

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริม
ความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

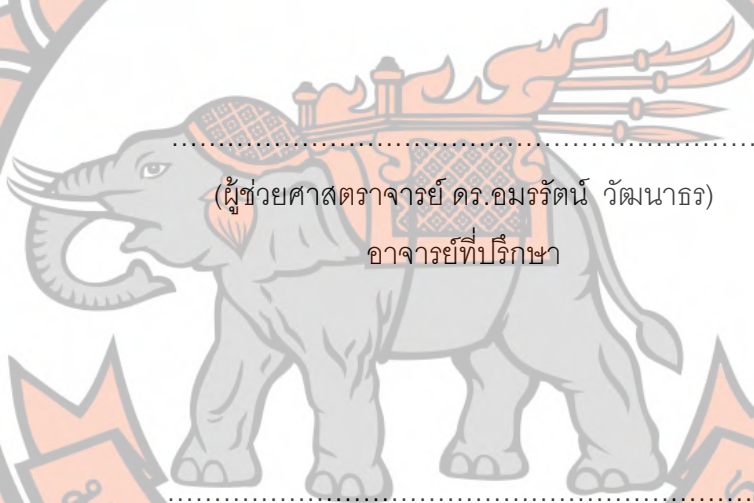
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

สิงหาคม 2558

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาการศึกษา ได้พิจารณาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเล่นปนเรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมรรัตน์ วัฒนารท)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปภรณ์ ประจันบาน)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา

กรกฎาคม 2558

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความสามารถอย่างยิ่งจากบุคคลหลายท่านโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมรรัตน์ วัฒนารัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษา ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ได้แก่ ดร.อังคณา อ่อนธานี อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร นางสมศรี จอมแก้ว ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดตาปะขาวหาย อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก นางจุฑามาส หาแก้ว ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลพิษณุโลก อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก นางถวิล ตะวัน ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนโคกสลุด อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก นางวาสนา ทองดี ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดมหาวนาราม อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ที่ได้กรุณาตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องและตรวจสอบเรื่องมือในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สมบูรณ์คุณค่า

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหาร บุคลากรนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดปากพิงตะวันตก ที่ให้ความอนุเคราะห์ อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ ผู้วิจัยขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณ บิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่มีส่วนทำให้การศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

รมณี พันัสชา

ชื่อเรื่อง การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้ศึกษาค้นคว้า รมณี พันธ์ขาว

ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมรรัตน์ วัฒนาวรร

ประเภทสารนิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม.สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557

คำสำคัญ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ, เรียนปนเล่น, ความสามารถในการฟังพูดภาษาอังกฤษ

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีจุดมุ่งหมาย 1. เปรียบเทียบความสามารถการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2. เพื่อศึกษาความพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนวัดปากพิงตะวันตก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลกเขต 1 จำนวน 25 คน ซึ่งได้จากการเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) แบบทดสอบความสามารถด้านการฟัง พูดภาษาอังกฤษ จำนวน 2 ฉบับใช้วัดก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t (t-test)

1) ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟัง พูดย่อภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า ความสามารถด้านการฟัง พูดย่อภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น โดยรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก



Title English Learning Management white Play and Learn
Techniques to Promote English Listening and Speaking
Abilities for Prathomsuksa 2 Students.

Author Rommanee Phanaskhao

Adviser Assistant Professor Dr. Amornrat Wattanaton

Academic Paper Independent Stud M.E.d. Curriculum and Instruction,
Naresuan University. 2013

Keywords English Learning Management , Play Way Method,
English Listening and Speaking Abilities



ABSTRACT

English Learning Management with Play and Learn Techniques to Promote English Listening and Speaking Abilities for Prathomsuksa 2 Students .The purposes of this research were 1) To compare abilities in English listening and speaking English learning management for Prathomsuksa 2 students before and after studying 2) To study the students' satisfaction toward English Learning Management with Play and Learn Techniques

The samples used in this research were 25 Prathomsuksa 2 students of the Watpakpingtawantok School, Phitsanulok Primary Education Service Area Office 1.The subjects were registered in the first semester of 2013 academic year.

The research instruments were :

1) English Learning lesson plans English Learning Management with Play and Learn Techniques to Promote English Listening and Speaking Abilities for Prathomsuksa 2 Students .

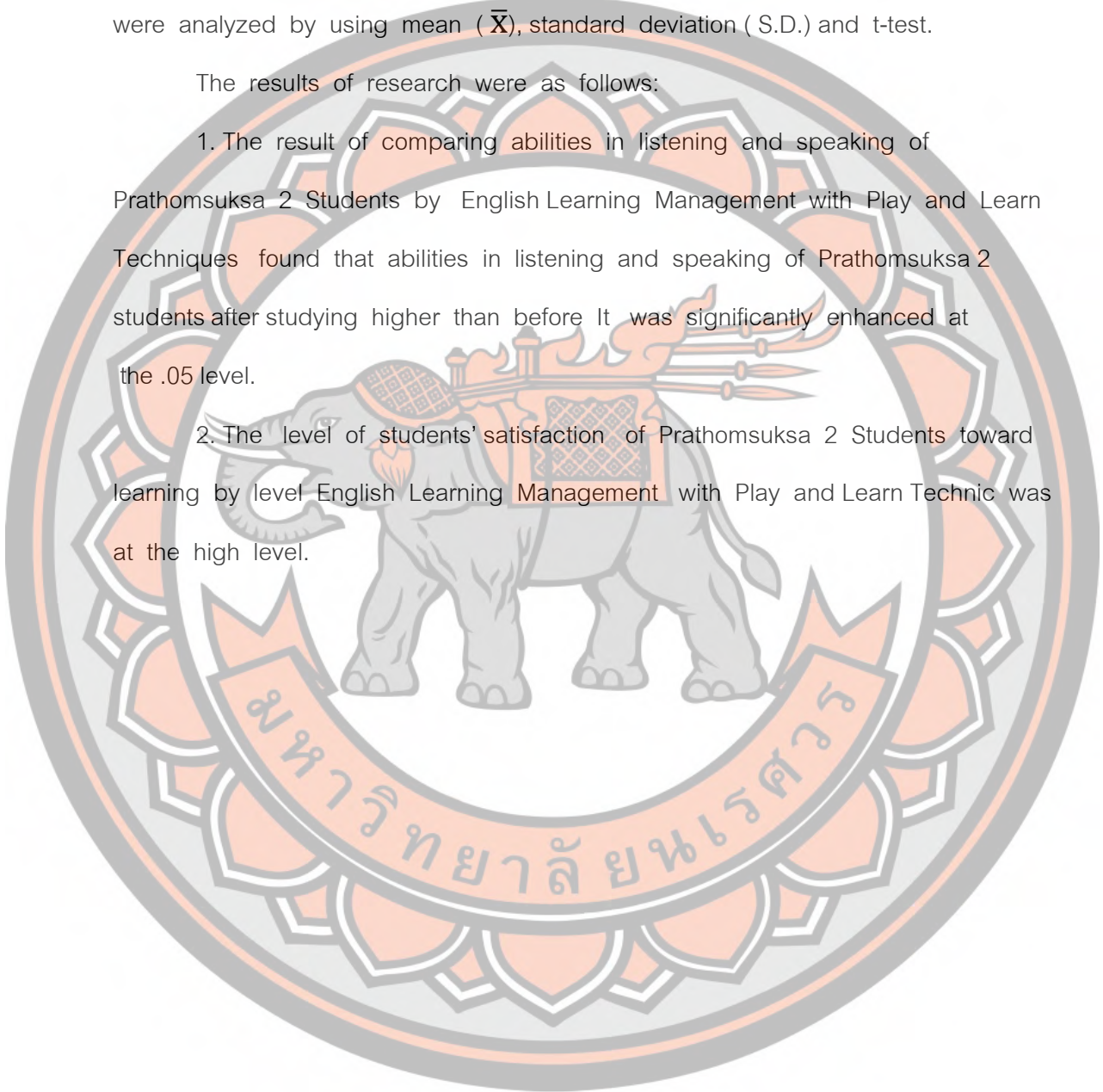
2) Achievement test of listening and speaking for Pre-test and post-test

3) Questionnaire on the students' satisfaction toward English Learning Management with Play and Learn Techniques . The data from the experimentation were analyzed by using mean (\bar{X}), standard deviation (S.D.) and t-test.

The results of research were as follows:

1. The result of comparing abilities in listening and speaking of Prathomsuksa 2 Students by English Learning Management with Play and Learn Techniques found that abilities in listening and speaking of Prathomsuksa 2 students after studying higher than before It was significantly enhanced at the .05 level.

2. The level of students' satisfaction of Prathomsuksa 2 Students toward learning by level English Learning Management with Play and Learn Technic was at the high level.



สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
	จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	5
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	5
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
	สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	8
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551.....	10
	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร.....	16
	การสอนแบบเรียนปนเล่น.....	27
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการฟัง.....	45
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพูด.....	52
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	55
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	57
	งานวิจัยในประเทศ.....	57
	งานวิจัยต่างประเทศ.....	59
3	วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	58
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	58
	แบบแผนที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	63
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	64

สารบัญ(ต่อ)

บทที่		หน้า
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
4	ผลการศึกษาค้นคว้า.....	67
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
	ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	69
	การศึกษาความพึงพอใจ.....	69
5	บทสรุป.....	72
	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	72
	อภิปรายผล.....	72
	ข้อเสนอแนะ.....	74
	บรรณานุกรม.....	77
	ภาคผนวก.....	84
	ประวัติผู้วิจัย.....	157

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1. ตารางที่ 1 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2.....	6
2. ตาราง 2 แสดงวิธีการสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนภาษา เพื่อการสื่อสาร	24
3. ตาราง 3 แบบแผนการทดลอง.....	63
4. ตารางที่ 4 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอน แบบเรียนปนเล่น.....	70
5. ตาราง 5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที่ และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบก่อนและ หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.....	71
6. ตารางที่ 6 ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจที่มี ต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอน แบบเรียนปนเล่น.....	72
7. ตารางที่ 7 แบบประเมินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับ ผู้เชี่ยวชาญ.....	86
8. ตารางที่ 8 ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น.....	92
9. ตารางที่ 9 ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นสำหรับ ผู้เชี่ยวชาญ.....	93

บัญชีตาราง(ต่อ)

ตาราง

หน้า

10.	ตาราง 10 แสดงแบบประเมินความสอดคล้องระหว่าง ข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัด ความสามารถทางการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ.....	94
11.	ตาราง 11 แสดงแบบประเมินความสอดคล้องระหว่าง ข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดความสามารถ ทางการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ.....	97
12.	ตาราง 12 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของข้อความและ ความตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบความพึงพอใจ ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	98
13.	ตาราง 13 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและ หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	101
14.	ตาราง 14 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริม ความสามารถการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ.....	102

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมปัจจุบัน เป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหว และการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ และวัฒนธรรม มีผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็ว บุคคลในสังคมต้องติดต่อ พบปะ เพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมืออันสำคัญยิ่ง ในการสื่อสารความรู้สึกร่วมกันคิดเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและกันในการศึกษาหาข้อมูลความรู้ และถ่ายทอดวิชาการต่างๆ แก่กันและกันในด้านเศรษฐกิจ ภาษามีความจำเป็นมากขึ้นในการเจรจาต่อรองด้านการค้าและการประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจะช่วยสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างชนชาติไทยและชนชาติอื่น เพราะมีความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละเชื้อชาติ ทำให้สามารถปฏิบัติต่อกันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม มีความเข้าใจและภาคภูมิใจ ในภาษาและวัฒนธรรมไทย สามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยไปสู่สังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษจะต้องให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้ได้มากที่สุดทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติ และทักษะเฉพาะของการเรียนภาษาควรประกอบไปด้วยกิจกรรมที่หลากหลายทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษาและกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วยอันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 22 กำหนดว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพและวิธีการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบันได้เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อความหมายและความคิดอีกด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 24-29)และหลักสูตร

แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นพระประมุข มีความรู้ละทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 3)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นการเรียนรู้เพื่อสร้างพื้นฐาน ซึ่งเรียกการสอนในระดับนี้ว่า ภาษาอังกฤษระดับเตรียมความพร้อม เน้นให้ผู้เรียนเรียนภาษาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษานั้นได้ โดยเริ่มจากทักษะการฟังและการพูด สามารถติดต่อสื่อสารกับเจ้าของภาษาโดยใช้ภาษาอังกฤษได้ ภาษาเป็นหัวใจสำคัญของการสื่อสาร โดยเฉพาะภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ใช้ติดต่อสื่อสารทั่วไปและขอบข่ายของการใช้ภาษาอังกฤษก็ครอบคลุมทั้งโลกเป็นภาษาแห่งโอกาสกล่าวคือ หนึ่งในคุณสมบัติของผู้ทำงานในแต่ละสาขาอาชีพในปัจจุบันล้วนกำหนดว่าต้องฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษได้ดี (กฤษณา สิกขมาน, 2544, หน้า 68) ในชีวิตประจำวันทักษะการฟังเป็นทักษะที่สำคัญ เพราะเป็นทักษะที่ใช้มากกว่าทักษะอื่น (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2539, หน้า 73) ทักษะการฟังในระดับเริ่มต้น เน้นการฟังเสียง พยางค์ คำศัพท์ วลี แล้วสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง (กุลยา แสงเดช, 2548, หน้า 132) สาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนภาษาที่สองไม่ประสบผลสำเร็จในการพูดภาษาที่สองนั้นมีหลายประการเช่น มีความกังวลว่าจะพูดผิด ไม่รู้ว่าจะพูดอะไรหรือพูดอย่างไร และมักใช้ภาษาแม่ (Mother Language) แทนที่จะใช้ภาษาเป้าหมาย (Target Language) และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า นักเรียนไทย มีปัญหาในการเรียนภาษาอังกฤษ ดังเช่น (จำไพ โปธิจิต, 2547, หน้า 2) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดติสสงสารามและพบว่าปัญหาสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนส่วนใหญ่เกิดจากตัวผู้เรียน เช่น อาย ไม่กล้าพูดภาษาอังกฤษ กลัวพูดผิด ปัญหาที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมในการเรียน นักเรียนมีโอกาสพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันน้อย ปัญหาจากการเรียนการสอนในห้องเรียน และครูผู้สอนขาดเทคนิคและวิธีการในการเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน การที่ผู้เรียนจะ

สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้นั้น นอกจากนี้ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมการใช้ภาษาแล้วยังต้องมีโอกาสได้ทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

แนวทางหนึ่งที่น่ามาใช้แก้ปัญหาดังกล่าวคือ การจัดการเรียนแบบเรียนปนเล่น ซึ่งเป็นวิธีการที่สอดคล้องธรรมชาติของเด็ก กล่าวคือ เด็กในวัยเรียนจะเล่นสนุกสนานและไม่ยอมอยู่นิ่ง การจัดการเรียนการสอนนั้นจะสอดแทรกเนื้อหาเข้าไปในการเล่นต่าง ๆ ให้เด็กมีความรู้สึกที่กำลังเล่นอยู่ เด็กก็ต้องแสดงออกในทุก ๆ ด้าน อีกทั้งยังช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนทำให้การเรียนรู้อันเป็นเรื่องสนุกสนานและเกิดผลดี การเล่นจึงเป็นเรื่องที่สำคัญมาก นอกจากนี้การเล่นเป็นขบวนการเรียนของเด็กนั่นเอง การเล่นนอกจากจะเป็นความต้องการของเด็กแล้ว การเล่นยังส่งเสริมการพัฒนาทุก ๆ ด้านของเด็กด้วย เช่น ความสามารถในการใช้ภาษา การใช้สติปัญญา การใช้ร่างกาย ซึ่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการจัดการศึกษาได้มาก โดยเฉพาะสามารถนำมาใช้กับการเรียนภาษาได้เป็นอย่างดี เช่น การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกม การเล่นเกมบทบาทสมมติ และกิจกรรมต่างๆที่ทำให้เกิดความสุข สนุกสนานในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตลอดจนการเรียนรู้คำศัพท์ รูปประโยคได้ถูกต้องเกี่ยวกับสิ่งต่างๆในชีวิตประจำวัน เช่น คน สัตว์ จำนวนนับ สิ่งของที่อยู่ใกล้ตัว รวมถึงคำศัพท์ที่แสดงอาการเคลื่อนไหวต่างๆ ซึ่งนำไปสู่การสร้างผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้ภาษาในระยะต้น และพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งการสอนให้ผู้เรียนมีทักษะการฟังและการพูดได้ถูกต้องนั้นถือว่ามีผลสำคัญมากเพราะทักษะการฟังและการพูดนับเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเอื้ออำนวยต่อการเรียนภาษาในด้านการสื่อสาร ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาต่างประเทศ ครูผู้สอนควรฝึกผู้เรียนในด้านการฟังและการพูดให้มาก ถ้าผู้เรียนขาดทักษะด้านการฟังและการพูดแล้ว จะทำให้มีปัญหาการสื่อสาร ในสถานการณ์ต่างๆด้วยภาษาอังกฤษได้ กระทรวงศึกษาธิการจึงได้จัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้เต็มศักยภาพของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1)

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้แก่ การเรียนแบบ “ PLEARN (Play + lean) หมายถึง การเล่นเรียนทำให้เด็กเพลิน เพราะถ้าจะเรียน (lean) อย่างเดียว ก็เกิดความเบื่อได้ เล่น (play) ก็จะเป็นการไร้สาระจนเกินไป” (ชัยอนันต์ สมุทวณิช , 2540) “การศึกษาที่เหมาะสมและการเรียนรู้อย่างมีความสุข มีส่วนเสริมสร้างศักยภาพสมองของเด็ก สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงโครงสร้างและการทำงานของสมอง เวลาคนเรามีความสุข ส่งผลให้การเรียนรู้เกิดความยากรู้ กระตือรือร้น สนใจค้นคว้าความรู้อยากเรียนรู้ เกิดพลังที่จะทำในสิ่งต่างๆมากมาย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ , 2542) นอกจากนี้ จะเห็นได้จากตัวอย่างงานวิจัยของ วิลาวัณย์ พงศ์พานิชย์ (2551) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเขียนอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้งานวิจัยของ นางสาวรัชนิชาวรรณ คำเฉลียว (2543) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีเรียนปนเล่น ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

จากประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของผู้วิจัยพบปัญหา คือเนื้อหาโครงสร้างเข้าใจยากและครูก็ไม่มีวิธีการสอนที่หลากหลายหรือกิจกรรมที่หลากหลาย นักเรียนจึงเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายที่จะเรียน ขาดความกระตือรือร้น ไม่มีความสุขในการเรียน จึงส่งผลทำให้ผู้เรียนบางส่วนมีปัญหาด้านการสื่อสารด้านทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ด้านทักษะการฟังคือ ผู้เรียนฟังแล้วใช้เวลามากเป็นพิเศษในการตอบสนองหรือตอบสนองไม่ถูกต้องต่อความหมายจากสิ่งที่ได้ยิน ซึ่งอาจตอบสนองในรูปแบบของการปฏิบัติหรือการกระทำ การใช้คำพูดหรือทางด้านความรู้สึก ในด้านทักษะการพูด ผู้เรียนใช้เวลามากเป็นพิเศษในการฝึกพูด

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการสอนตามแนวคิดทฤษฎีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมาใช้ร่วมกับวิธีการสอนแบบเล่นปนเรียนในการพัฒนาทักษะการฟังและพูด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นระหว่างก่อนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนวัดปากฟิงตะวันตก ตำบลจันทาม อำเภอมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 25 คน
2. ระยะเวลาในการทดลอง ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 เป็นเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 6 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง
3. เนื้อหาในการทดลอง ใช้เนื้อหาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แล้วคัดเลือกเลือกที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะการฟังและพูดด้วยการสอนแบบเรียนปนเล่น ดังนี้

3.1 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดรายวิชา อ12101 ภาษาอังกฤษ

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจกระบวนการฟัง และการอ่าน สามารถตีความเรื่องที่ฟังและอ่าน จากสื่อประเภทต่าง ๆ และนำความรู้มาใช้ได้อย่างมีวิจารณญาณ

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง
- ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงกับความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง
- ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
- ต 2.1 ป.2/3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
- ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

ตารางที่ 1 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ลำดับที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)
1.	My school	ต 1.1 ป.2/1 ต 1.1 ป.2/3 ต 1.2 ป.2/1 ต 2.1 ป.2/3 ต 4.1 ป.2/1	ฟัง-พูด ปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆที่ เกิดขึ้นในห้องเรียนทำท่าทาง ประกอบ ตามวัฒนธรรม ของ เจ้าของภาษา ใช้ ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวม คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	4
2.	My body	ต 1.1 ป.2/1 ต 1.1 ป.2/3 ต 1.2 ป.2/1 ต 2.1 ป.2/3 ต 4.1 ป.2/1	ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออก เสียงและสะกดคำง่ายๆถูกต้อง ตามหลักการอ่าน บอกความ ต้องการ ฟัง-พูดและให้ข้อมูล ง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองและเรื่อง ใกล้ตัว	4
3.	Me and my family	ต 1.1 ป.2/1 ต 1.1 ป.2/3 ต 1.2 ป.2/1 ต 2.1 ป.2/3 ต 4.1 ป.2/1	ตอบ คำถามเลือกภาพตรง ความหมายของคำ กลุ่มคำ เรื่องที่ฟัง พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ตนเองใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อ รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	4

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียน
ปนเล่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ตัวแปรตาม

1 ความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษา

2 ความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการ
สอนแบบเรียนปนเล่น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการสอนภาษา
อังกฤษในห้องเรียนให้เด็กได้ทำกิจกรรมโดยใช้ เพลงและการแข่งขัน มีการฝึกพูดและฟัง
ภาษาอังกฤษ ในระหว่างการทำกิจกรรมและเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนในกลุ่ม การจัด
กิจกรรมมี ทั้งหมด 5 ขั้นตอนดังนี้ 1.ขั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ร้องเพลงหรือกิจกรรมเข้าจังหวะ
เพื่อสร้างความพร้อมก่อนเรียน 2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา บอกจุดประสงค์การเรียนรู้และสอนศัพท์
ใหม่โดยใช้เกม 3. ขั้นฝึกปฏิบัติ เรียนรู้โครงสร้างประโยคและฝึกปฏิบัติตาม 4. ขั้นการใช้ภาษา
ในการสื่อสาร กิจกรรมการเล่นเกมที่ฝึกสื่อสาร 5. ขั้นการสรุปบทเรียน นักเรียนและครูร่วมกัน
สรุปบทเรียน

2. การฟังภาษาอังกฤษ หมายถึง การฟังการออกเสียงคำศัพท์คำหรือประโยคง่ายๆแล้ว
เข้าใจ สามารถตอบคำถามหลังจากที่ฟังได้ถูกต้องทั้งหมด รู้ความหมายคำศัพท์ทั้งหมด ปฏิบัติ
ตามคำสั่งได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว สามารถปฏิบัติตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ ซึ่งสามารถ
ประเมินได้จากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น

3. การพูดภาษาอังกฤษ หมายถึง การพูดการออกเสียงคำศัพท์หรือประโยคง่ายๆแล้ว
เข้าใจ ออกเสียงได้ชัดเจน ออกเสียงได้อย่างคล่องแคล่วต่อเนื่อง เน้นเสียงในคำได้ถูกต้องทุกคำ/ทุก
ประโยค ออกเสียงได้ถูกต้องทั้งประโยค พูดคล่องแคล่วต่อเนื่องไม่ติดขัดซึ่งสามารถประเมินได้จาก

คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น ซึ่งสามารถประเมินได้จากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความชอบ พอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น ซึ่งมีลักษณะเป็นเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 3 ระดับ ตามที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น

สมมติฐานของการวิจัย

ความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าก่อนเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้วิธีการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษซึ่งนำไปใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยเน้นให้นักเรียนสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในการสื่อสารได้ในสถานการณ์จริง
2. ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถใช้สอนให้นักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามเกณฑ์มาตรฐาน
3. ได้แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษที่มีความเหมาะสม
4. ช่วยกระตุ้นและเสริมความคิดในการจัดการเรียนการสอนของครู โดยคำนึงถึงหลักจิตวิทยาและความสามารถนำไปใช้ได้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย
5. เพื่อเป็นแนวทางแก่ผู้ที่สนใจที่จะศึกษาทำการวิจัยเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นอื่นต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาการฟังและพูดภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นพื้นฐานความรู้ในการทำวิจัยตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

1.1 กลุ่มการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

2.1 ความหมายของการสื่อสาร

2.2 ความสำคัญของการสอนเพื่อการสื่อสาร

2.3 หลักการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

2.4 แนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

2.5 ขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

3. การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น

3.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

3.2 การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น

3.3 ประโยชน์ของการเล่น

3.4 การจัดรูปแบบการเรียนรู้แบบ PLEAN

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการฟัง

4.1 ความหมายของการฟัง

4.2 หลักการสอนทักษะการฟัง

4.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนฟังสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพูด

