึง เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games) หมายถึงเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ ผู้เรียนเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ part of speech นอกจากนั้น ยังเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

จากประเภทของเกมการสอนดังที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาประกอบการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบด้วย คำศัพท์และใช้การสื่อสารภาษาอังกฤษในการเล่นเป็นหลัก ของซึ่งเกมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นได้แก่ Vocabulary Game (เกมคำศัพท์), Unscramble (ถอดรหัส), Mystery box (กล่องปริศนา), Matching Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ), Charades words (เกมทายคำศัพท์) และ Fast thinking Game (เกมคิดเร็ว)

2. คำศัพท์

2.1 ความหมายของคำศัพท์

ภาษาทุกภาษามีคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหลัก ซึ่งจะสื่อถึงความหมาย และโครงสร้างที่ถูกต้อง และใช้ได้เหมาะสมตามบริบทและสถานการณ์ ซึ่งนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายและประเภทของคำศัพท์ ไว้ดังนี้

ลำดวน มุกดา (2556: 12) สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มเสียง เสียง เสียงพูด คำที่มีความหมาย ลายลักษณ์อักษรที่เขียนขึ้นเพื่อแสดงความคิด เป็นคำ หรือคำยากที่ต้องแปล แบ่งออกเป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป มีทั้งความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่งของภาษา

เหียงน ถิ หลือ อี (2556 : 8) ให้นิยามว่า คำศัพท์ หมายถึงกลุ่มเสียง เสียงที่พูดออกมาได้ ความอย่างหนึ่ง แสดงความหมายทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ใช้ทั้งในการพูดและการเขียน และใช้ตามลำพังเพื่อสื่อสารได้

ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564: 6) ได้กล่าวไว้ว่า คำพูด กลุ่มเสียง หรือวลี ที่ใช้ในการสื่อสารในการสื่อสารของแต่ละภาษา ซึ่งเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดที่มีความหมายในตัวเอง

2.2 ประเภทของคำศัพท์

ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564 : 7) ได้กล่าวไว้ว่า ประเภทของคำศัพท์สามารถจำแนกได้จากความหมายของคำ โครงสร้าง ไวยากรณ์ และประเภทการใช้งาน หากนักเรียนสามารถแยกแยะประเภทของคำศัพท์ได้ จะช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้อง

2.3 ความสำคัญของคำศัพท์

(Burns & Lowe. 1966: 48) กล่าวไว้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในภาษาใหม่ไม่เพียงพอ ผู้เรียนจะประสบปัญหาในการสื่อความหมายและความต้องการของตนเองในการใช้ภาษาต่างประเทศ และไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ได้ฟัง ได้อ่านเป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการสื่อสาร (Huang. 1993)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำพูด กลุ่มเสียง คำที่ประสมเสียง ที่ใช้เชื่อมประโยคเพื่อใช้ในการสื่อสาร สื่อความหมายต่างๆ ซึ่งการเลือกใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมส่งผลต่อความหมายที่สื่อ และความเหมาะสมของแต่ละบริบท คำศัพท์จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาษา นำไปสู่การเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ความเข้าใจความหมายของการสื่อสาร ส่งสาร และรับสาร

อีกทั้งใช้คำศัพท์ในการเชื่อมโยง และสื่อข้อความต่างๆ ดังนั้น คำศัพท์จึงเป็นตัวแปรสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ การสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้ระดับภาษาทั้งทางการ เพื่อให้ผู้เรียนเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องตามกาลเทศะ ซึ่งการใช้ภาษาที่แตกต่างกัน เมื่อกาลเทศะที่ต่างกัน ซึ่งผู้เรียนควรเรียนรู้คำศัพท์ทางการ และไม่เป็นทางการ เพื่อเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้อง เหมาะสมแก่วาระโอกาสและเหตุการณ์

สรุปได้ว่าเกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยมีคำศัพท์เป็นสิ่งที่เชื่อมระหว่างเกมและบทเรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเกมคำศัพท์มาใช้ในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ในชั้นการฝึก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และใช้คำศัพท์ได้จริงในสถานการณ์จริง และพัฒนาไปสู่การใช้ประโยคคำศัพท์ได้ถูกต้องโดยมีผู้สอนคอยควบคุมกิจกรรม เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยนำเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 4 หน่วย หน่วยละ 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยได้ออกแบบเกมคำศัพท์ โดยมีวิธีการเล่นดังนี้

เกม Vocabulary Game (เกมคำศัพท์)

เรื่อง Animals (สัตว์)

สิ่งที่ต้องเตรียมไว้ : การ์ดคำศัพท์รูปสัตว์

วิธีการเล่น :

1. ครูโชว์การ์ดคำศัพท์ พร้อมอ่านให้นักเรียนฟัง
2. ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
3. ส่งตัวแทน กลุ่มละ 1 คน เพื่อเป็นหัวแถวและสลับกับตอบกับเพื่อนที่อยู่ด้านหลังไปเรื่อยๆ โดยผู้อยู่หัวแถวจะเป็นผู้ทาย และผู้อยู่ด้านหลังจะเป็นผู้ใบ้โดยใช้ประโยคภาษาอังกฤษที่ได้เรียนมา เช่น I have long ears. / I like to eat carrots. / I have a short tail. / I have four legs and I can jump. และ ผู้ทายจะต้องตอบเป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่น Elephant, monkey, rabbit เป็นต้น
4. ผู้ที่ได้คะแนนคือผู้ตอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องตามการ์ดรูปภาพ และผู้ที่ยายผิดจะต้องกลับไปต่อแถวด้านหลัง และผู้คำว่า “ผ่าน”
5. เมื่อสิ้นสุดเกม กลุ่มที่ทายบัตรคำศัพท์ได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

เสริมสร้างทักษะ: ทักษะการสื่อสาร, ทักษะการพูด และการกล้าแสดงออก

เกม Unscramble (ถอดรหัส)

เรื่อง My family (ครอบครัวของฉัน)

สิ่งที่ต้องเตรียมไว้ : การ์ดคำศัพท์รูปครอบครัว

วิธีการเล่น :

1. ครูโชว์การ์ดคำศัพท์ พร้อมอ่านให้นักเรียนฟัง จากนั้นให้ผู้เรียนจำคำศัพท์และสะกดไปพร้อมๆกัน
2. ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
3. ผู้สอนนำอักษรที่ประกอบเป็นศัพท์เหล่านั้นมาไว้ด้านหน้าของ แต่ละกลุ่ม โดยให้ตัวกระดาษตัวอักษรเหล่านั้นคละ สลับที่กัน และเป็นหน้าที่ของผู้เรียน ที่จะต้องถอดรหัสคำเหล่านั้นให้ออกมาเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง และแปลให้ถูกต้อง ตัวอย่าง เช่น O N S >> Son (ลูกชาย)/ T F H A R E >> Father (พ่อ) เป็นต้น ภายในเวลา 15 นาที
4. จากนั้นนำการ์ดคำศัพท์มาติดไว้หน้า คำศัพท์นั้น จากนั้นให้ใช้โครงสร้างภาษาอังกฤษที่ได้เรียนมาแต่งประโยค 1 ประโยค เช่น I have one sister. / I have two brothers. เป็นต้น ก็จะได้รับ 1 คะแนน
5. กลุ่มใดที่สามารถถอดรหัสได้มากที่สุด เป็นฝ่ายชนะเสริมสร้างทักษะ: ทักษะการสื่อสาร, ทักษะการพูด และความจำ

เกม Mystery box (กล่องปริศนา)

เรื่อง Fruits (ผลไม้)

สิ่งที่ต้องเตรียมไว้ : การ์ดคำศัพท์รูปผลไม้, กล่องปริศนา

วิธีการเล่น :

1. ครูโชว์การ์ดคำศัพท์รูปผลไม้ พร้อมอ่านให้นักเรียนฟัง
2. ครูจัดเตรียมกล่อง 1 ใบ ซึ่งใส่การ์ดรูปภาพผลไม้ไว้ในกล่อง
3. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
4. นักเรียนแต่ละกลุ่มต่อแถว แล้วจับการ์ดในกล่องปริศนา เมื่อได้รูปผลไม้ ให้ผู้เรียนบอกคำศัพท์ แล้วนำคำศัพท์ไปแต่งประโยค ตามที่เรียนมา เช่น I like a banana. / I don't like a coconut.
5. ถ้าผู้เล่นตอบคำศัพท์ถูกและสามารถแต่งประโยคได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน ถ้าหากตอบคำศัพท์หรือแต่งประโยคไม่ได้ ถือว่าไม่ได้คะแนน
6. กลุ่มใดตอบคำศัพท์ได้มากที่สุด ได้รับการ์ดคำศัพท์มากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

เสริมสร้างทักษะ: ทักษะการสื่อสาร, ทักษะการพูด

เกม Matching Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ)

เรื่อง Clothes (เสื้อผ้า)

สิ่งที่ต้องเตรียมไว้ : การ์ดคำศัพท์รูปเสื้อผ้า

วิธีการเล่น :

1. ครูโชว์การ์ดคำศัพท์รูปเสื้อผ้า พร้อมอ่านให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนจดคำศัพท์ 20 คำ
2. ครูติดการ์ดคำศัพท์รูปเสื้อผ้าไว้บนกระดานจำนวน 20 ภาพ แจกคำศัพท์ให้กลุ่มละ 20 คำ
3. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
4. ครูออกเสียงคำศัพท์ แล้วจากนั้นให้แต่ละกลุ่มระดมสมอง และร่วมกันค้นหาคำศัพท์ที่ถูกต้องจากนั้น นำคำศัพท์ที่เลือกไปติดไว้ที่ข้อที่ 1 บนหน้ากระดาน ของแต่ละกลุ่ม

5. เมื่อสิ้นสุดเกม ครูร่วมกันเฉลยคำศัพท์พร้อมอ่านออกเสียงร่วมกัน

6. กลุ่มใดตอบถูกได้มากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ

เสริมสร้างทักษะ: ทักษะการสื่อสาร, ทักษะการพูด และทักษะการคิด

เกม Charades words (เกมทายคำศัพท์)

เรื่อง Occupation (อาชีพ)

สิ่งที่ต้องเตรียมไว้ : การ์ดคำศัพท์รูปอาชีพ

วิธีการเล่น :

1. ครูโชว์การ์ดคำศัพท์รูปอาชีพ พร้อมอ่านให้นักเรียนฟัง
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
3. ส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คนออกมาหน้าชั้นเรียน เพื่อดูคำศัพท์และรูปภาพ ที่ครูได้โชว์ให้เห็นเพียงแค่ ตัวแทนกลุ่ม
4. จากนั้นให้ตัวแทนกลุ่มใบ้คำศัพท์ที่เห็นนั้นโดยใช้ประโยคในภาษาอังกฤษ เช่น I work in a school. / I work in a restaurant. จากนั้นให้เพื่อนในกลุ่ม ตอบคำศัพท์ที่คิดว่าถูกต้องร่วมกัน เช่น You are a doctor. / You are a teacher. เป็นต้น
5. เมื่อมีตัวแทนตอบถูก ต้องสลับตัวแทนกับคนในกลุ่มมาตอบจนหมดเวลา
6. กลุ่มไหนตอบคำศัพท์ได้ถูกต้องก่อน ถือว่าได้คะแนนไป
7. เมื่อสิ้นสุดเกมแล้ว กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ

เสริมสร้างทักษะ: ทักษะการสื่อสาร, ทักษะการพูด และทักษะการคิด

เกม Fast thinking (คิดเร็ว)

เรื่อง habitat (ที่อยู่อาศัย/แหล่งอาศัย)

สิ่งที่ต้องเตรียมไว้ : การ์ดคำศัพท์รูปที่อยู่อาศัย

วิธีการเล่น :

1. ครูโชว์การ์ดคำศัพท์รูปที่อยู่อาศัย พร้อมอ่านให้นักเรียนฟัง
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
3. ครูโชว์การ์ดที่อยู่อาศัยโดยตั้งคำถามตามการ์ดคำศัพท์ เช่น Which animals live on the land?/ Which animals live in the water?
4. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มสลับกันตอบ เป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่น dog, cat, bird โดยสลับกันตอบไปเรื่อยๆ จนพบกลุ่มที่ไม่สามารถตอบได้ ถือว่าฝ่ายตรงข้ามได้รับคะแนนไป
5. เมื่อสิ้นสุดเกมแล้ว กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ

เสริมสร้างทักษะ: ทักษะการสื่อสาร, ทักษะการพูด และทักษะการคิด

ทักษะการพูด

การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิดออกมาทางการพูด การสื่อสารทางความคิด เพื่อให้ทราบถึงข้อมูลที่จะสื่อ อารมณ์ และความรู้สึก ซึ่งการพูดบ่งบอกถึงความสามารถในการสื่อสารความหมายของบุคคลซึ่งสามารถพูดได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงการพูดในลักษณะต่างๆดังนี้

1. ความหมายของทักษะการพูด มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของทักษะการพูด ไว้ดังนี้ Morar (2009) ได้ให้ความหมายของการพูด หมายถึง กระบวนการในการสร้างคำและการมีส่วนร่วมทางการสื่อสารผ่านวจนภาษา การพูดเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนการสอนภาษาในสภาวะการณ์ของโลกปัจจุบันได้ตั้งเป้าหมายของการสอนการพูดให้ผู้สอนได้ยกระดับทักษะการพูดสื่อสารให้กับผู้เรียน ซึ่งเป็นการช่วยผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้การใช้ภาษาด้วยตนเอง และผู้เรียนควรเรียนรู้ที่จะพูดภาษาต่างประเทศด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ

Byrne (1986: 36) ให้ความหมายของ การพูดสื่อสารว่าเป็นกระบวนการสองทิศทางที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรับรู้ (Reception Skill) ของผู้ฟังและทักษะการผลิตภาษา (Productive Skill) ของผู้พูด โดยผู้พูดจะทำหน้าที่ส่งรหัส (Encode) เพื่อสื่อเจตนาหรือความต้องการ ในขณะที่ผู้ฟังจะถอดรหัส (Decode) หรือตีความสารนั้น โดยอาศัย ความซ้ำซ้อน (Redundancy) ของภาษาพูด ความรู้เรื่องระบบภาษา เช่น เสียงหนักเบาในประโยค ภาษาท่าทางซึ่งปัจจัยดังกล่าวมีส่วนช่วยในการตีความในสารนั้นให้ตรงตามเจตนาของผู้พูด

Vallette (1977: 120) กล่าวว่า การพูดมิได้เป็นเพียงการออกเสียงคำพูดและการออกเสียงสูงต่ำในประโยคเท่านั้น แต่ในด้านหน้าที่การพูดเป็นการทำให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่ตนพูดและถ้าจะให้ดีขึ้นการพูดจะต้องมีการเลือกใช้สำนวนภาษาที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษาด้วยและยังกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า การพูดสื่อสารที่ดีนั้น ลักษณะท่าทางประกอบมีความสำคัญพอๆ กับความรู้เกี่ยวกับภาษา

Paulston and Bruder (1976: 56-57) ได้ให้ความเห็นว่าการพูดสื่อสาร คือปฏิสัมพันธ์ทางภาษา ที่ผู้พูดจะต้องใช้ภาษาตามกาลเทศะ และ กฎเกณฑ์ของสังคมด้วยการพูดสื่อสารเป็นรูปแบบพฤติกรรมที่เกี่ยวกับบุคคลตั้งแต่ 2 ขึ้นไป มีการโต้ตอบกับสิ่งที่ได้ยิน ผู้ร่วมสนทนาจะเข้าใจถึง ความหมายของสิ่งที่ได้ยิน เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ทาง ภาษา

Harris (1974) ได้กล่าวถึงความสามารถในการพูด หมายถึง ความสามารถในการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาใช้ในกระบวนการพูด เช่น เสียงไวยากรณ์ คำศัพท์ความคล่องแคล่ว ความเข้าใจ ความสามารถในการพูด ประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. ความคล่องแคล่ว หมายถึง ความราบรื่นและความต่อเนื่อง ตลอดจนความเป็นธรรมชาติในการพูด
2. ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถที่จะพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ
3. ปริมาณข้อมูลที่สามารถสื่อสารได้ หมายถึง ปริมาณของข้อความหรือข้อมูลที่สามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจ
4. คุณภาพในการสื่อสาร หมายถึง ความถูกต้องทางภาษาของข้อความที่พูด
5. ความพยายามในการสื่อสาร หมายถึง ความพยายามที่จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่พูด โดยใช้คำพูดหรือท่าทางเพื่อสื่อสาร

พิชนัฐ สมภักดี (2556:13) ได้กล่าวไว้ว่า การพูดหมายถึงการใช้วาจาเพื่อการพูดโต้ตอบ การถ่ายทอดความคิด การแลกเปลี่ยนข่าวสารต่างๆ กับบุคคลอื่นได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมกับ กาลเทศะและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยใช้น้ำเสียงและการกระทำให้ผู้อื่นเข้าใจตลอดจนสามารถ เลือกใช้โครงสร้างทางภาษาที่ถูกต้อง ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดสำหรับบุคคลในการสื่อสาร ในชีวิตประจำวัน ทักษะการพูดสามารถพัฒนาได้จากการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง จึงจะสามารถพัฒนา ทักษะการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อรวรรณ อินทะสีดา (2556:37-38) ให้ความหมายของ การพูดหมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ และการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ให้ผู้ฟังได้รับรู้และ เข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด โดยอาศัยน้ำเสียง สีหน้าท่าทาง การเคลื่อนไหว การแสดงออกทางใบหน้า และร่างกายที่เหมาะสมกับโอกาสและกาลเทศะ การพูดประกอบด้วย ผู้ส่งสารหรือผู้พูด เนื้อหาสาระ หรือข้อมูลและผู้ฟัง ซึ่งการพูดที่ดี ผู้พูดต้องสามารถเชื่อมโยงให้การสนทนาดำเนินต่อไปอย่างราบรื่น ถูกต้องตามหลักภาษา ใช้น้ำเสียง กริยาท่าทาง และคำศัพท์ที่ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์และ โอกาส ในการสอนพูด ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำแนวคิดไปใช้ในการจัดกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนได้แสดงออก ทางการพูดอย่างเต็มความสามารถ ไม่ปิดกั้นความคิด มีอิสระในการตัดสินใจที่จะพูด เพื่อแสดง บทบาทของตนเองอย่างเต็มความสามารถ โดยมีข้อมูลย้อนกลับเพื่อให้ทราบพัฒนาการของตนเอง

วารุณี ศิริ (2560 : 22-23) กล่าวว่าทักษะการพูดนั้นเป็นทักษะการสื่อสารที่ต่อเนื่องมาจาก ทักษะการฟัง ทักษะการพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และ เข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ครูผู้สอนควรศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการพูดของ นักเรียนอย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพูดได้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆและเหมาะสมกับ กาลเทศะ ควรจัดกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้ง ไว้ เพื่อให้การจัดกิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ นักเรียนเกิดทักษะการพูดและมีความรู้ความเข้าใจ ในสิ่งที่พูดอย่างแท้จริง

สรุปได้ว่า ทักษะการพูดเป็นทักษะการสื่อสารซึ่งเกิดจากการประมวลผลทางความคิด ความ เข้าใจ และประสบการณ์ของผู้พูดถ่ายทอดไปยังผู้ฟัง เพื่อให้ทราบถึงจุดประสงค์ของผู้พูด โดยมี น้ำเสียง สีหน้าท่าทาง การเคลื่อนไหว การแสดงออกทางใบหน้าและร่างกายซึ่งบ่งบอกถึงอารมณ์และ เจตนาของผู้พูด

2. ประเภทของทักษะการพูด

เพ็ญพักตร์ พินธุนิบาตร (2560 : 24) ให้นิยามว่า การพูด หมายถึง การเปล่งเสียง ออกมาเพื่อให้เกิดความหมาย เป็นการสื่อความหมายอย่างหนึ่งโดยใช้น้ำเสียง ภาษา กิริยาท่าทางเพื่อ ถ่ายทอดความเข้าใจให้ผู้ฟังหรือเข้าใจสิ่งที่ตนต้องการ หรือให้ความรู้สึกนึกคิดของตน การพูดเป็น กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้พูด ผู้ฟังและข้อมูล

ภัทรพร สังฆธรรม (2556: 30) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบการพูดประกอบด้วย ผู้พูด หรือผู้สื่อสารไปยังผู้ฟัง ถ้อยคำ หรือประโยค ที่ผู้พูดกล่าวขึ้นมาเพื่อการติดต่อสื่อสาร และความมุ่ง หมายหรือเจตนาของผู้พูดในการกล่าวถ้อยคำ และในถ้อยคำหรือประโยคนั้นต้องมีความชัดเจนในการ ออกเสียงหรือด้วยความหมายต้องสามารถทำให้ผู้ฟังมีความเข้าใจตรงกันกับผู้พูดด้วย

อรวรรณ อินทาสีดา (2556: 28) การพูดประกอบด้วย ผู้ส่งสารหรือผู้พูดเนื้อหาสาระ หรือข้อมูล และผู้ฟัง การพูดที่ดีนั้นผู้พูดต้องสามารถเชื่อมโยงให้การสนทนาดำเนินต่อไปอย่างราบรื่น ถูกต้องตามหลักภาษา ใช้น้ำเสียง กิริยาท่าทาง และคำศัพท์ที่ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์และ โอกาส

มะลิวรรณ ศรีสว่าง (2556: 28) ให้นิยามว่า การถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และ ความรู้สึกให้ผู้อื่นได้รับรู้ และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด เป็นพฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกเพื่อแสดง ปฏิกริยาตอบโต้ผู้อื่น หรือให้ถ้อยคำ เพื่อโน้มน้าวผู้อื่นให้คล้อยตามตนเอง มีความสำคัญสำหรับบุคคล ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการประกอบอาชีพ ธุรกิจต่างๆ และในการเรียนการสอน ภาษาต่างๆประเทศ

สรุปได้ว่า ทักษะการพูดประกอบด้วยผู้พูด และผู้ฟัง เป็นการปฏิสัมพันธ์อย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ พูดคือผู้ส่งสาร และผู้ฟังคือผู้รับสาร โดยผู้พูดสามารถเลือกใช้คำให้เหมาะสมกับวาระโอกาส สถานการณ์ รวมถึงการแสดงออกด้วยสีหน้า กิริยา และท่าทาง ซึ่งบ่งบอกถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้พูด

3. ความสำคัญของการพูด

วัตกินส์ (Watkins, 2005 : 10-11) กล่าวถึงความสำคัญของการพูดว่า มีเหตุผล มากมายที่มนุษย์ต้องพูดและเหตุผลพื้นฐานที่น่าจะเป็นการคงไว้ซึ่งความสัมพันธ์ทางสังคม การ ทักทายกันเมื่อพบปะกัน การพูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับการงาน อากาศ กีฬาและครอบครัว หรือแม้กระทั่งการใช้ภาษาเพื่อให้ความบันเทิงกับคู่สนทนา เช่นการเล่าเรื่องตลก การเล่าเรื่องราว ต่างๆ ที่เป็นเกร็ดเล็กๆ น้อยๆ ในชีวิตตลอดจนการเล่าเรื่อง นิยาย ละคร ล้วนแล้วแต่เป็นการใช้ภาษา

พูดเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ในสังคมทั้งสิ้น เมื่อคุยกับเพื่อนภาษาที่ใช้ไม่เป็นทางการและไม่มีแบบแผนอะไรมากมาย ซึ่งต่างจากภาษาที่ใช้แลกเปลี่ยนหรือส่งผ่านข้อมูลในบริบทที่หลากหลายภาษาที่ใช้ต้องมีแบบแผน ซึ่งต้องดูความเหมาะสมด้วยว่าสิ่งใดควรพูดและสิ่งใดไม่ควรพูด นอกจากนี้ยังต้องพูดให้ตรงประเด็น อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นการพูดที่ไม่มีแบบแผน หรือมีแบบแผน สิ่งที่เป็นขนะพูดคือผู้พูดต้องใช้คำพูดและโครงสร้างได้ถูกต้อง นอกจากนี้ยังต้องสามารถขยับริมฝีปาก ลิ้น และอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียงให้ถูกต้อง ในขณะที่พูดก็ต้องแก้ไขภาษาของตนเองให้ถูกต้อง รวมไปถึงต้องเข้าใจวัฒนธรรมของการสนทนาว่าสิ่งใดไม่เหมาะสมที่จะพูด สิ่งที่บรรยายมาทั้งหมดสำหรับเจ้าของภาษาทำได้ไม่ยาก และใช้เวลาไม่นาน แต่ถ้าในกรณีที่เป็นกรณียุทธศาสตร์การพูดภาษาต่างประเทศ ผู้พูดก็ควรประสบความสำเร็จลำบากในการที่สื่อสารปฏิสัมพันธ์ให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในการจัดกิจกรรมการสอนผู้เรียนจำเป็นต้องฝึกพูดโดยผู้สอนเป็นผู้จัดกิจกรรมเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกพูด

เพ็ญพักตร์ พินธุนิบาตร (2560 : 24) ได้กล่าวว่า การพูดภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญต่อการใช้ชีวิตประจำวันมากขึ้นทุกวันเพราะเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลกับชาวต่างประเทศทั้งในทางธุรกิจการประกอบอาชีพและการศึกษา แม้ว่าการพูดนั้นจะพูดผิดหรือถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ก็ตาม

