

การใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูด
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดติสหงสาราม

สารนิพนธ์
ของ
นางสาวรำไพ โพธิ์จิต

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
กันยายน 2547
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3๖2.6521344

8466๗

๖.๖

การใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูด
ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิศทองสราวม

๑๘๓.๔. 254๘

บทคัดย่อ
ของ
นางสาวรำไพ โพธิ์จิต

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
กันยายน 2547

๑๘๓.๔. 254๗

รำไพ โพธิ์จิต. (2547). *การใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสทังสาราม*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : อาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ.

การศึกษาครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสทังสาราม โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา

กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสทังสาราม สำนักงานเขตราชเทวี กรุงเทพฯ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 42 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม ใช้เวลาทดลองทั้งสิ้น 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 60 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ แบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษ แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ T - test แบบ Dependent และค่าเฉลี่ย (Mean)

ผลการศึกษาพบว่า หลังจากนักเรียนได้รับการสอนโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร นักเรียนมีความสามารถด้านการพูดเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

Rampai Pojit. (2004). *Using Language Games and Communicative Activities to Enhance English Speaking Ability of Pratomsuksa Five Students at Wat Dishongsaram*. Master's Project, M.A. (Teaching English as a foreign Language). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University.
Project Advisor : Mrs.Tuenjai Chalermkit.

The purpose of this study was to enhance Pratomsuksa five students' English speaking ability through language games and communicative activities.

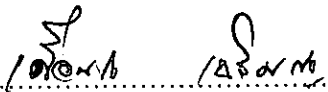
The subjects of this study consisted of 42 Pratomsuksa five students at Wat Dishongsaram school, Ratchthewi District, Bangkok. The study was carried out for 5 weeks with 20 hours of teaching in the second semester of the 2003 academic year.

The instruments used in this study were 10 lesson plans, a pretest and a posttest, students' self-assessment form and an observation checklist on the students' behavior. The data were statistically analysed by T - test for dependent samples and mean scores.

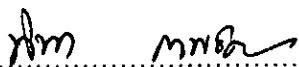
The finding of the study revealed that after employing language games and communicative activities, the students' English speaking abilities increased at the .01 level of significance.

อาจารย์ที่ปรึกษา ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

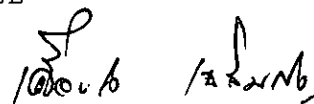
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

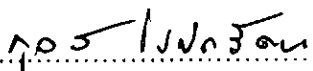

.....
(อาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ)

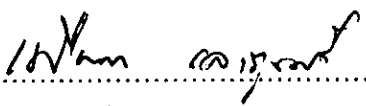
ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทิพา เทพอัครพงศ์)

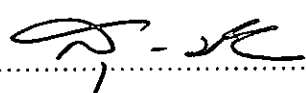
คณะกรรมการสอบ


..... ประธาน
(อาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ)


..... กรรมการ
(อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตร์ตนะ)


..... กรรมการ
(อาจารย์เตือนตา เลาสุขศรี)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ


..... คณบดีคณะมนุษยศาสตร์
(รองศาสตราจารย์สุภา ปานเจริญ)

วันที่ 30 เดือน กันยายน พ.ศ. 2547

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ด้วยความกรุณาอย่างสูงยิ่งจากอาจารย์เตือนใจ เณลิมกิจ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ รวมทั้งตรวจแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดจนให้แนวคิดและกำลังใจ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความเมตตาเป็นอย่างยิ่ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตร์ตนะ อาจารย์เตือนดา เลาสุขศรี ดร.นิตยา สุขเสรีทรัพย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นงเยาว์ กอสนาน ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบุลชล และคณาจารย์ในภาควิชาภาษาตะวันตกทุกท่าน ที่กรุณาถ่ายทอดวิชาความรู้ให้ คำปรึกษา คำแนะนำ ให้แนวคิดต่างๆ และให้กำลังใจตลอดมา จนทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหารโรงเรียน คณะครู โดยเฉพาะอาจารย์กรรณิการ์ ดันทัพไทย ที่เป็นผู้ร่วมสังเกตการสอนและช่วยเก็บข้อมูลเพื่องานวิจัย อาจารย์พรรณภา หาญบาราช อาจารย์พรภัทร อำพันธ์ พระอาจารย์วิชชัย เมืองสง ที่ให้ความช่วยเหลือ และแนะนำงานวิจัย และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสงสาราม ที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่ง

ขอขอบคุณพี่ๆ และเพื่อนๆ ในสาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ทุกคนที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ พี่ๆ ในครอบครัวโพธิ์จิตทุกท่านและคุณดวงจันทร์ รุ่งเรือง ที่คอยช่วยเหลือ เป็นกำลังใจ ให้คำปรึกษาด้วยความรัก ความเข้าใจ จึงทำให้งานสำเร็จได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ที่เกิดจากการทำสารนิพนธ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นการ ทดแทนพระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ทุกท่าน ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ช่วยเหลือ ให้การศึกษา ค้นคว้าครั้งนี้ประสบผลสำเร็จ

রাই পোঁজিত

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
	นิยามคำศัพท์เฉพาะ	4
2	เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
	เอกสารเกี่ยวกับการพูดเพื่อการสื่อสาร	7
	เอกสารเกี่ยวกับเกมภาษาที่ใช้ในการเรียนการสอน	22
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมและกิจกรรมในการสอนภาษา	27
	งานวิจัยในประเทศ	27
	งานวิจัยในต่างประเทศ	29
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	31
	กำหนดกลุ่มตัวอย่าง	31
	ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า	31
	เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง	31
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	37
	การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	37
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
	สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	39
	การวิเคราะห์ข้อมูล	39
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
5	บทนำ	48
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	48
	วิธีดำเนินการวิจัย	48
	สรุปผลการวิจัย	49
	อภิปรายผล	50
	ข้อเสนอแนะ	54
	บรรณานุกรม	56
	ภาคผนวก	63
	ภาคผนวก ก	64
	- แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ	66
	- เกณฑ์การให้คะแนน	69
	- ตารางการให้คะแนน	70
	- แบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษ	72
	- แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน	73
	ภาคผนวก ข	74
	- แผนการสอน	75
	ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์	105

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

- 1 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสหงสาราม ก่อน
และหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อ
การสื่อสาร 40
- 2 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้เกมและกิจกรรม
ทางภาษาเพื่อการสื่อสาร ตอนที่ 1 และตอนที่ 2 และ
คะแนนรวม 41
- 3 แสดงค่าเฉลี่ยของระดับความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของ
นักเรียนโดยใช้เกม และกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร จาก
การสังเกตโดยผู้วิจัยและผู้สังเกตการสอน 1 คน 44
- 4 แสดงค่าเฉลี่ยของการประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสหงสาราม
โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร 46

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันการติดต่อสื่อสารพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นภาษาสากล ที่คนนิยมใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารและศึกษาค้นคว้าความรู้วิทยาการสมัยใหม่ต่างๆ ทั้งยังใช้เป็นหนทางในการประกอบอาชีพได้อีกด้วย ดังนั้นผู้ที่มีความรู้ทักษะทางภาษาอังกฤษดี ย่อมได้เปรียบกว่าผู้อื่นในการติดต่อสื่อสาร

กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรภาษาอังกฤษขึ้นตั้งแต่ระดับประถมศึกษา เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษให้แก่เด็กไทย โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ด้านต่างๆ ตลอดจนเป็นแนวทางในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป (กระทรวงศึกษาธิการ : 2545) ทั้งนี้มีเป้าหมายที่จะพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ทั้งในชีวิตประจำวันและเพื่อความก้าวหน้าในอนาคตได้อย่างแท้จริง

ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญประการหนึ่ง ดังที่ เออร์ (Ur. 1998 : 120) ได้กล่าวว่า ในบรรดาทักษะทั้ง 4 ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุด เนื่องจากว่าเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นว่า ผู้พูดมีความรู้ในภาษานั้นอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับสมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 167) ที่กล่าวว่า “ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่สุดในการเรียนภาษาต่างประเทศ เนื่องจากการพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึก ให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูดเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน”

ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน จึงควรให้ความสำคัญกับทักษะการพูดให้มากขึ้น แต่ทักษะการพูดนั้นยากต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างยิ่ง ดังที่ ชูมิน (Shumin. 1997 : 8) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสอนพูดว่าการพูดภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ยากยิ่งสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนมักพูดภาษาอังกฤษได้ไม่ดี ขาดความคล่องแคล่วในการใช้โครงสร้างทางภาษาและสำนวนต่างๆ และขาดความเข้าใจในสภาพความเป็นจริงทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร แม้ทักษะการพูดจะเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่สุดในการสื่อสารและหลักสูตรมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนสามารถสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้ แต่การจัดการเรียนการสอนในทักษะการพูด ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เด็กไทยเรียนภาษาอังกฤษมาหลายปี ก็ยังไม่

สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ (กรมวิชาการ. 2542 : 1) ซึ่งอุปสรรคสำคัญของการเรียนการสอนทักษะการพูดประการหนึ่ง มาจากการที่นักเรียนไทยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่แทบจะไม่ได้พูดภาษาอังกฤษเลย นอกจากเวลาเรียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนเท่านั้น นอกจากนี้นักเรียนในชนบทมีความจำเป็นในการใช้ภาษาอังกฤษน้อยมากจึงไม่เห็นความจำเป็นและประโยชน์ของภาษาอังกฤษ (สุมิตรา อังวัฒนกุล. 2537 : 14) จากสภาพดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของซอนเบิร์ก (สุกัญญา ศิลประสาท. 2544 : 1; อ้างอิงจาก Schoenberg. 1999 - 2000 : 18) ที่ระบุว่า ปัญหาของผู้เรียนที่พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศและอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ใช้ภาษาอังกฤษ คือ ผู้เรียนมักเลี่ยงการพูดภาษาอังกฤษ

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่สอนภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสทสงสาราม สำนักงานเขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร เป็นเวลา 4 ปี พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ ขาดความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งพอสรุปสาเหตุสำคัญได้ดังนี้

1. นักเรียนมีโอกาสน้อยมากในการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
2. นักเรียนมีโอกาสนในการฝึกพูดและมีส่วนร่วมในการเรียนภาษาอังกฤษน้อย เนื่องจากครูผู้สอนขาดเทคนิควิธีในการเลือกและจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนในการสอนพูด การสอนส่วนมากมักใช้การอ่านและแปล ส่วนการเขียนเน้นที่ไวยากรณ์การฝึกอุปประโยคและเขียนคำศัพท์ ดังนั้นนักเรียนจึงขาดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันและกับครู ทำให้ไม่มีโอกาสได้ฝึกพูด
3. นักเรียนไม่กล้าพูดภาษาอังกฤษ เนื่องจากไม่ได้รับการฝึกพูดอย่างเหมาะสมและเพียงพอ เมื่อจำเป็นต้องพูดก็ไม่อยากพูดเพราะกลัวพูดผิดและอายเพื่อน

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงปัญหาและต้องการที่จะพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน ซึ่งจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ พบว่าวิธีการจัดกิจกรรมพัฒนาการพูดที่น่าสนใจประการหนึ่งก็คือ การใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา เนื่องจากเกมเป็นสื่อประเภทวิธีการ ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาอย่างหลากหลาย เกิดความสนุกสนาน รู้จักการทำงานร่วมกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ (กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. 2541 : 157) เกมทางภาษานั้น นอกจากจะสนุกสนานแล้วยังช่วยสร้างประสบการณ์การใช้ภาษา การอยู่ร่วมกับผู้อื่นและกล้าที่จะแสดงออกโดยใช้ภาษา (เรืองศักดิ์ อำไพพันธ์. 2543 : 2 - 4) นอกจากนี้ จากผลการวิจัยของ อนุภาพ ดลโสภณ (2540 : 85) ซึ่งได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกุศตรองวิทยาคาร จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและผู้เรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูมีผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู แสดงให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมและเกม ทางภาษาสามารถพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เรียนมีโอกาสนฝึกทักษะการพูดอย่างมีความหมายและสนุกสนาน ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนไม่เครียด อันจะส่งผลให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

นอกจากนี้การใช้กิจกรรมทางภาษาก็เป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างมีความหมายและสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ จอห์นสันและมอร์โร (Johnson and Morrow. 1986 : 64) ที่ว่า การให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรม ทางภาษาเพื่อการสื่อสารเท่านั้น จึงจะทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของศศิลักษณ์ เกตุจรุง (2543 : บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาการใช้ กิจกรรมเพื่อการสื่อสารในการ พัฒนาความสามารถทางด้านการ พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่ง แสดงให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสารแล้วทำให้ทักษะในการพูดของนักเรียน ดีขึ้น

จากแนวคิดของนักวิชาการและงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า เกมและกิจกรรม ทางภาษา เป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างดี ยิ่ง เนื่องจากเกมและกิจกรรมทางภาษาช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ได้รับความรู้ ความสนุกสนาน มีโอกาสฝึกพูดภาษาอังกฤษใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง ทำให้นักเรียนเกิด ความเคยชินในการพูดภาษาอังกฤษและเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจ ที่จะนำเกมและกิจกรรมทางภาษามาพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสงสาราม

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสงสาราม โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้จะเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ในการสอน ทักษะการพูดเพื่อพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ให้สามารถสื่อสารได้โดยให้นักเรียน ได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ทำให้กล้าพูด กล้าแสดงออก มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสหงสาราม สำนักงานเขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งหมดจำนวน 132 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสหงสาราม สำนักงานเขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 42 คน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ

4. ระยะเวลาในการทดลอง

ในการทดลองในครั้งนี้ ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 เป็นเวลา 5 สัปดาห์ ทดลองสัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 60 นาที รวมทั้งหมด 20 ชั่วโมง

5. เนื้อหาทางภาษาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาตามหลักสูตรขั้นพื้นฐาน 2544 หมวดสาระภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 2 สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยศึกษาใน 10 หัวข้อทางภาษา (Functions) ดังนี้ 1) การขอร้อง (Making Requests) 2) การซื้อขาย (Selling and Buying) 3) การบอกเส้นทาง (Telling Directions) 4) อาชีพ (Asking about People's Occupations) 5) การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม (Ordering Food and Drink) 6) การบอกเวลา (Telling Time) 7) สภาพอากาศ (Asking and Talking about the Weather) 8) กิจกรรมยามว่าง (Asking about One's Hobbies) 9) ความชอบและไม่ชอบ (Asking about Likes and Dislikes) 10) การทักทายและการแนะนำตัว (Greeting and Introducing Oneself)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษตามสถานการณ์ที่กำหนดให้อย่างถูกต้อง คล่องแคล่ว มั่นใจ พูดได้ราบรื่น ออกเสียงชัดเจน เลือกใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ได้ถูกต้องเหมาะสม ซึ่งสามารถประเมินได้จากการทดสอบการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกณฑ์ที่ปรับจากเกณฑ์การทดสอบ

การพูดของฮีตัน (Heaton.1990 : 190 – 191) FSI (Foreign Service Institute. 1979) FCE (First Certificate in English. 1987) J.L.D. Clark. (1972)

2. เกมและกิจกรรมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมการพูดภาษาอังกฤษในห้องเรียน ที่ทำให้นักเรียนจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับภาษาที่เรียนและได้ฝึกไปแล้ว เพื่อสื่อความตามหน้าที่ของภาษาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม กิจกรรมที่จัดขึ้นมีทั้ง กิจกรรมคู่ กิจกรรมกลุ่มเล็ก และกลุ่มใหญ่ ซึ่งให้นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังจัดให้นักเรียนมีการแข่งขันเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเป็นกิจกรรมที่เอื้อต่อการใช้ภาษาตามเนื้อหาและหัวข้อทางภาษา (function) ที่กำหนดในงานวิจัยครั้งนี้

บทที่ 2

เอกสารงานและวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและได้นำเสนอตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับการพูดเพื่อการสื่อสาร
 - 1.1 กิจกรรมเพื่อการสื่อสาร
 - 1.2 หลักการจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสาร
 - 1.3 การสอนทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร
 - 1.4 ขั้นตอนการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร
 - 1.5 แนวทางการจัดกิจกรรมการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร
 - 1.6 การวัดและประเมินผลด้านการพูด
2. เอกสารเกี่ยวกับเกมภาษาที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษา
 - 2.1 ความหมายของเกม
 - 2.2 ทฤษฎีของเกมในการสอนภาษา
 - 2.3 ประเภทของเกมที่ใช้ในการสอนภาษา
 - 2.4 จุดประสงค์ในการใช้เกมประกอบการสอนภาษา
 - 2.5 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน
 - 2.6 หลักการเลือกเกมในการสอน
3. งานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมและกิจกรรมในการสอนภาษา
 - 3.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 3.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

1. เอกสารเกี่ยวกับการพูดเพื่อการสื่อสาร

1.1 กิจกรรมเพื่อการสื่อสาร

กิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสารนับว่าเป็นส่วนสำคัญที่สุด ในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร จอห์นสัน และ มอร์โร (Johnson and Morrow. 1986 : 64) กล่าวว่า การให้นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสารเท่านั้น จึงจะทำให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้ นอกจากนี้ ฮาร์เมอร์ (Harmer. 1982 : 166 – 167) กล่าวว่ากิจกรรมเพื่อการสื่อสาร หมายถึง กิจกรรมที่นักเรียนมีจุดประสงค์และความต้องการที่จะสื่อสารซึ่งเกิดจากตัวนักเรียนเอง โดยแสดงออกทางเนื้อหา (Content) มากกว่ารูปแบบ (Form) และสามารถเลือกใช้ภาษาแต่ละแบบได้ถูกต้อง

มีผู้ให้ความหมายของกิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสารในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนไว้ดังนี้

ลิทเทิลวูด (Littlewood. 1983 : 16 – 17) กล่าวว่า กิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสาร หมายถึง กิจกรรมที่นักเรียนได้ใช้ความรู้เกี่ยวกับภาษาที่เรียนและฝึกเพื่อสื่อความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

แกรนท์ (Grant. 1988 : 14) กล่าวว่า กิจกรรมเพื่อการสื่อสาร หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่ช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ฝึกไปแล้ว ไปใช้ในชีวิตจริงได้

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า กิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน ที่นักเรียนมีความต้องการที่จะสื่อสาร ทำให้นักเรียนเรียนภาษาอังกฤษแบบไม่รู้ตัว เนื่องจากขณะที่ใช้ภาษาอยู่นั้นนักเรียนมุ่งความสนใจไปที่ความหมายมากกว่ารูปแบบของภาษา จึงทำให้การสื่อสารเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้และทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยความหมาย และสามารถนำไปใช้ได้ สถานการณ์จริง

1.2 หลักการจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสาร

ในปัจจุบัน การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเน้นให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้ ซึ่ง สุมิตรา อังวัฒนกุล (2535 : 121) กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร คือ กิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกใช้ภาษาได้อย่างมีความหมาย ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสารขึ้น ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวถึงหลักการจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสารไว้ดังนี้

ฮาร์เมอร์ (Harmer. 1986 : 44 – 45) กล่าวว่า หลักในการจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสาร จะต้องมียุทธศาสตร์สำคัญ 6 ประการ ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนมีความต้องการที่จะสื่อสารคือต้องเกี่ยวข้องกับตัวของนักเรียน
2. มีวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร
3. เน้นเนื้อหามากกว่ารูปแบบ ขณะที่นักเรียนกำลังปฏิบัติกิจกรรม ความสนใจจะต้องอยู่ที่สารหรือสิ่งที่สื่อสาร ไม่ใช่อยู่ที่ว่าจะพูดอย่างไร

4. มีความหลากหลายของภาษา กิจกรรมนั้นต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาหลายรูปแบบ

5. ไม่มีการแทรกแซงจากครูในขณะที่นักเรียนกำลังปฏิบัติกิจกรรม ผู้สอนไม่ควรแก้ไขภาษาทุกครั้งถึงแม้ว่านักเรียนจะใช้ภาษาหรือออกเสียงผิดพลาดบ้างก็ตาม

6. ไม่ใช่สื่อที่ควบคุมการใช้ภาษา สื่อที่ใช้ในกิจกรรมเพื่อการสื่อสารจะต้องไม่เป็นสื่อที่บังคับหรือควบคุมให้นักเรียนใช้ภาษาแบบใดแบบหนึ่งโดยเฉพาะ

นอกจากนี้ จอห์นสัน (Johnson. 1982 : 163 - 175) ได้เสนอหลักการจัดกิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ 5 หลักการดังนี้

1. การถ่ายโอนข้อมูล (The Information Transfer Principle) หมายถึง การถ่ายทอดข้อมูลจากทักษะหนึ่งไปสู่อีกทักษะหนึ่ง การถ่ายโอนข้อมูลนี้จะเกิดขึ้นเสมอในชีวิตประจำวัน ผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักการนี้ให้มาก เช่น ให้นักเรียนอ่านข้อความแล้วนำข้อมูลที่ได้ออกแบบฟอร์ม หรือเขียนลงในตาราง เป็นต้น

2. หลักการหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ (The Information Gap Principle) หลักการนี้ถือว่าการสื่อสารจะเกิดขึ้นเมื่อเกิดมีช่องว่างของข้อมูล หลักการนี้จะทำให้เกิดสถานการณ์การสื่อสารที่เป็นจริงและยังทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์อีกด้วย

3. หลักการเชื่อมต่อข้อมูล (The Jigsaw Principle) หลักการนี้ คือ นักเรียนแต่ละคน มีข้อมูลไม่ครบจะต้องนำข้อมูลของแต่ละคนมารวมกันเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์และนำ ข้อมูลที่ได้ไปจัดการกับภาระงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ

4. หลักการพึ่งพาอาศัยข้อมูลซึ่งกันและกัน (The Task Dependency Principle) หลักการนี้ต่างจากหลักการที่ 3 โดยนักเรียนจะต้องปฏิบัติภาระงานย่อยของตนให้สำเร็จก่อนแล้วจึงนำข้อมูลที่ได้อมารวมกัน เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดไปใช้ในการปฏิบัติภาระงานใหญ่

5. หลักการตรวจสอบแก้ไขเนื้อหา (The Correction for Content Principle) หลักการนี้ ใช้ประกอบหลักการที่กล่าวมาแล้ว คือต้องมีการตรวจสอบว่านักเรียนสามารถสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ถูกต้องหรือไม่

สรุปหลักการจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสาร การจัดกิจกรรมถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการเรียนการสอน กิจกรรมที่จัดต้องเป็นกิจกรรมที่นักเรียนมีความต้องการและมีเป้าหมายในการสื่อสารโดยมุ่งเน้นเนื้อหา (Content) มากกว่ารูปแบบ (Form) นักเรียนสามารถสื่อสารด้วยวิธีการที่หลากหลาย มีกิจกรรมให้นักเรียนได้มีการปฏิสัมพันธ์ทางภาษากับผู้อื่น ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาตามสถานการณ์จริงและเป็นปัจจัยที่ทำให้นักเรียนเกิดทักษะในการสื่อสาร นอกจากนี้ต้องมีการตรวจสอบและแก้ไขข้อมูลว่า ข้อมูลถูกต้องตรงกับเป้าหมายของการสื่อสารหรือไม่

1.3 การสอนทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร

การพูดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการเรียนภาษาเนื่องจากการพูดทำให้ทราบว่า ผู้พูดใช้ภาษาได้ถูกต้อง เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ หรือไม่ การสอนทักษะการพูดในปัจจุบัน จึงมุ่งเน้นให้นักเรียนใช้ทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมในสถานการณ์จริง

1.3.1 ความหมายของการพูดเพื่อการสื่อสาร

มีผู้ให้ความหมายของการพูดเพื่อการสื่อสารไว้ดังต่อไปนี้

สมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 167) อธิบายว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิดความเข้าใจ และความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้นทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน สำหรับการเรียนภาษาต่างประเทศทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นที่สุด อย่างไรก็ตามทักษะการพูดเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและต้องเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากความเข้าใจหรือจดจำ

กรมวิชาการ (2542 : 107) ได้ให้ความหมายของการพูดว่า การพูดเป็นการสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยการใช้เสียง ภาษาและท่าทาง เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด และความเข้าใจจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง หรือเป็นการสื่อความหมายเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสารต่างๆ การพูดที่ดีต้องสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่ต้องการสื่อได้

ชัยยา เปรมภักดิ์ (2543 : 18) อธิบายว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ข่าวสาร โดยใช้ถ้อยคำ น้ำเสียงหรือกิริยาอาการ โดยต้องมีความรู้เกี่ยวกับเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์และวัฒนธรรม ผู้พูดจะต้องใช้กลวิธีในการพูดที่ทำให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า การพูดเป็นการใช้ถ้อยคำหรือกิริยาอาการ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ความเข้าใจ และข่าวสารระหว่างบุคคล 2 คนขึ้นไป เพื่อให้การสื่อสารในชีวิตประจำวัน บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้โดยเฉพาะในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ทักษะการพูดนับ

ได้ว่า เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมาก การพูดที่มีประสิทธิภาพนั้น ผู้พูดจะต้องสามารถใช้ น้ำเสียง ถ้อยคำ ความรู้ เกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และวัฒนธรรมได้อย่างถูกต้อง นอกจากนั้น ยังต้องสามารถใช้พฤติกรรม การแสดงออกที่ไม่ใช่คำพูดได้สอดคล้องและเหมาะสมอีกด้วย