5.1 ความหมายของการพูด

5.2 การสอนทักษะการพูดภาษาต่างประเทศ

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

6.2 องค์ประกอบที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานหรือปฏิบัติกิจกรรม

6.3 การวัดความพึงพอใจต่อการเรียนหรือการปฏิบัติกิจกรรม

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

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

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการ เชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และ เปิดโลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1 – 2)

1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2)

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดง ความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดง ความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของ ภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของ เจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัดในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

- ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ ที่ฟัง
- ต 1.1 ป.2/2 ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงและสะกดคำง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- ต 1.1 ป.2/3 เลือกรูปภาพตรงตามความหมายของคำ และกลุ่มคำที่ฟัง
- ต 1.1 ป.2/4 ตอบคำถามจากการฟังเรื่องใกล้ตัว
- ต 1.2 ป.2/1 พูดได้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
- ต 1.2 ป.2/2 ใช้คำสั่งง่ายๆ ตามแบบที่ฟัง
- ต 1.2 ป.2/3 บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง ตามแบบที่ฟัง
- ต 1.2 ป.2/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเองตามแบบที่ฟัง
- ต 1.3 ป.2/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
- ต 2.1 ป.2/1 พูดและทำท่าประกอบ ตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
- ต 2.1 ป.2/2 บอกชื่อและคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลสำคัญของเจ้าของภาษา
- ต 2.1 ป.2/3 เข้าร่วม กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
- ต 2.2 ป.2/1 ระบุตัวอักษรและเสียงตัวอักษรของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย
- ต 3.1 ป.2/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
- ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
- ต 4.2 ป.2/2 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีในด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน 8 ข้อ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้สาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดหมายของหลักสูตรซึ่งเป็นคุณภาพตามตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดคุณภาพได้ตามตัวชี้วัดดังกล่าว หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดองค์ความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยมที่ผู้เรียนพึงมีเมื่อจบการศึกษาขั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ดังนี้

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ
2. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง พูดขอร้องและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง
3. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

4. พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

5. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

6. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

7. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

8. ใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 300-450 คำ เป็นคำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 3)

คำอธิบายรายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เวลาเรียน 80 ชั่วโมง

เข้าใจคำสั่งและคำขอร้องง่ายๆ ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงสะกดคำและอ่านประโยคง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เข้าใจคำ กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว (simple sentence) และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่มและนันทนาการ บทอ่านเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว หรือนิทานที่มีภาพประกอบ คำศัพท์เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้อื่น เข้าใจประโยค บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอขอบคุณ ขอโทษ ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง คำศัพท์ สำนวนและประโยคที่ใช้บอกความต้องการ ที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง บุคคลและเรื่องใกล้ตัว เข้าใจภาษาท่าทางในการสื่อสารของเจ้าของภาษา ความแตกต่างของตัวอักษรและเสียงตัวอักษรของภาษาอังกฤษและภาษาไทย

โดยใช้กระบวนการสอนภาษา และกระบวนการกลุ่มในการฝึกออกเสียง ฟัง/พูด ถามตอบ และสนทนาโต้ตอบ เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถสื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ สนใจเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม รวมถึงการรวบรวมความรู้และแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากภาษาอังกฤษ

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

2.1 ความหมายของการสื่อสาร

นักภาษาศาสตร์หลายท่านให้ความหมายของการสื่อสารไว้ดังนี้

เอส ดักลาส บราวน์ (H. Douglas Brown, 1980, อ้างอิงใน ลดามาลย์ วงศ์พรหม, 2547, หน้า 26) ให้ความหมายของการสื่อสารไว้ว่า การสื่อสาร หมายถึงกระบวนการรับและส่งที่เกี่ยวข้องระหว่างบุคคลอย่างน้อยตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การพูดจะไม่มี ความหมายและไม่เกิดการสื่อสาร หากผู้ฟังไม่สามารถเข้าใจในเรื่องราวที่พูดหรือจุดประสงค์ของการพูดนั้น ฉะนั้นการสื่อสารจะต้องมีความหมายทั้งต่อผู้ฟังและผู้พูดด้วย

เซฟวิง นอน เอส (Savignnon S, 1993, อ้างอิงใน ลดามาลย์ วงศ์พรหม, 2547, หน้า 26) ได้กล่าวถึงความหมายของการสื่อสารว่า เป็นกระบวนการต่อเนื่องของการแสดงความรู้สึก การแปลความ การตีความ และการแลกเปลี่ยนข่าวสาร โอกาสของการสื่อสารจะไม่มีที่สิ้นสุดซึ่งประกอบด้วยสัญลักษณ์และเครื่องหมายที่แตกต่างกันออกไป เช่น สีสัน การแต่งกาย ทรงผม การยืน การฟัง การพยักหน้า การหยุดชะงักเสียงหรือคำพูด คนเรามีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารตั้งแต่เกิดและเรียนรู้ที่จะต้องสนองในบริบทใหม่ ๆ เช่นเดียวกับการสะสมประสบการณ์ของชีวิตจากความคิดและความรู้สึกไปสู่สัญลักษณ์ในการเขียน การพูด การแสดงท่าทาง การเคลื่อนไหวและน้ำเสียง จึงต้องรู้จักเลือกสรรสิ่งที่เหมาะสมไปใช้

สรุปได้ว่า การสื่อสาร หมายถึง กระบวนการรับ ซึ่งประกอบไปด้วยสัญลักษณ์และเครื่องหมายที่แตกต่างกันแล้วส่งไปสู่สัญลักษณ์ในการเขียน การพูด การแสดงท่าทาง การเคลื่อนไหว และน้ำเสียงโดยมีความเกี่ยวข้องระหว่างบุคคลอย่างน้อยตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปซึ่งจะต้องรู้จักเลือกสรรสิ่งที่เหมาะสมไปใช้และมีความหมายต่อผู้ฟังและผู้พูด

2.2 ความสำคัญการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

กลุ่มนักจิตวิทยาการเรียนรู้เชื่อว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในการเรียน ผู้เรียนจะสามารถเรียนได้มากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความเข้าใจเป็นสำคัญ เขาจะเรียนได้ดีถ้าเข้าใจจุดประสงค์ของการเรียน เห็นประโยชน์ในการนำสิ่งที่เรียนไปใช้ โดยสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนไปแล้วให้เข้ากับสิ่งที่กำลังเรียนอยู่ และสิ่งที่จะช่วยให้เรียนภาษาต่างประเทศได้ดี นอกเหนือจากสองเรื่องที่กล่าวมาแล้วก็คือต้องเข้าใจหลักภาษาที่ใช้ในการวางรูปแบบประโยคด้วยการสอน

ภาษาต่างประเทศในปัจจุบัน ได้หันมายึดแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมากขึ้น มีการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ที่มีโอกาสพบได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยยังคงให้ความสำคัญกับโครงสร้างไวยากรณ์ตามที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาที่ใช้สื่อความหมาย แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการสื่อสารซึ่งมาจากแนวคิดพื้นฐานทางสาขาจิตวิทยา แนวความรู้ ความเข้าใจภาษาศาสตร์ สังคมวิทยาและมนุษยวิทยาที่ยอมรับกันว่า ภาษาคือ เครื่องมือของการสื่อสารในสังคม

ปัจจุบันการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะต้องมีความรู้เรื่อง ไวยากรณ์หรือกฎเกณฑ์ทางภาษาแล้ว ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในสิ่งทีนอกเหนือจากกฎเกณฑ์ทางภาษา เช่น บทบาททางสังคม หรือเจตคติของคู่สนทนา ซึ่ง ลิตเติลวูด (Littlewood, 1991, p.79 อ้างอิงใน บุญวรรณ โสภาประดิษฐ์ เจริญ 2556, หน้า 33) ให้ความเห็นว่า แนวคิดของการขยายขอบเขตของวัตถุประสงค์ออกไปโดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนสิ่งที่ตนได้รับกับสถานการณ์ที่ต้องการสื่อสารได้ตอบจริง ๆ ด้วยเหตุนี้ไฮม์ส์ (Hymes, 1972, p.79 อ้างอิงใน บุญวรรณ โสภาประดิษฐ์ เจริญ 2556, หน้า 33) จึงได้เสนอแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาที่เรียกว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Learning) เพื่อช่วยผู้เรียนนำความรู้ทางด้านภาษาไปใช้ในการสื่อสาร และได้อธิบายความหมายของการสื่อสารว่า คือความสามารถในการใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสม (Accuracy) เมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม และสามารถรู้ได้ว่า เมื่อไรควรจะพูดและควรจะพูดอะไรกับใคร ที่ไหน และในลักษณะอย่างไรการสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งมุ่งเน้นความสำคัญของผู้เรียน จัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน โดยเริ่มจากการฟังไปสู่การพูด การอ่าน การจับใจความสำคัญ ทำความเข้าใจ จดจำแล้วนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ ประกายเพชร พรหมแสง(2554, หน้า 35)

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน โดยเริ่มจากการฟังไปสู่การพูด การอ่าน การจับใจความสำคัญ ทำความเข้าใจเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมี

ความสามารถในการใช้ภาษา ดีความภาษาได้ถูกต้อง จดจำได้และนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับบุคคล เวลา และโอกาส

2.3 หลักการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

การสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายได้จริงโดยเฉพาะการใช้ได้อย่างเหมาะสมกับสภาพสังคม การจัดการเรียนการสอนจึงมีหลักสำคัญดังนี้ (พรสวรรค์ สีสื่อ, 2550 , หน้า 24)

- 1) การสอนสิ่งใดก็ตามต้องคำนึงถึงความหมายและอยู่ในบริบท
- 2) การกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามสื่อสาร การเรียนภาษาใหม่จะได้ผลดีที่สุดเมื่อผู้เรียนพยายามสื่อความหมายโดยการเจรจาต่อรองเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน (negotiation) และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
- 3) ลำดับก่อนหลังของสิ่งที่จะนำมาสอน ขึ้นอยู่กับเนื้อหา หน้าที่ของภาษาหรือเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ
- 4) สามารถใช้ภาษาแม่และการแปลได้ เมื่อผู้สอนเห็นว่าเหมาะสม
- 5) กิจกรรมและกลยุทธ์การเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไปตามความชอบ และความต้องการของผู้เรียน
- 6) เป้าหมายของการสอน ก็คือ ความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งหมายถึงการใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง ซึ่ง “ความถูกต้องนั้น หมายถึง ความถูกต้องของการใช้ภาษาในบริบท” ริชาร์ด และโรเจอร์ (Richard & Rogers อ้างใน Hadley, 2001, pp.116-117 (อ้างอิงใน บุญวรรณ โสภภาพระดิฐเจริญ 2556, หน้า 33)

สรุปได้ว่าหลักสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารคือ คำนึงถึงความหมายและอยู่ในบริบท กระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามสื่อสาร มีการจัดลำดับก่อนหลังของเนื้อหาที่จะนำมาสอน และมีความเหมาะสมในการนำมาใช้ กิจกรรมและกลยุทธ์การเรียนรู้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความต้องการของผู้เรียนและที่สำคัญเป้าหมายในการจัดกิจกรรมคือ ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง

นอกจากนี้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สิริวินยา ประทุมวัน, 2554, (อ้างอิงใน บุญวรรณ โสภาประดิษฐ์เจริญ 2556, หน้า 33) ควรคำนึงถึงในเรื่องต่อไปนี้

- 1) สอนให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวหรือเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนประสบอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น การสอบถาม การออกคำสั่ง การขอร้อง ฯลฯ
- 2) เน้นการฝึกภาษาแบบที่เจ้าของภาษาใช้ในการสื่อความหมายในชีวิตจริงแต่เป็นภาษาที่ง่าย ๆ สำหรับผู้เริ่มเรียน แต่ครั้งที่ฝึก ครูจะต้องตั้งจุดประสงค์ที่แน่นอนว่าต้องการจะฝึกให้ใช้ภาษาเพื่อความหมายอะไร ในสถานการณ์เช่นใด
- 3) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุดโดยอาศัยกิจกรรมคู่หรือกิจกรรมกลุ่ม เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันการใช้บทเรียนหรือวิธีการสอนแบบเดียวกัน อาจไม่เหมาะกับนักเรียนทุกคนในชั้น เพราะนักเรียนบางคนเรียนเร็วบางคนเรียนช้าการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ จะช่วยแก้ไขปัญหานี้
- 4) ครูผู้สอนควรฝึกทักษะการฟังแบบปกติทั่วไป (casual listening) และการฟังแบบมีจุดมุ่งหมาย (Focused listening) โดยใช้กิจกรรมง่าย ๆ เช่น ฟัง และพูดตาม ฟังแล้วทำเครื่องหมาย ฟังแล้ววาดภาพ ฟังแล้วโยงภาพให้สัมพันธ์กัน ฟังแล้วชี้ไปที่ของจริงหรือภาพนั้น ๆ ฟังแล้วปฏิบัติตาม เป็นต้น
- 5) ในการดำเนินการเรียนการสอนครูผู้สอนควรใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเคยชินกับภาษาและเป็นแม่แบบสำหรับการฝึก
- 6) ครูผู้สอนควรหาสื่อที่จะนำมาพัฒนาความสามารถของตนเองให้มากขึ้น
- 7) ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้หลากหลายไม่ยึดติดอยู่กับกิจกรรมหรือสื่ออย่างใดอย่างหนึ่งจะทำให้ผู้เรียนเรียนด้วยความสนุกสนานไม่เกิดความเบื่อหน่ายเห็นประโยชน์และเป็นการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนซึ่งจะทำให้ผลการเรียนดีขึ้น
- 8) ครูผู้สอนจะต้องประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนในการประเมินครูอาจใช้วิธีสุ่มเรียกนักเรียนบางคู่/บางกลุ่มให้ทำกิจกรรมหรือเสนอผลงานการประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะจะทำให้นักเรียนได้ทราบถึงความสำเร็จหรือความล้มเหลวในการทำกิจกรรม