สรุปได้ว่า การพูดนั้นเป็นทักษะพื้นฐานของมนุษย์ซึ่งใช้ในการสื่อสาร ซึ่งส่งผลกระทบต่อภารกิจกรรมต่างๆในชีวิตประจำวัน การเรียน การทำงาน การใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งจำเป็นต้องใช้การพูดในการสื่อสารเพื่อความเข้าใจเป็นหลัก ซึ่งการพูดนั้นมีบทบาทในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ซึ่งในกิจกรรมการเรียนนั้นใช้ทักษะการพูดของผู้สอนและผู้เรียนเป็นหลักเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน และการดำเนินการเรียนการสอนต่างๆ

4. การวัดและการประเมินผลความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

สามารถดำเนินการก่อนเรียนในระหว่างการเรียนและหลังเรียนได้ เพื่อตรวจสอบความรู้ความสามารถในด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยแบบที่ใช้วัดทักษะการพูดสามารถประเมินผลมีได้หลายวิธี นักวิชาการหลายท่านได้เสนอไว้ดังนี้

ชไมพร ชาญวิจิตร (2560 : 34) สรุปว่าการพูดเป็นทักษะที่สามารถวัดและประเมินผลได้ โดยรูปแบบต่างๆ ทั้งการวัดทางตรงและทางอ้อม รวมไปถึงการทดสอบแบบเดี่ยว การสัมภาษณ์ และการอภิปรายหรือไต่สวน

ัญญภัทร์ ศรีสวัสดิ์ (2558 : 61) ได้กล่าวว่า การทดสอบความรู้คำศัพท์แบ่งตามชนิดของแบบทดสอบ โดยแบบทดสอบแต่ละชนิดมีวัตถุประสงค์ในการวัดความรู้คำศัพท์แตกต่างกันไป เช่น ใช้วัดความรู้ในด้านคำศัพท์โดยรวมและเฉพาะกลุ่มของผู้เรียน แบบทดสอบที่ใช้วัดเกี่ยวกับที่เรียนรู้คำศัพท์ใช้วัดความสามารถในการจำและการระลึกได้ของคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้ว ซึ่งแบบทดสอบประเภทนี้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับเริ่มเรียนภาษา โดยแบบทดสอบคำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพควรเป็นแบบทดสอบที่สามารถวัดได้ทั้งความหมาย การสะกด และการนำมาใช้และมีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน ในส่วนการประเมินความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์เป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียนในการบอกความหมายคำศัพท์ จับคู่คำศัพท์กับภาพ เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สัมพันธ์กับภาพที่กำหนดให้ โดยจะใช้เกณฑ์ในการวัดความสามารถในการวัดความสามารถในการรู้คำศัพท์ของกรมวิชาการ (2554) ดังนี้

ระดับดีมาก ผู้เรียนสามารถความหมายคำศัพท์ จับคู่ความหมายกับคำศัพท์ จับคู่คำศัพท์กับภาพ เลือกคำตอบที่ถูกต้องสัมพันธ์กับภาพที่กำหนด โดยสามารถทำคะแนนในช่วงร้อยละ 80-100

ระดับดี ผู้เรียนสามารถความหมายคำศัพท์ จับคู่ความหมายกับคำศัพท์ จับคู่คำศัพท์กับภาพ เลือกคำตอบที่ถูกต้องสัมพันธ์กับภาพที่กำหนด โดยสามารถทำคะแนนในช่วงร้อยละ 70-79

ระดับปานกลาง ผู้เรียนสามารถความหมายคำศัพท์ จับคู่ความหมายกับคำศัพท์ จับคู่คำศัพท์กับภาพ เลือกคำตอบที่ถูกต้องสัมพันธ์กับภาพที่กำหนด โดยสามารถทำคะแนนในช่วงร้อยละ 60-69

ระดับพอใช้ ผู้เรียนสามารถความหมายคำศัพท์ จับคู่ความหมายกับคำศัพท์ จับคู่คำศัพท์กับภาพ เลือกคำตอบที่ถูกต้องสัมพันธ์กับภาพที่กำหนด โดยสามารถทำคะแนนในช่วงร้อยละ 50-59

ระดับควรปรับปรุง ผู้เรียนสามารถความหมายคำศัพท์ จับคู่ความหมายกับคำศัพท์ จับคู่คำศัพท์กับภาพ เลือกคำตอบที่ถูกต้องสัมพันธ์กับภาพที่กำหนด โดยสามารถทำคะแนนในช่วงร้อยละ 40-49

ภัทรพร สังฆธรรม (2556 : 31) ได้กล่าวว่า การวัดประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษสามารถทำได้หลายวิธี ซึ่งผู้ประเมินสามารถเลือก และปรับใช้กับการวัดและประเมินผล การพูดภาษาอังกฤษของตนได้ตามเหมาะสม

จากการศึกษาเรื่องการวัดและการประเมินผลความสามารถด้านทักษะการพูด ภาษาอังกฤษสรุปได้ว่า การวัดและการประเมินผลความสามารถด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นการทดสอบวัดระดับภาษาทางการพูด สามารถประเมินได้หลายรูปแบบ ทำได้ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และทักษะการพูด ซึ่งผู้สอน จำเป็นต้องทดสอบทักษะความสามารถทางการสื่อสารของผู้เรียนก่อนเสมอ เพื่อที่จะจัดเตรียมสื่อการสอน และเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม

ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจสื่อถึงเจตคติ ความรู้สึก รวมถึงมุมมองความคิดที่มีต่อกิจกรรมหลังจากได้รับ กิจกรรม ก่อให้เกิดการพัฒนา ความสุข ซึ่งเป็นผลการตอบสนองความต้องการและความคาดหวังต่อ กิจกรรม ซึ่งนักวิชาการได้ให้ความหมายความพึงพอใจไว้ดังนี้

เยาวพร ศรีระชา (2561:58) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นปัจจัยที่สำคัญ ประการหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จของงานให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็น ผลมาจากการได้รับการตอบสนองต่อแรงจูงใจหรือความต้องการของแต่ละบุคคลในแนวทางที่ เขาพึง ประสงค์ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความหมายของความพึงพอใจ โดยมีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจ ไว้หลายทรรศนะด้วยกัน

พิชณัฐ สมภักดี (2556:31) ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกในทางที่ดีของ บุคคลเป็นความรู้สึกชอบหรือประทับใจ ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเกิดจากการได้รับการตอบสนองอย่างสม บูรณ์ในทุกสิ่งที่คาดหวัง เกิดการเปลี่ยนแปลงได้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาและสภาพแวดล้อม ความพึง พอใจสามารถวัดได้โดยการแสดงความคิดเห็นที่ตรงกับความรู้สึก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

จากงานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยนำมาปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบของกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังเช่น

1.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT

ฉัฐญา ละม้ายแข (2566 : 40-41) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Food and Drink โดยวิธีการสอนแบบ CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดพิชัยสงคราม จังหวัดสมุทรปราการสามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้ 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยวิธีการสอนแบบ CLT มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 18.33 และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยวิธีการสอนแบบ CLT มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 89.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 2) ความก้าวหน้าทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยวิธีการสอนแบบ CLT มีความก้าวหน้าคิดเป็นร้อยละ 86.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ร้อยละ 50 3) เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดพิชัยสงคราม จังหวัดสมุทรปราการ ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยรวมพบว่า มีค่าเฉลี่ยของเจตคติเท่ากับ 4.26ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก

ประภัสสร ผะแดนนอก (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านทักษะ ภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบทักษะด้านภาษาอังกฤษของผู้เรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน และศึกษาเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดย ใช้วิธีการสอนแบบ CLT จากผลการวิจัยพบว่า ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบ CLT ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ด้านการสนทนามากที่สุด โดยมีเปอร์เซ็นต์คะแนนเพิ่มขึ้น 126.9% รองลงมาคือความรู้ด้านคำศัพท์ โดยมีเปอร์เซ็นต์คะแนนเพิ่มขึ้น 72.35% ในขณะที่ความรู้ด้าน ไวยากรณ์ของผู้เรียนมีเปอร์เซ็นต์เพิ่มน้อยที่สุดที่ 20.01

ธัญชนก หงส์เวียงจันทร์ (2562) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษด้วยการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) ประกอบเพลงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนดงเกลือวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2560 จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเพลง จำนวน 12 แผน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถ ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบถามเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และ การทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบเพลงเท่ากับ 86.44/85.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนมีคะแนน ความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความคงทนต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเปรียบเทียบคะแนน ทดสอบหลังเรียนกับคะแนนทดสอบหลังสิ้นสุดลงเป็นเวลา 14 วัน มีคะแนนความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน และ 4) นักเรียนมีเจตคติในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

อภิรัตน์ พุทธิติติก, ลดาวัลย์ วัฒนบุตร, และดวงพร ศรีบุญเรือง (2562) วิจัยเรื่อง การ พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ของบุคลากรสาย สนับสนุน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า 1. การพูดภาษาอังกฤษ มีความสำคัญ และจำเป็นที่จะต้องพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษในระดับมากที่สุด และมีความเห็นว่า ควรมีการจัดอบรมเพื่อพัฒนาการสอนพูดภาษาอังกฤษ เช่น การแนะนำตนเอง การบอกสถานที่ ต่างๆ ของมหาวิทยาลัย ข้อมูลพื้นฐานของมหาวิทยาลัย รวมถึงข้อมูลการศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี และระดับบัณฑิตศึกษา โดยเน้นเนื้อหาที่จำเป็นต่องานที่ได้รับผิดชอบ ซึ่งการนั้นต้องสร้างบรรยากาศ ให้เป็นกันเอง มีการฝึกการพูดบ่อยครั้ง และควรมีการกระตุ้นเร้าความสนใจ และเสริมแรงบุคลากร ทันทีเมื่อบุคลากรสามารถพูดได้ 2. ประสิทธิภาพของแผนการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ของบุคลากร สายสนับสนุน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีประสิทธิภาพ 74.53/73.78 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 70/70 3. การพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ของบุคลากรสายสนับสนุน มหาวิทยาลัย ราชภัฏมหาสารคาม หลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เยาวพร ศรีระชา (2561) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ประกอบชุดสื่อประสม เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้ชุดสื่อประสมที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 ชุด ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ $77.15/78.80$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ผลการศึกษาทักษะการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบชุดสื่อประสมด้านไวยากรณ์/ความถูกต้อง ด้านการออกเสียง ด้านคำศัพท์ และด้านความคล่องแคล่ว พบว่าอยู่ในระดับดี เมื่อเทียบกับเกณฑ์ประเมิน 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบชุดสื่อประสม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($X = 4.06$) และ ($S.D. = 0.5$)

ชุติมา คล้าภิบาล (2561) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับบทบาทสมมติ ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองกิ้งพิทยาคม อำเภอหนองกิ้ง จังหวัดบุรีรัมย์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 450 คน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 จำนวน 44 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับบทบาทสมมติ จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง 2) แบบวัดความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับบทบาทสมมติ หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 31.95 หรือร้อยละ 66.57 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.69 หรือร้อยละ 26.44 คะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยเท่ากับ 19.26 หรือร้อยละ 40.13 2) ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้อตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับบทบาทสมมติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับบทบาทสมมติหลังเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ชไมพร ชาญวิจิตร (2560) ได้ศึกษา การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ที่มีผลต่อความสามารถด้านการฟัง การพูด และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนอนุบาลกิตติยา อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 40 คนผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.82/77.75 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) มีค่าเท่ากับ 0.5459 หรือคิดเป็นร้อยละ 54.59 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) มีความสามารถทางการฟังภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ด้วยวิธีการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) มีความสามารถทางพูดภาษาอังกฤษคิดเป็นร้อยละ 78.88 5) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) มีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29) 6) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30)

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคำศัพท์

จำรัส จันทศ (2562) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการประเมินประสิทธิภาพด้านสื่อและด้านเนื้อหาของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและมากตามลำดับ 2) หลังจากการใช้บอร์ดเกมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นและมีผลการทดสอบความคงทนในการจดจำคำศัพท์ไม่ต่างจากการทดสอบหลังเรียนเมื่อผ่านไปแล้ว 1 สัปดาห์ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง อาชีพ (Jobs) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

มัลลิกา สุวรรณพันธุ์ (2559) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามแนวความคิดของวอลดอร์ฟของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัย

พบว่า 1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ตามแนวคิดของวอลดอร์ฟของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 83.88/80.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ 2. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับแผนการจัดการการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ตามแนวคิดของวอลดอร์ฟพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการแผนการจัดการการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมคำศัพท์ตามแนวคิดของวอลดอร์ฟ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$)

นิตยา ควรติ (2555) ได้เปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมที่มีผลต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Going Shopping ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาคนควาปรากฏผลดังนี้ 1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Going Shopping ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.70/77.06 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Going Shopping มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Going Shopping มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากและความพึงพอใจรายข้ออยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด และสรุปได้ว่าโดยสรุป การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ช่วยเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการคิดและแรงจูงใจในการเรียนค่อนข้างสูง ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำแนวทางการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อช่วยพัฒนาผู้เรียนในด้านผลการเรียนรู้ และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนให้ประสบผลสำเร็จยิ่งขึ้น

1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด

กิตยาพร คัมภีระ (2564:150) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการพูดและความมั่นใจในการใช้ภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร หลังเสร็จสิ้นทั้ง 3 วงรอบ พบว่านักเรียนมีคะแนนการทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาเกาหลีผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ทุกคน โดยมีคะแนนเฉลี่ย 18.10 คิดเป็นร้อยละ 90.50 2) ผลการพัฒนาความมั่นใจในการใช้ภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี

ที่ 5 โดยใช้ในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร หลังเสร็จสิ้นทั้ง 3 วนรอบ พบว่านักเรียนมีคะแนนความมั่นใจในการใช้ภาษาเกาหลีผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ทุกคน โดยมีคะแนนเฉลี่ย 82.40 คิดเป็นร้อยละ 82.40 ภาพรวมความมั่นใจในการใช้ภาษาเกาหลีทั้ง 5 ด้านของนักเรียนอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.12) แยกเป็นรายด้านดังนี้ ด้านการฟังอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.71) ด้านการพูดอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.09) ด้านการอ่านอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.65) ด้านการเขียนอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.03) และด้านการใช้ภาษาอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.13) โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเยอะที่สุด ได้แก่ การพูด (74 คะแนน) การอ่าน (58 คะแนน) การนำไปใช้ (38 คะแนน) การเขียน (30 คะแนน) และการฟัง (17 คะแนน) ตามลำดับ

ปาหนัน วรรณสุข (2563:112-113) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) สรุปผลได้ดังนี้ 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 คน ที่ได้รับการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ได้ผลจากการทำแบบประเมินความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ ผ่านเกณฑ์ประเมิน โดยได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 คน ที่ได้รับการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ได้ผลจากการทำแบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ ผ่านเกณฑ์ประเมิน โดยได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 คน ที่ได้รับการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ได้ผลจากแบบบันทึกผลระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยประเมินจากแบบสังเกตพฤติกรรม การกล้าแสดงออกในขณะที่ฟังและพูด จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ นักเรียนมีพฤติกรรมกล้าแสดงออกในด้านบุคลิกส่วนตัว มั่นใจในตนเอง กล้าพูดกล้าแสดงออก และพฤติกรรมแสดงออกในการสัมพันธ์กับผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.48 ซึ่งเป็นพฤติกรรมกล้าแสดงออกที่อยู่ในระดับสูง

ปณิตา ทำมิภักดิ์ (2558 : 89) ได้เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ และความคงทนในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบสื่อวีดิทัศน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบสื่อวีดิทัศน์ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้คู่มือครู ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ 78.00/79.83 และ 75.18/76.17 ตามลำดับดังนี้

ประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบสื่อ
วีดิทัศน์ มีค่าเท่ากับ 0.7218 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 72.18

ปิยมาภรณ์ นาสาทร (2557 : 108) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอน ด้าน
การฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวทฤษฎีหุปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1. ได้รูปแบบการเรียนการสอน ด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการ
สื่อสาร ตามแนวทฤษฎีหุปัญญาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีคุณภาพเหมาะสมอยู่ใน
ระดับมากที่สุด(\bar{X} = 4.59) ประกอบด้วยองค์ประกอบของการพัฒนารูปแบบ 6 องค์ประกอบ คือ 1)
แนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการสอน ได้แก่ 3.1) ขั้นเตรียมความพร้อม 3.2) ขั้น
การนำเสนอเนื้อหา 3.3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 3.4) ขั้นการใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร 3.5) ขั้นสะท้อนผล 4) ระบบ
สังคม 5) หลักการตอบสนอง 6) ระบบสนับสนุน 2. ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอน ด้านการฟัง
และการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวทฤษฎีหุปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
พบว่า 2.1 เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อ
การสื่อสาร ตามแนวทฤษฎีหุปัญญาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ
85.00/86.11 2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้านสามารถ
ด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ตามแนวทฤษฎีหุปัญญาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมี
คะแนนความสามารถด้านการฟังและพูดสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้าน ด้านการฟัง
และพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ตามแนวทฤษฎีหุปัญญาที่ผู้วิจัยพัฒนาพร้อม กับประยุกต์
กิจกรรมเสริมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางด้านอารมณ์ โดยภาพรวมนักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์อยู่
ในเกณฑ์ดี

เศรษฐพัส สุวรรณแสนทวี (2556: 100-101) ได้ศึกษา การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การ
เรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่าง
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CLT และแบบ TPR ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้
ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CLT
มีประสิทธิภาพ 75.33 / 73.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดแต่แผนการจัดการเรียนรู้แบบ TPR มี
ประสิทธิภาพ 74.81 / 68.19 คะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการเป็นไปตามเกณฑ์แต่
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรม

แบบ CLT เทากับ 0.5100 และแบบ TPR เทากับ 0.5000 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 51 และร้อยละ 50 ตามลำดับ 3) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมแบบ CLT กับนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมแบบ TPR มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 4) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมแบบ CLT กับนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมแบบ TPR มีแรงจูงใจสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 โดยสรุป การจัดกิจกรรมการเรียนรูแบบ CLT เป็นการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารคือ ทักษะการฟังและการพูด รวมถึงทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนให้สัมพันธ์กันได้เป็นการสอนที่มุ่งใหญ่เรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างแท้จริงไม่ว่าในสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลอง ช่วยพัฒนาการเรียนรูภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ใหม่ประสิทธิภาพยิ่งขึ้นจึงควรส่งเสริมสนับสนุนให้ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษได้นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะความพึงพอใจ

ลดาวลัย ศรีประดิษฐ์ (2556 : 84-90) ได้วิจัยเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเรื่อง “Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่ โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง “My Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่ เพื่อวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง “My Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสองจังหวัดแพร่ เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง “My Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 20 คนได้มาจากวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เรื่อง “My Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบวัดความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม สถิติที่ใช้คือ การหาร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที ผลปรากฏว่า ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.50/80.33 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก

ธัชมาศ พิภักดิ์ (2555 : 11-23) ได้จัดกิจกรรมตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากโดยเรียงลำดับจากสูงไปหาต่ำได้ดังนี้ ด้านการใช้ความถูกต้องตามสถานการณ์และโครงสร้างประโยค รองลงมาคือด้านความคล่องแคล่ว ด้านความเหมาะสมถูกต้องตามเนื้อหาและการใช้คำศัพท์และด้านการเน้นหนักคำในประโยค ออกเสียงพยัญชนะในตำแหน่งต่างๆ ถูกต้องตามหลักการออกเสียงตามลำดับ ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนพบว่ามีความคิดเห็นโดยรวมในระดับมากโดยข้อคิดเห็นที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด 3 อันดับ เรียงจากมากไปหาน้อย คือ นักเรียนเห็นว่าสามารถพูดได้คล่องแคล่วและมีความถูกต้องเมื่อเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารรองลงมานักเรียนคิดว่าการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารให้มีความสุขสนุกสนานมีประโยชน์และนักเรียนมีความกล้าในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น

2. งานวิจัยต่างประเทศ

จากงานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยนำมาปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบของกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังเช่น

2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT

Alaba (2013 : 257-269) ได้เปรียบเทียบการสอนโดยใช้คลิกเกอร์และการสอน แบบบรรยายเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษ เป็นภาษาที่สอง กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนจำนวน 90 คน จาก 3 โรงเรียน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ระหว่างความสามารถในการสื่อสาร ก่อนการทดสอบและคะแนน หลังการทดสอบ ของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม นอกจากนี้มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระหว่างคะแนนก่อนสอบและหลังสอบของความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนบนพื้นฐานของกลวิธีใน

การสอน ทักษะการพูดเป็นทักษะที่มีประสิทธิภาพในขณะที่เพศไม่ได้ช่วยเหลือนักเรียนในการใช้ความสามารถในการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียน

Sofe (2012) ได้ทำการวิจัยโรงเรียนมัธยมในบังคลาเทศที่ใช้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร CLT โดยใช้แบบสอบถามถึงกระบวนการ ขั้นตอน และปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการเรียนการสอนแบบ CLT ในโรงเรียนมัธยม ผลการวิจัย การเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนได้ โดยเน้นให้แต่ละคนมีบทบาทของตนเองอย่างชัด ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียน และครูผู้สอน

Abdullah (2011 : 85-109) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารในชั้นเรียนภาษาอังกฤษและเจตคติของครูในตุรกี โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาเจตคติของครูที่มีต่อการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยวิธีการสอนด้วยกิจกรรมคู่ กิจกรรมกลุ่ม ความถูกต้องความคล่องแคล่ว การแก้ไขข้อผิดพลาด รวมถึงบทบาทของครู กลุ่มตัวอย่างคือ ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในประเทศตุรกี จำนวน 2 คน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามปลายเปิด แบบสังเกตพฤติกรรมแบบสอบถามแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นการทดลองเชิงคุณภาพ ผลปรากฏว่าครูทั้งสองคนให้ความคิดเห็นว่า ขนาดของชั้นเรียน การสอนไวยากรณ์แบบเต็มๆ เวลาที่เตรียมสื่อการสอน นั้นมีผลต่อการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคำศัพท์

Vafae และ Suzuki (2020) ได้ศึกษาความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ของความรู้ทางไวยากรณ์ และความรู้คำศัพท์ในความสามารถในการฟังภาษาที่สอง ผลการวิจัยพบว่า วัตถุประสงค์หลักของการศึกษาในปัจจุบันคือการตรวจสอบความสำคัญของความรู้คำศัพท์ (VK) และความรู้ทางไวยากรณ์ (SK) ในภาษาที่สอง (L2) ผู้เรียนภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาต่างประเทศจำนวน 263 คน ได้ทำการทดสอบการฟังมาตรฐาน (IELTS) และการทดสอบความรู้ทางไวยากรณ์และการทดสอบความรู้คำศัพท์- ครอบคลุมทั้งความกว้างและความลึกของความรู้คำศัพท์, การรับรู้ (การทดสอบหน่วยความจำในการทำงานสองครั้งและแบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับอภิปัญญา) และมาตรการทางอารมณ์ (แบบสอบถามความวิตกกังวลการฟังในภาษาที่สองทั้งสองรายการ) การวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้างเปิดเผยว่าทั้งความรู้คำศัพท์และความรู้ทางไวยากรณ์ เป็นตัวทำนายที่สำคัญของความสามารถในการฟังในภาษาที่สอง แม้กระนั้นความรู้คำศัพท์ เป็นตัวพยากรณ์ที่แข็งแกร่งกว่าด้วยขนาดเอฟเฟกต์เกือบสองเท่าของความรู้ทางไวยากรณ์ (0.55 เทียบกับ 0.28) ผลการศึกษายังแสดงให้เห็น

2. กลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่าที่ใช้ในกิจกรรมปกติ
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ในการจำสูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อย มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิงในกลุ่มที่ใช้กิจกรรมปกติ
5. ในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน Byrne (1986, p. 31) แนะนำอีกว่า “ยิ่งใช้เกมหลากหลายมากเท่าไร ยิ่งกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เท่านั้น” งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูด

ชานธา และเมกาลา (Shantha and Mekala. 2017 : 161-169) ได้ศึกษาการใช้ภาระงานสื่อสารของนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ชั้นปีที่ 1 ในประเทศอินเดีย เนื่องจากความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษนั้นมีความจำเป็นในอุตสาหกรรมทางวิศวกรรมของอินเดีย รวมทั้งอาชีพวิศวกรต้องใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันและการทำงาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้มี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 38 คน จากการศึกษา พบว่า นักศึกษากลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้ภาระงานสื่อสารมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษมากกว่ากลุ่มควบคุม ทั้งนี้ภาระงานสื่อสารช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันมากกว่าการเรียนรู้ในทางทฤษฎี

Alaba (2013 : 257-269) ได้เปรียบเทียบการสอนโดยใช้คลิกเกอร์และการสอนแบบบรรยายเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนจำนวน 90 คน จาก 3 โรงเรียน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างความสามารถในการสื่อสารก่อนการทดสอบและคะแนนหลังการทดสอบของนักเรียนในแต่ละกลุ่มนอกจากนี้มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระหว่างคะแนนก่อนสอบและหลังสอบของความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนบนพื้นฐานของกลวิธีในการสอน ทักษะการพูดเป็นทักษะที่มีประสิทธิภาพในขณะที่เพศไม่ได้ช่วยเหลือนักเรียนในการใช้ความสามารถในการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียน

Morales (2009 : 311 - 325) ได้ศึกษาเชิงปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาอังกฤษมาตรฐานอย่างถูกต้องและเหมาะสมโดยเน้นทักษะการสื่อสารด้วยการพูดและการเขียน

กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาวิชาครูระดับปริญญาตรีที่เป็นชนกลุ่มน้อยและมีฐานะยากจนในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือของสหรัฐอเมริกาจำนวน 50 คน นักศึกษาเหล่านี้จะต้องเรียนวิชาพื้นฐานด้านศึกษาศาสตร์ 4 วิชาซึ่งมีการปรับและเพิ่มกิจกรรมการพัฒนาทักษะการเขียนและพูดภาษาอังกฤษมาตรฐานเข้าไปในหลักสูตรผลการศึกษาค้นคว้าว่านักศึกษามีความเข้าใจรวมถึงสามารถพัฒนาทักษะการเขียนและพูดภาษาอังกฤษมาตรฐานได้ดีขึ้นนอกจากนั้นนักศึกษายังมีความตระหนักในการใช้ภาษาอังกฤษรูปแบบต่างๆได้เหมาะสมกับกาลเทศะมากขึ้น

Conejeros and Ortiz. (2008 : Abstract) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของการใช้กิจกรรมละครในฐานะภาษาต่างประเทศ การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลองที่กำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม คือ ผู้เรียนในประเทศชิลีที่พูดภาษาสเปนเป็นภาษาที่หนึ่งและเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ประกอบด้วยกลุ่มทดลองจำนวน 19 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 17 คน กลุ่มควบคุมสอนด้วยวิธีปกติทั่วไปที่สอนกันในประเทศชิลี เป็นการสอนที่ยึดตำราและครูเป็นศูนย์กลาง กลุ่มทดลองสอนด้วยกิจกรรมที่ใช้เทคนิคกิจกรรมละคร เช่นบทบาทสมมติ และกิจกรรมการสัมภาษณ์ในการเรียนรู้ไวยากรณ์ คือ Pre-test, Post-test การใช้ Present continuous ทั้งประโยคบอกเล่า ปฏิเสธ และคำถาม ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ระหว่างการสอนด้วยเทคนิคกิจกรรมละครและการสอนตามปกติ พบว่า คะแนนหลังการเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 และผลการเปรียบเทียบการสอนด้วยเทคนิคกิจกรรมละครและการสอนตามปกติ พบว่า ผู้เรียนที่เรียนไวยากรณ์ด้วยเทคนิคกิจกรรมละครมีคะแนนสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ .05 เช่นกัน

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะความพึงพอใจ

Bakotic (2016) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในการปฏิบัติงานกับประสิทธิภาพขององค์กรในบริษัท ประเทศโครเอเชีย พบว่าปัจจัยความพึงพอใจในการปฏิบัติงานมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการปฏิบัติงานขององค์กร ได้แก่ อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น รายได้ต่อพนักงาน ค่าแรงงานต่อพนักงาน ดัชนีตลาดตราสารหนี้ สามารถสรุปได้ว่าผลกระทบของปัจจัยส่วนใหญ่ของความพึงพอใจในการปฏิบัติงานเกี่ยวกับประสิทธิภาพขององค์กรที่มีอยู่และความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพขององค์กรนี้ยังสามารถแนะนำให้ผู้บริหารจำเป็นที่จะต้องสังเกตอย่างรอบคอบและมีอิทธิพลต่อปัจจัยความพึงพอใจในการปฏิบัติงานเพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพขององค์กร การวิเคราะห์โดยละเอียดแสดงให้เห็นว่าการเชื่อมต่อระหว่างความพึงพอใจในการปฏิบัติงานและประสิทธิภาพขององค์กรนั้นดีกว่าการเชื่อมต่อระหว่างประสิทธิภาพขององค์กรและความพอใจใน

งาน อาจกล่าวได้ว่าความพึงพอใจในการปฏิบัติงานนั้นเป็นตัวกำหนดประสิทธิภาพขององค์กรมากกว่าประสิทธิภาพขององค์กรเป็นตัวกำหนดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน

Debasish and Dey (2016 : 1-9) ได้ศึกษาเรื่อง การรับรู้ของลูกค้าเกี่ยวกับคุณภาพการบริการที่มีต่อโรงแรมหรูหรานในโอติซา โดยใช้แบบจำลอง SERVQUAL จากผลวิจัยพบว่า การรับรู้ผู้ใช้บริการรับรู้คุณภาพการบริการอย่างไรและสามารถวัดคุณภาพการบริการได้นั้นจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการบริการโรงแรมระดับ 5 ดาว การวัดคุณภาพการบริการสามารถช่วยจัดการและให้ข้อมูลที่เชื่อถือได้ ซึ่งสามารถใช้ในการตรวจสอบและรักษาคุณภาพการบริการที่ดีขึ้น การใช้แบบจำลอง SERVQUAL เพื่อประเมินคุณภาพบริการช่วยให้การจัดการเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นในมิติต่างๆ และมีผลต่อคุณภาพการบริการและความพึงพอใจของลูกค้า การศึกษาครั้งนี้ได้ทำการสำรวจในโรงแรมหรูระดับ 5 ดาว ในโอติซา โดยใช้มิติคุณภาพการบริการ 5 มิติ ซึ่งแสดงถึงเกณฑ์การประเมินที่ผู้เข้าพักใช้ประเมินคุณภาพการบริการของโรงแรมหรู ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการให้ความสำคัญของผู้ใช้บริการคุณภาพการบริการมีความสำคัญ เนื่องจากขนาดของคุณภาพการบริการมีบทบาทสำคัญในประสิทธิภาพของโรงแรมในฐานะภาคบริการ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องวัดความพึงพอใจของลูกค้าอย่างต่อเนื่องเพื่อประเมินประสิทธิภาพของผู้ให้บริการ สำหรับการบริการที่มีคุณภาพควรสามารถตอบสนองหรือบริการเกินความคาดหวังในการบริการลูกค้า หากผู้จัดการมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องเหล่านี้จะสามารถช่วยในการปรับปรุงคุณภาพการบริการของโรงแรมได้

Kotler และ Armstrong (2002) ทำการศึกษา เรื่อง หลักการบริหารจัดการ กล่าวว่า ความพึงพอใจของลูกค้า เป็นระดับความรู้สึกของลูกค้า ที่มีผลจากการเปรียบเทียบระหว่างผลประโยชน์ จากคุณสมบัติหรือการทำงานของผลิตภัณฑ์ตามที่เห็นหรือเข้าใจกับการคาดหวังของลูกค้า ซึ่งเกิดจาก ประสบการณ์และความรู้สึกในอดีตของผู้ซื้อ ส่วนผลประโยชน์จากคุณสมบัติหรือการทำงานของ ผลิตภัณฑ์เกิดจากนักการตลาดและฝ่ายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องที่จะต้องพยายามสร้างความพึงพอใจให้ลูกค้า โดยพยายามสร้างคุณค่าเพิ่ม โดยการทำงานร่วมกับฝ่ายต่างๆ โดยยึดหลักการสร้างคุณค่ารวม คุณค่าเกิดจากความแตกต่างทางการแข่งขัน คุณค่าที่ส่งมอบให้กับลูกค้าจะต้องมากกว่าต้นทุนของลูกค้า ต้นทุนของลูกค้าส่วนใหญ่ก็คือราคาสินค้า นั่นเอง

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกม

คำศัพท์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น เป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เกิดความคล่องแคล่วและมั่นใจในการพูด ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะด้านต่างๆในการทำกิจกรรม ผู้เรียนได้ใช้ทักษะความจำในการเล่นเกมนำคำศัพท์ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้ภาษาระดับกึ่งทางการ เพื่อให้ผู้เรียนเลือกใช้คำศัพท์ได้ทั้งแบบทางการ และไม่ใช่วางการ ในการสื่อสารเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทและวาระโอกาสในการใช้ภาษา นอกจากนี้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถด้านการทำงานเป็นกลุ่ม และใช้ทักษะการพูด ในการปฏิบัติกิจกรรมโดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการทำกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ในเนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวัน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า และดำเนินการวิจัย เรื่อง การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ
4. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 60 คน มีการจัดห้องเรียนแบบคละกันซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่มีระดับความสามารถสูง ปานกลาง ต่ำ เป็นเกณฑ์ในการแบ่ง

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2565 จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

เครื่องมือวิจัยที่ใช้การวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ชนิด ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์
 - 1.1 แผนการจัดการเรียนเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง
 - 1.2 เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เป็นแบบวัดภาคปฏิบัติ โดยเป็นแบบทดสอบปากเปล่า ชนิด Rubric Score จำนวน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบเกมคำศัพท์ มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT งานวิจัยที่เกี่ยวกับทักษะการพูด และวิเคราะห์ การจัดการกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT และ เกมคำศัพท์ เพื่อการออกแบบกิจกรรมการสอนให้สอดคล้องกับ หลักสูตรเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ได้ตั้งไว้

1.2 เลือกหน่วยการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.3 วิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดหลักสูตรแกนกลางภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.4 กำหนดหน่วยการเรียนรู้ จากคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ได้หน่วยการเรียนรู้ 4 หน่วย จำนวน 12 ชั่วโมง ตามตาราง ดังนี้

ตาราง 2 วิเคราะห์ตัวชี้วัด เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้และเวลา

มาตรฐานตัวชี้วัด	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์	เกมคำศัพท์	เวลา/ ชั่วโมง
ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียง ข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	Unit 5: Personal Identification Topic: Personal	1. นักเรียนสามารถบอก/ระบุความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ได้จากภาพหรือสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับตนเองและครอบครัวได้	ใช้เกม Vocabulary Game (เกมคำศัพท์)	1
ต 1.1ป.6/3 เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้น				

มาตรฐานตัวชี้วัด	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์	เกมคำศัพท์	เวลา/ ชั่วโมง
<p>ๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือ เครื่องหมายที่อ่าน</p> <p>ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียน โต้ตอบในการสื่อสาร ระหว่างบุคคล</p> <p>ต 1.3 ป.6/1 พูด/เขียนให้ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อม ใกล้ตัว</p> <p>ต 4.1 ป.6/1 ใช้ภาษา สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และสถานศึกษา</p>	Information	<p>2. นักเรียนสามารถออก เสียงคำศัพท์ต่างๆ ได้ ถูกต้อง ออกเสียงหนัก-เบา ในกลุ่มคำ และออกเสียง เชื่อมโยงในข้อความ</p> <p>3. นักเรียนสามารถสรุป ใจความสำคัญจาก บทความที่อ่านได้ถูกต้อง</p>		
<p>ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตาม คำสั่ง คำขอร้องและ คำแนะนำที่ฟังและอ่าน</p> <p>ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้น ๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือ</p>	Unit 5: Personal Identification Topic: My family	<p>1. นักเรียนสามารถบอก/ ระบุความหมายของบท สนทนาในชีวิตประจำวันได้ และสามารถแนะนำตนเอง ได้เช่น good morning / I am sorry. / I'm fine. /Nice to see you.</p>	ใช้เกม Unscramble (ถอดรหัส) และ Vocabulary Game (เกม คำศัพท์)	2

มาตรฐานตัวชี้วัด	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์	เกมคำศัพท์	เวลา/ ชั่วโมง
<p>เครื่องหมายที่อ่าน</p> <p>ต 1.3 ป.6/1 พูด/เขียนให้ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อม ใกล้ตัว</p> <p>ต 4.1 ป.6/1 ใช้ภาษา สื่อสารในสถานการณ์ ต่างๆ ที่เกิดขึ้นใน ห้องเรียนและสถานศึกษา</p>		<p>2. นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามคำสั่ง ประโยคหรือคำ ขอร้อง เช่น Can/Could you help me, please?</p> <p>นักเรียนสามารถสื่อสาร/ อ่านประโยค บทสนทนา นิทาน หรือเรื่องเล่าคำถาม เกี่ยวกับใจความสำคัญของ เรื่อง เช่นใคร ทำอะไร ที่ ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม</p> <p>3. นักเรียนสามารถพูด/ สนทนาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และสถานศึกษา</p>		
<p>ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียน โต้ตอบในการสื่อสาร ระหว่างบุคคล</p> <p>ต 1.3 ป.6/1 พูด/เขียนให้ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อม</p>	<p>Unit 6: Weather and Seasons</p> <p>Topic: Festivals in winter</p>	<p>1. นักเรียนสามารถบอก ความหมายคำศัพท์และ ตอบคำถามเกี่ยวกับ เทศกาล/วันสำคัญ/งาน ฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ ง่ายๆของเจ้าของภาษา</p>	<p>ใช้เกม Unscramble (ถอดรหัส)</p>	1

มาตรฐานตัวชี้วัด	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์	เกมคำศัพท์	เวลา/ ชั่วโมง
<p>ใกล้ตัว</p> <p>ต 2.1 ป.5/2 ตอบ คำถาม/บอกความสำคัญ ของเทศกาล/วันสำคัญ/ งานฉลองและชีวิตความเป็น อยู่ง่ายๆของเจ้าของ ภาษา</p> <p>ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่นจากแหล่ง การเรียนรู้ และนำเสนอ ด้วยการพูด/การเขียน</p>		<p>2. นักเรียนสามารถสื่อสาร และให้ข้อมูลตนเองและ ครอบครัวได้ โดยใช้ ประโยคสนทนา เช่น I have one older brother. / I like to swim.</p> <p>3. นักเรียนสามารถ นำเสนอด้วยการสื่อสาร โดยค้นคว้า รวบรวม คำศัพท์ ที่เกี่ยวกับ เทศกาล/วันสำคัญต่างๆ</p>		
<p>ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน</p> <p>ต 2.1 ป.6/2 ให้ข้อมูล เกี่ยวกับเทศกาล/วัน สำคัญ/งานฉลอง/ชีวิต ความเป็นอยู่ของเจ้าของ</p>	<p>Unit 6: Weather and Seasons</p> <p>Topic: The season in my country</p>	<p>1. นักเรียนสามารถบอก/ เปรียบเทียบความเหมือน และแตกต่างเกี่ยวกับ เทศกาล/วันสำคัญได้ ถูกต้อง</p> <p>2. นักเรียนสามารถ นำเสนอข้อมูลด้วยการพูด/ การเขียนเกี่ยวกับเทศกาล/ การเขียนเกี่ยวกับเทศกาล/</p>	<p>ใช้เกม Mystery box (กล่อง ปริศนา) และ Matching Picture and Word Game (เกมจับคู่ คำศัพท์กับ</p>	<p>2</p>

มาตรฐานตัวชี้วัด	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์	เกมคำศัพท์	เวลา/ ชั่วโมง
<p>ภาษา</p> <p>ต 2.2 ป.6/2 เปรียบเทียบ ความเหมือน/ความ แตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณี ของเจ้าของภาษากับของ ไทย</p> <p>ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่นจากแหล่ง การเรียนรู้ และนำเสนอ ด้วยการพูด/การเขียน</p>		<p>วันสำคัญ ได้</p> <p>3. นักเรียนตระหนักถึง ความสำคัญในการทราบ ข้อมูลของวันสำคัญและ ประเพณี</p>	<p>ภาพ)</p>	
<p>ต 1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิและ ตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต 2.1 ป.6/1 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง อย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและ</p>	<p>Unit 7: Festivals and Celebrations</p> <p>Topic: Great Days</p>	<p>1. นักเรียนสามารถบอก/ ปฏิบัติเกี่ยวกับกิจกรรม ทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การเล่า นิทาน วันคริสต์มาส วันขึ้น ปีใหม่</p> <p>2. นักเรียนสามารถเขียน ภาพ แผนผัง แผนภูมิและ</p>	<p>ใช้เกม Mystery box (กล่อง ปริศนา)</p>	<p>1</p>

มาตรฐานตัวชี้วัด	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์	เกมคำศัพท์	เวลา/ ชั่วโมง
<p>วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา</p> <p>ต 2.2 ป.6/2 เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลงานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย</p> <p>ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้ารวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน</p>		<p>ตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ที่ฟังหรืออ่านเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ หรือกิจกรรมการเรียนรู้ได้</p> <p>3. นักเรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและการรวบรวมข้อมูลต่างๆ นำเสนอด้วยการพูดและการเขียนได้</p>		
<p>ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล</p> <p>ต 1.2 ป.6/5 พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัวกิจกรรมต่างๆ พร้อม</p>	<p>Unit 7: Festivals and Celebrations Topic: Festivals</p>	<p>1. นักเรียนบอก/แสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องเทศกาลโดยใช้ประโยคหรือข้อความ เช่น What do you always do in New Year? / What do you</p>	<p>ใช้เกม Matching Picture and Word Game และ Charades words (เกม</p>	2

มาตรฐานตัวชี้วัด	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์	เกมคำศัพท์	เวลา/ ชั่วโมง
<p>ทั้งให้เหตุผลสั้นๆประกอบ</p> <p>ต 1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิและ ตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่นจากแหล่ง การเรียนรู้ และนำเสนอ ด้วยการพูด/การเขียน</p> <p>ต 4.2 ป.6/1 ใช้ ภาษาต่างประเทศในการ สืบค้นและรวบรวมข้อมูล ต่าง ๆ</p>		<p>do during Christmas?</p> <p>2. นักเรียนสามารถเขียน ภาพ แผนผัง แผนภูมิ ข้อมูลต่าง ๆเกี่ยวกับเรื่อง เทศกาล/วันสำคัญถูกต้อง</p> <p>3. นักเรียนสามารถใช้ ภาษาต่างประเทศในการ สืบค้นและการรวบรวม ข้อมูลต่างๆ นำเสนอด้วย การพูดและการเขียนได้ รวมถึงนำเสนอในรูปแบบ กลุ่ม โดยมีการตั้งคำถาม เพื่อใช้ในการสื่อสาร</p>	ทายคำศัพท์)	
<p>ต 1.1 ป.6/4 บอก ใจความสำคัญและตอบ คำถามจากการฟังและ อ่านบทสนทนานิทาน ง่ายๆ และเรื่องเล่า</p> <p>ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียน</p>	<p>Unit 8: Free time and Entertainment</p> <p>Topic: Free time</p>	<p>1. นักเรียนสามารถบอก ใจความสำคัญและตอบ คำถามจากการฟังได้เช่น Yes/No Question เช่น Is/Are/Can...? Yes,...is/are/can.</p>	ใช้เกม Fast thinking Game (เกม คิดเร็ว)	1

มาตรฐานตัวชี้วัด	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์	เกมคำศัพท์	เวลา/ ชั่วโมง
<p>โต้ตอบในการสื่อสาร ระหว่างบุคคล</p> <p>ต 1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิและ ตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่นจากแหล่ง การเรียนรู้ และนำเสนอ ด้วยการพูด/การเขียน</p> <p>ต 4.2 ป.6/1 ใช้ ภาษาต่างประเทศในการ สืบค้นและรวบรวมข้อมูล ต่างๆ</p>		<p>2. นักเรียนสามารถพูด/ เขียนโต้ตอบ แผนผังในการ สื่อสารเกี่ยวกับกิจกรรมที่ ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึง บอกข้อมูล/คำศัพท์ เกี่ยวกับกิจกรรมได้</p> <p>3. นักเรียนสามารถใช้ ภาษาต่างประเทศในการ สืบค้นและการรวบรวม ข้อมูลต่างๆ นำเสนอโดยใช้ ประโยคในบทเรียน เช่น Wh-Question เช่น Who is/are...? He /She is.../They are.../What...? /Where...?</p>		
<p>ต 1.1 ป.6/4 บอก ใจความสำคัญและตอบ คำถามจากการฟังและ อ่านบทสนทนานิทาน</p>	<p>Unit 8: Free time and Entertainment Topic:</p>	<p>1. นักเรียนสามารถ สรุป ใจความสำคัญได้จาก ข้อความ บทสนทนา</p> <p>2. นักเรียนสามารถพูด/</p>	<p>ใช้เกม Fast thinking Game (เกม คิดเร็ว) และ</p>	<p>2</p>

มาตรฐานตัวชี้วัด	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์	เกมคำศัพท์	เวลา/ ชั่วโมง
<p>ง่ายๆ และเรื่องเล่า</p> <p>ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียน โต้ตอบในการสื่อสาร ระหว่างบุคคล</p> <p>ต 1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิและ ตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังหรืออ่าน</p> <p>ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่นจากแหล่ง การเรียนรู้ และนำเสนอ ด้วยการพูด/การเขียน</p> <p>ต 4.2 ป.6/1 ใช้ ภาษาต่างประเทศในการ สืบค้นและรวบรวมข้อมูล ต่างๆ</p>	Holidays	<p>เขียนโต้ตอบ แผนผังในการ สื่อสารเกี่ยวกับกิจกรรมที่ ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึง บอกข้อมูล/คำศัพท์ เกี่ยวกับกิจกรรมได้</p> <p>3. นักเรียนสามารถใช้ ภาษาต่างประเทศในการ สืบค้นและการรวบรวม ข้อมูลต่างๆ นำเสนอโดยใช้ ประโยคในบทเรียน เช่น Wh-Question เช่น Who is/are...? He /She is.../They are.../What...? /Where...?</p>	Charades words (เกม ทายคำศัพท์	

1.6 กำหนดวัตถุประสงค์และเนื้อหาของแผนการสอนแต่ละแผน หลังจากนั้นสร้าง
เอกสารประกอบการสอน 12 ชุด ประกอบด้วย บัตรคำศัพท์ บทสนทนา รูปแบบประโยค แบบฝึกหัด
การเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติม ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

1) กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนและการวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับ
วัตถุประสงค์และครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

2) กำหนดและสร้างสื่อการสอนที่จำเป็นสำหรับแผนการสอนแต่ละแผน

3) กำหนดเกมคำศัพท์ประกอบการสอน ประกอบด้วยจุดประสงค์ อุปกรณ์ วิธีการ
เล่น และตัวอย่างเกม

4) นำแผนการสอนที่มีเกมประกอบการสอนนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
เพื่อพิจารณาแผนการสอนและนำไปปรับปรุงแก้ไข

5) นำแผนการสอนที่มีเกมประกอบการสอนเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อพิจารณา
ความถูกต้องเหมาะสม และตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอน

6) แก้ไขและปรับปรุงเพิ่มเติมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้แผนการสอน
ถูกต้องสมบูรณ์

1.7 นำแผนการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง
แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.8 นำแผนการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านประกอบด้วย

1) รศ.ดร.มนตรี วงษ์สะพาน ตำแหน่ง ประธานหลักสูตร กศ.ม.สาขาหลักสูตร
และการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

2) ผศ.ดร. ประสงค์ สายหงส์ ตำแหน่ง อาจารย์ ภาควิชาหลักสูตรและการ
สอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

3) ผศ.ดร.ชัยยนต์ ทองสุขแก้ง ตำแหน่ง อาจารย์ ภาควิชาภาษาตะวันตกและ
ภาษาศาสตร์ (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม

4) อาจารย์ ทินวัฒน์ สืบกินนอน ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาหลักสูตรครุศาสตร์
บัณฑิต ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

5) อาจารย์ วิชญ ทุมมี ตำแหน่ง ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ ความสอดคล้องของสาระการ
เรียนรู้กับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผลโดย
ใช้เกณฑ์แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating
Scale) 5 ระดับ ตามหลักเกณฑ์ของลิเคอร์ท (Likert Scale) (เพ็ญพักตร์ พิณฐนิบาตร 2560:73) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

การกำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ยของความเหมาะสมในการยอมรับว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มี
ความเหมาะสมกำหนดไว้ที่ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และผลการประเมินความเหมาะสมของแผน
จัดการเรียนรู้ได้ค่าเฉลี่ย $X = 4.44$

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

1.10 สุ่มแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว จำนวน 1 แผน ได้แก่
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Personal Identification นำไปทดลองสอนกับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัด
มหาสารคาม เพื่อหาข้อบกพร่องความเหมาะสมกับขั้นตอนและวิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียน
การสอน

1.11 เมื่อได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปใช้เป็นเครื่องมือใน
การทำวิจัย

2. เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อประกอบกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาแนวทฤษฎี และหลักการของเกมคำศัพท์โดยศึกษาจากเอกสาร และวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 กำหนดเนื้อหาของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบทเรียน 4 หน่วย ได้แก่

Unit 5: Personal Identification

Unit 6: Weather and Seasons

Unit 7: Festivals and Celebrations

Unit 8: Free time and Entertainment

2.3 สร้างเกมคำศัพท์ จำนวน 6 เกม ได้แก่ Vocabulary Game (เกมคำศัพท์), Unscramble (ถอดรหัส), Mystery box (กล่องปริศนา), Matching Picture and Word Game (เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ), Charades words (เกมทายคำศัพท์) และ Fast thinking Game (เกมคิดเร็ว) ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้คำศัพท์ ใช้หลักไวยากรณ์และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆได้ โดยมีขั้นตอนการดังนี้

1) ชี้แนะ ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เกม สาธิตวิธีการเล่นเกม แนะนำกติกา การตัดสินใจ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามก่อนเริ่มเล่นเกม

2) ขั้นตอนการ ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และจับเวลาโดยผู้สอน ผู้สอนสังเกตการณ์และให้ความช่วยเหลือเป็นระยะ

3) ขั้นสรุป ตัดสินผู้ชนะ และร่วมกันสรุปเนื้อหา และคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้

2.4 นำเกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหา จำนวน 5 ท่าน จากนั้นนำเกมคำศัพท์ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยปรับปรุงประโยคให้เข้ากับบริบทในชีวิตประจำวันมากขึ้น ซึ่งได้ค่าความสอดคล้อง หรือค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) (IOC) ของความถูกต้องเชิงเนื้อหา โดยมีเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นไว้ ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่า เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษวัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษวัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้

