

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์
English Quiz Game Show

ของ
ฉัตรชัย นามมี

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีอำเภอสวรรคคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ประกาศขอบคุณการ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก นายประยงค์ ศิริบุตร์ ประธานกลุ่มเครือข่ายคุณภาพการศึกษาสุวรรณคูหา 2 และคณะกรรมการกลุ่มฯ ที่ได้มอบหมายให้ข้าพเจ้าเป็นวิทยากรและเข้าอบรมครูผู้สอนภาษาอังกฤษ และได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้สื่อนวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษ ขอขอบพระคุณ นายยุทธศาสตร์ สิงห์แก้ว ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี และนายบุญทัน มาลี ตำแหน่งรองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี ที่ได้อนุมัติโครงการและอนุญาตให้มีการจัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้สื่อนวัตกรรม การสอนในโครงการโรงเรียนในฝันทั้งในโรงเรียน และสนับสนุนการเข้าร่วมประชุมกลุ่มโรงเรียนในฝัน ขอขอบคุณ ฝ่ายบุคคลโรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีที่ได้สนับสนุนให้ไปอบรม เผยแพร่นวัตกรรม การสอนภาษาอังกฤษทั้งในและนอกเขตพื้นที่ และขอขอบพระคุณคณะครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีทุกคนที่ได้ให้คำชี้แนะ จนข้าพเจ้าพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ รายการเกมโชว์ English Quiz Game Show นี้จนประสบความสำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์ และขอขอบพระคุณบิดา และมารดาที่ได้สนับสนุนให้ข้าพเจ้าได้มีการศึกษาที่สูงเพื่อ ศึกษาหาความรู้มา พัฒนาบุคลากรในประเทศชาติต่อไป

ฉัตรชัย นามมี

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้าน เขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show
ผู้วิจัย	นายฉัตรชัย นามมี
สถานศึกษา	โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2
ปีการศึกษา	2559

บทคัดย่อ

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 35 คน การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามทฤษฎีของเคมมิส และแม็คแท็คการ์ท วงจร PAOR เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 4 แผน แต่ละแผนใช้พัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษในแต่ละวงรอบทั้งหมด 4 วงรอบ การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้ทำการวัดและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละแผน แล้วนำมาตรวจสอบคุณภาพข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation Technique) ส่วนการข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง แบบสังเกตแบบกึ่งโครงสร้างและเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงบรรยาย ผลปรากฏดังนี้

ในวงรอบที่ 1 ปรากฏว่า ในขั้นกิจกรรม Post-reading แบ่งนักเรียนออกเป็น 7 ทีม ทีมละ 5 คน เพื่อเล่นเกม มีจำนวน 3 ทีม ตอบคำถามไม่ถูกต้อง เนื่องจาก ผู้เรียนยังไม่คุ้นเคยกับการเรียนแบบการจัดการรายการแบบเกมโชว์ ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้นในการตอบคำถาม ไม่มั่นใจในคำถาม ซึ่งเป็นปัญหาที่ต้องแก้ไขในวงรอบต่อไป

ในวงรอบที่ 2 ผู้วิจัยจึงทำการแก้ปัญหา โดยใช้วิธีการให้นักเรียนฝึกอ่านจากบริบทในเนื้อเรื่อง และตรวจสอบความเข้าใจโดยให้ทำแบบฝึกหัด และกิจกรรมจนคุ้นชินกันเนื้อหาในบทเรียน และในขั้น Post-reading นักเรียนที่ตื่นเต้นกับการได้ร่วมกิจกรรมเกมโชว์ครั้งแรก ครูผู้สอนก็ได้ มีการชักจูงการจัดการรายการเพื่อปรับสภาพผู้เรียนให้พร้อมที่จะเล่นผู้เรียนเริ่มเข้าใจและตอบคำถามในได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสังเกตได้จากการตอบคำถามอย่างมั่นใจของผู้เรียนในแต่ละทีม ผู้เรียนอยากให้มีข้อคำถามมากกว่าที่ได้เล่นตามบทเรียน แต่เนื่องจากการเล่นเกมต้องใช้เวลาในการเล่นนานอาจเป็นปัญหาเรื่องเวลาไม่พอกับการเรียนวิชาอื่นๆ ในวงรอบนี้ยังพบปัญหาคือ มีจำนวน 1 ทีม ได้คะแนนน้อยที่สุด เนื่องจากรีบตอบคำถามแล้วไม่ได้ทบทวนคำถามอีกครั้ง จึงต้องแก้ไขในวงรอบต่อไป

ในวงรอบที่ 3 ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบทักษะการอ่านเนื้อเรื่องฝึกการอ่าน แบบ scanning ให้กับผู้เรียนได้ฝึกเรียนรู้จนชำนาญทุกคน ในขั้น Post-reading ที่ได้นำเกมโชว์มาใช้ผลปรากฏว่าผู้เรียนมีทักษะด้านการอ่านเพิ่มขึ้น ระมัดระวังในการตอบคำถามมากยิ่งขึ้น จับใจความสำคัญในประโยคได้ และสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง มีความสุขกับการเล่นเกมและมีคะแนนเพิ่มมากขึ้นจากรอบที่แล้ว

เพราะการแบ่งกลุ่มจะคละกลุ่มไปแต่ละวงรอบจะไม่ใช้กลุ่มเดิมในการเล่นเกมนอกจากนี้ยังมีอีก 1 ทีมที่มีคะแนนน้อย จากการสอบถาม ผู้เรียนให้เหตุผลว่าเพื่อนในกลุ่มมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน ซึ่งในกลุ่มมีผู้มีอิทธิพลในกลุ่ม (dominant) คอยบังคับให้เพื่อนเห็นด้วยกับข้อคิดเห็นของตนเอง ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นเพื่อนในกลุ่ม และต้องรีบตอบเพราะกลัวไม่ทันเวลาที่กำหนด จึงทำให้ผู้เรียนรีบตอบแบบไม่มั่นใจ

ในวงรอบที่ 4 ผู้วิจัยจึงแก้ปัญหาจากวงรอบที่ 3 ดังกล่าว ซึ่งผู้เรียนได้ให้เหตุผลว่าการอ่านจะต้องใช้เวลานานอ่านไม่ทันเวลาที่กำหนด จึงรีบตอบคำถามไม่มีความมั่นใจในการตอบคำถาม ผู้สอนจึงได้เพิ่มเวลาในการอ่านแต่ละข้อ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีเวลาในการอ่านและแปล แล้ว 1 ในกลุ่มผู้เรียนที่มีอิทธิพลในกลุ่ม (dominant) ก็ได้แก้ปัญหาโดยการเรียกมาว่ากล่าวตักเตือน อธิบายความเป็นประชาธิปไตย การยอมรับเหตุผลซึ่งกันและกัน ผลจากการจัดรายการแบบเกมโชว์ในวงรอบที่ 4 ปรากฏว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเล่นเกมน่ายิ่งขึ้น มีทักษะการอ่านอย่างคล่องแคล่ว ผู้เรียนสนุกสนานและกระตือรือร้นเมื่อตอบได้ถูกต้องถึงแม้ต้องใช้เวลาในการเล่นในแต่ละข้อนาน เนื่องจากให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านข้อความแต่ละข้อจนเข้าใจ มีความมั่นใจที่จะตอบคำถาม แต่ละทีมช่วยกันตอบคำถามและตอบได้ถูกต้องผ่านเกณฑ์ทุกทีม ซึ่งนักเรียนอ่อนในในแต่ละทีมก็เข้าใจบทอ่านได้มากขึ้นกว่าวงรอบที่ผ่านมา

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
	สมมติฐานของการวิจัย	4
	ขอบเขตของการวิจัย	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ	5
	ประโยชน์ที่ได้รับ	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	6
	ทักษะการอ่าน	16
	เกม	18
	เกมโชว์	18
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	19
	งานวิจัยในประเทศ	19
	งานวิจัยต่างประเทศ	19
3	วิธีดำเนินการวิจัย	20
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	20
	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	20
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	24
	การวิเคราะห์ข้อมูล	25
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	25
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	28
	สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	28
	การวิเคราะห์ข้อมูล	28
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	58
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	58
สมมติฐานของการวิจัย	58
วิธีดำเนินการวิจัย	58
สรุปผลการวิจัย	59
อภิปรายผล	60
ข้อเสนอแนะ	62
ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้	62
ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป	62
บรรณานุกรม	64
ภาคผนวก	68
ภาคผนวก ก ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	69
ภาคผนวก ข ตัวอย่างบันทึกอนุทินกึ่งมีโครงสร้าง	147
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง	149
ภาคผนวก ง ตัวอย่างแบบสังเกตกึ่งมีโครงสร้าง.....	151
ภาคผนวก จ หนังสือขอความอนุเคราะห์	153
ภาคผนวก ฉ หนังสือบันทึกข้อความ	157
ประวัติย่อของผู้วิจัย	160

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงผลการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน	29
2 สรุปผลการใช้แบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน	31
3 แสดงผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1.....	31
4 แสดงผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	32
5 แสดงผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	33
6 แสดงผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	34
7 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	35
8 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	31
9 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	38
10 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	39
11 สรุปคะแนนเฉลี่ยร้อยละการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ	41
12 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่าน วงจรที่ 1	41
13 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่าน วงจรที่ 2	46
14 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่าน วงจรที่ 3	50
15 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่าน วงจรที่ 4	54

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมโลกในปัจจุบันมีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ข้อมูลข่าวสาร การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม การเมือง เศรษฐกิจและวัฒนธรรม จำเป็นต้องมีการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ทั้งนี้สิ่งที่จะเป็นเครื่องมือในการสื่อสารระหว่างบุคคลได้ทั่วโลกนั้นคือ ภาษาอังกฤษ นอกจากจะเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารแล้วยังเป็นเครื่องมือในการวิจัยแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ และเข้าใจถึงวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารรวมถึงสามารถใช้ภาษาในการเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ศึกษาเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ประกอบกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อแสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น มีความเข้าใจ วัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีของประชาคมโลก และยังสามารถถ่ายทอดความรู้สึกรักคิดของผู้เรียนไปยังชุมชนโลกได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 2) ในปี 2558 ที่ผ่านมา ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประชาคมอาเซียน (Association of South East Asian Nation: ASEAN) สภารัฐมนตรีอาเซียนได้ตระหนักถึงประชากรในการเป็นสมาชิกอาเซียน จึงกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางของประชาคมอาเซียน ตามกฎบัตรอาเซียนข้อ 34 บัญญัติว่า (The working language of ASEAN shall be English.) ภาษาที่ใช้ในการทำงานของอาเซียน คือ ภาษาอังกฤษ (สมเกียรติ อ่อนวิมล , 2554) กระทรวงศึกษาธิการได้มีนโยบายเร่งปฏิรูปการศึกษาทั้งระบบเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างสมรรถนะและทักษะการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้านคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร แสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง และเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในประชาคมอาเซียนตามสถานการณ์ต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557: 4) ในศตวรรษที่ 21 นี้การจัดการศึกษาได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้มีความรู้ ทักษะการดำรงชีวิตและสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554 :3-10)

โดยเฉพาะทักษะการอ่านเป็นหัวใจหลักของการเรียนรู้ และมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเพื่อเพิ่มพูนความรู้ความสามารถได้ด้วยตนเอง มีทักษะพื้นฐานแห่งการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน การอ่านเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับผู้เรียนที่ต้องพบเจอ และเป็นหัวใจหลักของการแสวงหาความรู้ ครูผู้สอนจะต้องหาหลากหลายวิธีการสอนใหม่ ๆ เพื่อมาช่วยในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ฉะนั้นครูผู้สอนควรที่จะพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียน ให้เหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียนและเลือกเทคนิควิธีการสอนที่ดีที่สุดมาจัดกิจกรรมในห้องเรียนให้มีประสิทธิภาพ (Syryja, 2011 : 133-134) การพัฒนาผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนเข้าสู่การศึกษาในระดับที่สูงขึ้น การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้วิทยาการต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยตำราที่เป็นภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะข่าวสารบ้านเมืองที่เป็นข้อมูลใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้

ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา ผู้ที่มีพื้นฐานด้านการอ่านภาษาอังกฤษที่เป็นทุน ย่อมได้เปรียบผู้อื่น ผู้เรียนสามารถนำทักษะการอ่านไปใช้ในการพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง การอ่านจะมีประสิทธิภาพ ขึ้นอยู่กับทักษะการฝึกฝน มีความรู้ทางภาษา การใช้วิจารณญาณและความถูกต้อง ภาษาอังกฤษเป็น ภาษาที่สองสำหรับผู้เรียนที่ไม่คุ้นเคยมักจะมีปัญหาด้านการอ่าน (พรสวรรค์ สีป้อ. 2550 : 178-179)

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาถึงแม้จะมีการปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษ การเข้าค่ายเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ติวโอเน็ต) ในทุกๆ โรงเรียนหรือกลุ่ม เครือข่ายในเขตพื้นที่ ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ครูผู้สอนส่วนมากมักพบกับปัญหาและ อุปสรรคกับนักเรียนที่ไม่ชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เพราะว่าเป็นวิชาที่ยากจะเข้าใจ ดังจะให้เห็นจาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Educational Test : O-NET) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับโรงเรียนในปีการศึกษาตลอด ระยะเวลาที่ผ่านมาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี มีคะแนนเฉลี่ยระดับ โรงเรียนอยู่ที่ 30.54 คะแนนเฉลี่ยระดับจังหวัดอยู่ที่ 36.01 และคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ 40.31 ซึ่งคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียนน้อยกว่าระดับประเทศอยู่ที่ 9.77 สาเหตุและปัจจัย ที่ส่งผลให้ผล การทดสอบมีค่าเฉลี่ยน้อยอาจเกิดจากการสอนที่ไม่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้และการนำ ความรู้ไปประยุกต์ปรับใช้ หรืออาจเกิดจากสมรรถนะความสามารถด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง ทั้งนี้ สิ่งที่จะเป็นปัญหาด้านการทำแบบทดสอบต่าง ๆ นั้นคือการอ่าน ซึ่งผู้เรียนได้ประสบปัญหาเป็นอย่างมาก ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงพยายามหาแนวทางแก้ไขไปปัญหาเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษให้กับ ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (แผนปฏิบัติงานประจำปี. 2558 : 6)

จากการที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ประสบปัญหาด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ที่ผ่านมากพบว่าผู้เรียนขาดทักษะการอ่าน ไม่สามารถอ่านภาษาอังกฤษได้ จึงเป็นปัญหาอย่างยิ่งต่อการ เรียนภาษาอังกฤษ เมื่อผู้เรียนอ่านไม่ได้จึงเกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมา เช่น ไม่สนใจเรียน ไม่ส่งการบ้าน ทำงานไม่เสร็จตามที่ได้รับมอบหมาย ทำข้อสอบภาษาอังกฤษไม่ได้ ผู้เรียนไม่ชอบอ่านหนังสือ อ่านแล้ว ไม่เข้าใจจับใจความสำคัญไม่ได้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษมีหลากหลายวิธี ซึ่งผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่จะช่วย พัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษและดึงดูดความสนใจ ให้ผู้เรียนอยากจะเรียนภาษาอังกฤษ มีความ กระตือรือร้นอยากจะเรียน นั่นคือ การนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ภาษาอังกฤษ เกมจะช่วยให้ผู้เรียน สนุกสนานเกิดการเรียนรู้ร่วมกันมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่าง ผู้เรียนกับ ผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเมเลย์ (Maley,1981, p. 108 อ้างถึงใน กัญยารัตน์ เฟิงสา 2553, : 49-61) ที่กล่าวว่า เกมเหมาะกับการสอนทุกระดับชั้น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการทำกิจกรรม ได้มาก เพราะผู้เรียนจะให้ความร่วมมือในการเล่นเกมนการแข่งขัน มีความสนุกสนาน และยังสอดแทรก ด้วยภาษาเกมที่นำมาใช้พัฒนาทักษะการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นมีหลายหลายชนิด ตาม วัตถุประสงค์ของผู้สอนที่จะพัฒนาและส่งเสริมผู้เรียนในด้านใด สิ่งที่จะกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการตื่นตัว และอยากเรียนรู้อยู่ตลอดเวลาคือเกม ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตัวป้อนได้ดี ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วม ในการเล่นเกม ดังที่สไปเด็ก (อ้างถึงใน กัญยาเฟิงสา 2553 : 41-45) ที่กล่าวว่า เมื่อเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 5

ปีขึ้นไปสามารถเริ่มใช้เกมที่มีกติกาได้ การสอนโดยใช้เกมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกันอย่างสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์กันในห้องเรียนระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ ทั้งศิริสิมา (2554 : บทคัดย่อ) พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 4.90 ด้านรูปแบบ อยู่ในระดับ 4.86 ด้านประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด 4.90 ด้านความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 4.94 สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิมลพันธุ์ พิณรุธิ์ (2553 : บทคัดย่อ) พบว่าการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เกมแข่งขันตอบปัญหา 4 วงรอบ วงรอบที่ 1 นักเรียนไม่ทราบความหมายของคำศัพท์ วงรอบที่ 2 แก้ไขปัญหาในวงรอบที่ 1 ให้นักเรียนฝึกสังเกตคำศัพท์จากบริบท ในวงรอบที่ 3 ให้นักเรียนฝึกวิเคราะห์โครงสร้างประโยคและไวยากรณ์ และวงรอบที่ 4 ผู้สอนนำผังกราฟิกมาวิเคราะห์โครงสร้าง จนผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านได้ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชีรมล ลีรัตนากร (2551: บทคัดย่อ) รูปแบบเกมโชว์ซึ่งมีองค์ประกอบหลักอยู่สามรายการของรายการเกมโชว์คือด้านรางวัล ด้านผู้ดำเนินรายการ และด้านคำถามที่นำมาถามในรายการ สอดคล้องกับงานวิจัยของ คาเรย์ (Carey, 2005 : Web Site) พบว่า รายการทีวีเกมโชว์สามารถเป็นจุดเริ่มต้นทางความคิดเพื่อเพิ่มพูนการเรียนรู้เกมตอบปัญหาภาษาอังกฤษ (English Quiz Game) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยดึงดูดความสนใจผู้เรียนต่อวิชาภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมขอการทำท้ายและแข่งขันทำให้การเรียนภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกลำบากที่จะอ่านภาษาอังกฤษ ผู้สอนควรอธิบายกฎกติกาก่อนการเล่น เกม มีตัวอย่างเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนที่จะตอบคำถาม ชักชวนความเข้าใจ เปลี่ยนกันถามตอบกับเพื่อน (Roman, 2009 : website)

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ อยากรู้ อยากเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงสนใจที่จะนำกิจกรรมเกมมาพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ผู้ศึกษาค้นคว้ามีความสนใจที่จะใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยใช้เทคนิคการสอนแบบจัดรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point 2010 ลักษณะของเกมจะนำแบบทดสอบระหว่างเรียนของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน มาจัดทำเป็นเกม โดยครูผู้สอนดำเนินรายการในรูปแบบรายการเกมโชว์ มี 10 ข้อ 4 ตัวเลือก กำหนดเวลาการเล่นด้วยเสียงกระดิ่ง มีภาพ และสีสันในเกม Power Point สวยงาม มีเสียงเชียร์ที่คำตอบที่ถูกต้อง เพื่อช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และดึงดูดความสนใจของผู้เรียน นอกจากจะเล่นเกมเลือกคำตอบแล้ว นักเรียนยังได้ฝึกฝนการอ่านและฝึกวิเคราะห์ข้อสอบภาษาอังกฤษอีกด้วย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สามารถนำเทคนิควิธีการนี้เตรียมความพร้อมในการสอบภาษาอังกฤษระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมั่นใจ และเป็นอีกแนวทางที่จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยใช้รูปแบบการจัดรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์มีทักษะด้านการอ่านเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 75
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ มีความสามารถด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษในแต่ละวงรอบเพิ่มสูงขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี ตำบลนาดี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 35 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ความสามารถด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

2.2.2 เจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้คัดเลือกเนื้อหาจากอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีทั้งหมด 4 แผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเป็น 4 วงรอบ ตามทฤษฎีของเคมมิส และแม็คแท็คการ์ด PAOR ซึ่งมีเนื้อหาที่เหมาะสมและสอดคล้องกับโครงสร้างและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ประกอบด้วย Unit 1 What do you want to be?, Unit 2 Play safe, Unit 3 It was great!, และ Unit 4 On holiday

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ หมายถึง การนำบทความสั้น ๆ หรือ ประโยคสั้น ๆ มาตั้งเป็นคำถามแล้วมีตัวเลือกให้เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จัดทำเป็นเกม ด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point 2010 โดยแทรกภาพ VDO background สีสดใสสวยงาม ตัวหนังสือใหญ่ ๆ แทรกเสียงดนตรีให้ตื่นตาตื่นใจ มีกระดิ่งกวดหมดเวลาในแต่ละรอบ ครูผู้สอนเป็นพิธีกรดำเนินรายการ ผู้เรียนเป็นผู้ร่วมรายการ โดยผู้เรียนแบ่งเป็นทีมเพื่อเล่นเกม
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 จำนวน 35 คน
3. ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษแล้วตอบคำถามจากเรื่องที้อ่านตามแบบทดสอบในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ซึ่งประเมินผลพัฒนาการด้านทักษะการอ่านในแต่ละวงรอบ มี 4 วงรอบ

ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1 ประโยชน์ที่ได้รับระดับห้องเรียน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้น มีทักษะด้านการอ่านภาษาอังกฤษและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ สามารถวิเคราะห์และคาดคะเนความหมายของคำศัพท์ที่อ่านในบทอ่านได้ ครูผู้สอนได้มีแนวคิดในการจัดกิจกรรมเสริมในห้องเรียนเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสามารถนำไปต่อยอดเป็นนวัตกรรมอื่น ๆ ต่อไป
- 2 ประโยชน์ที่ได้รับระดับโรงเรียน เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับครูในโรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี เพื่อกระตุ้น ส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาผู้เรียนด้วยเกมในรูปแบบต่าง ๆ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนเพิ่มสูงขึ้น
- 3 ประโยชน์ที่ได้รับระดับเขตพื้นที่การศึกษา จากการนำนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบรายการเกมโชว์นี้เผยแพร่ให้กับครูผู้สอนภาษาอังกฤษในโครงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สร้างความเข้มแข็งความร่วมมือระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 ที่ผ่านมา เพื่อเป็นเครื่องมือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและเทคนิคการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียนต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษา ทฤษฎี ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ
3. เกม
4. เกมโชว์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551 : 220-242) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

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

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

- มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
- มาตรฐาน ต1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ
- มาตรฐาน ต1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

- มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ
- มาตรฐาน ต2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

- มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

- มาตรฐาน ต4 .1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม
- มาตรฐาน ต4 .2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก/ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่าน บทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียน แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

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

ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

บอกความเหมือน/ ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย

ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,040-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentences) สื่อความหมายตามบริบทต่างๆ

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น
อย่างมีเหตุผล

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และ คำแนะนำที่ฟังและอ่าน	คำสั่ง คำขอร้อง ภาษาท่าทาง และคำแนะนำในการเล่นเกม การวาดภาพ การทำอาหารและเครื่องดื่ม และการประดิษฐ์ - คำสั่ง เช่น Look at the.../here/over there./ Say it again./ Read and draw./ Put a/an...in/on/under a/an.../ Don't go over there. etc. - คำขอร้อง เช่น Please look up the meaning in a dictionary./ Look up the meaning in a dictionary, please./ Can/Could you help me, please? etc. - คำแนะนำ เช่น You should read every day./ Think before you speak./ คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกม Start./ My turn./ Your turn./ Roll the dice./ Count the number./ Finish./คำบอกลำดับขั้นตอน First,... Second,... Next,... Then,... Finally,... etc.
	2. อ่านออกเสียง ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตาม หลักการ อ่าน	ข้อความ นิทาน และบทกลอน การใช้พจนานุกรม หลักการอ่านออกเสียง เช่น - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค - การออกเสียงเชื่อมโยง (linking sound) ในข้อความ - การออกเสียงบทกลอนตามจังหวะ
	3. เลือก/ระบุประโยค หรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน	ประโยค หรือข้อความ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และความหมาย เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย และลมฟ้าอากาศ และเป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ 1,040-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	4. บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า	ประโยค บทสนทนา นิทาน หรือเรื่องเล่า คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม - Yes/No Question เช่น Is/Are/Can...? Yes,...is/are/can./ No,...isn't/aren't/can't. Do/Does/Can/Is/Are...? Yes/No... etc. - Wh-Question เช่น Who is/are...? He/She is.../They are... What...?/Where...? It is .../They are... What...doing? ...is/am/are... etc. - Or-Question เช่น Is this/it a/an...or a/an...? It is a/an... Is/Are/Was/Were/Did...or...? etc.

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล	บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อน และบุคคลใกล้ชิด และสำนวนการตอบรับ เช่น Hi/ Hello/ Good morning/ Good afternoon/ Good evening/ I am sorry./ How are you?/ I'm fine./ Very well./ Thank you. And you?/ Hello. I am... Hello,.../ I am... This is my sister. Her name is... Hello,.../ Nice to see you. Nice to see you, too./ Goodbye./ Bye./ See you soon/ later./ Great!/ Good./ Very good. Thank you./ Thank you very much./ You're welcome./ It's O.K./ That's O.K./ That's all right./ Not at all./ Don't worry./ Never mind./ Excuse me./ Excuse me, Sir./Miss./Madam. etc.
	2. ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้คำแนะนำ	คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน
	3. พูด/เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ	คำศัพท์ สำนวน และประโยคที่ใช้บอกความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ เช่น Please.../ May...?/ I need.../ Help me!/ Can/Could...?/ Yes,.../No,... etc.
	4. พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว	คำศัพท์ สำนวน และประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว เช่น What do you do? I'm a/an... What is she/he? ...is a/an (อาชีพ) How old/tall...? I am... Is/Are/Can...or...? ...is/are/can... Is/Are...going to...or...? ...is/are going to... etc.

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	4. พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้เคียง กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ	คำและประโยคที่ใช้แสดงความรู้สึก และการให้เหตุผลประกอบ เช่น ชอบ/ไม่ชอบ ดีใจ เสียใจ มีความสุข เศร้า หิว รสชาติสวย น่าเกลียด เสียงดัง ดีไม่ดี เช่น I'm.../He/She/It is.../You/We/They are... I/You/We/They like.../He/She likes...because... I/You/We/They love.../He/She loves...because... I/You/We/They don't like/love/feel...because... He/She doesn't like/love/feel...because... I/You/We/They feel...because... etc.