9) ครูผู้สอนจะต้องสร้างบรรยากาศแห่งความประทับใจที่ดีของผู้เรียนให้ได้ก่อนลงมือทำการสอนในแต่ละครั้ง การเริ่มสอนชั่วโมงแรกยังไม่ควรเริ่มสอนเนื้อหาวิชาทันทีแต่ควรสร้างความคุ้นเคย สร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร นุ่มนวล เปลี่ยนด้วยความเมตตา ให้ความอบอุ่นและความเป็นกันเองกับผู้เรียน ผู้เรียนจะมีความประทับใจที่ดีต่อผู้สอน จะทำให้การดำเนินการสอนต่อไปเป็นไปอย่างราบรื่น

10) ครูผู้สอนต้องไม่รีบเร่งสอนให้จบบทเรียน เพราะปริมาณเนื้อหาที่นักเรียนจะต้องเรียนนั้นไม่สำคัญเท่ากับความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างแท้จริง การสอนภาษาอังกฤษในระดับเริ่มต้นควรสอนให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวหรือเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนประสบอยู่ในชีวิตจริง ด้วยภาษาง่าย ๆ ในการฝึกแต่ละครั้งผู้สอนต้องตั้งจุดประสงค์ที่แน่นอนว่าต้องการจะฝึกให้ใช้ภาษาเพื่อความหมายอะไร ในสถานการณ์เช่นใด

11) ครูผู้สอนต้องมีเทคนิคการแก้ไขข้อผิดพลาดในการใช้ภาษาของผู้เรียนที่เหมาะสม การเรียนภาษาในอดีตเน้นความถูกต้องของภาษาเป็นสำคัญ ผู้สอนจะแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียนทุกครั้ง การกระทำเช่นนี้ก่อให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดีเพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่มั่นใจในการใช้ภาษาจึงพยายามหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอยู่เสมอ ก่อให้เกิดความท้อถอยที่จะใช้ภาษา และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษา ความผิดพลาดในการใช้ภาษาของผู้เรียนเป็นเรื่องของความปกติและธรรมดา ดังนั้นการแก้ไขคำผิดของนักเรียนอาจทำได้ทันทีในชั้นการสอนที่เน้นความถูกต้อง (accuracy) แต่ในชั้นการสอนการฝึกที่ต้องการเน้นความคล่อง (fluency) ก็จัดบันทึกไว้สรุปแก้ไขภายหลังการสอนแต่ละครั้งหรือโอกาสที่เหมาะสม เพราะแนวการเรียนภาษาเพื่อสื่อสารให้ความสำคัญกับการใช้ภาษา (use) มากกว่าวิธีใช้ภาษา (usage) ผู้สอนจึงไม่ควรแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียนทุกครั้ง ควรแก้ไขเฉพาะที่จำเป็น มิฉะนั้นอาจทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจและไม่กล้าใช้ภาษาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

12) ครูผู้สอนควรเป็นต้นแบบที่ดีในการออกเสียงที่ถูกต้อง ตลอดจนการใช้กิริยา ท่าทาง สีหน้า และน้ำเสียงประกอบในการสื่อความหมายและต้องสนใจฟังในสิ่งที่ผู้เรียนพูดอย่างตั้งใจ ผู้สอนที่ต้องการพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการพูดและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พูดมิใช่ฟังอย่างเดียว และถ้าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษามาก ๆ เขาก็จะเรียนทักษะอื่น ๆ ได้เร็ว

13) ครูผู้สอนควรลดบทบาทการพูดของตน โดยพยายามให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพูดให้มาก ในการสอนแต่ละครั้งครูผู้สอนควรพูดไม่เกิน 25% อีก 75% เปิดโอกาสให้ผู้เรียนให้พูดเพื่อจะได้ เรียนรู้และฝึกใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุด อนึ่งในช่วงแรก ๆ ไม่ควรบังคับให้นักเรียนพูดในขณะที่ เขายังไม่มีความพร้อมที่จะพูด การเรียนภาษาจะได้ผลช้าลงถ้าผู้เรียนรีบร้อนที่จะพูดเร็วเกินไป ก่อนที่จะสามารถฟังภาษาให้เข้าใจและรู้ศัพท์มากพอสมควรแล้ว ครูอาจนำวิธีสอนแบบการ ตอบสนองด้วยท่าทางมาใช้ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการประสบความสำเร็จในการเรียนกระบวนการ สอน การจัดกิจกรรม และบทบาทการสอนเพื่อการสื่อสารดังที่กล่าวมานั้นว่า เป็นสิ่งสำคัญ ก่อให้เกิดพฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษที่พึงประสงค์

2.4 แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

ดักลาส บราวน์ (Brown, Douglas H.1994 อ้างอิงใน บุญวรรณ โสภประดิษฐ์เจริญ 2556, หน้า 33) เสนอไว้ มีลักษณะ 4 ประการ ที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันดังนี้

- 1) เป้าหมายของการสอนเน้นไปที่องค์ประกอบทั้งหมดของทักษะการสื่อสารและไม่จำกัด อยู่ภายในกรอบของเนื้อหาภาษาหรือไวยากรณ์
- 2) เทคนิคทางภาษาได้รับการออกแบบมา เพื่อนำผู้เรียนไปสู่การใช้ภาษาอย่างแท้จริงตาม หน้าที่ภาษา และปฏิบัติจริงโดยมีจุดมุ่งหมายในการพูดรูปแบบโครงสร้างภาษามีใช้เป้าหมายหลัก แต่ตัวรูปแบบเฉพาะของภาษาต่างหากที่ทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารจนสำเร็จตามเป้าหมาย
- 3) ความคล่องแคล่วและความถูกต้อง เป็นหลักการเสริมที่อยู่ภายใต้เทคนิคการสื่อสาร มี หลายครั้งที่ความคล่องแคล่วอาจมีความสำคัญมากกว่าความถูกต้อง เพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนนำ ภาษาไปใช้ได้อย่างมีความหมาย
- 4) ในการเรียนการสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารในตอนท้ายสุด ผู้เรียน ต้องใช้ภาษาอย่างเข้าใจและสร้างสรรค์ ภายในบริบทที่ไม่เคยฝึกมาก่อน

2.5 ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

จากแนวคิดในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร จึงทำให้เกิดขั้นตอนการสอนต่าง ๆ 3 ขั้นตอน ที่ใช้จัดการสอนกันทั่วไปในขณะนี้ขึ้น และขั้นตอนการสอนนี้ มีผลเชื่อมโยงต่อไปถึงสถานการณ์ การสอน เทคนิคการสอน สื่ออุปกรณ์ และหน่วยการสอนด้วย ครูผู้สอนจึงควรทำความเข้าใจให้ ชัดเจน เพื่อจะได้จัดการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการสอนทั้ง 3 ขั้นนี้ จะพบว่า มีปรากฏอยู่ในวิธีการนำเสนอเนื้อหาในแบบเรียนต่าง ๆ ที่ผู้เขียนแบบเรียนมีความรู้ด้านภาษาศาสตร์และแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นอย่างดี และปรากฏอยู่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างชัดเจนทั้ง 3 ขั้นตอน กรมวิชาการ (2545 , หน้า 112-115) วิธีการดำเนินการในแต่ละขั้นตอน มีดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ การนำเสนอเนื้อหาใหม่ จัดเป็นขั้นการสอนที่สำคัญขั้นหนึ่งในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียน ซึ่งนับเป็นการเริ่มต้นการเรียนรู้ มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ โดยจะมุ่งเน้นการให้ผู้เรียนได้รับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและรูปแบบภาษาที่ใช้กันจริงโดยทั่วไป รวมทั้งวิธีการใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็น ด้านการออกเสียง ความหมาย คำศัพท์ และโครงสร้างไวยากรณ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้กฎเกณฑ์

2. ขั้นการฝึกปฏิบัติ (Practice)

ขั้นการฝึกปฏิบัติ เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่เพิ่งจะเรียนรู้ใหม่จากขั้นการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะของการฝึกแบบควบคุมหรือชี้นำ (Controlled Practice/Directed Activities) โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้นำในการฝึกไปสู่การฝึกแบบค่อย ๆ ปลดปล่อยให้ทำเองมากขึ้น เป็นแบบกึ่งควบคุม (Semi-Controlled) การฝึกในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนจดจำรูปแบบของภาษาได้ จึงเน้นที่ความถูกต้องของภาษาเป็นหลัก แต่ก็มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้น ๆ ด้วยเช่นกัน ในการฝึกนั้น ครูผู้สอนจะเริ่มจากการฝึกปากเปล่า (Oral) ซึ่งเป็นการพูดตามแบบง่าย ๆ ก่อน จนได้รูปแบบภาษา แล้วค่อยเปลี่ยนสถานการณ์ไป สถานการณ์เหล่านี้จะเป็นสถานการณ์ที่สร้างขึ้นภายในห้องเรียน เพื่อฝึกการใช้โครงสร้างประโยคตามบทเรียน ทั้งนี้ครูผู้สอนต้องให้ข้อมูลย้อนกลับด้วย เพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่า ตนใช้ภาษาได้ถูกต้องหรือไม่ นอกจากนี้อาจตรวจสอบความเข้าใจด้านความหมายได้ (ไม่ควรใช้เวลามากนัก) ต่อจากนั้นจึงให้ฝึกด้วยการเขียน (Written) เพื่อเป็นการฝึกความแม่นยำในการใช้

3. ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร นับเป็นขั้นที่สูงขั้นหนึ่ง เพราะการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเปรียบเสมือนการถ่ายโอนการเรียนรู้ภาษาจากสถานการณ์ในชั้นเรียนไปสู่การนำภาษาไปใช้จริง

นอกชั้นเรียน การฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยทั่วไป มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จำลองจากสถานการณ์จริง หรือที่เป็นสถานการณ์จริง ด้วยตนเองโดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น การฝึกใช้ภาษาในลักษณะนี้มีประโยชน์ในแง่ที่ช่วยให้ทั้งครูผู้สอนและผู้เรียนได้รู้ว่า ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้ภาษาไปแล้วมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปปรับใช้ตามความต้องการของตนเองแค่ไหน ซึ่งการที่จะถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วอย่างแท้จริงคือการที่ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เองอย่างอิสระ ภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่จะพบในชีวิตจริงนอกจากนี้ผู้เรียนจะมีโอกาสนำความรู้ทางภาษาที่เคยเรียนมาแล้วมาใช้เป็นประโยชน์อย่างเต็มที่ในการฝึกในขั้นตอนนี้อีกด้วย เพราะผู้เรียนไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาตามรูปแบบที่กำหนดมาให้เหมือนดังการฝึกในขั้นการฝึก และการได้เลือกใช้ภาษาเองนี้ช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี วิธีการฝึกมักฝึกในรูปของการทำกิจกรรมแบบต่าง ๆ โดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้กำหนดภาระงาน หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ให้

ชิษณุ พันธุ์เจริญ (2552 , หน้า 47-50) ได้เสนอขั้นตอนในการสอนภาษาโดยอาศัยความร่วมมือจากผู้เรียน ดังนี้