-1 หมายถึง แน่ใจว่า เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษวัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ไม่ได้

แล้วนำคะแนนที่ได้แทนสูตร

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

n แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 เนื้อหาของเกมนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรมนั้น ค่าดัชนี IOC ของเนื้อหาได้น้อยกว่า 0.5 เนื้อหาของเกมนั้นก็ถูกตัดออกไป หรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้น (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงศ์, 2557)

2.5 นำเกมคำศัพท์ที่ได้คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกเนื้อหาของเกมที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.6 ถึง 1 มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.6 นำเกมคำศัพท์ที่ได้ไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยปรับให้เหมาะสมกับเวลาและเนื้อหาบทเรียนตามที่กำหนดไว้

3. แบบวัดทักษะการพูดก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) เป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกัน หลังจากได้ปฏิบัติกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบประเมินความสามารถในการถ่ายทอดสื่อสาร โดยพิจารณาจาก ทักษะการพูดของผู้เรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ดังนี้ 1) การใช้คำศัพท์ 2) ความถูกต้องของการออกเสียงคำศัพท์ 3) โครงภาษา และ 4) ความคล่องแคล่วในการพูด แล้วนำคะแนนที่ได้มาไปเทียบกับเกณฑ์

การประเมินทักษะการพูด ระหว่างปฏิบัติการกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกม คำศัพท์ โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริกส์ (Rubrics) นำผลคะแนนประเมินที่ได้มาแปลผล 4 ระดับ (พิมพ์พร บังวัด, 2563: 75) โดยมีขั้นตอนดังนี้

ระดับ 4 ร้อยละ 80 -100 หรือช่วงคะแนน 16-20

ระดับ 3 ร้อยละ 70-79 หรือช่วงคะแนน 11-15

ระดับ 2 ร้อยละ 50-69 หรือช่วงคะแนน 6-10

ระดับ 1 ร้อยละ 0-49 หรือช่วงคะแนน 0-5

นักเรียนผ่านเกณฑ์ระดับ 3 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

- คำศัพท์
- 3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง กับกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT และเกม
 - 3.2 ศึกษาการสร้างแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ จากหนังสือแนวทางการสร้างแบบทดสอบทางภาษา (อัจฉรา วงษ์โสธร. 2538 : 84-109) และสร้างแบบทดสอบทักษะการพูดให้สอดคล้องกับมาตรฐานและสาระการเรียนรู้
 - 3.3 สร้างแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังจากปฏิบัติการการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์
 - 3.4 นำแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป
 - 3.5 นำแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านโดยผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง ได้แก่

1) รศ.ดร.มนตรี วงษ์สะพาน ประธานหลักสูตร กศ.ม.สาขาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน ตำแหน่งอาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

2) ผศ.ดร.ชัยยนต์ ทองสุขแก้ง ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาภาษาตะวันตกและ
ภาษาศาสตร์(สาขาวิชาภาษาอังกฤษ) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

3) ผศ.ดร. ประสงค์ สายหงส์ ตำแหน่งอาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม

4) นาย ทินวัฒน์ สืบกินนอน ตำแหน่งอาจารย์ หลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิต
ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

5) นายวิษณุ ทุมมี ตำแหน่งรองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

3.6 ให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านตรวจสอบรายการ (Checklist) แล้วผู้วิจัยนำมาหาค่า IOC
โดยใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2546)

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้น วัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความนั้น วัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

3.7 วิเคราะห์ผลค่า IOC ระหว่างเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่สร้าง
ขึ้น กับวัตถุประสงค์กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ โดยเลือกข้อที่มี
ค่า 0.5-1.00 ขึ้นไป นำไป Try Out กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ห้องเรียน คือ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าความ
เชื่อมั่นด้วยวิธีของครอนบาค (Cronbach, 1970)

3.8 นำแบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำเสนออาจารย์
ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และเก็บข้อมูลในการวิจัยต่อไป

4. แบบประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมการสอน
ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์

4.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และวิธีการสร้างแบบสอบถามจากเอกสารการวัดและ
ประเมินผลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงใจ

4.2 ศึกษาผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อที่จะกำหนดหัวข้อและประเด็นที่ใช้สอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT

4.3 กำหนดโครงสร้าง เนื้อหา และข้อคำถามที่จะนำมาสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT

4.4 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT กำหนดรายการประเมิน ซึ่งมีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 10 ข้อ มีเกณฑ์ 5 ระดับคือ

4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง มีพึงพอใจปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

4.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ที่ผู้วิจัยสร้างเสนออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบเพื่อพิจารณาความเหมาะสมและสอดคล้องกับบทเรียนและแผนการสอน

4.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ให้ผู้เชี่ยวชาญเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษาที่ใช้แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

4.7 แล้วนำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4.8 นำผลสองแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ในการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านไปคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-objective Congruence: IOC) ตามสูตร IOC ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2546)

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้น วัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้น วัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

โดยพิจารณาแบบสอบถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Itemobjective Congruence : IOC) ตั้งแต่ 0.50-1.00 ถือว่า เป็นแบบสอบถามที่มีความสอดคล้องและจากการวิเคราะห์พบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจที่ประเมินโดยผู้เรียนมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-objective Congruence : IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ถือว่าเป็นแบบสอบถามที่สามารถนำไปใช้ได้ นำไป Try Out กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ห้องเรียน คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 30 คน

4.9 แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีของ ครอนบาค (Cronbach, 1970)

4.10 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 30 คน

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบทดสอบภาษาอังกฤษ 10 ข้อ 10 คะแนนและแบบทดสอบทักษะการพูด 5 ข้อ 10 คะแนน บันทึกคะแนนไว้เปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบหลังเรียน (Posttest) หลังจากได้เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ซึ่งการศึกษาคั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเบื้องต้น (Pre- experimental Research) แบบศึกษากลุ่มเดียววัดสองครั้ง (The One Group Pretest – Posttest Design) (ภัทรานิคมานนท์ 2539 : 152) ดังตัวอย่าง

ตาราง 3 รูปแบบการวิจัยเบื้องต้น

กลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
E	T1	X	T2

แบบศึกษากลุ่มเดียววัดสองครั้ง (The One Group Pretest – Posttest Design)

เมื่อแทนความหมายไว้ว่า

E หมายถึง กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

T1 แทน การทดสอบก่อนเรียน

X แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 12 แผน

T2 แทน การทดสอบหลังเรียน

2. ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ทั้งหมด 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 12 ชั่วโมง

3. ทดสอบหลังเรียน (Posttest) หลังจากได้เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์

4. เมื่อสิ้นสุดกิจกรรม ผู้วิจัยเก็บรวบรวมคะแนนที่ได้จากการวัดทักษะการพูดทั้ง 2 แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และ แบบทดสอบทดสอบหลังเรียน (Posttest) เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

5. จากนั้นนำแบบสอบถามความพึงพอใจ ให้นักเรียนทำทั้งหมด 10 ข้อ 10 คะแนน โดยใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามประมาณ 30 นาทีและนำข้อมูลแบบสอบถามที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

6. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด ได้แก่ ผลทักษะการพูด และแบบสอบถามความพึงพอใจ มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

7. ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้ระยะเวลาทดลอง 12 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยแบบแผนการทดลองแบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One group pretest-posttest design) โดยผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ที่ผานผู้เชี่ยวชาญผานการทดลอง การตรวจสอบแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำมาทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 20 คน โดยใช้แผนจัดการเรียนรู้ 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 แผน ดังนี้

1. ทดสอบการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบภาษาอังกฤษ 10 ข้อ 10 คะแนนและแบบทดสอบทักษะการพูด 5 ข้อ 10คะแนน
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการสอน ตามแผนการจัดการจัดการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง
3. ทำการทดสอบการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบภาษาอังกฤษ 10 ข้อ 10 คะแนนและแบบทดสอบทักษะการพูด 5 ข้อ 10คะแนน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันกับทดสอบก่อนเรียน
4. ทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสอนด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน
5. หาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์
6. ตรวจสอบคะแนนการทดสอบการพูดที่ได้ทั้ง 2 ครั้ง นำมาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนการวิจัยต่อไป

วิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75 โดยหาค่า E_1 / E_2
2. เปรียบเทียบผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบทักษะการพูด ด้วยแบบวัดทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ จำนวน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน โดยใช้สถิติ t -test Dependent Sample โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปวิเคราะห์ค่าสถิติ
3. วิเคราะห์หาข้อมูลเพื่อวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ โดยการหาค่าเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และคารอยละ (Percentage)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 - 1.1 การหาค่าคะแนนเฉลี่ย \bar{X} คำนวณโดยใช้สูตร ดังนี้ (ยัมรมย์ พลศรี, 2560)

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

เมื่อ \bar{X} คือ คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม

$\sum x$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งกลุ่ม

N คือ จำนวนตัวอย่าง

1.2 การหาค่าร้อยละ (Percentage) คำนวณโดยใช้สูตร ดังนี้ (วารภรณ์ โสภักดี, 2557)

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ P คือ ค่าร้อยละ (Percentage)

f คือ จำนวนของสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ

n คือ จำนวนเต็มของสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ

1.3 การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) คำนวณโดยใช้สูตร ดังนี้ (วาโร เฟิงส์วีสต์, 2551 :296)

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

เมื่อ S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X คือ ข้อมูล หรือคะแนนแต่ละตัว

\bar{X} คือ คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

n คือ จำนวนข้อมูล หรือคะแนนทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 การวิเคราะห์หาค่าทดสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ E1/E2 มีสูตรการใช้ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553 : 113-118)

1) การหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)

$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

เมื่อ E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum x$ คือ คะแนนรวมระหว่างเรียนของผู้เรียนทุกคน

N คือ จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

A คือ คะแนนเต็มระหว่างเรียนทั้งหมด

2) การหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)

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

เมื่อ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum F$ คือ คะแนนรวมของผลลัพธ์ของการประเมินหลังเรียน

N คือ จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

B คือ คะแนนเต็มของการประเมินหลังเรียน

2.2 หาค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาทั้งฉบับ (α) ของแบบประเมินความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษตามวิธีของ Cronbach ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553 :99)

3. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ (แบบทดสอบภาคปฏิบัติ)

3.1 ทดสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) ตามเนื้อหา โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC ระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหาใช้สูตรดังนี้ (จิตตาภัทร บุญมี, 2561)

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

เมื่อ IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหาหรือระหว่างข้อสอบกับเนื้อหา

$\sum R$ คือ ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

n คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

3.2 วิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตรของคูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) โดยใช้สูตร KR-20 (บุญซึ้ง เมฆแก้ว, 2562) ดังนี้

$$r_{tt} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right)$$

เมื่อ r_{tt} คือ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ

K คือ จำนวนข้อสอบทั้งหมด

S^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

p คือ สัดส่วนของนักเรียนทำถูกแต่ละข้อ

q คือ สัดส่วนของนักเรียนทำผิดแต่ละข้อ ($q=1-p$)

3.3 แบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้สูตรของครอนบาค (Cronbach, 1970) ดังนี้

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right)$$

เมื่อ α แทน สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

K แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด

$\sum S_i^2$ แทน ผลรวมของความแปรปรวนของแต่ละข้อ

S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

4. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

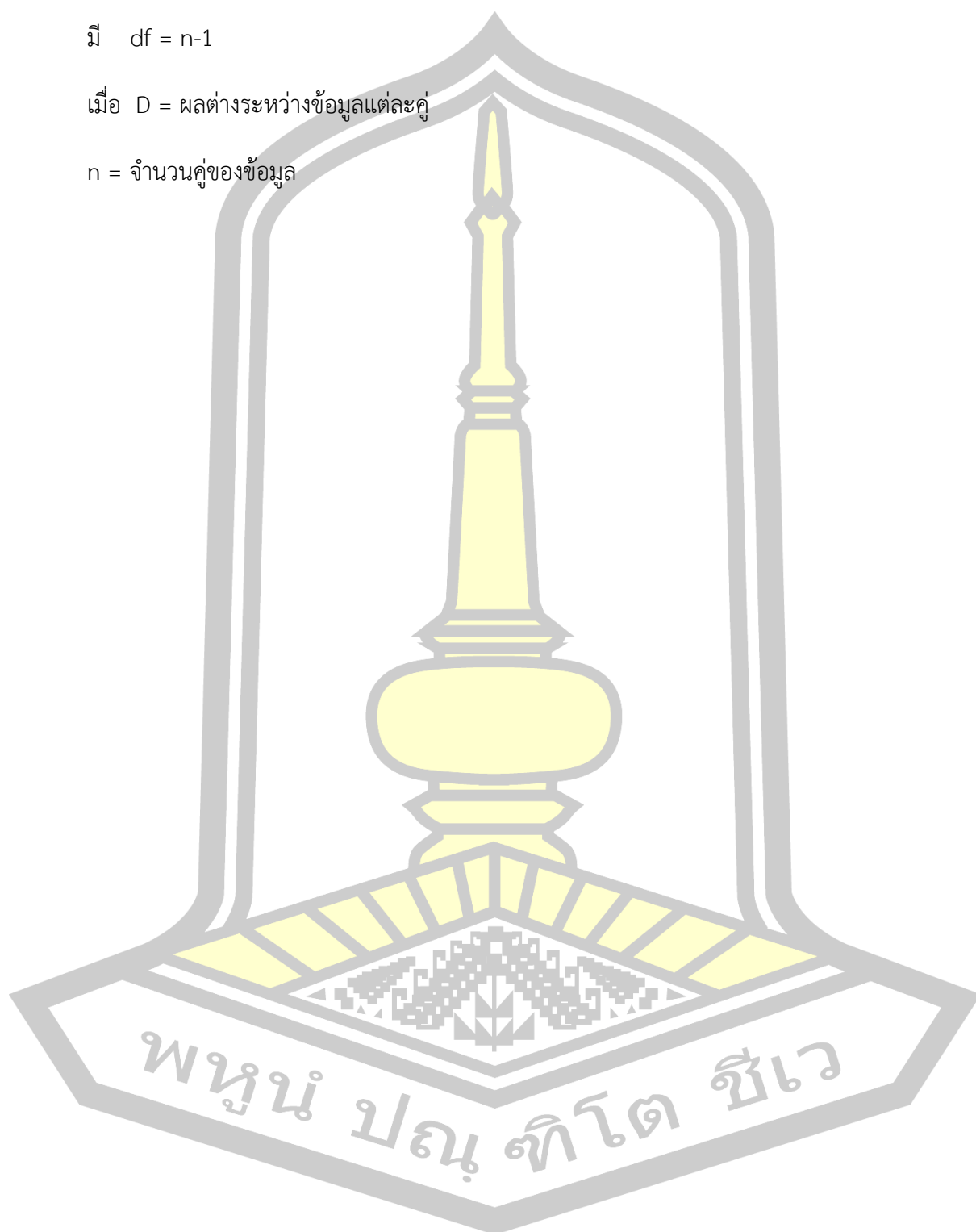
การหาค่า T-test (dependent sample) การทดสอบแบบไม่มีอิสระ โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 128)

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

มี $df = n-1$

เมื่อ $D =$ ผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่

$n =$ จำนวนคู่ของข้อมูล



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับชั้นในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เข้าใจตรงกันในการแปรความหมาย และนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

E.I. แทน ค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index)

E1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

E2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

t แทน ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

** แทน นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ลำดับขั้นในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้ศึกษาค้นคว้านำคะแนนจากการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน การปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง

พบว่า คะแนนเฉลี่ยการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้ง 12 แผน (E1) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 100.33 จากคะแนนเต็ม 120 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.61 คะแนนประเมิน ทักษะการพูดและทดสอบหลังเรียน (E2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.50 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.50 หมายความว่า แผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ $83.61/77$ ดังตาราง 5 สรุปได้ดังนี้

ตาราง 4 สรุปประสิทธิภาพของแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คะแนน	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ
คะแนนประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้ง 12 แผน (E1)	120	100.33	4.33	83.61
คะแนนการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษและทดสอบ หลังเรียน หลังเรียน (E2)	20	15.50	3.54	77.50

แผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.61/77.50

จากตาราง 4 พบว่า ประสิทธิภาพด้านกระบวนการจากการประเมินคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้ง 12 แผน (E1) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 100.33 จากคะแนนเต็ม 120 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.61 คะแนนประเมิน ทักษะการพูดและทดสอบหลังเรียน (E2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.50 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.50 หมายความว่า แผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.61/77.50 สรุปได้ว่ามีประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ (E1) สูงกว่าเกณฑ์และ (E2) เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

การแปลผลเกณฑ์ หรือเท่ากับ 77.49 สรุปว่า ต่ำกว่าเกณฑ์

มีค่าตั้งแต่ 77.50-82.49 สรุปว่า เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

82.50 ขึ้นไป สรุปว่า สูงกว่าเกณฑ์

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ผู้ศึกษาค้นคว้านำคะแนนการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน จากผู้ประเมิน 2 คน มาเปรียบเทียบกัน ผลดังตาราง 9

ตาราง 5 การเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การทดสอบ	n	\bar{X}	S.D.	t	p
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน	30	11.93	2.29	7.64	1.98
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน	30	15.50	3.54		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบ เกมคำศัพท์ ปรากฏดังตารางต่อไปนี้



ตาราง 6 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.การชี้แจงและแจ้งวัตถุประสงค์ในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ก่อนเริ่มกิจกรรม	4.4	0.55	มาก
2.การให้คำปรึกษา คำแนะนำ นักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง	4.23	0.42	มาก
3.การส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.43	0.50	มาก
4.เนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน โดยผู้สอนการเรียงลำดับความง่ายไปถึงยากของบทเรียน	4.33	0.47	มาก
5.ผู้เรียนสามารถนำบทเรียนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ปฏิบัติมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม	4.43	0.50	มาก
6.การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.13	0.62	มาก
7.การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการพูดสามารถส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนและสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากยิ่งขึ้น	4.03	0.66	มาก
8.เกมคำศัพท์สามารถช่วยเปิดโอกาสในการกล้าแสดงออกในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน	4.53	0.50	มากที่สุด
9.มีความสนุกสนานต่อกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการพูด	4.7	0.46	มากที่สุด
10.ผู้เรียนต้องการให้จัดการเรียนการสอนที่เน้นการพูดในเรื่องอื่นจากบทเรียน	4.53	0.50	มากที่สุด
รวม	4.38	0.52	มาก

จากตาราง 6 พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกม คำศัพท์ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.52) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ แล้วพบว่าข้อที่มีระดับสูงสุด 3 อันดับได้แก่ 1) นักเรียนมีความสนุกสนานต่อกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการพูด ($\bar{X} = 4.7$, S.D. = 0.46) 2) เกมคำศัพท์สามารถช่วยเปิดโอกาสในการกล้าแสดงออกในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.50) และ 3) ผู้เรียนต้องการให้จัดการเรียนการสอนที่เน้นการพูดในเรื่องอื่นจากบทเรียน ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีระดับต่ำสุด 3 อันดับ ได้แก่ 1) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการพูดสามารถส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนและสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.66) 2) การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.62) และ 3) การให้คำปรึกษา คำแนะนำ นักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.42) ตามลำดับ



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้ครั้งนี้ เป็นศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้ศึกษาครั้งนี้สรุปผลตามลำดับดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการศึกษาครั้งนี้
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจกได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์

พูน ปรน ทิโต ชีเว

สรุปผล

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้แผนการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

- 1) แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อ ส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.61/77.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์
- 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แผนการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- 3) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.52)

อภิปรายผล

จากการผลการศึกษาค้นคว้าวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถนำผลมา อภิปราย ดังนี้

1. แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อ ส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.61/77.50 ซึ่ง เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งหมายความว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินความสามารถ ในการพูดภาษาอังกฤษระหว่างเรียนทั้ง 12 แผน คิดเป็นร้อยละ 83.61และคะแนนเฉลี่ยประเมิน ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 77.50 แสดงให้เห็นว่าแผนการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทั้งอาจเป็นผลมาจากผู้เรียน

ค้นคว้าคำศัพท์และได้ปฏิบัติกิจกรรมที่ได้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารประกอบเกมคำศัพท์ ซึ่งสามารถพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้แผนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ อย่างเป็นขั้นตอน ผู้วิจัยได้การวางแผนและประเมินผู้เรียนก่อนออกแบบกิจกรรม และศึกษาขั้นตอนมาเป็นอย่างดี ประกอบด้วย เอกสารการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร CLT ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนควรมีลักษณะเป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่ใกล้เคียงกับการเรียนรู้ภาษาแรก คือ ภาษาไทย ที่เริ่มการเรียนรู้จากการฟัง และเชื่อมโยงเสียงกับภาพเพื่อสร้างความเข้าใจแล้วจึงนำไปสู่การเลียนเสียง คือ การพูด และนำไปสู่การอ่านและเขียน ในที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 3) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรสาระสำคัญ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ คำอธิบายรายวิชา หน่วยการเรียนรู้โดยเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้เนื้อหา เวลาในการจัดกิจกรรม ศึกษาวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ การเลือกสื่อการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหา ศึกษาวิธีการวัดผลประเมินผล ทั้งด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ก่อนลงมือเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ที่ผู้ศึกษานำมาใช้พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในครั้งนี้ ฉัฐญา ละม้ายแห (2566 : 42) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า โดยวิธีการสอนแบบ CLT เป็นการสอนคำศัพท์ โครงสร้างของประโยคต่างๆ ที่สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวัน มีการนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมหรือเพลง นักเรียนมีความสุขสนุกสนานรู้สึกตื่นเต้น จึงทำให้นักเรียนชอบและมีความสุข ในขณะที่ทำการสอนนักเรียนจะได้รับการฝึกทักษะการฟัง การพูดภาษาอังกฤษอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ เศรษฐพัส สุวรรณแสนทวี (2556 : 32) ได้ให้แนวคิดเพิ่มเติมอีกว่า ผู้สอนควรนำเสนอภาษาใหม่ในรูปแบบที่พบในสถานการณ์จริงเพื่อนำไปสู่การสอนคำศัพท์ โครงสร้างการออกเสียง และให้มีการฝึกจนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา โครงสร้างจนสามารถใช้ได้ถูกต้องแล้วจึงนำความรู้ที่ได้ไปฝึกในสถานการณ์จริง นอกจากนี้ผู้ศึกษาค้นคว้ายังได้ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา สื่อ การสอนกิจกรรมการสอนตามขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ การวัดและการประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุง แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ทำการตรวจสอบและประเมินคุณภาพความเหมาะสมของแผน จากนั้นนำไปทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ และนำมาปรับปรุงแก้ไข จนได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด และเมื่อนำมาใช้สอน

จริงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.61/81.67 ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ เยาวพร ศรีระชา (2561 : 69) ศึกษาเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ประกอบชุดสื่อประสม เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ได้ชุดสื่อประสมที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 ชุด ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.15/78.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ฉัฐญา ละม้ายแข (2566 : 41-42) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Food and Drink โดยวิธีการสอนแบบ CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดพิชัยสงคราม จังหวัดสมุทรปราการ ผลการศึกษาพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยวิธีการสอนแบบ CLT มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 18.33 และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drink โดยวิธีการสอนแบบ CLT มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 89.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แผนการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เน้นใช้กิจกรรมการสื่อสารเป็นหลัก โดยในกิจกรรมการเรียนรู้ นั้นจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งใช้เกมคำศัพท์มาเป็นส่วนประกอบกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตเห็นความสำคัญของทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่ควรเกิดขึ้นอีกทั้ง วัตกินส์ (Watkins. 2005 : 10-11) กล่าวถึงความสำคัญของทักษะการพูดว่า มีเหตุผลมากมายที่มนุษย์ต้องพูดและเหตุผลพื้นฐานที่น่าจะเป็นการคงไว้ซึ่งความสัมพันธ์ทางสังคม การทักทาย กันเมื่อพบปะกัน การพูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับการงาน อากาศ กีฬาและครอบครัว หรือ แม้กระทั่งการใช้ภาษาเพื่อให้ความบันเทิงกับคู่สนทนา อีกทั้งผู้วิจัยได้นำแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ของ (เยาวพร ศรีระชา, 2561:5) ได้ศึกษาเรื่องการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบชุดสื่อประสม เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยมีขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วย

5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in) 2. ขั้นให้ความรู้/การนำเสนอให้กับผู้เรียน (Presentation) 3. ขั้นฝึก (Practice) 4. ขั้นนำไปใช้ (Production) 5. ขั้นสรุป (Wrap up) ซึ่งอาจเป็นผลมาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการพูด กล่าวที่จะสื่อสาร และผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำ โดยใช้เกมคำศัพท์มาเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้ผู้เรียน กล่าวที่จะสื่อสารภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข และความกระตือรือร้นในการหาคำตอบ ซึ่งทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดได้อย่างเป็นเหมาะสม และสามารถจดจำคำศัพท์ได้เพิ่มขึ้นอีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้นำคำศัพท์และบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน มาประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการฝึกทักษะภาษาอังกฤษด้านการสื่อสารผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ จาริยา เจริญฤทธิ์ (2556 : 112) ศึกษาเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเกมประกอบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการศึกษาของ ญัฐดนัย อินทรสมใจ (2564 : 39) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์หลังเรียนด้วยแผนจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

3. จากศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.38, S.D. = 0.52) ซึ่งจากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ผู้เรียนได้ทำแบบสอบถามความพึงพอใจจำนวน 10 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยข้อคำถามที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือข้อ 9 นักเรียนมีความสุขสนุกสนานต่อกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นทักษะการพูด (\bar{X} = 4.7, S.D. = 0.46) ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเพราะผู้วิจัยได้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และออกแบบเกมคำศัพท์ที่สอดคล้องกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียน มีเนื้อหาบทเรียนที่พบในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายขึ้นและการปฏิบัติกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออก และใช้ภาษาอังกฤษได้

อย่างเต็มที่ ไม่มีผิดถูก จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความกล้าแสดงออกที่จะสื่อสาร โดยผู้สอนจะสรุปเนื้อหา
 บทเรียนหลังปฏิบัติกิจกรรมเสมอ จึงทำให้เกิดความพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรม และในข้อคำถาม
 ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ข้อที่ 7 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการพูดสามารถ
 ส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนและสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากยิ่งขึ้น (\bar{X} = 4.03, S.D.
 = 0.66) ซึ่งในระหว่างการจัดกิจกรรมผู้วิจัยเน้นการฝึกสนทนา ก่อนเริ่มปฏิบัติกิจกรรม รวมถึงคำศัพท์
 ที่จะสอนซึ่งให้ผู้เรียนค้นคว้าด้วยตัวเองก่อนเริ่มปฏิบัติกิจกรรม อาจเป็นผลจากการนำเกมคำศัพท์ที่
 ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้มาเป็นเครื่องมือและออกแบบให้สอดคล้องกับบทเรียน นำมาประยุกต์ให้เข้ากับ
 ความสามารถผู้เรียนและทำตามขั้นตอนการเล่นเกมนั้น โดยมีผู้สอนเป็นผู้ควบคุมสถานการณ์นี้ จึงทำให้
 ผู้ได้รับกิจกรรมที่ผ่านมามีความพึงพอใจ อีกทั้ง ญัฐดนัย อินทรสมใจ (2564: 11) ได้กล่าวไว้ว่า เกม
 เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้เกิด
 การเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย สามารถพัฒนาทักษะด้านต่างๆได้รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งผลให้
 ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน การเล่นเกมมีทั้งแบบเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งการเล่นเกมต้องม
 การกำหนดกฎ กติกา ข้อตกลงก่อนเริ่มเล่นเกมซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ เยาวพร ศรีระชา
 (2561:58) กล่าวว่าความพึงพอใจเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อความสำเร็จของงานให้
 เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับการตอบสนองต่อ
 แรงจูงใจหรือความต้องการของแต่ละบุคคลในแนวทางที่ เขาพึงประสงค์ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับ
 ความหมายของความพึงพอใจ โดยมีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายทระศนะด้วยกัน ซึ่ง
 สอดคล้องกับการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ประกอบ
 ชุดสื่อประสม เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผล
 การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนภาษาเพื่อ การสื่อสาร CLT
 ประกอบชุดสื่อประสม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี (\bar{X} = 4.06) และ (S.D. = 0.55) และยัง
 สอดคล้องกับการศึกษาของ พิชญัฐ สมภักดี (2556:31) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรูเพื่อพัฒนา
 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยรูปแบบสถานการณ์จำลอง สรุปได้
 ว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรูเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ด้วยรูปแบบสถาน
 การณ์จำลอง มีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรูโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.63)
 และมีความพึงพอใจรายข้ออยู่ในระดับมากที่สุดถึงมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยครั้งนี้การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกม คำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีประเด็นสำคัญที่ควรเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัย พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกม คำศัพท์ ประกอบกิจกรรม เพื่อฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ นักเรียนอาจใช้เวลาในการปฏิบัติกิจกรรมมากกว่าเวลาที่กำหนดไว้ ดังนั้น ผู้สอนสามารถยืดหยุ่นเวลาได้ตามความเหมาะสม

1.2 เกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ครูผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์เพื่อใช้ในกลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศได้ เนื่องจากเกมคำศัพท์ที่สร้างขึ้นผู้สอนเน้นการสื่อสารเป็นหลัก สามารถเข้าใจและปฏิบัติได้ง่าย

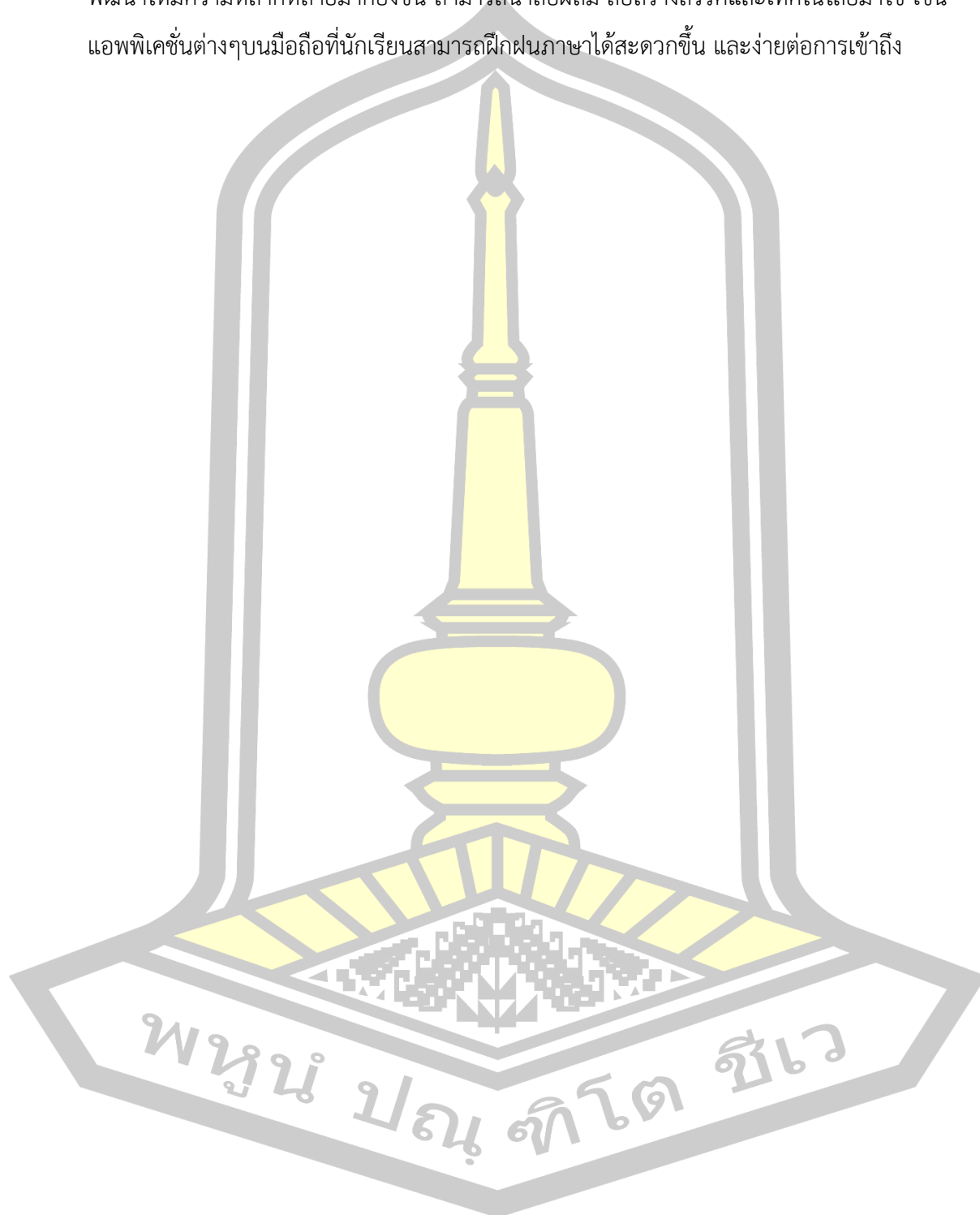
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เน้นการสื่อสารเป็นหลัก และใช้เกมคำศัพท์มาเป็นตัวช่วยให้เกิดความกล้าแสดงออกและสนุกสนาน ผู้สอนสามารถเปิดเพลงหรือวิดีโอเพิ่มสื่อที่มีความหลากหลาย เพื่อเป็นตัวอย่างวิธีการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

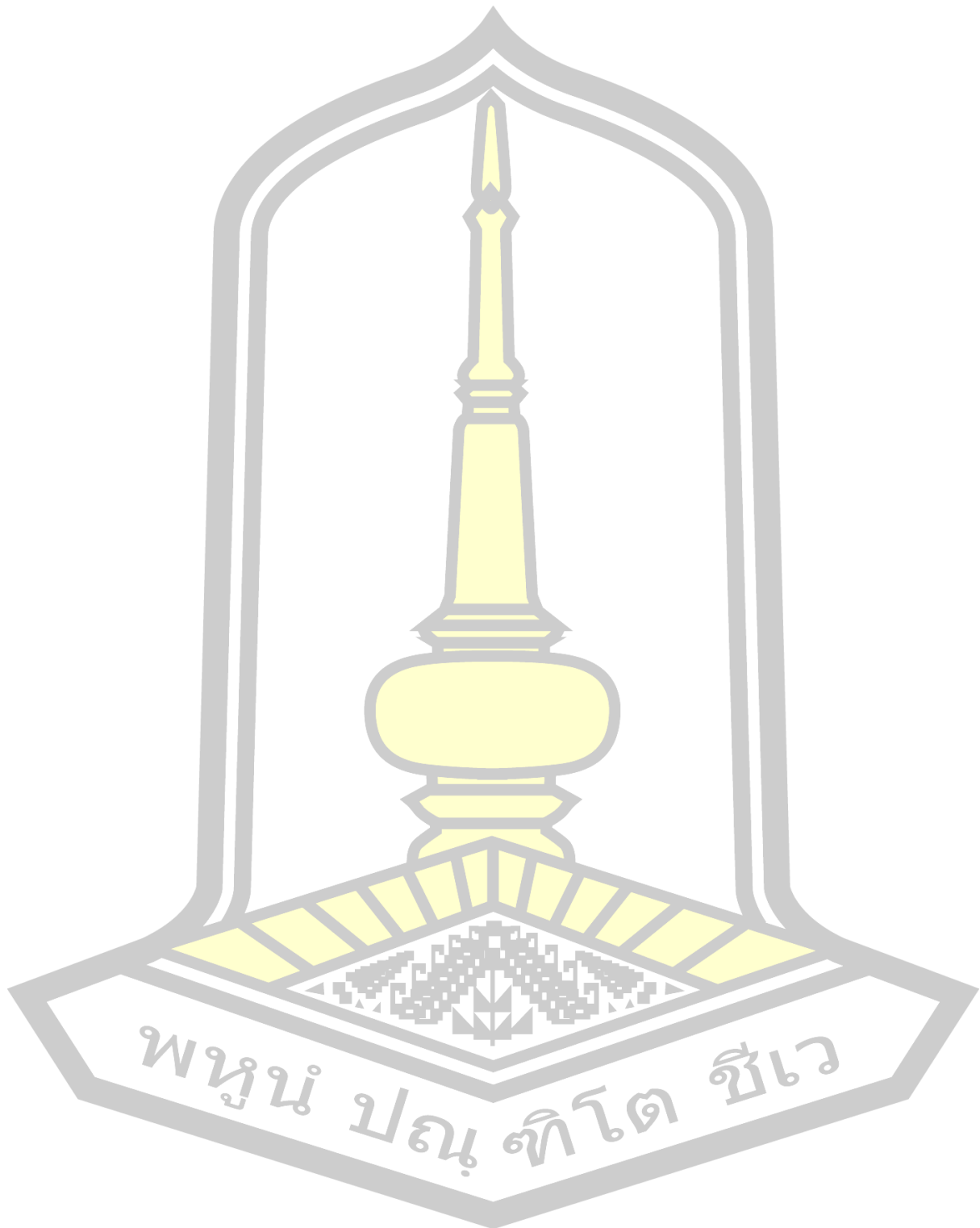
2.1 ควรนำกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปทดลองหาประสิทธิภาพกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่างโรงเรียน 2-3 โรงเรียน เพื่อหาข้อสรุปที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรนำการศึกษาค้นคว้าโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับความสามารถผู้เรียน และเนื้อหาบทเรียน สามารถพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ

2.3 ควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ พัฒนาให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น สามารถนำสื่อผสม สื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีมาใช้ เช่น แอปพลิเคชันต่างๆบนมือถือที่นักเรียนสามารถฝึกฝนภาษาได้สะดวกขึ้น และง่ายต่อการเข้าถึง



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนกขญา หารงชัย. (2565). การใช้เทคนิคการสอนบทสนทนาเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 94.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. นนทบุรี: ไทยร่มเกล้า.
- กิตยาพร คัมภีระ. การพัฒนาความสามารถด้านการพูดและความมั่นใจในการใช้ภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, 2564.
- จาริยา เจริญฤทธิ์. (2556). การศึกษามลลัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 . มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จรัส จันท. (2562). วารสารการศึกษาไทย.
- จิตตภัทร์ บุญมี. (2561). การศึกษาทักษะการพูดภาษาอังกฤษและความมั่นใจในตนเองโดยใช้กลวิธีด้านปัญญาและกลวิธีทดแทนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 . มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณัฐญา ละม้ายแข (2566 : 41-42). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเรื่อง Food and Drink โดยวิธีการสอนแบบ CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวัดพิชัยสงคราม จังหวัดสมุทรปราการ. *Journal of Social Religion and Culture Vol.4 No.1*, 41-42.
- ชไมพร ชาญวิจิตร. (2560). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง English in Daily Life ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ที่มีผลต่อความสามารถด้านการฟัง การพูดและความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชุตินา คล้าภิบาล. (2561). การศึกษาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับบทบาทสมมติ. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่นปีที่ 12 ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคม-มีนาคม พ.ศ. 2561, 34.
- ณัฐดนัย อินทรสมใจ. (2564). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- ธัชมาศ พิภักดิ์.(2555). จัดกิจกรรมตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ ฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. บุรีรัมย์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ธัญชนก หงษ์เวียงจันทร์. (2019). การพัฒนานักกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร. *Journal of Roi Et Rajabhat University Volume 13 No.1 January - April 2019*, 231-232.
- ธัญญภัทร์ ศรีสวัสดิ์. (2558). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐานกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนเน้นความจำ. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธูปทอง กว้างสวาสดี. *คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : เจริญวิทย์การพิมพ์, 2543
- นิตยา ควรดี. (2555). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมที่มีผลต่อทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง *Going shopping* ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เนาวรัตน์ ฆารสมบุรณ์. (2546). การประยุกต์ทฤษฎีพุทัญญาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2545.
- บุญซุช เมฆแก้ว. (2562). การพัฒนาชุดช่วยวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์หาค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบ (KR-20). *รายงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน*.
- บุญเชิด ภูโยธอนันตพงษ์. (2545). *รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ การวัดประเมินการเรียนรู้.ศุนย์ศึกษาตามแนวพระราชดำริกรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*
- ปณิตา ทามิภักดิ์. (2558). การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบสื่อวีดิทัศน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ประภัสสร ณะแดนนอก. (2563). การพัฒนาความสามารถด้านทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ *Communicative Language Teaching (CLT)* ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.
- ปาหนัน วรรณสุข.การพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) . วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, 2563.

- ปิยมาภรณ์ นาสาทร. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, 2557.
- พรพันธุ์ สิงห์จารย์. (2556). ผลการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบ LT ประกอบเกม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิชณัฐ สมภักดี. (2556). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยรูปแบบสถานการณ์จำลอง. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม .
- พิมพ์พร บังวัด. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบสื่อประสมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เพ็ญพักตร์ พินธุนิบาตร. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้เน้นภาระงานสื่อสารเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษการใช้กลวิธีสื่อสารและความกล้าพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ภัทรา นิคมมานนท์. (2539). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวิจัย. กรุงเทพฯ: อักษรพาณิช.
- ภัทรพร สังฆธรรม. (2556). การพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค LT ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- มะลิวรรณ ศรีสว่าง. (2556). การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้ B-SLIM Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- มัลลิกา สุวรรณพันธุ์. (2560). ผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ตามแนวความคิดของวอลดอร์ฟของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เยาวพร ศรีระชา. (2561). การจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบชุดสื่อประสมเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543). 100 Language games. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ลดาวลัย วัฒนบุตร, และดวงพร ศรีบุญเรือง อภิรัตน์ พุทธิติลก. (2562). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ของบุคลากรสายสนับสนุน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม .

ลดาวัลย์ ศรีประดิษฐ์. การสร้างชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเรื่อง “Village” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านดอนชัย ตำบลสะเอียบ อำเภอสอง จังหวัดแพร่. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. อุตรดิตถ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, 2556.

ลำตวน มุกดา. (2556). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้สมองเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วารุณี ศิริ. (2560). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) ที่มีผลต่อทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.

มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2549). การพัฒนารูปแบบความล้มพันธ์โครงสร้างเชิงเส้นตรงของประสิทธิผลภาวะผู้นำของผู้บริหารที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิผลของโรงเรียน . ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

เศรษฐพัส สุวรรณแสนทวี. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการจัดการเรียนรู้ แบบ CLT และแบบ TPR. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, 2556.

สมนึก ภัททิยธนี. (2549). การวัดผลการศึกษา . สำนักงานวิทยทรัพยากร. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558).

สำนักศึกษานิเทศก์และพัฒนามาตรฐานการศึกษา. เอกสารประกอบการฝึกอบรมครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2542. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2542

สุมิตรา อังวัฒนากุล. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เหิงยง ถิ หลือ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อรรวรรณ อินทะสีดา. (2556). ผลการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการพูด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทบาทสมมติ . มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). เทคนิควิธีการสร้างข้อสอบภาษาอังกฤษสำหรับวัดและประเมินผลการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์

_____. การทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

- อิศรีย์ มณีวิโรจน์. (2561). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีพุทปัญญา. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Abdullah, C.K. “Investigation of Application of Communicative Language Teaching in the English Language Classroom-A case Study on teachers’ Attitudes in Turkey,” *Journal of Linguistics and Language Teaching*. 2(1) : 85-109 ;July,2011.
- Alaba, A.O.. “Developing Learners’ Second Language Communicative Competence through Active Learning: Clickers or Communicative Approach?,” *Educational Technology & Society*. 17(2): 257-269; April, 2014
- Azar, Ali.2012. *The Effect of games on EFL learners’ Vocabulary Learning Strategies*. Insan Akademika Publication.
- Bakotic, D. (2016). *Relationship between job satisfaction and organisational performance*. *Economic Research-Ekonomska Istrazivanja*, 29(1), 118–130.
- Bloom, B.S., et al. (1956). *A Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I The Cognitive Domain*. Longman, Green Co., New York.
- Burns, P. C., & Lowe, A. L. (1966). *The Language Arts in Childhood Education*. Chicago: Rand McNally.
- Byrne, D. *Teaching oral English*. London: Longman, 1986. Gander, S.L. “Throw out Learning Objectives! In Support of a New Taxonomy,” *Performance Improvement*. 45(3) : 9-15 ; Mar, 2006.
- Conejeros, L. A. and A. Ortiz. *Efficiency and Effectiveness of Drama Techniques in The English Classroom*. *Interlinguistica* : Universidad Austral de Chile,2008.
- Cronbach, L. J. (1970). *Essentials of psychological testing*. 3rd ed. New York: Harper & Row.
- Debasish and Day. (2016). *Customer Perceptions of Service Quality Towards Luxury Hotels in Odisha Using Servqual Model*. *International Journal of Research in Business Studies and Management*, 2(9), 1-9.
- Dickerson, Dolorces Powley. (1976, April). “A Comparision of the Use of the Active Game Learning Medium with Passive Games and Traditional Activities as a

Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid-year First Grade Children with Limited Sight Vocabulary,” Dissertation Abstracts International. 36 (10) : 6456-A.

Finocchiaro, M. (1983). *The Functional-Notional Approach: From Theory to Practice*. New York : Oxford University Press.

Florez, M. A. C. *Improving Adult English Language Learners’ Speaking Skills*. 1999. <<http://www.docstoc.com/docs/34290265/Improving-Adult-English-LanguageLearners-Speaking-Skills>> August 16, 2012.

Harris, M. B. (1974). *Mediators between frustration and aggression in a field experiment*. Journal of Experimental Social Psychology, 10(6), 561–571. [https://doi.org/10.1016/0022-1031\(74\)90079-1](https://doi.org/10.1016/0022-1031(74)90079-1)

Huang, Y. (1993) *Pavement Analysis and Design*. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey.

Kotler, P. and Armstrong, G. (2002). *Principles of Marketing*. 9th ed. New Jersey: PrenticeHall, Inc.

Larsen-Freeman (1986). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Mekala, S. a. (2017). *The Role of Oral Communicative Tasks (OCT) in Developing the Spoken Proficiency of Engineering Students*. Australian: Australian International Academic Centre.

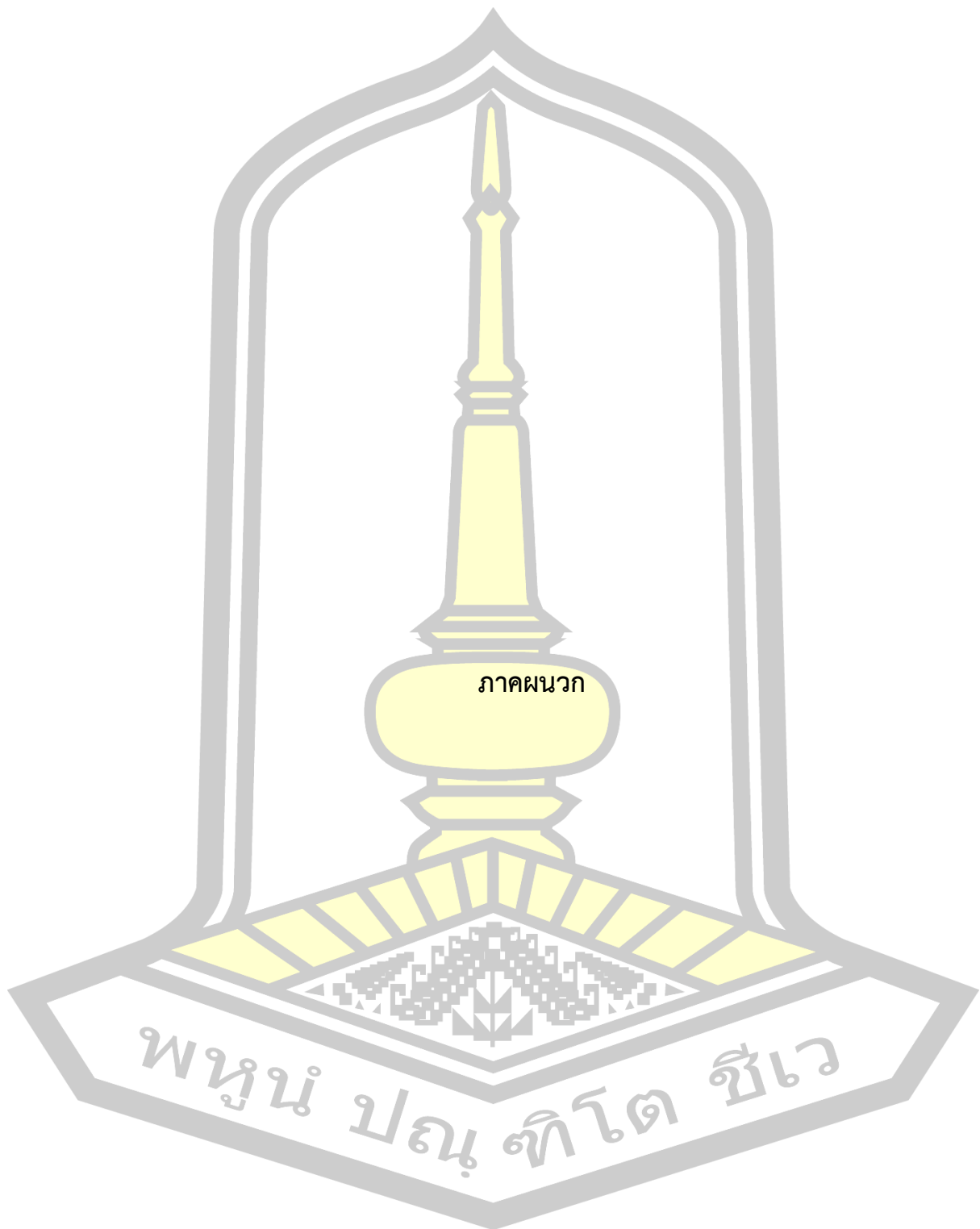
Morales, Erik E. “Powerful Words: Skillful and Sensitive Empowerment of Urban Undergraduate Pre - service Teachers through Improvement of Standard English Usage,” Educational Action Research. 17(2): 311 – 325; June, 2009.

Oxford, R. L. (1992/1993). *Language learning strategies in nutshell: Update and ESL suggestions*. TESOL Journal.

Paulson, C. B., & Bruder, M. N. (1976). *Teaching English as a second language: Techniques and procedures*. Cambridge, MA: Winthrop Publishers, Inc.