1.3.2 แนวคิดในการสอนการพูดเพื่อการสื่อสาร

ทักษะการพูดเป็นทักษะสำคัญที่นักเรียนจำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องจัดกิจกรรมในการเรียนการสอน อันเป็นการฝึกให้นักเรียนได้ใช้ภาษาสื่อ ความหมายได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ เพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ มีผู้รู้ ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการสอนพูดเพื่อการสื่อสารไว้ดังต่อไปนี้

ไบเกท (ซูลีพร เพียร์ซัง. 2543 : 20 – 21; อ้างอิงจาก Bygate. 1991 : 5 – 6) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการสอนพูดไว้ 2 ประการ คือ

ประการแรก สอนทักษะที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจ ได้แก่ การสอนทักษะ ต่างๆ ที่เกี่ยวกับความเข้าใจ เช่น การจำ การพูดออกเสียงที่ถูกต้องเหมือนกับเจ้าของภาษา การผัน กริยาที่เหมาะสมกับกาลเวลา (Tense) การพูดประโยคให้ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาและ ไวยากรณ์เพื่อสื่อความหมายที่ผู้พูดต้องการ

ประการที่สอง เพิ่มทักษะการปฏิสัมพันธ์ คือ การสอนโดยให้สถานการณ์ ที่คล้ายกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดแสดงความรู้สึกของตนว่าใน สถานการณ์ที่เผชิญอยู่นั้นควรพูดอะไร พูดอย่างไร จึงจะตรงกับจุดประสงค์ที่ตนเองต้องการจะ สื่อสาร อีกทั้งสอนให้คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้ฟังโดยอาศัยความรู้ที่ได้รับจาก การเรียนทักษะการพูดช่วยให้เกิดความเข้าใจ ซึ่งก็หมายความว่า ควรให้ความรู้แก่นักเรียนก่อน ที่จะทำกิจกรรมที่มีการปฏิสัมพันธ์ นั่นคือการนำแนวคิดการสอนแบบตรง (Direct method) ซึ่ง เป็นการสอนให้นักเรียนได้รับการฝึกให้เชื่อมโยงคำและวลีเข้ากับความหมาย โดยใช้ของจริงหรือ การกระทำเป็นสื่อเสนอความหมายและใช้ภาษาที่ต้องการเรียนเป็นสื่อในการสอน มาผสมผสาน กับแนวคิดการสอนแบบอ้อม (Indirect method) ซึ่งเป็นการสอนโดยการจัดกิจกรรมการสนทนา แบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้การพูดด้วยตัวเอง ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความ สามารถในการใช้ภาษาได้ถูกต้องและมีความคล่องในการสื่อสารปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

ลินท์ (Lynch. 1996 : 121) ควรสอนให้นักเรียนมีการพูดมีปฏิสัมพันธ์ที่มี ตอบทบาทในการพูดของนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ความคิดริเริ่มได้อย่างมีขอบเขตที่ กว้างขึ้น สิ่งสำคัญคือเด็กได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นจากการที่ได้ฝึกกลวิธีต่างๆ ที่นักเรียน จำเป็นต้องใช้ในการแก้ปัญหาในการสื่อสารในชีวิตจริง เพื่อให้นักเรียนได้ประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์และได้รับข้อมูลย้อนกลับในสิ่งที่เกิดขึ้นว่า อะไรควรปรับปรุงแก้ไขในการพูดใน สถานการณ์นั้น

สรุปได้ว่า แนวคิดในการสอนทักษะการพูดนั้น ควรสอนให้นักเรียนได้รับความรู้ และทักษะต่างๆ ที่ถูกต้องและจำเป็นต้องใช้ในการสื่อสารก่อนแล้วจึงจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ มีปฏิสัมพันธ์ทางภาษาในสถานการณ์ต่างๆ ที่คล้ายกับความเป็นจริง เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ ฝึกฝน ได้มีประสบการณ์ในการคิดวิเคราะห์ในการแก้ปัญหาจากการสื่อสารในชีวิตจริงและได้รับ ข้อมูลย้อนกลับว่าในสถานการณ์นั้นๆ ควรจะพูดว่าอย่างไร ซึ่งทำให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสื่อสารได้ในสถานการณ์จริง

1.4 ขั้นตอนการสอนทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร

ขั้นตอนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษนั้น มีนักวิชาการหลายท่านเสนอ แนวทางไว้ดังนี้

สกอตต์ (Scott. 1981 : 70) เสนอขั้นตอนการสอนทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร ไว้ ดังนี้

1. ขั้นบอกวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรบอกให้ผู้เรียนได้รู้ถึงสิ่งที่จะเรียน
2. ขั้นเสนอเนื้อหา การเสนอเนื้อหาควรอยู่ในบริบท ผู้สอนจะต้องให้ นักเรียน สังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูด ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับบริบท เช่น ผู้พูด เป็นใคร มีเกี่ยวข้องกับผู้สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร สิ่งที่ถูก สถานที่ และ เนื้อหาที่พูดมีอะไรบ้าง
3. ขั้นการฝึกและการถ่ายโอน การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหา อาจจะ ฝึกพูดพร้อมๆ กันหรือเป็นคู่ ผู้สอนควรให้ผู้ฟังได้ยินสำนวนภาษาหลายๆ แบบและเป็นสำนวน ภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริงและควรส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอย่างอิสระและ ใกล้เคียงกับ สถานการณ์จริง

เบิร์น (Byrne. 1986 : 9) เสนอขั้นตอนการพูดไว้ 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การนำเสนอข้อมูล (The presentation Stage) เป็นขั้นที่ครูนำเสนอ ความรู้ใหม่เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและนำไปใช้ในการฝึกพูดขั้นต่อไป ครูผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาท สำคัญเพราะเป็นผู้ให้ความรู้ เวลาที่ใช้ในช่วงนี้ควรใช้เวลาอย่างน้อยแต่ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด แนวทางในการจัดกิจกรรมในขั้นนี้มี 2 แนวทางคือ

1. กิจกรรมที่มีโครงสร้างที่แน่นอน (Structured Activities) คือกิจกรรมที่ได้มีการ วางแผนไว้เป็นอย่างดี เป็นการสอนโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่นักเรียนจะพบในเนื้อหาที่เรียน
2. กิจกรรมที่มีโครงสร้างไม่แน่นอน (Unstructured Activities) คือ กิจกรรมที่ไม่ได้มีการวางแผนไว้ตายตัว กิจกรรมนี้เหมาะสำหรับนักเรียนในระดับที่สูงกว่าขั้นต้น เพราะ นักเรียนมีความรู้ด้านภาษามากพอที่จะใช้ในการติดต่อสื่อสาร กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียน เช่น ให้นักเรียนเดาเนื้อเรื่องหรือบอกความรู้ เดิมเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง

ขั้นที่ 2 ขั้นฝึกปฏิบัติ (The Practice Principle) เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้ นักเรียนได้ฝึกพูดโดยใช้ความรู้ที่ได้จากขั้นนำเสนอให้ถูกต้อง นักเรียนมีบทบาทมากกว่าครู ครูเป็นผู้คอยควบคุม (Conductor) ให้การฝึกที่ถูกต้อง สิ่งที่จะนำมาใช้ในการฝึกมี 2 ประเภท คือ แบบฝึก (Drills) และเนื้อเรื่อง (Texts)

ขั้นที่ 3 ขั้นผลิตภาษา (The Production Stage) ขั้นนี้ครูปล่อยให้ให้นักเรียนใช้ภาษาที่รับรู้และฝึกในขั้นที่ 2 มาอย่างเต็มที่ตามที่นักเรียนต้องการ ครูมีบทบาทน้อยที่สุดและทำหน้าที่เป็น “ผู้จัดการ” (Manager) ให้การเรียนการสอนดำเนินต่อไปได้ เน้นให้นักเรียนใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่วมากกว่าเพื่อความถูกต้องทางไวยากรณ์ เป็นการเตรียมให้นักเรียน พร้อมทั้งจะใช้ภาษาได้จริงนอกห้องเรียน กิจกรรมที่ใช้อาจเป็นงานคู่หรือเป็นงานกลุ่มก็ได้

สรุปได้ว่า ในการสอนทักษะการพูดนั้น ครูควรแบ่งขั้นตอนในการดำเนินการสอน โดยมีการบอกผู้เรียนให้ทราบจุดประสงค์ในสิ่งที่จะเรียน มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ในรูปของการสนทนาที่มีความหมายต่อการสื่อสารตามความเหมาะสมกับบริบททางสังคม จากนั้นให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทั้งแบบที่ควบคุมและกึ่งควบคุม จนนักเรียนชำนาญดีแล้ว จึงปล่อยให้ให้นักเรียนได้ใช้ความรู้ที่เรียนมาผลิตภาษาตามความต้องการ โดยในขั้นนี้เน้นให้นักเรียนใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่ว ครูจะปล่อยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้และผลิตภาษาตามที่ต้องการ โดยใช้กิจกรรมคู่หรือฝึกพูดพร้อมๆ กัน ใช้ภาษาอย่างอิสระและใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง เพื่อให้นักเรียนพร้อมที่จะนำภาษาไปใช้ได้ สถานการณ์จริง

1.5 แนวทางการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร

ในการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารนั้น นักเรียนจะต้องสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจว่าตนมีวัตถุประสงค์จะพูดอะไร กับใคร ที่ไหนและอย่างไร ผู้สอนต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกทางภาษาโดยใช้สถานการณ์ต่างๆ นอกจากนี้ต้องคำนึงถึงความสามารถในการสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของคนในสังคม มิใช่ยึดความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว (Johnson and Morrow. 1981 : 77; citing Scott.) มีผู้ให้แนวทางในการจัดกิจกรรมการพูดไว้ดังนี้

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541 : 105) และ กุลยา แสงเดช (2545 : 138 - 139) มีความเห็นไปในทางเดียวกันว่า ในการจัดกิจกรรมการสอนพูดนักเรียนควรได้ฝึกแบบ “Automatic Speaking” โดยใช้กิจกรรมและสถานการณ์เป็นสื่อซึ่งมีแนวปฏิบัติดังนี้

1. จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้เอื้อต่อการเรียนภาษา ครูผู้สอนต้องใช้ภาษาอังกฤษที่จำเป็นในห้องเรียน (Classroom English Expression) ให้มากที่สุด เพื่อให้นักเรียนมีความคุ้นเคยและเป็นตัวอย่างในการฝึกปฏิบัติ

2. ใช้สื่อการสอนที่หลากหลายจะช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะการพูดได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ

3. ไม่ควรแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนทุกจุด ควรแก้ไขเฉพาะขั้นนำเสนอความรู้ (Presentation) ที่ต้องการเน้นความถูกต้องเท่านั้น แต่ถ้าเป็นขั้นฝึกปฏิบัติ ชั้นผลผลิต ทางภาษา และหากข้อผิดพลาดนั้นไม่มีผลต่อความเข้าใจทางภาษาข้อผิดพลาดนั้นก็ไม่ต้องแก้ทันที ควรรอโอกาสที่เหมาะสม เพราะนักเรียนจะเกิดความท้อถอยและขาดความเชื่อมั่น

4. ครูผู้สอนภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องฝึกทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาให้พัฒนาก้าวหน้าอยู่เสมอ

5. การจัดกิจกรรมการฝึกควรมีรูปแบบหลากหลาย มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

6. การสอนภาษาควรสอนทักษะสัมพันธ์ หรืออย่างน้อยต้องสอนคู่กัน เช่น สอนทักษะการพูดคู่กับทักษะการฟัง เป็นต้น

7. การสอนทักษะการพูดควรจัดกิจกรรมคู่ (Pair work) ให้มากเพราะการทำกิจกรรมคู่จะช่วยฝึกให้นักเรียนใช้ภาษาในการสื่อสารและแสวงหาข้อมูลได้ดี เปิดโอกาสให้นักเรียนที่ขาดความเชื่อมั่นมีโอกาสแสดงออก

8. ควรชมเชยนักเรียนและให้กำลังใจบ่อยๆ เพราะเป็นแรงกระตุ้นที่สร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้เรียน

9. การฝึกพูดเริ่มจากง่ายไปยากและให้โอกาสนักเรียนทุกคนได้ฝึก

บราวน์ (Brown, 1993) เสนอแนวการจัดกิจกรรมการพูดไว้ 4 ประการ ที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันดังนี้

1. เป้าหมายของการสอนเน้นไปที่องค์ประกอบทั้งหมดของทักษะการสื่อสารและไม่จำกัดอยู่ภายในกรอบของเนื้อหาภาษาหรือไวยากรณ์

2. เทคนิคทางภาษาได้รับการออกแบบมาเพื่อนำนักเรียนไปสู่การใช้ภาษาอย่างแท้จริงตามหน้าที่ ภาษาและปฏิบัติจริงโดยมีจุดมุ่งหมายในการพูด รูปแบบโครงสร้างภาษา มิใช่เป้าหมายหลักแต่ตัวรูปแบบเฉพาะของภาษาต่างหาก ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารจนสำเร็จตามเป้าหมาย

3. ความคล่องแคล่วและความถูกต้อง เป็นหลักการเสริมที่อยู่ภายใต้เทคนิคการสื่อสาร มีหลายครั้งที่ความคล่องแคล่วอาจมีความสำคัญมากกว่าความถูกต้อง เพื่อที่จะทำให้นักเรียนสามารถนำภาษาไปใช้ได้อย่างมีความหมาย

สรุปแนวทางในการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร ผู้สอนต้องจัดบรรยากาศการเรียนการสอนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ เน้นกระบวนการสอนมากกว่ารูปแบบของการสอน สอนจากสิ่งที่ยากไปสู่สิ่งที่ง่าย ให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติ ไม่ควรแก้ไขข้อผิดพลาดจากการฝึกปฏิบัติทุกครั้ง ควรแก้ไขเฉพาะที่อยู่ในช่วงนำเสนอความรู้ใหม่ เพราะจะทำให้ให้นักเรียนขาดความเชื่อมั่น ควรจัดกิจกรรมและใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและให้กำลังใจโดยการชมเชย เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความมั่นใจและเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน

1.6 การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

การวัดและการประเมินผลการพูดภาษาอังกฤษ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถของนักเรียน สามารถทำได้หลายวิธีและสามารถดำเนินการได้ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังการเรียน ทั้งนี้ควรให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียนด้วย มีนักวิชาการหลายท่านได้เสนอไว้ ดังนี้

ความสามารถด้านการพูด

แฮริส (ศศิลักษณ์ เกตุจรัส. 2543; อ้างอิงจาก Harris. 1988 : 81 – 82) กล่าวว่า ความสามารถด้านการพูด หมายถึง ความสามารถในการนำองค์ประกอบ 5 ประการ มาใช้ในกระบวนการพูด องค์ประกอบเหล่านี้คือ

1. การออกเสียง (Pronunciation)
2. ไวยากรณ์ (Grammar)
3. คำศัพท์ (Vocabulary)
4. ความคล่องแคล่ว (Fluency)
5. ความเข้าใจ (Comprehension)

นอกจากนี้ บาร์ทซ์ (Bartz. 1979 : 18 – 22) เสนอความคิดเห็นว่า ความสามารถในการพูดต้องประกอบไปด้วยสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. ความคล่องแคล่ว (Fluency)
2. ความเข้าใจ (Comprehensibility)
3. ปริมาณของข้อมูลที่สามารถสื่อสารได้ (Amount of communication)
4. คุณภาพของข้อมูลที่สามารถสื่อสารได้ (Quality of communication)
5. ความพยายามในการสื่อสาร (Effort of communication)

เกณฑ์วัดความสามารถด้านการพูด

นักวัดผลและประเมินผลทางภาษา ได้กำหนดเกณฑ์ในการทดสอบความสามารถด้านการพูดไว้หลายแบบดังนี้

1. J.L.D. Clark เป็นระบบการให้คะแนนวัดความสามารถด้านการพูด ซึ่งคลาก (Clark. 1972) ได้พัฒนาขึ้นโดยแบ่งเป็น 4 ระดับ จากระดับ 1 ซึ่งเป็นระดับเริ่มเรียนจนถึง ระดับ 4 ซึ่งเป็นระดับสื่อสาร โดยแบ่งเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

การออกเสียง (Pronunciation)

1. ยังพูดไม่ได้และโต้ตอบไม่ได้
2. ออกเสียงผิดๆ และพูดแล้วเข้าใจยาก
3. ออกเสียงผิดเป็นครั้งคราว
4. ออกเสียงถูกต้อง พูดได้

คำศัพท์ (Vocabulary)

1. ใช้คำศัพท์ผิดและโต้ตอบไม่ได้
2. ใช้คำศัพท์ผิดบ่อยๆ แต่ใช้ศัพท์ในสถานการณ์ได้
3. สื่อความหมายได้เป็นส่วนใหญ่ ใช้คำศัพท์ได้เหมาะสม
4. ใช้คำศัพท์ได้เหมาะสมในทุกสถานการณ์

ไวยากรณ์ (Grammar)

1. ใช้โครงสร้างไวยากรณ์ผิด ไม่สามารถสื่อสารได้
2. ใช้ไวยากรณ์เบื้องต้นผิด วลีถูกต้องบ้าง
3. ใช้โครงสร้างทางไวยากรณ์ได้ถูกต้องแต่มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย
4. ไม่มีข้อผิด ทั้งในการใช้คำศัพท์หรือโครงสร้าง

ความคล่องแคล่ว (Fluency)

1. พูดแล้วหยุดนาน พูดไม่จบประโยคหรือโต้ตอบไม่ได้
2. พูดๆ แล้วพูดต่อไม่ได้ พยายามพูดต่อไปโดยเริ่มต้นใหม่
3. บทสนทนาเป็นธรรมชาติและต่อเนื่อง บางครั้งยังติดตะกุกตะกัก
4. บทสนทนาเป็นธรรมชาติ หยุดบ้างเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา

2. FSI (Foreign Service Institute) เป็นสถาบันบริการการสอบสัมภาษณ์ภาษาต่างประเทศ ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถด้านการพูด ซึ่งแบ่งประเภทความสามารถ ดังนี้ (Oller. 1979 : 320 – 323)

การออกเสียง (Accent) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 1 : มีการออกเสียงที่ฟังไม่เข้าใจบ่อยครั้ง
- ระดับ 2 : ออกเสียงผิดมากและฟังไม่เข้าใจ ต้องให้พูดซ้ำ
- ระดับ 3 : ใช้เสียงแปร่ง ทำให้ต้องตั้งใจฟังและออกเสียงผิดๆ ทำให้เข้าใจผิดเป็นบางครั้ง
- ระดับ 4 : ใช้เสียงแปร่งในบางที่และออกเสียงผิดในบางครั้งแต่ยังฟังเข้าใจ
- ระดับ 5 : ไม่มีการออกเสียงผิดที่ฟังได้ชัด แต่อาจฟังออกว่าเป็นคนต่างชาติพูด
- ระดับ 6 : ออกเสียงได้เหมือนเจ้าของภาษาทุกอย่าง ไม่มีร่องรอยว่าเป็นต่างชาติ

ไวยากรณ์ (Grammar) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 1 : ใช้ไวยากรณ์ผิดทั้งหมด ยกเว้นสำนวนที่ท่องจำไว้ใช้บ่อยครั้ง
- ระดับ 2 : มีที่ผิดอย่างสม่ำเสมอ บ่งถึงความสามารถน้อยมากในการใช้รูปประโยคที่ถูกต้อง ทำให้สื่อสารไม่ได้บ่อยครั้ง
- ระดับ 3 : มีที่ผิดบ่อยครั้ง บ่งถึงความสามารถใช้รูปประโยคที่สำคัญๆ ได้ และทำให้ผู้ฟังเกิดความรำคาญและฟังไม่เข้าใจเป็นบางครั้ง
- ระดับ 4 : มีที่ผิดในบางครั้ง บ่งถึงความสามารถใช้รูปประโยคบางประโยคได้ แต่ไม่ถึงกับทำให้ผู้ฟังไม่เข้าใจ
- ระดับ 5 : มีที่ผิดในการใช้โครงสร้างภาษาน้อยมาก
- ระดับ 6 : มีที่ผิดไม่เกิน 2 แห่ง ในระหว่างการสัมภาษณ์

คำศัพท์ (Vocabulary) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 1 : ใช้ศัพท์ผิดๆ แม้แต่สนทนาในเรื่องทั่วไป
- ระดับ 2 : วงศัพท์ที่ใช้จำกัดอยู่แต่การพูดเรื่องส่วนตัวพื้นฐาน และความจำเป็นในการดำรงชีพ
- ระดับ 3 : บางครั้งมีการใช้ศัพท์ไม่ถูกต้อง ความจำกัดของวงศัพท์ทำให้พูดคุยเรื่องการทำงานอาชีพและเรื่องสังคมทั่วไปไม่ได้
- ระดับ 4 : รู้ศัพท์ทางด้านการงานอาชีพอย่างเพียงพอที่จะพูดคุย เรื่องที่ตนสนใจเป็นพิเศษได้ ความรู้ศัพท์ทั่วไปช่วยให้สามารถพูดคุยเรื่องทั่วไปได้ แต่ยังมีการพูดซ้ำและวกวน
- ระดับ 5 : รู้ศัพท์ทางด้านการงานและวิชาชีพกว้างและแม่นยำ รู้ศัพท์ทั่วไปเพียงพอที่จะแก้ปัญหาด้านปฏิบัติที่ซับซ้อนได้ และใช้ภาษาในสถานการณ์ทางสังคมต่างๆ ได้
- ระดับ 6 : เห็นได้ชัดเจนว่ารู้ศัพท์อย่างกว้างขวางและถูกต้องเหมือนกับเจ้าของภาษาที่ได้รับการศึกษาดี

ความคล่องแคล่ว (Fluency) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 1 : พูดตะกุกตะกักและไม่ปะติดปะต่อกัน จนทำให้พูดคุยกันไม่รู้เรื่อง เกือบทั้งหมด
- ระดับ 2 : พูดช้ามากและติดตะกุกตะกัก ยกเว้นประโยคสั้นๆ หรือประโยคที่ใช้บ่อยและท่องจำไว้
- ระดับ 3 : พูดช้าและไม่คล่องบ่อยๆ บางประโยคก็พูดได้ไม่จบ
- ระดับ 4 : พูดช้า ไม่คล่องในบางครั้ง ทำให้ต้องพูดซ้ำใหม่ และติดขัดเรื่องของการใช้ศัพท์
- ระดับ 5 : พูดได้คล่อง แต่ยังติดเรื่องความเร็วและราบเรียบในการพูด
- ระดับ 6 : พูดทุกเรื่องทั้งเรื่องการทำงานและเรื่องทั่วไปได้คล่องแคล่ว และราบเรียบเหมือนเจ้าของภาษา

ความเข้าใจ (Comprehension) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 1 : ฟังการสนทนาเรื่องนั้นๆ ได้เข้าใจน้อยเกินไป
- ระดับ 2 : เข้าใจแต่เพียงการพูดช้าๆ และเป็นเรื่องพื้นๆ ด้านสังคมและการท่องเที่ยวที่ทุกคนรู้แล้ว ยังต้องให้ผู้พูดด้วยซ้ำและเรียบเรียงความให้ฟังอีกบ่อยๆ หรือให้ปรับภาษาที่ใช้ง่ายลง
- ระดับ 3 : เข้าใจเรื่องง่ายๆ ที่เกี่ยวกับตนเองโดยตรง ต้องพูดช้าๆ หรือซ้ำในบางครั้ง
- ระดับ 4 : เข้าใจภาษาที่ผู้พูดมีการศึกษาใช้เป็นการพูดตัวต่อตัวได้ค่อนข้างดี แต่ผู้พูดด้วยยังต้องพูดซ้ำและเรียบเรียงความใหม่ให้
- ระดับ 5 : เข้าใจภาษาของผู้ที่มีการศึกษาใช้ในทุกระบบ ยกเว้นสำนวนการพูดหรือการพูดที่เร็วมากและออกเสียงไม่ชัด
- ระดับ 6 : เข้าใจภาษาทุกอย่างที่เป็นการใช้ภาษาแบบทางการ สำนวนการพูดเหมือนกับเจ้าของภาษา

3. FCE (First Certificate in English) เป็นแบบทดสอบที่มหาวิทยาลัยเคมบริดจ์สร้างขึ้นเพื่อวัดความสามารถด้านการพูด โดยกำหนดการให้คะแนนการสอบพูดซึ่งใช้เกณฑ์ความสามารถทางภาษา 6 ด้าน ดังนี้ (อัจนรา วงศ์โสธร. 2538 : 90 – 93; อ้างอิงจาก UCLES. 1987)

ความคล่องแคล่วในการพูด แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 : ใช้ความเร็วและจังหวะอย่างเป็นธรรมชาติ เมื่อพูดเรื่องราวในชีวิตประจำวันทั่วไป แต่อาจมีการติดตะกุกตะกักบ้างถ้าพูดเรื่องที่เป็นนามธรรม
- ระดับ 4 : ติดตะกุกตะกักน้อยมาก เมื่อพูดเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน ยังพูดไม่คล่องเมื่อสนทนาเรื่องที่เป็นนามธรรม แต่ไม่ทำให้ผู้ฟังต้องใช้ความอดทนมากนักในการติดตามฟัง
- ระดับ 3 : ไม่ติดตะกุกตะกักมากนักในการพูดเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่จะติดบ้างเมื่อพูดเรื่องที่เป็นนามธรรม
- ระดับ 2 : ติดตะกุกตะกักมาก แม้จะพูดเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน
- ระดับ 1 : การพูดขาดเป็นช่วงๆ มาก
- ระดับ 0 : ไม่สามารถพูดต่อเนื่องได้เลย