1. การสร้างสัมพันธภาพกับผู้เรียน ผู้สอนควรสร้างความคุ้นเคยและสร้างสัมพันธภาพกับผู้เรียนให้ได้โดยเร็ว เพราะหากผู้สอนและผู้เรียนมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน ย่อมส่งผลให้การเรียนการสอนด้วยวิธีนี้ประสบความสำเร็จ โดยผู้เรียนมีความกล้าและเต็มใจที่จะแสดงความคิดเห็นและความรู้ของตน ผู้สอนควรแนะนำตนเอง พูดคุยในเรื่องราวที่ผู้เรียนสนใจก่อนเข้าสู่บทเรียน (small talks) หากผู้เรียนมีจำนวนมาก อาจไม่จำเป็นต้องให้แนะนำตัว หรือทำการแนะนำตัวเป็นกลุ่มได้ ขั้นตอนนี้มีส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ หรือความล้มเหลวของการเรียนการสอน ดังนั้นผู้สอนไม่ควรเพิกเฉย ต่อความสำคัญของขั้นตอนนี้

2. การเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนควรเปิดประเด็นเพื่อเข้าสู่บทเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และเกิดความรู้สึกต้องการแสดงความคิดเห็นและแสดงความรู้สึกของเขา ซึ่งบางครั้งอาจไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับผู้เรียน สำหรับผู้สอนการสร้างสัมพันธภาพที่ดีในขั้นตอนแรกจะช่วยส่งเสริมความเป็นกันเอง และทำให้ผู้เรียนพร้อมที่จะให้ความร่วมมือ ทักษะของผู้สอนในการเปิดประเด็นเข้าสู่บทเรียนมีส่วนสำคัญในการทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนใจในบทเรียนและมีความพร้อมที่จะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกของตนกับผู้เรียนคนอื่นและกับผู้สอน

3. การกระตุ้นให้เกิดความร่วมมือจากผู้เรียน การสอนด้วยวิธีนี้จะประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับความร่วมมือร่วมใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนจึงต้องทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกในทางบวกที่จะแสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนความรู้ด้วยความเต็มใจ ผู้สอนต้องใช้ทักษะการกระตุ้นเพื่อให้กลุ่มผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลายและพึงให้ความสำคัญของผู้เรียนทุกคนและเคารพในความคิดเห็นของทุกคน ผู้สอนไม่ควรใช้วิธีเรียกชื่อผู้เรียนเพื่อให้ตอบคำถาม เพราะมักทำให้ผู้เรียนรู้สึกอึดอัด อาจใช้วิธีมองไปรอบ ๆ และสบตา เมื่อผู้เรียนพร้อมจะพูดหรือแสดงความคิดเห็นเขามักสบตากับผู้สอน นอกจากนั้น ผู้สอนควรหลีกเลี่ยงการแสดงความคิดเห็นของตนเองโดยไม่จำเป็น โดยเฉพาะความคิดเห็นซึ่งตรงข้ามกับความคิดเห็นของผู้เรียน หากจำเป็นต้องแสดงความคิดเห็นดังกล่าวจริง ๆ ก็สามารถทำได้ แต่ต้องไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าเขากำลังถูกต่อว่า หรือถูกตำหนิ ทั้งผู้เรียนและผู้สอนพึงสังวรว่า คนแต่ละคนอาจมีความรู้ ความคิดเห็นและประสบการณ์ที่แตกต่างกันได้ จึงต้องเคารพความคิดเห็นของกันและกัน

4. การสรุปประเด็น เป็นการทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีความเข้าใจไปในทางเดียวกัน หรือใกล้เคียงกัน เพื่อให้สามารถดำเนินการเรียนการสอนต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากผู้สอนจะต้องพยายามให้ความสำคัญของทุกความคิดเห็นแล้ว

5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถาม

6. การสรุปจบ

รุ่ง แก้วแดง (อ้างอิงในทิตินา แซมมณี, 2554 , หน้า 185-186) กล่าวว่า การจัดการศึกษาประกอบด้วยกระบวนการหลัก 2 กระบวนการ คือ กระบวนการเรียนรู้กับกระบวนการสอนซึ่งท่านได้เสนอกระบวนการสอน 10 ขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วย

1. การศึกษารวบรวมข้อมูลของผู้เรียนเป็นรายบุคคล
2. การวิเคราะห์เพื่อค้นหาศักยภาพของผู้เรียน
3. การร่วมกับผู้เรียนในการสร้างวิสัยทัศน์
4. การรวมกับวางแผนการเรียน
5. การแนะนำช่วยเหลือเรื่องการเรียน
6. การสรรหาสื่อและอุปกรณ์
7. การให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง

8. การเสริมพลังและสร้างกำลังใจ

9. การร่วมกันประเมินผล

10. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ตาราง 2 แสดงวิธีการสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร	กำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรม				
	1. กิจกรรม นำเข้าสู่เรียน	2. นำเสนอ เนื้อหา	3. ฝึกปฏิบัติ	4. ใช้ ภาษาในการ สื่อสาร	5. การสรุป บทเรียนร่วมกัน
กรมวิชาการ, 2545					
1. ขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา (Presentation)		✓			
2. ขั้นตอนการฝึกปฏิบัติ (Practice)			✓		
3. ขั้นตอนการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)				✓	
ชิษณุ เจริญพันธ์, 2552					
1. การสร้างสัมพันธภาพกับผู้เรียน	✓				
2. การเข้าสู่บทเรียน		✓			
3. การกระตุ้นให้เกิดความร่วมมือจากผู้เรียน			✓		
4. การสรุปประเด็น					
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถาม				✓	
6. การสรุปจบ					✓
รุ่ง แก้วแดง, 2554					
1. การศึกษารวบรวมข้อมูลของผู้เรียนเป็นรายบุคคล	✓				
2. การวิเคราะห์เพื่อค้นหาศักยภาพของผู้เรียน					
3. การร่วมกับผู้เรียนในการสร้างวิสัยทัศน์					
4. การร่วมกันวางแผนการเรียนรู้			✓		

ตาราง 2(ต่อ)

ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร	กำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรม				
	1.กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน	2.ขั้นนำเสนอเนื้อหา	3.ขั้นฝึกปฏิบัติ	4.ขั้นการใช้ภาษาในการสื่อสาร	5.ขั้นการสรุปบทเรียนร่วมกัน
5. การแนะนำช่วยเหลือเรื่องการเรียนรู้					
6. การสรรหาสื่อและอุปกรณ์					
7. การให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง			✓		
8. การเสริมพลังและสร้างกำลังใจ					
9. การร่วมกันประเมินผล					✓
10. การเก็บรวบรวมข้อมูล					
รวม	2	3	3	2	2

จากการศึกษาขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดโดยเลือกเอาเกณฑ์ตั้งแต่สองคนในสามคน และนำมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนร่วมกับวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อใช้ส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยกำหนดขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ดังนี้

1. ขั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ร้องเพลงหรือกิจกรรมเข้าจังหวะ เพื่อสร้างความพร้อมก่อนเรียน
2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา บอกจุดประสงค์การเรียนรู้และสอนศัพท์ใหม่โดยใช้เกม
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ เรียนรู้โครงสร้างประโยคและฝึกปฏิบัติตาม
4. ขั้นการใช้ภาษาในการสื่อสาร กิจกรรมการเล่นเกมนเพื่อฝึกสื่อสาร
5. ขั้นการสรุปบทเรียน นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน

3. การสอนแบบเรียนปนเล่น

3.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

นักการศึกษาตะวันตกได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่น ไว้ดังนี้

Hartley, Frank and Goldenson 1952;(อ้างอิงใน ชเนติ พิชัย 2555, หน้า 11) ได้กล่าวถึงการเล่นไว้ว่า เป็นการลอกเลียนแบบผู้ใหญ่ การแสดงสภาพชีวิตจริง และสะท้อนให้เห็นถึงผลปฏิสัมพันธ์ รวมถึงประสบการณ์ของเด็กในสังคม นอกจากนี้ การเล่นยังเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดของเด็กที่สังคมไม่ยอมรับ ทั้งยังเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของเด็ก เป็นกระจกเงาสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญเติบโตของเด็ก และแสดงถึงการแก้ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้น

ซัทตัน สมิทท์ (Sutton Smith. 1972 ; อ้างใน วราลี โกศัย . 2540 : 19 – 21) ได้แยกพฤติกรรมการเล่นออกเป็น 4 แบบ คือ 1) การเลียนแบบ เด็กจะผสมผสานกลมกลืนหรือปรับปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กเลียนแบบ สิ่งที่เด็กคุ้นเคยแล้ว 2) การสำรวจเด็กจะใช้ประสาทรับรู้ความรู้สึกของเขามากกว่าเพียงสัมผัสจับต้องหรือดูเฉยๆ 3) การทดสอบ คือการที่เด็กรู้จักคิดอย่างมีเหตุและผล ได้จากการสรุปจากปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบ และ ผู้เล่นได้มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเรียนรู้ที่จะช่วยตนเอง 4) การสร้าง เป็นการสื่อความหมายของการเล่นให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจได้ โดยการใช้คำพูด ภาษาพูด และกิริยาท่าทาง สีหน้า

เบอร์เกน (Bergen; 1988 อ้างอิงใน นภเนตร ธรรมบวร. 2546 : 125) กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นไว้ว่า เมื่อวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ถูกกำหนดให้กว้างขึ้น นักการศึกษาพบว่า การเล่นเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนมากขึ้นเกี่ยวกับเนื้อหาในหลักสูตร เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา และภาษา ยิ่งกว่านั้นความคิดรวบยอดที่สำคัญในการเรียนรู้ผ่านการเล่น

วอสเซอร์แมน (Wassermann ; 1992 อ้างอิงใน นภเนตร ธรรมบวร . 2546 : 125) กล่าวว่า การเล่นช่วยให้เด็กสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโลกรอบตัวในการเล่น เด็กจะมีอำนาจที่จะทำสิ่งต่างๆเพื่อตนเอง ขณะเดียวกันเด็กก็มีโอกาสฝึกทักษะที่สำคัญ และพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง การที่ครูจะบูรณาการการเล่นเข้าไว้ในหลักสูตรปฐมวัย ครูผู้สอนจำเป็นต้องเป็นผู้ที่เห็นคุณค่า และความสำคัญของการเล่นและมีความเชื่อว่าเด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น

จากความคิดเห็นของนักการศึกษาชาวตะวันตก สรุปได้ว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ผู้สอนอาจนำการเล่นมาใช้ในกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก เพราะการเล่นสามารถนำไปสู่การค้นพบ การทดลอง การหาเหตุผล รวมถึงช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาพฤติกรรมการเล่นของเด็กมีทั้งการเล่นสำรวจ การเล่นเลียนแบบ การเล่นเพื่อทดสอบ และการเล่นจินตนาการสร้างสรรค์ ที่มีวิธีการเล่นแบบตามลำพังที่ปราศจากการมีปฏิสัมพันธ์ แบบรวมกันเป็นกลุ่มแต่จะไม่กำหนดบทบาท และกฎเกณฑ์ที่ถูกกำหนดโดยกลุ่มที่จำเป็นต้องพึ่งพาซึ่งกันและกัน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเล่น

นอกจากนี้ยังมีนักการศึกษาไทยหลายท่านได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นไว้ดังต่อไปนี้ สำนักงานการศึกษาท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย (2532, หน้า 18) ได้กล่าวว่า การเล่น คือธรรมชาติของเด็กวัยนี้ทุกคน การเล่นมีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตทุกด้าน เพราะการเล่นเป็นประสบการณ์ตรง ทำให้เด็กได้เรียนรู้ รับรู้ ปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจ

เชริษา ใจแก้ว (2532, หน้า 37) กล่าวว่า การเล่นคือ การทำงานของเด็ก การเล่นสามารถทำให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน และเกิดความพึงพอใจ สิ่งเหล่านี้มีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับเด็ก

สุวลัย มหากันธา (2532, หน้า 1) พบว่า การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก ประสบการณ์จากการเล่นของเด็ก จะนำไปสู่การรู้จักรับผิดชอบตนเอง และการอยู่ร่วมกันในสังคมของการมีชีวิตอย่างผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า

หรรษา นิลวิเชียร (2534, หน้า 87) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมส่วนใหญ่ในชีวิตของเด็ก การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และ สติปัญญา

ประโมทย์ เยี่ยมสวัสดิ์ (2539, หน้า 33) กล่าวว่า การเล่นเป็นประสบการณ์ที่เป็นหัวใจ และมีความสำคัญยิ่ง ธรรมชาติของเด็กจะชอบการเล่น การเล่นนอกจากจะสนองความต้องการทางจิตใจคือเพื่อความสนุกสนานแล้ว ยังเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก ขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ และพัฒนาความคิดไปพร้อมกันด้วย

ดนู จีระเดชากุล (2541, หน้า 25) กล่าวไว้ว่า การเล่นเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาปรากฏให้เห็นโดยชัดเจน ไม่ว่าการแสดงออกนั้นจะเป็นการแสดงออกด้านร่างกาย เช่น กิริยาท่าทางต่าง ๆ ตลอดจนความคิดจากการสนทนาพูดจากัน