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว	ประโยคและข้อความที่ใช้ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน เพื่อน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล เรียกสิ่งต่างๆ จำนวน 1-1,000 ลำดับที่ วัน เดือน ปี ฤดูกาล เวลา กิจกรรมที่ทำ สี ขนาด รูปทรง ที่อยู่ของสิ่งต่างๆ ทิศทางง่ายๆ สภาพดินฟ้าอากาศ อารมณ์ ความรู้สึก เครื่องหมายวรรคตอน
	2. เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ที่ฟังหรืออ่าน	คำ กลุ่มคำ และประโยคที่มีความหมายสัมพันธ์กับภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตาราง
	3. พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้เคียง	ประโยคที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็น

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้
อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง อย่างสุภาพเหมาะสม ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง ตามมารยาทสังคมและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การใช้สี หน้าที่ท่าทางประกอบการพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การ โบกมือ การแสดงความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ การกล่าวอวยพร การ แสดงอาการตอบรับหรือปฏิเสธ
	2. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ เทศกาล/วันสำคัญ/ งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของ ภาษา	ข้อมูลและความสำคัญของเทศกาล/วันสำคัญ/ งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เช่น วัน คริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกายตามฤดูกาล อาหาร เครื่องดื่ม
	3. เข้าร่วมกิจกรรม ทางภาษาและ วัฒนธรรมตามความ สนใจ	กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การเล่านิทาน บทบาทสมมุติ วันขอบคุณพระเจ้า วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยค ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	ความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ ของเจ้าของภาษากับของไทย การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
	2. เปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย	การเปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลงานฉลอง และประเพณีของเจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด / การเขียน	การค้นคว้า การรวบรวม และการนำเสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	การใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

สาระที่ 4 ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ	การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ

ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

การอ่านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างมากสำหรับผู้เรียน แต่อย่างไรก็ตามที่จะอ่านได้เข้าใจอย่างถ่องแท้จำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่าง การอ่านเริ่มจากระดับที่ง่ายซึ่งผู้อ่านไม่จำเป็นต้องต้องอาศัยความคิดเห็น เพียงแต่เข้าใจตรงตามตัวอักษรเท่านั้นและระดับยากคือผู้อ่านต้องใช้ความคิดเพื่อการวิเคราะห์ตัดสินประเมินค่าจากสิ่งที่อ่าน นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ในลักษณะที่คล้ายกันดังนี้

สมิธ (Smith, 1973, p.6) กล่าวว่า การอ่านไม่ใช่กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่มองเห็นเป็นสิ่งสำคัญ แต่เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลสองประเภท คือ ข้อมูลที่เป็นตัวอักษรในหน้ากระดาษที่ปรากฏต่อสายตา (Visual Information) และข้อมูลที่ได้มาจากสมองหรือประสบการณ์ (Nonvisual Information) ซึ่งข้อมูลประเภทหลัง มีความหมายต่อความเข้าใจในการอ่านมากกว่าประเภทแรกการวิเคราะห์แยกแยะความหมายในระดับคำจึงไม่ใช่สิ่งที่จำเป็นแต่มุ่งเน้นในความหมายของประโยคหรือข้อความมากกว่า

คูเปอร์ เดวิด และวอร์เนค (Cooper & David, 1988, p.3) กล่าวว่า การอ่านคือกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับสิ่งที่อ่านเพื่อให้ได้ความหมายจากสิ่งที่อ่าน

Milller (1982 : 12) ได้อธิบายจุดมุ่งหมายของการอ่านเป็น 6 ข้อดังนี้

1. อ่านเพื่อจับใจความคร่าว ๆ (Scanning Skimming Reading)
2. อ่านเพื่อจับใจความสำคัญ (Idea Reading)
3. อ่านเพื่อสำรวจรายละเอียด และจับใจความสำคัญโดยทั่วๆ ไป (Exploratory Reading)
4. อ่านเพื่อเข้าใจอย่างถ่องแท้ (Study Reading)
5. อ่านเพื่อใช้วิจารณ์ตามข้อความที่อ่าน (Critical Reading)
6. อ่านเพื่อวิเคราะห์ข้อความหรือแนวคิดเรื่องที่อ่าน Analytical Reading)

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539 : 178-179) ได้กล่าวว่า การอ่านเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่นอกเหนือไปจากการอ่านเพื่อศึกษาตัวอักษร ได้แบ่งการจัดกิจกรรมการสอนอ่านดังนี้

1. กิจกรรมก่อนการอ่าน (Pre-Reading Activity) สร้างความสนใจในเรื่องในเรื่องที่จะอ่าน และปูพื้นความรู้ในเรื่องที่จะอ่าน คาดคะเนเรื่องที่จะอ่าน การคาดคะเน
2. กิจกรรมระหว่างอ่าน (While-Reading Activity) เป็นการทำความเข้าใจโครงสร้างและเนื้อหาในเรื่องที่อ่าน ลำดับเรื่องโดยตัดออกมาเป็นตอนๆ Strip story เพื่อลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง การเติมข้อความ การเขียนแผนผัง
3. กิจกรรมหลังการอ่าน (Post-Reading Activity) เป็นการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ถ่ายทอดไปยังสู่ทักษะอื่น ๆ

กนิษฐา แสงสว่าง (2551 : 19) กล่าวว่า การอ่านคือการแปลความหมายของคำ สัญลักษณ์ รวมทั้งเรื่องราวต่าง ๆ โดยอาศัยกระบวนการคิด ประสบการณ์เดิมและเจตคติของผู้อ่านเพื่อที่จะเข้าใจ และความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน และสามารถนำสิ่งที่ได้จากการอ่านไปปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนได้เขียนไว้ รวมถึงจับใจความสำคัญ สรุปเกี่ยวกับสิ่งที่อ่านได้

สมุทรา เข็มเขาวนิช (2551 : 1) กล่าวว่า การอ่านคือการสื่อความหมายเป็นการสื่อความหมายระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน แสดงปฏิกิริยาตอบโต้และอาจจะโต้ตอบกับผู้อื่นด้วย

กรวิก ศรีแก้ว (2553 : 28) กล่าวว่า การอ่านคือ ความสามารถในการอ่านเรื่องเพื่อความเข้าใจในด้านการรู้ความหมาย แปลความหมายสัญลักษณ์ทางภาษาโดยผ่านกระบวนการคิดตามความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน ตีความเพื่อให้เกิดความเข้าใจความหมายของเรื่องทีอ่าน

คมสันต์ เณรฐานันท์ (2553 : 29) สรุปได้ว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการทางด้านความคิดเห็นในการตีความหมายสิ่งที่อ่าน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในข้อมูลทีอ่าน โดยต้องอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิม ตลอดจนความสามารถของผู้อ่าน เพื่อให้สามารถเข้าใจความหมายของสิ่งที่อ่านและเข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้เขียนที่ต้องสื่อความหมายได้

ดำรงศต์ อุดลย์ฤทธิกุล (2555 : 123) ได้กล่าวว่า การอ่าน เป็นทักษะของการแปลความหมาย จากตัวหนังสือ และเมื่อผู้อ่านสามารถอ่านและเข้าใจความหมายสิ่งที่อ่านได้ จะถือว่าการอ่านนั้นประสบผลสำเร็จ

อมร เข็มตาล (2556 : 23) สรุปว่า การอ่านนั้นเกี่ยวข้องกับกระบวนการที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนพอสมควร ต้องใช้ทักษะของสมองในการตีความหมาย สายตาในการมองเห็น หรือรับรู้จากการสัมผัส ต้องใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมในการแปลความหมาย หรือการใช้ทักษะการเดาอย่างมีหลักการที่เชื่อถือได้ ยิ่งไปกว่านั้นผู้รับสารหรือผู้อ่านต้องรู้วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารหรือผู้เรียนตลอดจนต้องมีความละเอียดอ่อนมากพอที่จะสามารถทำความเข้าใจในสารหรือข้อความที่กำลังอ่านได้เป็นอย่างดี

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ความหมายของการอ่าน หมายถึงกระบวนการแปลความหมายสัญลักษณ์จากตัวอักษร โดยผ่านกระบวนการคิดที่ผู้อ่านต้องใช้ประสบการณ์เดิม (Scheme) มาเป็นตัวช่วยในการแปลความหมาย ตีความ และสร้างความเข้าใจในสิ่งที่อ่าน จึงทำให้เกิดความเข้าใจในสัญลักษณ์ที่ผู้เขียนต้องการสื่อความไปยังผู้อ่าน และสามารถนำสิ่งที่ได้จากการอ่านไปปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนได้เขียนไว้

เกม

Drumheler (1972 :15) เกม คือการแข่งขันระหว่างคู่แข่ง ซึ่งเล่นเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มก็ได้ เล่นตามกติกาที่กำหนดให้ตามจุดมุ่งหมายของเกม

ชลาทิพย์ ผอมคง (2550 : 23-24) เกม หมายถึงกิจกรรมทางพลະแขนงหนึ่ง ไม่มีกติกาซับซ้อน ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความคิดสร้างสรรค์ สนุกสนาน ผ่อนคลายและส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นกิจกรรมการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่งกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้เล่น เกม และกฎกติกา

พรสวรรค์ สีป้อ (2550 : 237) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สนุกเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ก็ได้ การใช้ การนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย เนื่องจากได้มีการเคลื่อนไหวของร่างกาย มีการเคลื่อนไหว ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนด

ลลิตา อุ๋นทอง (2550 : 22) เกม หมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ก่อให้เกิดความสุขสนุกสนาน พัฒนาความเจริญด้านร่างกายและสติปัญญา มีลักษณะแข่งขันโดยผู้เล่นเป็นบุคคลหรือกลุ่มการแข่งขันก็ได้ ต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

ทิตนา แฉมมณี (2551 : 36-40) กล่าวว่า เกมเป็นสื่อที่สามารถพัฒนาความคิด ส่งเสริมผู้เรียนให้มีความสามารถในการตัดสินใจ การปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น มีเจตคติที่ดี กระตือรือร้นการรับฟังความคิดเห็นคนอื่น

เกมโชว์

Wikipedia (2559 : เว็บไซต์) เกมโชว์ เป็นลักษณะของรายการทางปัญหาในทุกรูปแบบ ทั้งเป็นปัญหาแบบวิชาการ มีการพัฒนาในหลายรูปแบบ มีความนิยมขึ้น ๆ ลง ๆ จากผู้ชม ในช่วงทศวรรษ 1950 มีประเภทรายการเกมโชว์มากขึ้นแต่ละรายการก็ได้มีความพยายามหารูปแบบแปลก ๆ ใหม่ ๆ มาเป็นจุดขาย

Jackiestrawbridge (2016 : website) ครูและรายการทีวีเกมโชว์นั้นไม่แตกต่างกัน เกมโชว์ จะมีเสียงดนตรี ไฟส่องสว่าง เพียงแค่ครูผู้สอนมีพลังและนำความตื่นเต้นเข้าไปยังห้องเรียนด้วย เมื่อมีการจัดกิจกรรมแบบรายการเกมโชว์ เด็กๆ แทบทุกรอไม่ไหวที่จะได้เล่นเกม เกมโชว์เป็นกิจกรรมหนึ่งในห้องเรียนที่เด็ก ๆ ให้ความสนใจเป็นพิเศษ คำศัพท์ ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ จะกลายเป็นสิ่งที่ง่าย และผู้สอนจะต้องทำให้บทเรียนนั้นน่าสนใจ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

กฤษฎี มีรัตน์ (2553 : 85) กล่าวว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีประโยชน์ในการฝึกทักษะการใช้ภาษาที่สนุก ช่วยผ่อนคลายบรรยากาศในห้องเรียน ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ฝึกใช้ภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ สนุกกับการเรียนและมีความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

สุภาวรรณ อินตะแก้ว (2557 : 75) สรุปว่า ผลการเปรียบเทียบโดยการใช้เกมระหว่างกลุ่มพบว่านักเรียนมีความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังเรียน มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และนักเรียนมีทักษะสังคมอยู่ในระดับดีมากหลังเรียนโดยการใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม

งานวิจัยต่างประเทศ

ลาร์รี่ เอ็มเมนท์ ออคัต (Larry Emment Orcutt. 1972 : 147-A) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมประกอบการสอนต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะ พฤติกรรม และภาษา วันละประมาณ 30 นาที ทุกวัน ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ โดยแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 3 กลุ่ม พบว่า เด็กกลุ่มที่เลือกเกมเองมีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกเกมให้ กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่ากลุ่มสอนปกติ กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกมประกอบการสอน สรุปได้ว่าเกมมีอิทธิพลต่อความสามารถในด้านภาษา วุฒิภาวะ และพฤติกรรมของผู้เรียน

เชสนัต (Chesnut อ้างถึงใน กันยารัตน์ เฟิงสา, 2553 : 61) ได้ศึกษาเรื่องบทบาทในการเล่นเกมที่ เป็นเทคนิคนำไปสู่การเขียน สรุปได้ว่า 1) คือจัดให้มีความเข้าใจอย่างชัดเจนของบทบาทการเล่น เกมโดยผ่านการใช้เทคนิคการเขียน 2) เพื่อจัดเอกสารและข้อมูลเทคนิค สำหรับคนที่ทำงานอดิเรก ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมอเมริกัน เพื่องานเขียนที่มีประสิทธิภาพ

ฟินลินสัน (Finlinson อ้างถึงใน กันยารัตน์ เฟิงสา, 2553 : 61) ได้ศึกษาเรื่องเกมทำให้เกิดความร่วมมือกัน พัฒนานิสัยของเด็กในการเข้าสังคม ได้ทดลองกับเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจำนวน 20 คน อายุ 4 ขวบ สรุปได้ว่า หลังจากการนำเกมความร่วมมือลักษณะการเข้าสังคมของเด็กเพิ่มสูงขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศแล้วการนำเกมมาพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี พอสรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์อย่างมากที่จะช่วยพัฒนาเด็กทั้งทางด้านสติปัญญาและการเข้าสังคม ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานอยากเล่น ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกๆ ขั้นตอน นักเรียนให้ความสนใจในกิจกรรมและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี เกมสามารถที่จะพัฒนาผู้เรียนได้ทุกระดับช่วงวัย ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของการวิจัย ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ตามรูปแบบของเคมมิสและแม็คแทกการ์ท (Kemmis and McTaggart อ้างถึงใน รูปทอง กว้างสวัสดิ์. 2549 : 141) โดยกำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี ตำบลนาดี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 35 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง ดังนี้

แผนที่ 1 Unit1 What do you want to be?

แผนที่ 2 Unit 2 Play safe

แผนที่ 3 Unit 3 It was great!

แผนที่ 4 Unit 4 On holiday

2. แบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อและแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ
3. แบบทดสอบใบรายการเกมโชว์ ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 10 ข้อ รวมแบบทดสอบทั้งหมด จำนวน 40 ข้อ ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เพื่อนำมาทดสอบในรายการเกมโชว์แต่ละวงรอบ มีทั้งหมด 4 วงรอบ
4. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับนักเรียน จำนวน 5 ข้อ
5. แบบสังเกตแบบกึ่งมีโครงสร้างการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show
6. แบบบันทึกการเขียนอนุทินของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี ใน 4 วงรอบ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้ดำเนินการดังนี้ คือ

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

1.2 ศึกษาตำรา เอกสารต่าง ๆ จากเว็บไซต์ หนังสือเรียน smile 6 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แนวคิดทฤษฎีและหลักการในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ จำนวน 4 แผน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1.3.1 สาระสำคัญ
- 1.3.2 มาตรฐานการเรียนรู้
- 1.3.3 สาระการเรียนรู้
- 1.3.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้
- 1.3.5 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- 1.3.6 กิจกรรมการเรียนรู้
- 1.3.7 สื่อ/แหล่งเรียนรู้
- 1.3.8 การวัดและประเมินผล
- 1.3.9 กิจกรรมเสนอแนะ
- 1.3.10 บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมตามรูปแบบของมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ของลิเคอร์ท (Likert) 5 ระดับ บุญชม ศรีสะอาด (2545: 102-103) ดังค่าเฉลี่ยต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อพิจารณาความสมบูรณ์ความถูกต้องของเนื้อหา ครอบคลุมสอดคล้องและมีความเหมาะสมตามระดับมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ของลิเคอร์ท (Likert) ซึ่งประกอบด้วย

1. นายประสาน บุญนอก วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต สาขา การบริหารการศึกษา ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 มีความเชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและนวัตกรรมและเทคโนโลยี

2. ดร.ณัฐพงษ์ ฉลาดแย้ม วุฒิการศึกษา ปริญญาเอก ปรัชญาดุสิตบัณฑิต สาขาหลักสูตร และการเรียนการสอนตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1 มีความเชี่ยวชาญด้านการหลักสูตรและการสอน และการวัดผล ประเมินผล

3. นางกัญจน์กมล มาลี ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้เชี่ยวชาญด้านงานวิจัยและสถิติ

โดยผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการ เกมโชว์ English Quiz Game Show จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีผลการประเมินดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Unit 1 What do you want to be? มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Unit 2 Play safe มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.63 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Unit 3 It was great มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.32 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Unit 4 On Holiday มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.37 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการ เกมโชว์ มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปเสนอผู้บริหารสถานศึกษาและหัวหน้าฝ่ายวิชาการอีกครั้งเพื่ออนุญาตในการใช้แผนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และแบบทดสอบในเกม

การสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อประเมินผลการพัฒนาการด้านการอ่านของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบทดสอบ

2.2 ศึกษาเนื้อหา สารระการหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ตัวชี้วัด และวิธีประเมินผล

2.3 สร้างแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ดังรายละเอียดแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	แบบทดสอบก่อนเรียน 10 ข้อ
	แบบทดสอบในรายการเกมโชว์ 10 ข้อ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	แบบทดสอบในรายการเกมโชว์ 10 ข้อ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	แบบทดสอบในรายการเกมโชว์ 10 ข้อ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	แบบทดสอบในรายการเกมโชว์ 10 ข้อ
	แบบทดสอบหลังเรียน 10 ข้อ

2.4 นำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาความเหมาะสม หาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) หรือ IOC โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบข้อนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด

ให้ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบข้อนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด

ให้ -1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบข้อนั้นไม่ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด

จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน พบว่าแบบทดสอบบางข้อไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ การตั้งคำถามไม่เหมาะสม แบบทดสอบบางข้อง่ายเกินไป ผู้วิจัยได้แก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะเพื่อให้ถูกต้องและมีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

2.5 นำแบบทดสอบที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วไปทดลองใช้กับนักเรียน (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนสำราญ อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู นักเรียนจำนวน 15 คน 1 ห้องเรียน ปรากฏว่ามีค่าอำนาจจำแนก 0.55 ซึ่งมีค่าสูงกว่า 0.20 ถือว่าใช้ได้

2.6 หาความยากง่ายรายข้อและค่าอำนาจจำแนกรายข้อโดยคัดเลือกข้อที่มีคุณภาพของแบบทดสอบ

2.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วเป็นฉบับสมบูรณ์แล้วนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มเป้าหมายต่อไป

3. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง เป็นแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยใช้ในการสัมภาษณ์นักเรียนในด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนต่อกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละกิจกรรม ความเข้าใจในเนื้อเรื่องในแต่ละแผนเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขปัญหาในวงรอบต่อไป ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างจำนวน 5 ข้อ ซึ่งคำถามที่นำมาสัมภาษณ์ได้มาจากจุดประสงค์เรียนเรียนรู้ของแผน

4. แบบสังเกตแบบกึ่งมีโครงสร้าง มีทั้งหมด 2 ข้อหลัก และ 6 ข้อย่อย ซึ่งข้อคำถามได้มาจากขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละชั้น และตั้งคำถามตามวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผน

5. การสร้างแบบบันทึกอนุทินของนักเรียน โดยกำหนดให้นักเรียนบันทึกแต่ละวงรอบ หรือบันทึกกิจกรรมที่นักเรียนได้เรียนรู้ในแต่ละวงรอบแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ กล่าวถึงความรู้สึก นึกคิดผลที่ได้จากการเรียนในแต่ละกิจกรรม ข้อเสนอแนะปรับปรุงแก้ไข หรือปัญหาที่นักเรียนได้พบในแต่ละกิจกรรมลงในแบบบันทึกอนุทิน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 นักเรียนจำนวน 35 คน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show มีทั้งหมด 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง ทดสอบก่อนเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และทดสอบหลังเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ซึ่งดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ในวงรอบที่ 1 เรื่อง Unit1 What do you want to be? จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ เวลา 3 ชั่วโมง เก็บข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียน Pre-test การสังเกตจากวิดีโอที่บันทึกไว้ตามแบบสังเกตแบบกึ่งมีโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับนักเรียน การเขียนอนุทินของนักเรียน ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขในวงรอบต่อไป

2. ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับปรุงในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ตามข้อเสนอแนะและแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่ได้จากการวิเคราะห์ในวงรอบที่ 1

3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนในวงรอบที่ 2 Unit 2 Play safe เวลา 3 ชั่วโมงเก็บข้อมูลจากการสังเกตจากวิดีโอที่บันทึกไว้ตามแบบสังเกตแบบกึ่งมีโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับนักเรียน การเขียนอนุทินของนักเรียน ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขในวงรอบต่อไป

4. ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เพื่อใช้ในวงรอบที่ 3

5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนในวงรอบที่ 3 Unit 2 It was great เวลา 3 ชั่วโมงเก็บข้อมูลจากการสังเกตจากวิดีโอที่บันทึกไว้ตามแบบสังเกตแบบกึ่งมีโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับนักเรียน การเขียนอนุทินของนักเรียน ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขในวงรอบต่อไป

6. ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เพื่อใช้ในวงรอบที่ 4

7. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนในวงรอบที่ 4 Unit 4 On holiday เวลา 3 ชั่วโมงเก็บข้อมูลจากการสังเกตจากวิดีโอที่บันทึกไว้ตามแบบสังเกตแบบกึ่งมีโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างสำหรับนักเรียน การเขียนอนุทินของนักเรียน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเรียนรวบรวมมาทั้งหมด 4 วงรอบมาสรุป วิเคราะห์และอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 แบบคือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2010 ในการวิเคราะห์ข้อมูลจกคะแนนการทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมในแต่ละชั้นของแผนการจัดการเรียนรู้ และการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้ t-test

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตแบบกึ่งมีโครงสร้างจากการเข้าร่วมกิจกรรมที่บันทึกไว้ในวิดีโอ การบันทึกกอนุทินของนักเรียน การสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง นำผลที่ได้มาวิเคราะห์และประเมินผลแบบสามเส้า (Triangulation Technique) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาสรุปบรรยาย เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบการสรุปอภิปรายผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการนี้จะอธิบายในลักษณะเป็นวงรอบของแต่ละแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อันทั้งหมด 4 วงรอบ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 ค่าความเที่ยงตรงเชิงพินิจ พิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์. 2545: 95) ใช้สูตร

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง มีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1
 $\sum R$ แทน ผลรวมของการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2 วิเคราะห์ข้อคำถามเป็นรายข้อ (Item Analysis) เพื่อตรวจสอบหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Index) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) (บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์. 2545: 84)

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
	N	แทน	จำนวนคนในกลุ่ม
	X	แทน	คะแนนของข้อคำถาม
	Y	แทน	คะแนนผลรวมของข้ออื่น ๆ ที่เหลือทุกข้อ

2.3 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังจากการใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t - test สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระจากกัน (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2550: 121 - 122) สูตรคำนวณ ดังนี้

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

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาค่า t-test
	$\sum D$	แทน	ผลรวมความแตกต่างระหว่างคะแนนการทดสอบ
	$(\sum D)^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของความแตกต่างระหว่างคะแนน หลังเรียนกับก่อนเรียน
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง ; df = n-1

2.4 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

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

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มเป้าหมาย

2.5 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละคน
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมคะแนนแต่ละคนยกกำลังสอง
	$(\sum X)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มเป้าหมาย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล และแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียน
\bar{x}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	อัตราส่วนที่ใช้พิจารณาในการแจกแจงแบบที่
IOC	แทน	ค่าความเที่ยงตรง
D	แทน	ผลต่างระหว่างคู่คะแนน
**	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 แบบคือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้โปรแกรม Microsoft Excel 2010 ในการวิเคราะห์ ข้อมูลจากคะแนนการทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมในแต่ละชั้นของแผนการจัดการเรียนรู้ และการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการใช้ t-test ดังนี้
2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตแบบกึ่งมีโครงสร้างจากการเข้าร่วมกิจกรรมที่บันทึกไว้ในวิดีโอ การบันทึกอนุทินของนักเรียน การสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง นำผลที่ได้มาวิเคราะห์และประเมินผลแบบสามเส้า (Triangulation Technique) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาสรุปบรรยาย เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมาก

ยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบการสรุปอภิปรายผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการนี้จะอธิบายในลักษณะเป็นวงรอบของแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 4 วงรอบ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

ตอนที่ 2 วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบในรายการเกมโชว์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show

ตอนที่ 4 วิเคราะห์ผลสะท้อนจากการปฏิบัติกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ตั้งแต่ช่วงรอบที่ 1-4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี การวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏผลดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี (จำนวน 35 คน)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง (D)	ผลต่างยกกำลังสอง (D ²)
1	4	8	4	16
2	5	7	2	4
3	7	10	3	9
4	4	8	4	16
5	7	8	1	1
6	6	8	2	4
7	3	8	5	25
8	5	8	3	9
9	6	7	1	1
10	4	7	3	9

ตาราง (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง (D)	ผลต่างยกกำลังสอง (D ²)
11	4	8	4	16
12	6	8	2	4
13	5	7	2	4
14	5	7	2	4
15	3	9	6	36
16	6	9	3	9
17	4	8	4	16
18	4	8	4	16
19	5	7	2	4
20	5	7	2	4
21	6	7	1	1
22	4	8	4	16
23	6	8	2	4
24	5	8	3	9
25	5	7	2	4
26	3	6	3	9
27	4	6	2	4
28	4	8	4	16
29	5	8	3	9
30	6	7	1	1
31	6	7	1	1
32	3	7	4	16
33	6	8	2	4
34	4	9	5	25
35	6	7	1	1
รวม	171	268	$\sum D = 97$	$(\sum D^2) = 327$
\bar{x}	4.89	7.66		
S	1.13	0.84		

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t = 12.54$)

ตาราง 2 ตารางสรุปผลการใช้แบบทดสอบ จากแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

กลุ่ม	n	\bar{x}	s	t
ก่อนการเรียน	35	4.89	1.13	12.54**
หลังการเรียน	35	7.66	0.84	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 1 แสดงว่าการใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมี อัตราส่วน และร้อยละหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน ($t=12.54$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตอนที่ 2 ผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบในรายการเกมโชว์

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง What do you want to be (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
5	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
8	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
รวม	9	7	8	24	8.00	ใช้ได้
\bar{x}	0.90	0.70	0.80	2.40	0.8	ใช้ได้

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง What do you want to be จำนวน 10 ข้อ ผลปรากฏว่ามีค่าความสอดคล้อง IOC ของผู้เชี่ยวชาญ แต่ละข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ซึ่งมีค่าสูงกว่า 0.20 ถือว่าใช้ได้

ตารางที่ 4 แสดงผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Play safe (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ข้อ ที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
2	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
3	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
4	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
5	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
8	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
9	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
รวม	8	7	7	22	7.33	ใช้ได้
\bar{x}	0.80	0.70	0.70	2.20		

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Play safe จำนวน 10 ข้อ ผลปรากฏว่ามีค่าความสอดคล้อง IOC ของผู้เชี่ยวชาญ แต่ละข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ซึ่งมีค่าสูงกว่า 0.20 ถือว่าใช้ได้

ตารางที่ 5 แสดงผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง It was great (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
4	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
5	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
6	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
7	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
8	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
รวม	8	7	8	23	7.67	ใช้ได้
\bar{x}	0.80	0.70	0.80	2.3		

จากตารางที่ 5 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง It was great จำนวน 10 ข้อ ผลปรากฏว่ามีค่าความสอดคล้อง IOC ของผู้เชี่ยวชาญ แต่ละข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ซึ่งมีค่าสูงกว่า 0.20 ถือว่าใช้ได้

ตารางที่ 6 แสดงผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง On holiday (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
5	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
6	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
7	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
8	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
รวม	7	8	8	23	7.67	ใช้ได้
\bar{x}	0.70	0.80	0.80	2.3		

จากตารางที่ 6 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง On holiday จำนวน 10 ข้อ ผลปรากฏว่ามีค่าความสอดคล้อง IOC ของผู้เชี่ยวชาญ แต่ละข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ซึ่งมีค่าสูงกว่า 0.20 ถือว่าใช้ได้

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show

ตารางที่ 7 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1 เรื่อง What do you want to be? สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
สาระสำคัญ						
1. ความถูกต้อง	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2. ครอบคลุมเนื้อหา	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้						
4. เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
5. มีความสอดคล้องกับพฤติกรรม	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เรียนรู้						
เนื้อหา/สาระการเรียนรู้						
6. มีความเหมาะสมกับระดับชั้น ทันสมัย	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
7. มีความเหมาะสมกับเวลา	4	4	4	4.00	0	มาก
8. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4.33	0.58	มาก
9. เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนและนำไปใช้ได้จริง	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
กิจกรรมการเรียนรู้						
10. กิจกรรมน่าสนใจ คงความสนใจ ทำให้ไม่เบื่อหน่าย	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
11. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
12. เรียงลำดับกิจกรรมได้เหมาะสมและ	4	4	4	4.00	0	มาก
หลากหลาย						
13. กิจกรรมที่นำมาใช้ช่วยให้เรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์	4	4	5	4.33	0.58	มาก
14. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
สื่อการเรียนรู้						
15. สอดคล้องมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4	4	4	4.00	0	มาก
16. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	4	5	4	4.33	0.58	มาก
17. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
18. ครอบคลุมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
19. สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
20. วัดผลและประเมินผลได้ตามสภาพจริง	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.30	4.45	4.65	4.47	0.49	มาก

จากตารางที่ 7 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Unit 1 What do you want to be? ผลปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 8 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2 เรื่อง Play safe สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสวรรคคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
สาระสำคัญ						
1. ความถูกต้อง	4	5	4	4.33	0.58	มากที่สุด
2. ครอบคลุมเนื้อหา	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5	5	5	5.00	0	มาก
จุดประสงค์การเรียนรู้						
4. เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
5. มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมกร	4	4	5	4.33	0.58	มากที่สุด

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
เรียนรู้						
เนื้อหา/สาระการเรียนรู้						
6. มีความเหมาะสมกับระดับชั้น ทันสมัย	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
7. มีความเหมาะสมกับเวลา	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
8. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
9. เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนและนำไปใช้ได้ จริงและนำไปใช้ได้จริง	5	5	5	5.55	0	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้						
10. กิจกรรมน่าสนใจ คงความสนใจ ทำให้ ไม่เบื่อหน่าย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
11. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0	มาก
12. เรียงลำดับกิจกรรมได้เหมาะสมและ หลากหลาย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
13. กิจกรรมที่นำมาใช้ช่วยให้เรียนรู้ได้ ตามจุดประสงค์	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
14. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วย ตนเอง	4	4	4	4.00	0	มาก
สื่อการเรียนรู้						
15. สอดคล้องมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4	4	4	4.00	0	มาก
16. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
17. เหมาะกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	4	4	4.33	0.58	มากที่สุด
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
18. ครอบคลุมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
19. สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
20. วัดผลและประเมินผลได้ตามสภาพ จริง	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.65	4.55	4.60	4.63	0.05	มาก

จากตารางที่ 8 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2 เรื่อง Play safe ผลปรากฏว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.63 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 9 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3 เรื่อง It was great! สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
สาระสำคัญ						
1. ความถูกต้อง	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2. ครอบคลุมเนื้อหา	5	4	4	4.33	0.58	มาก
3. มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
จุดประสงค์การเรียนรู้						
4. เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
5. มีความสอดคล้องกับพฤติกรรม	4	5	4	4.33	0.58	มาก
เรียนรู้						
เนื้อหา/สาระการเรียนรู้						
6. มีความเหมาะสมกับระดับชั้น ทันสมัย	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
7. มีความเหมาะสมกับเวลา	4	5	4	4.33	0.58	มาก
8. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0	มาก
9. เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนและนำไปใช้ได้จริง	4	4	4	4.00	0	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้						
10. กิจกรรมน่าสนใจ คงความสนใจ ทำให้ไม่เบื่อหน่าย	4	4	5	4.33	0.58	มาก
11. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
12. เรียงลำดับกิจกรรมได้เหมาะสมและ	4	5	4	4.33	0.58	มาก
หลากหลาย						
13. กิจกรรมที่นำมาใช้ช่วยให้เรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์	4	4	4	4.00	0	มาก
14. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง	4	4	4	4.00	0	มาก

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
สื่อการเรียนรู้						
15. สอดคล้องมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4	4	4	4.00	0	มาก
16. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
17. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
18. ครอบคลุมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0	มาก
19. สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
20. วัดผลและประเมินผลได้ตามสภาพจริง	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.25	4.4	4.3	4.32	0.40	มาก

จากตารางที่ 9 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3 เรื่อง It was great! ผลปรากฏว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.32 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 10 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 4 เรื่อง On holiday สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
สาระสำคัญ						
1. ความถูกต้อง	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
2. ครอบคลุมเนื้อหา	5	4	4	4.33	0.58	มาก
3. มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้						
4. เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
5. มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการณ์เรียนรู้	4	4	4	4.00	0	มาก
เนื้อหา/สาระการเรียนรู้						