ความถูกต้องด้านไวยากรณ์ แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 : แทบจะไม่มีที่ผิดหรือมีที่ผิดน้อยมากในการใช้โครงสร้างต่างๆ ในวงกว้าง สามารถพูดได้อย่างเป็นที่เป็นที่เข้าใจดีในเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน และในเรื่องที่เป็นนามธรรม
- ระดับ 4 : สามารถใช้โครงสร้างพื้นฐานได้ถูกต้อง แต่ในบางครั้งอาจจะใช้โครงสร้างที่ยากๆ ผิดไป
- ระดับ 3 : สามารถใช้โครงสร้างพื้นฐานได้ดีพอในการพูดเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่ใช้โครงสร้างที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้นได้ไม่ถูกต้อง
- ระดับ 2 : ใช้โครงสร้างพื้นฐานไม่ถูกต้องบ่อยครั้งเมื่อพูดเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน ไม่ใช้โครงสร้างที่ซับซ้อนถ้าใช้ก็ผิดอย่างมาก
- ระดับ 1 : ใช้โครงสร้างพื้นฐานผิดๆ มาก
- ระดับ 0 : ไม่รู้ว่าจะใช้โครงสร้างพื้นฐานอะไร

การออกเสียง : ระดับประโยค แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 : ใช้การลงเสียงหนักเบา ใช้เสียงสูงต่ำ จังหวะ ระดับเสียงและการต่อเนื่องของเสียงระหว่างคำได้อย่างเป็นธรรมชาติ
- ระดับ 4 : ใช้การลงเสียงหนักเบา จังหวะ ระดับเสียงสูงต่ำได้ถูกต้อง จนผู้ฟังเข้าใจได้ แม้ว่าจะพูดเสียงแปร่ง
- ระดับ 3 : ใช้การลงเสียงหนักเบา จังหวะ ระดับเสียง แปร่งมากแต่ผู้ฟังก็ยังสามารถเข้าใจได้เกือบทั้งหมด

- ระดับ 2 : รูปแบบการออกเสียงแปร่งมากเป็นส่วนใหญ่ มีการแบ่งถ้อยคำผิดๆ ทำให้เข้าใจได้ยากกว่าพูดอะไร
- ระดับ 1 : การลงเสียงหนักเบาและใช้เสียงสูงต่ำ แปร่งมากจนแทบจะไม่เข้าใจเลยว่าคุณพูดอะไร
- ระดับ 0 : ลงเสียงหนัก เบาและใช้เสียงสูงต่ำ ผิดมากจนผู้ฟังไม่สามารถเข้าใจได้

การออกเสียง : ระดับคำ แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 : การออกเสียงคำเดี่ยวๆ แทบจะถูกต้องทั้งหมด ทำให้เข้าใจได้โดยตลอด
- ระดับ 4 : การออกเสียงคำเดี่ยวๆ ชัดเจนดีพอที่จะฟังออกได้อย่างสบายๆ
- ระดับ 3 : ออกเสียงได้ชัดพอที่จะทำให้เข้าใจได้อย่างกว้างๆ ว่าพูดอะไร
- ระดับ 2 : ออกเสียงคำเดี่ยวๆ ไม่ชัด
- ระดับ 1 : ออกเสียงคำไม่ชัดเจนแทบจะฟังไม่ออกว่าเป็นภาษาอังกฤษ
- ระดับ 0 : ฟังไม่เข้าใจเลย

การสื่อสารแบบปฏิสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 : สื่อสารได้อย่างได้ผลทั้งด้านการพูดและการฟัง ทั้งในเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวันและเรื่องที่เป็นนามธรรม
- ระดับ 4 : สื่อสารอย่างได้ผลในเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่ยังขาดการสนทนาตอบอย่างเป็นธรรมชาติเมื่อพูดเรื่องที่เป็นนามธรรม
- ระดับ 3 : สื่อสารได้เข้าใจเพียงพอเป็นส่วนใหญ่ในเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่ยังขัดและสื่อสารได้ไม่ดี หากได้สนทนาเกี่ยวกับเรื่องที่ไม่ได้คิด
- ระดับ 2 : สื่อสารไม่เป็นธรรมชาติเลยแม้จะเป็นเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน
- ระดับ 1 : แทบจะสื่อสารเรื่องสั้นๆ ไม่ได้
- ระดับ 0 : สื่อสารได้น้อยมาก

การใช้ศัพท์ แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 : ใช้วงศัพท์ได้อย่างกว้างขวางในเรื่องทั่วไป ในชีวิตประจำวันและมีวงศัพท์เพียงพอในการสนทนาเรื่องที่เป็นนามธรรม
- ระดับ 4 : ติดขัดเล็กน้อยในเรื่องการใช้ศัพท์เกี่ยวกับเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน และยังไม่ถนัดในด้านการใช้คำศัพท์เกี่ยวกับเรื่องนามธรรม
- ระดับ 3 : มีวงศัพท์เพียงพอสำหรับพูดเกี่ยวกับเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่อาจมีปัญหาเมื่อสนทนาเรื่องที่เป็นนามธรรม

- ระดับ 2 : วงศัพท์น้อยไม่เพียงพอที่จะสนทนาเกี่ยวกับเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน
 ระดับ 1 : ขาดศัพท์มากจนทำให้เกือบไม่สามารถสื่อสารได้
 ระดับ 0 : วงศัพท์จำกัดมากจนสื่อสารไม่ได้เลย

ฮัตตัน (สุกัญญา ศิลปประสาธ. 2544 : 19 อ้างอิงจาก Heaton. 1990 : 61 - 119)
 ได้ให้ตัวอย่างวิธีการวัดและประเมินผลการพูดไว้ดังนี้

1. การเล่าเรื่องหลังจากได้อ่านแล้ว (Re - telling stories) นักเรียนจะอ่านเรื่องที่กำหนดให้ในใจ แล้วจึงเล่าเรื่องที่อ่านนั้นให้ครูฟัง
2. การใช้ภาพ (Using pictures) การใช้ภาพมีประโยชน์ในการทดสอบทักษะการพูดมาก ภาพที่ใช้ควรมีผลต่อการใช้รูปแบบทางภาษา มองเห็นได้ชัดเจน วิธีการใช้ภาพในการประเมินผลมีวิธีการต่าง ๆ กัน กล่าวคือ

2.1 บรรยายภาพ (Picture for description) ให้นักเรียนบรรยายภาพเป็นกลุ่ม อธิบายถึงคน วัตถุ และสถานที่ต่างๆ ในภาพ ผู้ประเมินไม่ควรถามคำถามเกี่ยวกับภาพมากเกินไป แต่ควรกระตุ้นให้นักเรียนเป็นฝ่ายพูด

2.2 เปรียบเทียบภาพ (Picture for comparison) นักเรียนจะได้รับภาพที่คล้ายกันเป็นคู่ จากนั้นจะหาจุดที่ต่างกันในภาพของตนโดยจะไม่มองภาพของอีกฝ่ายหนึ่งนักเรียนจะถามหรือปฏิเสธคู่สนทนาตามภาพที่ตนได้รับ

2.3 จัดลำดับภาพ (Sequences of pictures) การจัดลำดับของภาพเพื่อเล่าเรื่องใช้ภาษาในรูปอดีตมากกว่าการบรรยายสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น การลำดับภาพจะแสดงให้เห็นถึงกระบวนการในการทำสิ่งใดๆ เช่น การเปลี่ยนยางรถเนื่องจากยางรั่ว การลำดับภาพนี้มักใช้ทดสอบนักเรียนเป็นรายบุคคล

2.4 บอกคำพูดของคนในภาพ (Picture in speech bubbles) นักเรียนจะได้รับภาพ ที่ไม่มีคำพูด (อาจเป็นภาพ การ์ตูนช่อง การ์ตูนเรื่อง หรือ ภาพเรื่องราว) แล้วเดาว่าคนกำลังพูดว่าอะไร ผู้ประเมินจะกระตุ้นให้นักเรียนพูดให้มากที่สุด เนื่องจาก จุดประสงค์ของการให้นักเรียนเดาคำพูดของคนในภาพไม่ใช้การเดาให้ถูกต้อง แต่เป็นการแสดงความสามารถในการพูดของนักเรียน วิธีการนี้สามารถใช้ทดสอบนักเรียนเป็นคู่หรือรายบุคคลได้

2.5 บอกเส้นทางตามแผนที่ (Maps) นักเรียนจะได้รับแผนที่ แล้วให้นักเรียนบอกเส้นทางไปตามแผนที่ หากสอบเป็นคู่หนึ่งนักเรียนคนหนึ่งจะเป็นคนบอกเส้นทางอีกคนหนึ่งจะปฏิบัติตามและไปตามเส้นทางบนแผนที่

3. การสัมภาษณ์ (Oral interview) การสัมภาษณ์เป็นการทดสอบการฟัง-พูดที่ดีมากที่สุดแบบหนึ่ง เนื่องจากนักเรียนจะอยู่ในสถานการณ์ที่เป็นจริง การสัมภาษณ์จะเริ่มต้นด้วยการให้นักเรียนบอกรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ ที่อยู่ งานอดิเรก สิ่งที่ชอบ (หรือ

ไม่ชอบ) เป็นต้น ผู้สัมภาษณ์อาจขอให้นักเรียนสะกด ชื่อ หรืออ่านตัวเลข (เลขที่สอบ หมายเลขโทรศัพท์ รหัสไปรษณีย์ ฯลฯ) ในการประเมินผลการพูดด้วยการสัมภาษณ์ ผู้สัมภาษณ์จะต้องทำให้นักเรียนรู้สึกสบายใจในระหว่างการสนทนา วิธีการดำเนินการสัมภาษณ์มีข้อควรปฏิบัติ ดังนี้

3.1 การถามคำถาม (Asking questions) การถามผู้เข้าสัมภาษณ์ ควรเลือกคำถามที่นำไปสู่คำตอบที่น่าสนใจ ไม่ใช่คำถามอะไรก็ได้ ควรพูดให้เป็นธรรมชาติ ไม่ควรกังวลเกี่ยวกับมาตรฐานการใช้ภาษา ควรแสดงความเป็นมิตรกับนักเรียนที่เข้าสัมภาษณ์และมีส่วนร่วมในการสนทนากับนักเรียน แต่ไม่ควรพูดมากจนเกินไป

3.2 การให้คะแนน (Marking) การให้คะแนนไม่ควรทำต่อหน้าผู้เข้าสัมภาษณ์ เนื่องจากจะเป็นการทำให้ผู้เข้าสัมภาษณ์หมดกำลังใจ การให้คะแนนควรทำหลังจากนักเรียนที่ได้รับการสัมภาษณ์ออกจากห้องสอบไปแล้ว

3.3 การสัมภาษณ์เป็นคู่ (Testing students in pairs) การให้นักเรียนเข้าสัมภาษณ์ ครั้งละ 2 คน จะเป็นการลดความเครียดของนักเรียนลงได้ ครูผู้สัมภาษณ์อาจขอให้นักเรียนหาความแตกต่างในภาพ 2 ภาพที่มีลักษณะคล้ายกัน หรือ อาจจัดลำดับภาพใหม่เพื่อเล่าเรื่องตามภาพนั้นๆ หรือครูอาจขอให้นักเรียนเตรียมคำถามมาถามกันเองก็ได้ ข้อดีของการสัมภาษณ์คู่คือผู้สัมภาษณ์จะได้ฟังการสนทนาของนักเรียนที่ระดับภาษาไม่ต่างกันมากเหมือนสัมภาษณ์กับครูผู้ประเมิน และนักเรียนจะแสดงความสามารถในการใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ

4. การสอบโดยใช้ห้องปฏิบัติการทางภาษา (Using a language laboratory) การใช้ห้องปฏิบัติการทางภาษาจะช่วยให้นักเรียนพูดภาษาอังกฤษได้ และนักเรียนจะเคยชินกับการตอบคำถาม ซึ่งอาจเกิดขึ้นในชีวิตจริงซึ่งมีวิธีการปฏิบัติ ดังนี้

4.1 บันทึกคำถามต่างๆ ลงในแถบบันทึกเสียง และกำหนดสถานการณ์สั้นๆ ให้โดยบันทึกลงในแถบบันทึกเสียง นักเรียนจะได้ตอบตามแต่ละสถานการณ์

4.2 กำหนดบทสนทนาซึ่งเป็นสถานการณ์ในชีวิตจริงให้โดยบันทึกลงในแถบบันทึกเสียง ครูผู้ดำเนินการสอบจะอธิบายสถานการณ์ที่กำหนดให้อย่างสั้นๆ ก่อนเริ่มการสนทนา นักเรียนสามารถถามและตอบตามที่ได้ยินจากแถบบันทึกเสียง

4.3 กำหนดบทสนทนาให้ คล้ายแบบ 4.2 แต่การโต้ตอบของนักเรียนจะได้รับการชี้แนะโดยครูจะบันทึกเสียงพูดเบาๆ ในแถบบันทึกเสียงซึ่งจะเป็นตัวช่วยให้นักเรียนรู้ว่าจะได้ตอบอย่างไร

4.4 กำหนดบทสนทนาให้ แล้วนักเรียนอ่านบันทึกประจำวันส่วนหนึ่งที่คัดมาจาก บันทึกดังกล่าวเป็นตารางการนัดหมายในสัปดาห์หนึ่ง นักเรียนจะสนทนาโต้ตอบกับเสียงจากแถบบันทึกเสียง โดยอาศัยข้อมูลจากบันทึกที่ได้อ่าน

5. การทดสอบการพูดที่รวมทักษะอื่นไว้ด้วย (Testing Speaking with Other Skills) เช่น การพูดสามารถทดสอบรวมกับการอ่านได้ โดยนักเรียนอ่านข้อความ เนื้อหาแล้ว อภิปราย เกี่ยวกับสิ่งที่อ่านกับเพื่อนหรือครูผู้ทดสอบ

6. การทดสอบการพูดโดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) การให้นักเรียนแสดง บทบาทสมมติต่างๆ เป็นการทดสอบที่มีประโยชน์ การให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติสามารถทำได้โดยการกำหนดบทบาทและให้สถานการณ์อย่างชัดเจน นักเรียนจะไม่มีเตรียมตัวล่วงหน้าและจะต้องแสดงบทบาทและสถานการณ์ที่ได้รับ

สรุปได้ว่า การวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษนั้น สามารถวัดได้จาก พฤติกรรมด้านต่างๆ ดังนี้ คือ การออกเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ ความคล่องแคล่ว ความเข้าใจ และการสื่อสารแบบปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจากจากเกณฑ์ดังกล่าวพบว่า การวัดพฤติกรรมให้ถูกต้องตามที่กำหนดไว้เป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก แต่อย่างไรก็ตามการวัดพฤติกรรมการพูดที่เหมาะสมก็ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการวัดในแต่ละครั้ง อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงระดับของนักเรียน เนื้อหา และกิจกรรมที่เหมาะสมด้วย

2. เอกสารเกี่ยวกับเกมภาษาที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษา

2.1 ความหมายของเกม

มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของเกม ดังนี้

ไรท์ เบทเทอร์ริดจ์ และ บัคบี (Wright, Betteridge and Buckby. 1998 : บทนำ) ให้ความหมายของเกมภาษาว่า เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาในบรรยากาศที่ สนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่เครียดและทำให้การฝึกภาษามีความหมาย

กรมวิชาการ (2542 : 157) ได้ให้ความหมายของเกมทางภาษาว่า เกมเป็นสื่อ ประเภทวิธีการ ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาอย่างหลากหลาย เกิดความสนุกสนาน รู้จักทำงานร่วมกัน ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้

ธนรัตน์ ศรีรัตน์ (2543 : 20) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมดังนี้ เกมการสอน หมายถึง กิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ประกอบไปด้วยผู้เล่น กฎเกณฑ์และกติกา โดยมี จุดมุ่งหมายให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสามารถช่วยให้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ ง่ายและรวดเร็ว

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 2) กล่าวว่าเกมทางภาษา หมายถึงกิจกรรมการ เรียนรู้ทักษะทางภาษาที่สนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและสมาชิกในกลุ่ม ภายใต้ เงื่อนไขและวัตถุประสงค์ที่กำหนด

สรุปได้ว่า เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางภาษาซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและผ่อนคลาย ประกอบไปด้วยผู้เล่น กฎเกณฑ์ และกติกา เกมทางภาษายังช่วยให้เข้าใจ จดจำบทเรียนได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น เกิดการเรียนรู้ทั้งรายบุคคล และเป็นกลุ่มภายใต้วัตถุประสงค์และเงื่อนไขที่กำหนด

2.2 ทฤษฎีของเกมในการสอน

บูค็อค (Boocock. 1974 : 107 – 108) ได้เสนอทฤษฎีของเกมในการสอน (Theory of Instructional Gaming) ดังนี้

1. เกมมีอำนาจจูงใจให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียน หลักสูตรในการเรียนการสอนของโรงเรียนส่วนใหญ่ เน้นที่การถ่ายทอดเนื้อหาแก่นักเรียน เป็นการมองข้ามส่วนที่สำคัญที่สุดในการเรียนการสอน คือ ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อจุดหมายของการเรียน เกมเป็นสิ่งดึงดูดใจอันเป็นสากล การเล่นเกมของนักเรียนก่อให้เกิดเจตคติที่ดีอันเป็นผลให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นในตัวนักเรียนเอง

2. เกมก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีในการเรียนการสอน เกมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น เกมช่วยสอนวินัยในตนเอง คือทุกคนต้องเคารพกฎเกณฑ์ในการเล่น เป็นการฝึกตัวเองอย่างมีเหตุผล คือ รู้ว่าตัวเองแพ้หรือชนะเพราะการกระทำของตนเอง รูปแบบของเกมที่แข่งขันจะมีผลต่อสัมพันธภาพระหว่างนักเรียน เช่น ถ้านักเรียนที่ได้รับรางวัลเพียงคนเดียวก็จะทำให้เกิดช่องว่างกับเพื่อนร่วมห้อง การแข่งขันเกมโดยได้รับรางวัลเป็นกลุ่มจะทำให้ผู้เล่นเกมที่มีความสามารถเฉพาะตัว ทำให้เพื่อนร่วมทีมได้รับรางวัลเหมือนกับที่ตนได้รับ ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน นอกจากนี้ เกมช่วยเปลี่ยนบทบาทของครูจากการเป็นผู้เคร่งครัดในระเบียบวินัย ผู้ตัดสินการทำงานและลงโทษนักเรียนมาเป็นผู้ให้รางวัล

3. เกมช่วยเชื่อมโยงโลกภายนอกกับโลกภายในโรงเรียน เพราะว่าเกมเป็นรูปแบบของความจริง นักวิเคราะห์หลายคนได้ตั้งข้อสังเกตที่จะใช้เพื่อจูงใจกำหนดบทบาทและพฤติกรรมอันเหมาะสมกับการร่วมกลุ่ม นักวิเคราะห์เหล่านั้นยังได้สรุปความเห็นว่าเกมบรรจุลงในช่วงเวลาเรียนไม่เป็นการเปล่าประโยชน์กับเด็ก ทำให้เด็กได้ทราบบทบาท หน้าที่ทางสังคมและเป็นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของเด็กด้วย

2.3 ประเภทของเกมที่ใช้ในการสอนภาษา

เกมทางภาษามีหลายประเภท แต่ละประเภทยังมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนทั้งสิ้น ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้แบ่งชนิดของเกมภาษาไว้หลากหลายวิธี เช่น แบ่งตามวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของการสอน แบ่งตามเนื้อหาทางการเรียนภาษาระดับประถมศึกษา หรือแบ่งตามลักษณะการเล่น เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อมุ่งส่งเสริมให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น คณะนักวิชาการบริษัทนันทนมิบิลส์ (2541 : 15) ได้จัดประเภทเกมฝึกภาษาระดับประถมศึกษา ไว้ดังนี้

1. เกมฝึกตัวอักษร (Alphabet Games)
2. เกมฝึกการออกเสียง (Pronunciation Games)
3. เกมฝึกการฟังและการพูด (Listening and Speaking Games)
4. เกมฝึกคำศัพท์ (Vocabulary Games)
5. เกมฝึกการสะกดคำ (Spelling Games)
6. เกมฝึกไวยากรณ์ (Structure Practice Games)
7. เกมฝึกการอ่าน (Reading Games)

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 11) ได้จัดประเภทของเกมฝึกภาษาไว้ดังนี้ คือ

1. เกมฝึกทบทวนเกี่ยวกับตัวเลข (Number Games)
2. เกมฝึกทบทวนศัพท์ (Vocabulary Games)
3. เกมฝึกโครงสร้างทางภาษา (Structure Games)
4. เกมฝึกการสะกดคำศัพท์ (Spelling Games)
5. เกมฝึกการสนทนา (Conversation Games)
6. เกมฝึกการเขียน (Writing Games)
7. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Games)

สรุปได้ว่า การจัดแบ่งประเภทของเกมภาษาเป็นประเภทต่างๆ นั้น มีวัตถุประสงค์หลายประการ เช่น แบ่งได้ตามลักษณะของจุดประสงค์ เนื้อหาและวิธีการฝึกเพื่อความสะดวกในการคัดเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอนและบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

2.4 จุดประสงค์ในการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้งต้องทราบจุดมุ่งหมายในการใช้เกมเสียก่อน ซึ่งคณะนักวิชาการบริษัชนานมีบุคส์ (2541 : 14) และกุลยา แสงเดช (2545 : 181) ได้กล่าวไว้โดยสรุปดังนี้

1. เพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น
2. เพื่อช่วยย้ำในสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งในด้านคำศัพท์ การออกเสียง การฟังและการพูด การสะกดการอ่าน ตลอดจนรูปแบบประโยคต่างๆ
3. เพื่อช่วยจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของนักเรียนด้วยการนำปัญหาของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปแบบของการเล่น
4. เพื่อช่วยฝึกความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจ การปฏิบัติตนตามคำสั่ง และการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ
5. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

สรุปได้ว่า จุดประสงค์ในการใช้เกมประกอบการสอน เพื่อต้องการสร้างความสนใจของนักเรียนให้อยากเรียนภาษาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ช่วยย้ำและแก้ไขในสิ่งที่ยังเป็นปัญหาในการเรียนของนักเรียนในรูปแบบของการเล่นที่สนุกสนาน ให้นักเรียนได้ฝึกความคิด ความเข้าใจ และใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่วเป็นอัตโนมัติ

2.5 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน

เกมทางภาษานั้นเป็นกิจกรรมที่ดีและมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาเป็นอย่างยิ่ง ทั้งต่อตัวนักเรียนและครูผู้สอน ดังที่นักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวไว้ดังนี้

ศิริยา คณิธรานนท์ (2541 : 18) ได้สรุปประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา
3. ช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถทางภาษา
5. ช่วยลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา
6. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 3) ได้กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการจัดการเรียนการสอนภาษาดังนี้

1. ช่วยผู้สอนทำให้เนื้อหากระจำง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยส่งเสริมสมรรถภาพในการสอนของผู้สอน
3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาแต่ละช่วงได้ โดยสังเกตจาก
4. การตอบคำถามหรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมเกมนั้น
5. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนของนักเรียน
6. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียน

ที่เรียนอ่อนได้

จรุงพร แสงจันทร์ (2543 : 21) กล่าวว่า เกมภาษาช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทั้ง 4 ด้าน

สรุปได้ว่า เกมทางภาษานั้นมีประโยชน์อย่างมากต่อทั้งนักเรียนและผู้สอน เนื่องจากเกมช่วยให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น เพราะเกมสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทั้ง 4 ด้าน ช่วยให้ผู้สอนสามารถสอนเนื้อหาของบทเรียนให้เข้าใจง่าย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ได้ฝึกภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน เพลิดเพลินจากการทำกิจกรรมและได้เรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้เกมายังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย

2.6. หลักการเลือกเกมในการสอน

การเลือกเกมในการสอนเป็นขั้นตอนสำคัญประการหนึ่งในการเรียนภาษา การใช้เกมในการเรียนจะประสบความสำเร็จได้นั้น ผู้สอนต้องมีหลักเกณฑ์ในการเลือกเกมที่เหมาะสม ซึ่งมีผู้ให้หลักเกณฑ์การเลือกเกมในการสอนดังนี้

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 2) ได้ให้แนวทางในการเลือกเกมในการสอนดังนี้

1. จะต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับสภาพชั้นเรียนและอายุของนักเรียน ครูต้องสามารถควบคุมชั้นเรียนได้ เกมประเภทให้เล่นเป็นทีมดีที่สุด เช่น เกม What is it? ฝึกหลักไวยากรณ์ Yes/No question และคำตอบ Yes, it is./ No, it isn't. เกมฝึกปฏิบัติตามคำสั่ง (Imperative sentence games) ก็ช่วยในการฝึกฝนทักษะการฟังอย่างดี

2. เกมที่มีนักเรียนเล่นคนเดียวอาจใช้เกมเล่นคู่ (Game for pairs) มาเล่นได้ เกม Furnish the room ฝึกการใช้ Preposition และคำถาม เช่น "Where is the bed? และ Is it near the table?" ครูเป็นผู้ออกคำสั่งหลังจากจบเกมแล้ว นักเรียนจะเป็นผู้ออกคำสั่งให้ครูทำตามอีกครั้งหนึ่ง

3. เกมสำหรับชั้นที่มีนักเรียนมาก ควรเป็นเกมที่แข่งเป็นทีม คำตอบอาจใช้สัญญาณแทนการพูดเพื่อไม่ให้เสียงดังเกินไป หรือให้เล่นเกมกระดาษและดินสอ (Pencil and paper game)