อนงค์ ลิ้มสกุล (2545, หน้า 58) กล่าวว่า การเล่นเป็นสิ่งคม เป็นการฝึกประสาทสัมผัส เช่น กิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะศึกษา นอกจากนี้การเล่นยังเป็นการสำรวจ เป็นการเลียนแบบ เป็นการเรียนรู้กฎ กติกา มารยาท พิธีการต่างๆ และการเล่นยังทำให้เกิดการเคลื่อนไหว เกิดความตื่นตัว และความคิดสร้างสรรค์

นอกจากนี้แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นที่ได้กล่าวมาแล้ว ยังมีนักการศึกษาท่านอื่นได้เสนอทฤษฎี ที่สัมพันธ์กับการเล่น ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive-developmental Theories)

Piaget ; 1963 (อ้างอิงใน ชเนติ พิทย 2555, หน้า 12-13) นักจิตวิทยาชาวสวิส กล่าวว่า การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็กและเป็นผลจากการพัฒนาด้านสติปัญญา โดยจัดลำดับพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งสัมพันธ์กับการเล่นออกเป็นลำดับขั้น ดังนี้

1.1 ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensory-motor Stage) หรือขั้นเล่นกับตนเอง เป็นการเล่นของเด็กที่อยู่ในขั้นใช้ประสาทสัมผัส แสดงออกโดยการใช้อวัยวะสัมผัสกับสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว รวมทั้งกลไกเคลื่อนไหวต่างๆเนื่องจากในขั้นแรกของการเจริญวัย เด็กยังไม่สามารถแยกตนเอง (Self) และสิ่งแวดล้อมให้ออกจากกันได้ และเชื่อว่าทุกสิ่งทุกอย่างจะต้องรวมอยู่ที่ตนเอง ตนเองต้องมีส่วนเกี่ยวข้อง ต้องเป็นผู้กระทำ เช่น มีความเข้าใจว่า ความคงที่ของวัตถุจะไม่มี ถ้าตัวเขาเองไม่ได้รับรู้ มองเห็นหรือจับต้องวัตถุนั้นอยู่ ประกอบกับกล้ามเนื้อแขนขา และอวัยวะส่วนต่างๆต้องการถูกฝึกฝน ถูกใช้เพื่อให้เกิดความเคยชิน ดังนั้นการเล่นของเด็กในระยะก่อนวัย 4 ขวบ จึงมุ่งที่การนำตัวเองออกไปประสบกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสและสมรรถภาพทางกายเข้าร่วมเล่น ลักษณะการเล่นจึงเป็นการกระทำกิจกรรมที่เคลื่อนไหว มีอิริยาบถ มีการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้มาก และมีการย่ำซ้ำหรือทวนการกระทำการเล่นนั้นบ่อยๆโดยไม่เบื่อหน่าย

1.2 ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Representational Stage) เมื่อเด็กมีพัฒนาการในด้านสติปัญญาเพิ่มขึ้นตามวุฒิภาวะ เด็กจะมีความสามารถในการตอบสนองต่อความกระตือรือร้น ใคร่รู้ใคร่เรียน และต้องการใช้ความสามารถที่เพิ่มขึ้น รู้จักใช้ความคิด มโนภาพ จินตนาการ ชอบเล่นสมมุติโดยอาศัย การจดจำประสบการณ์เดิมแล้วนำมาผนวกกับความคิด และเชื่อมโยงเข้ากับกิจกรรมการเล่นของตนเอง เช่น การเล่นสมมุติเป็นบุคคลต่าง ๆ ทั้งที่อยู่ในโลกความจริงและในโลกแห่งจินตนาการ และระยะระหว่างวัย 2 ถึง 7 ขวบ จะเป็นระยะที่ความคิดในด้านสัญลักษณ์ของเด็กจะก่อรูปและพัฒนาขึ้น เด็กจะเอาใจใส่กับการเล่นที่มีการสมมุติหรือกำหนดให้สิ่งเร้าต่างๆ รวมทั้งวัตถุของเล่นและตัวบุคคลมีฐานะเป็นตัวแทนของสิ่งของและสภาพที่เป็นจริงในชีวิต

1.3 ขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Reflective Stage) เมื่ออายุประมาณ 7 ขวบ การต่อเติมความคิด การเกิดความคิดรวบยอดมีมากขึ้นและสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น เด็กจะมีพัฒนาการรับรู้ที่สามารถจัดหมวดหมู่หรือประเภทของวัตถุและเหตุการณ์ต่างๆ ได้ ตลอดจนมีพัฒนาการทางด้านภาษาและสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารกับบุคคลอื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม การเล่นส่วนใหญ่ในระยะนี้จึงเป็นไปในรูปการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และกติกาเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยมีการออกแบบและวางแผนการเล่นกับสื่อวัสดุต่างๆ โดยการสร้างสรรค์ตามความคิดที่ออกแบบไว้ เช่น การเล่นบทบาท แม่ ลูกและหมอ จะมีการเขียนบท เป็นละคร เป็นเรื่อง มีการขึ้นต้น ดำเนินเรื่อง และสรุปลงท้าย มีการใช้ภาษาเพื่อลำดับบท นอกจากนี้ขั้นตอนของเรื่องจะสะท้อนให้เห็นถึงการที่เด็กต้องรวบรวมและวางแผนความคิด เพื่อให้สอดคล้องกันอย่างมีเหตุผลและความเป็นไปได้ ใช้ภาษาได้มากพอที่จะสื่อความคิดของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจ ซึ่งต่อมาเด็กจะมีขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้นอยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม และสามารถเข้าใจถึงการปฏิบัติตามกฎเพื่อให้บรรลุผลของเกมการเล่นนั้นๆ

จะเห็นได้ว่าในขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส และกลไกเคลื่อนไหวต่างๆ เด็กจะเริ่มแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ ชอบสำรวจ ชอบทดลอง ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะซับซ้อนขึ้นเมื่อพัฒนาไปพร้อมกับตัวเด็กที่เจริญเติบโตทางวุฒิภาวะ ต่อมาเมื่อการเล่นของเด็กได้พัฒนามาอยู่ในขั้นที่รู้จักสัญลักษณ์ พฤติกรรมการเล่นต่างๆดังกล่าวจะถูกหล่อหลอมเข้าด้วยกันและสะท้อนออกมาในรูปของการเล่นสร้างเรื่อง ทั้งนี้ Piaget ได้ให้ข้อสังเกตว่า ในระยะ 4 ถึง 7 ขวบ การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ซึ่งเกิดจากความคิดค้ำึงและความคิดเห็นของเด็กจะเริ่มลดน้อยลงและเด็กสามารถปรับตัวให้เข้า

กับสภาพความเป็นจริง ตามธรรมชาติรอบตัวได้ ในขณะที่เดียวกันสังคมของเด็กก็กว้างขวางขึ้นและ ความต้องการทางอารมณ์ ของเด็กก็ได้รับการตอบสนองในทางที่ดี พอมาในช่วงตอนปลายของชั้น การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ลักษณะเฉพาะของการเล่นจะเปลี่ยนไป คือเป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และ กติกาเข้ามาเกี่ยวข้อง มีการแสดงเลียนแบบตามความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อม บทบาทได้รับการ ปรับ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ของตัวละครในเรื่อง เด็กต้องรวบรวมและวางแนวความคิด เพื่อให้เรื่องราวสอดคล้องกันอย่างมีเหตุผลและความเป็นไปได้และสามารถสื่อความคิดของตนเอง ให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจได้ในที่สุด

จากทฤษฎีการเล่นทางสติปัญญาของ Piaget สรุปได้ว่า การเล่นนั้นเริ่มจากการใช้ ประสาทสัมผัสโดยตรง หรือการเล่นกับตนเอง ทำให้เกิดความเข้าใจต่อสิ่งต่าง ๆ โดยรอบ รวมทั้ง กลไกเคลื่อนไหวต่างๆ เนื่องจากในขั้นแรกของการเจริญวัย เด็กยังไม่สามารถแยกตนเองและ สิ่งแวดล้อมให้ออกจากกันได้ ต่อมาจะพัฒนาการเล่นเป็นไปในรูปของการใช้สัญลักษณ์มากขึ้น มี การใช้ความคิด มโนภาพ จินตนาการ ชอบเล่นสมมุติแล้วจึงพัฒนาจากการเล่นตามจินตนาการ เพียงลำพังมาสู่การเล่นกับผู้อื่น ซึ่งเป็นการเล่นทางสังคมโดยใช้ภาษาในการสื่อสารกับบุคคลอื่น มากขึ้น จากนั้นจึงเข้ามาสู่การเล่นที่เป็นโครงสร้าง คือมีการออกแบบและวางแผนการเล่นกับสื่อ ต่างๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเล่นแบบมีกฎกติกาของช่วงวัย จนสุดท้ายจึงพัฒนามาสู่การเล่นแบบมี กฎเกณฑ์ ที่เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจและยอมรับกฎกติกาต่างๆได้ เพราะสติปัญญาได้พัฒนาในขั้นที่ สูงขึ้น สามารถปฏิบัติตามกฎเพื่อให้บรรลุผลของเกมการเล่นนั้นๆได้

เมื่อนำทฤษฎีนี้ไปปรับใช้กับวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น พบว่าผู้สอนสามารถจัดลำดับ กิจกรรมการเล่นโดยเริ่มจากง่ายไปหายาก หรือจากกิจกรรมที่ใช้ประสาทสัมผัสแบบง่ายๆ ไปจนถึง การเล่นที่มีความซับซ้อน มีสัญลักษณ์ มีกฎกติกาและจุดมุ่งหมายของการเล่นที่ชัดเจนเพื่อให้ เป็นไปตามลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถสร้าง สถานการณ์ที่ทำให้การเล่นของเด็กแตกต่างกันไป ซึ่งหมายถึงสิ่งเร้าที่ทำให้เด็กเกิดความสนใจ เช่น ชนิดของวัตถุ หรือชนิดของกิจกรรม การเล่นรวมถึงสิ่งแวดล้อมอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน เพื่อให้ ผู้เรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม

Iwanaga ;1978(อ้างอิงใน ชเนตี พิชัย 2555, หน้า 15) กล่าวว่า ลักษณะการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมสามารถแบ่งออกได้เป็นลำดับขั้นเริ่มตั้งแต่เล่นคนเดียว (Solitary Play) เล่นใกล้ๆคนอื่น (Parallel Play) สนใจการเล่นของผู้อื่นโดยเป็นเพียงส่วนประกอบของการเล่นนั้น (Complementary Play) และร่วมเล่นกับผู้อื่นอย่างมีบทบาทเต็มที่ (Cooperative Play) เด็กปกติทุกคนจะมีพัฒนาการทางการเล่นเป็นไปตามนี้

ในระยะแรกของพัฒนาการทางสังคม เด็กจะถือเอาตัวเองเป็นจุดเด่น เป็นศูนย์กลางของความสำคัญ (Egocentrism) เนื่องจากพัฒนาการทางการใช้ภาษายังไม่อยู่ในขั้นที่จะใช้ภาษาสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจตามตนได้ และเด็กยังต้องการการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง การเล่นในระยะประมาณ 2 ขวบ จึงมักจะเป็นการเล่นคนเดียว ต่อมาเมื่อเด็กได้รู้จักและสร้างตัวตนที่แท้จริงขึ้นมาบ้างแล้ว โดยสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่างๆออกได้ว่า แตกต่างกันหรือเหมือนกัน เด็กจึงเริ่มที่จะสนใจและต้องการเล่นกับเด็กคนอื่น แต่ก่อนที่เด็กจะเข้ากลุ่มเล่นกับผู้อื่นได้อย่างเต็มที่นั้น ลำดับขั้นของการเข้ากลุ่มจะเป็นในลักษณะค่อยเป็นค่อยไป คือเมื่อยังไม่รู้จักก็สามารถนั่งเล่นด้วยได้ เพียงแต่เล่นอยู่ใกล้ๆก่อน ต่อมาจึงพยายามจะเข้าร่วมเล่นโดยการเล่นเหมือนกันกับเขา ยอมเป็นผู้ตาม เป็นส่วนประกอบที่ทำให้การเล่นของผู้อื่นสมบูรณ์แล้วในที่สุดก็เข้าร่วมเล่นอย่างเต็มตัว โดยตนเอง ได้มีโอกาสเป็นผู้นำบ้าง มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นบ้าง เด็กส่วนมากสามารถทำตนเป็นคนหนึ่งของกลุ่มได้สำเร็จเมื่ออายุประมาณ 4 ขวบ