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
6. มีความเหมาะสมกับระดับชั้น ทันสมัย	4	5	4	4.33	0.58	มาก
7. มีความเหมาะสมกับเวลา	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
8. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58	มาก
9. เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนและนำไปใช้ได้ จริง	4	4	5	4.33	0.58	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้						
10. กิจกรรมน่าสนใจ คงความสนใจ ทำให้ ไม่เบื่อหน่าย	4	5	4	4.33	0.58	มาก
11. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	4	4.33	0.58	มาก
12. เรียงลำดับกิจกรรมได้เหมาะสมและ หลากหลาย	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
13. กิจกรรมที่นำมาใช้ช่วยให้เรียนรู้ได้ ตามจุดประสงค์	4	4	4	4.00	0	มาก
14. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วย ตนเอง	4	4	4	4.00	0	มาก
สื่อการเรียนรู้						
15. สอดคล้องมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4	5	4	4.33	0.58	มาก
16. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
17. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
18. ครอบคลุมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0	มาก
19. สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ การเรียนรู้	4	5	4	4.33	0.58	มาก
20. วัดผลและประเมินผลได้ตามสภาพ จริง	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.43	4.52	4.19	4.37	0.46	มาก

ตารางที่ 10 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 4 เรื่อง On holiday ผลปรากฏว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.37 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 4 วิเคราะห์ผลสะท้อนจากการปฏิบัติกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ตั้งแต่รอบที่ 1-4

ตารางที่ 11 สรุปคะแนนเฉลี่ยร้อยละของการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ตั้งแต่รอบที่ 1-4

วงรอบที่	ผลการพัฒนาทักษะการอ่าน		ความหมาย
	คะแนนรวม(แผน)	เฉลี่ยร้อยละ	
1	795	75.17	พอใช้
2	835	79.52	พอใช้
3	876	83.43	ดี
4	900	85.71	ดี
เฉลี่ย	851.1	80.96	ดี

จากตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ทั้ง 4 วงรอบ พบว่า สามารถพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 80.96

ตารางที่ 12 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (วงจรถี 1)

เลขที่	รายการที่ประเมินกิจกรรมที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
1	6	8	8	22	73.33	พอใช้
2	7	8	9	24	80.00	ดี
3	7	8	9	24	80.00	ดี
4	7	8	9	24	80.00	ดี
5	9	8	9	26	86.67	ดี
6	7	8	9	24	80.00	ดี
ตาราง (ต่อ)		7	8	22	73.33	พอใช้
			8	22	73.33	พอใช้
9	7	7	8	22	73.33	พอใช้
10	6	8	8	22	73.33	พอใช้
11	6	8	8	22	73.33	พอใช้

เลขที่	รายการที่ประเมินกิจกรรมที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
12	6	8	8	22	73.33	พอใช้
13	7	8	9	24	80.00	ดี
14	7	7	9	23	76.67	พอใช้
15	6	8	9	23	76.67	พอใช้
16	9	8	9	26	86.67	ดี
17	8	7	9	24	80.00	ดี
18	7	7	8	22	73.33	พอใช้
19	7	7	8	22	73.33	พอใช้
20	6	7	8	21	70.00	พอใช้
21	6	7	8	21	70.00	พอใช้
22	7	8	8	23	76.67	พอใช้
23	7	8	7	22	73.33	พอใช้
24	7	8	8	23	76.67	พอใช้
25	6	7	8	21	70.00	พอใช้
26	7	8	8	23	76.67	พอใช้
27	6	8	7	21	70.00	พอใช้
28	6	7	7	20	66.67	พอใช้
29	7	7	8	22	73.33	พอใช้
30	7	7	7	21	70.00	พอใช้
31	7	7	8	22	73.33	พอใช้
32	8	7	7	22	73.33	พอใช้
33	8	8	9	25	83.33	ดี
34	8	8	9	25	83.33	ดี
35	6	8	9	23	76.67	พอใช้
ค่าเฉลี่ยรวม				795	75.17	พอใช้

จากตารางที่ 12 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (วงจรถูกที่ 1) ผลปรากฏว่า คะแนนรวมทั้ง 3 กิจกรรม อยู่ที่ 795 ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 75.17 การสะท้อนผลจากการปฏิบัติวงรอบที่ 1 (Unit 1 What do you want to be?) ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

กิจกรรมขั้นก่อนการอ่าน (Pre-reading)

ชั้นนี้ครูผู้สอนได้สอนเกี่ยวกับคำศัพท์ และโครงสร้างประโยคที่สำคัญต่อการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยเปิดสื่อการสอนจากโปรแกรม Microsoft Power Point 2010 จากการสังเกตผู้เรียนมีความสนใจ และให้ความร่วมมือในกิจกรรมเป็นอย่างดี มีความกระตือรือร้นที่อยากจะรู้ อยากจะเรียนจากสื่อที่ภาพสีสันสวยงาม และเสียงคำศัพท์จากเจ้าของภาษามาเปิดให้นักเรียนได้ฟัง และได้ดู ผู้สอนได้ฝึกการใช้คำศัพท์และประโยคโดยให้ผู้เรียนได้ลองฝึกทำในแบบฝึกหัด สอนการอ่านแบบ scanning skimming ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการบันทึกอนุทินของนักเรียน ดังนี้

“...การอ่านภาษาอังกฤษให้เร็วและไวสนุกดีค่ะ แต่หนูยังไม่มั่นใจเกี่ยวกับคำศัพท์ว่าจะแปลถูกหรือเปล่า บางครั้งหนูก็แปลผิดทำให้ความหมายเปลี่ยน หนูยังต้องใช้ dictionary เปิดเกือบทุกตัวเพื่อความเข้าใจ แต่หนูก็จะพยายามอ่านให้ได้ตามที่คุณครูสอนค่ะ ฝึกสังเกตคำศัพท์จากข้างหน้าคำที่หนูอ่านไม่ออกค่ะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 10. 4 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...ผมชอบอ่านภาษาอังกฤษมากเลยครับ มันทำหายดี เวลาผมอ่านผิดคุณครูก็ไม่ตำ เวลาเรียนอ่านไม่ถูก คุณครูจะขอย้ำคำนั้นเสมอจนผมจำได้ครับ อยากเรียนภาษาอังกฤษแบบนี้ครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 5. 4 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หนูชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากเลยคะ แต่หนูยังไม่ค่อยเก่งเรื่องการอ่านเพราะว่าหนูมีพื้นฐานด้านการเรียนภาษาอังกฤษน้อยมาก อยากจะให้คุณครูสอนเทคนิคการอ่านจนหนูอ่านได้ แต่วันนี้คุณครูสอนการอ่านแบบสะแกน หนูก็พอจะอ่านและเข้าใจในเรื่องนิดหน่อย หนูอยากอ่านภาษาอังกฤษได้มากกว่านี้ค่ะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 34. 4 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

จากการอ่านการบันทึกอนุทินของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีความสนใจที่จะฝึกอ่านภาษาอังกฤษ อยากอ่านภาษาอังกฤษให้ได้ และชอบกิจกรรมการสอนคำศัพท์และโครงสร้างประโยค การอ่านแบบสะแกน นักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคการอ่านเบื้องต้นเพื่อนำไปสานต่อในกิจกรรมต่อไป

ชั้นกิจกรรมระหว่างการอ่าน (While-reading)

ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการฝึกใช้ทักษะการอ่านซึ่งต่อจากการเรียนรู้ในชั่วโมงแรก มีอยู่ 2 กิจกรรมคือ อ่านวิเคราะห์หับทอ่านแล้วตอบคำถาม ในกิจกรรมที่ 1 ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด อ่านเนื้อเรื่องแล้วจับคู่ภาพกับคำศัพท์ พร้อมกับเฉลยอธิบายให้นักเรียนฟัง ผลปรากฏว่าผู้เรียนส่วนมากยังต้องพึ่งพา dictionary ในการแปล บางคนทำแบบฝึกหัดโดยใช้วิธีการสังเกตคำศัพท์ ในกิจกรรมที่ 2 ครูได้แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เพื่อทำกิจกรรม เรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง ผลปรากฏว่า ผู้เรียนส่วนมาก เริ่มมีทักษะด้านการอ่าน อ่านแบบเร็ว เพื่อแข่งขันกับกลุ่มอื่น บางกลุ่ม

เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องได้ถูกต้องทั้งหมด บางกลุ่มยังเรียงลำดับได้ไม่ถูกต้อง ดังการบันทึกอนุทินต่อไปนี่

“...ผมพยายามอ่านทุกตัวอักษร และพยายามจำก็ยังไม่จำไม่ได้ พอเพื่อนพูดว่าต้องเรียงแบบเริ่มต้นประโยคจะเป็นตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ ผมก็เลยเข้าใจว่า การที่จะเริ่มประโยคใหม่จะต้องมีตัวอักษรใหญ่ๆ อยู่ด้านหน้า แล้วมีจุดอยู่ท้ายประโยค ผมก็ได้เรียนรู้เกี่ยวกับประโยควันนี้เลยครับ วันนี้สนุกมากเลยครับอยากเล่นแบบนี้อีกทุกๆวันเลย...”

(นักเรียนชายเลขที่ 3. 6 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หนูชอบกิจกรรมนี้ค่ะ เพราะได้วิ่งและได้ฝึกจำแล้วมาเรียงประโยคตามความเข้าใจ พวกเราในกลุ่มช่วยกันดีมากเลยคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 35. 6 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...กลุ่มเราเสร็จก่อนเพื่อนเลย ขณะในเกมนี้ คราวหน้าก็ต้องชนะอีก ชอบเล่นเกมแบบนี้มากเลยครับ เพราะผมชอบอ่านแล้วเรียงประโยคทำให้ผมรู้สึกท้าทายดี...”

(นักเรียนชายเลขที่ 33. 6 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

“...คุณครูสอนสนุกมากค่ะ อยากให้มีเกมแบบนี้อีกเยอะๆ พวกหนูช่วยกันเรียงประโยคลำดับเหตุการณ์ แต่ก็พลาดไปแค่ประโยคเดียว คราวหน้าจะต้องทำให้ถูกต้องเลยคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 27. 6 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์และอ่านอนุทินของนักเรียนก็พบว่าผู้เรียนให้ความสนใจในกิจกรรม มีความสามัคคีกันในกลุ่ม พยายามที่จะอ่านและเรียงลำดับเหตุการณ์ตามบทอ่านที่ครูมอบหมาย และชอบที่จะแข่งขันเอาชนะเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการแข่งขันกันแบบนี้

ขั้นกิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading)

ผู้วิจัยได้แบ่งนักเรียนออกเป็น 7 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คนเพื่อเล่นเกมในรายการเกมโชว์ การแบ่งกลุ่มผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผู้เรียนที่มีผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่อยู่ในระดับดีมากเป็นหัวหน้าทีมและกลุ่มผู้เรียนที่อยู่ในระดับปานกลาง และอ่อนแบ่งเข้ากลุ่มแบบคละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อนอยู่ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการช่วยเหลือกันในการอ่านกิจกรรมต่อไป ในกิจกรรมขั้นนี้ผู้เรียนมีความรู้สึกตื่นตัวอยากจะทำ และตอบคำถาม วิธีการเล่นคือ ครูอธิบายขั้นตอนการเล่น กฎกติกา มารยาท ครูอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมในช่วงนี้ว่าจะมีการฝึกนำทักษะการอ่านที่นักเรียนได้ฝึกมาแล้ว มาแข่งขันกันในเกม ครูอธิบายกฎ กติกา มารยาทในการเล่น English Quiz Game Show โดยจะแบ่งผู้เรียนแบบคละกัน มีเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จำนวน 7 กลุ่ม โดยครูตั้งชื่อกลุ่ม A เป็นกลุ่มที่ 1 กลุ่ม BA เป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม C A เป็นกลุ่มที่ 3 กลุ่ม D เป็นกลุ่มที่ 4 กลุ่ม E เป็นกลุ่มที่ 5 กลุ่ม F เป็นกลุ่มที่ 6 และกลุ่ม G เป็นกลุ่มที่ 7 มีคำถามทั้งหมด 10 คำถาม 4 ตัวเลือก เมื่อพิธีกรเปิดคำถามพร้อมตัวเลือก ผู้เล่นมีเวลาอ่านคำถามและคำตอบภายใน 1-2 นาที เสียงกระดิ่งดังหนึ่งครั้งเป็นเสียงสัญญาณหมดเวลา หากกลุ่มใดยังไม่ส่งกระดาษคำตอบถือว่าหมดสิทธิ์ตอบข้อนั้น ผู้เล่นตอบถูกจะ

ได้ข้อละ 1 คะแนน ซึ่งแต่ละคะแนนก็จะเป็นคะแนนเก็บของผู้เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป ซึ่งเป็นการอ่านข้อความเกี่ยวกับ โครงสร้างประโยค และคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนผ่านมาแล้วและต้องใช้ ความเร็วในการอ่านและวิเคราะห์ความถูกต้องของข้อความและตัวเลือกทั้ง 4 ข้อ เมื่อผู้เล่นพร้อมแล้ว ครูผู้สอนดำเนินรายการเป็นพิธีกร มีเสียงดนตรี sound effect เพิ่มความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้เรียน เหมือนนักเรียนเป็นผู้ร่วมเล่นเกมในรายการเกมโชว์จริง Ladies and gentlemen, welcome to English Quiz Game Show on channel 888. ผู้เล่นทุกคนปรบมือพร้อมเสียงดีใจ As we know that this game has 10 questions and 4 choices. When you understand and know the answer in each question write it down your answer in the blank to the answer card. So we have 7 teams join the game today. Are you ready? There first question is.... จากนั้นผู้เล่นเริ่มอ่านคำถามและเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบรอสัญญาณกระดิ่งแล้วตัวแทนรีบวิ่งไปส่งกับ พิธีกร พอหมดเวลา พิธีกรให้ตัวแทนในกลุ่มใดก็ได้ในกลุ่มมาเขียนคะแนนลงใน score board พิธีกร อ่านคำตอบของแต่ละทีมแล้วให้ผู้ช่วยเขียนตอบตอบลงใน score board แต่ยังไม่เฉลย เมื่อเขียน คะแนนของแต่ละกลุ่มลงไปในห้องตารางคะแนน score board หมดทุกกลุ่มแล้ว พิธีกรพาผู้เล่นอ่าน คำถามแล้ววิเคราะห์คำถามอีกครั้งจากนั้น กดปุ่มเฉลย เมื่อเฉลยแล้วก็ไปกดเล่นข้อต่อไป เล่นวนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนหมดข้อคำถามจากนั้นก็สรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม ซึ่งผลจากการสัมภาษณ์และการบันทึกอนุทิน ของนักเรียนมีดังนี้

“...เป็นเกมที่เหมือนในรายการทีวีเลยครับ ผมรู้สึกตื่นเต้นมากๆ ทำอะไรไม่ถูกเลย ผมคิดว่า ผมจะตอบข้อที่ถูกแล้วนะครับ แต่ผมก็ไม่ตอบ ตื่นเต้นกับการจัดรายการของคุณครูมาก เสียงดนตรี เหมือนจริงในรายการ เกมมีสีสันสวยงามมากเลยครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 7. 8 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หนูชอบมากเลยคะ ตื่นเต้นดีมาก หัวใจหนูเต้นตุบๆตลอดเลย หนูกลัวตอบผิด พยายาม อ่านกับเพื่อนๆ แล้วก็ถามกันตลอดว่าข้อไหนถูกและก็ถามเหตุผลเพื่อนๆ ว่า ข้อนั้นถูกเพราะอะไรก็ช่วย เขียนคำตอบคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 27. 8 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...ผมกับเพื่อนๆ ในกลุ่มได้คะแนนน้อยเพราะมัวแต่ตื่นเต้นกับรายการเกมโชว์ พวกผม พยายามอ่านอย่างเต็มที่แต่ก็ตอบไม่ถูก เกมสนุกมากอยากให้คุณครูจัดแบบนี้ตลอดเลย...”

(นักเรียนชายเลขที่ 20. 8 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

“...หนูไม่เคยคิดว่าจะมีห้องเรียนแบบจัดรายการเกมโชว์แบบนี้คะ หนูตื่นเต้นมากเลยคะทำ อะไรไม่ถูกเลย แต่คราวหน้าหนูจะไม่พลาดอีกแล้วคะ จะทำให้ดีกว่ากลุ่มอื่นๆ ค่ะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 28. 8 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์และอ่านอนุทินของนักเรียนในกิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading) ทำให้ทราบปัญหาว่า ครูผู้สอนยังไม่ได้ปรับพื้นฐานผู้เรียนให้เท่า ๆ กัน และยังไม่มีการซักซ้อมการจัดรายการ เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้สึกผ่อนคลาย ในวงรอบถัดไป ผู้วิจัยจะต้องปรับพื้นฐานผู้เรียนก่อนแล้วดำเนินการตาม กิจกรรมในขั้นต่อไป ผู้เรียนส่วนมากชอบและสนุกกับกิจกรรมรายการเกมโชว์เหมือนในรายการโทรทัศน์ จริง มีสื่อ ภาพและเสียงสมจริง จึงทำให้เด็กเกิดความสนใจที่อยากจะเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา

ตาราง 13 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (วงจรถี 2)

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
1	6	8	8	22	73.33	พอใช้
2	8	8	8	24	80.00	ดี
3	7	8	9	24	80.00	ดี
4	8	8	9	25	83.33	ดี
5	8	9	9	26	86.67	ดี
6	8	8	8	24	80.00	ดี
7	7	7	8	22	73.33	พอใช้
8	7	7	8	22	73.33	พอใช้
9	8	7	8	23	76.67	พอใช้
10	7	7	8	22	73.33	พอใช้
11	7	8	9	24	80.00	ดี
12	6	9	9	24	80.00	ดี
13	8	9	9	26	86.67	ดี
14	8	9	9	26	86.67	ดี
15	7	9	8	24	80.00	ดี
16	9	8	9	26	86.67	ดี
17	6	7	8	21	70.00	พอใช้
18	8	7	8	23	76.67	พอใช้
19	7	7	8	22	73.33	พอใช้
20	7	7	7	21	70.00	พอใช้
21	7	8	9	24	80.00	ดี
22	8	8	7	23	76.67	พอใช้
23	8	8	9	25	83.33	ดี
24	8	9	9	26	86.67	ดี
25	7	9	8	24	80.00	ดี
26	9	7	9	25	83.33	ดี
27	8	7	7	22	73.33	พอใช้
28	7	7	7	21	70.00	พอใช้
29	8	9	9	26	86.67	ดี
30	8	7	9	24	80.00	ดี
31	9	7	7	23	76.67	พอใช้

ตาราง (ต่อ)

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
32	8	9	8	25	83.33	ดี
33	9	7	8	24	80.00	ดี
34	9	9	9	27	90.00	ดีมาก
35	8	8	9	25	83.33	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม				835	79.52	พอใช้

จากตารางที่ 13 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (วงจรถี 2) ผลปรากฏว่า คะแนนรวมทั้ง 3 กิจกรรม อยู่ที่ 835 ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 79.52

การสะท้อนผลจากการปฏิบัติวงรอบที่ 2 (Unit 2 Play safe) ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

กิจกรรมขั้นก่อนการอ่าน (Pre-reading)

ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการถามเกี่ยวกับกีฬา เรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และโครงสร้างประโยคพื้นฐานที่ต้องนำไปใช้ในกิจกรรมขั้นต่อไปผู้เรียนต่างให้ความสนใจเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน ครูทบทวนการอ่านแบบ canning ผลปรากฏดังต่อไปนี้

“...ผมชอบเล่นกีฬามากเลยครับ พอได้มาเรียนเกี่ยวกับกีฬาผมชอบมากเลย ทำให้ผมอยากจะเรียนและเล่นเกมแบบสปีดดาท์ก่อนมากเลยครับสนุกดีครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 1. 11 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

“...เวลาว่าง ๆ หนูจะชอบอ่านหนังสือภาษาอังกฤษค่ะ ทำให้หนูมีพื้นฐานการอ่านหนังสือต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีภาษาอังกฤษ หนังสือพิมพ์ที่มีตัวภาษาอังกฤษตัวใหญ่ๆ ป้ายบอกทางต่าง ๆ หนูอยากจะเก่งด้านการอ่านมากเลยคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 10. 11 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หนูชอบดูรายการฟุตบอลมากเลยคะ พอได้เรียนเกี่ยวกับกีฬาหนูก็ชอบอยากนำความรู้นี้ไปใช้เกี่ยวกับการเล่นกีฬาเลยคะ หนูอยากอ่านภาษาอังกฤษคล่อง ๆ กว่านี้คะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 29. 11 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

จากการสัมภาษณ์และบันทึกอนุทินของนักเรียนในชั้นนี้ ผู้เรียนต่างมีความเห็นว่าเดียวกันว่าอยากอ่านภาษาอังกฤษคล่อง ๆ อยากให้มีการจัดกิจกรรมเกมโชว์นักเรียนชอบการแข่งขันเอาชนะผู้อื่น หากมีการฝึกฝนผู้เรียนให้อ่านคล่องแล้ว ทักษะอื่นๆ ต่อไปก็จะง่ายและสามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

กิจกรรมขั้นระหว่างอ่าน (While-reading)

ในชั้นนี้ผู้วิจัยได้ใช้กิจกรรมระหว่างอ่าน 2 กิจกรรม เพื่อทบทวนการอ่านโดยกิจกรรมแรกให้นักเรียนฝึกทำแบบฝึกหัดอ่านแล้วตอบคำถาม นักเรียนส่วนมากสามารถทำได้ดีและผ่านเกณฑ์กันทุกคน

กิจกรรมที่สองให้นักเรียนทำเป็นกลุ่มโดยให้ช่วยกันระดมความคิดแล้วตอบคำถามในแบบฝึกหัด ผู้เรียนให้ความสนใจที่จะเรียนรู้และผ่านเกณฑ์กันทุกคน ผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนดังนี้

“...แบบฝึกหัดในกิจกรรมแรกหนูชอบมากเลยคะ เพราะหนูทำคะแนนเกือบเต็มเพราะมีหนึ่งข้อที่หนูอ่านข้ามไปคะเลยตอบไม่ถูก ต่อไปหนูจะรอบคอบในการอ่านกว่านี้คะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 33. 13 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

“...ผมชอบเล่นเกมมากเลยครับ ชอบทำงานเป็นกลุ่มด้วยครับเพราะผมจะชอบฟังเวลาเพื่อนอธิบายให้ฟัง และก็ช่วยกันตอบคำถาม ไม่ต้องทำคนเดียวเพราะถ้าผมทำคนเดียวผมไม่มั่นใจในคำตอบของผมเองเลยครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 18. 13 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...บทอ่านที่ครูแจกให้ทำไม่ค่อยยากคะ พอทำได้เพราะคุณครูได้สอนในการอ่านแบบ scanning แล้วหนูก็เลยนำมาใช้คะ และเพื่อน ๆ ก็ช่วยเหลือกันดีคะหนูชอบทำงานกลุ่มมากเลยคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 15. 13 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

จากการสัมภาษณ์และการบันทึกอนุทินของนักเรียนในชั้นนี้นักเรียนต่างก็ให้ความเห็นว่าอยากทำงานแบบกลุ่ม เพราะมีการช่วยกันคิดหาคำตอบและมีความมั่นใจมากยิ่งขึ้นในการตอบคำถามแต่ละข้อ นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านเพิ่มขึ้นจากการสังเกตในวิดีโอ นักเรียนชอบการเล่นการแข่งขันในแต่ละกลุ่ม มีความสุขในกิจกรรมกลุ่ม

กิจกรรมขั้นหลังการอ่าน (Post-reading)

ครูอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมในช่วงนี้ว่าจะมีการฝึกนำทักษะการอ่านที่นักเรียนได้ฝึกมาแล้ว มาแข่งขันกันในเกม ครูอธิบายกฎ กติกา มารยาทในการเล่น English Quiz Game Show โดยจะแบ่งผู้เรียนแบบคละกัน มีเก็ง ปานกลาง และอ่อน ในแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จำนวน 7 กลุ่ม โดยครูตั้งชื่อกลุ่ม A เป็นกลุ่มที่ 1 กลุ่ม BA เป็นกลุ่มที่ 2 กลุ่ม C A เป็นกลุ่มที่ 3 กลุ่ม D เป็นกลุ่มที่ 4 กลุ่ม E เป็นกลุ่มที่ 5 กลุ่ม F เป็นกลุ่มที่ 6 และกลุ่ม G เป็นกลุ่มที่ 7 มีคำถามทั้งหมด 10 คำถาม 4 ตัวเลือก เมื่อพิธีกรเปิดคำถามพร้อมตัวเลือก ผู้เล่นมีเวลาอ่านคำถามและคำตอบภายใน 1-2 นาที เสียงกระดิ่งดังหนึ่งครั้งเป็นเสียงสัญญาณหมดเวลา หากกลุ่มใดยังไม่ส่งกระดาษคำตอบถือว่าหมดสิทธิ์ตอบข้อนั้น ผู้เล่นตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน ซึ่งแต่ละคะแนนก็จะเป็นคะแนนเก็บของผู้เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป ซึ่งเป็นการอ่านข้อคำถามเกี่ยวกับ โครงสร้างประโยค และคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนผ่านมาแล้วและต้องใช้ความเร็วในการอ่านและวิเคราะห์ความถูกต้องของข้อคำถามและตัวเลือกทั้ง 4 ข้อ เมื่อผู้เล่นพร้อมแล้ว ครูผู้สอนดำเนินรายการเป็นพิธีกร มีเสียงดนตรี sound effect เพิ่มความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้เรียนเหมือนนักเรียนเป็นผู้ร่วมเล่นเกมในรายการเกมโชว์จริง Ladies and gentlemen, welcome to English Quiz Game Show on channel 888. ผู้เล่นทุกคนปรบมือพร้อมเสียงดีใจ As we know that this game has 10 questions and 4 choices. When you understand and know the answer in each question write it down your answer in the blank to the answer card. So we have 7 teams join the game today. Are you ready? There first question is.... จากนั้นผู้เล่นเริ่มอ่านคำถามและเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบรอ

สัญญาณกระดิ่งแล้วตัวแทนรีบวิ่งไปส่งกับพิธีกร พอหมดเวลา พิธีกรให้ตัวแทนในกลุ่มใดก็ได้ในกลุ่มมาเขียนคะแนนลงใน score board พิธีกรอ่านคำตอบของแต่ละทีมแล้วให้ผู้ช่วยเขียนตอบตอบลงใน score board แต่ยังไม่เฉลย เมื่อเขียนคะแนนของแต่ละกลุ่มลงในช่องตารางคะแนน score board หมดทุกกลุ่มแล้ว พิธีกรพาผู้เล่นอ่านคำถามแล้ววิเคราะห์คำถามอีกครั้งจากนั้น กดปุ่มเฉลย เมื่อเฉลยแล้วก็ไปกดเล่นข้อต่อไป เล่นวนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนหมดข้อคำถามจากนั้นก็สรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม ผลจากการสังเกต การสัมภาษณ์และการบันทึกอนุทินของนักเรียนดังนี้

“...ผมรอที่จะได้เล่นเกมตอบคำถามในรายการเกมโชว์ของคุณครุมาตลอดเลย ชอบตรงที่มีเสียงดนตรีมัน ๆ ในตอนเริ่มรายการครับ ผมลุกขึ้นเต้นเลย พอคุณครูเปิดคำถามแรกผมกับเพื่อน ๆ รีบหาคำตอบอ่านแล้วปรึกษากันแล้วรีบส่งคำตอบอย่างรวดเร็วเลยครับ ผมดีใจมากที่ตอบคำถามถูกเพราะพวกผมอ่านแล้วช่วยกันตอบครับ สนุกมากเลยครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 8. 15 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หนูอ่านคำถามและตัวเลือกไม่ทันค่ะเลยตอบคำถามช้า ต่อไปหนูจะพยายามอ่านให้ทันค่ะ และรีบอ่านและปรึกษาคับเพื่อน ๆ ค่ะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 16. 15 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หนูอ่านคำถามและรีบตอบคำถามเกินไปโดยไม่ได้ทบทวนค่ะ เลยทำให้ตอบคำถามไม่ถูกค่ะ ต่อไปพวกหนูจะอ่านและทบทวนก่อนแล้วค่อยส่งคำตอบค่ะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 32. 15 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

กิจกรรมในขั้นนี้นักเรียนต่างให้ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์และการบันทึกอนุทินทำให้ทราบว่า นักเรียนรีบตอบเกินไปจนลืมทบทวนคำตอบว่าถูกต้องหรือไม่และจากการสังเกตในวิดีโอ นักเรียนมีความสุขในการร่วมกิจกรรมและแต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำตอบจากคำถาม นักเรียนมีความสุขสนุกและอยากเล่นเกมแบบนี้ทุกครั้ง

ในวงรอบนี้ผู้วิจัยได้พบเจอปัญหาต่าง ๆ จึงได้เก็บปัญหาแล้วหาแนวทางในการแก้ไขในวงรอบต่อไปเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ด้านการอ่านภาษาอังกฤษต่อไป

ตาราง 14 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (วงจรที่ 3)

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
1	6	8	9	23	76.67	พอใช้
2	8	8	8	24	80.00	ดี
3	7	9	10	26	86.67	ดี
4	8	9	10	27	90.00	ดีมาก
5	9	9	10	28	93.33	ดีมาก
6	8	8	8	24	80.00	ดี
7	7	8	10	25	83.33	ดี
8	6	9	9	24	80.00	ดี
9	8	8	10	26	86.67	ดี
10	7	8	9	24	80.00	ดี
11	6	8	9	23	76.67	พอใช้
12	7	8	10	25	83.33	ดี
13	8	8	8	24	80.00	ดี
14	8	8	10	26	86.67	ดี
15	7	9	8	24	80.00	ดี
16	9	9	10	28	93.33	ดีมาก
17	6	8	8	22	73.33	พอใช้
18	8	8	10	26	86.67	ดี
19	7	9	8	24	80.00	ดี
20	7	9	8	24	80.00	ดี
21	7	8	10	25	83.33	ดี
22	8	8	9	25	83.33	ดี
23	8	9	10	27	90.00	ดีมาก
24	8	8	10	26	86.67	ดี
25	6	9	8	23	76.67	พอใช้
26	8	8	8	24	80.00	ดี
27	8	8	9	25	83.33	ดี
28	7	9	9	25	83.33	ดี
29	8	9	10	27	90.00	ดีมาก
30	7	8	8	23	76.67	พอใช้