เรืองศักดิ์ อำไพพันธ์ (2542 : 5 - 6) กล่าวว่า เกมที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่ม จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบดังต่อไปนี้ทั้งด้านปริมาณ ความเป็นไปได้ เช่น

1. จำนวนนักเรียน

2. สถานที่

3. อายุ

4. ระดับนักเรียน

5. เวลา

6. สาระเนื้อหาที่กำลังเรียน

7. ผลกระทบอื่นๆ เช่น เสียงดังรบกวนห้องข้างเคียง วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ภาษาของผู้เล่นและความเป็นอยู่ เพศ ชาย หญิง เป็นต้น ในการเตรียมตัวก่อนเล่นเกม ดอบสัน (Byrn. 1981 : 155 – 157; citing Dobson. 1974) ได้อธิบายไว้ดังนี้

1. ก่อนจะเล่นเกม ควรเล่าให้นักเรียนฟังถึงขั้นตอน วิธีการเล่นให้นักเรียนได้ออกความเห็นชอบหรืออยากเล่นเกมไหนๆ หรือไม่

2. หาเกมที่นักเรียนส่วนใหญ่ทั้งชั้นร่วมกันเล่นได้ ถ้าชั้นใหญ่มากอาจจะแบ่งกลุ่มหนึ่งเป็นผู้ดู กลุ่มหนึ่งเป็นผู้เล่น หรือแบ่งเล่นเป็นกลุ่มๆ ก็ได้

3. ต้องพิจารณาถึงความยากง่าย พอที่กลุ่มของนักเรียนจะเล่นได้

4. อย่างเล่นเกมตอนต้นชั่วโมง

5. อธิบายการเล่นเกมอย่างละเอียด
6. ควรเป็นหัวหน้าการเล่นเสมอหรืออาจเป็นกรรมการก็ได้
7. เล่นตามกฎอย่างเคร่งครัด
8. พึงให้เด็กกระสืออยู่ตลอดเวลาว่าตนกำลังเรียนจากการเล่น ไม่ใช่เล่นอย่างเดียว

จะต้องฝึกภาษาไปด้วย

9. ถ้ามีการแข่งขันเป็นทีม ต้องแบ่งให้ทุกกลุ่มมีนักเรียนเก่ง อ่อน จำนวนเท่ากัน
 10. เกมนั้นควรใช้เวลาเตรียมการไม่มากนัก
 11. สังเกตพฤติกรรมโต้ตอบของนักเรียนต่อเกมนั้นๆ พยายามทำให้นักเรียนที่
ซ้าอยเกิดความภูมิใจและคอยกระตุ้นทุกคนให้ตื่นตัวอยู่เสมอ
 12. ถ้าเกมที่กำลังเล่นอยู่ไม่ประสบผลสำเร็จอาจจะเปลี่ยนเกมได้
- สรุปได้ว่า การเลือกเกมในการสอน ควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่
เรียนระดับของนักเรียน อายุ ความสนใจ เวลา จำนวนของนักเรียนและสภาพของชั้นเรียนด้วย
เนื่องจากอาจบกวนการเรียนของชั้นอื่นๆ ได้ นอกจากนี้เกมควรเป็นเกมการแข่งขันที่สนุก มี
การเคลื่อนไหว มีทั้งประเภทเดี่ยว คู่ และเป็นกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมใน
การทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง ในการเล่นเกมควรบอกจุดมุ่งหมายในการเล่น เกม อธิบายกฎ
กติกาการเล่นให้ละเอียด ชัดเจน และควรมีการสาธิตการเล่นให้นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่น
ที่ถูกต้องด้วย

3. งานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา

3.1 งานวิจัยในประเทศ

สมบัติ สิริคงคาสกุล (2539) ได้ศึกษาผลของการสอนกลวิธีในการสื่อสาร ที่มีผล
ต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนกลวิธีในการสื่อสารมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ
เพื่อการสื่อสารสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รัตติยา ภูมิสายดรุ (2540) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อ
การสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนนาจารย์วิทยา จังหวัดกาฬสินธุ์
โดยใช้หลักการจัดกิจกรรม The Information Gap Principle พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอน
ด้วยรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้หลักการจัดกิจกรรม The Information
Gap Principle มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือ
ครูและทำให้นักเรียนกล้าพูด กล้าแสดงออกและใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้น

อนุภาพ ดลโสภณ (2540) ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกุศตรองวิทยาคาร จังหวัดกาฬสินธุ์ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู

ทันทิวา สุรวัต (2540) ทำการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการฟัง - พูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโคกกระเทียมวิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี ที่ได้รับการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของคิธ จอห์นสัน และวิธีการสอนตามคู่มือครู พบว่า นักเรียนได้รับการสอนตามหลักการจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสารของคิธ จอห์นสันและการสอนตามคู่มือครูมีความสามารถด้านการฟัง - พูดภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนตามหลักการจัดกิจกรรมของ คิธ จอห์นสัน มีความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู

ประสิทธิ์ กัลปพฤกษ์ (2542) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเขื่องในพิทยาคาร จังหวัดอุบลราชธานี ผลการศึกษาพบว่า การใช้กิจกรรมคู่ในชั้นเรียนทำให้นักเรียนมีการพัฒนาพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษ ในเรื่องความสนใจในการสื่อสาร ความพยายามที่จะสื่อสารโดยใช้ทั้งภาษาพูดและท่าทาง อยู่ในระดับดีมากและมีการพัฒนาระดับความสามารถทางทักษะการพูดภาษาอังกฤษในเรื่องความคล่องแคล่ว ความสามารถในการพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ คุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสารและสำเนียงในการพูดอยู่ในระดับมาก

ศศิลักษณ์ เกตุจรัส (2543) ได้ศึกษาการใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสารพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ่อทองวงษ์จันทร์-วิทยา จังหวัดชลบุรี ผลการทดลองพบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาเลา จังหวัดร้อยเอ็ด ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมที่พัฒนาโดยกระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้เป็นร้อยละ 83.10

3.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ออร์คัทท์ (Orcutt. 1972 : 147 - A) ทดลองใช้เกมประกอบการเรียนการสอนว่าจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะและพฤติกรรมของเด็กอย่างไร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับอนุบาล โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งสอนโดยให้นักเรียนเลือกเกมเอง กลุ่มที่สองสอนโดยครูเป็นผู้เลือกเกมให้ กลุ่มที่สามสอนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการสอนคือชุดการสอน ของคอตกิน (Cotkin) และแบบทดสอบอีก 3 ชุด ผลการทดลองปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่เลือกเกมเอง มีความสามารถในการใช้ภาษาดีกว่ากลุ่มที่ครูเลือกให้และกลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงกว่ากลุ่มที่สอนปกติ นอกจากนี้ กลุ่มที่ใช้เกมประกอบการสอนยังมีคะแนนแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ใช้เกมประกอบ

ดิกเกอร์สัน (Dickerson. 1976 : 6456 - A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยใช้เกมเคลื่อนไหว (Active games) เกมเฉื่อย (Passive games) และกิจกรรมปกติ (Traditional activities) เป็นสื่อในการเรียนการสอน ศึกษาแก่นักเรียนชาย 146 คน และนักเรียนหญิง 128 คน โดยที่กลุ่มที่เรียนด้วยเกมการเคลื่อนไหว จะเป็นการเล่นเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย กลุ่มที่เรียนด้วยเกมเฉื่อย จะเป็นการเล่นที่ใช้บัตรคำและกระดานดำ ส่วนกลุ่มที่เรียนตามปกติจะทำแบบฝึกหัดลงสมุด ผลปรากฏดังนี้ กลุ่มที่เล่นเกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมเฉื่อยและกลุ่มที่ทำกิจกรรมปกติ พินเตอร์ (Pinter. 1977 : 710 - A - 71) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งสอนโดยใช้เกมการศึกษาและสอนตามตำราแก่นักเรียนระดับ 3 จำนวน 94 คน หลังการทดลองสามสัปดาห์ได้ทำการทดสอบเพื่อหาความคงทนในการจำ ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษา มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนจากการสอนตามตำรา

เอสโคลา (Escola.1980 : 1985 - 1986 - A) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสาร ที่มีผลต่อการพัฒนาการด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้แบบทดสอบ Modern Language Association – Cooperative Language Test โดยเปรียบเทียบผลการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนชาวเยอรมัน ระดับ 2 และระดับ 4 ซึ่งกำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษาในมลรัฐแมริแลนด์ จำนวน 61 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คนและกลุ่มควบคุม 31 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการฝึกทักษะการฟัง-พูด โดยใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสาร ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการสอนแบบปกติ ผลการศึกษาพบว่าความสามารถของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม พัฒนาการด้านทักษะฟัง -พูดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสาร ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการฟังและการพูดมากขึ้น

เดบรีเซย์ (Dabrisay. 1982 : 76 – 84) ได้ศึกษาการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ในมหาวิทยาลัยออตตาวา โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม คือกลุ่มทดลอง ได้รับการฝึกทักษะการรับรู้ในระดับความสัมพันธ์ระหว่างประโยค (Discourse level) เป็นสถานการณ์ใช้ภาษาในสถานการณ์จริงและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการฝึกกระสวนประโยค (Pattern drill) ด้วยการตั้งคำถามพร้อมทั้งมีคำตอบให้เลือกเกี่ยวกับความเข้าใจในเรื่องที่อ่านแล้วทดสอบโดยใช้สถานการณ์จริง ซึ่งมี 3 แบบ คือให้นักเรียนสัมภาษณ์เจ้าของภาษาให้ได้มากที่สุดภายในเวลา 4 นาที ให้บรรยายลักษณะของผู้แสดงในขณะที่ดูการแสดง และให้พูดในหัวข้อที่กำหนดภายในเวลา 3 นาที ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ฝึกทักษะการใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสาร ได้คะแนนสูงกว่านักเรียนที่ฝึกโดยไม่ใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสารอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เกรก (Craigie. 1991 : 2263) แห่งมหาวิทยาลัยเซาท์เทิร์นมิสซิสซิปปีได้ศึกษาผลของการใช้เกมที่มีต่อทัศนคติต่อโรงเรียนของนักเรียนผิวดำระดับ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ชายผิวดำระดับ 3 จำนวน 112 คน คัดเลือกจากโรงเรียนประถมศึกษา ในเมืองนิวออร์ลีอันเป็นนักเรียนอ่อน 61 คน ปานกลาง 51 คนนำเกมเข้าไปใช้ในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และศิลปะ ด้านภาษาในกลุ่มทดลอง ส่วนนักเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุมสอนด้วยวิธีธรรมดาไม่ได้ใช้เกมเข้าไปประกอบในการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าถ้านำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนกันอย่างต่อเนื่องมาเป็นเวลานานๆ ก็จะมีส่งผลต่อทัศนคติและคุณภาพทางการเรียนการสอนในทางบวกได้

จากการศึกษาทฤษฎี หลักการและงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าการใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา เพื่อพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาและเกิดความสนุกสนานในการเรียน ทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้อย่างดียิ่ง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสหงสาราม โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา เพื่อให้การวิจัยบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง
2. ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า
3. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนวัดดิสหงสาราม สำนักงานเขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร เลือกตัวอย่าง 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนมี 42 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 3 ห้องเรียน

ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน
3. แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน
4. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบการสอน (ภาคผนวก ข หน้า 74)

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร
ประกอบการสอน มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชา จุดประสงค์ในการ
เรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 คู่มือการจัด
การเรียนการสอนสาระภาษาต่างประเทศ ช่วงชั้นที่ 2 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

1.2 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในสาระของหลักสูตรและมาตรฐานการเรียนรู้
ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 โดยศึกษาใน 10 หัวข้อทางภาษา
(Functions) ดังนี้ 1) การขอร้อง (Making Requests) 2) การซื้อขาย (Selling and Buying)
3) การบอกเส้นทาง (Telling Directions) 4) อาชีพ (Asking about People's occupations)
5) การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม (Ordering Food and Drink) 6) การบอกเวลา (Telling Time)
7) สภาพอากาศ (Asking and Talking about the Weather) 8) กิจกรรมยามว่าง (Asking
about One's Hobbies) 9) ความชอบและไม่ชอบ (Asking about Likes and Dislikes)
10) การทักทายและการแนะนำตัว (Greeting and Introducing Oneself)

1.3 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกมภาษาและกิจกรรมทางภาษาจากหนังสือต่างๆ
ดังต่อไปนี้ 1) Heinemann Children's Games, 2) Play Games with English I 3) Language
Teaching Games and Contents 4) 100 Language Games 5) เกมประกอบการเรียนการ
สอนภาษาอังกฤษของสุภาภรณ์ ทองใบ 6) 45 กิจกรรมและวิธีการสอนภาษาอังกฤษระดับ
ประถมศึกษาของประนอม สุรัสวดี, 7) เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษของคณะนักวิชาการบริษัท
นานมีบุ๊คส์ จำกัด 8) กิจกรรมภาษา อังกฤษกับเด็ก ฉบับแปลโดยเตือนใจ เฉลิมกิจ 9) กิจกรรม
ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กเล็ก ฉบับแปลโดย กุลทิพย์ ไห้ตรัตนะ 10) เกมภาษาอังกฤษสำหรับ
เด็ก ฉบับแปลโดยเตือนใจ เฉลิมกิจ เพื่อนำมาปรับให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษา
อังกฤษในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมและกิจกรรมประกอบการสอน ตามเนื้อหา

1.5 ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาที่กำหนด โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ
ตรวจสอบและนำมาพิจารณาแก้ไขปรับปรุง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ (ภาคผนวก ก หน้า 65)

การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 หมวดสาระภาษาต่างประเทศ
ช่วงชั้นที่ 2

2.2 ศึกษาระเบียบการประเมินผลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลและประเมินผล
การเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาและตำรา ดังต่อไปนี้

- กิจกรรมการวัดและประเมินผลของ ฮีตัน (Heaton.1990)
- แบบทดสอบวัดผลความสามารถภาษาอังกฤษจากหนังสือ “แนวการสร้าง

ข้อสอบ” ของ อัจฉรา วงษ์โสธร (2538)

- การพัฒนาข้อสอบภาษาอังกฤษให้เป็นมาตรฐาน ของ อัจฉรา วงษ์โสธร (2545)

- แนวทางในการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือเทคนิคการสร้างข้อสอบระดับ
ประถมศึกษา ของ สุจิตรา หังสพฤกษ์ (2538)

2.3 แบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้ ครอบคลุมเนื้อหาภาษาอังกฤษที่ใช้ตาม
แผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดทำข้อสอบแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผู้สอนถามให้นักเรียนตอบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นการสอบโดยครูกำหนดสถานการณ์ต่างๆ หลายสถานการณ์ให้
นักเรียนเลือกหัวข้อพูดสนทนากับตอบคำถามหรือบรรยายภาพ

2.4 นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

2.5 เกณฑ์ประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ศึกษาเกณฑ์การวัด
ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษด้านการพูดของ ฮีตัน (Heaton. 1990 : 68 - 71), FSI
(Foreign Service Institute. 1979), FCE (First Certificate in English. 1987), J.L.D. Clark.
1972) เพื่อให้เหมาะกับระดับของกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยจึงได้ปรับเกณฑ์ความสามารถดังกล่าว
โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

ระดับ 5 พูดสนทนาได้คล่องและมีความมั่นใจ ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์
ถูกต้องทั้งหมด ออกเสียงถูกต้องชัดเจน พูดราบรื่น

ระดับ 4 พูดสนทนาได้คล่องและมีความมั่นใจ ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ผิดน้อย
มาก ออกเสียงค่อนข้างชัดเจน มีผิดบ้างเล็กน้อย พูดค่อนข้างราบรื่น

ระดับ 3 พูดสนทนาได้ค่อนข้างคล่อง มีความมั่นใจ ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์
ผิดบ้าง ออกเสียงไม่ชัดเจนเป็นครั้งคราว พูดค่อนข้างราบรื่น

ระดับ 2 พูดสนทนาได้บ้างเล็กน้อย ไม่ค่อยมั่นใจ ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์
ผิดบ่อยๆ ออกเสียงผิดค่อนข้างมาก พูดไม่ราบรื่น หยุดพูดบ่อย

ระดับ 1 พูดสนทนาเกือบไม่ได้ ไม่มั่นใจ ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ผิดมาก
ออกเสียงส่วนมากไม่ถูกต้อง พูดไม่จบประโยค พูดแล้วหยุดนาน

กำหนดวิธีการให้คะแนนโดยมีผู้ให้คะแนน 2 คน ได้แก่ ผู้วิจัยและครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 1 ท่าน คือ นางสาวกรรณิการ์ ตันทัพไทย อาจารย์ 2 ระดับ 7 โรงเรียนวัดตีสงสาราม ซึ่งได้มีการทำความเข้าใจให้ตรงกันเกี่ยวกับแบบทดสอบ เกณฑ์และวิธีการให้คะแนนระหว่างการสอบจะมีการบันทึกแถบเสียงการสอบ เพื่อนำมาประกอบการพิจารณาให้คะแนน โดยนำคะแนนจากผู้ประเมินทั้ง 2 คน มารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ย

3. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน (ภาคผนวก ก หน้า 72)

การสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับแบบสังเกตพฤติกรรมจากหนังสือ “การประเมินผล การเรียน” ของ วิภาพร พงศ์อาจารย์ (2542 : 102 - 110) “หนังสือการวัดผลด้านจิตพิสัย” ของ ล้วน สายยศ (2543 : 66 - 116)

3.2 ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยของ สุกัญญา ศิลประสาธ (2544 : 46 - 47) และศศิลักษณ์ เกตุจรุง (2543 : 119)

3.3 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแบบของไลเคิร์ต (Likert's Scale) ซึ่งมีรายการพฤติกรรม จำนวน 7 ข้อ โดยผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุงเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยและผู้สังเกตอีก 1 คน จะสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนเป็นรายบุคคลตลอดทุกแผนการจัดการเรียนรู้ แต่จะให้คะแนนเป็น 5 ระยะ ดังนี้ คือ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 เพื่อประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนขณะที่เรียน ว่านักเรียนมีความสามารถในระดับใด

4. แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน (ภาคผนวก ข หน้า 73)

การสร้างแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน มีขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับแบบประเมินตนเองด้านการพูดจากหนังสือ “แนวการสร้างข้อสอบทางภาษา” ของอัจฉรา วงษ์โสธร (2538 : 44 - 45)

4.2 ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยของสุกัญญา ศิลประสาธ (2544 : 45) และศศิลักษณ์ เกตุจรุง (2543 : 147 - 119)

4.3 แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน มีลักษณะเป็น
 มาตรฐานแบบประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแบบของไลเคิร์ท (Likert's Scale)
 ผู้วิจัยได้กำหนดรายการพฤติกรรม 7 ข้อ โดยเกณฑ์การประเมินเช่นเดียวกับแบบสังเกต
 พฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งนักเรียนจะประเมินตนเองเป็นระยะ 5 ระยะ
 ดังนี้ คือ หลังจากเรียนตามแผนการสอนที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 เพื่อให้นักเรียนประเมินความ
 สามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของตนเอง ภายหลังจากได้รับการสอนว่านักเรียนมีความ
 สามารถในระดับใด

ดำเนินการทดลอง

แผนการจัด การ เรียนรู้ที่	ชื่อเกมและ กิจกรรม	เนื้อหาทาง ภาษา	เครื่องมือ	ผู้ใช้ เครื่องมือ	จุดประสงค์
ก่อนการ ทดลอง			Pre - test	นักเรียน	วัดความรู้ความ สามารถพื้นฐานด้าน การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียน
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 1 – 2	Game (Hello)	การทักทายและ การแนะนำตัว Greetings and Introducing Oneself			
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 3 – 4	Interview	อาชีพ Asking about People's Occupations	แบบประเมิน ตนเอง แบบสังเกต พฤติกรรม	นักเรียน ครู	ประเมินความ สามารถด้านการพูด ภาษาอังกฤษของ นักเรียน ขณะที่เรียน คาบที่ 4
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 5 – 6	Information gap	การบอก เส้นทาง Telling Directions			

ดำเนินการทดลอง (ต่อ)

แผนการจัดการ การเรียนรู้ที่	ชื่อเกมและ กิจกรรม	เนื้อหา ทางภาษา	เครื่องมือ	ผู้ใช้ เครื่องมือ	จุดประสงค์
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 7 – 8	Find someone who ...	กิจกรรมยามว่าง Asking about One's Hobbies	แบบประเมิน ตนเอง แบบสังเกต พฤติกรรม	นักเรียน ครู	ประเมินความ สามารถด้านการพูด ภาษาอังกฤษของ นักเรียน ขณะที่เรียน คาบ ที่ 8
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 5 คาบที่ 9 – 10	Game (What you need quartet)	การขอร้อง Making Requests			
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 6 คาบที่ 11 – 12	Survey	ความชอบและ ความสนใจ Asking about Likes and Dislikes	แบบประเมิน ตนเอง แบบสังเกต พฤติกรรม	นักเรียน ครู	ประเมินความ สามารถ ด้านการพูด ภาษาอังกฤษของ นักเรียน ขณะที่เรียน คาบที่ 12
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 7 คาบที่ 13 – 14	Game (May I take your order?)	การสั่งอาหาร และเครื่องดื่ม Ordering Food and Drink			
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 8 คาบที่ 15 – 16	Game (Clock race)	การบอกเวลา Telling Time	แบบประเมิน ตนเอง แบบสังเกต พฤติกรรม	นักเรียน ครู	ประเมินความ สามารถ ด้านการพูด ภาษาอังกฤษของ นักเรียน ขณะที่เรียน คาบที่ 16
แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 9 คาบที่ 17 – 18	Game (season quarter)	สภาพอากาศ Asking and Talking about the Weather			

ดำเนินการทดลอง (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ชื่อเกมและกิจกรรม	เนื้อหาทางภาษา	เครื่องมือ	ผู้ใช้เครื่องมือ	จุดประสงค์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 คาบที่ 19 - 20	Role-Play	การซื้อขาย Selling and Buying	แบบประเมินตนเอง แบบสังเกตพฤติกรรม	นักเรียน ครู	ประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ขณะที่เรียนคาบที่ 20
หลังการทดลอง			Post-test แบบทดสอบหลังการทดลอง	นักเรียน	วัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากได้รับการสอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนการทดลองจากนั้นจึงสอนตามแผนการสอนโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา (ภาคผนวก ก หน้า 66)
2. ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการพูดของนักเรียนโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษเป็นระยะระหว่างดำเนินการสอนตามแผนการสอนที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 รวม 5 ครั้ง (ภาคผนวก ก หน้า 72)
3. ให้นักเรียนประเมินความสามารถด้านการพูดของตนเองเป็นระยะ หลังจากการเรียนตามแผนการสอนที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 รวม 5 ครั้ง โดยใช้แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษ (ภาคผนวก ก หน้า 73)
4. ทดสอบความสามารถด้านการพูดของนักเรียนหลังทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษชุดเดียวกับก่อนการทดลอง

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังการทดลองจากแบบทดสอบวัดความสามารถ โดยใช้สูตร t-test แบบ dependent samples
2. นำผลการสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษ มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย แล้วเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยแต่ละระยะ เพื่อศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการพูดของนักเรียน โดยมีเกณฑ์การแปลค่าความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543 : 107)

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความสามารถมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความสามารถมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความสามารถปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความสามารถน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	มีความสามารถน้อยที่สุด

3. นำผลการประเมินตนเองของนักเรียน ด้านการพูดภาษาอังกฤษมาคำนวณหา
ค่าเฉลี่ยโดยใช้สูตรของลัวน สายยศและอังคณา สายยศ (2540 : 53) แล้วเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย
แต่ละระยะ เพื่อศึกษาทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษา
อังกฤษของตนเอง โดยมีเกณฑ์การแปลค่าความหมายของค่าเฉลี่ยเช่นเดียวกับการสังเกต
พฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ย (ลัวน สายยศและอังคณา สายยศ. 2540 : 53) หาค่าเฉลี่ยจากแบบประเมิน
ตนเองของนักเรียนและแบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้สูตร

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

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนข้อมูล

2. หาค่า t - test แบบ dependent samples (ลัวน สายยศและอังคณา สายยศ.
2540 : 248) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการ
ทดลองโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาการใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสารเพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสงสาราม โดยทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง 42 คน ใช้เวลาทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 60 นาที

สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t – distribution
df	แทน	ระดับขั้นของความเป็นอิสระ (degree of freedom)
p	แทน	ความน่าจะเป็นสำหรับบอกนัยสำคัญทางสถิติ
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 เปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลัง การเรียนโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร

ส่วนที่ 2 การสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ระหว่างเรียน โดยใช้เกมและ กิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร

ส่วนที่ 3 การประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน จากการเรียน โดยใช้เกม และกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 เปรียบเทียบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลัง การเรียนโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบการวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนตอนที่ 1 และ ตอนที่ 2 ก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งตอนที่ 1 คะแนนเต็ม 10 คะแนน ส่วนตอนที่ 2 มีคะแนนเต็ม 5 คะแนน รวมทั้ง 2 ตอน มีคะแนนรวม 15 คะแนน ให้คะแนนโดยผู้ประเมิน 2 คน จากนั้นนำค่าเฉลี่ยของ ผลต่างคะแนนทดสอบก่อนและหลังการทดลองมาเปรียบเทียบกัน โดยใช้สูตร t-test แบบ dependent