จากความสัมพันธ์ของการเล่นกับการพัฒนาการทางสังคม สรุปได้ว่า เด็กเริ่มจากการเล่นคนเดียวก่อน เนื่องจากการใช้ภาษาของตนเองยังไม่อยู่ในขั้นที่จะสื่อสารได้ ต่อมาเมื่อเด็กเริ่มแยกแยะสิ่งแวดล้อมที่เหมือนกันและต่างกันได้ ก็จะเริ่มเข้าใกล้ผู้อื่นอย่างค่อยเป็นค่อยไป ในช่วงนั้นเด็กก็จะเรียนรู้แลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นร่วมกัน รู้จักเล่นในทางสร้างสรรค์มากขึ้น และเมื่อนานการเล่นที่สัมพันธ์กับการพัฒนาสังคมมาปรับใช้กับการสอนแบบเรียนปนเล่น จะพบว่า ผู้สอนสามารถส่งเสริมการใช้ภาษาในการสื่อสารให้กับผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่ และสามารถจัดกลุ่มผู้เรียนที่มีความสนใจเรื่องเดียวกันในการแสดงความคิดเห็นหรือประสบการณ์ภายในกลุ่มโดยกระตุ้นใช้ภาษาสื่อสารให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและเรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

3. ทฤษฎีการเล่นแบบคลาสสิก (Classical Theories)

Mitchell & Mason (1984) & Ellis (1973) (อ้างอิงใน หรรษา นิลวิเชียร, 2534 หน้า 87 – 95) ได้ใช้ทฤษฎีนี้อธิบายสาเหตุและผลของการเล่น โดยแบ่งออกเป็น 5 ทฤษฎีย่อย ดังนี้

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (The Surplus Energy Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นและสะสมพลังงานไว้ในตัว ถ้าหากมีพลังงานที่เหลือใช้เพื่อดำรงชีวิตก็จะใช้ไปในทางบันเทิงโดยไม่มีจุดมุ่งหมาย เมื่อใดที่ครูสอนเด็กระดับอนุบาล เห็นเด็ก ๆ ออกไปวิ่งเล่นในสนามเต็มทั้งสนาม ความคิดของทฤษฎีนี้ดูเหมือนจะเป็นจริง

1.2 ทฤษฎีฝึกหัด (The Pre-exercise Theory) ทฤษฎีนี้ยืนยันว่าเด็กเล่นเพื่อฝึกหัด และทำให้สติปัญญาและการอยู่รอดเป็นผลสมบูรณ์ เมื่อเด็กเกิดมาใหม่ๆ ประสาทสัมผัสต่างๆ ยังไม่สมบูรณ์ เด็กจึงต้องอาศัยการเล่นเพื่อเป็นการทดลองพัฒนาประสาทสัมผัส อันจะส่งผลต่อ

พัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ต่อไป การฝึกหัดและการทดลองจะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการอยู่รอด พอๆกับทักษะในการดำรงชีวิต

1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (The Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การเล่นของเด็กเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษของตนมาแสดงใหม่อีกครั้งหนึ่ง เช่น การเล่นน้ำ ขุดดิน ปีนต้นไม้ พฤติกรรมการเล่นของเด็กพัฒนาไปคล้ายกับขั้นการพัฒนาทางวัฒนธรรมของมนุษย์ การเล่นจะช่วยให้เด็กปลงล้างพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของมนุษย์ออกไป เป็นการเตรียมตัวเด็กให้ก้าวไปสู่กิจกรรมที่ทันสมัยซึ่งทันกับโลกที่เจริญก้าวหน้า

1.4 ทฤษฎีนันทนาการ (The Recreation Theory) ทฤษฎีนี้จะตรงกันข้ามกับทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ขณะที่ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้กล่าวว่า คนเรามีพลังงานเหลือใช้ และต้องการที่จะกำจัดส่วนเกินทิ้งไป ทฤษฎีนันทนาการแนะนำว่าพลังงานของคนเราสิ้นเปลืองหมดไป จะต้องหาวิธีสะสมไว้ การทำงานจะทำให้สูญเสียพลังทางร่างกายและจิตใจ การเล่นจะทำให้สดชื่นและเรียกพลังงานให้กลับคืนมา เพื่อจะได้เริ่มทำงานใหม่

1.5 ทฤษฎีการพักผ่อน (The Relaxation Theory) ทฤษฎีนี้เป็นส่วนขยายของทฤษฎีนันทนาการ ซึ่งกล่าวถึงภารกิจของประชาชนในปัจจุบันว่า ประสบกับความเมื่อยล้า เหน็ดเหนื่อยจากการทำงาน ทั้งทางสมองและกล้ามเนื้อ จึงควรมีกิจกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่ แนวคิดนี้มีความสำคัญอย่างมากต่อ

ประสบการณ์เบื้องต้นของเด็ก เพราะการที่เด็กมีหรือไม่มีประสบการณ์ในการเล่นนั้นจะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก การที่เด็กได้มีโอกาสเล่นมาก ก็จะทำให้เด็กมีโอกาสฝึกทักษะที่จำเป็นต่อชีวิตเมื่อโตขึ้น อีกทั้งช่วยให้เด็กสามารถที่จะควบคุมความสามารถของตนเอง สภาพแวดล้อมพัฒนาบุคลิกภาพและสติปัญญาได้ ดังนั้นเด็กที่ขาดประสบการณ์ในการเล่น ก็จะขาดทักษะต่างๆ ที่จำเป็นไป

จากทฤษฎีคลาสสิกที่กล่าวถึงสาเหตุและผลของการเล่น สามารถนำมาประยุกต์กับการเรียน การสอนได้โดยครูสามารถจัดกิจกรรมที่สนุกสนานให้กับเด็กได้เล่นอย่างต่อเนื่อง เพราะการเล่นเป็นการดึงเอาพลังงานของเด็กซึ่งเหลือใช้มาใช้ในการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์ได้ และการเล่นยังเป็นการฝึกหัดด้วยเนื่องจากเด็กยังไม่สามารถใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว เมื่อจัดกิจกรรมที่让孩子ได้ใช้ประสาทสัมผัสหรือจากประสบการณ์ตรงมากขึ้น ก็ทำให้เด็กสามารถฝึกฝนการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้เรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ครูสามารถประยุกต์กิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดขึ้นให้เข้ากับสภาพสังคมและสภาพแวดล้อมที่เด็กต้องเผชิญ และเป็นการเตรียมตัวเด็กให้อยู่ในสังคมโลกที่เป็นปัจจุบันได้ นอกจากนี้การเล่นยังเป็นการสร้างให้ผู้เรียนมีกำลังใจและเรียกพลังงานกลับมาเพื่อเริ่มทำงานใหม่ด้วย ครูจึงสามารถใช้การเล่น เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนได้อีกวิธีหนึ่ง

4. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical Theories)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Freud (1965), Erikson (1963) และ Peller (1959 อ้างอิงใน ชเนติ พิชัย 2555, หน้า 18) ได้ อธิบายว่า การเล่นจะถูกนำไปโยงกับความเป็นผู้ใหญ่ภายในตัวเด็ก เมื่อเด็กเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากเกินการควบคุม เด็กจะสร้างเรื่องราวสมมุติขึ้น โดยการเล่นที่ใช้จินตนาการความคิดฝันและเล่นซ้ำหลายๆ ครั้ง โดย Peller ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นการเก็บรวบรวมกระบวนการที่ต้องเผชิญกับความคับข้องใจ ความกังวล ความผิดหวัง ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระบวนการนี้ เป็นกระบวนการที่เป็นไปอย่างซ้ำ ๆ และมั่นคง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนวิธีการควบคุมตัวเอง โดยไม่ต้องสูญเสียความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง และ Freud ยังพบว่าการเล่นเป็นทางออกให้เด็กได้แสดงความรู้สึก สอดคล้องกับ Erikson ที่เชื่อว่า การเล่นช่วยให้เด็กได้ฝึกหัด ทดลอง และเรียนรู้ สถานการณ์ของการเป็นผู้ใหญ่ และการเล่นเป็นกระบวนการต่อเนื่อง

ของความสัมพันธ์ทางด้านจิตใจและสังคม ซึ่งตามความคิดของ Freud และ Erikson มีความเห็นว่า เด็กจะมีพัฒนาการทางการเล่นไปตามขั้นตอน ดังนี้

1) ระยะเวลาว่างกายไปหาของเล่น (Autocosmic) เป็นระยะที่เด็กมีความสุขจากการได้สัมผัสร่างกายของตนเองหรือมารดา

2) ระยะเวลาของเล่นไปสู่การเล่น (Microsphere) เป็นช่วงที่เด็กสร้างโลกของตนเองโดยการเล่นสมมุติกับของเล่นขนาดเล็ก เช่น ตุ๊กตา บ้าน ฯลฯ

3) ระยะเวลาการเล่นไปสู่การทำงาน (Macrosphere) เด็กจะมีพฤติกรรมการเล่นสมมุติตัวเองในบทบาทอาชีพต่าง ๆ เช่น พิมพ์ดีด รัปโทรศัพท์ เป็นต้น เป็นการเล่นที่เด็กได้สร้างโลกของการทำงานร่วมกับผู้อื่น

จากทฤษฎีนี้ กล่าวได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภายในห้องนั้นสามารถจัดการเล่นโดยเป็นสร้างสถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมุติขึ้นเพื่อกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเองผ่านเรื่องราวที่กำหนด ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้วิธีควบคุมตัวเองและเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

3. การเล่นกับพัฒนาการด้านอื่นๆ

นอกจากผลวิจัยที่นักจิตวิทยาได้รวบรวมและเสนอเป็นพื้นฐานเกี่ยวกับลำดับขั้นและพัฒนาการในการเล่นดังกล่าวมาแล้วยังได้มีผู้นำเอาแนวความคิดเกี่ยวกับลำดับขั้นของการเล่นไปทำวิจัย เพื่อศึกษาดูความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการด้านต่างๆ

จากทัศนะและแนวคิดของนักการศึกษาที่กล่าวถึงทฤษฎีการเล่น จะเห็นได้ว่า ทุกทฤษฎีสามารถนำมาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นได้เป็นอย่างดี โดยที่ครูควรคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม สิ่งแวดล้อม พัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กแต่ละคน เพื่อที่ว่ากิจกรรมที่จัดไปนั้นจะเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนมากที่สุด ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความสุขกับการเรียนของตนเอง เนื่องจากการเล่นเป็นสิ่งที่เด็กขาดไม่ได้ เป็นกระบวนการเรียนรู้ของเด็กในทุกสถานการณ์ เป็นการแสดงออกถึงความพึงพอใจในขณะที่เล่น ครูจึงสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยศึกษาข้อมูลจากทฤษฎีการเล่นต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการสอนของตนเองให้มากที่สุด

3.2 การสอนแบบเรียนปนเล่น

จากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น สามารถใช้เป็นพื้นฐานในการจัดและสอดแทรกกิจกรรมการเล่นเข้ากับการเรียนการสอน ซึ่งชาญชัย ศรีไสยเพชร (2527, หน้า 153-154) ได้อธิบายว่าการสอนแบบเรียนปนเล่น เป็นวิธีสอนให้เด็กได้เล่น ได้แสดง ได้ร้องเพลง ได้ทำกิจกรรมควบคู่ไปกับการเรียน ตามหลักจิตวิทยาหรือหลักธรรมชาตินั้น เด็กย่อมชอบการเล่น การแสดง ชอบทำกิจกรรมอยู่แล้ว การจัดบทเรียนให้มีกิจกรรมการเล่น ย่อมจะทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานและอยากเรียนมากขึ้น ครูจะแทรกบทเรียนไว้ในการเล่น การทำกิจกรรม เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนด้วยการกระทำ การแสดง และการเล่น ภายใต้การควบคุมของครู เป็นการนำเอาความสนุกสนานของเด็กมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการเรียนการสอน

นอกจากนี้ วราภรณ์ รักวิชัย (2535, หน้า 112-113) ได้ให้แนวทางว่า การสอนแบบเรียนปนเล่น ครูจะต้องตั้งจุดมุ่งหมายของการเล่นแต่ละอย่างว่าการเล่นอย่างนั้นจะเกิดประโยชน์อย่างไรบ้าง จะเป็นการช่วยฝึกทักษะต่างๆ ให้เด็ก แต่ถ้าครูมีจุดมุ่งหมายเฉพาะให้กับเด็ก จะทำให้เด็กมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และ วราภรณ์ ปนาทกุล (2531, หน้า 18) ได้กล่าวถึงการสอนแบบเรียนปนเล่น ว่าเป็นการนำเอาธรรมชาติการเล่นสนุกสนานและไม่ยอมอยู่นิ่งของเด็กมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการเรียน จะทำให้เด็กเรียนด้วยความสนุกสนาน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน วิธีการเรียนแบบนี้ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายให้เด็กเล่น ในสิ่งที่ไม่มีความหมาย แต่มุ่งให้เด็กเล่นภายใต้ความควบคุมของครูตามแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากนี้ อนงค์ ลิ้มสกุล (2542, หน้า 35) ได้กล่าวถึง “การเรียนปนเล่น ” ว่าเป็นกิจกรรมการเล่นของเด็กที่เด็กสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น กิจกรรมดนตรี การร้องเพลง ฟังเพลง ทำทางประกอบเพลง ศิลปะ นันทนาการเช่น วาดภาพระบายสี พิธีกระดาษ ตัดกระดาษ และเกมเช่น Bingo game, fish game, spelling bee game, spin bottle game โดยมีครูคอยกระตุ้นและแนะแนวทางที่ถูกต้องให้กับเด็ก จะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของสมอง และช่วยให้เด็กปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม รวมถึงการมีคุณภาพชีวิตที่ดีในสังคม