ตาราง (ต่อ)

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
31	8	8	10	26	86.67	ดี
32	8	8	9	25	83.33	ดี
33	8	9	9	26	86.67	ดี
34	8	9	10	27	90.00	ดีมาก
35	7	9	9	25	83.33	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม				876	83.43	ดี

จากตารางที่ 14 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (วงจรที่ 3) ผลปรากฏว่า คะแนนรวมทั้ง 3 กิจกรรม อยู่ที่ 876 ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 83.43

การสะท้อนผลจากการปฏิบัติวงจรที่ 3 (Unit 3 It was great) ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

กิจกรรมขั้นก่อนการอ่าน (Pre-reading)

ครูเปิด Power Point อธิบายความหมายของศัพท์ เปิดเสียงคำศัพท์แล้วให้นักเรียนอ่านและออกเสียงตาม ภาษาอังกฤษ นักเรียนดูภาพบุคคลอาชีพต่างๆ ครูเปิดทีละภาพ จากนั้นครูสอนโครงสร้างประโยคเกี่ยวกับ Past Simple แล้วให้นักเรียนฝึกอ่านประโยค จากการสัมภาษณ์นักเรียนและการบันทึกอนุทินของนักเรียน ปรากฏดังนี้

“...หนูชอบการนำเสนอคำศัพท์ของคุณครูมากเลยคะ หนูได้ฝึกออกเสียงกับเจ้าของภาษาในโปรแกรม Power Point และจำคำศัพท์ได้เป็นอย่างดีค่ะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 31. 18 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

“...ผมอยากอ่านภาษาอังกฤษเก่ง ๆ ผมจะพยายามอ่านและจำคำศัพท์ให้ได้มาก ๆ ครับ และผมจะพยายามอ่านมาก ๆ และเปิดพจนานุกรมภาษาอังกฤษบ้างเวลาที่ผมไม่เข้าใจหรือจำคำศัพท์ไม่ได้ครับ ผมชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากเลยครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 24. 18 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หนูชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพราะว่าคุณครูสอนสนุกค่ะ พอหนูกลับบ้านคุณแม่ก็จะถามหนูว่าวันนี้หนูได้เรียนภาษาอังกฤษแบบไหนบ้าง แล้วหนูก็ไปสอนคุณแม่ต่อที่บ้านค่ะ ให้คุณแม่เป็นนักเรียนหนูเป็นครู แล้วคุณแม่ก็ชอบมากเลยคะ หนูเอาคำศัพท์ที่คุณครูสอนวันนี้ไปสอนคุณแม่และน้องๆ ต่อที่บ้านค่ะ สนุกมากเลยคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 17. 18 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

กิจกรรมชั้นระหว่างอ่าน (While-reading)

ครูทบทวนคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนมา โดยครูเปิดภาพแล้วถามความหมายของภาพกับนักเรียน ทบทวนโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคโครงสร้างที่ได้เรียนมา ในขั้นนี้ มีอยู่ 2 กิจกรรม ดังนี้ กิจกรรมแรก ครู ติด Text 1 ไว้รอบห้องประมาณ 6 จุดให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องใน และ ครูเก็บ Text 1 เมื่อนักเรียนอ่านและเข้าใจในเนื้อเรื่อง เพื่อทบทวนความเข้าใจในเนื้อเรื่อง ครูแจก exercise 1 ให้นักเรียนเติมคำลงในช่องว่าง และเฉลยคำตอบพร้อมกัน กิจกรรมที่สอง ครูให้นักเรียน แบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5 คนแบบคละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ครูอธิบายวิธีการเล่น โดยให้นักเรียนอ่าน บทสนทนา ที่ครูแจกให้แต่ละกลุ่ม แล้วช่วยกันระดมความคิด brainstorming ประโยคที่น่าจะคล้อย จองด้านเหตุผลกันมากที่สุด กลุ่มไหนเสร็จแล้วให้พูดคำว่า Bingo จากนั้นครูแจก Text 2 ที่ถูกตัดเป็น ชิ้น ๆ โดยแต่ละกลุ่มได้จะ Text 2 ที่ถูกตัด นักเรียนจะยังไม่เริ่มจนกว่าจะได้สัญญาณให้เริ่มทำ พอ นักเรียนแต่ละกลุ่มพร้อมที่จะเล่นแล้วครูให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม ครูตรวจสอบความถูกต้องและให้ คะแนน จากนั้นครูพานักเรียนหัดอ่าน จากการนำกิจกรรมทั้งสองนี้มาใช้ฝึกนักเรียนก่อนการเล่นเกมใน รายการเกมโชว์ผลปรากฏดังนี้

“...หนูและเพื่อนๆ ช่วยกันในกลุ่มแต่ละคนช่วยกันดีค่ะ เพื่อน ๆ บอกว่ากิจกรรมนี้สนุกมาก เลยค่ะ อยากให้คุณครูจัดการเรียนแบบนี้ตลอดไปเลยคะ หนูจะไม่ขาดเรียนวิชาภาษาอังกฤษเลยคะ เพราะว่าหนูชอบวิชาภาษาอังกฤษค่ะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 13. 20 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...ผมตอบคำถามจากเรื่องทีอ่านคนเดียวไม่ค่อยมั่นใจเลยครับในกิจกรรมแรกผมต้องใช้เวลา ในการอ่านนานนิดหน่อย และต้องเปิดพจนานุกรมแปลด้วยครับ แต่ผมก็ทำเสร็จเพราะคุณครูมาคอย บอกและอธิบายจนผมเข้าใจดีครับ ขอบพระคุณคุณครูมากเลยครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 9. 20 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

“...ผมจำนำความรู้ในการทำแบบฝึกหัดไปใช้ในกิจกรรมเกมต่อไปครับ เพราะคุณครูก็จะเอา ความรู้ที่พวกผมได้เรียนในวันนี้ไปเล่นเกมในรายการเกมโชว์แน่ๆเลยครับ ผมจะต้องทบทวนเมื่อไปถึง บ้านครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 6. 20 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

กิจกรรมชั้นหลังอ่าน (Post-reading)

ครูอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมในช่วงนี้ว่าจะมีการฝึกนำทักษะการอ่านที่ นักเรียนได้ฝึกมาแล้ว มาแข่งขันกันในเกม ครูอธิบายกฎ กติกา มารยาทในการเล่น English Quiz Game Show โดยจะแบ่งผู้เรียนแบบคละกัน มีเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จำนวน 7 กลุ่ม โดยครูตั้งชื่อกลุ่ม A เป็นกลุ่มที่ 1 กลุ่ม BA เป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม C A เป็นกลุ่มที่ 3 กลุ่ม D เป็นกลุ่มที่ 4 กลุ่ม E เป็นกลุ่มที่ 5 กลุ่ม F เป็นกลุ่มที่ 6 และกลุ่ม G เป็นกลุ่มที่ 7 มีคำถามทั้งหมด 10 คำถาม 4 ตัวเลือก เมื่อพิธีกรเปิดคำถามพร้อมตัวเลือก ผู้เล่นมีเวลาอ่านคำถามและคำตอบภายใน 1-2 นาที เสียงกระดิ่งดังหนึ่งครั้งเป็นเสียงสัญญาณหมดเวลา หากกลุ่มใดยังไม่ส่งกระดาษคำตอบถือว่าหมด สิทธิตอบข้อนั้น ผู้เล่นตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน ซึ่งแต่ละคะแนนก็จะเป็นคะแนนเก็บของผู้เรียนใน

รายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป ซึ่งเป็นการอ่านข้อความเกี่ยวกับ โครงสร้างประโยค และคำศัพท์ที่นักเรียน ได้เรียนผ่านมาแล้วและต้องใช้ความเร็วในการอ่านและวิเคราะห์ความถูกต้องของข้อความและตัวเลือก ทั้ง 4 ข้อ เมื่อผู้เล่นพร้อมแล้ว ครูผู้สอนดำเนินรายการเป็นพิธีกร มีเสียงดนตรี sound effect เพิ่มความ ตื่นตาตื่นใจให้กับผู้เรียนเหมือนนักเรียนเป็นผู้ร่วมเล่นเกมในรายการเกมโชว์จริง Ladies and gentlemen, welcome to English Quiz Game Show on channel 888. ผู้เล่นทุกคนปรบมือ พร้อมเสียงดีใจ As we know that this game has 10 questions and 4 choices. When you understand and know the answer in each question write it down your answer in the blank to the answer card. So we have 7 teams join the game today. Are you ready? There first question is.... จากนั้นผู้เล่นเริ่มอ่านคำถามและเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบรอ สัญญาณกระดิ่งแล้วตัวแทนรีบวิ่งไปส่งกับพิธีกร พอหมดเวลา พิธีกรให้ตัวแทนในกลุ่มใดก็ได้ในกลุ่มมา เขียนคะแนนลงใน score board พิธีกรอ่านคำตอบของแต่ละทีมแล้วให้ผู้ช่วยเขียนตอบตอบลงใน score board แต่ยังไม่เฉลย เมื่อเขียนคะแนนของแต่ละกลุ่มลงในช่องตารางคะแนน score board หมดทุกกลุ่มแล้ว พิธีกรพาผู้เล่นอ่านคำถามแล้ววิเคราะห์คำถามอีกครั้งจากนั้น กดปุ่มเฉลย เมื่อเฉลยแล้ว ก็ไปกดเล่นข้อต่อไป เล่นวนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนหมดข้อคำถามจากนั้นก็สรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม ผล ปรากฏจากการนำเกมมาพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียน ดังนี้

“...ผมรอเวลานี้มานานแล้วครับอดตื่นเต้นไม่ได้เลย อยากจะเล่นมานานแล้วครับ กลุ่มผมตอบ ถูกหมดทุกข้อเลย แต่มีบางข้อที่เกือบตอบไม่ถูกเพราะมีเพื่อนยังงงและผมก็ได้อธิบายให้เพื่อนฟังว่า ทำไมต้องเอาข้อนั้น เพื่อน ๆ ในกลุ่มให้ความยอมรับผมครับเขาเชื่อมั่นในผมมากเลย และเพื่อน ๆ หลายคนในกลุ่มก็มีความคิดเห็นตรงกันกับผมด้วย กลุ่มผมเลยได้ที่ 1 ดีใจมากเลยครับ เวลาเร่งมากเลยครับ ผมกับเพื่อน ๆ เกือบอ่านไม่ทันครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 5. 22 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หนูพยายามอธิบายให้เพื่อนฟังแต่ก็มีเพื่อนในกลุ่มหนึ่งคนที่ไม่ยอมเชื่อ เขาเอาแต่ใจคะ และเขาชอบเอาแต่ข้อที่เขาคิดว่าถูก แต่พอเฉลยออกมาผิดเลยคะ พวกหนูกับเพื่อน ๆ ก็ไม่อยากจะว่า เขาคะ เพราะกลัวเขาจะทำร้ายเอาคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 11. 22 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

“...หนูชอบมากเลยคะ ตื่นเต้นดี ทั้งเสียง และภาพบนจอสีสวยงาม หนูอยากได้คะแนน เยอะๆ คะ เลยอ่านแบบรอบคอบแล้วคิดช่วยกันว่าจะเอาข้อไหน...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 27. 22 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

ในวงรอบนี้ผู้วิจัยได้นำปัญหาต่าง ๆ ที่ได้พบเจอเพื่อนำไปปรับเปลี่ยนแก้ไขในวงรอบต่อไปและ จัดเตรียมแผนการเรียนรู้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษของนักเรียนต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ตาราง 15 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 (วงจรถี 4)

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
1	7	8	10	25	83.33	ดี
2	8	8	10	26	86.67	ดี
3	8	10	8	26	86.67	ดี
4	7	8	8	23	76.67	พอใช้
5	8	10	10	28	93.33	ดีมาก
6	8	10	8	26	86.67	ดี
7	7	10	8	25	83.33	ดี
8	7	8	10	25	83.33	ดี
9	8	8	10	26	86.67	ดี
10	6	10	9	25	83.33	ดี
11	7	10	9	26	86.67	ดี
12	6	8	10	24	80.00	ดี
13	8	8	10	26	86.67	ดี
14	8	8	8	24	80.00	ดี
15	6	10	8	24	80.00	ดี
16	9	10	10	29	96.67	ดีมาก
17	7	8	10	25	83.33	ดี
18	8	10	9	27	90.00	ดีมาก
19	7	8	9	24	80.00	ดี
20	6	8	10	24	80.00	ดี
21	7	10	10	27	90.00	ดีมาก
22	8	10	9	27	90.00	ดีมาก
23	8	8	10	26	86.67	ดี
24	7	9	10	26	86.67	ดี
25	7	9	9	25	83.33	ดี
26	7	8	8	23	76.67	พอใช้
27	8	10	9	27	90.00	ดีมาก
28	6	9	9	24	80.00	ดี
29	8	10	10	28	93.33	ดีมาก
30	7	9	10	26	86.67	ดี
31	8	10	8	26	86.67	ดี

ตาราง (ต่อ)

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
32	8	9	9	26	86.67	ดี
33	8	10	9	27	90.00	ดีมาก
34	9	10	10	29	96.67	ดีมาก
35	7	8	10	25	83.33	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม				900	85.71	ดี

จากตารางที่ 15 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 (วงจรถี 4) ผลปรากฏว่า คะแนนรวมทั้ง 3 กิจกรรม อยู่ที่ 900 ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 85.71

การสะท้อนผลจากการปฏิบัติวงรอบที่ 4 (Unit 4 On holiday) ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

กิจกรรมขั้นก่อนการอ่าน (Pre-reading)

ครูสอนคำศัพท์และโครงสร้างในบทเรียน Past Simple Tense โดยเปิดฉายให้นักเรียนได้อ่านและได้ฟังเสียงจากเจ้าของภาษานักเรียนเรียนรู้ไปพร้อมๆกัน ผลจากการเรียนในช่วงแรกปรากฏดังแบบบันทึกอนุทินของนักเรียนและการสัมภาษณ์ดังนี้

“...โครงสร้างประโยคเรื่อง Past Simple Tense ค่อนข้างเข้าใจยากตอนแรกหนูคิดว่าหนูจะทำไม่ได้ แต่พอคุณครูอธิบายและให้พวกหนูลองฝึกใช้ก็พอทำได้ค่ะ ตอนเย็นหนูจะทบทวนอีกครั้งค่ะ ถ้าหนูจำไม่ได้หรือไม่เข้าใจหนูจะไลน์ (Line chat) ไปถามคุณครูอีกทีนะคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 34. 25 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

“...ผมชอบไปเที่ยวช่วงปิดเทอมมากเลยครับ จะไปหาแม่ที่กรุงเทพ ผมจะนำความรู้ที่ได้เรียนนี้ไปลองฝึกใช้ที่กรุงเทพดูนะครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 10. 25 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หนูอยากไปต่างประเทศมากเลยคะ เห็นคุณครูเอาภาพมาฉายให้ดูแล้วหนูอยากจะไปประเทศออสเตรเลียมากเลยคะ หนูอยากเก่งภาษาอังกฤษจังเลยคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 16. 25 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

กิจกรรมขั้นระหว่างอ่าน (While-reading)

ครูแจก Text 1 ให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องใน เมื่อนักเรียนอ่านและเข้าใจในเนื้อเรื่อง เพื่อทบทวนความเข้าใจในเนื้อเรื่อง ครูแจก exercise 1 ให้นักเรียนทำเครื่องหมายถูกในช่องตามความเห็นของนักเรียน และเฉลยคำตอบพร้อมกัน กิจกรรมที่สอง ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5 คนแบบคละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ครูแจก Exercise 2 ครูอธิบายวิธีการทำ โดยให้นักเรียนอ่านบทอ่าน ที่ครูแจกให้แต่ละกลุ่ม แล้วช่วยกันระดมความคิด brainstorming จากนั้นเติมประโยคให้สมบูรณ์แล้วเรียงลำดับเหตุการณ์ในประโยคให้ถูกต้อง กลุ่มไหนเสร็จแล้วให้พูดคำว่า Bingo ครูตรวจสอบความถูกต้องและให้คะแนน จากนั้นครูพานักเรียนหัดอ่านบทอ่าน จากการจัดกิจกรรมแล้ว นักเรียนก็ได้บันทึกลงในอนุทินและจากการที่ได้สัมภาษณ์นักเรียนในแต่ละกิจกรรม ปรากฏดังนี้

“...ในแบบฝึกหัดที่ทำเดี่ยวผมก็มีความมั่นใจมากยิ่งขึ้นครับ คุณครูอธิบายจนผมเข้าใจ ตอนที่ผมยกมือคุณครูก็เดินมาอธิบายและแนะนำผมจนผมทำได้ครับคุณครูใจดีมากเลยครับ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 19. 27 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หนูทำแบบฝึกหัดเสร็จก่อนเพื่อนเลยคะ เพราะว่าไม่ค่อยยาก หนูชอบทำงานกลับเพื่อน ๆ ค่ะ เพราะช่วยกันและได้อธิบายเวลาเพื่อนไม่เข้าใจ และหนูยังพาเพื่อน ๆ อ่านด้วยนะคะ เพื่อน ๆ ชอบมากเลยคะ จนเขาไม่อยากเปลี่ยนกลุ่มเลยคะ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 14. 27 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“หนูคิดว่าเย็นนี้หนูจะนำความรู้ที่ได้เรียนวันนี้ไปทบทวนอีกทีคะ เพราะว่าจะได้นำไปใช้ในการเล่นเกมในรายการเกมโชว์ของคุณครูอีกคะ รอบนี้พวกหนูต้องได้ที่หนึ่งคะ พวกหนูมีความมั่นใจที่จะอ่านและตอบคำถามในเกมมากขึ้นเลยคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 19. 27 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

กิจกรรมขั้นหลังอ่าน (Post-reading)

ครูอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมในช่วงนี้ว่าจะมีการฝึกนำทักษะการอ่านที่นักเรียนได้ฝึกมาแล้ว มาแข่งขันกันในเกม ครูอธิบายกฎ กติกา มารยาทในการเล่น English Quiz Game Show โดยจะแบ่งผู้เรียนแบบคละกัน มีเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จำนวน 7 กลุ่ม โดยครูตั้งชื่อกลุ่ม A เป็นกลุ่มที่ 1 กลุ่ม BA เป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม C A เป็นกลุ่มที่ 3 กลุ่ม D เป็นกลุ่มที่ 4 กลุ่ม E เป็นกลุ่มที่ 5 กลุ่ม F เป็นกลุ่มที่ 6 และกลุ่ม G เป็นกลุ่มที่ 7 มีคำถามทั้งหมด 10 คำถาม 4 ตัวเลือก เมื่อพิธีกรเปิดคำถามพร้อมตัวเลือก ผู้เล่นมีเวลาอ่านคำถามและคำตอบภายใน 1-2 นาที เสียงกระดิ่งดังหนึ่งครั้งเป็นเสียงสัญญาณหมดเวลา หากกลุ่มใดยังไม่ส่งกระดาษคำตอบถือว่าหมดสิทธิ์ตอบข้อนั้น ผู้เล่นตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน ซึ่งแต่ละคะแนนก็จะเป็นคะแนนเก็บของผู้เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป ซึ่งเป็นการอ่านข้อคำถามเกี่ยวกับ โครงสร้างประโยค และคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนผ่านมาแล้วและต้องใช้ความเร็วในการอ่านและวิเคราะห์ความถูกต้องของข้อคำถามและตัวเลือกทั้ง 4

ข้อ เมื่อผู้เล่นพร้อมแล้ว ครูผู้สอนดำเนินรายการเป็นพิธีกร มีเสียงดนตรี sound effect เพิ่มความตื่นเต้น ตื่นใจให้กับผู้เรียนเหมือนนักเรียนเป็นผู้ร่วมเล่นเกมในรายการเกมโชว์จริง Ladies and gentlemen, welcome to English Quiz Game Show on channel 888. ผู้เล่นทุกคนปรบมือพร้อมเสียงดีใจ As we know that this game has 10 questions and 4 choices. When you understand and know the answer in each question write it down your answer in the blank to the answer card. So we have 7 teams join the game today. Are you ready? There first question is.... จากนั้นผู้เล่นเริ่มอ่านคำถามและเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบรอสัญญาณกระดิ่ง แล้วตัวแทนรีบวิ่งไปส่งกับพิธีกร พอหมดเวลา พิธีกรให้ตัวแทนในกลุ่มใดก็ได้ในกลุ่มมาเขียนคะแนนลงใน score board พิธีกรอ่านคำตอบของแต่ละทีมแล้วให้ผู้ช่วยเขียนตอบตอบลงใน score board แต่ยังไม่เฉลย เมื่อเขียนคะแนนของแต่ละกลุ่มลงในช่องตารางคะแนน score board หมดทุกกลุ่มแล้ว พิธีกรพาผู้เล่นอ่านคำถามแล้ววิเคราะห์คำถามอีกครั้ง จากนั้น กดปุ่มเฉลย เมื่อเฉลยแล้วก็ไปกดเล่นข้อต่อไป เล่นวนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนหมดข้อคำถามจากนั้นก็สรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม จากนั้นนักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน Post-test จำนวน 10 ข้อ จากการอ่านอนุทินของนักเรียนและการสัมภาษณ์ นักเรียนปรากฏดังนี้

“...หนูทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนแล้วนำมาใช้ในเกมนู้อ่านได้เยอะเลยคะ แต่มีบางข้อที่หนูและเพื่อน ๆ ก็จำไม่ได้ และแปลไม่ได้เลยทำให้ตอบผิดคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ 28. 29 กรกฎาคม 2559 : สัมภาษณ์)

“...คุณครูใช้เวลาในแต่ละข้อนิดเดียวจนพวกผมเกือบตอบไม่ทัน ทำให้ต้องรีบอ่านมากเลยคะ แต่ก็ตอบได้คะแนนเยอะมากเลยคะ...”

(นักเรียนชายเลขที่ 1. 29 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

“...หลังจากเล่นเกมเสร็จแล้วตอนเย็นหนูก็มาฝึกอ่านหนังสือที่บ้าน ทำให้หนูอ่านได้เร็วขึ้น ต้องรีบอ่านแล้วก็แปลแล้วตอบคำถาม พอหนูมาดูเฉลยก็ถูกคะ หนูชอบการเล่นเกมแบบรายการเกมโชว์มากเลยคะ มันทำให้หนูเป็นคนอ่านหนังสือภาษาอังกฤษได้เร็วขึ้น มีความมั่นใจมากยิ่งขึ้นคะ...”

(นักเรียนหญิงเลขที่ . 12 กรกฎาคม 2559 : อนุทิน)

จากการอ่านอนุทิน การสังเกตจากวิดีโอที่บันทึกกิจกรรมการเรียนรู้และการสัมภาษณ์นักเรียน ผลปรากฏว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษดีขึ้นและมีความรัก ความสามัคคีในกลุ่มนอกจากนี้ผู้เรียนยังมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในระหว่างเพื่อนกับเพื่อน นักเรียนกับครูดีขึ้น นักเรียนสนุก ให้ความสนใจที่จะมาเรียนภาษาอังกฤษในทุกๆ ชั่วโมงและมาถึงห้องเรียนก่อนเวลาเข้าเรียน นักเรียนตอบรับว่าชอบมากที่มีการเรียนโดยการใช้เกมในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษแบบนี้

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการวิจัย สรุป อภิปรายผลและมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. สมมติฐานของการวิจัย
3. วิธีดำเนินการวิจัย
4. สรุปผลการวิจัย
5. อภิปรายผล
6. ข้อเสนอแนะ
 - 6.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้
 - 6.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยใช้รูปแบบการจัดรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์มีทักษะด้านการอ่านเพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 75
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ มีความสามารถด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษในแต่ละวงรอบเพิ่มสูงขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี ตำบลนาดี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 35 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ความสามารถด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

2.2.2 เจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้คัดเลือกเนื้อหาจากอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีทั้งหมด 4 แผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็น 4 วงรอบ ตามทฤษฎีของเคมมิส และแม็คแท็คการ์ด PAOR ซึ่งมีเนื้อหาที่เหมาะสมและสอดคล้องกับโครงสร้างและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ประกอบด้วย Unit 1 What do you want to be?, Unit 2 Play safe, Unit 3 It was great!, และ Unit 4 On holiday

สรุปผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวนนักเรียน 35 คน ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนและทฤษฎีของเคมมิส และแม็คแท็คการ์ด PAOR มีทั้งหมด 4 แผนการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปในแต่ละวงรอบได้ต่อไปนี้

ในวงรอบที่ 1 ปรากฏว่า ในขั้นกิจกรรม Post-reading แบ่งนักเรียนออกเป็น 7 ทีม ทีมละ 5 คน เพื่อเล่นเกม มีจำนวน 3 ทีม ตอบคำถามไม่ถูกต้อง เนื่องจาก ผู้เรียนยังไม่คุ้นเคยกับการเรียนแบบการจัดการรายการแบบเกมโชว์ โดยพบว่าผู้เรียน รู้สึกตื่นเต้นในการตอบคำถาม ไม่มั่นใจในคำถาม ซึ่งเป็นปัญหาที่ต้องแก้ไขในวงรอบต่อไป ผลจากการประเมินทักษะการอ่านในวงรอบที่ 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ คือ คิดเป็นร้อยละ 75.71

ในวงรอบที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงทำการแก้ปัญหา โดยใช้วิธีการให้นักเรียนฝึกอ่านจากบริบทในเนื้อเรื่องและตรวจสอบความเข้าใจโดยให้ทำแบบฝึกหัด และกิจกรรมจับคู่กันเนื้อหาในบทเรียน และในขั้น Post-reading นักเรียนที่ตื่นเต้นกับการได้ร่วมกิจกรรมเกมโชว์ครั้งแรก ครูผู้สอนก็ได้ มีการซักซ้อมการจัดการรายการเพื่อปรับสภาพผู้เรียนให้พร้อมที่จะเล่นผู้เรียนเริ่มเข้าใจและตอบคำถามในได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสังเกตได้จากการตอบคำถามอย่างมั่นใจของผู้เรียนในแต่ละทีม ผู้เรียนอยากให้มีข้อคำถามมากกว่าที่ได้เล่นตามบทเรียน แต่เนื่องจากการเล่นเกมต้องใช้เวลาในการเล่นนานอาจเป็นปัญหาเรื่องเวลาไม่พอกับการเรียนวิชาอื่นๆ ในวงรอบนี้ยังพบปัญหาคือ มีจำนวน 1 ทีม ได้คะแนนน้อยที่สุด

เนื่องจากรีบตอบคำถามแล้วไม่ได้ทบทวนคำถามอีกครั้ง จึงต้องแก้ไขในวงรอบต่อไป ผลการประเมินทักษะการอ่านในวงรอบที่ 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ คือ คิดเป็นร้อยละ 79.52

ในวงรอบที่ 3 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำแบบทดสอบทักษะการอ่านเนื้อเรื่องฝึกการอ่าน แบบ scanning ให้กับผู้เรียนได้ฝึกเรียนรู้จนชำนาญทุกคน ในขั้น Post-reading ที่ได้นำเกมโชว์มาใช้ผลปรากฏว่า ผู้เรียนมีทักษะด้านการอ่านเพิ่มขึ้น รมณ์ระวังในการตอบคำถามมากยิ่งขึ้น จับใจความสำคัญในประโยคได้ และสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง มีความสุขกับการเล่นเกมและมีคะแนนเพิ่มมากขึ้นจากรอบที่แล้ว เพราะการแบ่งกลุ่มจะคละกลุ่มไปแต่ละวงรอบจะไม่ใช้กลุ่มเดิมในการเล่นเกม นอกจากนี้ยังมีอีก 1 ทีมที่มีคะแนนน้อย จากการสอบถาม ผู้เรียนให้เหตุผลว่าเพื่อนในกลุ่มมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน ซึ่งในกลุ่มมีผู้ที่มีอิทธิพลในกลุ่ม (dominant) คอยบังคับให้เพื่อนเห็นด้วยกับข้อคิดเห็นของตนเอง ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นเพื่อนในกลุ่ม และต้องรีบตอบเพราะกลัวไม่ทันเวลาที่กำหนด จึงทำให้ผู้เรียนรีบตอบแบบไม่มั่นใจ จึงต้องแก้ไขในวงรอบต่อไป ผลการประเมินทักษะการอ่านในวงรอบที่ 3 โดยภาพรวมอยู่ในระดับ ดี คิดเป็นร้อยละ 83.43

ในวงรอบที่ 4 ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงแก้ปัญหาจากวงรอบที่ 3 ดังกล่าว ซึ่งผู้เรียนได้ให้เหตุผลว่าการอ่านจะต้องใช้เวลานานอ่านไม่ทันเวลาที่กำหนด จึงรีบตอบคำถามไม่มีความมั่นใจในการตอบคำถาม ผู้สอนจึงได้เพิ่มเวลาในการอ่านแต่ละข้อ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีเวลาในการอ่านและแปล แล้ว 1 ในกลุ่มผู้เรียนที่มีอิทธิพลในกลุ่ม (dominant) ก็ได้แก้ปัญหาโดยการเรียกมาว่ากล่าวตักเตือน อธิบายความเป็นประชาธิปไตย การยอมรับเหตุผลซึ่งกันและกัน ผลจากการจัดรายการแบบเกมโชว์ในวงรอบที่ 4 ปรากฏว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเล่นเกมมากยิ่งขึ้น มีทักษะการอ่านอย่างคล่องแคล่ว ผู้เรียนสนุกสนานและกระตือรือร้นเมื่อตอบได้ถูกต้องถึงแม้ต้องใช้เวลาในการเล่นในแต่ละข้อนาน เนื่องจากให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านข้อคำถามแต่ละข้อจนเข้าใจ มีความมั่นใจที่จะตอบคำถาม แต่ละทีมช่วยกันตอบคำถามและตอบได้ถูกต้องผ่านเกณฑ์ทุกทีม ซึ่งนักเรียนอ่อนในแต่ละทีมก็เข้าใจบทอ่านได้มากขึ้นกว่าวงรอบที่ผ่านมา ผลการประเมินทักษะการอ่านในวงรอบที่ 4 โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี คือ คิดเป็นร้อยละ 85.71

ผลสรุปการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ ทั้ง 4 วงรอบ พบว่า สามารถพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยเพิ่มขึ้น และพิจารณาเป็นภาพรวมเฉลี่ยทั้ง 4 วงรอบ อยู่ในระดับดี คือ คิดเป็นร้อยละ 81.09