- Richards, J. a. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (Vol. 2nd ed). Cambridge: Cambridge University Press.
- Scarcella, R. C., & Oxford, R. L. (1992). *The tapestry of language learning: The individual in the communicative classroom* (p. 63). Boston, MA: Heinle & Heinle.
- Shantha, S. and S. Mekala. "The Role of Oral Communicative Tasks (OCT) in Developing the Spoken Proficiency of Engineering Students." *Advances in Language and Literacy Studies*. 8(2) : 161-169 ; April, 2017.
- Sofia, Ahmed. "English language teaching at secondary school level in Banglanesh: an overview of the implementation of communicative language teaching method: Lecturer," *Journal on English Language Teaching*. 2(3): 16-27 July-September, 2012
- Vafae, P. and Y. Suzuki. (2020). *The Relative Significance of Syntactic Knowledge and Vocabulary Knowledge in Second Language Listening Ability*. *Studies in Second Language Acquisition*, 42(2), 383-410.
- Valette. (1977). *Foreign Languages and English as Second Language*. New York: New York 10017.
- Wacyn-Jones. (2544). *Vocabulary games and activities for teacher* (พิมพ์ครั้งที่ 1 st ed) กรุงเทพฯ: เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า.
- Watkins, R., & Corry, M. (2005). *E-learning companion: A student's guide to online success*. New York: Houghton Mifflin.
- Weed, Gretchen E. (1975, November). *Using Game in Teaching Children English Teaching*. *Forum*: (3-4): 304 - 305.

พหุ ประถมศึกษา





แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Weather and Seasons
 สาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปี
 การศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 ชื่อหน่วย Weather and Seasons

เวลา 3 ชั่วโมง

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง The season in my country

เวลา 1 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

- ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำที่ฟังและอ่าน
- ต 1.1 ป.6/2 อ่านออกเสียง ข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต 1.1 ป.6/3 เลือกรูปประโยคหรือข้อความสั้น ๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือ
เครื่องหมายที่อ่าน
- ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา
นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า
- ต 1.3 ป.6/1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว
- ต 1.3 ป.6/2 เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตาราง แสดงข้อมูลต่าง ๆ ตามที่ฟังหรืออ่าน
- ต 1.3 ป.6/3 พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

- ต 4.1 ป.6/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา
- ต 4.2 ป.6/2 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

ด้านความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ต่าง ๆ ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ได้
3. นักเรียนสามารถใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและ

สถานศึกษา

ด้านกระบวนการ (Process)

4. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สกอตคำศัพท์ เข้าใจความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ และ

นำมา

ใช้ได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

5. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน
6. นักเรียนมีความใฝ่รู้โดยหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ ได้

3. สาระการเรียนรู้

1. คำศัพท์/ กลุ่มคำ

Season / Months/ Day / Winter/ Summer/ Autumn/ Thailand/China/
England/ Philippines/ Vietnam/ France/ Laos/ Italy / cold/ windy/ Hot/ snowy/
stormy/ rainy

2. โครงสร้างประโยค

ประโยคคำถาม Wh- Question

Who, What, Where, When, Why, How

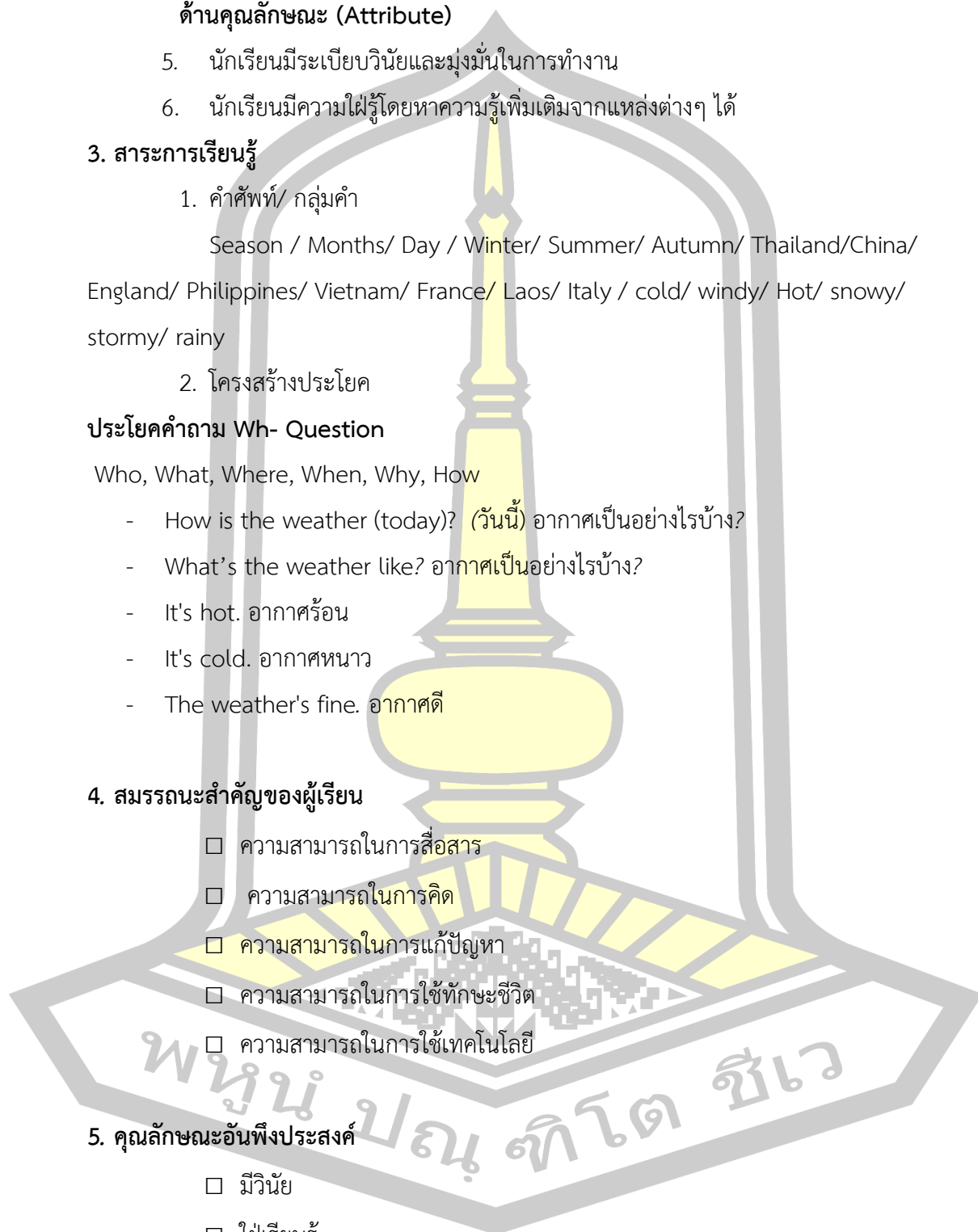
- How is the weather (today)? (วันนี้) อากาศเป็นอย่างไรบ้าง?
- What's the weather like? อากาศเป็นอย่างไรบ้าง?
- It's hot. อากาศร้อน
- It's cold. อากาศหนาว
- The weather's fine. อากาศดี

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- มีจิตสาธารณะ



6. สำคัญ

สามารถปฏิบัติตามและพูด เขียนโต้ตอบ คำสั่ง คำขอร้อง คำขออนุญาต และคำแนะนำ
ง่าย ๆ จากการฟังและอ่าน อ่านออกเสียง ประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้น ๆ ตามหลักการ
อ่าน และเปรียบเทียบความเหมือน ความแตกต่างระหว่างการอ่านออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้
เครื่องหมายวรรคตอน การลำดับคำ ระบุและวาด ภาพสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตาม
ความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ แสดงความต้องการ แสดงความรู้สึก ขอความช่วยเหลือ
ตอบรับ ปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือ แสดงความรู้สึกของตนเองพร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ขอและให้
ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัวและเรื่องใกล้ตัว ใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสืบค้น รวบรวมข้อมูล มีความ
รักในความเป็นไทย ใฝ่เรียนรู้และมีจิตสาธารณะ

7. การจัดกิจกรรมการสอน (รูปแบบการสอน/วิธีสอน)

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)

1. ครูทบทวนการออกเสียงคำศัพท์ ดังนี้

Season / Months/ Day / Winter/ Summer/ Autumn/ Thailand/China/
England/ Philippines/ Vietnam/ France/ Laos/ Italy จากนั้นครูอธิบายความหมายของ
คำศัพท์ การใช้คำ และการออกเสียงพยัญชนะ

ขั้นให้ความรู้/การนำเสนอให้กับผู้เรียน (Presentation)

2. ครูให้นักเรียนเปิดใบงานความรู้ แบบฝึกหัดโดยให้นักเรียนเติมคำในช่องว่าง
ให้สมบูรณ์และสอดคล้องกับบริบทเนื้อหา
3. ครูร่วมกันแปลคำศัพท์ในใบงานให้นักเรียนฟัง
4. ครูเฉลยแบบฝึกหัดบนกระดาน และอ่านออกเสียงให้นักเรียนอ่านตามอีกครั้ง

ขั้นฝึก (Practice)

5. ครูให้นักเรียนฝึกการอ่านออกเสียงในใบงานความรู้ โดยครูคอยเดินดูรอบๆ ห้องเรียน
คอยสังเกตเป็นรายบุคคลว่านักเรียนคนใดอ่านออกเสียงคำไม่ถูกต้อง แล้วเข้าไปหานักเรียนคน
ดังกล่าวเพื่อทำการแก้ไขให้ถูกต้อง

ชั้นนำไปใช้ (Production)

6. ครูให้สุ่มนักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับใบงาน
7. ครูเสนอเกม Mystery box (กล่องปริศนา) โดยมีวิธีการเล่นดังนี้

- ครูโชว์การ์ดคำศัพท์รูปภาพ พร้อมอ่านให้นักเรียนฟัง
- ครูจัดเตรียมกล่อง 1 ใบ ซึ่งใส่การ์ดรูปภาพคำศัพท์ไว้ภายในกล่อง
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
- นักเรียนแต่ละกลุ่มต่อแถว แล้วจับการ์ดในกล่องปริศนา เมื่อได้รูปคำศัพท์ ให้ผู้เรียนบอกคำศัพท์ แล้วนำคำศัพท์ไปแต่งประโยค ตามที่เรียนมา เช่น What is the weather like today?
- ถ้าผู้เล่นตอบคำศัพท์ถูกและสามารถแต่งประโยคได้ถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน ถ้าหากตอบคำศัพท์หรือแต่งประโยคได้ ถือว่าไม่ได้คะแนน
- กลุ่มใดตอบคำศัพท์ได้มากที่สุด ได้รับการ์ดคำศัพท์มากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นสรุป (Wrap up)

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาในบทเรียน คำศัพท์ โครงสร้างประโยค การถาม การ

ตอบ

9. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยต่างๆ

8. สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์
2. ใบความรู้เรื่อง The season in my country
3. แบบฝึกหัดเรื่อง The season in my country

9. กิจกรรมเสนอแนะ

ถ้ามีเวลาครูอาจจะอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมประจำวันที่ถูกต้องและเหมาะสมในการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงสอดแทรกความรู้คำศัพท์ต่างๆเข้าไปเสริมในการอธิบาย หรือเปิดคลิปวิดีโอจากอินเทอร์เน็ตให้นักเรียนดูเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการเรียน

พูน ปณ ทิโต ชีเว

10. การวัดและการประเมินผล (ด้านความรู้,ด้านกระบวนการ,ด้านคุณลักษณะ)

แบบประเมินการพูด

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการให้คะแนน				
		ความ ถูกต้อง	คำศัพท์	โครงสร้าง ภาษา	ความ คล่องแคล่ว	คะแนนรวม
		5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	20 คะแนน
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	ประเด็นการให้คะแนน				
		ความ ถูกต้อง	คำศัพท์	โครงสร้าง ภาษา	ความ คล่องแคล่ว	คะแนนรวม
		5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	20 คะแนน
24.						
25.						
26.						
27.						
28.						
29.						
30.						

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ



เกณฑ์การให้คะแนนการพูด

ประเด็น การ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน					คะแนน รวม
	5	4	3	2	1	
ความ ถูกต้อง	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก การออก เสียง ออกเสียง เน้น หนักในคำ/ ประโยค อย่าง สมบูรณ์	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการ ออก เสียงมีเสียง เน้นหนักใน คำ/ประโยค เป็นส่วน ใหญ่	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ การออก เสียงมีเสียง เน้นหนักใน คำ/ประโยค ได้บางส่วน	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น บางส่วน ขาดการออก เสียง เน้นหนัก	ออกเสียง คำ/ ประโยคผิด หลักการ ออก เสียงทำให้ สื่อสารไม่ได้	5
คำศัพท์	ใช้คำศัพท์ได้ หลากหลาย และ ถูกต้อง ทั้งหมด	ใช้คำศัพท์ ได้ ถูกต้อง และผิดไม่ เกิน 1 คำ	ใช้คำศัพท์ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่และ ผิดไม่เกิน 3 คำ	ใช้คำศัพท์ ถูกต้องเป็น บางส่วนและ ผิดไม่เกิน 5 คำ	ใช้คำศัพท์ ผิดมากกว่า 7 คำขึ้นไป	5
โครงสร้าง ภาษา	ใช้ภาษาได้ ถูกต้องตาม หลัก โครงสร้าง ภาษา ทั้งหมด	ใช้ภาษาได้ ถูกต้องตาม หลัก โครงสร้าง ภาษา มี ข้อผิดพลาด	ใช้ภาษาได้ ถูกต้องตาม หลัก โครงสร้าง ภาษาเป็น ส่วนใหญ่ มี	ใช้ภาษาได้ ถูกต้องตาม หลัก โครงสร้าง ภาษาเป็น บางส่วน มี	ใช้ภาษาได้ ผิดหลัก โครงสร้าง ภาษา มี ข้อผิดพลาด มากกว่า	5

ประเด็น การ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน					คะแนน รวม
	5	4	3	2	1	
		ไม่เกิน 1 แห่ง	ข้อผิดพลาดไม่เกิน 3 แห่ง	ข้อผิดพลาดไม่เกิน 5 แห่ง	7 แห่ง	
ความ คล่องแคล่ว	พูดต่อเนื่อง ไม่ติดขัด พูดชัดเจน ทำให้สื่อสาร ได้	พูดต่อเนื่อง ติดขัด บางส่วน พูดชัดเจน ทำให้สื่อสาร ได้	พูดตะกุก ตะกักบ้าง แต่ ยังพอสื่อสาร ได้	พูดเป็นคำๆ หยุดเป็น ช่วงๆ เพื่อให้ สื่อสารได้ไม่ ชัดเจน	พูดได้บางคำ ทำให้สื่อ ความหมาย ไม่ได้	5
รวม						20

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับ 4 ร้อยละ 80 -100 หรือช่วงคะแนน 16-20

ระดับ 3 ร้อยละ 70-79 หรือช่วงคะแนน 11-15

ระดับ 2 ร้อยละ 50-69 หรือช่วงคะแนน 6-10

ระดับ 1 ร้อยละ 0-49 หรือช่วงคะแนน 0-5

เกณฑ์การผ่าน นักเรียนต้องได้ระดับ 3 ขึ้นไป ถือว่าผ่าน

พหุ ประถมศึกษา

บัตรคำศัพท์

เรื่อง **The Weather**



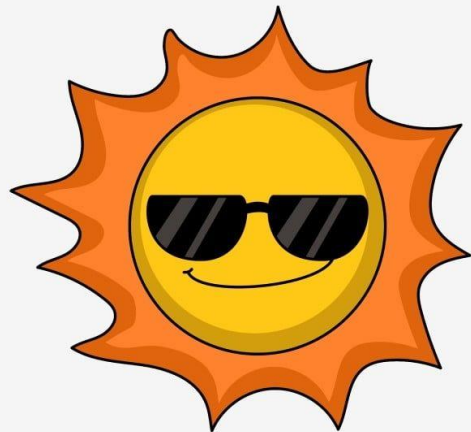
Cold



Snowy



Hot



Sunny



Windy



Cloudy



Stormy



Rainy

ใบงานความรู้ เรื่อง The weather

Vocabulary

Windy - ลมแรง	Clear - แจ่มใส	Rainy - ฝนตก	Cloudy - เมฆมาก
Stormy - พายุ	Cold - หนาวเย็น	Snowy - หิมะ	Warm - อบอุ่น
Foggy - หมอก	Hot - ร้อน	Humid - ร้อนชื้น	Dry - แห้ง

ตัวอย่างประโยคที่ใช้ในภาษาอังกฤษ

Clear = It's a clear day.

Cloudy = It's a cloudy day.

Foggy = It's a foggy day.

Humid = It's a humid day.

Snowy = It's a snowy day.

Cold = It's a cold day.

ตัวอย่างประโยคถาม-ตอบในภาษาอังกฤษ

1. What is the weather like? It's cold.

2. How is the weather today? It's a clear day.



พหุ ประถมศึกษา

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

ใบงานความรู้เรื่อง The season in my country

คำสั่ง: จงตอบคำถามให้ถูกต้อง

What is the weather like today?

1. Today the weather is _____.



2. Today the weather is _____.



3. Today the weather is _____.



4. Today the weather is _____.



5. Today the weather is _____.



6. Today the weather is _____.



7. Today the weather is _____.





แบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร CLT ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 (ก่อนเรียนและหลังเรียน)

คำชี้แจง

แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 6 แบ่งเป็น 2 ส่วน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ใช้เวลาทำ 50 นาที

ส่วนที่ 1

จงดูลูกภาพต่อไปนี้แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ในภาพให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



พหุบัณฑิต โสว

ส่วนที่ 2

จงพูดได้ตอบตามสถานการณ์ต่อไปนี้ (พูดปากเปล่า) (10 คะแนน)

Question	Answers
1. Hello, what is your name?Speaking.....
2. How old are you?Speaking.....
3. How are you to day?Speaking.....
4. Who is your best friend?Speaking.....
5. What is your favorite sport?Speaking.....
6. Do you like playing football?Speaking.....
7. Do you have a car?Speaking.....
8. What do you want to be the future?Speaking.....
9. What do you do in your free time?Speaking.....
10. What is your favorite movie?Speaking.....

แนวทางการตอบคำถาม

แบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ก่อนเรียนและหลังเรียน)

คำชี้แจง

แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งเป็น 2 ส่วน จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ใช้เวลาทำ 50 นาที

ส่วนที่ 1

จงดูรูปภาพต่อไปนี้แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ในภาพให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

1.



Do Exercise

2.



Play football

3.



Read a book

4.



Sing a song

5.



Running / Jogging

6.



Spring

7.



winter

8.



sleep

9.

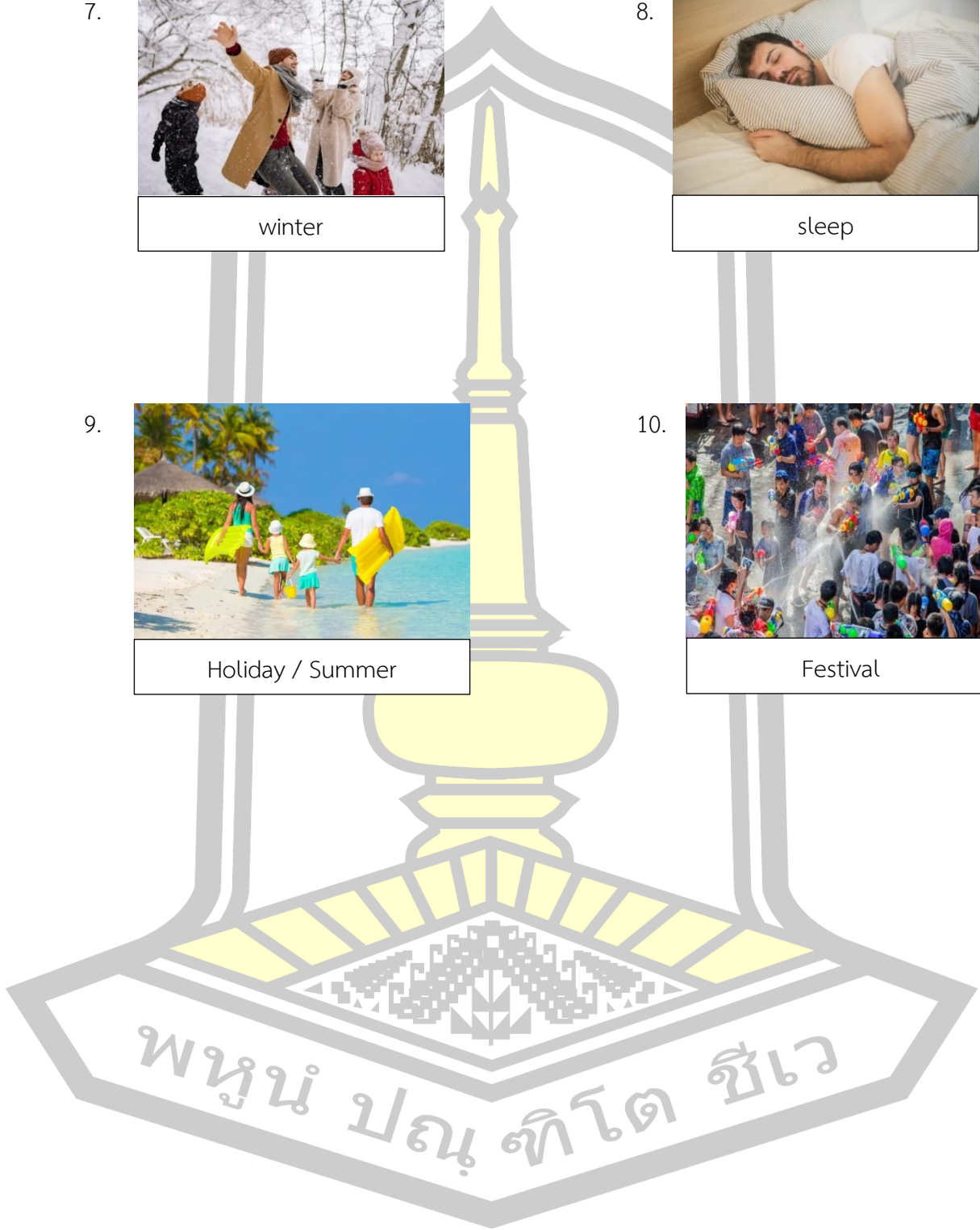


Holiday / Summer

10.



Festival



ส่วนที่ 2

จงพูดได้ตอบตามสถานการณ์ต่อไปนี้ (พูดปากเปล่า) (10 คะแนน)

Question	Answers
1. Hello, what is your name?	Hello, my name is Tom.
2. How old are you?	I'm 9 years old.
3. How is the weather today?	It's a clear day.
4. Who is your best friend?	My best friend is Bam.
5. What is your favorite sport?	My favorite sport is badminton.
6. Do you like playing football?	Yes, I do / No, I don't.
7. Do you have a car?	Yes, I have. / No, I haven't
8. What do you want to be the future?	I want to be a doctor.
9. What do you do in your free time?	I spend three hours doing homework.
10. What is your favorite movie?	My favorite movie is Fast and Furious.



แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามรายการ ประเมินที่กำหนด ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ _____ เรื่อง _____

ครูผู้รับการประเมิน นางสาว ธัญญา ชื่นสุคนธ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ชื่อวิชาที่สอน ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และขอความกรุณาเขียนข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป

- 1 หมายถึง มีคุณภาพเหมาะสมน้อยที่สุด
- 2 หมายถึง มีคุณภาพเหมาะสมน้อย
- 3 หมายถึง มีคุณภาพเหมาะสมปานกลาง
- 4 หมายถึง มีคุณภาพเหมาะสมมาก
- 5 หมายถึง มีคุณภาพเหมาะสมมากที่สุด

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความ เหมาะสม					รวม
		1	2	3	4	5	
1	จุดประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา						
2	จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมชัดเจน สามารถวัดได้						
3	สาระการเรียนรู้ครบถ้วน สัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้						
4	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธีสอน หรือกระบวนการ						
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน และจัดเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก สอดคล้องกับเวลา						
6	ระบุการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้สัมพันธ์สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
7	มีสื่อ ใบกิจกรรม ใบความรู้ ที่ปรากฏในแผนการจัดการเรียนรู้						

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความ เหมาะสม					รวม
		1	2	3	4	5	
	ครบถ้วน						
8	สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดได้ด้วยตนเองหรือฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่ม						
9	การวัดและประเมินผลมีเครื่องมือและเกณฑ์ที่ใช้วัดได้ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์						
10	การวัดและประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริง						
รวมเฉลี่ย							

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง / แก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

()

ผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

4.50 – 5.00 ระดับความเหมาะสม มากที่สุด

3.50 – 4.49 ระดับความเหมาะสม มาก

2.50 – 3.49 ระดับความเหมาะสม ปานกลาง

1.50 – 2.49 ระดับความเหมาะสม น้อย

1.00 – 1.49 ระดับความเหมาะสม น้อยที่สุด

ตาราง 7 ผลการประเมินคุณภาพแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1-6)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่						ค่าเฉลี่ย รวม
	1	2	3	4	5	6	
1.จุดประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา	4.40	4.60	4.20	4.40	4.60	4.20	4.40
2.จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมชัดเจน สามารถวัดได้	4.20	4.20	4.20	4.20	4.40	4.20	4.23
3.สาระการเรียนรู้ครบถ้วน สัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	4.60	4.20	4.00	4.00	4.20	4.20
4.กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธีสอน หรือ กระบวนการ	4.40	4.20	4.60	4.60	4.60	4.80	4.53
5.กิจกรรมการเรียนรู้มีกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน และจัดเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก สอดคล้องกับเวลา	4.20	4.40	4.20	4.20	4.20	4.20	4.23
6.ระบุการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้สัมพันธ์ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.40	4.40	4.20	4.20	4.20	4.60	4.33
7.มีสื่อ ใบกิจกรรม ใบความรู้ ที่ปรากฏในแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน	4.20	4.60	4.40	4.80	4.40	4.60	4.50
8.สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดได้ด้วยตนเอง หรือฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่ม	4.60	4.60	4.20	4.00	4.00	4.40	4.30
9.การวัดและประเมินผลมีเครื่องมือและเกณฑ์ที่ใช้วัดได้ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์	4.60	4.60	4.60	4.60	4.40	4.20	4.50
10.การวัดและประเมินผลเน้นการประเมิน	4.40	4.60	4.00	4.40	4.40	4.80	4.43

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่						ค่าเฉลี่ย รวม
	1	2	3	4	5	6	
ตามสภาพจริง							
รวม	4.36	4.48	4.28	4.34	4.32	4.42	4.37

ตาราง 8 ผลการประเมินคุณภาพแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 7-12)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่						ค่า เฉลี่ย รวม	ค่า เฉลี่ย รวม ทั้งหมด	สรุปผล
	7	8	9	10	11	12			
1.จุดประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ สาระ การเรียนรู้ผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับหลักสูตร สถานศึกษา	4.80	4.40	4.00	5.00	5.00	5.00	4.70	4.55	มากที่สุด
2.จุดประสงค์การเรียนรู้ ระบุพฤติกรรมชัดเจน สามารถวัดได้	4.20	4.40	4.20	4.60	4.60	4.60	4.43	4.33	มาก
3.สาระการเรียนรู้ครบถ้วน สัมพันธ์กับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4.00	4.80	4.00	4.80	4.80	4.80	4.53	4.37	มาก
4.กิจกรรมการเรียนรู้มี ความเหมาะสม ครบถ้วน ทุกขั้นตอนตามวิธีสอน หรือ กระบวนการ	4.40	4.60	4.20	4.80	4.60	4.60	4.53	4.53	มากที่สุด
5.กิจกรรมการเรียนรู้มีกล	4.20	4.20	4.20	5.00	5.00	4.20	4.47	4.35	มาก

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่						ค่า เฉลี่ย รวม	ค่า เฉลี่ย รวม ทั้งหมด	สรุปผล
	7	8	9	10	11	12			
ยุทธในการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมความแตกต่าง ระหว่างบุคคลของผู้เรียน และจัดเรียงลำดับจากง่าย ไปหายาก สอดคล้องกับ เวลา									
6. ระบุการใช้สื่อ/แหล่ง เรียนรู้สัมพันธ์สอดคล้องกับ กิจกรรมการเรียนรู้	4.20	4.20	4.20	4.60	4.60	4.80	4.43	4.38	มาก
7. มีสื่อ ใบกิจกรรม ใบ ความรู้ ที่ปรากฏในแผนการ จัดการเรียนรู้ครบถ้วน	4.40	4.60	4.40	4.40	4.80	4.40	4.50	4.50	มากที่สุด
8. สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนา ทักษะการพูดได้ด้วยตนเอง หรือฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่ม	4.00	4.40	4.00	4.60	4.80	4.60	4.40	4.35	มาก
9. การวัดและประเมินผลมี เครื่องมือและเกณฑ์ที่ใช้วัด ได้ตรงตามมาตรฐานการ เรียนรู้ ตัวชี้วัดและ จุดประสงค์	4.60	4.60	4.60	4.60	4.60	4.40	4.57	4.53	มากที่สุด
10. การวัดและประเมินผล เน้นการประเมินตามสภาพ จริง	4.40	4.40	4.20	4.80	4.60	4.60	4.50	4.47	มาก
รวมทั้งหมด	4.32	4.46	4.20	4.72	4.74	4.60	4.51	4.44	มาก

เกณฑ์การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

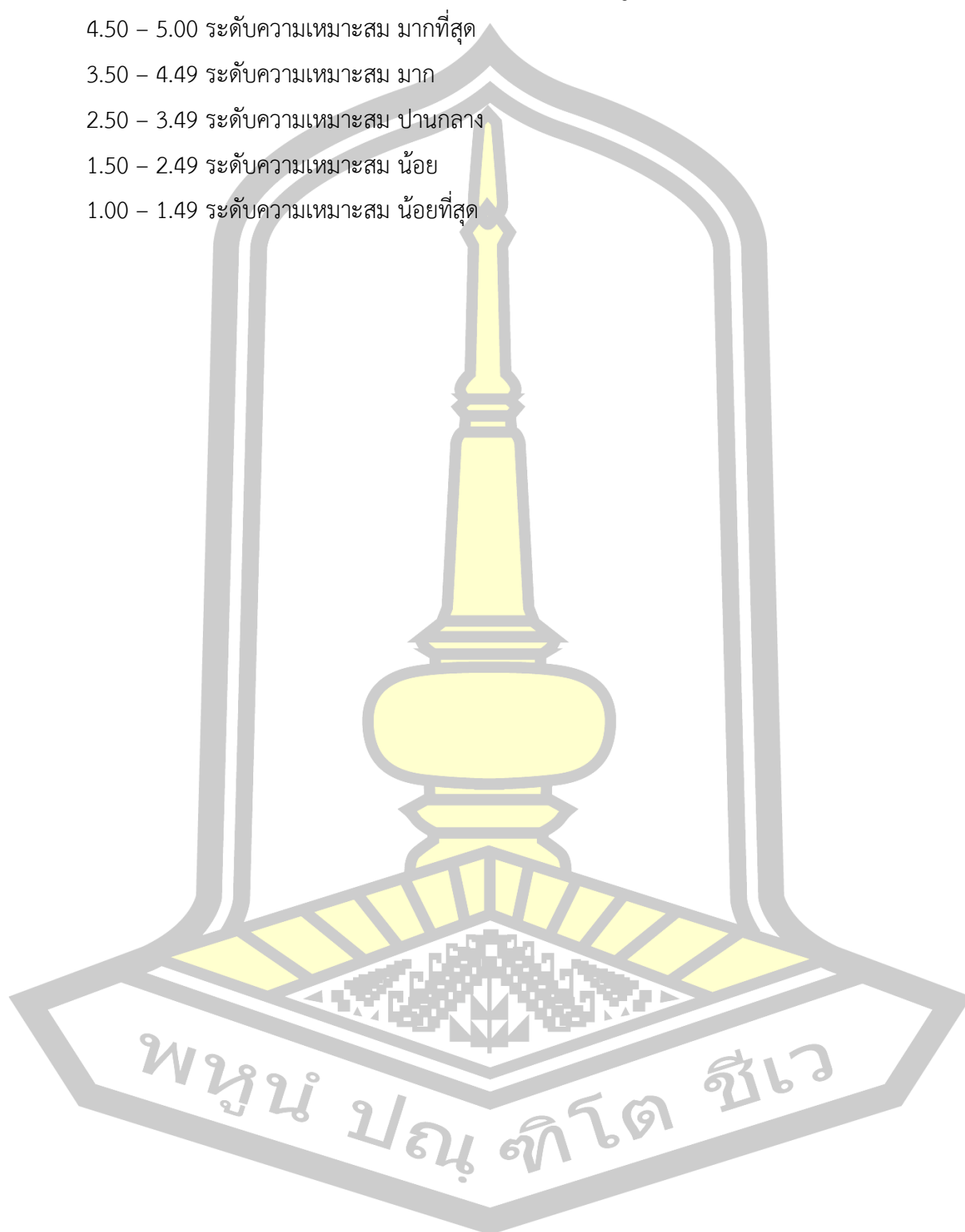
4.50 – 5.00 ระดับความเหมาะสม มากที่สุด

3.50 – 4.49 ระดับความเหมาะสม มาก

2.50 – 3.49 ระดับความเหมาะสม ปานกลาง

1.50 – 2.49 ระดับความเหมาะสม น้อย

1.00 – 1.49 ระดับความเหมาะสม น้อยที่สุด





แบบประเมินความเหมาะสมของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่อการจัดกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามรายการ ประเมินที่กำหนด ดังนี้

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และขอความกรุณาเขียนข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่อไป

+1 หมายถึง แน่ใจว่า เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษวัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้
 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษวัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ได้
 -1 หมายถึง แน่ใจว่า เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษวัดจุดประสงค์ที่ระบุไว้ไม่ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
ด้านเนื้อหาของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ				
1	ความถูกต้องในการลำดับเนื้อหา			
2	ความชัดเจนในการอธิบายกติกาของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเริ่ม และสรุปผลหลังจบเกม			
3	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับความสามารถของผู้เรียน			
ด้านการออกแบบเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ				
1	ผู้สอนแจ้งกฎ กติกาและคำชี้แจงชัดเจนต่อผู้เรียน			
2	เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน			
3	สื่อมีความเหมาะสมของรูปภาพ และตัวอักษร			
ด้านการวัดและประเมินผล				
1	ด้านการวัดและประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริง			
2	ความเหมาะสมของการประเมินผลระหว่างการปฏิบัติกิจกรรม			
3	ความเหมาะสมของการใช้เนื้อหา และการประเมินความสามารถผู้เรียนก่อนเริ่มกิจกรรม			

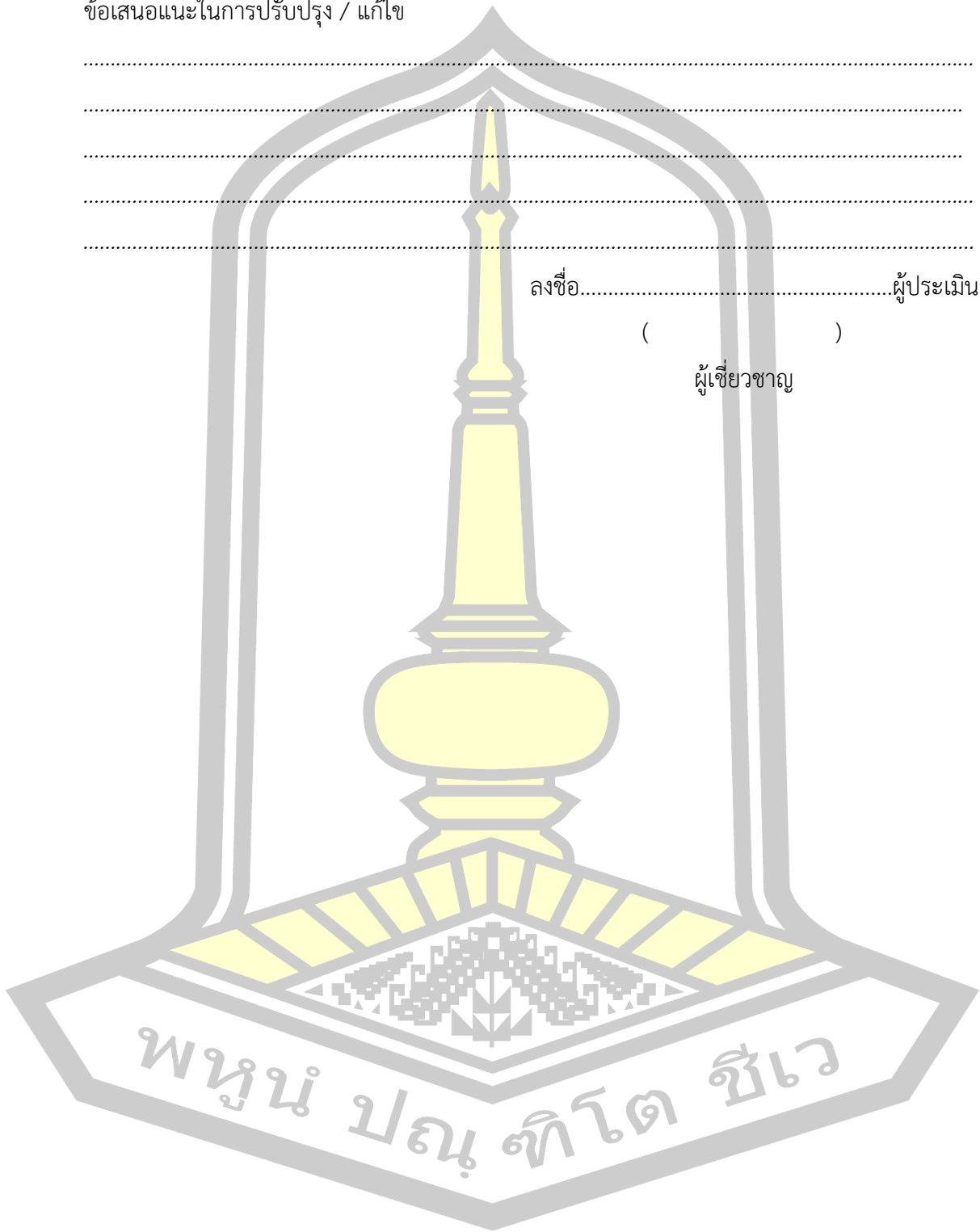
ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง / แก้ไข

.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

()

ผู้เชี่ยวชาญ



ตาราง 9 สรุปผลความเหมาะสมของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่อการจัดกิจกรรมการสอน
ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน (ค่า IOC)

รายการ	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					รวม (R)	สรุป (IOC)	ใช้ได้
	คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
	ด้านเนื้อหาของเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ							
1.ความถูกต้องในการลำดับเนื้อหา	1	1	1	1	1	5	1	✓
2.ความชัดเจนในการอธิบายกติกาของเกม คำศัพท์ภาษาสอังกฤษ ก่อนเริ่ม และสรุปผลหลัง จบเกม	1	1	0	1	1	4	0.8	✓
3.ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับ ความสามารถของผู้เรียน	0	1	1	1	1	4	0.8	✓
ด้านการออกแบบเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ								
1.ผู้สอนแจ้งกฎ กติกาและคำชี้แจงชัดเจนต่อ ผู้เรียน	1	1	1	1	1	5	1	✓
2.เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถดึงดูดความ สนใจของผู้เรียน	1	1	1	1	1	5	1	✓
3.สื่อมีความเหมาะสมของรูปภาพ และตัวอักษร	1	0	1	1	1	4	0.8	✓
ด้านการวัดและประเมินผล								
1.ด้านการวัดและประเมินผลเน้นการประเมิน ตามสภาพจริง	0	1	1	1	0	3	0.6	✓
2.ความเหมาะสมของการประเมินผลระหว่างการ ปฏิบัติกิจกรรม	1	1	1	1	1	5	1	✓
3.ความเหมาะสมของการใช้เนื้อหา และการ ประเมินความสามารถผู้เรียนก่อนเริ่มกิจกรรม	1	1	0	1	1	4	0.8	✓



แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มี
ต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์

ตามรายการ ประเมินที่กำหนด ดังนี้

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และขอ
ความกรุณาเขียนข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแบบประเมินความพึงพอใจ
ต่อไป

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้น วัตถุประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความนั้น วัตถุประสงค์การเรียนรู้

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่ตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
1	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียนมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้คิด			
2	ผู้เรียนได้พูดออกเสียงภาษาอังกฤษจริง			
3	การเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวัน			
4	การเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย			
5	ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน			
6	มีภาพประกอบช่วยให้น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจของผู้เรียน			
7	มีตัวอย่างการอ่านออกเสียง โดยผู้สอนและสื่อการสอน			
8	ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน			
9	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกม คำศัพท์ มีประโยชน์ในการช่วยจำคำศัพท์			
10	เวลาที่มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้			

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง / แก้ไข

.....
.....

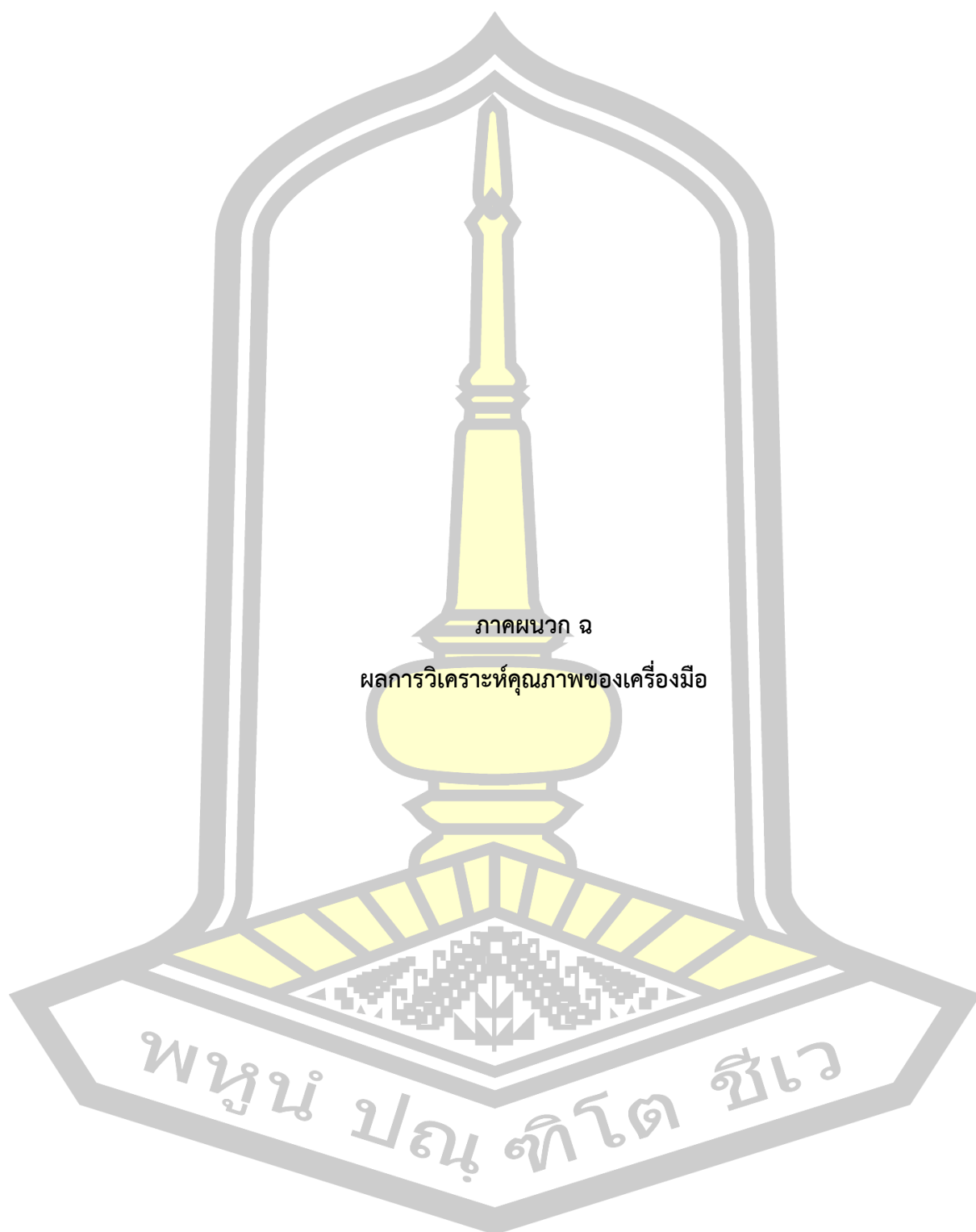
ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

()

ผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 10 สรุปผลความเหมาะสมของแบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกม คำศัพท์ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน (ค่า IOC) ตามรายการประเมินที่กำหนด ดังนี้

รายการประเมิน	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					รวม (R)	สรุป (IOC)	ใช้ได้
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียนมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้ คิด	1	1	1	1	1	5	1a	✓
2. ผู้เรียนได้พูดออกเสียงภาษาอังกฤษจริง	1	1	0	1	1	4	0.8	✓
3. การเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวัน	0	1	1	0	1	3	0.6	✓
4. การเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย	1	1	0	1	1	4	0.8	✓
5. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	0	1	4	0.8	✓
6. มีภาพประกอบช่วยให้น่าสนใจ และดึงดูดความ สนใจของผู้เรียน	1	0	1	1	1	4	0.8	✓
7. มีตัวอย่างการอ่านออกเสียง โดยผู้สอนและสื่อ การสอน	0	1	1	1	0	3	0.6	✓
8. ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	1	1	1	1	1	5	1	✓
9. ชุดการกิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ มีประโยชน์ในการช่วย จำคำศัพท์	1	1	0	1	1	4	0.8	✓
10. เวลาที่มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการสอน	1	1	1	0	1	4	0.8	✓



ภาคผนวก ฉ

ผลการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ

พหุบัณฑิตยสถาน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 11 สรุปผลการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับข้อ
คำถามของแบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร CLT ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ก่อนเรียนและหลังเรียน)
จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน (ค่า IOC) จำนวน 20 ข้อ ประกอบด้วยข้อสอบส่วนที่ 1 จำนวน 10 ข้อ
และ ส่วนที่ 2 จำนวน 10 ข้อ

ข้อสอบข้อ ที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม (R)	สรุป (IOC)	ใช้ได้
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ข้อสอบ ส่วนที่ 1								
1	1	1	1	1	1	5	1	✓
2	1	1	0	1	1	4	0.8	✓
3	0	1	1	0	1	3	0.6	✓
4	1	1	1	1	1	5	1	✓
5	1	1	0	1	1	4	0.8	✓
6	1	1	1	1	1	5	1	✓
7	1	0	1	1	1	4	0.8	✓
8	1	1	1	1	1	5	1	✓
9	0	1	1	1	0	3	0.6	✓
10	1	1	1	1	1	5	1	✓
ข้อสอบ ส่วนที่ 2								
1	1	1	1	1	1	5	1	✓
2	1	0	0	1	1	3	0.6	✓
3	0	1	1	1	1	4	0.8	✓
4	1	1	1	0	1	4	0.8	✓
5	1	0	0	1	1	3	0.6	✓
6	1	1	1	0	1	4	0.8	✓
7	1	1	1	1	1	5	1	✓
8	1	1	1	0	1	4	0.8	✓
9	0	1	1	1	0	3	0.6	✓
10	1	1	0	1	1	4	0.8	✓

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกแบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร CLT ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ก่อนเรียนและหลังเรียน)

ข้อสอบข้อที่	ค่าความยาก	ค่าอำนาจจำแนก
ข้อสอบ ส่วนที่ 1		
1	0.75	0.25
2	0.75	0.25
3	0.75	0.25
4	0.75	0.25
5	0.75	0.25
6	0.75	0.25
7	0.75	0.25
8	0.75	0.25
9	0.75	0.25
10	0.75	0.25
ข้อสอบ ส่วนที่ 2		
1	0.58	0.25
2	0.75	0.25
3	0.75	0.25
4	0.75	0.25
5	0.75	0.25
6	0.58	0.25
7	0.75	0.25
8	0.67	0.33
9	0.58	0.25
10	0.58	0.25

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (α) เท่ากับ 1.00



ตาราง 13 คะแนนพฤติกรรมนักเรียนระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน แผนที่ 1-6

เลข ที่	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (20)	แผนที่ 1			แผนที่ 2			แผนที่ 3			แผนที่ 4			แผนที่ 5			แผนที่ 6			รวมคะแนนที่คะแนนการพูด (60)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (20)
		พฤติกรรมก่อนเรียน (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)	ปฏิสัมพันธ์ (10)		
1	13	9	8	9	9	10	9	8	9	9	9	9	9	10	8	9	9	9	8	52	17
2	12	8	8	9	9	8	9	10	9	8	10	9	9	10	9	9	8	8	8	50	16
3	13	8	8	10	9	8	9	10	9	8	9	9	8	9	9	9	8	8	9	52	17
4	9	9	8	10	9	9	10	9	8	9	10	9	8	9	9	7	9	9	9	48	15
5	14	10	9	10	10	10	8	10	10	9	10	10	10	10	8	8	10	9	8	51	17
6	10	8	7	8	8	8	7	8	8	8	8	8	8	9	9	8	9	9	9	47	9
7	10	9	8	9	10	10	8	9	9	9	9	8	7	9	9	9	9	9	8	49	16
8	15	10	9	10	9	9	9	8	9	9	10	9	8	10	9	8	10	10	9	52	17

ตาราง 13 (ต่อ) คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยแผนการจัดการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนที่ 1-6

No	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (20)	แผนที่ 1			แผนที่ 2			แผนที่ 3			แผนที่ 4			แผนที่ 5			แผนที่ 6			รวมคะแนนทักษะการพูด (60)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (20)	
		พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)			
9	15	10	9	9	10	9	8	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	53	19
10	8	8	8	7	8	8	7	8	8	8	8	9	9	8	9	8	9	9	8	8	44	10
11	10	9	9	7	9	9	9	9	8	8	9	9	9	8	9	8	9	8	8	8	49	10
12	16	10	9	9	10	9	9	10	10	9	10	10	10	9	10	8	10	10	9	9	54	20
13	10	9	9	8	9	9	8	9	9	8	9	9	10	8	10	8	10	8	8	8	49	9
14	13	10	9	9	10	9	9	10	9	9	10	9	10	9	10	8	9	8	8	8	51	16
15	14	10	9	9	10	9	8	10	9	9	10	9	10	8	10	10	9	9	9	9	52	17

ตาราง 13 (ต่อ) คะแนนพฤติกรรมนักเรียนระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยแผนการจัดการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนที่ 1-6

เลขที่	แผนที่ 1			แผนที่ 2			แผนที่ 3			แผนที่ 4			แผนที่ 5			แผนที่ 6			ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (20)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (20)
	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)		
16	9	9	8	9	9	8	9	8	9	8	9	9	9	8	10	9	9	8	16	16
17	9	9	8	9	9	8	9	9	10	8	8	9	9	8	9	8	8	8	15	15
18	10	9	8	10	9	8	10	10	10	9	8	10	9	10	10	9	10	9	19	19
19	10	8	8	10	8	8	9	9	10	8	9	10	10	10	10	9	10	8	18	18
20	10	9	9	9	9	8	9	9	9	9	8	9	9	8	9	8	8	8	17	17
21	10	8	8	10	8	8	10	9	9	8	8	9	9	8	9	9	8	8	16	16
22	9	8	7	9	9	7	9	9	9	8	7	9	9	7	9	7	9	8	43	7