ผลการวิเคราะห์นำเสนอ ดังนี้

ตาราง 1 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสทองสราวม ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร

ความสามารถทางการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียน	t- test				
	X	S.D.	t	df	p
ก่อนได้รับการสอนด้วยเกมและกิจกรรมทางภาษา	5.98	1.282	29.07**	41	.000
หลังได้รับการสอนด้วยเกมและกิจกรรมทางภาษา	13.07	1.799			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากตาราง 1 แสดงว่าความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน กลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวคือ นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลัง การทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

เนื่องจากข้อสอบมี 2 ตอน ผลของการทดสอบสามารถแยกให้เห็นในแต่ละตอน ดัง
ตาราง 2

ตาราง 2 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน
ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร ตอนที่ 1 และ
ตอนที่ 2 และคะแนนรวม

ลำดับ ที่	คะแนนตอนที่ 1		ผลต่าง	คะแนนตอนที่ 2		ผลต่าง	รวมคะแนนทั้ง 2 ตอน		ผลต่าง
	ก่อน	หลัง		ก่อน	หลัง		ก่อน	หลัง	
1.	3	6	5	2	4	2	6	10	4
2.	3	9	6	1.5	3	1.5	4.5	12	7.5
3.	4	9	5	2	4.5	2.5	6	13.5	7.5
4.	4	8	4	2	5	3	6	13	7
5.	5	10	5	2	3	1	7	13	6
6.	5	10	5	1	4	3	6	14	8
7.	5	9	4	1.5	3	1.5	6.5	12	5.5
8.	3	8	5	1	3.5	2.5	4	11.5	7.5
9.	3	10	7	1	3	2	4	13	9
10.	4	10	6	2	3.5	1.5	6	13.5	7.5
11.	4	6	2	2	3.5	1.5	6	9.5	3.5
12.	4	6	2	1	3	2	5	9	4
13.	4	7	3	1	5	4	5	12	7
14.	4	7	3	1	4	3	5	11	6
15.	4	9	5	1.5	5	3.5	5.5	14	8.5
16.	5	10	5	2.5	5	2.5	7.5	15	7.5
17.	5	10	5	2	5	3	7	15	8
18.	3	6	3	1	3	2	4	9	5
19.	5	9	4	1.5	4	2.5	6.5	13	6.5
20.	5	10	5	2	4.5	2.5	7	14.5	7.5
21.	4	8	4	1.5	3	1.5	5.5	11	5.5
22.	4	10	6	1.5	4	2.5	5.5	14	8.5
23.	4	10	6	2	5	3	6	15	9
24.	4	10	6	2	3.5	1.5	6	13.5	7.5
25.	4	8	4	1.5	4.5	3	5.5	12.5	7
26.	4	8	4	2	4	2	6	12	6

ตาราง 2 (ต่อ)

ลำดับ ที่	คะแนนตอนที่ 1		ผลต่าง	คะแนนตอนที่ 2		ผลต่าง	รวมคะแนนทั้ง 2 ตอน		ผลต่าง
	ก่อน	หลัง		ก่อน	หลัง		ก่อน	หลัง	
27.	4	10	6	1	5	4	5	15	10
28.	5	10	5	2	4	2	7	14	7
29.	4	9	5	1	5	4	5	14	9
30.	4	10	6	1	4	3	5	14	9
31.	4	7	3	1	3	2	5	10	5
32.	6	10	4	2	5	3	8	15	7
33.	7	10	3	3	5	2	10	15	5
34.	6	10	4	2	5	3	8	15	7
35.	4	10	6	2	5	3	6	15	9
36.	4	8	4	1	3	2	5	11	6
37.	5	10	5	1	3.5	2.5	6	13.5	7.5
38.	5	9	4	1	5	4	6	14	8
39.	4	10	6	1.5	5	3.5	5.5	15	9.5
40.	4	9	5	1	5	4	5	14	9
41.	4	9	5	2	5	3	6	14	8
42.	7	10	3	2.5	5	2.5	9.5	15	5.5
รวม	183	374	191	67	175	108	251	549	298
ค่าเฉลี่ย	4.36	8.90	4.54	1.60	4.17	2.57	5.98	13.07	7.09

จากตาราง 2 พบว่าแบบทดสอบตอนที่ 1 ซึ่งเกี่ยวกับการถามตอบข้อมูลส่วนตัว ประกอบด้วยคำถามที่นักเรียนได้รับการฝึกฝนระหว่างการทดลองจำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน พบว่า ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการทดลองเพิ่มขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนการ ทดลองและหลังการทดลองเป็น 4.36 และ 8.90 หรือคิดเป็นร้อยละ 43.6 และ 89.0 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 4.54 หรือคิดเป็นร้อยละ 45.4 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนทุกคนมีความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น โดยมีผลต่างของคะแนนต่ำสุดและสูงสุดเป็น 2.00 และ 7.00 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบเกี่ยวกับการสนทนาเป็นคู่ตามเงื่อนไขของสถานการณ์ต่างๆ ที่กำหนดให้ โดยนักเรียนต้องจับสลากเลือกคู่ก่อนแล้วจึงจับสลากเลือกสถานการณ์ คะแนนเต็ม 5 คะแนน ปรากฏว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการทดลองเพิ่มขึ้น โดยคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลองเป็น 1.60 และ 4.17 หรือคิดเป็นร้อยละ 32.0 และ 83.4 ตามลำดับ ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 2.57 หรือคิดเป็นร้อยละ 51.4 เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น โดยมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยต่ำสุดและสูงสุดเป็น 1.00 และ 4.00 ตามลำดับ

ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบทั้ง 2 ตอน สามารถสรุปได้ว่าการใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร สามารถช่วยพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้และจากข้อมูลยังพบว่านักเรียนได้คะแนนจากแบบทดสอบตอนที่ 1 สูงกว่าตอนที่ 2 ซึ่งหมายความว่า นักเรียนมีความสามารถในการให้ข้อมูลส่วนตัว มากกว่าการใช้ภาษาตามสถานการณ์ต่างๆ ที่กำหนดให้ แต่เนื่องจากข้อสอบตอนที่ 1 มี 10 คะแนน ตอนที่ 2 มี 5 คะแนน เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละจะพบว่า ค่าเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น ตอนที่ 2 (51.4) เพิ่มขึ้นมากกว่าตอนที่ 1 (45.4) แสดงว่าการใช้ภาษาตามสถานการณ์มีพัฒนาการมากกว่าการให้ข้อมูลส่วนตัว

ส่วนที่ 2 การสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ระหว่างเรียน
โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร

จากผลข้อมูลค่าเฉลี่ยของระดับความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสงสารามโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้วิจัยและผู้สังเกตการสอนที่เป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 1 คน รวม 2 คน ระหว่างทดลอง รวม 5 ระยะ คือระหว่างเรียนตามแผนการสอนที่ 2,4,6,8 และ 10 โดยใช้มาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแบบของไลเคิร์ต (Likert's Scale) โดยกำหนดเกณฑ์เฉลี่ยและแปลความหมาย ไว้ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความสามารถมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความสามารถมาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความสามารถปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความสามารถน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.50	หมายถึง	มีความสามารถน้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงตามตาราง 3 ดังนี้

ตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ยของระดับความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้
เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร จากการสังเกตโดยผู้วิจัยและผู้สังเกตการสอน 1 คน

พฤติกรรม	ค่าเฉลี่ย				
	ระยะ1	ระยะ2	ระยะ3	ระยะ4	ระยะ5
1. มีความรับผิดชอบ ร่วมมือและช่วยเหลือให้ การทำกิจกรรมดำเนินไปด้วยความราบรื่น	3.69	3.90	4.40	4.52	4.74
2. มีความเชื่อมั่นในตนเองในขณะที่เล่นเกมและ ทำกิจกรรมการพูด	3.31	3.60	4.02	4.12	4.31
3. มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ไม่รู้สึกง่วง หรือเบื่อในขณะที่เพื่อนปฏิบัติกิจกรรม	3.88	4.00	4.48	4.79	4.88
4. มีความคล่องแคล่วในการพูดสนทนา	3.10	3.57	4.10	4.17	4.29
5. สามารถพูดสนทนาโต้ตอบได้	3.50	3.81	4.24	4.29	4.52
6. สามารถแสดงท่าทางและมีการเคลื่อนไหว ประกอบการพูดได้	3.19	3.21	3.64	4.10	4.50
7. สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้รวดเร็วทันเวลา	3.64	4.00	4.24	4.43	4.62
ค่าเฉลี่ย	3.47	3.72	4.16	4.34	4.55
ระดับความสามารถ	ปานกลาง	มาก	มาก	มาก	มากที่สุด

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นโดยลำดับดังนี้ ระยะที่ 1 อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.47 ระยะที่ 2 ถึงระยะที่ 4 อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.72, 4.16 และ 4.34 ตามลำดับ ระยะสุดท้ายคือระยะที่ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.55

สรุปได้ว่าการใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร สามารถพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนทุกระยะ สอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัย

นอกจากนี้ผู้วิจัยและผู้สังเกตอีก 1 คน ได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมสามารถสรุปได้ดังนี้
ระยะที่ 1 นักเรียนให้ความร่วมมือและมีความกระตือรือร้นพอควร แต่ยังพูดไม่คล่อง
ออกเสียง ไม่ค่อยชัดเจน บางคนรู้สึกอายไม่ค่อยกล้าแสดงท่าทางประกอบการพูด

ระยะที่ 2 นักเรียนส่วนใหญ่เริ่มให้ความสนใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น สามารถใช้
ภาษาได้ถูกต้อง คล่องแคล่วมากขึ้น มีความสนุกสนานในการแลกเปลี่ยนข้อมูลการสอบถาม
เส้นทางเพื่อจะไปสถานที่ต่างๆ ที่ต้องการ นักเรียนบางคนยังพูดประโยคติดขัด มีการใช้
ภาษาไทยเป็นบางครั้งและ ไม่ค่อยกล้าแสดงท่าทางประกอบการพูด

ระยะที่ 3 นักเรียนส่วนใหญ่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูมากขึ้น ตั้งใจและกล้าแสดงออกมากขึ้น มีความสนุกสนานในการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลโดยไม่แยกหญิงชายเหมือนครั้งก่อนๆ นักเรียนใช้ ภาษาได้ถูกต้องแต่ยังพูดซ้ำ ส่วนใหญ่มั่นใจในการตอบคำถาม ส่วนน้อยที่ยังใช้ภาษาไทยในการสนทนา เกี่ยวกับงานอดิเรกที่ตนชอบและติดขัดในการออกเสียงบ้างเล็กน้อย

ระยะที่ 4 นักเรียนกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมพอสมควร ให้ความร่วมมือระหว่างกันดีมาก นักเรียนเกือบทั้งหมดใช้ภาษาได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีส่วนน้อยที่ยังพูดติดขัดอยู่บ้าง นักเรียน 2 - 3 คน ยังอ่านข้อมูลในตารางเวลาไม่ค่อยถูกต้องและออกเสียงคำศัพท์ผิดบ้างเล็กน้อย

ระยะที่ 5 นักเรียนให้ความร่วมมือต่อเพื่อนในกลุ่มและครูดีมาก กระตือรือร้นและตั้งใจทำกิจกรรมมากมีการเตรียมอุปกรณ์มาร่วมกิจกรรมทุกกลุ่ม กล้าแสดงออกมากขึ้นและมีความเป็นธรรมชาติ บรรยากาศในการเรียนสนุกสนาน นักเรียนมั่นใจในตนเองมากขึ้น เข้าใจข้อความต่างๆ ที่ฟังและสามารถโต้ตอบได้ถูกต้องและพูดค่อนข้างราบรื่น สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดในการพูดได้ด้วยตนเอง

ส่วนที่ 3 การประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน จากการเรียนโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อศึกษาความแตกต่างของระดับความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน รวม 5 ระยะ คือ หลังจากการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 โดยใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามแบบไลเคิร์ต (Likert's Scale) โดยกำหนดเกณฑ์เฉลี่ยและแปลความหมายเช่นเดียวกับการสังเกตพฤติกรรมในส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงดังตาราง 4

ตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ยของการประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสงสาราม โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร

พฤติกรรม	ค่าเฉลี่ย				
	ระยะ 1	ระยะ 2	ระยะ 3	ระยะ 4	ระยะ 5
1. มีความรับผิดชอบ ร่วมมือและช่วยเหลือให้การทำ กิจกรรมดำเนินไปด้วยความราบรื่น	3.67	3.86	4.12	4.36	4.74
2. มีความเชื่อมั่นในตนเองในขณะที่เล่นเกมและ ทำกิจกรรมการพูด	3.48	3.88	4.07	4.21	4.50
3. มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ไม่รู้สึกง่วง หรือเบื่อในขณะที่เพื่อนปฏิบัติกิจกรรม	3.71	3.80	4.19	4.43	4.93
4. มีความคล่องแคล่วในการพูดสนทนา	3.17	3.50	3.79	4.02	4.29
5. สามารถพูดสนทนาโต้ตอบได้	3.48	3.60	3.93	4.07	4.48
6. สามารถแสดงท่าทางและมีการเคลื่อนไหว ประกอบการพูดได้	3.00	3.07	3.48	3.93	4.48
7. สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้รวดเร็วทันเวลา	3.45	3.57	3.90	4.14	4.57
ค่าเฉลี่ย	3.42	3.61	3.93	4.17	4.57
ระดับความสามารถ	ปานกลาง	มาก	มาก	มาก	มากที่สุด

จากตาราง 4 ปรากฏว่าการประเมินตนเองของนักเรียนมีความเปลี่ยนแปลงหลังจาก
ได้รับการสอน โดยการใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร ดังนี้ ระยะที่ 1 อยู่ในระดับ
ปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 3.42 ระยะที่ 2 ถึงระยะที่ 4 อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.61,
3.93 และ 4.17 ตามลำดับระยะสุดท้ายคือ ระยะที่ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 4.57

ผลวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า
ค่าเฉลี่ยรวมของทุกระยะเพิ่มขึ้นโดยลำดับ แสดงว่านักเรียนรู้สึกว่าการพัฒนาการด้านการพูด
ภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

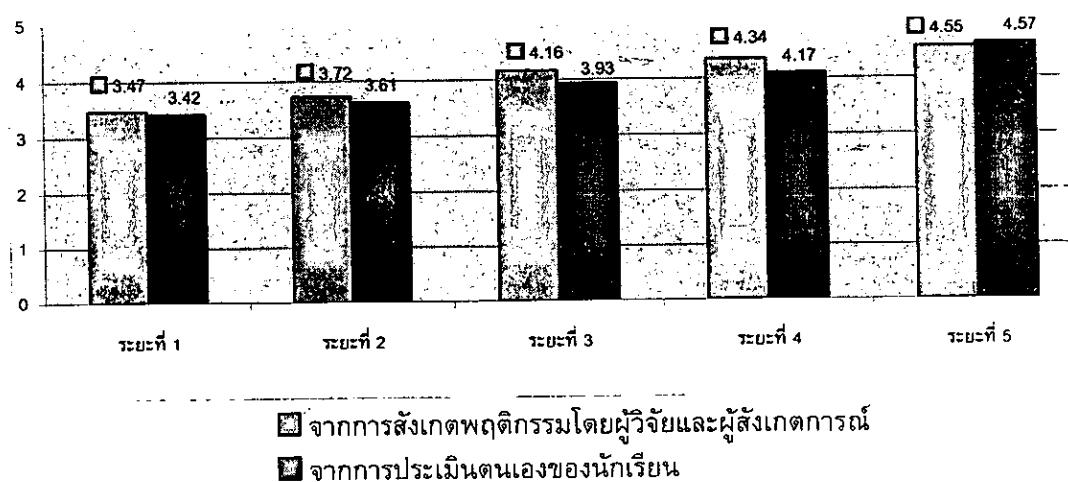
นอกจากนี้หลังจากนักเรียนได้เรียนโดยวิธีการใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการ
สื่อสารแล้ว นักเรียนจำนวน 15 คน จากนักเรียนทั้งหมด 42 คน ได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม
โดยคิดเป็นร้อยละ 35.71 ซึ่งผู้วิจัยได้เรียงลำดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย พอสรุปได้ดังนี้

1. มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น (14 คน)
2. ได้รับความสนุกสนาน และสนิทสนมกับเพื่อนมากยิ่งขึ้น (13 คน)
3. มั่นใจในตนเองมากขึ้น (13 คน)
4. มีทัศนคติที่ดีในการภาษาอังกฤษ (10 คน)
5. พูดภาษาอังกฤษได้มากขึ้นและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ (9 คน)

6. บรรยายากาศในการเรียนไม่เครียด รู้สึกผ่อนคลาย (8 คน)

7. ได้ทบทวนความรู้เดิม (8 คน)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินตนเองของนักเรียนสอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการพูดของนักเรียน โดยผู้วิจัยและผู้สังเกตอีก 1 คน ดังปรากฏในภาพประกอบ 1 ดังนี้



ภาพประกอบ 1 แสดงการเปรียบเทียบการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้วิจัยและผู้สังเกตการสอน อีก 1 คน และการประเมินตนเองของนักเรียนในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการศึกษา

จากภาพประกอบ 1 ข้างต้นเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ค่าเฉลี่ยจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและค่าเฉลี่ยจากการประเมินตนเองของนักเรียนแต่ละระยะมีความสอดคล้องกัน กล่าวคือ มีค่าสูงขึ้นตามลำดับ ซึ่งหมายความว่า การใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการศึกษา สามารถพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับกับจุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยในแต่ละระยะ ระหว่างการประเมินตนเองของนักเรียนและการสังเกตพฤติกรรมโดยผู้วิจัยและผู้สังเกต 1 คน พบว่าใกล้เคียงกันทั้งนี้ในระยะที่ 1 - 4 คะแนนเฉลี่ยของการประเมินตนเองของนักเรียนต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของการสังเกตพฤติกรรม ส่วนระยะที่ 5 ซึ่งเป็นระยะสุดท้าย คะแนนจากการประเมินตนเองของนักเรียนสูงกว่าการสังเกตพฤติกรรมเล็กน้อย

บทที่ 5

การสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาการใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสทองสาราม

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสทองสาราม โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา

วิธีการดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนวัดตีสทองสาราม สำนักงานเขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร เลือกตัวอย่าง 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนมี 42 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 3 ห้องเรียน

ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ
3. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน
4. แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้เวลา 2 ชั่วโมง

2. นำแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งได้รับการตรวจสอบคุณภาพแล้ว ใช้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 5 สัปดาห์

3. ระหว่างทดลอง ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนร่วมกับครู ผู้สอนภาษาอังกฤษอีก 1 คน โดยสังเกต 5 ระยะ คือขณะทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 และให้นักเรียนประเมินตนเองหลังการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2, 4, 6, 8 และ 10

4. ทดสอบความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการทดลอง (Post - test) ใช้เวลา 2 ชั่วโมง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับการสอบก่อนการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีวิธีการดำเนินการดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง โดยนำผลคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดความสามารถมาหาค่า t-test แบบ dependent เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างด้านความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

2. นำผลข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนและแบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) แล้วเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย เป็นระยะ 5 ระยะ โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความสามารถมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความสามารถมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความสามารถปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความสามารถน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	มีความสามารถน้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาการใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดติสทงสาราม เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร สรุปผลได้ดังนี้

1. ผลการประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนจากแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลังจากการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร

2. จากผลการสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ในระหว่างทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 รวม 5 ระยะ พบว่า เมื่อนักเรียนได้รับการฝึกพูดภาษาอังกฤษด้วยเกมและกิจกรรมทางภาษาแล้ว นักเรียนมีการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เพิ่มขึ้นทุกระยะ กล่าวคือระยะที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.47 ส่วนระยะที่ 2 ถึง ระยะที่ 4 มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยตามลำดับ คือ 3.72, 4.16 และ 4.34 ระยะที่ 5 มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.55 (ตาราง 3 หน้า 44)

3. จากผลการประเมินตนเองของนักเรียนหลังการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 รวม 5 ระยะ พบว่า นักเรียนรู้สึกว่าคุณสมบัติพัฒนาการด้านการพูดภาษาอังกฤษของตนเองเพิ่มขึ้นทุกระยะ กล่าวคือ ระยะที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.42 ส่วนระยะที่ 2 ถึงระยะที่ 4 มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยตามลำดับ คือ 3.61, 3.93 และ 4.17 และระยะที่ 5 มีค่าเฉลี่ยอยู่ใน ระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.57 (ตาราง 4 หน้า 46)

4. ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้วิจัยและผู้สังเกตมีความใกล้เคียงสอดคล้องกับผลการประเมินตนเองของนักเรียน กล่าวคือมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นโดยลำดับตั้งแต่ระยะที่ 1 ถึงระยะที่ 5 ทั้งนี้ ในระยะที่ 1- 4 คะแนนเฉลี่ยการประเมินตนเองของนักเรียนต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยจากการ สังเกตพฤติกรรม ส่วนระยะที่ 5 ซึ่งเป็นระยะสุดท้าย คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินตนเองของนักเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยการสังเกตพฤติกรรมเล็กน้อย (แผนภูมิ 1 หน้า 47)

การอภิปรายผล

จุดมุ่งหมายของการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อศึกษาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสหงสาราม โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษา ซึ่งทดลองรวม 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวม 20 คาบ ปรากฏว่า ผลการทดลองเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการทดลองคือ การใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร สามารถพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้น ผลข้างต้นอาจมาจากองค์ประกอบหลายประการ โดยมีประเด็นสำคัญที่จะนำมาอภิปรายดังนี้

1. เกมและกิจกรรมทางภาษาที่ใช้ในการทดลอง ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น เนื่องจากเหตุผลต่อไปนี้

1.1 นักเรียนได้รับการฝึกสนทนาเป็นภาษาอังกฤษในสถานการณ์เหมือนจริง เนื่องจากรูปแบบของเกมและกิจกรรมทางภาษาต่างๆ ผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์เลียนแบบสถานการณ์ที่ใช้จริงในชีวิตประจำวัน เช่น การสอบถามเส้นทาง การทักทายและการแนะนำตัว การบอกเวลา เป็นต้น เพื่อให้ นักเรียนมีความจำเป็นต้องใช้ภาษาและเป็นการฝึกให้นักเรียน

คุ้นเคยและสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีความหมายได้ในสถานการณ์จริง ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดว่าจะพูดอะไรและใช้ภาษาอย่างไรในสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวิลกินส์ (Wilkins. 1972 : 170) ที่กล่าวว่าสิ่งสำคัญในการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย คือ การให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกใช้ภาษาที่เรียน โดยมุ่งให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้ในสถานการณ์ที่เป็นจริง ทั้งนี้ จากแบบประเมินตนเองของนักเรียนและแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการพูดเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกระยะ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเทลเลอร์และวอลฟอร์ด (Tyler and Walford. 1974) ที่ว่าการสนทนาตามสถานการณ์ เป็นสิ่งสำคัญมากประการหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดผลดีต่อการพูดภาษาอังกฤษ

1.2 เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสารที่ใช้ในการทดลอง มีรูปแบบที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาหลายรูปแบบและได้รับประสบการณ์ในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย แต่ละกิจกรรมมีการใช้สถานการณ์ที่แตกต่างกันตามโครงสร้างทางภาษา ประกอบด้วย กิจกรรมคู่ (Pair work) เช่น การแลกเปลี่ยนข้อมูล การสัมภาษณ์ กิจกรรมกลุ่ม (Group work) เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกมต่างๆ ซึ่งสมาชิกในกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถต่างกันต้องทำงานร่วมกัน ร่วมแสดงความคิดเห็นและเสนอแนะเพื่อหาข้อสรุปที่ดีกว่า ทำให้นักเรียนรู้จักยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นและกิจกรรมที่ต้องร่วมกันทำทั้งชั้น (Class work) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนร่วมทำพร้อมๆ กันเช่น ปฏิบัติตามคำสั่งครู ซึ่งจะเห็นได้ว่านักเรียนได้ความรู้ความชำนาญในการใช้ภาษาและประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วย ในการปฏิบัติกิจกรรม นอกจากนักเรียนจะสื่อสารด้วยการพูดแล้วนักเรียนยังสื่อสารด้วยวิธีอื่นๆ เช่น การใช้สีหน้า ท่าทาง ซึ่งตรงกับแนวคิดของพอลสตัน (Paulston. 1978 : 55 – 56) ที่กล่าวว่า การพูดเพื่อการสื่อสารมิได้เป็นเพียงการแสดงออกทางการพูดแต่อย่างเดียว แต่ยังรวมถึงพฤติกรรมที่ไม่ใช่คำพูดด้วย ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสาร

1.3 เกมและกิจกรรมที่ใช้ฝึกมีจุดมุ่งหมายในการสื่อสารที่ชัดเจน เพื่อให้ได้ใช้ภาษาตามหน้าที่ของภาษา เช่น การสอบถามเส้นทาง การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การบอกเวลา เป็นต้น เนื่องจากรูปแบบเกมและกิจกรรมที่ใช้ในการทดลอง ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเพื่อนำนักเรียนไปสู่การใช้ภาษาอย่างแท้จริงตามหน้าที่ของภาษาและปฏิบัติจริง โดยมีจุดมุ่งหมายในการพูดเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนและมีประสบการณ์ในการแก้ปัญหาและสร้างความมั่นใจว่าเมื่อพบกับสถานการณ์นั้นๆ ควรจะพูดอะไรและใช้ภาษาอย่างไร ทำให้นักเรียนมีจุดประสงค์ในการสื่อสารของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความจำเป็นในการสื่อสาร ทำให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้ในสถานการณ์จริง สอดคล้องกับแนวคิดของจอห์นสันและมอร์โรว์ (Johnson and Morrow. 1981 : 77) ที่ว่า การจัดกิจกรรมการพูดนั้น ผู้เรียนจะต้องสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจว่าตนมีวัตถุประสงค์จะพูด อะไร กับใคร ที่ไหน และใช้ภาษาอย่างไร ซึ่งผู้เรียนต้องแสดงออกทางภาษาตามสถานการณ์ที่กำหนด นอกจากนี้จุดมุ่งหมายของการทำกิจกรรมยังทำให้