อภิปรายผล

จากผลการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี ตั้งแต่วงรอบที่ 1 - 4 มีประเด็นที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

ในวงรอบที่ 1 ปรากฏว่า ในขั้นกิจกรรม Post-reading แบ่งนักเรียนออกเป็น 7 ทีม ทีมละ 5 คน เพื่อเล่นเกม มีจำนวน 3 ทีม ตอบคำถามไม่ถูกต้อง เนื่องจาก ผู้เรียนยังไม่คุ้นเคยกับการเรียนแบบ

การจัดรายการแบบเกมโชว์ โดยพบว่าผู้เรียน รู้สึกตื่นเต้นในการตอบคำถาม ไม่มั่นใจในคำถาม ซึ่งเป็นปัญหาที่ต้องแก้ไขในวงรอบต่อไป ในวงรอบที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงทำการแก้ปัญหา โดยใช้วิธีการให้นักเรียนฝึกอ่านจากบริบทในเนื้อเรื่องและตรวจสอบความเข้าใจโดยให้ทำแบบฝึกหัด และกิจกรรมจนคุ้นชินกันเนื้อหาในบทเรียน และในขั้น Post-reading นักเรียนที่ตื่นเต้นกับการได้ร่วมกิจกรรมเกมโชว์ครั้งแรก ครูผู้สอนก็ได้ มีการชักชวนการจัดรายการเพื่อปรับสภาพผู้เรียนให้พร้อมที่จะเล่นผู้เรียนเริ่มเข้าใจและตอบคำถามในได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสังเกตได้จากการตอบคำถามอย่างมั่นใจของผู้เรียนในแต่ละทีม ผู้เรียนอยากให้มีข้อคำถามมากกว่าที่ได้เล่นตามบทเรียน แต่เนื่องจากการเล่นเกมต้องใช้เวลาในการเล่นนานอาจเป็นปัญหาเรื่องเวลาไม่พอกับการเรียนวิชาอื่นๆ ในวงรอบนี้ยังพบปัญหาคือ มีจำนวน 1 ทีม ได้คะแนนน้อยที่สุด เนื่องจากรีบตอบคำถามแล้วไม่ได้ทบทวนคำถามอีกครั้ง จึงต้องแก้ไขในวงรอบต่อไป ในวงรอบที่ 3 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำแบบทดสอบทักษะการอ่านเนื้อเรื่องฝึกการอ่าน แบบ scanningให้กับผู้เรียนได้ฝึกเรียนรู้อ่านทุกคน ในขั้น Post-reading ที่ได้นำเกมโชว์มาใช้ผลปรากฏว่า ผู้เรียนมีทักษะด้านการอ่านเพิ่มขึ้น รมณ์ตระวังในการตอบคำถามมากยิ่งขึ้น จับใจความสำคัญในประโยคได้ และสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง มีความสุขกับการเล่นเกมและมีคะแนนเพิ่มมากขึ้นจากรอบที่แล้ว เพราะการแบ่งกลุ่มจะคละกลุ่มไปแต่ละวงรอบจะไม่ใช้กลุ่มเดิมในการเล่นเกมนอกจากนี้ยังมีอีก 1 ทีมที่มีคะแนนน้อย จากการสอบถาม ผู้เรียนให้เหตุผลว่าเพื่อนในกลุ่มมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน ซึ่งในกลุ่มมีผู้ที่มีอิทธิพลในกลุ่ม (dominant) คอยบังคับให้เพื่อนเห็นด้วยกับข้อคิดเห็นของตนเอง ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นเพื่อนในกลุ่ม และต้องรีบตอบเพราะกลัวไม่ทันเวลาที่กำหนด จึงทำให้ผู้เรียนรีบตอบแบบไม่มั่นใจ จึงต้องแก้ไขในวงรอบต่อไป ในวงรอบที่ 4 ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงแก้ปัญหาจากวงรอบที่ 3 ดังกล่าว ซึ่งผู้เรียนได้ให้เหตุผลว่าการอ่านจะต้องใช้เวลานานอ่านไม่ทันเวลาที่กำหนด จึงรีบตอบคำถามไม่มีความมั่นใจในการตอบคำถาม ผู้สอนจึงได้เพิ่มเวลาในการอ่านแต่ละข้อเพื่อให้ผู้เรียนได้มีเวลาในการอ่านและแปล แล้ว 1 ในกลุ่มผู้เรียนที่มีอิทธิพลในกลุ่ม (dominant) ก็ได้แก้ปัญหาโดยการเรียกมาว่ากล่าวตักเตือน อธิบายความเป็นประชาธิปไตย การยอมรับเหตุผลซึ่งกันและกัน ผลจากการจัดรายการแบบเกมโชว์ในวงรอบที่ 4 ปรากฏว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการเล่นเกมน่ายิ่งขึ้น มีทักษะการอ่านอย่างคล่องแคล่ว ผู้เรียนสนุกสนานและกระตือรือร้นเมื่อตอบได้ถูกต้องถึงแม้ต้องใช้เวลาในการเล่นในแต่ละข้อนาน เนื่องจากให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านข้อคำถามแต่ละข้อจนเข้าใจ มีความมั่นใจที่จะตอบคำถาม แต่ละทีมช่วยกันตอบคำถามและตอบได้ถูกต้องผ่านเกณฑ์ทุกทีม ซึ่งนักเรียนอ่อนในแต่ละทีมก็เข้าใจบทอ่านได้มากขึ้นกว่าวงรอบที่ผ่านมา ในการใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการการดำเนินการวิจัยในแต่ละวงรอบก็จะเจอปัญหา ครูผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนแก้ไขเพื่อหาแนวทางในการดำเนินการและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ซึ่งสามารถแก้ไขได้ในวงรอบถัดไป ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์มาพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความรู้เกิดทักษะในการอ่านภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น นั้นมีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของชวินโรจน์ พจน์ประบุญ (2558: บทคัดย่อ) ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ของกลุ่มเรียนปกติกับกลุ่มที่สอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้เกมโชว์ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้ช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในตนเอง เกิดแรงจูงใจในการอ่าน และทำให้การอ่านภาษาอังกฤษเป็นเรื่องง่าย นักเรียนสามารถอ่านบท

อ่านภาษาอังกฤษได้หลากหลายที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ คาเรย์ (Carey. 2005 : Web Site) ที่พบว่า รายการทีวีเกมโชว์สามารถเป็นจุดเริ่มต้นทางความคิดเพื่อเพิ่มพูนการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของแอนเน่ (Anne. 1997 : Web Site) พบว่า สภาพแวดล้อมในห้องเรียนจะสนุกสนาน ทำให้เด็กอยากเรียน และเป็นตัวเชื่อมดึงดูดความสนใจของเด็ก ๆ นั่นคือการจัดกิจกรรมแบบเกมโชว์ในห้องเรียน เกมช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเอง เกิดแรงจูงใจในการอ่าน ซึ่งถือว่าเป็นเจตคติที่ดีและส่งผลต่อการเรียนรู้และพัฒนาต่อเนื่อง ซึ่งทำให้นักเรียนเห็นว่าการอ่านภาษาอังกฤษเป็นเรื่องง่าย โดย สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ ทังสถิริสมา (2554 : บทความ) พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 4.90 ด้านรูปแบบ อยู่ในระดับ 4.86 ด้านประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด 4.90 ด้านความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 4.94

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เพื่อการทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี เป็นนวัตกรรมที่มีสามารถแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษได้จริงตามที่ได้อภิปรายผลดังกล่าว

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมแบบรายการเกมโชว์นี้ถ้าผู้เรียนยังไม่พร้อมหรือยังไม่คุ้นเคยก็จะเป็นปัญหาต่อผู้เรียนที่ยังไม่กล้าที่จะใช้ภาษาอังกฤษ และอาจจะทำให้ผู้เรียนเกิดอคติต่อวิชาภาษาอังกฤษได้ ดังนั้นจึงต้องมีการปฐมนิเทศผู้เรียนเข้าใจในแต่ละขั้นตอนการจัดกิจกรรมก่อนที่จะจัดกิจกรรมจริง ส่วนการนำโปรแกรม Microsoft Power Point 2010 มีความซับซ้อนอยู่พอสมควร หากครูผู้สอนไม่ชำนาญหรือไม่ได้รับการฝึกอบรมก็จะทำให้การจัดทำเกมออกมาได้ไม่สมบูรณ์ ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย เกมไม่น่าสนใจ และครูผู้สอนจะต้องซักซ้อมการเป็นพิธีกรดำเนินรายการให้สนุกสนานไม่เคร่งเครียด ใช้น้ำเสียงที่ไพเราะเหมือนกับการจัดรายการเกมโชว์จริง

1.2 ในการนำเสนอรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยการจัดแบบรายการเกมโชว์ จะต้องนำเสนอนวัตกรรมและวางแผนแบบมีส่วนร่วม ถ้าหากมีใครไม่เห็นด้วยกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเกมโชว์ ครูผู้สอนควรกลับไปทบทวนที่ P (Plan) เสนอรูปแบบการสอนให้เป็นที่ยอมรับกับครูผู้สอนภาษาอังกฤษ หรือหัวหน้าหมวด ผู้บริหารสถานศึกษา และฝ่ายวิชาการโรงเรียน

1.3 พื้นฐานการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกัน ผู้สอนควรที่จะปรับพื้นฐานผู้เรียนให้เท่ากัน มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนการแบ่งกลุ่มผู้เรียนแบบคละ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

2.1 การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยการจัดรายการแบบเกมโชว์นี้ สามารถนำไปปรับใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น บุคลากรกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น นอกจากนี้ยัง

สามารถนำเกม อีพโทลดบนเว็บไซต์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเล่นผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่บ้านเพื่อทบทวนบทเรียนได้

2.2 ควรมีการพัฒนานวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการพูดภาษาอังกฤษในปีการศึกษาถัดไป ในหลายๆ ระดับชั้น เพื่อนำผลมาเปรียบเทียบและพัฒนานวัตกรรมการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

2.3 โรงเรียนควรใช้เกม ในการทบทวนบทเรียน และเตรียมพร้อมเพื่อการยกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษตามตัวชี้วัด และให้ส่งผลถึงการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (O-NET)

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กนิษฐา แสงสว่าง. (2551). การเปรียบเทียบความเข้าใจและความสนใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบ่งกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- กรวิก ศรีแก้ว. (2553). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและเจตคติต่อการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนอ่านตามแนวทฤษฎีการสอนภาษาแบบอรรถฐาน (Genre-Based Approach) ด้วยอรรถลักษณะของการอ่านนิทานกับการสอนอ่านตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง. กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย กรุงเทพฯ, 2551.
- กฤษฎี มีรัตน์. การศึกษาความสามารถทางการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา : กรุงเทพมหานคร, 2553.
- กลุ่มงานบริหารวิชาการ. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโอเน็ต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี. 2558.
- กันยารัตน์ เฟิงสา. (2553). การศึกษาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเบิกไพร ด้วยวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมเพลงและเกม. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- คมสันต์ เณรฐานันท์. (2553). การศึกษาความเข้าใจและความสนใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านห้วยเข็อก อำเภอกระนวน จังหวัดขอนแก่น ที่ได้รับการสอนอ่านตามแนวทฤษฎีการสอนภาษาแบบอรรถฐาน (Genre-Based Approach) โดยใช้อรรถลักษณะของนิทาน (Narrative Genre Features). วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- ชลาทิพย์ ผอมคง. (2550) การพัฒนาทักษะการอ่านคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา โดยการใช้กิจกรรมการเล่นเกมนประกอบบัตรคำภาพสามมิติ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2550). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ. : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิสนา แคมมณี. (2551). ศาสตร์และการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรมล ลีรัตนกร. (2551). รูปแบบรายการเกมโชว์ตามความต้องการของเยาวชนในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- ธูปทอง กว่างสวัสดิ์. คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2545). การประเมินการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.

แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.

ปิยะรัตน์ วิริยะวัฒน์. การศึกษาการนำเสนอรายการมาสเตอร์คีย์และผลตอบรับจากกลุ่มผู้ชม

รายการ. วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กรุงเทพมหานคร, 2552

พรสวรรค์ สืบป้อ. (2550). สูดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.

ลลิตา อุ่นทอง. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำบาลีสันสกฤตที่ได้รับการ

สอน โดยใช้เกมการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางกะปิ

สุขุมวิทอนุบาล กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ กศ.ม.(การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ:

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิมลพันธุ์ พินธุรักษ์. (2553). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดยใช้เกมแข่งขันตอบปัญหา. การศึกษาค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย

มหาสารคาม.

สุภาวรรณ อินตะแก้ว. (2557). การใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเพื่อส่งเสริมความรู้ไวยากรณ์

ภาษาอังกฤษความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและทักษะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สมุทรา เข็มเชาวนิช. (2551). การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ :

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุชาติ ทังสิทธิ์สิมา. (2554). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร

และการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สุภาวรรณ อินตะแก้ว. การใช้เกมการแข่งขันระหว่างกลุ่มเพื่อส่งเสริมความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและทักษะสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.

วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : เชียงใหม่ : 2557.

สมิตรา อังวัฒนกุล. แนวคิดและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย, 2539.

สุวคนธ์ ทองแมน. (2547). การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) กลุ่ม

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม

: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

อมร เอี่ยมตาล. (2556). การศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการ

เรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานิเทศศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ด้วยวิธีสอนตามแนวทฤษฎีการสอนภาษาแบบ

อรรถฐาน (Genre-Based Approach) โดยใช้รรถลักษณะของข่าวหนังสือพิมพ์

(News Report Genre Features) . วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย

ราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

- Carey Bryson. Kkids' Movies & TV. 2005 [http://kidstvmovies.about.com/Carey Bryson-16542.htm](http://kidstvmovies.about.com/Carey-Bryson-16542.htm) August 15, 2016.
- Cooper, J., & David, W. (1988). **The what and how of reading instructing** (2 nd ed.). Ohio: Maritt.
- Drumheler, Sidney J. (1972). Curriculum Making as a Games Designing Task. **Education Technology**, 5(12), 13 – 17.
- Jackiestrawbridge. 5 Effective Language Class Activities Based on Popular Game Shows. <http://www.fluentu.com/educator/blog/language-class-activities>, 20 สิงหาคม 2559.
- Orcutt, Larry Emmert. (1972). **Child Manegment of Instructional Games : Effects upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self Concept of Disadvantaged Pre-school Children. Dissertation Abstracts. 1, : 147-A.**
- Raman, Madhavi Gayathri. A Fun Reading Quiz Game. 2009.
<[http://www.iteslj.org/Techniques/Raman-Reading Game.html](http://www.iteslj.org/Techniques/Raman-Reading-Game.html)> June 6, 2016.
- Smith, F. (1973). **Understanding reading: A psycholinguistic analysis of reading and learning to read.** New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Syrja, Rachel Carrillo. How to reach and teach English language learners. San Francisco : JOSSY-BAS, 2011.
- Wikipedia. **gameshow.** <https://th.wikipedia.org/wiki>, 22 สิงหาคม 2559.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

Unit 1 What do you want to be?

รหัสวิชา/ชื่อรายวิชา อ. 16101 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
(ภาษาอังกฤษ)

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

เวลาเรียน 3 ชั่วโมง

ภาคเรียน

ที่ 1 ปีการศึกษา 2559

ผู้สอน นายฉัตรชัย นามมี

โรงเรียน บ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อ่านประโยค และบทความสั้น ๆ การเรียนรู้คำศัพท์บอกลักษณะและคำศัพท์บอกอาชีพต่างๆ
เรียนรู้โครงสร้างประโยค บอกและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพได้

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น

อย่างมีเหตุผล

- ตัวชี้วัด 2. อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
4. บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม
ตัวชี้วัด 1. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว และความหมายเกี่ยวกับการบอกลักษณะและอาชีพต่างๆ
- การออกเสียงเน้นหนัก-เบาในคำ
- ประโยค บทสนทนา เนื้อเรื่องสั้นๆ ที่มีภาพประกอบ
- กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง
- การใช้ภาษาในการฟังและพูด/อ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์

- ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

2 ความสามารถในการสื่อสาร

- กระบวนการปฏิบัติ (อ่าน)
- กระบวนการทำงานกลุ่ม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ซื่อสัตย์สุจริต
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. Text 1 เรื่อง What do you want to be? และ Text 2
2. โปรแกรม Microsoft Power Point 2010 จำนวน 10 ข้อคำถามในรายการเกมโชว์
3. โปรแกรม Microsoft Power Point 2010 (คำศัพท์ และโครงสร้างไวยากรณ์)
4. แบบทดสอบ Pre-test / Post-test
5. Exercise 1
6. กระดิ่ง
7. กระดาษรูป และปากกาเคมี
8. ทีวี จอ LCD เชื่อมต่อด้วยพอด HDMI

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านบทอ่านสั้น ๆ แล้วตอบคำถามได้
2. อ่านบทอ่านแล้วให้ข้อมูลกับบุคคลอื่นได้

สาระการเรียนรู้

Content area: Occupation.

Skill building: Scanning for specific information about a person and occupation.

Vocabulary: actor, artist, writer, nurse, computer programmer, photographer, musician, bossy, friendly, confident, kind, shy, good at

Structure: What do you want to be? I want to be a (ชื่ออาชีพ).

What do you do? I am a student

ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน
- ฝึกอ่านตามแบบฝึกอ่าน

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

-Warm up

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการนำอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการประกอบอาชีพมาแสดงหน้าชั้นเรียน และ

ถามนักเรียนว่า อุปกรณ์แต่ละชนิดใช้สำหรับอาชีพอะไรเช่น

ครูชูเข็มฉีดยา แล้วถาม “What’s this for?” นักเรียนตอบ “Doctor” หรือ “Nurse”

ครูชูปืนฉีดน้ำ แล้วถาม “What’s this for?” นักเรียนตอบ “Police”

ครูชูฟูกั้นวาดภาพ แล้วถาม “What’s this for?” นักเรียนตอบ “Artist”

ครูชูชอล์ก แล้วถาม “What’s this for?” นักเรียนตอบ “Teacher”

ครูชูกีตาร์ตัวเล็ก แล้วถาม “What’s this for?” นักเรียนตอบ “Musician”

จากนั้นครูถามนักเรียนเกี่ยวกับอาชีพที่นักเรียนอยากจะเป็นในอนาคต ดังนี้

ครูถามว่า: When you grow up, what do you want to be?

แล้วครูสุ่มเรียกนักเรียน 3 คน พุดตอบ เช่น

Manee : I want to be a doctor.

Mana : I want to be a pilot.

Malee : Nurse.

Teacher: Well done.

ครูชี้ที่ตนเอง แล้วพูด : I am a teacher.

ครูชี้นักเรียน แล้วพูด : You are students.

2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน Pre-test จำนวน 10 ข้อ

ขั้น Pre-Reading

ครูเปิด Power Point อธิบายความหมายของคำศัพท์ เปิดเสียงคำศัพท์แล้วให้นักเรียนอ่านและออกเสียง

ตาม ภาษาอังกฤษ นักเรียนดูภาพบุคคลอาชีพต่างๆ ครูเปิดทีละภาพ แล้วถามนักเรียนว่า

Teacher: What is he? (ชี้ไปเรื่อยๆ)

Students: Actor, artist, writer, nurse, computer programmer, Photographer and musician.

Teacher: Very good!

ครูเปิด Power Point คำศัพท์ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง นักเรียนชี้ตามทีละภาพให้ถูกต้อง และออกเสียงตาม

พร้อมๆ กัน จากนั้นฝึกอ่านออกเสียงด้วยตนเองจนคล่อง จากนั้นครูอธิบายโครงสร้างไวยากรณ์แล้วให้นักเรียนฝึกใช้ประโยคตามโครงสร้าง

A: What do you want to be?

B: I want to be a/an.....

A: Why do you want to be a/an?

B: Because.....

เช่น ครูถามเด็กชายมานะ ถึงอาชีพที่อยากจะเป็นและเหตุผล

Teacher: Mana, what do you want to be in the future?

Mana: I want to be a pilot.

Teacher: Why do you want to be a pilot?

Mana: Because I want to travel around the world. (ทำมือทำบินประกอบ)

จากนั้นครูสอนอ่านแบบ scanning เพื่ออ่านแบบคร่าว ๆ อย่างรวดเร็ว และอ่านแบบ skimming อ่านแบบละเอียด

ครูแจก Text 1 ให้นักเรียนอ่านแบบ scanning และ skimming จากนั้นครูถามนักเรียนในบทที่นักเรียนอ่าน

ชั่วโมงที่ 2

ขั้น While-reading

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับคำศัพท์อาชีพที่นักเรียนได้เรียนมา โดยครูเปิดภาพแล้วถามความหมายของภาพกับนักเรียน ทบทวนโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคโครงสร้างที่ได้เรียนมา

2. Activity 1 ครู แจก exercise 1 ให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องใน Text 1 นักเรียนเติมคำลงในช่องว่างตรงกับภาพ และเฉลยคำตอบพร้อมกัน

3. Activity 2 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5 คนแบบคนละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน จากนั้นครูแจก Text 2 ที่ถูกตัดเป็นชิ้น ๆ จากนั้นครูติด Text 2 ที่สมบูรณ์ไว้ที่ผนังห้องเพื่อให้นักเรียนได้ไปอ่านแล้วมาเรียง Text 2 ที่ถูกตัดให้เรียงลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง ภายในระยะเวลาที่กำหนดครูตรวจสอบความถูกต้องและให้คะแนน

ชั่วโมงที่ 3

ขั้น Post-reading

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนมา โดยครูเปิดภาพแล้วถามความหมายของภาพกับนักเรียน ทบทวนโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคโครงสร้างที่ได้เรียนมา

2. Activity 3 ครูอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมในชั่วโมงนี้ว่าจะมีการฝึกนำทักษะการอ่านที่นักเรียนได้ฝึกมาแล้ว มาแข่งขันกันในเกม ครูอธิบายกฎ กติกา มารยาทในการเล่นเกม English Quiz Game Show โดยจะแบ่งผู้เรียนแบบคนละกัน มีเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

จำนวน 7 กลุ่ม โดยครูตั้งชื่อกลุ่ม A เป็นกลุ่มที่ 1 กลุ่ม BA เป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม C A เป็นกลุ่มที่ 3 กลุ่ม D เป็นกลุ่มที่ 4 กลุ่ม E เป็นกลุ่มที่ 5 กลุ่ม F เป็นกลุ่มที่ 6 และกลุ่ม G เป็นกลุ่มที่ 7 มีคำถามทั้งหมด 10 คำถาม 4 ตัวเลือก เมื่อพิธีกรเปิดคำถามพร้อมตัวเลือก ผู้เล่นมีเวลาอ่านคำถามและคำตอบภายใน 1-2 นาที เสียงกระดิ่งดังหนึ่งครั้งเป็นเสียงสัญญาณหมดเวลา หากกลุ่มใดยังไม่ส่งกระดาษคำตอบถือว่าหมดสิทธิ์ตอบข้อนั้น ผู้เล่นตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน ซึ่งแต่ละคะแนนก็จะเป็นคะแนนเก็บของผู้เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป ซึ่งเป็นการอ่านข้อคำถามเกี่ยวกับ โครงสร้างประโยค และคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนผ่านมาแล้วและต้องใช้ความเร็วในการอ่านและวิเคราะห์ความถูกต้องของข้อคำถามและตัวเลือกทั้ง 4 ข้อ เมื่อผู้เล่นพร้อมแล้ว ครูผู้สอนดำเนินรายการเป็นพิธีกร มีเสียงดนตรี sound effect เพิ่มความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้เรียนเหมือนนักเรียนเป็นผู้ร่วมเล่นเกมในรายการเกมโชว์จริง Ladies and gentlemen, welcome to English Quiz Game Show on channel 888. ผู้เล่นทุกคนปรบมือพร้อมเสียงดีใจ As we know that this game has 10 questions and 4 choices. When you understand and know the answer in each question write it down your answer in the blank to the answer card. So we have 7 teams join the game today. Are you ready? There first question is.... จากนั้นผู้เล่นเริ่มอ่านคำถามและเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบรอสัญญาณกระดิ่งแล้วตัวแทนรีบวิ่งไปส่งกับพิธีกร พอหมดเวลา พิธีกรให้ตัวแทนในกลุ่มใดก็ได้ในกลุ่มมาเขียนคะแนนลงใน score board พิธีกรอ่านคำตอบของแต่ละทีมแล้วให้ผู้ช่วยเขียนตอบตอบลงใน score board แต่ยังไม่เฉลย เมื่อเขียนคะแนนของแต่ละกลุ่มลงในช่องตารางคะแนน score board หมดทุกกลุ่มแล้ว พิธีกรพาผู้เล่นอ่านคำถามแล้ววิเคราะห์คำถามอีกครั้งจากนั้น กดปุ่มเฉลย เมื่อเฉลยแล้วก็ไปกดเล่นข้อต่อไป เล่นวนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนหมดข้อคำถามจากนั้นก็สรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม

การวัดและประเมินผล

ทักษะที่จะประเมิน	วิธีการประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ความเข้าใจในบทอ่านภาษาอังกฤษ	Exercise1 - 2	เกณฑ์ผ่าน 60% ขึ้นไป
ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ	ประเมินผลแบบกลุ่ม จากการเล่นเกมตอบคำถามเกมโชว์	เกณฑ์ผ่าน 60% ขึ้นไป
ทดสอบก่อนเรียนรายบุคคล Pre-test	แบบทดสอบ Pre-test 10 ข้อ	

Vocabulary
Unit 1 What do you want to be?



actor



artist



writer



nurse

Computer
programmer

photographer



musician



bossy

Picture credit by:

Actor: [http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-uY1X4h2glMY/Um7KGhhxll/AAAAAAAAAMA/Do3KcLC5pMI/s1600/jobs_actor.gif)

[uY1X4h2glMY/Um7KGhhxll/AAAAAAAAAMA/Do3KcLC5pMI/s1600/jobs_actor.gif](http://2.bp.blogspot.com/-uY1X4h2glMY/Um7KGhhxll/AAAAAAAAAMA/Do3KcLC5pMI/s1600/jobs_actor.gif)

Artist: http://images.clipartpanda.com/artist-clipart-occupations_artist2.gif

Writer: <http://www.gnosisadvisory.com/wp-content/uploads/2013/01/writer.jpg>

Nurse: <http://images.clipartpanda.com/nurse-clipart-nurse9.png>

Computer programmer: [http://articles2day.org/wp-content/uploads/blogger/-](http://articles2day.org/wp-content/uploads/blogger/-qLHEp5jwboA/T22HYZJVKfi/AAAAAAAAABOE/5NiZBCCMqf8/s1600/Computer%2BSoftware)

[qLHEp5jwboA/T22HYZJVKfi/AAAAAAAAABOE/5NiZBCCMqf8/s1600/Computer%2BSoftware](http://articles2day.org/wp-content/uploads/blogger/-qLHEp5jwboA/T22HYZJVKfi/AAAAAAAAABOE/5NiZBCCMqf8/s1600/Computer%2BSoftware)
.jpg

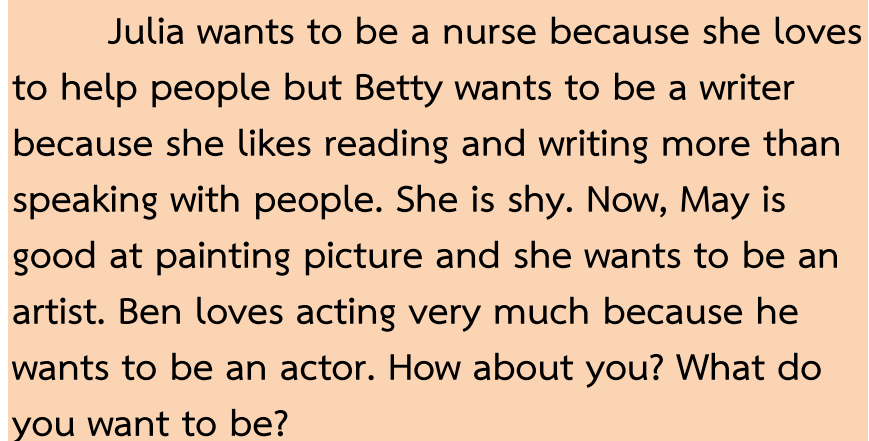
Photographer: <http://cliparts.co/cliparts/6Ty/oj7/6Tyoj7M8c.png>

Musician: <http://worldartsme.com/images/musician-clipart-1.jpg>

Bossy: http://cramer-institute.com/TheSandbox/images/Bossy5.5_000.jpg

Text 1

What do you want to be?

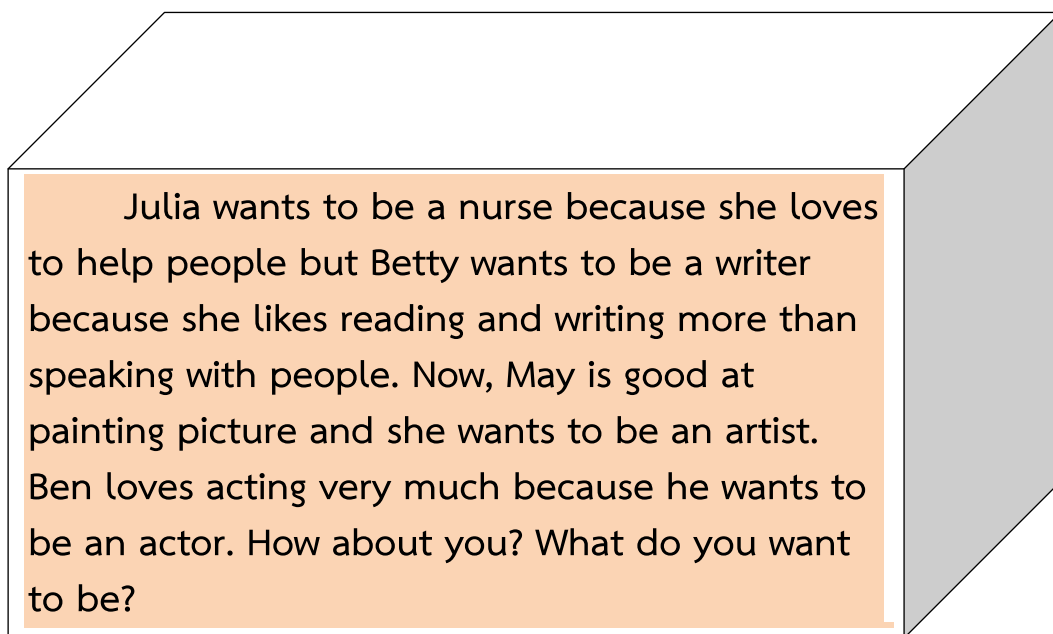


Julia wants to be a nurse because she loves to help people but Betty wants to be a writer because she likes reading and writing more than speaking with people. She is shy. Now, May is good at painting picture and she wants to be an artist. Ben loves acting very much because he wants to be an actor. How about you? What do you want to be?