ตาราง 13 (ต่อ) คะแนนพฤติกรรมนักเรียนระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และ
 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยแผนการจัดการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริม
 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนที่ 1-6

เลข ที่	แผนที่ 1			แผนที่ 2			แผนที่ 3			แผนที่ 4			แผนที่ 5			แผนที่ 6			ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (20)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (20)
	พฤติกรรม ครู (10)	กิจกรรม ใบงาน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม ครู (10)	กิจกรรม ใบงาน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม ครู (10)	กิจกรรม ใบงาน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม ครู (10)	กิจกรรม ใบงาน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม ครู (10)	กิจกรรม ใบงาน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม ครู (10)	กิจกรรม ใบงาน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)		
23	9	8	8	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9	9	9	10	8	8	48	16
24	9	9	8	9	9	8	9	8	8	9	8	10	9	9	10	9	9	51	18	
25	10	9	8	10	9	8	10	9	9	10	9	10	9	8	10	9	9	50	17	
26	10	9	9	10	9	8	10	8	8	9	8	10	9	8	9	9	8	49	10	
27	9	9	8	9	8	8	10	9	9	10	9	10	9	9	10	9	9	51	20	
28	9	8	7	9	8	8	9	8	7	9	8	8	8	8	7	8	8	45	15	
29	9	8	8	9	8	8	8	7	7	8	7	8	8	8	8	9	9	47	16	

ตาราง 13 (ต่อ) คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยแผนการจัดการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนที่ 1-6

เลขที่	แผนที่ 1			แผนที่ 2			แผนที่ 3			แผนที่ 4			แผนที่ 5			แผนที่ 6			ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน(20)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน(20)
	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)		
30	9	8	8	9	8	8	9	8	8	9	9	9	10	9	9	10	10	9	51	20
รวม	282	260	243	281	262	243	278	264	252	280	257	248	280	258	247	284	264	254	148	465
\bar{x}	9.40	8.67	8.10	9.37	8.73	8.10	9.27	8.80	8.40	9.33	8.57	8.27	9.33	8.60	8.23	9.47	8.80	8.47	49.5	15.5
S.D.	0.6	0.55	0.6	0.61	0.64	0.6	0.69	0.7	0.6	0.61	0.73	0.74	0.71	0.6	0.68	0.63	0.8	0.51	2.53	3.5
ร้อยละ	94	86.6	81	93.6	87.3	81	92.6	88	84	93.3	85.6	82.6	93.3	86	82.3	94.6	88	84.6	82.6	77.5
คะแนน	2	7	4	1	6	7	7	6	7	4	7	7	33	7	3	7	7	7	1	0

ตาราง 14 คะแนนพฤติกรรมนักเรียนระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบ
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน แผนที่ 7-12

เลข ที่	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (20)	แผนที่ 7			แผนที่ 8			แผนที่ 9			แผนที่ 10			แผนที่ 11			แผนที่ 12			รวมคะแนนทักษะการพูดทั้งหมด (120)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (20)			
		พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	ประเมิน ทักษะการพูด (10)					
1	13	9	9	8	9	9	8	10	9	9	9	10	9	9	9	9	9	10	9	10	9	52	104	17
2	12	10	9	9	10	10	8	10	8	8	10	10	9	9	9	9	9	10	9	10	9	51	102	16
3	13	10	9	9	10	9	9	10	10	9	10	10	9	9	10	8	8	10	9	9	9	53	105	17
4	9	9	9	9	10	9	9	10	8	8	9	9	9	9	10	9	9	10	9	10	9	53	101	15
5	14	9	9	8	10	9	9	10	9	9	10	9	9	9	10	8	8	9	9	9	8	51	101	17
6	10	9	8	8	9	8	7	9	8	8	9	8	7	9	8	8	8	9	9	9	8	45	93	9
7	10	10	9	8	10	9	8	10	9	9	10	8	8	9	9	9	9	10	9	9	9	50	99	16
8	15	9	9	8	9	9	9	10	8	9	9	10	9	9	10	9	9	10	9	9	8	53	104	17

ตาราง 14 (ต่อ) คะแนนพฤติกรรมนักเรียนระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และ
แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยแผนการจัดการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริม
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนที่ 7-12

เลขที่	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (20)	แผนที่ 7			แผนที่ 8			แผนที่ 9			แผนที่ 10			แผนที่ 11			แผนที่ 12			รวมคะแนนทักษะการพูด (60)	รวมคะแนนทักษะการพูดทั้งหมด (120)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน(20)				
		พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	พฤติกรรม การพูด (10)	พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	พฤติกรรม การพูด (10)	พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	พฤติกรรม การพูด (10)	พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	พฤติกรรม การพูด (10)	พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	พฤติกรรม การพูด (10)	พฤติกรรม การอ่าน (10)	พฤติกรรม การเขียน (10)	พฤติกรรม การพูด (10)							
9	15	10	9	9	10	9	8	9	9	9	8	9	9	9	10	9	9	9	9	10	9	9	9	52	106	19
10	8	9	8	7	9	8	8	9	9	8	8	9	9	9	9	10	9	9	9	9	9	8	8	49	92	10
11	10	9	8	8	9	8	7	9	9	8	8	9	9	9	9	9	8	7	8	9	8	8	8	46	96	10
12	16	10	10	9	10	9	8	10	9	9	9	9	9	9	10	9	8	8	9	10	8	9	9	52	107	9
13	10	10	9	9	10	9	9	9	9	8	8	9	9	9	9	9	9	9	9	10	8	8	8	51	100	12
14	13	9	9	9	10	9	9	10	9	9	8	10	9	9	10	9	9	9	9	9	9	8	9	53	104	16
15	14	10	9	9	10	9	8	10	9	8	8	10	9	9	10	9	9	9	9	10	8	9	9	52	105	17
16	12	9	9	8	10	9	9	10	9	9	9	9	10	9	10	8	8	10	9	10	9	9	9	52	100	16

ตาราง 14 (ต่อ) คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบ
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด
 ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนที่ 7-12

เลขที่	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (20)	แผนที่ 7			แผนที่ 8			แผนที่ 9			แผนที่ 10			แผนที่ 11			แผนที่ 12			รวมคะแนนทักษะการพูด (60)	รวมคะแนนทักษะการพูดทั้งหมด (120)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (20)		
		พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรมครู (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)					
17	11	10	9	9	10	9	8	10	9	9	9	9	10	9	8	9	9	8	10	9	9	51	101	15
18	15	10	9	9	10	9	9	10	8	9	10	8	9	10	9	9	9	9	9	8	9	54	105	19
19	14	9	9	8	9	7	8	9	7	8	9	8	9	10	8	9	8	9	10	8	9	50	101	18
20	13	10	9	9	10	9	8	10	9	9	10	9	10	9	8	9	8	9	10	8	8	52	103	17
21	11	10	9	9	10	8	8	10	8	8	10	9	9	10	9	9	9	9	9	8	8	51	101	16
22	9	9	8	8	9	8	7	9	7	7	9	7	9	8	9	9	8	8	9	8	8	45	89	7
23	13	9	9	8	9	9	9	10	8	9	10	8	10	9	9	9	9	8	10	9	9	52	99	16
24	15	10	9	9	9	8	8	9	9	9	9	9	9	10	8	9	9	8	10	9	9	50	102	18

ตาราง 14 (ต่อ) คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนที่ 7-12

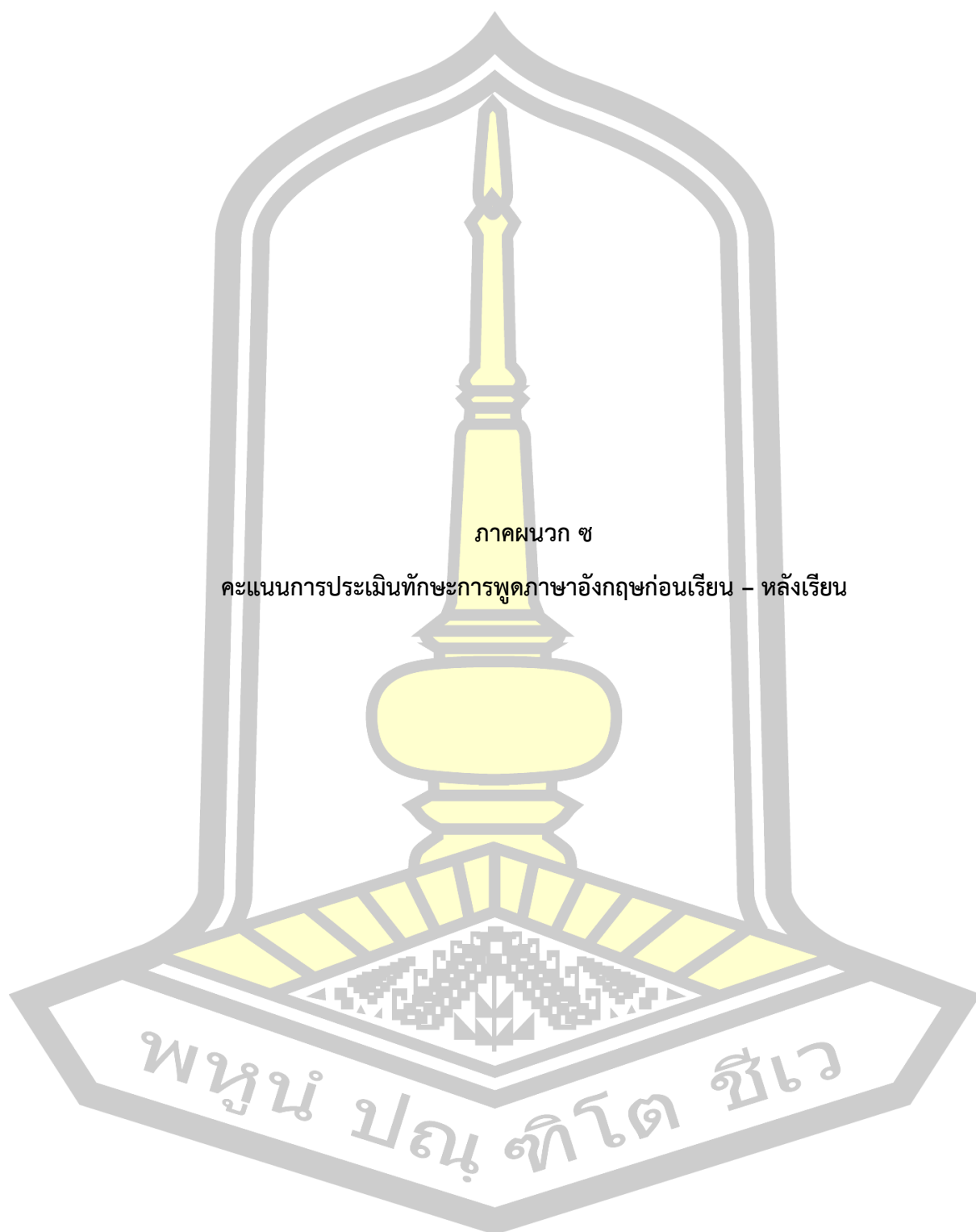
เลขที่	แผนที่ 7			แผนที่ 8			แผนที่ 9			แผนที่ 10			แผนที่ 11			แผนที่ 12			รวมคะแนนทุกสัปดาห์ (60)	รวมคะแนนทุกสัปดาห์ทั้งหมด (120)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (20)
	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)			
25	10	9	8	10	9	9	9	9	9	9	8	9	10	8	8	9	9	9	51	100	17
26	10	9	8	10	9	9	8	8	8	8	9	9	10	9	9	8	8	8	50	98	10
27	10	9	9	10	9	9	8	8	8	9	9	10	10	9	9	7	9	9	52	103	20
28	9	8	8	10	7	8	7	9	9	9	8	9	10	8	8	8	9	9	51	96	15
29	9	8	8	9	8	7	10	8	7	8	7	9	9	8	7	8	8	8	46	94	16
30	9	8	8	9	9	8	10	9	8	8	8	10	10	8	8	8	8	8	48	99	20

ตาราง 14 (ต่อ) คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมใบงาน และการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยแผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แผนที่ 7-12

เลขที่	แผนที่ 7			แผนที่ 8			แผนที่ 9			แผนที่ 10			แผนที่ 11			แผนที่ 12			รวมคะแนนทุกแผนการสอน (120)	รวมคะแนนทุกแผนการสอน (60)	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (20)
	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)	พฤติกรรม (10)	กิจกรรมใบงาน (10)	ประเมินทักษะการพูด (10)			
รวม	285	264	253	289	260	248	288	255	251	284	259	255	288	261	255	289	252	256	151	3010	465
\bar{x}	9.5	8.8	8.4	9.6	8.6	8.2	9.6	8.5	8.3	9.4	8.6	8.5	9.6	8.7	8.5	9.63	8.4	8.5	50.	100.	15.50
S.D.	0	0	3	3	6	6	0	0	7	7	3	0	0	0	0	0	0	3	60	33	3.54
ร้อยละ	1	8	7	9	6	9	0	3	6	1	2	8	6	3	3	0.49	2	0.5	2.4	4.33	3.54
เฉลี่ย	95	88	84	96	86	82	96	85	83	94	86	85	96	87	85	96.3	84	85	84.	83.6	77.50
คะแนน	34	33	34	33	67	67	67	67	67	67	34	34	67	67	67	4	34	34	34	1	34

จากตารางที่ 13 และ 14 พบว่า คะแนนเฉลี่ยการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้ง 12 แผน (E1) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 100.33 จากคะแนนเต็ม 120 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.61 คะแนนประเมิน ทักษะการพูดและทดสอบหลังเรียน (E2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.50 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.50 หมายความว่า แผนการพัฒนากิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.61/77.50



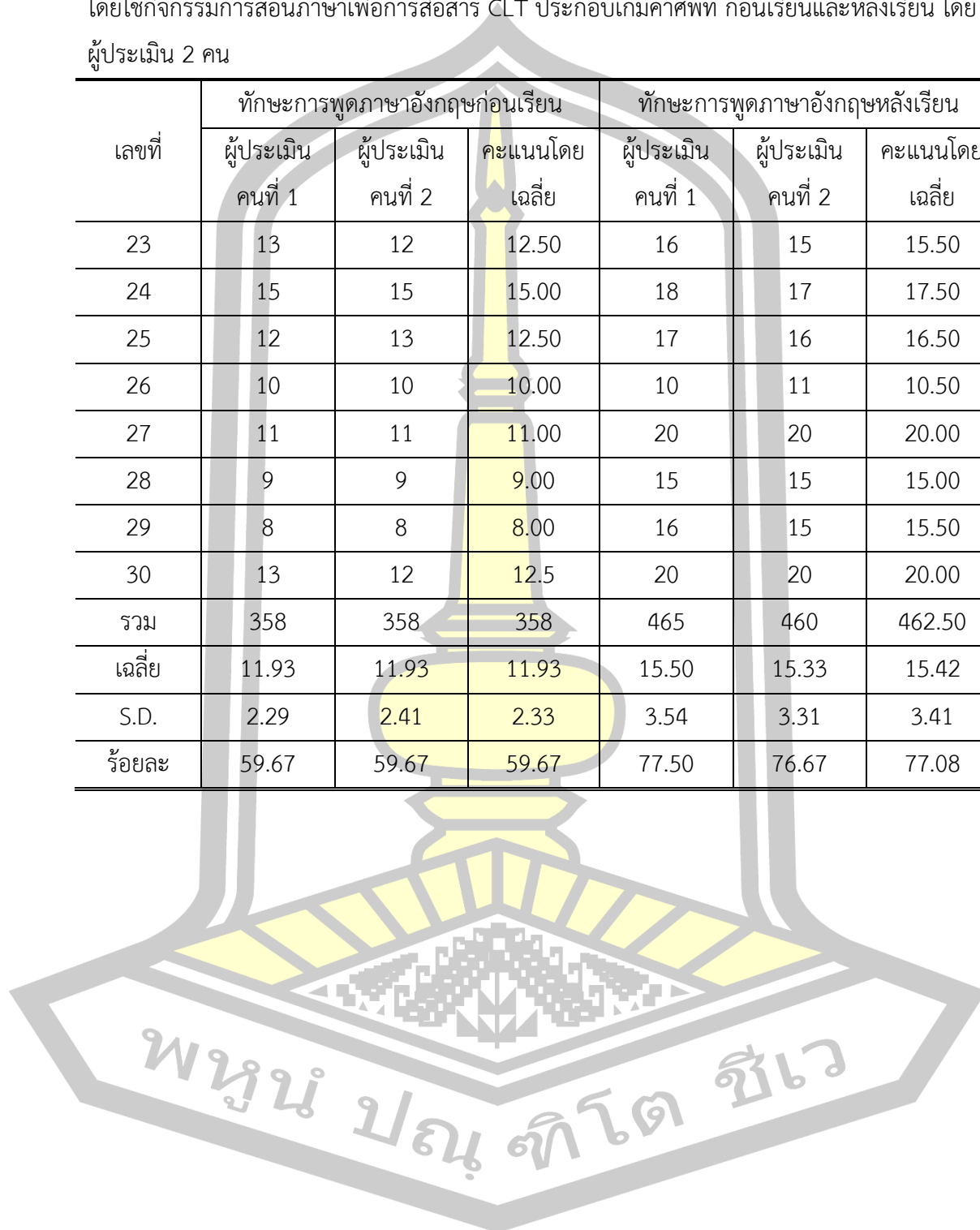


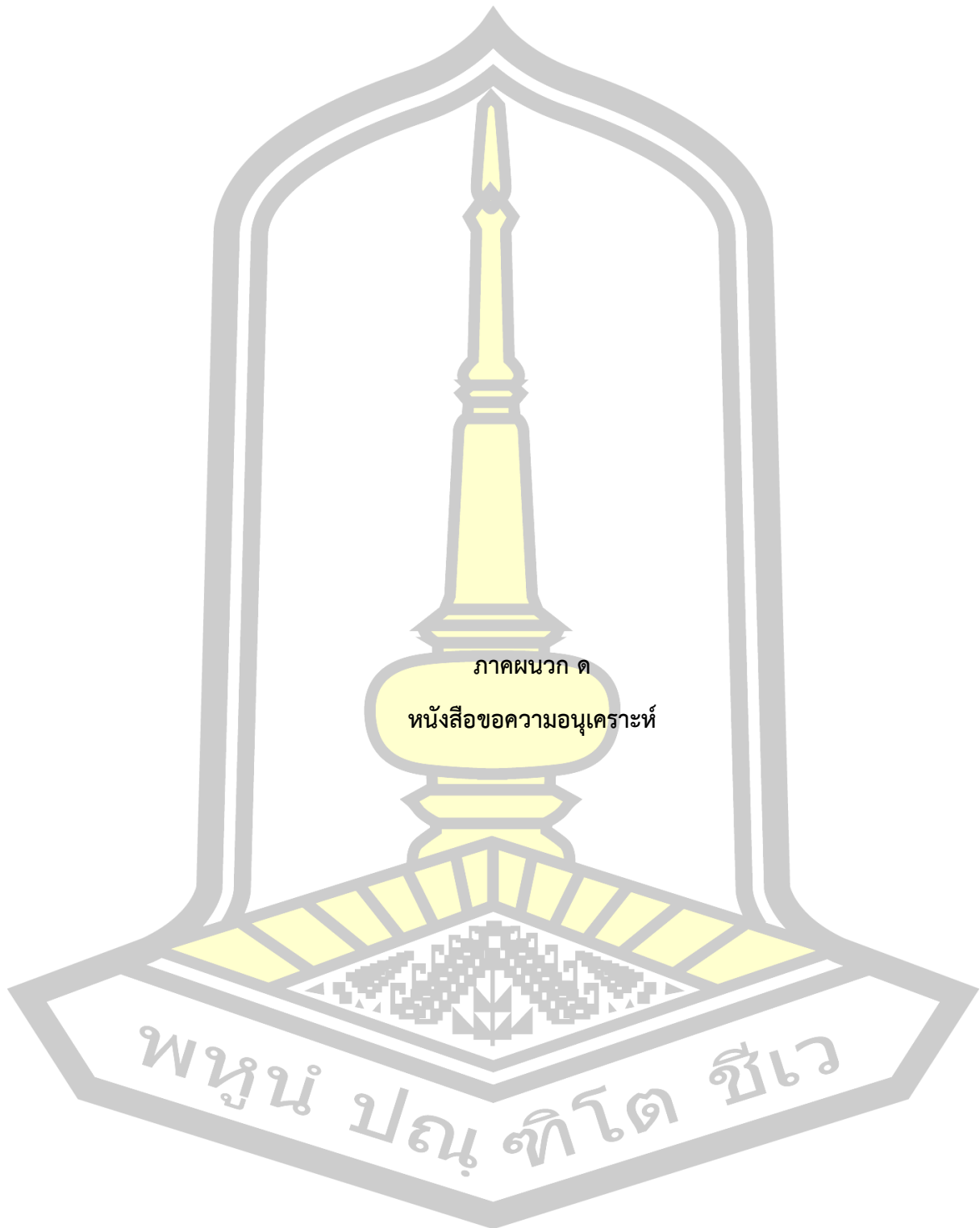
ตาราง 15 คะแนนการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน

เลขที่	ทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน			ทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน		
	ผู้ประเมิน คนที่ 1	ผู้ประเมิน คนที่ 2	คะแนนโดย เฉลี่ย	ผู้ประเมิน คนที่ 1	ผู้ประเมิน คนที่ 2	คะแนนโดย เฉลี่ย
1	13	12	12.50	17	17	17.00
2	12	12	12.00	16	15	15.50
3	13	13	13.00	17	17	17.00
4	9	10	9.50	15	15	15.00
5	14	15	14.50	17	16	16.50
6	10	10	10.00	9	10	9.50
7	10	10	10.00	16	16	16.00
8	15	15	15.00	17	17	17.00
9	15	14	14.50	19	18	18.50
10	8	7	7.50	10	10	10.00
11	10	10	10.00	10	10	10.00
12	16	17	16.70	20	20	20.00
13	10	10	10.00	9	10	9.50
14	13	14	13.50	16	16	16.00
15	14	14	14.00	17	18	17.50
16	12	12	12.00	16	16	16.00
17	11	10	10.50	15	14	14.50
18	15	15	15.00	19	19	19.00
19	14	14	14.00	18	18	18.00
20	13	13	13.00	17	16	16.50
21	11	12	11.50	16	16	16.00
22	9	9	9.00	7	7	7.00

ตาราง 15 (ต่อ) คะแนนการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยผู้ประเมิน 2 คน

เลขที่	ทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียน			ทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน		
	ผู้ประเมิน คนที่ 1	ผู้ประเมิน คนที่ 2	คะแนนโดย เฉลี่ย	ผู้ประเมิน คนที่ 1	ผู้ประเมิน คนที่ 2	คะแนนโดย เฉลี่ย
23	13	12	12.50	16	15	15.50
24	15	15	15.00	18	17	17.50
25	12	13	12.50	17	16	16.50
26	10	10	10.00	10	11	10.50
27	11	11	11.00	20	20	20.00
28	9	9	9.00	15	15	15.00
29	8	8	8.00	16	15	15.50
30	13	12	12.5	20	20	20.00
รวม	358	358	358	465	460	462.50
เฉลี่ย	11.93	11.93	11.93	15.50	15.33	15.42
S.D.	2.29	2.41	2.33	3.54	3.31	3.41
ร้อยละ	59.67	59.67	59.67	77.50	76.67	77.08





ภาคผนวก ด

หนังสือขอความอนุเคราะห์

พหุบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทร 6216
ที่ อว 0605.5(2)/ว565 วันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน

ด้วย นางสาวธัญญา ชื่นสุคนธ์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทร 6216
ที่ อว 0605.5(2)/ว565 วันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยนนต์ ทองสุขแก้ง

ด้วย นางสาวธัญญา ชื่นสุขคนธ์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทร 6216
ที่ อว 0605.5(2)/ว565 วันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์

ด้วย นางสาวณัฐธา ชื่นสุขคนธ์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



ที่ อว 0605.5(2)/ว627

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

20 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายวิษณุ ทุมมี

ด้วย นางสาวธัญญา ชื่นสุคนธ์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้นำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0963490829



ที่ อว 0605.5(2)/ว774

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

2 มีนาคม 2566

เรื่อง ขออนุมัติครุภัณฑ์เป็นผู้ใช้วิชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายทินวัฒน์ สืบกินนอน

ด้วย นางสาวธัญญา ชื่นสุคนธ์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT ประกอบเกมคำศัพท์ เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุมัติครุภัณฑ์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0963490829

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวธัญญา ชื่นสุคนธ์
วันเกิด	วันที่ 12 สิงหาคม พ.ศ.2538
สถานที่เกิด	อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม ประเทศไทย
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 33/1 ซอย 4 ถนนศรีสวัสดิ์ดำเนิน ตำบลตลาด อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม รหัสไปรษณีย์ 44000
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	-
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	-
ประวัติการศึกษา	พ.ศ.2557 มัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสารคามพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม พ.ศ.2561 ปริญญามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ.2566 ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ทุนวิจัย	-
ผลงานวิจัย	-

พูนัน ปณุกิตโต ชีเว