นักเรียนทราบผลของการสื่อความหมายของตนว่า มีความสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจ ได้ถูกต้องและเหมาะสมเพียงใด

1.4 เกมและกิจกรรมทางภาษาเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน และสอดคล้องกับหลักสูตร ในการเลือกเกมและกิจกรรมทางภาษานั้น ผู้วิจัยได้เลือกโดยคำนึงถึงความเหมาะสม กับเนื้อหาสาระในหลักสูตร ระดับชั้น อายุ ความสนใจและท้าทายความสามารถของผู้เรียน โครงสร้างภาษาที่ใช้ในการทดลองสอดคล้องกับเนื้อหาทางภาษาที่กำหนดตามบทเรียนปกติ ซึ่งสอดคล้องกับกุสุมา ลำนุ้ย (2522 - 2533 : 22) ที่กล่าวว่ากิจกรรมต้องน่าสนใจ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปและควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ และประสบการณ์ที่มีอยู่มาใช้

1.5 เกมและกิจกรรมทางภาษาทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างนักเรียนกับนักเรียนและนักเรียนกับครู เนื่องจากในกระบวนการจัดการเรียนรู้เอื้อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กัน เช่น การปฏิบัติ กิจกรรมคู่ กลุ่มหรือทั้งชั้น นักเรียนจำเป็นต้องร่วมมือกันและมีการโต้ตอบลักษณะต่างๆ ตามสถานการณ์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนภาษาและเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างครูกับนักเรียน เช่น ครูชมเชยนักเรียนเมื่อทำกิจกรรมได้ดี และให้กำลังใจหากนักเรียนทำผิดพลาดไปบ้าง ผู้เรียนมีการปรับตัว ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นทำให้บรรยากาศในการเรียนเป็นไปอย่างผ่อนคลาย สนุกสนานและเป็นกันเอง นักเรียนกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและมั่นใจในการใช้ภาษามากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ลิทเทิลวูด (Littlewood. 1981 : 17 - 18) ที่ว่าจุดมุ่งหมายของกิจกรรมก็คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ และครู ซึ่งจะเป็นการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในห้องเรียนและช่วยให้ นักเรียนกล้าคิด กล้าพูด

จากเหตุผลข้างต้นกล่าวได้ว่า เกมและกิจกรรมมีบทบาทอย่างมากต่อกระบวนการเรียนการสอน เนื่องจากทำให้นักมีโอกาแสดงออกทางภาษาและสามารถนำความรู้ที่มีอยู่มาใช้อย่างมีความหมาย จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมมุ่งให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้ นักเรียนจึงได้ฝึกปฏิบัติกิจกรรมตามสถานการณ์ เพื่อสร้างความจำและความต้องการที่จะสื่อสาร ทำให้การสื่อสารมีจุดประสงค์ที่ชัดเจน เกมและกิจกรรมมีความเหมาะสมกับระดับความสามารถ วัยและความสนใจของนักเรียน ทำให้เกิดความท้าทายและกระตุ้นให้นักเรียนต้องการปฏิบัติกิจกรรมส่งผลให้นักเรียนพัฒนาการเรียนรู้นอกจากนี้เกมและกิจกรรมทางภาษายังช่วยสร้างความร่วมมือและความสัมพันธ์อันดีในห้องเรียนอีกด้วย

2. วิธีการสอน เป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่ทำให้การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียน ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น วิธีการเรียนการสอนในงานวิจัยนี้มีลักษณะดังนี้

2.1 บรรยากาศในการเรียนรู้สร้างแรงจูงใจในการเรียน เนื่องจากเกมและกิจกรรมทางภาษาเปิดโอกาสให้นักเรียนมีการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม โดยสมาชิกต้องช่วยเหลือกันและเพื่อความสำเร็จของกลุ่มหรือกลุ่มของตนเอง ตลอดจนกิจกรรมทั้งชั้นที่นักเรียน

ต้องร่วมมือกันปฏิบัติ ดังนั้นบรรยากาศในการเรียนรู้ จึงเป็นไปแบบร่วมมือ นอกจากนี้เกมที่เลือกเป็นเกมที่มีการเคลื่อนไหวและตรงกับความสนใจของผู้เรียน ดังนั้นในการเรียนจึงมีการแข่งขันกันอย่าง สนุกสนาน ไม่เครียด นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเล่นโดยไม่รู้ตัวทำให้สามารถเรียนรู้รวดเร็ว และจดจำบทเรียนได้ง่ายยิ่งขึ้น ดังที่เลวิสและเบดสัน (Lewis and Bedson. 2545 : 15, เตือนใจ เฉลิมกิจ ผู้แปล) กล่าวว่า เกมจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจบริบทของเกมทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของการใช้ภาษา ซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการ (2541 : 157) ที่กล่าวว่า เกมเป็นสื่อประเภทวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะอย่างหลากหลาย เกิดความสนุกสนาน รู้จักทำงาน ร่วมกัน ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้

2.2 นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าแสดงออกในการใช้ภาษา เนื่องจากในการทดลอง นักเรียนได้รับการฝึกฝนการใช้โครงสร้างภาษาอย่างเพียงพอจนเกิดความมั่นใจ ดังนั้น เมื่อนักเรียนได้ทดลองทำกิจกรรมด้วยตนเองนักเรียนจึงมีความมั่นใจในการใช้ภาษา และในขณะทดลอง ครูจะไม่แก้ไขข้อผิดพลาดเล็กน้อยที่เกิดขึ้น เนื่องจากจะทำให้การสื่อสารชะงักและนักเรียนเกิดความไม่มั่นใจ ดังที่ฮาร์เมอร์ (Harmer. 1982 : 166 – 167) ได้สรุปแนวคิดในการจัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสารว่า การสื่อสารควรมุ่งความสนใจต่อเนื้อหาที่ต้องการสื่อ (Content) มากกว่ารูปแบบของภาษา (Form) ขณะที่ผู้เรียนแสดงออกทางภาษาผู้สอนจะไม่ขัดจังหวะ

2.3 การจัดลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดเกมและกิจกรรมทางภาษา โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาและโครงสร้างทางภาษา จากง่ายไปยาก จากระดับที่นักเรียนต้องโต้ตอบกันโดยใช้คำหรือวลี จนถึงการเลือกใช้โครงสร้างภาษาที่เหมาะสมกับ สถานการณ์ที่กำหนด เช่น กิจกรรมบทบาทสมมติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวการจัดกิจกรรมของ สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532 : 58 - 60) ที่เสนอแนวคิดการจัดกิจกรรมการพูดว่าเริ่มจากกิจกรรมสำหรับทบทวนโครงสร้างภาษา จากนั้นจัดกิจกรรมให้นักเรียนฝึก โดยที่ครูกำหนดขอบข่ายให้ทั้งหมด และกิจกรรมที่ครูกำหนดขอบข่ายให้เพียงครั้งเดียว เช่น ให้นักเรียนเลือกถามคำถามและตอบคำถามจากคำตอบที่กำหนดให้ จนถึงกิจกรรมการสนทนาโดยเสรีซึ่งเป็นกิจกรรมที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียน ได้ตอบกันอย่างอิสระ โดยนักเรียนเลือกใช้คำศัพท์และโครงสร้างทางภาษาเองตามความเหมาะสมแล้วแสดงบทบาทสมมติ เช่น การสอบถามทิศทาง การจัดกิจกรรมประเภทนี้จะช่วยให้นักเรียนไม่เครียด และมีความมั่นใจในการใช้ ภาษา อังกฤษขณะทำกิจกรรม

2.4 การใช้อุปกรณ์และสื่อการสอนที่หลากหลายในบทเรียน มีส่วนช่วยให้นักเรียนฝึกใช้ภาษาดีขึ้น การใช้รูปภาพ สิ่งของ เกมและเพลง เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและท้าทายในการทำกิจกรรม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาในบทเรียนและฝึกการใช้ภาษาได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของคณะกรรมการการประถมศึกษา แห่งชาติ (2541 : 105) และกฤษยา

แสงเดช (2545 : 138) ที่ว่า การใช้สื่อการสอนที่หลากหลายจะช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.5 นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาตามความต้องการของตนเอง โดยใช้ความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่ของนักเรียน ในขณะที่สนทนานักเรียนสามารถตัดสินใจด้วยตนเองว่าจะพูดอะไร ใช้คำศัพท์หรือโครงสร้างทางภาษาแบบใดจึงจะเหมาะสมกับสถานการณ์ ซึ่งรูปแบบดังกล่าวถือเป็นการใช้ภาษาที่แท้จริง ซึ่งตรงกับคำกล่าวของประนอม สุรัสวดี (2545 : บทนำ) ที่ว่า ภาษาอังกฤษที่แท้จริงคือภาษาที่ผู้คนใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การสัมภาษณ์ข้อมูลส่วนตัวของเพื่อนแต่ละคนหรือการทำกิจกรรมบทบาทสมมติที่นักเรียนจะไปซื้อของที่ร้านหรือห้างสรรพสินค้า นักเรียนจะเลือกซื้อสินค้าอะไร ใช้คำพูดหรือโครงสร้างทางภาษาแบบใด ซึ่งเป็นการเลือกรูปแบบภาษาให้เหมาะกับบทบาทที่ตนได้รับ ตรงกับแนวคิดของการฝึกรูปแบบทางภาษาของมอร์โรว์ (Morrow, 1981 : 62 - 63) ที่ว่าการฝึกใช้ภาษาเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกรูปแบบไวยากรณ์ที่เหมาะสมกับการสนทนา เพื่อสื่อความหมายทั้งยังเป็นการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

สรุป วิธีการเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบอีกประการหนึ่ง ที่มีผลต่อการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เนื่องจากวิธีการสอนสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเป็นการเรียนรู้แบบยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาตามความต้องการของตนเอง มีการเรียงลำดับเนื้อหาตามความยากง่าย มีการใช้สื่ออุปกรณ์ที่หลากหลาย ซึ่งเหตุผลดังกล่าวเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

3. ข้อเสนอแนะ

3.1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

3.1.1 รูปแบบการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร ระยะแรกนักเรียนอาจจะยังไม่คุ้นเคยกับเกมและกิจกรรมทางภาษาต่างๆ ครูผู้สอนควรให้โอกาสนักเรียนได้ปรับตัว และให้การเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนมีความกล้าที่จะใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร

3.1.2 ในการปฏิบัติกิจกรรม ครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการอย่างชัดเจน มีการสาธิตและตรวจสอบความเข้าใจ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.1.3 ในการเรียนการสอนครูควรใช้ภาษาอังกฤษในห้องเรียนเพื่อสร้างความคุ้นเคยในการฟังและพูดภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนกล้าที่จะพูดเป็นภาษาอังกฤษและมีความคล่องแคล่วในการโต้ตอบกับครูและเพื่อนในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น

3.1.4 เนื่องจากหลักการจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาสื่อสารอย่างคล่องแคล่ว ดังนั้นในขณะปฏิบัติกิจกรรมครูไม่ควรแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นเพียงเล็กน้อยของนักเรียน เพราะจะทำให้การสื่อสารที่กำลังดำเนินอยู่เกิดชะงักและนักเรียนขาดความมั่นใจในการใช้ภาษา

3.1.5 สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน ควรมีการจัดเตรียมตามลำดับการใช้ก่อนหลังให้ชัดเจน เพื่อความสะดวกในการใช้และควรฝึกใช้ให้คล่องก่อนดำเนินการสอน รูปภาพที่ใช้ควรสื่อความหมายได้ชัดเจนและมีขนาดเหมาะสมกับจำนวนนักเรียน จะทำให้กระบวนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น

3.1.6 ในบางเกมหรือบางกิจกรรม ควรเปลี่ยนสถานที่ในการจัดกิจกรรมเพื่อให้สะดวกและเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม ทั้งยังเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนด้วย เช่น กิจกรรมการบอกเส้นทาง หรือเกมการบอกเวลา (Clock race) ควรให้นักเรียนได้ฝึกในสถานที่ที่กว้างขวางเพียงพอ เช่น ในสนาม ทั้งนี้ครูผู้สอนควรคำนึงถึงการควบคุมชั้นเรียนด้วย เพราะนักเรียนอาจส่งเสียงดังรบกวนชั้นเรียนอื่นๆ

3.1.7 ในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในขณะร่วมกิจกรรม ควรมีผู้ร่วมสังเกตด้วย 1 คน หรือ 2 คน หรือมากกว่านี้ ขึ้นอยู่กับจำนวนนักเรียน และอาจมีการแบ่งกันสังเกตเป็นกลุ่มๆ ซึ่งต้องมีการทำความเข้าใจในเกณฑ์และวิธีในการสังเกตพฤติกรรมให้เข้าใจตรงกัน และผู้ร่วมสังเกตควรเป็นบุคคลเดียวกันตลอดการทดลอง เพื่อความเที่ยงตรงของข้อมูล

3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการศึกษการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในระยะยาว และความคงทนในการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อศึกษาว่า หากนักเรียนฝึกใช้ภาษาในระยะที่นานพอสมควรเช่น 1 ภาคการศึกษา นักเรียนจะมีพัฒนาการด้านการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นเพียงใดและความคงทนในการพูดภาษาอังกฤษในระดับใด

3.2.2 ควรมีการศึกษการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสารกับการสอนแบบอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบว่ารูปแบบการสอนแบบใดสามารถพัฒนาทักษะการพูดได้ดีที่สุด

3.2.3 ควรมีการศึกษการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร ไปทดลองกับนักเรียนในระดับที่สูงขึ้น เช่น มัธยมศึกษาหรืออุดมศึกษา เพื่อศึกษาว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมใดที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละวัยและระดับชั้น

3.2.4 ควรศึกษาการใช้รูปแบบการสอนโดยใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสารในแต่ละทักษะทางภาษา เช่น การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนเพื่อเปรียบเทียบว่าเกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสารสามารถพัฒนาทักษะใดได้ดีที่สุด

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- _____. กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. พ.ศ. 2544, *คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- เกมสนุกฝึกภาษา. (2541). พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : นานมีบุคส์.
- _____. (2543). พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : นานมีบุคส์.
- กุสุมา ลำนุ้ย. (2532, สิงหาคม - 2533, มีนาคม). "การจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร". วารสารศึกษาศาสตร์. ปีที่ 6 ฉบับที่ 15-16 หน้า ; 22.
- กุศยา แสงเดช. (2545). *ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติ สำหรับครูประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : แม็ค.
- จรุงพร แสงจันทร์. (2543, มกราคม) "การใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษา", *วารสารการศึกษา กรุงเทพมหานคร*. 23 (4) : 21 – 25.
- ชัยยา เปรมภักดิ์. (2543). *การเปรียบเทียบความสามารถและเจตคติในด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนตามทฤษฎีการสอนแบบอรรถฐานและการสอนตามคู่มือ*. ปริญญาโท กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชูเกียรติ จารัตน์. (2535). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการฟัง - พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและสอนตามคู่มือครู*. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (อัดสำเนา).
- ชลีพร เพียรช่าง. (2544). *การศึกษามลการอบรมครูเรื่องการสอนทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสารของครูภาษาอังกฤษโรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทันทิวา สุวัตร. (2540). *การเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังพูดและแรงจูงใจในการเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยวิธีการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของ คีธ จอร์นกับวิธีการสอนตามคู่มือครู*. ปริญญาโท กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- ทรงสิทธิ์ ทองจรัส. (2544). *การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมคัดสรรเพื่อการสื่อสาร*. ปรินญามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- ชนสิทธิ์ ศิริรัตน์. (2543). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ชุด "เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. สารนิพนธ์. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประนอม สุรัสวดี. (2545). *กิจกรรมและวิธีสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ประพาสน์ พุทธิประภา. (2545). *กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ภาษาอังกฤษ ช่วงชั้นที่ 2*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ประสานมิตร.
- ประสิทธิ์ กัลปพฤกษ์. (2542). *การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมคู่*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- _____. (2543). *การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์*. สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- รัตติยา ภูมิสายจร. (2540). *การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยหลักการจัดกิจกรรม The Information Gap Principle*. วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2542). *101 Language Games*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2543). *100 Language games*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ละเอียด จุฑานันท์. *แนวการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ซีรีย์ 8*. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2536). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา*. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- _____. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- _____. (2543). *การวัดด้านจิตพิสัย*. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วิภาพร พงศ์อาจารย์. (2542). *การประเมินผลการเรียน*. พิษณุโลก : สถาบันราชภัฏ พิบูลสงคราม.

- ศศิลักษณ์ เกตุจรุง. (2543). *การใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสารพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. สารนิพนธ์ ศศ.ม.(สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาอังกฤษต่างประเทศ) กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริยา คณิธรานนท์. (2541). *ค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อการพัฒนาความสามารถเพื่อการสื่อสารและสร้างเสริมทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน*. สารนิพนธ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สนธยาพรรษ์ ยาทัม. (2538). *การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังพูดภาษาอังกฤษและความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบ T.P.R ที่พัฒนาตามแนววรรณฐาน กับการสอนตามคู่มือครู*. ปริญญาโท ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมบัติ สิริคงคาสกุล. (2539). *ผลของการสอนกลวิธีในการสื่อสารที่มีต่อความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สายันต์ จูปะมัตถา. (2539). *ผลของการใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสารโดยใช้หลัก Information Transfer ในการสอนภาษาอังกฤษหลักชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- สิริกัญญา ขวัญสำราญ. (2540). *การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมคัดสรรเพื่อการสื่อสาร*. วิทยานิพนธ์.
- สิริพร ป้องกงลาด. (2540). *การเปรียบเทียบระหว่างวิธีสอนที่ใช้สถานการณ์จำลองบทบาทสมมติและเกมกับวิธีสอนแบบปกติในการสอนทักษะการพูดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- สุกัญญา ศิลประสาท. (2540). *การพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุจิตรา หังสพฤกษ์. (2538). *เทคนิคการสร้างข้อสอบระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ :
- สุภัทรา อักษรานุเคราะห์. (2532). *การสอนทักษะทางภาษาและวัฒนธรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

- สมิตรา อังวัฒนกุล. (2535). *วิธีสอนภาษาอังกฤษในภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2537). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2540). *แนวคิดและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุเมธ เทียงดาห์. (2544). *การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ผู้ช่วยสอนในกลุ่มย่อย*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (สาขาวิชาภาษาอังกฤษ). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัย มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- สุรพล คูลี. (2541). *การจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามการรับรู้ของครูภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา*. สังกัดกรมสามัญศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เสาวนีย์ เขียนดี. (2540). *ชุดการอบรมครูผู้สอนภาษาอังกฤษในการสร้างและ การใช้กิจกรรมทางภาษาเพื่อฝึกทักษะพูด*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2535). *แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2538). *แนวการสร้างข้อสอบทางภาษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2545). *การพัฒนาข้อสอบภาษาอังกฤษให้เป็นมาตรฐาน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุภาพ ดลโสภณ. (2540). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนตามคู่มือ*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. สาขาวิชาการประถมศึกษา. มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- Bartz, W. H. (1979). *Testing Oral Comunication, in the Foreign Language Classroom: Language in Education: Theory and Practice*. Virginia : The Centre for Applied Linguistic.
- Boocock and Schild. (1974). *Stimulations and Games*. Longman.
- Brown, D. H. (1980). *Principles of Language Learning and Teaching*. New Jersty : Prentice Hall Inc.

- Byrne, D. (1972). *Foreign Language Testing : Theory and Practice*. Philadelphia : Center for Curriculum Development.
- _____. (1986). *Teaching Oral English*. London : Longman.
- Clark, J.L.D. (1972). *Foreign Language Testing : Theory and Practice*. Philadelphia : Centre of Curriculum Development.
- Craige, M. J. (1991, January). "The Effects of Academic Games on the Attitude Toward School of Third – Grade Black Males," *Dissertation Abstracts International*. 51 (7) : 2263.
- Dabrissay, M. (1982, January). "A Feasibility Student of Large Scale Communicative Testing," *A Journal of Applied Linguistic*. 1 : 76 – 83.
- Dickerson, D. P. (1976; April). "A Compararision of the Use of the Active Games Learning Meduim with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid- Year First Grade Children with Limited Sight Vocabulary, " *Dissertation Abstracts International*. 36 (10) : 6456 – A.
- Escola,Y.H.(1980). "Certain Effects of Selected Activities of Communicative Competence Training On the Development of German: A Case Study," *Dissertation Abstracts International*. (Typed).
- Finocchiaro, M. and Brumfit, C.J. (1983). *The Functional-Notional Approach : From Theory to Practice*. New York : Oxford University Press.
- Grant, N. (1988). *Making the Most of Your Textbook*. London : Longman.
- Lewis G. with Bedson G. (1999). *เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก, เตือนใจ เฉลิมกิจ ผู้แปล.* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.
- Hadfield, J. and Charles, J. (1999). *Oxford Basic, Simple Speaking Activities*. Oxford : Oxford Press University.
- Harmer, J. (1982, April). "What is Communicative?," *English Language Teaching Journal*. 166 - 167.
- _____. (1983). *The Practice of English Language Teaching*. London : Longman.
- Johnson, K. (1982). *Communicative Syllabus Design and Methodology*. Oxford : Pergamon Press.

- Johnson, K., and Morrow K. (1981). *Communicative in the Classroom*. London : Longman.
- _____. (1986). *Principles of Communicative Methodology in Communication in the Classroom*. Hong kong : Longman.
- Lee, W.R. (1979). *Language Teaching Games and Contents*. Oxford : Oxford University Press.
- Littlewood, W. (1981). *Drama Techniques in Language Learning*. Cambridge University Press.
- _____. (1983). *Communicative Language Teaching*. Cambridge : Cambridge University Press.
- _____. (1990). *Foreign and Second Language Learning*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Lynch, T. (1996). *Communication in the Language Classroom*. Oxford : Oxford University Press.
- Morrow, K. (1981). "Principle of Communicative and methodology," in *Communication in the Classroom. Applications and Methods for Communicative Approach*. London : Longman.
- Morrow, R. and Anthur, L. (1988). *Language Classes*. Macmillan Publisher Ltd.
- Nunan, D. (1995). *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge Cambridge University Press.
- Oller, J. W., Jr. (1979). *Language Test at School*. London : Longman.
- Orcutt, L. E. (1977, July) Children Management of Instructional Games :
"Effects Upon Cognitive Abilities, Bhavioral, Maturity and self Concept of Disadvantaged Preschool Children". Dissertation Abstracts International, 32 (1) : 710 – A – 711 – A.
- Paulston.C.B. and Selekman, H.R. (1978). "Interaction Activities in the Foreign Classroom : or How to Grow the Tulip Rose, " in *Developing Communication Skills*.
- Phillips, S. (1994). *Young Learners*. Oxford. University Press.
- _____. (1999). *กิจกรรมภาษาอังกฤษกับเด็ก, เตือนใจ เฉลิมกิจ ผู้แปล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.*

- Pinter, D.K. (1977, August) "The Effects of an Academic Games on Spelling Achievement of the Third Grades," *Dissertation Abstracts International*. 2 : 710 – A
- Savignon, S. J. (1983). *Communicative Competence : Theory and Classroom Practice*. Addison Wesley Publishing Company Inc.
- _____. (1997). *Initiative in Communicative Language Teaching*. Addison Wesley Publishing Company Inc.
- Scott, R. (1981). *"Speaking" in Communication in the Classroom*. Longman Group UK Ltd.
- Shumin, Kang. (1997, September). "Developing Adult EFL Students' Speaking Abilities," *Forum*. (Online). 35(3) : Page 8. Available : [/http://exchanges.state.gov/forum/vols,vol35/no.3/p8.htm](http://exchanges.state.gov/forum/vols,vol35/no.3/p8.htm).
- Slattery, M. and Willis, J. (2001). *English for Primary Teacher*. Oxford : Oxford University Press.
- Stem, H.H. (1992). *The Communicative Activities*. Oxford : Oxford University Press.
- Taylor, John L. and Walford, Rex. (1974). *Simulation in the classroom*. Middlesex, Marmonsworth : Penguin Book.
- Toth, M. (1995). *Heinemann Children's Games*. Oxford. Heinemann.
- Ur, P. (1998). *A Course in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Venessa R. and Sheila M. W. (1999). *กิจกรรมภาษาอังกฤษสำหรับเด็กเล็ก, กุลทิพย์ โรหิตรัตนะ ผู้แปล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.*
- Wilkins, D. A. (1972). *Grammatical Situational and Notional Syllabuses : Communicative Approach to Language Teaching*. London : Oxford University Press. Wesley Publishing Company.
- Woodward, T. (1992). *Ways of Training : Recipes for Teacher Training*. Singapore : Longman, Group UK. Ltd.