Exercise 1

What do you want to be?

Read the dialog and choose the word in the box below to fill in the blank correctly.



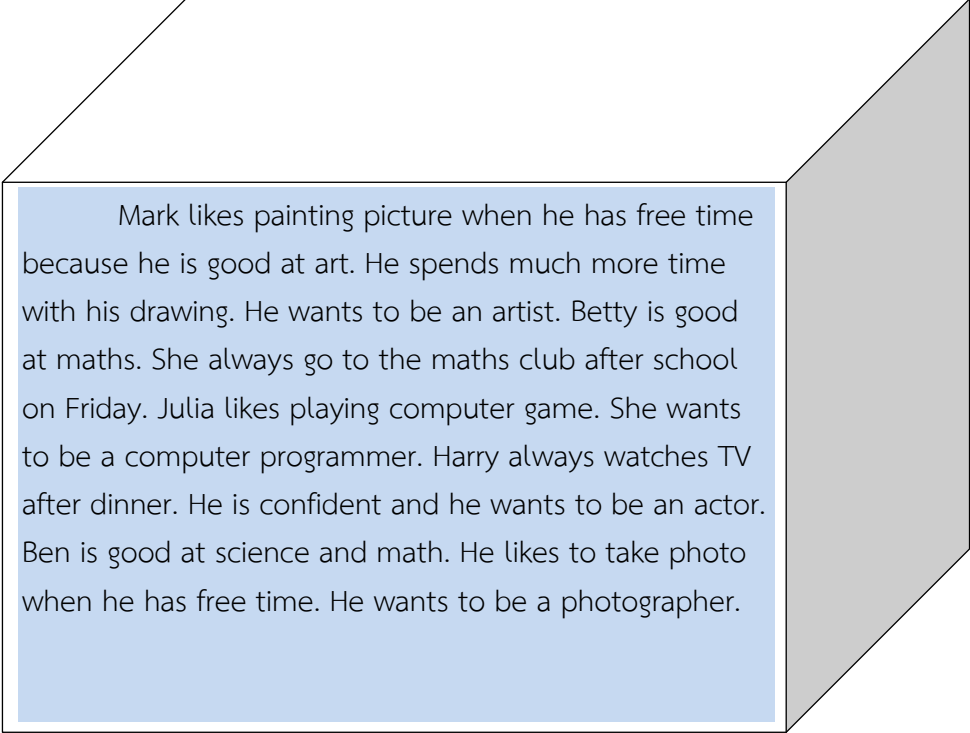
acting/ painting/ actor / writing /nurse / writer/ he/reading / artist /help

1. Julia wants to be a because she can people.
2. Betty wants to be a because she likes and
3. May wants to be a because she is good at pictures.
4. Ken wants to be a because loves.....
5. Who wants to be writer? Why.....

Name.....Class.....No.....


Text 2




What do you want to be?



Mark likes painting picture when he has free time because he is good at art. He spends much more time with his drawing. He wants to be an artist. Betty is good at maths. She always go to the maths club after school on Friday. Julia likes playing computer game. She wants to be a computer programmer. Harry always watches TV after dinner. He is confident and he wants to be an actor. Ben is good at science and math. He likes to take photo when he has free time. He wants to be a photographer.

Pre-test

Item	Question	Item	Question
1.	<p>Hi. Laula. How are you today? So long time no see. What do you do? I'm a ...(1)..... There are many children there. I love to teach them.</p> <p>What does Laula do?</p> <p>A: She is a teacher. B: She is a farmer. C: She is a student. D: She doesn't do anything.</p>	6.	<p>I'm at the aquarium with my friend now. I like many kinds of fish. The weather is warm. I went to the beach yesterday. It was funny. The weather was sunny.</p> <p>What is the weather doesn't match with the story?</p> <p>A: hot B: cold C: warm D: sunny</p>
2.	 <p>Hi. My name is Jane. I am a nurse. I like to take care of people. Do you know where I work?</p> <p>Where does she work?</p> <p>A: Yes I know that you are working at the hotel. B: Yes. I know that you are working at the hospital. C: Are you working at the farm? D: I'm sure you work at the police station.</p>	7.	<p>It was in Moscow. The temperature was -5 °C. What do you think which word should be fill in the blank?</p> <p>A: hot B: windy C: warm D: cold</p>
3.	<p>I usually go to America on December. I have my favorite sport. I like to play that sport on ice. It's quite dangerous. But don't worry about it because I have to save myself. I wear helmet,</p>	8.	<p>On the last holiday, Laura went to the merchandise shops and bought some stuffs there. He bought shirts, shorts, and also traditional clothes.</p>


	<p>knee pads and arm pads. What sport do I play on ice? A: surfing B: football C: climbing D: skiing</p>		<p>Where was Laura on the last holiday? A: She was at the merchandise shops. B She was at the sport shops. C: She was at the traditional clothes. D: She was at her home.</p>
4.	 <p>What do you think about this lifejacket used for?</p> <p>A: It will save me when I go swimming. B: I wear this for climbing to the mountain. C: I don't like this. D: It is an orange lifejacket.</p>	9.	 <p>I have many animals at my farm. I love to feed them. If you free come to visit me on my farm. Which one doesn't match with the picture? A: farm B: friend's house C: I love pet. D: animals</p>
5.	<p>Alan can't go out because it is cloudy. He just stay at home all day. So he decided to chat with his friend by facebook and line chat. What do you think the weather like at Alan home? A: It is hot. B: It is windy. C: It is going to rain. D: It is cold.</p>	10.	 <p>What do you think about this picture? A: I don't like animals. B: a lot of teacher. C: there are many people. D: I don't see anything.</p>



English Quiz Game Unit1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

What do you want to be?

Item	Question
1	<p>Mark likes painting picture when he has free time because he is good at art. He spends much more time with his drawing. What does Mark do?</p> <p>A: He is a musician.</p> <p>B: He is an artist.</p> <p>C: He is a pilot.</p> <p>D: He is a farmer.</p>
2	<p>Julia wants to be a ...(1.....).... because she loves to help people but Betty wants to be a ...(2.....)..... because she likes reading and writing.</p> <p>What do you think the answer should be...</p> <p>A: actor - nurse</p> <p>B: farmer - photographer</p> <p>C: artist - policeman</p> <p>D: nurse - writer</p>
3	<p>Marry like to play computer game. She wants to be a(1.....) . Harry always watches TV after dinner. He is confident and he wants to be ...a/an.....(2.....) .</p> <p>Choose the correct answer to fill in the blank.</p> <p>A: computer programmer – actor</p> <p>B: artist – writer</p> <p>C: artist – actor</p> <p>D: photographer - actor</p>

4	 <p>Hi. My name is Jane. I am a nurse. I like to take care of people. Do you know where I work?</p> <p>Where does she work?</p> <p>A: Yes I know that you are working at the hotel. B: Yes. I know that you are working at the hospital. C: Are you working at the farm? D: I'm sure you work at the police station.</p>
5	<p>Hi. Laula. How are you today? So long time no see. What do you do? I'm a ...⁽¹⁾..... There are many children there. I love to teach them.</p> <p>What does Laula do?</p> <p>A: She is a teacher. B: She is a farmer. C: She is a student. D: She doesn't do anything.</p>
6	<p>Rosy likes to travel and solve problems. She wants to be a.....</p> <p>A: carpenter B: musician C: artist . D: pilot</p>
7	<p>I like to talk and explain. I love children. I like to get up early morning and go to my work place. So, Do know what I want to be?</p> <p>A: carpenter B: musician C: teacher D: pilot</p>

8	<p>May love to go out. She likes to watch people walking in the park. She usually carries her paper and pencil to go with everywhere. Because she is good at.....and she wants to be.....</p> <p>A: painting picture/ an artist B: drawing/ singer C: math / actor D: taking photo / computer programmer</p>
9	 <p>Marry loves to play music with her violin. She is good at music. She wants to be a musician. What do you think about Marry?</p> <p>A: She loves to play piano. B: She doesn't like violin. C: She unlike violin. D: She loves the sound of violin.</p>
10	 <p>I like to play computer game. Sometime, I chat with my friend on Facebook. I love to take photo and upload it to Facebook. I will feel happy when my friends click like to my picture that I have shown on Facebook. How do feel when people click like to your picture?</p> <p>A: I want to be a computer programmer. B: I don't like Facebook. C: I am happy. D: I want to be a photographer.</p>

เฉลย

Pre-test

ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
คำตอบ	A	B	A	A	C	B	D	A	B	C

Game Show

ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
คำตอบ	B	D	A	B	A	D	C	A	D	C

ตาราง สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (วงจรถี 1)

เลขที่	รายการที่ประเมินกิจกรรมที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
1	6	8	8	22	73.33	พอใช้
2	7	8	9	24	80.00	ดี
3	7	8	9	24	80.00	ดี
4	7	8	9	24	80.00	ดี
5	9	8	9	26	86.67	ดี
6	7	8	9	24	80.00	ดี
7	7	7	8	22	73.33	พอใช้
8	6	8	8	22	73.33	พอใช้
9	7	7	8	22	73.33	พอใช้
10	6	8	8	22	73.33	พอใช้
11	6	8	8	22	73.33	พอใช้
12	6	8	8	22	73.33	พอใช้
13	7	8	9	24	80.00	ดี
14	7	7	9	23	76.67	พอใช้
15	6	8	9	23	76.67	พอใช้
16	9	8	9	26	86.67	ดี
17	8	7	9	24	80.00	ดี
18	7	7	8	22	73.33	พอใช้
19	7	7	8	22	73.33	พอใช้
20	6	7	8	21	70.00	พอใช้
21	6	7	8	21	70.00	พอใช้
22	7	8	8	23	76.67	พอใช้
23	7	8	7	22	73.33	พอใช้
24	7	8	8	23	76.67	พอใช้
25	6	7	8	21	70.00	พอใช้
26	7	8	8	23	76.67	พอใช้
27	6	8	7	21	70.00	พอใช้
28	6	7	7	20	66.67	พอใช้
29	7	7	8	22	73.33	พอใช้

เลขที่	รายการที่ประเมินกิจกรรมที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
30	7	7	7	21	70.00	พอใช้
31	7	7	8	22	73.33	พอใช้
32	8	7	7	22	73.33	พอใช้
33	8	8	9	25	83.33	ดี
34	8	8	9	25	83.33	ดี
35	6	8	9	23	76.67	พอใช้
ค่าเฉลี่ยรวม					75.17	พอใช้

เกณฑ์ประเมิน/ระดับคุณภาพ

ได้คะแนนร้อยละ 90 - 100 หมายถึง ดีมาก

ได้คะแนนร้อยละ 80 - 89 หมายถึง ดี

ได้คะแนนร้อยละ 70 - 79 หมายถึง พอใช้

ได้คะแนนร้อยละ 60 - 69 หมายถึง ปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Unit 2 Play safe

รหัสวิชา/ชื่อรายวิชา อ. 16101 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
(ภาษาอังกฤษ) ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 เวลาเรียน 3 ชั่วโมง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559
ผู้สอน นายฉัตรชัย นามมี โรงเรียน บ้านเงินราษฎร์เกษมศรี

สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์ และฝึกพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับวิธีการป้องกันตัวเองให้ปลอดภัยในขณะที่เล่นกีฬา การอ่านเนื้อเรื่องสั้นๆ เกี่ยวกับอุปกรณ์กีฬา การใช้คำคุณศัพท์แสดงความรู้สึกต่างๆ ในขณะที่เล่นกีฬา ทำให้ผู้เรียนสามารถขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการป้องกันตัวเอง ใช้คำคุณศัพท์แสดงความรู้สึกในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น

อย่างมีเหตุผล

- ตัวชี้วัด 2. อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน
 4. บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

จุดประสงค์การเรียนรู้

3. อ่านบทความสั้น ๆ แล้วตอบคำถามได้
4. อ่านบทอ่านแล้วให้ข้อมูลกับบุคคลอื่นได้

สาระการเรียนรู้

Function: Reading about sport.

Vocabulary: sailing, skiing, climbing, surfing, frightening, dangerous, exciting, lifejacket, gloves, elbow pad, knee pad, sunglasses, rope, my leg hurt, twist ankle

Structure:

1. โครงสร้างประโยคถามตอบ

Teacher: Who likes/ doesn't like + ชนิดกีฬา?

Students: ชื่อ .

Teacher: Why/Why not?

Students: He/she thinks it's _____.

2. โครงสร้างประโยค if

If + Present simple, Imperative
(if clause) (ประโยคคำสั่ง)

1. climbing / If / go, need / rope / a / you.
= If you go climbing, you need a rope.
2. you / If / baseball / play, pads / elbow / wear.
= If you play baseball, wear elbow pads.
3. go / you / cycling / If, a / wear / helmet.
= If you go cycling, wear a helmet.
4. If / play / you / basketball, ball / a / you / need.
= If you play basketball, you need a ball.

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์

2 ความสามารถในการสื่อสาร

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ซื่อสัตย์สุจริต
- มีวินัย
- มุ่งในการทำงาน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

9. Text 1 และ Text 2 Unit 2 Play safe
10. โปรแกรม Microsoft Power Point 2010 จำนวน 10 ข้อคำถามในรายการเกมโชว์

11. โปรแกรม Microsoft Power Point 2010 (คำศัพท์ และโครงสร้างไวยากรณ์)
12. แบบทดสอบ Pre-test / Post-test
13. Exercise 1 Unit 2 Play safe
14. กระดิ่ง
15. กระดาษบุรูป และปากกาเคมี
16. ทีวี จอ LCD เชื่อมต่อด้วยพอด HDMI

ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน
- ฝึกอ่านตามแบบฝึกอ่าน

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

-Warm up

1. ครูถามนักเรียนในชั้นว่า กีฬาโปรดของนักเรียนคือกีฬาชนิดใด โดยใช้ประโยค ดังนี้
Teacher: What is your favorite sport?
Students: Basketball, volleyball ... etc.
2. ครูนำภาพกีฬา 1 ภาพ ติดไว้บนกระดาน เช่น ภาพนักกีฬาเทนนิส ให้นักเรียนดูภาพ แล้วช่วยกันตอบคำถามของ ดังนี้
Teacher: What are they doing?
Students: They are playing tennis.
Teacher: How many people are there playing tennis?
Students: Two people.
3. ให้นักเรียนช่วยกันคิดว่า ควรจะเล่นกีฬาอย่างไรให้ปลอดภัย มีวิธีการใดบ้าง นักเรียนช่วยกันระดมความคิด

ขั้น Pre-Reading

ครูเปิด Power Point อธิบายความหมายของศัพท์ เปิดเสียงคำศัพท์แล้วให้นักเรียนอ่านและออกเสียง

ตาม ภาษาอังกฤษ นักเรียนดูภาพบุคคลอาชีพต่างๆ ครูเปิดทีละภาพ จากนั้นครูสอนโครงสร้างประโยค การถามตอบและการใช้ if clause จากนั้นครูให้นักเรียนจับคู่กันอ่านแบบถามตอบและฝึกอ่านการใช้ if clause

ชั่วโมงที่ 2

ขั้น While-reading

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนมา โดยครูเปิดภาพแล้วถามความหมายของภาพกับนักเรียน ทบทวนโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคโครงสร้างที่ได้เรียนมา

2. Activity 1 ครู แจก exercise 1 ให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องใน Text 1 นักเรียนเติมคำลงในช่องว่างตรงกับภาพ และเฉลยคำตอบพร้อมกัน

3. Activity 2 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5 คนแบบคละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ครูอธิบายวิธีการเล่น โดยให้นักเรียนอ่านบทสนทนา ที่ครูแจกให้แต่ละกลุ่ม แล้วช่วยกันระดมความคิด brainstorming ประโยคที่น่าจะคล่องจองด้านเหตุผลกันมากที่สุด กลุ่มไหนเสร็จแล้วให้พูดคำว่า Bingo จากนั้นครูแจก Text 2 ที่ถูกตัดเป็นชิ้น ๆ โดยแต่ละกลุ่มได้จะ Text 2 ที่ถูกตัด นักเรียนจะยังไม่เริ่มจนกว่าจะได้สัญญาณให้เริ่มทำ พอนักเรียนแต่ละกลุ่มพร้อมที่จะเล่นแล้วครูให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม ครูตรวจสอบความถูกต้องและให้คะแนน จากนั้นครูพานักเรียนหัดอ่าน

ชั่วโมงที่ 3

ขั้น Post-reading

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนมา โดยครูเปิดภาพแล้วถามความหมายของภาพกับนักเรียน ทบทวนโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคโครงสร้างที่ได้เรียนมา













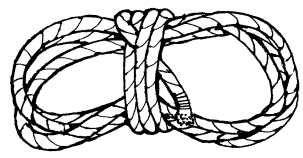


2. Activity 3 ครูอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมในชั่วโมงนี้ว่าจะมีการฝึกนำทักษะการอ่านที่นักเรียนได้ฝึกมาแล้ว มาแข่งขันกันในเกม ครูอธิบายกฎ กติกา มารยาทในการเล่น English Quiz Game Show โดยจะแบ่งผู้เรียนแบบคละกัน มีเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จำนวน 7 กลุ่ม โดยครูตั้งชื่อกลุ่ม A เป็นกลุ่มที่ 1 กลุ่ม BA เป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม C A เป็นกลุ่มที่ 3 กลุ่ม D เป็นกลุ่มที่ 4 กลุ่ม E เป็นกลุ่มที่ 5 กลุ่ม F เป็นกลุ่มที่ 6 และกลุ่ม G เป็นกลุ่มที่ 7 มีคำถามทั้งหมด 10 คำถาม 4 ตัวเลือก เมื่อพิธีกรเปิดคำถามพร้อมตัวเลือก ผู้เล่นมีเวลาอ่านคำถามและคำตอบภายใน 1-2 นาที เสียงกระดิ่งดังหนึ่งครั้งเป็นเสียงสัญญาณหมดเวลา หากกลุ่มใดยังไม่ส่งกระดาษคำตอบถือว่าหมดสิทธิ์ตอบข้อนั้น ผู้เล่นตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน ซึ่งแต่ละคะแนนก็จะเป็นคะแนนเก็บของผู้เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป ซึ่งเป็นการอ่านข้อคำถามเกี่ยวกับ โครงสร้างประโยค และคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนผ่านมาแล้วและต้องใช้ความเร็วในการอ่านและวิเคราะห์ความถูกต้องของข้อคำถามและตัวเลือกทั้ง 4 ข้อ เมื่อผู้เล่นพร้อมแล้ว ครูผู้สอนดำเนินรายการเป็นพิธีกร มีเสียงดนตรี sound effect เพิ่มความตื่นเต้นใจให้กับผู้เรียนเหมือนนักเรียนเป็นผู้ร่วมเล่นเกมในรายการเกมโชว์จริง Ladies and gentlemen, welcome to English Quiz Game Show on channel 888. ผู้เล่นทุกคนปรบมือพร้อมเสียงดีใจ As we know that this game has 10 questions and 4 choices. When you understand and know the answer in each question write it down your answer in the blank to the answer card. So we have 7 teams join the game today. Are you ready? There first question is.... จากนั้นผู้เล่นเริ่มอ่านคำถามและเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบ

สัญญาณกระดิ่งแล้วตัวแทนรีบวิ่งไปส่งกับพิธีกร พอหมดเวลา พิธีกรให้ตัวแทนในกลุ่มใดก็ได้ในกลุ่มมาเขียนคะแนนลงใน score board พิธีกรอ่านคำตอบของแต่ละทีมแล้วให้ผู้ช่วยเขียนตอบตอบลงใน score board แต่ยังไม่เฉลย เมื่อเขียนคะแนนของแต่ละกลุ่มลงไปในช่วงตารางคะแนน score board หมดทุกกลุ่มแล้ว พิธีกรพาผู้เล่นอ่านคำถามแล้ววิเคราะห์คำถามอีกครั้งจากนั้น กดปุ่มเฉลย เมื่อเฉลยแล้วก็ไปกดเล่นข้อต่อไป เล่นวนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนหมดข้อคำถามจากนั้นก็สรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม

การวัดและประเมินผล

ทักษะที่จะประเมิน	วิธีการประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ความเข้าใจในบทอ่านภาษาอังกฤษ	Exercise1 - 2	เกณฑ์ผ่าน 60% ขึ้นไป
ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ	ประเมินผลแบบกลุ่ม จากการเล่นเกมตอบคำถามเกมโชว์	เกณฑ์ผ่าน 60% ขึ้นไป

Vocabulary
Unit 2 play safe

			
sailing	skiing	climbing	surfing
			
frightening	dangerous	exciting	lifejacket
			
gloves	elbow pad	knee pad	sunglasses
			
rope	my leg hurt	twist ankle	

Picture credit by:

Sailing: <https://thetomatos.com/wp-content/uploads/2016/04/sailing-clipart.png>

Skiing: http://nmosg.com/wp-content/uploads/2016/01/Skiing_Downhill.gif

Climbing: <http://www.picgifs.com/clip-art/activities/climbing/clip-art-climbing-671220.jpg>

Surfing: <http://www.clipartkid.com/images/401/back-gallery-for-surfing-surfboard-clip-art-BhLhHF-clipart.gif>

Frightening: <http://coachingbydoris.com/wp-content/uploads/2013/01/inner-critic-boy-points-at-its-mouth-clipart-22321344-272x300.jpg>

Dangerous: <http://kingofwallpapers.com/dangerous/dangerous-001.jpg>

Exciting: <https://kaygeedesigns.files.wordpress.com/2011/09/excited-girl.gif>

Lifejacket: <http://worldartsme.com/images/cartoon-life-jacket-clipart-1.jpg>

Gloves:

http://www.safetygirl.com/media/catalog/product/cache/9/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/c/s/csgcgic1000032627_-02_the-original-kong-gloves.jpg

elbow pad: <http://i.ebayimg.com/images/g/QKIAAOSwv0tVatXE/s-l300.jpg>

knee pad: <http://g01.a.alicdn.com/kf/HTB1V94VKXXXXbnXXXXq6xXFXXm/Free-Shipping-Breathable-Elastic-Sports-Leg-font-b-Knee-b-font-Support-Brace-Wrap-Protector-Silica.jpg>

sunglasses: <http://clipartix.com/wp-content/uploads/2016/04/Sunglasses-clipart-free-clip-art-2-clipartbold.png>

rope: <https://strathclydeopenropeexchange.files.wordpress.com/2014/04/rope.gif?w=936&h=552&crop=1>

my leg hurt:

http://www.memrise.com/s3_proxy/?f=uploads/mems/4951372000140206142018.jpg

twist ankle: <http://images.clipartpanda.com/ankle-clipart-as6144.gif>

Text 1
Unit 2 Play safe

Catherine thinks that sailing is the most exciting for her. And she thinks skiing and surfing are exciting too. Sue and Catherine think that climbing is the most dangerous. Sue prefer playing tennis more fun than Ping-pong. Playing Ping-pong is the most boring sport for her. Let's play tennis with me now!

Exercise 1
Unit 2 Play safe

Read the short passage and mark ✓ fill in the table.

Catherine thinks that sailing is the most exciting for her. And she thinks skiing and surfing are exciting too. Sue and Catherine think that climbing is the most dangerous. Sue prefer playing tennis more fun than Ping-pong. Playing Ping-pong is the most boring sport for her. Let's play tennis with me now!

	Sailing	Skiing	Climbing	Skating	Ping-pong	Tennis
the most exciting						
the most dangerous						
the most boring						
the best						

Name.....Class.....No.....

Answer key
Exercise 1 Unit 2 Play safe

Read the short passage and mark ✓ fill in the table.

Catherine thinks that sailing is the most exciting for her. And she thinks skiing and surfing are exciting too. Sue and Catherine think that climbing is the most dangerous. Sue prefer playing tennis more fun than Ping-pong. Playing Ping-pong is the most boring sport for her. Let's play tennis with me now!

KEY 

	Sailing	Skiing	Climbing	Skating	Ping-pong	Tennis
the most exciting		✓				
the most dangerous			✓			
the most boring					✓	
the best						✓

Text 2



Unit 2 Play safe

Make sure you're wearing the right helmet for your sport. For instance, don't wear your baseball batting helmet when you're playing football! Your helmet should fit snugly but comfortably. Other sports require eye protection, wrist, elbow pads, and knee guards, . And don't forget your feet. Cleats are worn in football, baseball, softball, and soccer. These shoes have special rubber or plastic points on the soles to help your feet grip the ground when you run around. Talk with your parents or your coach to know what gear you need. Then wear that gear whenever you're practicing or playing.

English Quiz Game
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
Unit 2 Play safe

Item	Question
1	<p>Catherine loves to travel around the world. She love to play sport on snow. She like to play it because she thinks thatis the most exciting for her.</p> <p>A: sailing B: football C:volleyball D:swimming</p>
2	<p>When you go playing the dangerous sport or doing something may be dangerous what should you do?</p> <p>A: Jack wears eye glass when he plays football. B: Carry wears gloves when she goes swimming. C: Boss can't swim so he wears lifejacket. D: Jane rides her new bicycle without wearing helmet.</p>
3	<p>I usually go to America on December. I have my favorite sport. I like to play that sport on ice. It's quite dangerous. But don't worry about it because I have to save myself. I wear helmet, knee pads and arm pads.</p> <p>What sport do I play on ice?</p> <p>A: surfing B: football C: climbing D: skiing</p>
4	<p>Catherine loves to go surfing at Ra Yong every year because she loves the most exciting activity.</p> <p>What is the weather like when she goes surfing at Ra Yong?</p> <p>A: cold B: rain C: hot D: storm</p>

5	<p>....., you will be healthy.</p> <p>A: If you have much money.</p> <p>B: If you study hard.</p> <p>C: If you take exercise .</p> <p>D: If you eat a lot of pizza.</p>
6	<div data-bbox="368 770 555 994" data-label="Image"> </div> <p>Look at the picture. Julia was climbing the mountain last month. She likes climbing the mountain when she has free time. She thinks climbing is the most exciting sport for her. Where is she?</p> <p>A: I think she is at the highest of the mountain near the village.</p> <p>B: I don't believe that she can do that.</p> <p>C: I really know that she is in the forest.</p> <p>D: I think she is driving a motorbike.</p>
7	<p>Make sure you're wearing the right helmet for your sport. For instance, don't wear your baseball batting helmet when you're playing football! Your helmet should fit snugly but comfortably. Other sports require eye protection, wrist, elbow pads, and knee guards,</p> <p>What do you think about this passage?</p> <p>A: When you wear helmet you will feel unsafe.</p> <p>B: Your elbow will be hurt if you not wearing elbow pads.</p> <p>C: I don't like sport.</p> <p>D: I disagree with all of above.</p>

8	 <p>Max loves to travel around the world. His favorite sport is surfing. He usually comes to Thailand every summer of the year. He thinks surfing is the most exciting for him. Why does Max love to play surfing?</p> <p>A: Because he thinks surfing is not boring sport. B: Because he doesn't his country. C: Because he loves the most exciting activity on the snow. D: Because he doesn't like the summer.</p>
9	 <p>What do you think about this lifejacket used for?</p> <p>A: It is an orange lifejacket. B: I wear this for climbing to the mountain. C: I don't like this. D: It will save me when I go swimming.</p>
10	<p>Sue prefers playing tennis more fun than Ping-pong. Playing Ping-pong is the most boring sport for her. Let's play tennis with me now! Which one is correct?</p> <p>A: Sue doesn't like playing tennis because it is boring. B: Sue doesn't like Ping-pong because it is the most exciting. C: Sue doesn't like Tennis because it is dangerous. D: Sue doesn't like Ping- pong because it is boring.</p>

เฉลย

Game Show

ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
คำตอบ	A	C	D	C	C	A	B	A	D	D

ตาราง 2 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (วงจรที่ 2)

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
1	6	8	8	22	73.33	พอใช้
2	8	8	8	24	80.00	ดี
3	7	8	9	24	80.00	ดี
4	8	8	9	25	83.33	ดี
5	8	9	9	26	86.67	ดี
6	8	8	8	24	80.00	ดี
7	7	7	8	22	73.33	พอใช้
8	7	7	8	22	73.33	พอใช้
9	8	7	8	23	76.67	พอใช้
10	7	7	8	22	73.33	พอใช้
11	7	8	9	24	80.00	ดี
12	6	9	9	24	80.00	ดี
13	8	9	9	26	86.67	ดี
14	8	9	9	26	86.67	ดี
15	7	9	8	24	80.00	ดี
16	9	8	9	26	86.67	ดี
17	6	7	8	21	70.00	พอใช้
18	8	7	8	23	76.67	พอใช้
19	7	7	8	22	73.33	พอใช้
20	7	7	7	21	70.00	พอใช้
21	7	8	9	24	80.00	ดี
22	8	8	7	23	76.67	พอใช้
23	8	8	9	25	83.33	ดี
24	8	9	9	26	86.67	ดี
25	7	9	8	24	80.00	ดี
26	9	7	9	25	83.33	ดี
27	8	7	7	22	73.33	พอใช้

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
28	7	7	7	21	70.00	พอใช้
29	8	9	9	26	86.67	ดี
30	8	7	9	24	80.00	ดี
31	9	7	7	23	76.67	พอใช้
32	8	9	8	25	83.33	ดี
33	9	7	8	24	80.00	ดี
34	9	9	9	27	90.00	ดีมาก
35	8	8	9	25	83.33	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม					79.52	พอใช้

เกณฑ์ประเมิน/ระดับคุณภาพ

ได้คะแนนร้อยละ 90 - 100 หมายถึง ดีมาก

ได้คะแนนร้อยละ 80 - 89 หมายถึง ดี

ได้คะแนนร้อยละ 70 - 79 หมายถึง พอใช้

ได้คะแนนร้อยละ 60 - 69 หมายถึง ปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Unit 3 It was great

รหัสวิชา/ชื่อรายวิชา อ. 16101 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
(ภาษาอังกฤษ) ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 เวลาเรียน 3 ชั่วโมง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559
ผู้สอน นายฉัตรชัย นามมี โรงเรียน บ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวและสัตว์น้ำ อ่านบทอ่านการใช้ประโยค Past Simple Tense เพื่อถามถึงสถานที่ที่ไป ความรู้สึกที่ได้ไปยังสถานที่นั้น และลักษณะอากาศของสถานที่นั้นในเวลาที่ผ่านไปมาแล้ว รวมทั้งกิจกรรมต่างๆ ที่ทำในอดีต ซึ่งจะเป็พื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น

อย่างมีเหตุผล

- ตัวชี้วัด 2. อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
3. เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน
4. บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

จุดประสงค์การเรียนรู้

5. อ่านบทอ่านแล้วตอบคำถามได้
6. อ่านบทอ่านแล้วให้ข้อมูลกับบุคคลอื่นได้

สาระการเรียนรู้

Function: Reading about something in the past

Vocabulary: cold, cool, warm, freezing, snowy, foggy, aquarium, windy, foggy, freezing, cloudy,

sunny, snowy jellyfish, shark, seahorse, coral reef, starfish, sea cow, sea weed, whale, octopus

Structure: Part Simple Tense

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1 ความสามารถในการสื่อสาร

2 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

3 ความสามารถในการใช้ทักษะทางภาษา

- กระบวนการปฏิบัติ (ฟัง พูด อ่าน เขียน)

- กระบวนการทำงานกลุ่ม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ซื่อสัตย์สุจริต
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งในการทำงาน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

17. ใบงานที่ 1 เรื่อง What do you want to be?
18. โปรแกรม Microsoft Power Point 2010 จำนวน 10 ข้อคำถามในรายการเกมโชว์
19. โปรแกรม Microsoft Power Point 2010 (คำศัพท์ และโครงสร้างไวยากรณ์)
20. แบบทดสอบ Pre-test / Post-test
21. Exercise 1
22. กระดิ่ง
23. กระดาษรูป และปากกาเคมี
24. ทีวี จอ LCD เชื่อมต่อด้วยพอด HDMI

ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ตอบคำถามจากเรื่องี่อ่าน
- ฟังอ่านตามแบบฝึกอ่าน

ชั่วโมงที่ 1

-Warm up

1. ครูถามนักเรียนว่า ประเทศไทยมีสภาพอากาศเป็นอย่างไร ให้นักเรียนช่วยกันตอบ จากนั้นครูสรุปคำตอบคือ ร้อน ครูถามนักเรียนอีกว่า ในภาคต่างๆ มีสภาพอากาศเป็นเช่นไร นักเรียนช่วยกันระดมสมอง

Teacher: What's the weather like in Thailand right now?