ภาคผนวก

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 1

คำชี้แจง : แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบการตอบคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว
ทำการทดสอบกับนักเรียนเป็นรายบุคคล

1. What is your name?
2. How are you today?
3. How old are you?
4. What is your favorite sport?
5. What kind of fruit do you like?
6. What time do you wake up?
7. How do you go to school?
8. What do you do in your free time?
9. What do you want to be in the future?
10. What does your father do?

ตอนที่ 2

คำชี้แจง : แบบทดสอบการพูดนี้ทำการทดสอบนักเรียนเป็นคู่ๆ ใช้เวลาคู่ละไม่เกิน
5 นาที โดยนักเรียนเป็นผู้จับสลากเลือกสถานการณ์เองหนึ่งหัวข้อและจับฉลากเลือกบทบาทว่า
ตนจะเป็น Student A หรือ Student B ซึ่งประกอบด้วยสถานการณ์ดังต่อไปนี้

1. การแนะนำตัวเองและเพื่อน

- | | |
|-----------|--|
| Student A | นักเรียนเป็นชาวต่างชาติชื่อ Alice มาเข้าเรียนใหม่ในชั้น ป. 5
วันนี้เป็นวันเปิดเทอม Alice มาโรงเรียนแต่เช้าและพบนักเรียน
1 คน จึงเข้าไปทักทายและแนะนำตัวกับเพื่อนใหม่ และถามหา
ห้องเรียน ป. 5/1 อยู่ที่ไหน |
| Student B | วันนี้เป็นวันเปิดเทอม ที่มีนักเรียนใหม่ชาวต่างชาติคนหนึ่ง
มาทักทายและแนะนำตัว นักเรียนจึงทักทายตอบและแนะนำ
ตัวกับนักเรียนใหม่ และตอบคำถามว่า ห้องเรียนป. 5/1 อยู่
ห้องแรกด้านขวามือ |

2. การซื้อขายเสื้อผ้า

- Student A เป็นชาวต่างชาติ นักเรียนไปซื้อเสื้อเชิ้ตที่ห้างมาบุญครอง นักเรียนมีเงินอยู่ 500 บาท นักเรียนบอกพนักงานขายว่า ต้องการเสื้อสีฟ้า ขนาด M และถามราคาเสื้อ
- Student B นักเรียนเป็นพนักงานขายเสื้อผ้าที่ห้างมาบุญครอง มีลูกค้ามาซื้อเสื้อเชิ้ต นักเรียนถามลูกค้าว่าต้องการเสื้อสีอะไร ขนาดอะไร และบอกราคาเสื้อ ซึ่งที่ร้านของนักเรียนมีเสื้อทุกสี ทุกขนาดและทุกตัวราคาเท่ากันคือ 250 บาท

3. การบอกเส้นทาง

- Student A นักเรียนเดินอยู่หน้าโรงเรียนมีชาวต่างชาติมาถามเส้นทางไปโรงแรมไบกย นักเรียนจึงบอกเส้นทาง โดยให้ขึ้นรถเมล์สาย 72 ละ 38 ไปโรงแรมไบกย เมื่อชาวต่างชาติกล่าวขอบคุณ นักเรียนตอบว่าด้วยความยินดี
- Student B นักเรียนเป็นชาวต่างชาติที่มาเที่ยวเมืองไทยและพักที่โรงแรมไบกย แต่หลงทางกลับไม่ถูก และพบนักเรียนคนหนึ่งจึงถามเส้นทางไปโรงแรมไบกยเมื่อทราบข้อมูลแล้วจึงกล่าวขอบคุณ

4. การสอบถามเวลา

- Student A นักเรียนเป็นชาวต่างชาติ ในวันเสาร์หน้า นักเรียนอยากจะนั่งรถไฟไปเที่ยวเชียงใหม่ นักเรียนจึงไปสอบถามเวลารถไฟเที่ยวไปและกลับ กรุงเทพ - เชียงใหม่ จากพนักงานขายตั๋วที่สถานีรถไฟ
- Student B นักเรียนเป็นพนักงานขายตั๋วที่สถานีรถไฟ มีผู้โดยสารชาวต่างชาติมาสอบถามเวลารถไฟไปเชียงใหม่และกลับในวันเสาร์หน้า จึงบอกเวลาคือ รถไฟออกเวลา 06.00 น. และเที่ยวกลับเวลา 19.00 น.

5. การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม

- Student A นักเรียนเป็นชาวต่างชาติ นักเรียนไปรับประทานอาหารที่ร้าน
พิซซ่า นักเรียนสั่งพิซซ่าหน้าทะเล ขนาดกลางอย่างเดียว
โดยไม่ต้องการสิ่งใดเพิ่ม และถามราคา
- Student B นักเรียนเป็นพนักงานขายพิซซ่า มีลูกค้าชาวต่างชาติมาสั่ง
พิซซ่า นักเรียนถามลูกค้าว่าต้องการพิซซ่าขนาดอะไร และ
ต้องการอะไรเพิ่มหรือไม่ แล้วจึงบอกราคาทั้งหมดคือ 229 บาท

เกณฑ์การให้คะแนนการสอบพูดภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง

ให้ผู้ประเมินให้ระดับความสามารถและคะแนนที่ตรงกับความสามารถในการพูดของนักเรียนให้มากที่สุด โดยพิจารณาจากเกณฑ์แสดงระดับความสามารถดังนี้

ระดับ ความสามารถ	ความหมาย
5	พูดสนทนาได้คล่องและมีความมั่นใจ ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ถูกต้องทั้งหมด ออกเสียงถูกต้องชัดเจน พูดราบรื่น
4	พูดสนทนาได้คล่อง มีความมั่นใจ ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ผิดน้อยมาก ออก เสียงค่อนข้างชัดเจน มีผิดบ้างเล็กน้อย พูดค่อนข้างราบรื่น
3	พูดสนทนาได้ค่อนข้างคล่อง มีความมั่นใจ ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ผิดบ้าง ออกเสียงไม่ชัดเจนเป็นครั้งคราว พูดค่อนข้างราบรื่น
2	พูดสนทนาได้บ้างเล็กน้อย ไม่ค่อยมั่นใจ ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ผิดบ่อยๆ ออกเสียงผิดค่อนข้างมาก พูดไม่ราบรื่น หยุดพูดบ่อย
1	พูดสนทนาเกือบไม่ได้ ไม่มั่นใจ ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ผิดมาก ออกเสียงส่วนมากไม่ถูกต้อง พูดไม่จบประโยค พูดแล้วหยุดนาน

ปรับมาจากเกณฑ์วัดความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของฮีตัน (Heaton. 1990 :
190 - 191) FSI (Foreign Service Institute 1979) FCE (First Certificate in English.1987)
J.L.D Clark (1972)

แบบบันทึกการให้คะแนน

คำชี้แจง

ให้สังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนเป็นรายบุคคลในขณะทดสอบการพูดแล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความสามารถและคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมด้านการพูดของนักเรียนให้มากที่สุด

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ระดับความสามารถ				
		5	4	3	2	1
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	ระดับความสามารถ				
		5	4	3	2	1
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27.						
28.						
29.						
30.						
31.						
32.						
33.						
34.						
35.						
36.						
37.						
38.						
39.						
40.						
41.						
42.						

แบบสังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง

สังเกตพฤติกรรมด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนเป็นรายบุคคลในขณะที่เล่นเกมหรือทำกิจกรรมทางภาษา แล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	5	หมายถึง	แสดงพฤติกรรมมากที่สุด
	4	หมายถึง	แสดงพฤติกรรมมาก
	3	หมายถึง	แสดงพฤติกรรมปานกลาง
	2	หมายถึง	แสดงพฤติกรรมน้อย
	1	หมายถึง	แสดงพฤติกรรมน้อยที่สุด

ลำดับที่	พฤติกรรม	ระดับคะแนน				
		5	4	3	2	1
1.	มีความรับผิดชอบ ร่วมมือและช่วยให้การทำกิจกรรมดำเนินไปด้วยความราบรื่น					
2.	มีความเชื่อมั่นในตนเองขณะเล่นเกมและทำกิจกรรมการพูด					
3.	มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ไม่รู้สึกง่วงหรือเบื่อในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม					
4.	มีความคล่องแคล่วในการสนทนา					
5.	สามารถพูดสนทนาโต้ตอบได้					
6.	สามารถแสดงท่าทางและมีการเคลื่อนไหวประกอบการพูดได้					
7.	สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างรวดเร็วและทันเวลา					

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินตนเองด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน

ชื่อ.....ชั้น..... เลขที่.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของตนเองในขณะที่เล่นเกมหรือทำกิจกรรมทางภาษา แล้วเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนซึ่งตรงกับความสามารถของตนเองในแต่ละข้อ ซึ่งมีระดับคะแนน 5 ระดับ ดังนี้

- ระดับคะแนน
- 5
- หมายถึง
- แสดงพฤติกรรมมากที่สุด
- 4
- หมายถึง
- แสดงพฤติกรรมมาก
- 3
- หมายถึง
- แสดงพฤติกรรมปานกลาง
- 2
- หมายถึง
- แสดงพฤติกรรมน้อย
- 1
- หมายถึง
- แสดงพฤติกรรมน้อยที่สุด

ลำดับ ที่	พฤติกรรม	ระดับคะแนน				
		5	4	3	2	1
1.	มีความรับผิดชอบ ร่วมมือและช่วยให้การทำกิจกรรมดำเนินไปด้วยความราบรื่น					
2.	มีความเชื่อมั่นในตนเองขณะเล่นเกมและทำกิจกรรมการพูด					
3.	มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ไม่รู้สึกง่วงหรือเบื่อในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม					
4.	มีความคล่องแคล่วในการสนทนา					
5.	สามารถพูดสนทนาโต้ตอบได้					
6.	สามารถแสดงท่าทางและมีการเคลื่อนไหวประกอบการพูดได้					
7.	สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างรวดเร็วและทันเวลา					

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

วิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสสงสาราม
ผู้สอน นางสาวรำไพ โพธิ์จิต ระยะเวลา 2 คาบ

เนื้อหา	: การทักทายและการแนะนำตัว
Function	: Greeting and Introducing Oneself.
Activity	: Game (Hello)
Language Focus	: Hello I'm What 's your name? Hello. I'm Nice to meet you. A, this is (my friend), B. B, this is A.

จุดประสงค์

1. พุดทักทายและแนะนำตนเองและผู้อื่นได้

สอดคล้องกับมาตรฐาน

มาตรฐาน ต. 1.1.2, 1.1.3, 2.1.1, 2.2.2 และ 4.1.1

สื่อและอุปกรณ์

1. เพลง Hello
2. ลูกบอล
3. นกหวีด
4. เกม Hello

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการฟัง และพูด
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นทบทวน (Revision)

1. นักเรียนร้องเพลง Hello จากนั้นจับคู่ทำท่าทางประกอบเพลง โดยเพิ่มความเร็วในการร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลงขึ้นเรื่อยๆ และเปลี่ยนคู่ไปเรื่อยในครบทุกคน
2. ทบทวนการทักทายโดยครูและนักเรียนทักทายกันด้วยประโยค Hello., Nice to see you. และ Hello., Nice to see you again.
3. เรียกนักเรียนออกมาอีก 1 คน โดยสมมุติว่าเป็นเพื่อนสนิทกับครู ครูแนะนำเพื่อนใหม่ให้รู้จักกับนักเรียน โดยใช้ประโยค

ครู : A , this is my friend, B. B, this is A.

A : Hello B, nice to meet you.

B : Hello A, nice to meet you too.
4. นักเรียนทบทวนบทสนทนาอีกครั้ง โดยพูดสนทนาทั้งชั้นและจากนั้นให้นักเรียนแนะนำเพื่อนเป็นกลุ่ม 3 คน
5. ให้นักเรียนอาสาสมัคร ออกมาพูดสนทนาแนะนำเพื่อนหน้าชั้น

ขั้นกิจกรรม (Activity)

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมทักทาย (Hello) และอธิบายวิธีการเล่นเกมดังนี้
 - แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 8-10 คน แต่ละกลุ่มยืนเป็นวงกลม
 - ครูแจกลูกบอลให้กลุ่มละ 1 ลูก ครูให้สัญญาณ นักเรียนคนที่ 1 ของแต่ละกลุ่มพูดแนะนำตัวเอง แล้วก็โยนลูกบอลให้เพื่อนคนที่ 2 จากนั้นคนที่ 2 ก็แนะนำตัวเองและเพื่อนคนที่ 1 โดยใช้ประโยค Hello, I am ... This is ... แล้วโยนลูกบอล ให้คนที่ 3 คนที่ 3 แนะนำตัวเองและเพื่อนคนที่ 1 และ 2 จากนั้นก็เล่นต่อไปจนครบทุกคน กลุ่มใดแนะนำตัวเองและเพื่อนได้รวดเร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
 - คนสุดท้ายของแต่ละกลุ่ม ออกมาพูดแนะนำเพื่อนในกลุ่มและพูด Nice to meet you. เพื่อนทุกคนพูด Nice to meet you. ตอบ
2. ครูสาธิตการเล่นเกมให้นักเรียนดูและให้นักเรียนเล่นเกม
3. นักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาการทักทายและแนะนำตัวเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ถ้ามีเวลาเหลือ ควรให้นักเรียนได้เล่นเกมอีกรอบ โดยเพิ่มความสนุกสนานในการเล่น คือ ให้นักเรียนสมมติชื่อเป็นนักแสดง นักร้องหรือนักกีฬาชาวต่างชาติ กลุ่มใดแนะนำตัวเองและเพื่อนได้ รวดเร็วและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

ดัดแปลงจาก Gordon Lewis with Gunther Bedson. (1999). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก, เตือนใจ เฉลิมกิจ ผู้แปล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

วิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดติสสงสาราม
ผู้สอน นางสาวรำไพ โพธิ์จิต ระยะเวลา 2 คาบ

เนื้อหา : อาชีพ

Function : Asking about People's Occupations.

Activity : Interview

Language Focus : What does he/she do ?
He / She is a.....

จุดประสงค์

1. บอกอาชีพของสมาชิกในครอบครัวได้

สอดคล้องกับมาตรฐาน

มาตรฐาน ต. 1.2.3, 2.2.4 และ 4.2.1

สื่อและอุปกรณ์

1. ลูกบอล
2. เทปเพลง
3. บัตรภาพอาชีพ
4. แบบสัมภาษณ์
5. ไปสเตอร์แบบสัมภาษณ์
6. เกมความจำ (Memory Game)

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมกรรมการพูดสนทนา
2. ตรวจแบบสัมภาษณ์

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นทบทวน (Revision)

1. นักเรียนเล่นเกมความจำ (Memory Game) โดยแจกบัตรภาพอาชีพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม เมื่อครูเปิดเพลงให้นักเรียนส่งลูกบอลไปให้เพื่อนข้างๆ เมื่อครูหยุด เพลง นักเรียนที่มีลูกบอลต้องพูดอาชีพที่ตนได้รับ ครูเปิดเพลงแล้วนักเรียนส่งต่อไป ทำเช่นนี้จนนักเรียน ในกลุ่มพูดครบทุกคน เมื่อเล่นเสร็จ ครูถามว่าใครมีอาชีพอะไร นักเรียนที่จำอาชีพของเพื่อนได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ
2. ครูแสดงภาพอาชีพและถามนักเรียนด้วยประโยค What does he/she do? นักเรียนตอบด้วยประโยค He /She is a ... จนครบทุกอาชีพ
3. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ให้ผลัดกันถาม ตอบ จากบัตรภาพที่ครูให้
4. แจกบัตรภาพให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ ให้นักเรียนผลัดกันถามตอบ
5. ขอนักเรียนอาสาสมัคร 2-3 คู่ มาพูดสนทนาคำหน้าชั้นเรียน

ขั้นกิจกรรม (Activity)

1. ครูอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรม โดยให้นักเรียนจับคู่ เพื่อสัมภาษณ์เพื่อนในห้องเกี่ยวกับอาชีพของสมาชิกในครอบครัว
 - Work in pairs.
 - I'll give you an interview sheet.
 - Interview your friend about his/her family's occupations.
 - Ask your friend, "What does he/she do?"
 - Write down the occupation of your friend's family
2. ครูตรวจสอบความเข้าใจในการทำกิจกรรม โดยถามคำถาม " What question do you ask your friend?"
3. ครูสาธิตการสัมภาษณ์โดย ครูติดโปสเตอร์แบบสัมภาษณ์บนกระดานแล้วนักเรียน ออกมา 1 คน ครูสัมภาษณ์อาชีพของสมาชิกในครอบครัวของนักเรียน 1-2 คน แล้วบันทึกลงในโปสเตอร์แบบสัมภาษณ์ จากนั้นให้นักเรียนสัมภาษณ์เพื่อน แล้วบันทึกลงในแบบสัมภาษณ์
4. ขอนักเรียนอาสาสมัคร 1- 2 คน มาสัมภาษณ์เพื่อนที่หน้าชั้นเรียน
5. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม ขอลาอาสาสมัคร มารายงานข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาชีพของสมาชิกในครอบครัวเพื่อน 1 – 2 คน

Student A

Interview sheet

Instruptions : Interview your friend about his/her family's occupations . Then fill in the form. Focus question : What does he/she do ?

He/She is

Name	Family members	Occupations
	Father	
	Mother	
	Brother	
	Brother	
	Sister	
	Sister	
Interviewer		

Student B

Interview sheet

Instruptions : Interview your friend about his/her family's occupations . Then fill in the form. Focus question : What does he/she do ?

He/She is

Name	Family members	Occupations
	Father	
	Mother	
	Brother	
	Brother	
	Sister	
	Sister	
Interviewer		

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

วิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสหงสาราม
 ผู้สอน นางสาวรำไพ โพธิ์จิต เวลา 2 คาบ

เนื้อหา : การบอกเส้นทาง
 Function : Giving Directions.
 Activity : Information gap
 Language Focus : How can I go to ?
 You can go by.....
 - Turn left.
 - Turn right.
 - Turn around.
 - Go straight on.

จุดประสงค์

1. บอกเส้นทางไปสถานที่ต่างๆ ได้

สอดคล้องกับมาตรฐาน

มาตรฐาน ด. 1.1.2, 1.2.1, 1.2.3, 1.1.3, 2.1.1 และ 4.1.2

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรภาพ
2. เพลง A side, A front, A back.
3. ใบงานแผนที่
4. โปสเตอร์แผนที่
5. แผนที่โรงเรียน

การประเมินผล

1. สังเกตการพูด
2. สังเกตการบอกเส้นทาง
3. สังเกตการร่วมกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นทบทวน (Revision)

1. นักเรียนร่วมกันร้องเพลง A side, A front, A Back และทำท่าทางประกอบเพลง
2. ครูแสดงภาพสถานีรถไฟใต้ดิน และถามนักเรียนว่าครูจะไปที่สถานีรถไฟใต้ดินอะไรโดยวิธีใดบ้าง นักเรียนตอบคำถาม
3. ครูทบทวนการบอกวิธีการเดินทาง โดยครูแสดงภาพสถานที่ต่างๆ ที่นักเรียนรู้จักแล้วถาม How can I go to? นักเรียนตอบคำถามด้วยประโยค You can go by ...
4. ครูทบทวนการบอกทิศทาง โดยให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง ดังนี้
 - Turn left.
 - Turn right.
 - Turn around.
 - Go straight on.
5. ครูติดแผนผังโรงเรียนไว้บนกระดาน ทบทวนการบอกทิศทาง โดยถามว่าจะไปสถานที่ไหนในแผนผังได้อย่างไร นักเรียนตอบคำถาม ครูลากเส้นตามทิศทางที่นักเรียนตอบ จากนั้นครูเรียกตัวแทนนักเรียนออกมา 1 คน ครูถามนักเรียนทั้งชั้น How can I go to? นักเรียนทั้งชั้นตอบตัวแทนที่ออกมา ลากเส้นตามทิศทางที่เพื่อนบอก ครูดำเนินการต่อไปอีก 2 – 3 ครั้ง

ขั้นกิจกรรม (Activity)

1. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมเติมข้อมูลที่ขาดหาย (Information gap) โดยครูกำหนดสถานการณ์ You and your friend are playing a survival game. You want to find some places that are missing. You don't know where they are but your friend knows. So, you ask your friend about the missing places.
2. ครูอธิบายขั้นตอนดังนี้
 - Work in pairs.
 - I will give you a map.

- Ask your friend to find your missing places by using "How can I go to?"
- Then fill the missing places in the map.

3. ครูตรวจสอบความเข้าใจโดยการถามคำถาม

"What question do you ask your friend?"

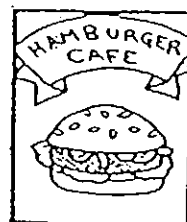
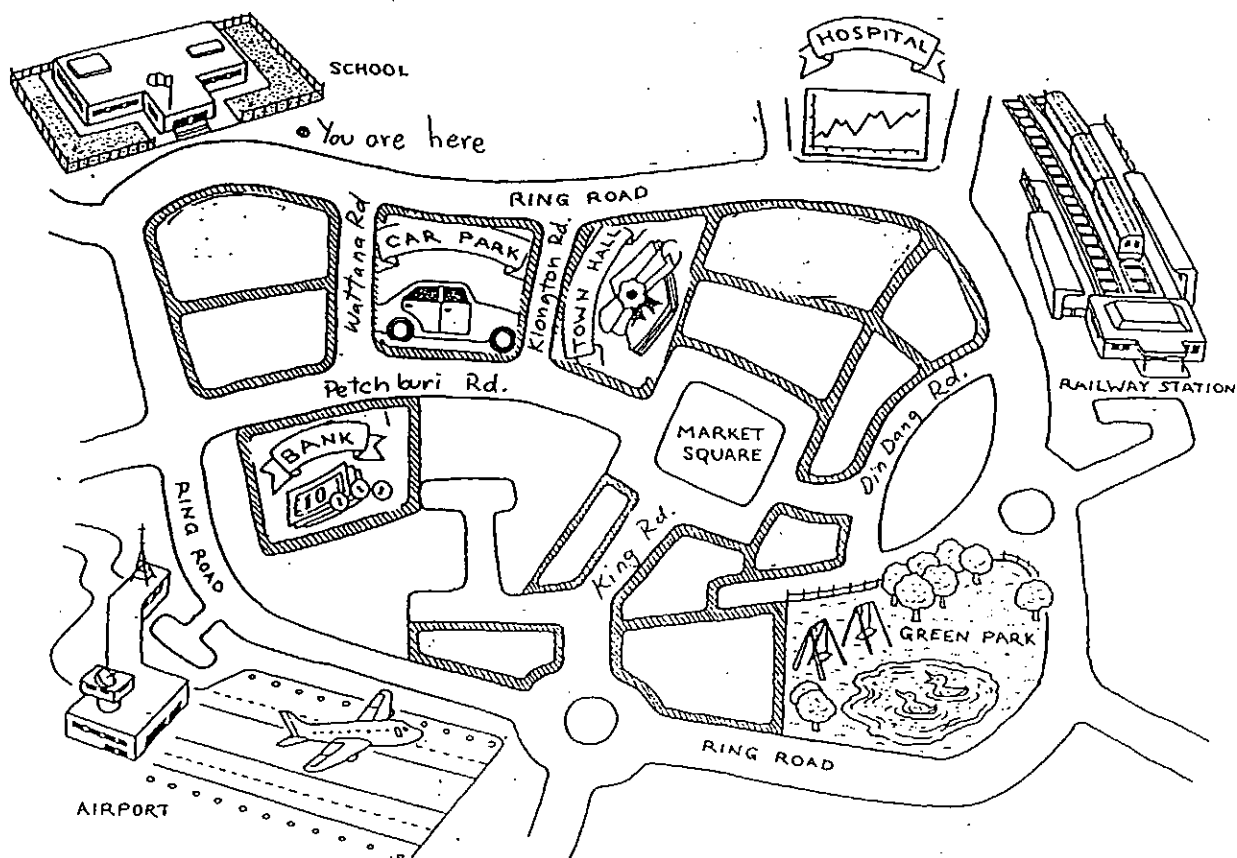
4. สาธิตการทำกิจกรรมครูสาธิตโดยครูติดโปสเตอร์แผนที่บนกระดานทั้งแผ่น Student A และ แผ่น Student B สมมติว่าครูเป็น A ให้นักเรียนทั้งชั้นเป็น B ครูถามคำถาม นักเรียนทั้งชั้นช่วยกันตอบ ครูลากเส้นการเดินทางลงบนโปสเตอร์แผนที่ แล้ววาดสถานที่ที่หายไปตามที่นักเรียนตอบ จากนั้น ให้นักเรียนถามสถานที่ที่หายไปในงานของนักเรียน ครูตอบคำถามตัวแทนนักเรียนออกมาลากเส้น การเดินทาง แล้ววาดภาพสถานที่ตามที่ครูตอบ

5. นักเรียนทำกิจกรรม

6. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน การสอบถามเส้นทาง

ดัดแปลงจาก Gordon Lewis with Gunther Bedson. (1999). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก, เดือนใจ เฉลิมกิจ ผู้แปล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.