Students: Hot, cold, cool, ... etc.

Teacher: Very good!

3. ครูเตรียมบัตรภาพสถานที่ที่เป็นสัญลักษณ์ประจำเมือง 5 เมือง ดังนี้ London, Paris, Oslo, Frankfurt และ Moscow แล้วชูบัตรภาพทีละภาพ จากนั้นครูถามนักเรียนว่า เป็นเมืองและประเทศอะไร ให้นักเรียนช่วยกันตอบ

Teacher: (ชูบัตรภาพหอไอเฟล) What capital city is it?

Students: Paris.

Teacher: Where is it?

Students: It is in France. London – England Paris - France

Oslo - Norway Frankfurt - Germany Moscow - Russia

จากนั้นครูหยิบบัตรภาพขึ้นมาทีละภาพ พร้อมกับถามนักเรียนถึงสภาพอากาศในเมืองนั้นๆ ให้นักเรียนช่วยกันตอบ

Teacher: What was the weather like?

(ครูหยิบบัตรภาพหอไอเฟลที่เป็นสัญลักษณ์ของเมือง Paris)

Students: It was cool.

Teacher: Yes. That's right.

Structure:

4. ครูสอนประโยค Past Simple Tense ซึ่งเป็นประโยคบอกเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ แก่นักเรียน ดังนี้

Past Simple Tense ใช้แสดงเหตุการณ์หรือการกระทำที่เกิดขึ้นในอดีต สิ้นสุดและจบไปแล้ว ไม่มีการกระทำอย่างนั้นซ้ำอีก โดยนักเรียนสังเกตได้ว่า ประโยคใดเป็น Past Simple Tense ให้ดูจากคำวิเศษณ์บอกเวลา (Adverbs of time) ดังนี้

last เมื่อ...ที่ผ่านมาแล้ว - last month เดือนที่แล้ว - last year เมื่อปีที่แล้ว
yesterday เมื่อวานนี้ ago ที่ผ่านมาแล้ว

John played football yesterday.

I called you last night.

ในบทเรียนนี้จะกล่าวถึง การใช้ Verb to be ในรูปประโยค Past Simple Tense ดังต่อไปนี้

V.to be	Past Simple Tense
is	was
am	was
are	were

โครงสร้าง

- รูปประโยคบอกเล่า	
ประธาน	was + ส่วนขยาย

เช่น

Chantra was a teacher last year.
They were in this room yesterday.

- รูปประโยคคำถาม	
ส่วนขยาย	Was + ประธาน +

เช่น

Was Chantra a teacher last year?
Were they in this room yesterday?

- รูปประโยคปฏิเสธ	
ประธาน	was + not + ส่วนขยาย

เช่น Chantra was not (wasn't) a teacher last year.

They were not (weren't) in this room yesterday.

หลักการเปลี่ยนรูปคำกริยาช่องที่ 1 ให้เป็นคำกริยาช่องที่ 2 มีดังนี้

1) โดยทั่วไปคำกริยาสามารถเติม -ed ที่ท้ายคำได้เลย เช่น

want → wanted cook → cooked

2) คำกริยาที่ลงท้ายด้วย e ให้เติม -d ได้เลย เช่น

like → liked arrive → arrived

3) คำกริยาที่ลงท้ายด้วย y แล้ว y เป็นพยัญชนะให้เปลี่ยน y เป็น i ก่อน แล้วเติม -ed เช่น

cry → cried study → studied

4) ถ้าหน้า y เป็นสระ (a, e, i, o, u) สามารถเติม -ed ได้เลย เช่น

play → played stay → stayed

5) คำกริยาที่มีพยางค์เดียว มีสระตัวเดียว ตัวสะกดตัวเดียว ให้เพิ่มพยัญชนะตัวสุดท้ายอีกหนึ่งตัว แล้วเติม -ed เช่น

stop → stopped

6) คำกริยาบางคำ จะเปลี่ยนรูปไปจากเดิม โดยไม่เติม -ed เช่น

drink → drank see → saw

eat → ate

7) คำกริยาบางคำ จะไม่เปลี่ยนรูปเมื่อเป็นอดีต และยังคงรูปเดิม เช่น

cut → cut hit → hit

put → put

5. ครูให้นักเรียนรู้จักโครงสร้างประโยค Past Simple Tense ทั้งประโยคบอกเล่า ปฏิเสธ และคำถาม ดังนี้

โครงสร้างประโยคบอกเล่า

Subject + v.2 + (obj).

เช่น

I cried last night.

Tomtam studied in Pratom 6 two years ago.

โครงสร้างประโยคปฏิเสธ

Subject + did not (didn't) + v.1 + obj.

เช่น

Susan didn't go to school yesterday.

Timmy and I didn't eat vegetables.

โครงสร้างประโยคคำถามและคำตอบ

Did + subject + v.1 + obj + ?

เช่น Did you see my father?
Did she listen to me?

คำตอบที่ได้ คือ

Yes, I did. หรือ No, I didn't.

สำหรับคำถามที่ขึ้นต้นด้วย Wh-question (What, Where, When, Why ...) จะนำ Wh-question ขึ้นต้นก่อน เช่น

What did you see last night? Where were you yesterday?

ส่วนคำตอบจะเปลี่ยนคำกริยาให้เป็นคำกริยาช่องที่ 2 เช่น

What did she say in the morning?

She said about grammar in the morning.

ขั้น Pre-Reading

ครูเปิด Power Point อธิบายความหมายของศัพท์ เปิดเสียงคำศัพท์แล้วให้นักเรียนอ่านและออกเสียง

ตาม ภาษาอังกฤษ นักเรียนดูภาพบุคคลอาชีพต่างๆ ครูเปิดทีละภาพ จากนั้นครูสอนโครงสร้างประโยคเกี่ยวกับ Past Simple แล้วให้นักเรียนฝึกอ่านประโยค

ชั่วโมงที่ 2

ขั้น While-reading

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนมา โดยครูเปิดภาพแล้วถามความหมายของภาพกับนักเรียน ทบทวนโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคโครงสร้างที่ได้เรียนมา

2. Activity 1 ครู ตัด Text 1 ไว้รอบห้องประมาณ 6 จุดให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องใน และครูเก็บ Text 1 เมื่อนักเรียนอ่านและเข้าใจในเนื้อเรื่อง เพื่อทบทวนความเข้าใจในเนื้อเรื่อง ครูแจก exercise 1 ให้นักเรียนเติมคำลงในช่องว่าง และเฉลยคำตอบพร้อมกัน

3. Activity 2 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5 คนแบบคละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ครูอธิบายวิธีการเล่น โดยให้นักเรียนอ่านบทสนทนา ที่ครูแจกให้แต่ละกลุ่ม แล้วช่วยกันระดมความคิด brainstorming ประโยคที่น่าจะคล่องจองด้านเหตุผลกันมากที่สุด กลุ่มไหนเสร็จแล้วให้พูดคำว่า Bingo จากนั้นครูแจก Text 2 ที่ถูกตัดเป็นชิ้น ๆ โดยแต่ละกลุ่มได้จะ Text 2 ที่ถูกตัด นักเรียนจะยังไม่เริ่มจนกว่าจะได้สัญญาณให้เริ่มทำ พอนักเรียนแต่ละกลุ่มพร้อมที่จะเล่นแล้วครูให้สัญญาณเริ่มเล่นเกม ครูตรวจสอบความถูกต้องและให้คะแนน จากนั้นครูพานักเรียนหัดอ่าน

ชั่วโมงที่ 3

ขั้น Post-reading

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนมา โดยครูเปิดภาพแล้วถามความหมายของภาพกับนักเรียน ทบทวนโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคโครงสร้างที่ได้เรียนมา

2. Activity 3 ครูอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมในชั่วโมงนี้ว่าจะมีการฝึกนำทักษะการอ่านที่นักเรียนได้ฝึกมาแล้ว มาแข่งขันกันในเกม ครูอธิบายกฎ กติกา มารยาทในการเล่นเกม English Quiz Game Show โดยจะแบ่งผู้เรียนแบบคละกัน มีเก็ง ปานกลาง และอ่อน ในแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จำนวน 7 กลุ่ม โดยครูตั้งชื่อกลุ่ม A เป็นกลุ่มที่ 1 กลุ่ม BA เป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม C A เป็นกลุ่มที่ 3 กลุ่ม D เป็นกลุ่มที่ 4 กลุ่ม E เป็นกลุ่มที่ 5 กลุ่ม F เป็นกลุ่มที่ 6 และกลุ่ม G เป็นกลุ่มที่ 7 มีคำถามทั้งหมด 10 คำถาม 4 ตัวเลือก เมื่อพิธีกรเปิดคำถามพร้อมตัวเลือก ผู้เล่นมีเวลาอ่านคำถามและคำตอบภายใน 1-2 นาที เสียงกระดิ่งดังหนึ่งครั้งเป็นเสียงสัญญาณหมดเวลา หากกลุ่มใดยังไม่ส่งกระดาษคำตอบถือว่าหมดสิทธิ์ตอบข้อนั้น ผู้เล่นตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน ซึ่งแต่ละคะแนนก็จะเป็นคะแนนเก็บของผู้เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป ซึ่งเป็นการอ่านข้อคำถามเกี่ยวกับ โครงสร้างประโยค และคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนผ่านมาแล้วและต้องใช้ความเร็วในการอ่านและวิเคราะห์ความถูกต้องของข้อคำถามและตัวเลือกทั้ง 4 ข้อ เมื่อผู้เล่นพร้อมแล้ว ครูผู้สอนดำเนินรายการเป็นพิธีกร มีเสียงดนตรี sound effect เพิ่มความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้เรียนเหมือนนักเรียนเป็นผู้ร่วมเล่นเกมในรายการเกมโชว์จริง Ladies and gentlemen, welcome to English Quiz Game Show on channel 888. ผู้เล่นทุกคนปรบมือพร้อมเสียงดีใจ As we know that this game has 10 questions and 4 choices. When you understand and know the answer in each question write it down your answer in the blank to the answer card. So we have 7 teams join the game today. Are you ready? There first question is.... จากนั้นผู้เล่นเริ่มอ่านคำถามและเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบรอสัญญาณกระดิ่งแล้วตัวแทนรีบวิ่งไปส่งกับพิธีกร พอหมดเวลา พิธีกรให้ตัวแทนในกลุ่มใดก็ได้ในกลุ่มมาเขียนคะแนนลงใน score board พิธีกรอ่านคำตอบของแต่ละทีมแล้วให้ผู้ช่วยเขียนตอบตอบลงใน score board แต่ยังไม่เฉลย เมื่อเขียนคะแนนของแต่ละกลุ่มลงไปในห้องตารางคะแนน score board หมดทุกกลุ่มแล้ว พิธีกรพาผู้เล่นอ่านคำถามแล้ววิเคราะห์คำถามอีกครั้งจากนั้น กดปุ่มเฉลย เมื่อเฉลยแล้วก็ไปกดเล่นข้อต่อไป เล่นวนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนหมดข้อคำถามจากนั้นก็สรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม

การวัดและประเมินผล

ทักษะที่จะประเมิน	วิธีการประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ความเข้าใจในบทอ่านภาษาอังกฤษ	Exercise1 - 2	เกณฑ์ผ่าน 60% ขึ้นไป
ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ	ประเมินผลแบบกลุ่ม จากการเล่นเกมตอบคำถามเกมโชว์	เกณฑ์ผ่าน 60% ขึ้นไป

Vocabulary

Unit 3 It was great



cold



warm



freezing



snowy



foggy



aquarium



windy



cool



cloudy



sunny



sea weed



octopus



jellyfish



shark



seahorse



coral reef

Picture credit by:

Cold: <http://www.xn--42c8ao1akazf5c2be0gsk.com/wp-content/uploads/2012/02/a13.gif>

Warm: http://vignette2.wikia.nocookie.net/dictionary-answers/images/0/0e/Warm_Weather.gif/revision/latest?cb=20140824044312

Freezing: <http://www.clipartbest.com/cliparts/aiq/9Aj/aiq9Aj4iM.gif>

Snowy: <http://www.clipartkid.com/images/27/snow-clipart-new-calendar-template-site-Mqgwfb-clipart.gif>

Foggy: <http://www.clipartkid.com/images/802/foggy-weather-clip-art-car-pictures-HUlm4a-clipart.gif>

Aquarium:

<http://www.clipartkid.com/images/802/foggy-weather-clip-art-car-pictures-HUlm4a-clipart.gif>

<http://www.clipartkid.com/images/802/foggy-weather-clip-art-car-pictures-HUlm4a-clipart.gif>

Aquarium:

https://66.media.tumblr.com/1d107e1064a38f77f1a8213dfefdcabc/tumblr_na3skhxK981rtpzc0o1_r1_500.gif

https://66.media.tumblr.com/1d107e1064a38f77f1a8213dfefdcabc/tumblr_na3skhxK981rtpzc0o1_r1_500.gif

Windy:

https://www.google.co.th/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwirvLv40OHOAhUETo8KHSrtDSsQjBwIBA&url=http%3A%2F%2Fi610.photobucket.com%2Falbums%2Ftt188%2FCZBZ%2Fclip%2520Art%2FWindy.gif&bvm=bv.131286987,d.c2l&sig=AFQjCNGrKfXgR1_PanGLyrzvyO-slushAA&ust=1472388549869143

Whale: <http://www.hawaiiocanproject.com/images/Whale-Watch.jpg>

Cool: <http://images.clipartpanda.com/stroll-clipart-walking-through-fallen-leaves.jpg>

Cloudy:

http://24.media.tumblr.com/48565f00b80f5c38615919202c92be93/tumblr_n1zttrEVOF1qlmppmo1_500.gif

Sunny: http://www.lovethepic.com/uploaded_images/118805-Have-A-Sunny-Day-.gif?1

sea weed : <http://images.easyfreeclipart.com/1196/underwater-clip-art-pic-16-1196916.png>

octopus: http://res.cloudinary.com/dk-find-out/image/upload/q_80,h_700/Final_CO_20079475_ztscg8.png

jellyfish: http://2ap93t1x1l6e2f6gfo3ag4vw.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2016/04/20090907230522_jelly-fish-1.jpg

shark: http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2016/03/22/11/32734EDF00000578-3504125-Bruce_stars_in_Finding_Nemo_as_the_shark_who_refuses_to_eat_fish-a-2_1458646993684.jpg

seahorse: <http://www.valhughes.co.uk/wp-content/uploads/2016/02/Seahorse.jpg>

coral reef : https://www.geneticliteracyproject.org/wp-content/uploads/2016/03/Colorful-coral-reef.jpg.824x0_q71_crop-scale.jpg

rayfish: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2a/Spotted_Eagle_Ray_\(Aetobatus_narinari\)2.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2a/Spotted_Eagle_Ray_(Aetobatus_narinari)2.jpg)

starfish: <http://awesomeocean.com/wp-content/uploads/2014/11/starfish-1.jpg>

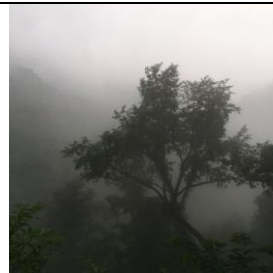
sea cow: http://www.manatee-world.com/wp-content/uploads/Manatee_Sea_Cow_Crystal_River_Florida_600.jpg

Text 1
Unit 3 It was great

 <p>A: What was the weather like in London yesterday?</p> <p>B: It was cool and windy. The temperature was 10°C.</p>	
 <p>A: What was the weather like in Paris yesterday?</p> <p>B: It was freezing and foggy and the temperature was -12°C.</p>	
<p>A: What was the weather like in Oslo last week?</p> <p>B: It was cold and snowy and the temperature was 1°C.</p> 	
<p>A: What was the weather like in Frankfurt last week?</p> <p>B: It was cold and the temperature was 2°C.</p> 	

A: What was the weather like in Moscow last week?

B: It was cool and foggy and the temperature was 10°C.



Exercise 1
Unit 3 It was great

Choose the correct sentence to fill in the right side below.

B: It was freezing and foggy and the temperature was -12°C .
B: It was cold and snowy and the temperature was 1°C .
B: It was cold and the temperature was 2°C .
B: It was cool and windy. The temperature was 10°C .
B: It was cool and foggy and the temperature was 10°C .

A: What was the weather like in London yesterday?	
A: What was the weather like in Paris yesterday?	
A: What was the weather like in Oslo last week?	
A: What was the weather like in Frankfurt last week?	
A: What was the weather like in Moscow last week?	

Name.....Class.....No.....

Answer Exercise 1**Unit 3 It was great**

A: What was the weather like in London yesterday?	B: It was cool and windy. The temperature was 10°C.
A: What was the weather like in Paris yesterday?	B: It was freezing and foggy and the temperature was -12°C.
A: What was the weather like in Oslo last week?	B: It was cold and snowy and the temperature was 1°C.
A: What was the weather like in Frankfurt last week?	B: It was cold and the temperature was 2°C.
A: What was the weather like in Moscow last week?	B: It was cool and foggy and the temperature was 10°C.

Text 2
Unit 3 It was great

Saturday 28th March 2016

Dear diary,

It was sunny today. In the morning, I walked in the playground with Jim. Then, I washed the dishes and played football with Jim. In afternoon we visited our uncle with mum. After dinner I listened to the song and chatted with my friends on the Internet. I went to bed at 9.00.

Love,

Larry

Dear Ted,

Hi ! How are you? I'm at the aquarium with my friend now. I like many kinds of fish. The weather is warm. I went to the beach yesterday. It was funny. The weather was sunny. And I'm going to Australia. I think of you.

See you soon!

Love,

Mike

Dear Mary,

Hi! How are you? I visited the zoo last week with my school. I watched many animals. I liked tigers, lions and monkeys. I took photos with my friends. The weather was warm. I was very happy because the trip is interesting.

See you soon.

Love,

Exercise 2

Unit 3 It was great

Choose only 1 Email below to rearrange the situation correctly

Email1

Dear diary,

In the morning, I walked in the playground with Jim. I washed the dishes and played football with Jim. Then, In afternoon we visited our uncle with mum.

After dinner I listened to the song and chatted with my friends on the Internet. I went to bed at 9.00. It was sunny today.

Larry

Love,

Email2

Love, Mike

Dear Ted, See you soon!

The weather was sunny. And I'm going to Australia. The weather is warm. I think of you.Hi ! How are you? I'm at the aquarium with my friend now. I like many kinds of fish. I went to the beach yesterday. It was funny.

Email3

See you soon.

I took photos with my friends. The weather was warm. I was very happy because the trip is interesting. I watched many animals. Hi! How are you? I visited the zoo last week with my school. I liked tigers, lions and monkeys.

Love,

Dear Mary,

Writer here

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

Name.....Class.....No.....

English Quiz Game

Unit 3 It was great

Item	Question
1	<p>I want to see sea animals. I went to Chon Buri with my family. They told me that it is not far from here to there. Do you know where it is?</p> <p>..... .</p> <p>A: at the coral reef</p> <p>B: at the beach</p> <p>C: at the aquarium</p> <p>D: at the sea food restaurant</p>
2	<p>Hello. My name is Jame. I took photos with my friends. The weather was warm. I was very happy because the trip is interesting. I watched many animals. I visited the zoo last week with my school. I liked tigers, lions and monkeys.</p> <p>What do you think about my feeling about this trip?</p> <p>A: It is boring because just takes a look at the animal.</p> <p>B: It is exciting that you have many friends to go to aquarium.</p> <p>C: It's sound great what you have done at your school.</p> <p>D: It is not boring because you have many places to go last week.</p>
3	<p>In the morning, I walked in the playground with Jim. I washed the dishes and played football with Jim. Then, In afternoon we visited our uncle with mum. After dinner I listened to the song and chatted with my friends on the Internet. I went to bed at 9.00. It was sunny today.</p> <p>Who come to visit uncle with me?</p> <p>A: Jim</p> <p>B: My friends</p> <p>C: Mum</p> <p>D: Dad</p>

4	<p>Hi! How are you? I visited the zoo last week with my school. I watched many animals. I liked tigers, lions and monkeys. I took photos with my friends. The weather was warm. I was very happy because the trip is interesting. Which one is correct?</p> <p>A: The weather is fine. B: I don't like tigers. C: I visited the zoo last two weeks. D: I'm unhappy with the trip.</p>
5	<p>Hi ! How are you? I'm at the aquarium with my friend now. I like many kinds of fish. The weather is warm. I went to the beach yesterday. It was funny. The weather was sunny. And I'm going to Australia. I think of you. Which one is not correct?</p> <p>A: I went to aquarium with my family. B: the weather is sunny. C: I like many kinds of fish. D: I went to the beach yesterday.</p>
6	<p>It was sunny today. In the morning, I walked in the playground with Jim. Then, I washed the dishes and played football with Jim. In afternoon, we visited our uncle with mum. After dinner I listened to the song and chatted with my friends on the Internet. I went to bed at 9.00. What was my activity after I had dinner?</p> <p>A: You walked with Jim to the playground. B: You chatted with your friends on the internet. C: You went to bed. D: you played football with your friends.</p>
7	<p>What was the weather like in London yesterday?</p> <p>A: It was cold and windy. The temperature was 10°C. B: It is cold and snowy. The temperature was 10°C. C: it has the temperature was 10°C. D: It is windy and snowy. The temperature was 10°C.</p>

8	<p>In the morning, I walked in the playground with Jim. I washed the dishes and played football with Jim. Then, In afternoon we visited our uncle with mum. After dinner I listened to the song and chatted with my friends on the Internet. I went to bed at 9.00. It was sunny today.</p> <p>What is not mentioned in the passage?</p> <p>A: The weather is cold. B: I don't like playing game. C: I listened to the song. D: I went to the playground with Jim.</p>
9	<p>Alan can't go out because it is cloudy. He just stay at home all day. So he decided to chat with his friend by Facebook and line chat.</p> <p>What do you think the weather like at Alan home?</p> <p>A: It is hot. B: It is windy. C: It is going to rain. D: It is cold.</p>
10	<p>I'm at the aquarium with my friend now. I like many kinds of fish. The weather is warm. I went to the beach yesterday. It was funny. The weather was sunny.</p> <p>What is the weather doesn't match with the story?</p> <p>A: hot B: cold C: warm D: sunny</p>

เฉลย

Game Show

ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
คำตอบ	C	D	C	A	A	B	A	B	C	B

ตาราง 3 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (วงจรถี 3)

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
1	6	8	9	23	76.67	พอใช้
2	8	8	8	24	80.00	ดี
3	7	9	10	26	86.67	ดี
4	8	9	10	27	90.00	ดีมาก
5	9	9	10	28	93.33	ดีมาก
6	8	8	8	24	80.00	ดี
7	7	8	10	25	83.33	ดี
8	6	9	9	24	80.00	ดี
9	8	8	10	26	86.67	ดี
10	7	8	9	24	80.00	ดี
11	6	8	9	23	76.67	พอใช้
12	7	8	10	25	83.33	ดี
13	8	8	8	24	80.00	ดี
14	8	8	10	26	86.67	ดี
15	7	9	8	24	80.00	ดี
16	9	9	10	28	93.33	ดีมาก
17	6	8	8	22	73.33	พอใช้
18	8	8	10	26	86.67	ดี
19	7	9	8	24	80.00	ดี
20	7	9	8	24	80.00	ดี
21	7	8	10	25	83.33	ดี
22	8	8	9	25	83.33	ดี
23	8	9	10	27	90.00	ดีมาก
24	8	8	10	26	86.67	ดี
25	6	9	8	23	76.67	พอใช้
26	8	8	8	24	80.00	ดี
27	8	8	9	25	83.33	ดี
28	7	9	9	25	83.33	ดี

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
29	8	9	10	27	90.00	ดีมาก
30	7	8	8	23	76.67	พอใช้
31	8	8	10	26	86.67	ดี
32	8	8	9	25	83.33	ดี
33	8	9	9	26	86.67	ดี
34	8	9	10	27	90.00	ดีมาก
35	7	9	9	25	83.33	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม					83.43	ดี

เกณฑ์ประเมิน/ระดับคุณภาพ

ได้คะแนนร้อยละ 90 - 100 หมายถึง ดีมาก

ได้คะแนนร้อยละ 80 - 89 หมายถึง ดี

ได้คะแนนร้อยละ 70 - 79 หมายถึง พอใช้

ได้คะแนนร้อยละ 60 - 69 หมายถึง ปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Unit 4 On holiday

รหัสวิชา/ชื่อรายวิชา อ. 16101 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
(ภาษาอังกฤษ) ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 เวลาเรียน 3 ชั่วโมง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559
ผู้สอน นายฉัตรชัย นามมี โรงเรียน บ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ต้องใช้ในการเดินทาง และสถานที่ที่จะเดินทางไปนั้น ทำให้ผู้เรียนสามารถอ่าน พูดและเขียนเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องใช้ในการเดินทาง และบอกถึงสถานที่ที่จะเดินทาง ซึ่งจะเป็นพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น

อย่างมีเหตุผล

- ตัวชี้วัด
1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน
 2. อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
 3. เลือก/ระบุ หรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน
 4. บอกใจความสำคัญ และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่ายๆ และเรื่องเล่า

จุดประสงค์การเรียนรู้

7. อ่านบทอ่านแล้วตอบคำถามได้
8. อ่านบทอ่านแล้วให้ข้อมูลกับบุคคลอื่นได้

สาระการเรียนรู้

Function: Reading about something in the past

Vocabulary: passport, ticket, suitcase , diary, kangaroo, Opera House, Eiffel Tower, waterfall, museum, crowded, farm, camping, feed the chicken, bored

Structure: Part Simple Tense

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1 ความสามารถในการสื่อสาร

2 ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

3 ความสามารถในการใช้ทักษะทางภาษา

- กระบวนการปฏิบัติ (ฟัง พูด อ่าน เขียน)
- กระบวนการทำงานกลุ่ม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

25. Text 1 เรื่อง What do you want to be?
26. โปรแกรม Microsoft Power Point 2010 จำนวน 10 ข้อคำถามในรายการเกมโชว์
27. โปรแกรม Microsoft Power Point 2010 (คำศัพท์ และโครงสร้างไวยากรณ์)
28. แบบทดสอบ Pre-test / Post-test
29. Exercise 1 และ Exercise 2
30. กระดิ่ง
31. กระดาษบรูฟ และปากกาเคมี
32. ทีวี จอ LCD เชื่อมต่อด้วยพอด HDMI

ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน
- ฝึกอ่านตามแบบฝึกอ่าน

ชั่วโมงที่ 1

-Warm up

1. ครูนำภาพสถานที่ต่างๆ หรือโปสเตอร์ภาพต่างประเทศมาให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่าเป็นสถานที่อะไร อยู่ที่ไหน

Teacher: What is it? (ภาพ Opera House)

Students: It's Opera House.

Teacher: Where is it?

Students: In Australia.

ครูพูดสรุป **Teacher:** It's Opera House. It is in Australia.

2. ครูบอกนักเรียนว่า วันนี้นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ และการไปเที่ยวพักผ่อนในวันหยุด ครูถามนักเรียนว่า ใครเคยไปเที่ยวไกลๆ บ้าง เช่น ไปเมืองนอก ครูสุ่มตัวอย่างโดยถามว่าเคยไปประเทศอะไร

Teacher: What country did you go?

Sak: Laos.

Teacher: ในการเดินทางไปเมืองนอกต้องใช้อะไรบ้าง

Sak: หนังสือเดินทาง ตั๋วเครื่องบิน และกระเป๋าเดินทาง

Teacher: ดีมาก!

3. ครูสอนการใช้ Past Simple Tense แก่นักเรียน ดังนี้

การใช้คำกริยาในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต ซึ่งเราเรียกว่า Past Simple Tense โดยมีหลักการดังนี้

1. ใช้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และจบไปแล้วในอดีต เช่น

She visited Ton last week.

We went to the Mall yesterday.

2. ใช้กับกริยาที่กระทำเป็นประจำ หรือเป็นนิสัยในอดีต เช่น

I like milk when I was young.

He was always absent last year.

จะสังเกตเห็นว่า คำกริยาของ Past Simple Tense ใช้ 2 รูปแบบ คือ ไม่ว่าประธาน (Subject) จะเป็นเอกพจน์หรือพหูพจน์

หรือ - กริยา + ed
- กริยาเปลี่ยนรูป เป็นกริยาช่อง 2

3. ครูให้นักเรียนดูกริยาและ irregular verb สำหรับคำกริยาปกติที่เติม ed ท้ายคำกริยาได้เลย มีหลักการเติม ed ดังนี้

- 1) กริยาลงท้ายด้วย e อยู่แล้วให้เติม "d" เช่น

close	-	closed
love	-	loved
wave	-	waved
change	-	changed
live	-	lived

move - moved

die - died

2) กริยาที่ลงท้ายด้วย y ให้เปลี่ยน y เป็น i ก่อน แล้วเติม “ed” เช่น

cry - cried

dry - dried

try - tried

carry - carried

hurry - hurried

แต่ถ้าหน้า y เป็นสระ (a, e, i, o, u) ให้เติม “ed” ได้ทันที เช่น

play - played

3) ถ้ากริยาเป็นคำพยางค์เดียว มีสระตัวเดียว และมีตัวสะกดเดียว ให้เพิ่มตัวสะกดอีก 1 ตัว แล้วจึงเติม “ed” เช่น

stop - stopped

beg - begged

plan - planned

- Past Simple Tense มักมีคำบอกเวลา (Adverb of Frequency) อยู่ในประโยค

ได้แก่

yesterday เมื่อวานนี้

เช่น I saw Ladda two days ago.

She was always absent last year.

He went to London yesterday.

We cleaned our house last week.

4. ครูอธิบายการใช้ประโยคคำถามใน Past Simple Tense ให้นักเรียนว่า เราใช้ “Did” เป็นกริยาช่วยในการตั้ง

ประโยคคำถาม เมื่อมี “Did” ในประโยคแล้ว กริยาแท้ต้องเป็นกริยาช่องที่ 1 (ไม่เติม ed หรือเปลี่ยนรูปและมีเครื่องหมายคำถาม (Question mark) ท้ายประโยค ตัวอย่างเช่น

- Tom carried a suitcase yesterday.

→ Did Tom carry a suitcase yesterday?

- They went to London last week.

→ Did they go to London last week?

- You took a lot of photos 3 days ago.

→ Did you take a lot of photos 3 days ago?

* - She was absent yesterday.

Was she absent yesterday?

* - We were naughty 10 years ago.

Were we naughty 10 years ago?

* Verb to be ของ “Past Simple Tense” ได้แก่ “was, were” ถ้าเป็นประโยคคำถามให้นำ was หรือ were มาวางไว้หน้าประโยค แล้วเรียงส่วนที่เหลือเหมือนเดิม และเติม Question mark ท้ายประโยค ซึ่งประโยคคำถามมักลงท้ายด้วยเสียงสูงเสมอ

การตอบคำถาม ตอบได้ 2 อย่าง คือ Yes และ No ดังรูปแบบ

Yes, (ประธาน) did. หรือ No, (ประธาน) didn't.

เช่น Did you go to school yesterday?

Yes, I did. / No, I didn't.

ชั่วโมงที่ 2

ชั้น While-reading

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนมา โดยครูเปิดภาพแล้วถามความหมายของภาพกับนักเรียน ทบทวนโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคโครงสร้างที่ได้เรียนมา

2. Activity 1 ครูแจก Text 1 ให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องใน เมื่อนักเรียนอ่าน และเข้าใจในเนื้อเรื่อง เพื่อทบทวนความเข้าใจในเนื้อเรื่อง ครูแจก exercise 1 ให้นักเรียนทำ เครื่องหมายถูกในช่องตามความเห็นของนักเรียน และเฉลยคำตอบพร้อมกัน

3. Activity 2 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5 คนแบบคละคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ครูแจก Exercise 2 ครูอธิบายวิธีการทำ โดยให้นักเรียนอ่านบทอ่าน ที่ครูแจกให้แต่ละกลุ่ม แล้วช่วยกันระดม ความคิด brainstorming จากนั้นเติมประโยคให้สมบูรณ์แล้วเรียงลำดับเหตุการณ์ในประโยคให้ถูกต้อง กลุ่มไหนเสร็จแล้วให้พูดคำว่า Bingo ครูตรวจสอบความถูกต้องและให้คะแนน จากนั้นครูพานักเรียนหัด อ่านบทอ่าน

ชั่วโมงที่ 3

ชั้น Post-reading

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนมา โดยครูเปิดภาพแล้วถามความหมายของภาพกับนักเรียน ทบทวนโครงสร้างไวยากรณ์ ประโยคโครงสร้างที่ได้เรียนมา

2. Activity 3 ครูอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมในชั่วโมงนี้ว่าจะมีการฝึกนำทักษะการอ่านที่นักเรียนได้ฝึกมาแล้ว มาแข่งขันกันในเกม ครูอธิบายกฎ กติกา มารยาทในการเล่นเกม English Quiz Game Show โดยจะแบ่งผู้เรียนแบบคละกัน มีเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จำนวน 7 กลุ่ม โดยครูตั้งชื่อกลุ่ม A เป็นกลุ่มที่ 1 กลุ่ม BA เป็นกลุ่ม 2 กลุ่ม C A เป็นกลุ่มที่ 3 กลุ่ม D

เป็นกลุ่มที่ 4 กลุ่ม E เป็นกลุ่มที่ 5 กลุ่ม F เป็นกลุ่มที่ 6 และกลุ่ม G เป็นกลุ่มที่ 7 มีคำถามทั้งหมด 10 คำถาม 4 ตัวเลือก เมื่อพิธีกรเปิดคำถามพร้อมตัวเลือก ผู้เล่นมีเวลาอ่านคำถามและคำตอบภายใน 1-2 นาที เสียงกระดิ่งดังหนึ่งครั้งเป็นเสียงสัญญาณหมดเวลา หากกลุ่มใดยังไม่ส่งกระดาษคำตอบถือว่าหมดสิทธิ์ตอบข้อนั้น ผู้เล่นตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน ซึ่งแต่ละคะแนนก็จะเป็นคะแนนเก็บของผู้เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป ซึ่งเป็นการอ่านข้อคำถามเกี่ยวกับ โครงสร้างประโยค และคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนผ่านมาแล้วและต้องใช้ความเร็วในการอ่านและวิเคราะห์ความถูกต้องของข้อคำถามและตัวเลือกทั้ง 4 ข้อ เมื่อผู้เล่นพร้อมแล้ว ครูผู้สอนดำเนินรายการเป็นพิธีกร มีเสียงดนตรี sound effect เพิ่มความตื่นเต้นตื่นใจให้กับผู้เรียนเหมือนนักเรียนเป็นผู้ร่วมเล่นเกมในรายการเกมโชว์จริง Ladies and gentlemen, welcome to English Quiz Game Show on channel 888. ผู้เล่นทุกคนปรบมือพร้อมเสียงดีใจ As we know that this game has 10 questions and 4 choices. When you understand and know the answer in each question write it down your answer in the blank to the answer card. So we have 7 teams join the game today. Are you ready? There first question is.... จากนั้นผู้เล่นเริ่มอ่านคำถามและเขียนคำตอบลงในกระดาษคำตอบรอสัญญาณกระดิ่งแล้วตัวแทนรีบวิ่งไปส่งกับพิธีกร พอหมดเวลา พิธีกรให้ตัวแทนในกลุ่มใดก็ได้ในกลุ่มมาเขียนคะแนนลงใน score board พิธีกรอ่านคำตอบของแต่ละทีมแล้วให้ผู้ช่วยเขียนตอบตอบลงใน score board แต่ยังไม่เฉลย เมื่อเขียนคะแนนของแต่ละกลุ่มลงไปในห้องตารางคะแนน score board หมดทุกกลุ่มแล้ว พิธีกรพาผู้เล่นอ่านคำถามแล้ววิเคราะห์คำถามอีกครั้งจากนั้น กดปุ่มเฉลย เมื่อเฉลยแล้วก็ไปกดเล่นข้อต่อไป เล่นวนแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนหมดข้อคำถามจากนั้นก็สรุปคะแนนแต่ละกลุ่ม

3. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน Post-test จำนวน 10 ข้อ

การวัดและประเมินผล

ทักษะที่จะประเมิน	วิธีการประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
ความเข้าใจในบทอ่านภาษาอังกฤษ	Exercise1 - 2	เกณฑ์ผ่าน 60% ขึ้นไป
ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ	ประเมินผลแบบกลุ่ม จากการเล่นเกมตอบคำถามเกมโชว์	เกณฑ์ผ่าน 60% ขึ้นไป
ทดสอบหลังเรียนรายบุคคล Post-test	แบบทดสอบ Post-test 10 ข้อ	เกณฑ์ผ่าน 50% ขึ้นไป มีผลพัฒนาการเพิ่มขึ้นร้อยละ 5

Vocabulary

Unit 4 On holiday



Passport



Ticket



Suitcase



Diary



Kangaroo



Opera House



Eiffel Tower



Waterfall



Museum



Crowded



Farm



Camping



feed the chicken



bored

Picture Credit by:

Passport: <http://www.exiteducation.com/wp-content/uploads/2015/04/thai-passport.jpg>

Ticket: <http://ticketrules.com/wp-content/uploads/2014/05/ticketroll.png>

Suitcase: <http://been-seen.com/wp-content/uploads/modern-suitcase-MAIN.jpg>

Diary: <http://godlifechurch.me/wp-content/uploads/2014/03/diary.jpg>

Kangaroo: <http://animalia->

life.com/image.php?pic=/data_images/kangaroo/kangaroo2.jpg

Opera House: <http://reneweconomy.com.au/wp-content/uploads/2016/08/HousebyDay.jpg>

Eiffel Tower: <http://sites.psu.edu/rojasmedinapassion/wp-content/uploads/sites/38753/2016/02/eiffel-tower-1.jpg>

Waterfall: http://wallpaperswide.com/rainforest_waterfall-wallpapers.html

Museum: <http://www.hotel-r.net/im/hotel/ch/museum-21.jpg> Crowded

Crowded: http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/00796/crowded-britain_796405a.jpg

Farm: <https://images3.alphacoders.com/190/190787.jpg>

Camping: http://www.myharriman.com/wp-content/uploads/2013/07/camping_at_night.jpg

feed the chicken: http://images.clipartpanda.com/feed-clipart-feeding_chickens_1.gif

bored: <http://www.amornie.com/photos/bored2.jpg>

Text 1

Unit 4 On holiday

On the last holiday, Jezz went to the merchandise shops and bought some stuffs there. He bought shirts, shorts, and also traditional clothes. Unfortunately He couldn't afford to buy a surfing board because it was too expensive. Peter spent four nights there in a bungalow in Kuta beach. He had a great vacation there. He swam and surfed on the beach. He took sunglasses. John went with his wife, Teresa. They went by car and he drove too many hours and they were very tired when they arrived in Almeria. Jack went to a golf and spa resort in Spain. Billy went to Jamaica with her boyfriend. They went to visit their grandma by plane in October.

Exercise 1

Unit 4 On holiday

Read the passage then answer the activity and place in the table below

On the last holiday, Jezz went to the merchandise shops and bought some stuffs there. He bought shirts, shorts, and also traditional clothes. Unfortunately He couldn't afford to buy a surfing board because it was too expensive. Peter spent four nights there in a bungalow in Kuta beach. He had a great vacation there. He swam and surfed on the beach. He took sunglasses. John went with his wife, Teresa. They went by car and he drove too many hours and they were very tired when they arrived in Almeria.

Jack went to a golf and spa resort in Spain. Billy went to Jamaica with her boyfriend. They went to visit their grandma by plane in October.

Name	Activity	Place
Jezz		
Peter		
Jack		
John		
Billy		

Name.....Class.....No.....

Name.....Class.....No.....

Name.....Class.....No.....

Name.....Class.....No.....

Name.....Class.....No.....

Answer **Exercise 1**
Unit 4 On holiday

Read the passage then answer the activity and place in the table below

On the last holiday, Jezz went to the merchandise shops and bought some stuffs there. He bought shirts, shorts, and also traditional clothes. Unfortunately He couldn't afford to buy a surfing board because it was too expensive. Peter spent four nights there in a bungalow in Kuta beach. He had a great vacation there. He swam and surfed on the beach. He took sunglasses. John went with his wife, Teresa. They went by car and he drove too many hours and they were very tired when they arrived in Almeria.

Jack went to a golf and spa resort in Spain. Billy went to Jamaica with her boyfriend. They went to visit their grandma by plane in October.

Name	Activity	Place
Jezz	bought some stuffs	the merchandise shops
Peter	swam and surfed	Kuta beach
Jack	golf and spa resort	in Spain
John	drove a car	Almeria
Billy	visit grandma	Jamaica

Exercise 2
Unit 4 on holiday

Hi! Steve

Thanks for your e-mail. I 1) _____ (have) a fantastic weekend. I 2) _____ (go) to beach with Anita. We 3) _____ (stay) in a little hotel. It 4) _____ (be) very clean and beautiful. Yesterday we 5) _____ (get up) very early. After breakfast we 6) _____ (swim) in the sea. We 7) _____ (see) many fish. We 8) _____ (take) many photos. Tomorrow I 9) _____ (visit) the aquarium.

See you soon.

Pat

Name.....Class.....No.....

Answer Exercise 2**Unit 4 On holiday**

Hi! Steve

Thanks for your e-mail. I 1) had (have) a fantastic weekend. I 2) went (go) to beach with Anita.

We 3) stayed (stay) in a little hotel. It 4) was (be) very clean and beautiful.

Yesterday we 5) got up (get up) very early. After breakfast we 6) swam (swim) in the sea. We 7) saw (see) many fish. We 8) took (take) many photos.





Tomorrow I 9) will visit (visit) the aquarium.

See you soon.





Pat

English Quiz Game



Unit 4 on holiday



Item	Questions
1	<p>When I was 25 years old. I have been to London. There were many people there. I was bored. I wanted somewhere make me feel better.</p> <p>Which picture that the writer mention?</p> <p>A: </p> <p>B: </p> <p>C: </p> <p>D: </p>
2	<p>John went with his wife, Teresa. They went by car and he drove too many hours and they were very tired when they arrived in Almeria.</p> <p>How did John go to Almeria?</p> <p>A: John went with his wife.</p> <p>B: John went by many hours.</p> <p>C: John went to Almeria by car.</p> <p>D: John went to Almeria by Teresa.</p>

3	<p>Billy went to Jamaica with her boyfriend. They went to visit their grandma by plane in October.</p> <p>When were Billy and her boyfriends to Jamaica?</p> <p>A: in October B: Boyfriends C: morning D: By plane</p>
4	<p>Jezz bought shirts, shorts, and also traditional clothes. Unfortunately He couldn't afford to buy a surfing board because it was too expensive.</p> <p>Why did Jazz cannot buy surfing board?</p> <p>A: He thought it was bad. B: He did not like that color. C: He thought it was expensive. D: He did not like it.</p>
5	<p>Peter spent four nights there in a bungalow in Kuta beach. He had a great vacation there. He swam and surfed on the beach.</p> <p>How long did Peter lived in Kuta beach?</p> <p>A: four nights B: He swam and surfed on the beach. C: He lived in bungalow. D: one day</p>
6	<p>Jack went to a golf and spa resort in Spain.</p> <p>Which one is not correct?</p> <p>A: Jack went to play golf in resort. B: Jack went to spa in the golf field. C: Jack loves to play golf and spa in Spain. D: Jack dislikes to go to Spain every year.</p>

7	 <p>What do you think about this picture?</p> <p>A: There are many people in the museum. B: It is in the museum. C: I don't like dinosaur. D: I don't see anything.</p>
8	 <p>Julia was a farmer. She lived with her family at farm. She was feeding chicken in front of the cabin. She has many animals at her farm. She helped her family to feed the animals in farm and water the plants in the garden.</p> <p>What is not mention in the passage?</p> <p>A: Her name is Julia. B: She has many kinds of animals. C: She loves her family. D: She help her family water the plants.</p>
9	 <p>I have many animals at my farm. I love to feed them. If you free come to visit me on my farm.</p> <p>Which one doesn't match with the picture?</p> <p>A: farm B: friend's house C: I love pet. D: animals</p>
10	 <p>What do you think about this picture?</p> <p>A: I don't like animals. B: a lot of teacher. C: I don't see anything. D: There are many people.</p>

Post-test

Item	Question	Item	Question
1.	<p>It was in Moscow. The temperature was -5 °C. What do you think which word should be fill in the blank?</p> <p>A: hot B: windy C: warm D: cold</p>	6.	 <p>Hi. My name is Jane. I am a nurse. I like to take care of people. Do you know where I work?</p> <p>Where does she work?</p> <p>A: Yes I know that you are working at the hotel. B: Yes. I know that you are working at the hospital. C: Are you working at the farm? D: I'm sure you work at the police station.</p>
2.	<p>I'm at the aquarium with my friend now. I like many kinds of fish. The weather is warm. I went to the beach yesterday. It was funny. The weather was sunny.</p> <p>What is the weather doesn't match with the story?</p> <p>A: hot B: cold C: warm D: sunny</p>	7.	<p>Hi. Laula. How are you today? So long time no see. What do you do? I'm a ...(1)..... There are many children there. I love to teach them.</p> <p>What does Laula do?</p> <p>A: She is a teacher. B: She is a farmer. C: She is a student. D: She doesn't do anything.</p>
3.	 <p>I have many animals at my farm. I love to feed them. If you free come to visit me on my farm.</p>	8.	<p>On the last holiday, Laura went to the merchandise shops and bought some stuffs there. He bought shirts, shorts, and also traditional clothes. Where was Laura on the last holiday?</p>

	<p>Which one doesn't match with the picture?</p> <p>A: farm B: friend's house C: I love pet. D: animals</p>		<p>A: She was at the merchandise shops. B She was at the sport shops. C: She was at the traditional clothes. D: She was at her home.</p>
4.	 <p>What do you think about this lifejacket used for?</p> <p>A: It will save me when I go swimming. B: I wear this for climbing to the mountain. C: I don't like this. D: It is an orange lifejacket.</p>	9.	<p>I usually go to America on December. I have my favorite sport. I like to play that sport on ice. It's quite dangerous. But don't worry about it because I have to save myself. I wear helmet, knee pads and arm pads. What sport do I play on ice?</p> <p>A: surfing B: football C: climbing D: skiing</p>
5.	 <p>What do you think about this picture?</p> <p>A: I don't like animals. B: a lot of teacher. C: there are many people. D: I don't see anything.</p>	10.	<p>Alan can't go out because it is cloudy. He just stay at home all day. So he decided to chat with his friend by facebook and line chat. What do you think the weather like at Alan home?</p> <p>A: It is hot. B: It is windy. C: It is going to rain. D: It is cold.</p>

เฉลย

Game Show

ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
คำตอบ	D	C	A	C	A	C	B	C	B	D

เฉลย

Post-test

ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
คำตอบ	D	B	B	A	C	B	A	A	D	C

ตาราง 4 สรุปผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 (วงจรที่ 4)

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
1	7	8	10	25	83.33	ดี
2	8	8	10	26	86.67	ดี
3	8	10	8	26	86.67	ดี
4	7	8	8	23	76.67	พอใช้
5	8	10	10	28	93.33	ดีมาก
6	8	10	8	26	86.67	ดี
7	7	10	8	25	83.33	ดี
8	7	8	10	25	83.33	ดี
9	8	8	10	26	86.67	ดี
10	6	10	9	25	83.33	ดี
11	7	10	9	26	86.67	ดี
12	6	8	10	24	80.00	ดี
13	8	8	10	26	86.67	ดี
14	8	8	8	24	80.00	ดี
15	6	10	8	24	80.00	ดี
16	9	10	10	29	96.67	ดีมาก
17	7	8	10	25	83.33	ดี
18	8	10	9	27	90.00	ดีมาก
19	7	8	9	24	80.00	ดี
20	6	8	10	24	80.00	ดี
21	7	10	10	27	90.00	ดีมาก
22	8	10	9	27	90.00	ดีมาก
23	8	8	10	26	86.67	ดี
24	7	9	10	26	86.67	ดี
25	7	9	9	25	83.33	ดี
26	7	8	8	23	76.67	พอใช้
27	8	10	9	27	90.00	ดีมาก
28	6	9	9	24	80.00	ดี
29	8	10	10	28	93.33	ดีมาก

ที่	รายการประเมินครั้งที่			รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผลการประเมิน
	1(10)	2(10)	3(10)			
30	7	9	10	26	86.67	ดี
31	8	10	8	26	86.67	ดี
32	8	9	9	26	86.67	ดี
33	8	10	9	27	90.00	ดีมาก
34	9	10	10	29	96.67	ดีมาก
35	7	8	10	25	83.33	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม					85.71	ดี

เกณฑ์ประเมิน/ระดับคุณภาพ

ได้คะแนนร้อยละ 90 - 100 หมายถึง ดีมาก

ได้คะแนนร้อยละ 80 - 89 หมายถึง ดี

ได้คะแนนร้อยละ 70 - 79 หมายถึง พอใช้

ได้คะแนนร้อยละ 60 - 69 หมายถึง ปรับปรุง

ภาคผนวก ข
ตัวอย่างแบบบันทึกอนุทินแบบกิ่งมีโครงสร้าง

ภาคผนวก ค
ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง

แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สพป.หนองบัวลำภู เขต 2
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง.....

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้การสอนวิชาภาษาอังกฤษการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ต่อความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม

คำถาม

1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรได้รับความรู้อะไรบ้างจากการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้น ก่อนการอ่าน (Pre-reading)

.....
.....

2. นักเรียนชอบกิจกรรมกลุ่มในระหว่างเรียนหรือไม่เพราะอะไร (While-reading)

.....
.....

3. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรในการเรียนแบบรายการเกมโชว์ (Post-reading)

.....
.....

4. นักเรียนคิดว่าบรรยากาศในห้องเรียนเป็นอย่างไร นักเรียนชอบหรือไม่ เพราะอะไร

.....
.....

5. นักเรียนต้องการให้ครูแก้ไขปรับปรุงอะไรเพิ่มเติม และนักเรียนมีปัญหาอุปสรรคอะไรบ้างในแต่ละกิจกรรม

.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้สัมภาษณ์

(นายฉัตรชัย นามมี)

ภาคผนวก ง
ตัวอย่างแบบสังเกตกึ่งมีโครงสร้าง

แบบสังเกตกึ่งมีโครงสร้าง

ชื่อผู้สังเกต.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สพป.หนองบัวลำภู เขต 2
วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง.....

คำชี้แจง แบบสังเกตนี้เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอน วิชาภาษาอังกฤษการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show ในการสังเกตผู้เรียนในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้และสังเกตพัฒนาการของผู้เรียน

1. พฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน
ก่อนการอ่าน(Pre-reading)

.....

.....

ระหว่างอ่าน(While-reading)

.....

.....

หลังการอ่าน(Post-reading)

.....

.....

พฤติกรรมการอ่าน

ก่อนการอ่าน(Pre-reading)

.....

.....

ระหว่างอ่าน(While-reading)

.....

.....

หลังการอ่าน(Post-reading)

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

(นายฉัตรชัย นามมี)

ภาคผนวก จ
หนังสือขอความอนุเคราะห์



ที่ ศธ 04173.3024/204

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี
310 หมู่ 3 ตำบลนาดี
อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู

6 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน นายประสาน บุญนอก

ด้วย นายฉัตรชัย นามมี ตำแหน่ง ครู คศ.1 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 ได้ทำการศึกษาค้นคว้า ชื่อผลงาน “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 นี้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามกรอบงบประมาณของโรงเรียนในพื้นที่ โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีได้พิจารณาแล้ว เห็นว่า นายประสาน บุญนอก ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ เป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญที่จะให้ข้อเสนอแนะ และตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือและนวัตกรรมในการจัดทำผลงานทางวิชาการได้เป็นอย่างดี

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของ เครื่องมือและนวัตกรรม สำหรับการทำผลงานทางวิชาการของข้าราชการครูรายนี้ด้วย หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีเช่นเคย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายยุทธศาสตร์ สิงห์แก้ว)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี
โทร : 042-950090



ที่ ศธ 04173.3024/205
ศรี

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษม
310 หมู่ 3 ตำบลนาดี
อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู

6 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน นางกัญจน์กมล มาลี

ด้วย นายฉัตรชัย นามมี ตำแหน่ง ครู คศ.1 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 ได้ทำการศึกษาค้นคว้า ชื่อผลงาน “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 นี้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามกรอบงบประมาณของโรงเรียนในพื้นที่ โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีได้พิจารณาแล้ว เห็นว่า นางกัญจน์กมล มาลี ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ เป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญที่จะให้ข้อเสนอแนะ และตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือและนวัตกรรมในการจัดทำผลงานทางวิชาการได้เป็นอย่างดี โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของ เครื่องมือและนวัตกรรม สำหรับการดำเนินงานทางวิชาการของข้าราชการครูรายนี้ด้วย หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีเช่นเคย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายยุทธศาสตร์ สิงห์แก้ว)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี
โทร : 042-950090



ที่ ศธ 04173.3024/206

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี
310 หมู่ 3 ตำบลนาดี
อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู

6 มิถุนายน 2559

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ดร.ณัฐพงษ์ ฉลาดแย้ม

ด้วย นายฉัตรชัย นามมี ตำแหน่ง ครู คศ.1 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 ได้ทำการศึกษาค้นคว้า ชื่อผลงาน “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 นี้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามกรอบงบประมาณของโรงเรียนในฝัน โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรีได้พิจารณาแล้ว เห็นว่า ดร.ณัฐพงษ์ ฉลาดแย้ม ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ เป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญที่จะให้ข้อเสนอแนะ และตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือและนวัตกรรมในการจัดทำผลงานทางวิชาการได้เป็นอย่างดี

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของ เครื่องมือและนวัตกรรม สำหรับการนำผลงานทางวิชาการของข้าราชการครูรายนี้ด้วย หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีเช่นเคย และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายยุทธศาสตร์ สิงห์แก้ว)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี
โทร : 042-950090

ภาคผนวก ฉ
หนังสือบันทึกข้อความ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2
ที่ พิเศษ /2559 วันที่ 3 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2559

เรื่อง ขออนุญาตแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

สิ่งที่ส่งมาด้วย หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

จำนวน 3 ฉบับ

ด้วยข้าพเจ้า นายฉัตรชัย นามมี ตำแหน่ง ครู คศ.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี ได้ทำการศึกษาค้นคว้า ชื่อผลงานวิจัย “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 นี้ ตามกรอบงบประมาณของโรงเรียนในฝัน การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือก่อนนำไปใช้ จึงขออนุญาตแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ ดังรายชื่อต่อไปนี้

1. นายประสาน บุญนอก วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต สาขา การบริหารการศึกษา ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 มีความเชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและนวัตกรรมและเทคโนโลยี
2. ดร.ณัฐพงษ์ ฉลาดแย้ม วุฒิการศึกษา ปริญญาเอก ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการเรียนการสอนตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1 มีความเชี่ยวชาญด้านการหลักสูตรและการสอน และการวัดผล ประเมินผล
3. นางกัญจน์กมล มาลี วุฒิการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต การวิจัยและสถิติทางการศึกษา ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 มีความเชี่ยวชาญด้านการวิจัย แผนการจัดการเรียนรู้ หลักสูตร และนวัตกรรม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต

(นายฉัตรชัย นามมี)

ตำแหน่ง ครู คศ. 1

ท.พ.
๒๕๕
4 ๒๕๕๙



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2
 ที่ พ.บ.ศ./2559 วันที่ 1 สิงหาคม 2559
 เรื่อง เชิญชมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ

เรียน คณะครูทุกท่าน

เนื่องด้วย นายฉัตรชัย นามมี ตำแหน่ง ครู คศ. 1 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี ได้จัดทำนวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษตามโครงการงบประมาณของโรงเรียนในฝัน ชื่อผลงานวิจัย "การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี โดยการจัดการเรียนรู้แบบรายการเกมโชว์ English Quiz Game Show" ใน วันจันทร์ ที่ 1 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2559 ณ ห้องเรียนภาษาอังกฤษ (PEER Center Room) ตั้งแต่เวลา 15.00-16.00 น. จึงขอเรียนเชิญคณะครูทุกท่านเข้ารับชมการสาธิต และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามวันและเวลาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

(นายยุทธศาสตร์ สิงห์แก้ว)
 ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี

- | | | |
|---------------------|-----------------------|--------------------|
| 1 (ทราบ) | 10 (ทราบ) เกษว่า | 18 (ทราบ) จง อรุณ |
| 2 (ทราบ) 1 ส.ค. 59 | 11 (ทราบ) นิมิต | 19 (ทราบ) ดอกร |
| 3 (ทราบ) ติง | 12 (ทราบ) ชุ่ย | 20 |
| 4 (ทราบ) เม็ก | 13 (ทราบ) ปลูกพร | |
| 5 (ทราบ) อู๋ | 14 (ทราบ) นันท์กษิณี | |
| 6 (ทราบ) อีฉ | 15 (ทราบ) ทรัพย์ | |
| 7 (ทราบ) ติง | 16 (ทราบ) ภู | |
| 8 (ทราบ) ไร่ | 17 (ทราบ) ติง | |
| 9 (ทราบ) ติง | 18 (ทราบ) ติง | |

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ	นายฉัตรชัย นามมี
วันเกิด	วันที่ 15 เมษายน 2529
สถานที่เกิด	อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	30 หมู่ 1 ตำบลนาดี อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู คศ.1
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านเขินราษฎร์เกษมศรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2547	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านผือพิทยาสรรค์
พ.ศ. 2553	ระดับปริญญาตรี กศ.บ. ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
พ.ศ. 2555	ระดับปริญญาโท ศศ.บ. บริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยเนชั่น