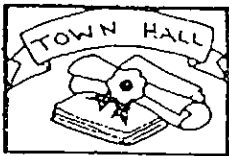
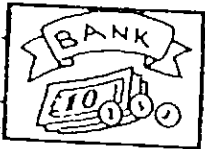
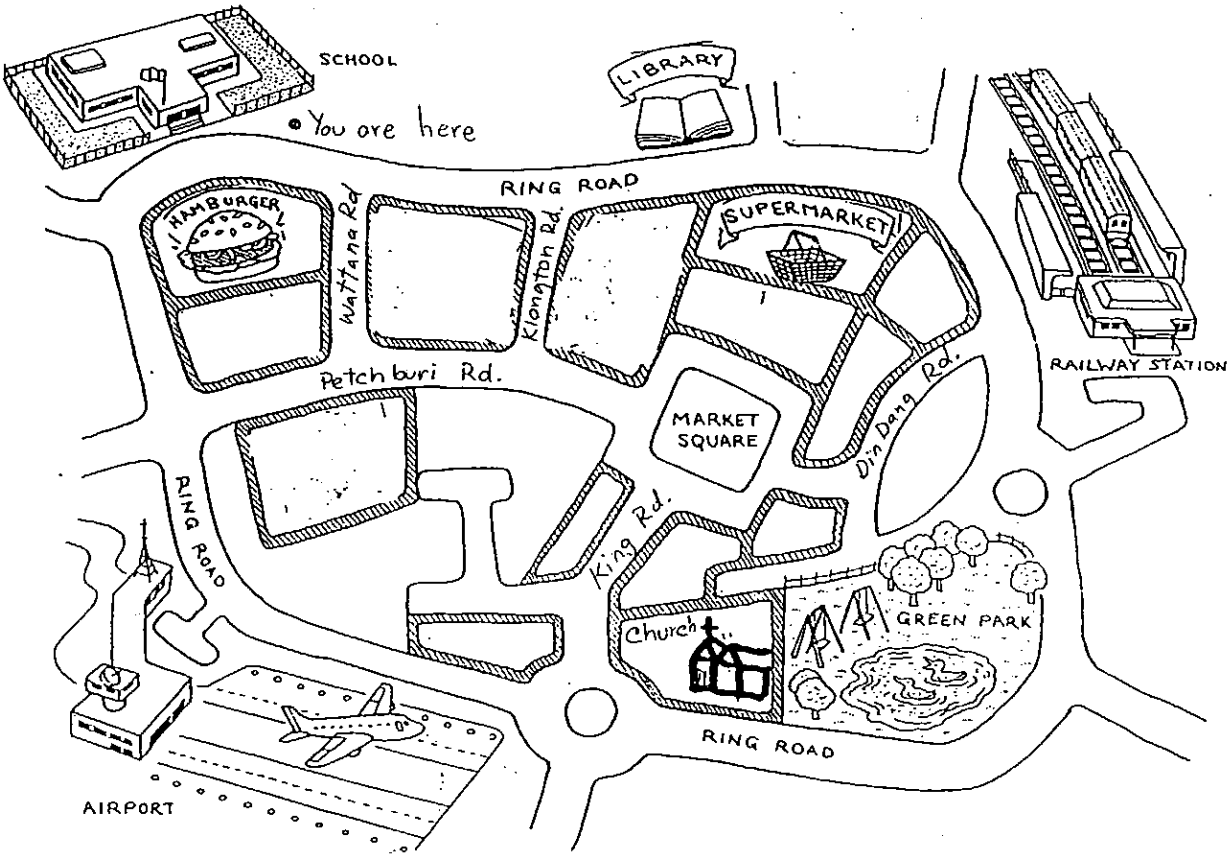
Instructions : You and your friend are playing a survival game. You want to find some places that are missing from your map. You don't know where they are but your friend know . Ask your friend about the missing places.



church

Student B

instructions : You and your friend are playing a survival game. You want to find some places that are missing from your map. You don't know where they are but your friend know . Ask your friend about the missing places.



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

วิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสอน
 ผู้สอน นางสาวรำไพ โพธิ์จิต ระยะเวลา 2 คาบ

เนื้อหา : กิจกรรมยามว่าง
 Function : Asking about One's Hobbies.
 Activity : Find someone who...
 Language Focus : What do you do in your free time?
 I like swimming.

จุดประสงค์

ถามและตอบคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมยามว่างได้

สอดคล้องกับมาตรฐาน

มาตรฐาน ด. 1.1.3, 1.2.3, 2.1.1, 1.3.1 และ 4.1.2

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรภาพ
2. บัตรคำ
3. ใบงาน
4. โปสเตอร์ใบงาน
5. เกมจับคู่ (Matching game)

การประเมินผล

1. สังเกตการพูดสนทนา เกี่ยวกับกิจกรรมยามว่าง
2. ตรวจใบงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นทบทวน (Revision)

1. นักเรียนเล่นเกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพกิจกรรมยามว่าง เป็นกลุ่ม
2. ให้นักเรียนทบทวนประโยคคำถามและการตอบคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมยามว่าง โดยครูถามประโยค What do you do in your free time? ครูแสดงภาพและนักเรียนตอบคำถาม โดยใช้ประโยค I like
3. นักเรียนจับคู่ถามตอบเกี่ยวกับกิจกรรมยามว่างของกันและกัน โดยใช้ประโยค What do you do in your freetime? I like.....

ขั้นกิจกรรม (Activity)

1. นักเรียนทำกิจกรรม Find someone who... โดยครูกำหนดสถานการณ์ดังนี้
You want to report about the activities your friends like to do in their free time. So you ask your friends.
2. ครูอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรม ดังนี้
 - Work in groups of 10 –12 persons.
 - Ask your friends about activities they like to do in their free time.
 - Ask your friends by saying, "What do you do in your free time?" .
 - Write your friends' name in the right activity.
 - Find someone who likes to do the same activity as you.
3. ครูตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนในการทำกิจกรรม โดยถามประโยค
 - What question do you ask your friends?
 - What do you do after your friend answer?
4. สาธิตการทำกิจกรรมโดยครูติดโปสเตอร์ใบงาน และเรียกนักเรียนมา 2-3 คน ครู สอบถามนักเรียนโดยใช้ประโยค "What do you do in your free time?" เมื่อนักเรียนตอบ คำถาม ครูเขียนชื่อนักเรียนลงในช่องตรงกับกิจกรรมยามว่างที่นักเรียนชอบในใบงาน
5. จากนั้นแจกใบงานและให้นักเรียนทำกิจกรรม
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน โดยครูถามคำถามต่อไปนี้
 - Who likes to in your free time?
 - How many people like to do the same activity as you?
 - What is the most popular activity in the class?

Find someone who ...

Instructions : Ask your friends about activities they like to do in their free time.

Put a tick (/) in the blank.

In my free time, I like

Activities	Your friends' name
	
	
	
	
	
	
	
	

My activity is the same as

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

วิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสอนสาราม
 ผู้สอน นางสาวรำไพ โพธิ์จิต เวลา 2 คาบ

เนื้อหา : การขอร้อง
 Function : Making Requests.
 Activity : Game: What you need quartet.
 Language Focus : May I have a racquet?
 - Yes, you may.
 - No, you may not.

จุดประสงค์

1. แยกประเภทคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬาแต่ละชนิดได้
2. พูดขอร้องได้

สอดคล้องกับมาตรฐาน

มาตรฐาน ด. 1.1.1, 1.1.2, 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3 และ 4.1.2

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรภาพ tennis ball, court, racquet, net, football, goal, sock, field, valley ball, shorts, sport shoes, t-shirt, swimming pool, suit, glasses, hat.
2. บัตรคำ
3. เกม Pictionary game

การประเมินผล

1. สังเกตการพูดสนทนา และการเล่นเกม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นทบทวน (Revision)

1. นักเรียนเล่นเกม Pictionary game โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันจับคู่บัตรภาพและบัตรคำ เกี่ยวกับกีฬาและอุปกรณ์กีฬาประเภทต่างๆ นักเรียนกลุ่มใดปฏิบัติได้เร็ว และถูกต้องมากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ
2. ครูและนักเรียนตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นให้นักเรียนอ่านคำศัพท์ทั้งหมดพร้อมกัน
3. ครูทบทวนการขอสิ่งของ โดยใช้ประโยค May I have? การตอบรับ Yes, you may. และการตอบปฏิเสธด้วย No, you may not. โดยให้นักเรียนจับกลุ่มๆ ละ 4-5 คน ขอสิ่งของจากเพื่อนคนละ 1 – 2 ชิ้น

ขั้นกิจกรรม (Activity)

1. นักเรียนเล่นเกม 'สิ่งจำเป็นสี่อย่าง (What you need quartet)' โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ 4 คน
2. ครูนำบัตรภาพสิ่งของในกีฬาแต่ละประเภทมาคละกัน
3. ครูอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมน
 - แจกภาพกลุ่มละ 1 ชุด จำนวน 16 ใบ
 - ผู้เล่นแต่ละคนได้รับบัตรภาพคนละ 2 ใบ ที่เหลือวางไว้ตรงกลาง
 - ผู้เริ่มเล่นจะถามนักเรียนคนที่ 2 May I have a racquet?
 - คนที่ 2 ตอบตามความจริง ถ้ามีตอบว่า Yes, you may. ถ้าไม่มีตอบว่า No, you may not.
 - ถ้าคนที่ 2 มี ก็ให้ภาพ racquet กับคนที่ 1 ถ้าไม่มี คนที่ 1 ต้องหยิบจากตรงกลางขึ้นมาแล้วเลือกทิ้งไป 1 ใบ นำไปไว้ล่างสุดของกอง
 - คนแรกที่มีภาพอุปกรณ์กีฬาครบ 4 ใบ ในชนิดนั้นๆ เป็นผู้ชนะ
4. ครูตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนในการเล่นเกมนและสาธิตการเล่นเกมน
5. นักเรียนเล่นเกม ครูสังเกตความถูกต้องของบทสนทนาเพื่อแก้ไขเมื่อเกมยุติ

ดัดแปลงจาก Gordon Lewis with Gunther Bedson. (1999). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก, เตือนใจ เฉลิมกิจ ผู้แปล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

วิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดดิสหงสาราม
 ผู้สอน นางสาวราไฟ โพธิ์จิต เวลา 2 คาบ

เนื้อหา : ความชอบและไม่ชอบ
 Function : Asking about Likes and Dislikes.
 Activity : Survey
 Language Focus : What kind of fruits do you like?
 - I like mangoes.

จุดประสงค์

1. บอกความชอบและไม่ชอบได้

สอดคล้องกับมาตรฐาน

มาตรฐาน ด. 1.2.3 ,1.3.1, 2.1.1 และ 4.1.2

สื่อและอุปกรณ์

1. รูปภาพ
2. บัตรคำศัพท์
3. ผลไม้จำลอง

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการพูดสนทนา
2. ตรวจแบบสำรวจ

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นทบทวน (Revision)

1. ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ โดยครูวาดภาพส่วนประกอบของผลไม้แล้วให้นักเรียนทายชนิดของผลไม้

2. นักเรียนเล่นเกมโดยครูอธิบายขั้นตอนดังนี้

- Each of you will get a picture.
- One kind of fruit has 5 pictures.
- Find your friend who has the same picture as you.
- Ask your friends: "What kind of fruit do you like?" and answer "I like ..."
- The first group that gets all same pictures is the winner.

3. ครูตรวจสอบความเข้าใจในการทำกิจกรรมโดยถามคำถาม

- What question do you ask your friend?
- How many pictures are there in one kind of fruits?

4. ครูสาธิตการเล่นเกม โดยการแจกบัตรภาพตัวอย่างให้นักเรียน 5 - 6 คนแล้วถาม นักเรียน "What kind of fruits do you like?" ครูถามจนพบเพื่อนที่ได้ภาพเดียวกันกับที่ครูได้ ครบ 5 คน เมื่อนักเรียนเข้าใจแล้ว ให้นักเรียนเล่นเกมและกำหนดเวลาให้นักเรียนทำกิจกรรม 10 นาที

5. กลุ่มที่ชนะคือกลุ่มแรกที่หาเพื่อนที่ได้ผลไม้ ชนิดเดียวกันครบ 5 คน

ขั้นกิจกรรม (Activity)

1. นักเรียนทำกิจกรรมการสำรวจ (Survey) โดยครูกำหนดสถานการณ์ ดังนี้ You want to make a pole about students' favorite fruits. So, you ask your friends about their favorite fruits.

2. ครูอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรม

- Work in groups of 10.
- I'll give you a survey sheet. Write your favorite fruit on the sheet.
- Guess what kind of fruit your friends like.
- Ask your friends by using "What kind of fruits do you like?"
- Put a tick (/) in the worksheet.

3. ครูตรวจสอบความเข้าใจในการทำกิจกรรมโดยถามคำถาม

- What question do you ask your friend?

4. ครูสาธิตการทำกิจกรรมโดยติดโปสเตอร์ใบงานบนกระดาน ครูถามนักเรียน 1 คน ด้วยประโยค "What kind of fruits do you like?". เมื่อนักเรียนตอบครูขีด 1 ขีด ลงบนใบงานและถามสาธิตต่อนักเรียนต่อ 1-2 คน เมื่อนักเรียนเข้าใจดีแล้ว ครูแจกใบงานและให้นักเรียนทำกิจกรรม โดยครูกำหนดเวลาให้นักเรียนทำกิจกรรม 15 นาที

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน โดยครูถามคำถาม

- What kinds of fruit do your class like ?

- Is your guess right or wrong?

จากนั้นให้นักเรียนนำข้อมูล ในการทำกิจกรรมจากทุกกลุ่ม มารวมกันและนำเสนอในรูปแบบแผนภูมิ

Instructions : Write your favorite fruit and guess what kind of fruits your friends like.

Ask your friends to check your guess, Is it right?

My favorite fruit is..... Guess : My class's favorite fruit is.....		
Fruits	survey	Total
		
		
		
		
		
		
		
		
		

My guess is ☐ right .
☐ wrong.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

วิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสทองสราวม
 ผู้สอน นางสาวรำไพ โพธิ์จิต เวลา 2 คาบ

เนื้อหา : การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม
 Function : Ordering Food and Drink
 Activity : Game (May I take your order?)
 Language Focus : May I take your order?
 Yes, I would like.....

จุดประสงค์

1. สั่งอาหารและเครื่องดื่มได้

สอดคล้องกับมาตรฐาน

มาตรฐาน ด. 1.1.2, 1.2.2, 1.2.4, 2.2.2 และ 4.1.2

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรภาพ
2. เมนูอาหาร

การประเมินผล

1. สังเกตการพูดสนทนา
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นทบทวน (Revision)

1. ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มโดยใช้เทคนิค Revealing นักเรียนทายภาพ
2. ครูทบทวนประโยค I'm hungry. I would like และประโยค I'm thirsty. I would like.... โดยครูพูดและทำท่าประกอบ จากนั้นครูชูภาพแล้วให้นักเรียนพูดประโยค
3. ครูทบทวนการสนทนาเกี่ยวกับการสั่งอาหาร โดยสมมติว่าครูเป็นพนักงานเสิร์ฟ นักเรียนเป็นลูกค้า ครูแจกภาพให้นักเรียน 1 ภาพ ครูถามโดยใช้ประโยค May I take your order? นักเรียนตอบ คำถามตามรูปอาหารหรือเครื่องดื่มที่ได้รับ Yes, I would like จากนั้นครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม แจกภาพกลุ่มละ 1 ภาพ แล้วให้ผลัดกันถามตอบ จากนั้นให้จับคู่สนทนา

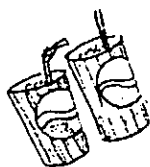
ขั้นกิจกรรม (Activity)

1. นักเรียนเล่นเกม "จะรับประทานอะไรดีครับ" (May I take your order?) โดยครูอธิบายขั้นตอนการเล่นเก้มนดังนี้
 - แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 6 คน 1 คนเป็นพนักงานเสิร์ฟ 1 คนเป็นพ่อครัว คนอื่นๆ เป็นลูกค้า
 - ครูแจกเมนูอาหารให้แต่ละกลุ่ม
 - นักเรียนแข่งขันเกมสั่งอาหารโดยใช้เมนูที่ครูกำหนด
 - กลุ่มใดสั่งได้ทั้งอาหารและเครื่องดื่มครบทุกคนก่อน เป็นฝ่ายชนะ
2. ครูสาธิตการเล่นเก้มนโดยให้นักเรียนออกมา 1 กลุ่มแล้วแสดงการสั่งอาหารและเครื่องดื่มให้เพื่อนๆดู
3. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม
4. นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียนเรื่องการสั่งอาหารและเครื่องดื่ม

ดัดแปลงจาก Gordon Lewis with Gunther Bedson. (1999). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก, เตือนใจ เฉลิมกิจ ผู้แปล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.

Baan Kun Ta

Menu



Food

Hamburger

Hotdog

Sandwich

Pizza

Steak

Salad and French fries

curry with rice

Drink

Water

Wine

Orange juice

Coca cola

Coffee



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

วิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดตีสอนสาราม
ผู้สอน นางสาวรำไพ โพธิ์จิต ระยะเวลา 2 คาบ

เนื้อหา : การบอกเวลา
Function : Telling Time
Activity : Game (Clock race)
Language Focus : What time is it?
 It is

จุดประสงค์
1. ถามคำถามและตอบคำถามเกี่ยวกับเวลาได้

สอดคล้องกับมาตรฐาน
มาตรฐาน ด. 1.1.2 , 1.1.3, 1.2.1, 1.2.3 และ 4.1.2

- สื่อและอุปกรณ์
- 1. ตัวเลขกระดาษ
 - 2. กระดานบอกคะแนน
 - 3. นาฬิกาจำลอง
 - 4. ใบงาน
 - 5. เกมบิงโก (Bingo)

- การประเมินผล
- 1. สังเกตการพูดสนทนาบอกเวลา
 - 2. ตรวจใบงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นทบทวน (Revision)

1. ทบทวนการบอกตัวเลข โดยให้นักเรียนนับเลข 1 – 60 จากนั้นนักเรียนเล่นเกมบิงโก (Bingo)
2. ครูหมุนเข็มนาฬิกาจำลองไปที่เวลาต่างๆ จากนั้นให้นักเรียนพูดเวลา
3. ครูทบทวนการถาม-ตอบเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันโดยใช้ประโยค What time do you.....? และตอบด้วยประโยค I at และจากนั้นให้นักเรียนทำใบงาน โดยให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 โดยให้นักเรียนจับคู่ถามเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันที่ทำเพื่อนทำ
4. ครูอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรม
 - Work in pairs.
 - I'll give you the worksheet.
 - Ask your friend about the time he/she does each activity.
5. ครูตรวจสอบความเข้าใจและครูสาธิตการทำกิจกรรม
6. ครูแจกใบงานและนักเรียนทำกิจกรรม

ขั้นกิจกรรม (Activity)

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมการแข่งขันบอกเวลา (Clock race) โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม เท่าๆ กัน
2. ครูอธิบายขั้นตอนการเล่นเกม
 - ครูวาดรูปนาฬิกาบนพื้นห้องประชุม 2 เรือน นักเรียนแต่ละทีมยืนห่างจากนาฬิกาเท่าๆ
 - ให้ตัวแทนนักเรียนกลุ่มละ 1 คนออกมาเป็นคนบอกเวลา
 - นักเรียน 2 คน จากแต่ละทีม ถามคนบอกเวลา
 - What time is it? คนบอกเวลา เช่น It's 7 o'clock.
 - นักเรียน 2 คน จากแต่ละทีม วิ่งยืนบนตัวเลขแสดงเวลาที่ถูกต้อง ทีมใดยืนได้ก่อนและถูกต้อง ได้ 1 คะแนน ทำกิจกรรมต่อไปแต่เปลี่ยนนักเรียนรอบละ 2 คน มาแสดงเวลา จนครบทุกคน กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ
3. ครูถามตรวจสอบความเข้าใจและสาธิตการเล่น โดยให้นักเรียนออกมา 2 คน ครูสมมติว่าตัวเองเป็นผู้บอกเวลา นักเรียนถามครู What time is it? ครูตอบเวลา เช่น It's 7 o'clock. นักเรียน 2 คน จากแต่ละทีม วิ่งยืนบนตัวเลขแสดงเวลาที่ถูกต้อง ทีมใดยืนได้ก่อนและถูกต้อง ได้ 1 คะแนน จากนั้นเปลี่ยนนักเรียนอีก 2 คน มาเล่นเกมและแสดงเวลา
4. นักเรียนเล่นเกม

ดัดแปลงจาก Gordon Lewis with Gunther Bedson. (1999). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก, เตือนใจ เฉลิมกิจ ผู้แปล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.

Worksheet 1

Name..... Class.....

Instructions : Write the time you do the activities. Then ask your friend about the time he/she does the activities and fill in the blank.

Activity	Your Timetable	Your friend's Timetable
Wake up		
Have breakfast		
Watch TV		
Do homework		

Worksheet 1

Name..... Class.....

Instructions : Write the time you do the activities. Then ask your friend about the time he/she does the activities and fill in the blank.

Activity	Your Timetable	Your friend's Timetable
Wake up		
Have breakfast		
Watch TV		
Do homework		

การประเมินผล

1. สังเกตการพูดสนทนา
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นทบทวน (Revision)

1. นักเรียนร้องเพลง Weather และทำท่าประกอบ
2. ครูทบทวนการสอบถามสภาพอากาศโดยใช้ประโยค What is the weather like? และตอบด้วย It's โดยนักเรียนบอกสภาพอากาศจากบัตรภาพที่ครูแสดงทีละใบ
3. นักเรียนสนทนาเป็นคู่ โดยผลัดกันถามตอบ จากบัตรภาพที่ครูให้คนละ 2 บัตร

ขั้นกิจกรรม (Activity)

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกม 'ใส่เสื้อตามฤดู (Season Quartet)' โดยครูกำหนดสถานการณ์ดังนี้
You want to go aboard. You have to prepare your clothes for the weather. So, you ask the weather forecaster.
2. ครูอธิบายขั้นตอนการเล่นเกมนั้น
 - นำเสื้อผ้าที่จะเล่นเกมวางไว้กลางห้อง
 - นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่มๆ ละ 10 คน โดยมีตัวแทนนักเรียนทั้งห้อง 1 คน ทำหน้าที่เป็นนักพยากรณ์อากาศ
 - แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน กลุ่มละ 1 คน ออกมายืนหน้าห้อง และถามนักพยากรณ์อากาศ What is the weather like? นักพยากรณ์อากาศตอบสภาพอากาศ ตัวแทนนักเรียน 4 คน ต้องวิ่งไป หยิบเสื้อผ้า กลุ่มใดหยิบได้ถูกต้องก่อนได้ 1 คะแนน
 - กลุ่มที่ชนะคือกลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุด
3. และสาธิตโดยให้นักเรียน 4 คนสมมติเป็นตัวแทนกลุ่มต่างๆ และนักเรียนอีก 1 คนเป็นนักพยากรณ์อากาศ ออกมาแสดงวิธีการเล่นเกม
4. นักเรียนเล่นเกม
5. นักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมเกี่ยวกับการถามสภาพอากาศ

ดัดแปลงจาก Gordon Lewis with Gunther Bedson. (1999). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก, เดือนใจ เฉลิมกิจ ผู้แปล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.

การประเมินผล

1. สังเกตการพูดสนทนา
2. สังเกตการแสดงบทบาทสมมติ
3. สังเกตการร่วมกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นทบทวน (Revision)

1. ครูแสดงภาพเกี่ยวกับเสื้อผ้า นักเรียนบอกคำศัพท์เป็นภาษาอังกฤษ
2. นักเรียนเล่นเกม The wind blows..... โดยครูแจกบัตรภาพเสื้อผ้าให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น จากนั้นให้นักเรียนเป็นวงกลม ครูพูด The wind blows the student who has..... นักเรียนที่มีรูปภาพตามที่ครูพูดต้องวิ่งไปนั่งสลับที่กัน
3. ครูทบทวนการถามสี ขนาด และราคาเสื้อผ้าโดยใช้บัตรภาพเสื้อผ้าที่มีราคาติด แล้วแสดงให้นักเรียนดู และถามด้วยประโยคดังนี้แล้วให้นักเรียนตอบ

What size do you want? XL, please.

What color do you want? Blue, please.

How much is this? It is ... baht

ขั้นกิจกรรม (Activity)

1. นักเรียนทำกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) โดยครูกำหนดสถานการณ์ You are at Central Plaza. You want to buy new clothes for camping.
2. ครูอธิบายขั้นตอนการแสดงบทบาทสมมติ
 - Work in pairs.
 - Student A is a customer. Student B is a seller.
 - The customer asks the seller about colors, sizes and the price of some clothes.
 - The seller tells the customer about color, size and the price.
3. ครูถามตรวจสอบความเข้าใจและสาธิตการทำกิจกรรมโดยให้นักเรียนออกมา 2 คน โดยสมมติว่าเป็นลูกค้ากับคนขาย แล้วให้แสดงการซื้อขายเสื้อผ้าให้เพื่อนดู
4. นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ โดยใช้เสื้อผ้าของจริงที่นักเรียนนำมาและกำหนดราคาเอง
5. นักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียนเกี่ยวกับการซื้อขาย การบอกความต้องการ การถามตอบเกี่ยวกับขนาด สีและราคาเสื้อผ้า

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ – ชื่อสกุล	นางสาวรำไพ โพธิ์จิต
วันเดือนปีเกิด	10 กันยายน 2518
สถานที่เกิด	จังหวัดสุรินทร์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	อรรณพวิลเพลส ถ.ราชวิถี พญาไท กทม.
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 4
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดดิสหงสาราม แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2547	ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ.2541	ศศ.บ (ภาษาอังกฤษ) สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี
พ.ศ.2537	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสิรินธร อ.เมือง จ.สุรินทร์
พ.ศ.2534	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนชุมพลวิทยาสรรค์ อ.ชุมพลบุรี จ.สุรินทร์
พ.ศ.2531	ประถมศึกษา โรงเรียนบ้านกระสัง อ.ชุมพลบุรี จ.สุรินทร์