จากข้อคิดเห็นของผู้รู้เกี่ยวกับการสอนแบบเรียนปนเล่น สรุปได้ว่า เป็นการสอนที่让孩子ได้ทำกิจกรรมการเล่นควบคู่ไปกับการเรียน เช่น ได้ร้องเพลง ได้แสดงออกโดยการเล่น ได้เล่นเกม แข่งขันกัน ทำให้เด็กเรียนด้วยความสนุกสนาน ไม่เครียด โดยการเล่นที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการ

เรียนการสอนนั้นเป็นการเล่นที่มีความหมาย ก่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผู้เรียนไม่รู้ตัว ครูจะสอดแทรกบทเรียนไว้ในการเล่น พร้อมทหาหน้าที่กระตุ้นและแนะแนวทางที่ถูกต้องให้กับผู้เรียน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นในด้านการเตรียมประสบการณ์เพื่อการอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข ความสนุกสนานเพลิดเพลิน นอกจากนี้ การสร้างและแสดงออกทางจินตนาการอันเป็นหัวใจสำคัญของกิจกรรมทางความคิดของเด็กที่มีอย่างมากมายให้เด็กได้เลือกเล่นอย่างไม่รู้จักจบสิ้น ซึ่งกล่าวได้ว่าการเล่นเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้พัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

3.3 ประโยชน์ของการเล่น

นิตยา ประพฤติกิจ (2539, หน้า 67) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่น ดังนี้

1. การเล่นนอกจากจะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ ลำตัว แขนและขา ดังนั้นการจัดเครื่องเล่นที่เหมาะสมจะช่วยให้เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ได้เต็มที่ เครื่องเล่นชนิดที่เล่นได้หลายอย่าง จะช่วยกระตุ้นให้เด็กได้ใช้จินตนาการและอวัยวะทุกส่วนของร่างกายได้ออกกำลังกายด้วย
2. การเล่นช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่เด็กต้องใช้ประสาทสัมผัส เช่น การเล่นน้ำ จะช่วยให้ได้รับความเย็นจากน้ำ
3. การเล่นช่วยให้เด็กได้เข้าใจธรรมชาติ บางครั้งครูควรวางแผนเพื่อให้เด็กได้เข้าใจธรรมชาติ เมื่อเด็กออกไปเล่นในสนาม เช่น รู้จักพุ่มไม้ขนาดต่างๆ สีต่างๆ
4. การเล่นเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การแก้ปัญหา การเล่นเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของตัวเด็ก เช่น ถ้าเด็กต้องการความรัก ความเอาใจใส่ เขาจะเล่นโดยสมมุติตัวเองว่าเป็น "ทารก" เพราะถ้าเขาเป็นทารกแล้ว เขาจะได้รับการดูแลเอาใจใส่และทะนุถนอม
5. การเล่นของเด็กจะแสดงถึงลักษณะนิสัยของเด็ก ถ้าเราสังเกตเด็กขณะเล่น จะเห็นว่าเด็กมีทั้งสนุก หวาดกลัว และมีความหวัง ดังนั้น การสังเกตขณะเด็กเล่นจะช่วยให้ผู้ใหญ่ได้เข้าใจลักษณะนิสัยของเด็กได้
6. พบว่า การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และยังมีผู้พบว่า การสร้างสรรค์และการคิดค้นเล่นอะไรใหม่ๆ จะช่วยให้เด็กเป็นคนคิดอย่างนิรนัย หรือคิดอย่างกว้างไกล (Divergent Thinking) ในภายหน้า

7. การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้หลายอย่าง มีความสัมพันธ์กับผู้อื่น และขณะที่เด็กเล่นกับเพื่อน ได้พูดคุยสนทนากัน เป็นการกระตุ้นให้เด็กใช้ภาษาอย่างกว้างขวาง

8. การสังเกตการเล่นของเด็ก จะช่วยให้ครูได้ทราบว่า เด็กมีทัศนคติ มีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ มากน้อยแค่ไหน

9. การเล่นช่วยสร้างเด็กให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง ในตัวผู้อื่นและสิ่งแวดล้อม เมื่อเด็กเล่นและทำอะไรได้สำเร็จ เด็กจะรู้สึกว่าคุณค่า รู้สึกพึงพอใจและมั่นใจในตัวเอง แต่ในบางสถานการณ์ เมื่อเด็กเกิดความรู้สึกว่า ตนเองไม่มีคุณค่าหรือเกิดความกลัวขึ้นมา เด็กจะลดความเชื่อมั่นในตัวเอง ดังนั้นการเล่นอย่างธรรมชาติหรือการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ง่าย ๆ หรือการปฏิบัติตามคำชี้แจง จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และสร้างความมั่นใจ เพราะเด็กวัย 2-4 ขวบ สามารถสร้างภาพพจน์เกี่ยวกับตนเอง (Self Image) จากการได้เล่น เด็กวัยนี้จะเอาแต่ใจตัวเองและต้องการอำนาจ ดังนั้นหากเด็กไม่ได้เล่นแล้วจะมีผลกระทบเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

10. การเล่นช่วยให้เด็กมีวุฒิภาวะอารมณ์ ถ้าหากเด็กคนใดขาดการเล่นในวัยเด็กแล้ว เมื่อโตขึ้นจะพยายามไขว่คว้าหาการเล่นมาชดเชย เพราะสิ่งที่ขาดในวัยเด็ก จะเป็นแรงขับภายในให้หาทางออกเมื่อโตขึ้น และแสดงออกโดยการแข่งขันและเอาชนะ

11. การเล่นเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา แต่มีได้หมายความว่าเด็กที่ได้เล่นจะพัฒนาสติปัญญาอย่างแน่นอน เพราะเด็กควรจะได้เล่นตามระดับพัฒนาการที่เหมาะสมของตน เพื่อจะได้พัฒนาถึงขีดสุด เด็กควรได้เล่นของเล่นที่สร้างเสริมสติปัญญา ได้เล่นเครื่องเล่นที่เหมาะสมกับวัยของตน สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กตั้งอกตั้งใจเล่น อยากรู้ อยากเห็น อยากทดลอง ช่วยให้เกิดความจำและความคิด ช่วยให้เกิดฝึกการเป็นผู้นำและการเล่นเป็นกลุ่ม การตัดสินใจ การควบคุมตัวเอง และการมีอิสระ

จากประโยชน์ของการเล่นดังกล่าว สรุปได้ว่า การเล่นช่วยให้เด็กได้ใช้จินตนาการและอวัยวะ ทุกส่วนของร่างกาย เช่น การได้เล่นในสนาม ทำให้เกิดการเรียนรู้จากการสังเกตธรรมชาติรอบตัว นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูและผู้ปกครองได้เรียนรู้ลักษณะนิสัยของเด็กจากการเล่นได้ด้วย เพราะพฤติกรรมของเด็กจะแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ ในขณะที่เล่น นอกจากนี้การเล่นยังช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างความเชื่อมั่นในตนเอง และพัฒนาสติปัญญาของเด็กหากเด็กได้เล่นตามระดับพัฒนาการที่เหมาะสมของตนเอง

นอกจากนี้ ทรรษา นิลวิเชียร (2535, หน้า 85 – 86) ได้สรุปถึงประโยชน์ของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็กเล็กและมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

2. การเล่นช่วยสร้างบรรยากาศของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในขณะที่เด็กเล่นด้วยกัน เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปัน การเล่นด้วยกันกับเพื่อน ๆ เรียนรู้การระวังรักษาของเล่นกับเพื่อนและ เรียนรู้ การเข้าสังคม

3. การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรู้จักตัดแปลง คิด ยืดหยุ่น เช่น การใช้ก้อนกล้วย สมมุติเป็นม้า เป็นต้น

4. การเล่นเป็นการให้เด็กเรียนรู้การระอคอย ฝึกความอดทน ซึ่งจะเป็นลักษณะนิสัยที่ดีตัว และเป็นประโยชน์ต่อเด็กในอนาคต

5. การเล่นเกี่ยวกับบทบาทต่าง ๆ ของบุคคลในชุมชน ทำให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับสังคม ซึ่งจะมีผลทำให้เด็กคิดถึงอนาคตและบทบาทของบุคคลต่างๆ ในสังคม

6. การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้และพัฒนาความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในขณะที่เล่นสวมบทบาทผู้อื่น เด็กจะเริ่มเข้าใจว่าคนอื่นรู้สึกอย่างไรเมื่อมีความสุขหรือความทุกข์

7. การเล่นสมมุติจะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะสร้างภาพพจน์เรื่องราวต่าง ๆ แม้แต่เรื่องในใจของตนเอง เด็กจะฝึกเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เสียงพูด ตลอดจน การเคลื่อนไหวของคนและสัตว์ เด็กจะค้นคว้าหาวิธีการใหม่ ๆ เด็กจะเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและเรียนรู้ที่จะแยกออกว่าอะไรเป็นความจริงและอะไรเป็นความฝัน

จากความคิดเห็นดังกล่าว สรุปได้ว่า เด็กสามารถเรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้ดีจากการ เล่น เช่น รู้จักการแบ่งปัน การรักษาของๆเพื่อน รู้จักเห็นใจผู้อื่น ฝึกการระอคอย ความอดทน นอกจากนี้การเล่นโดยใช้บทบาทสมมุติยังทำให้เด็กได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง รู้ทั้งบทบาทของตนเองและวิธีปฏิบัติต่อบุคคลอื่น

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541, หน้า 45) กล่าวไว้เช่นเดียวกันว่า การเล่น เป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต ได้มีโอกาส ทดลอง สร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นมีอิทธิพลและมีผลต่อการ เจริญเติบโต ของเด็ก ช่วยพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

สำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541, หน้า 96) ได้กล่าวว่าการเล่นมีความสำคัญต่อ พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยดังนี้

1. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะในขณะที่เล่นเด็กจะแสดงออก ได้อย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบานทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นตามที่ตนเอง ต้องการได้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ ซึ่งจะช่วยให้เด็กลดความตึงเครียดทางด้านจิตใจและช่วยให้เกิด ความแจ่มใส

2. เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านความอยากรู้อยาก เห็น ซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลอง หยิบ จับ สัมผัส เขย่า ฟังเสียง หรือขว้างปา ด้านความ ต้องการทางร่างกายความต้องการทางจิตใจ และเป็นการทดแทนความต้องการของเด็กซึ่งเด็ก แสดงออกโดยการเล่นสมมุติ

3. เป็นการเรียนรู้ของเด็กที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เช่น เรียนรู้ เรื่อง ขนาด น้ำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความแตกต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น รู้ว่าชอบ หรือไม่ชอบทำอะไร ทำสิ่งใดได้หรือไม่ได้ เรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การผลัดเปลี่ยนกัน เล่น การรอคอย การแบ่งปัน การตัดสินใจปัญหาต่าง ๆ และเรียนรู้ถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของ ตนที่มีต่อชุมชน เช่น หน้าที่ของพ่อแม่ ลูก ตำรวจ กำนัน หมอ ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้มากจากการเล่น สมมุติและจากการสังเกต

4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กได้รับความสำเร็จในการทำงานเมื่อ เด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้น ทักษะที่เด็กได้รับการเล่นจะเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็ก ในอนาคต เพราะขณะที่เด็กเล่น เด็กจะมีโอกาสได้เรียนรู้ถึงภารกิจและหน้าที่ของการเป็นผู้ใหญ่ เป็นการฝึกนิสัย ในเรื่องรักการทำงาน มีความรับผิดชอบและการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็ก เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ๆตนเองต้องทำในอนาคต ฝึก การพึ่งตนเอง การเชื่อฟังพ่อแม่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

6. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย และเพื่อเป็นแนวทางในการที่จะไปเล่นกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป

7. ช่วยพัฒนาเด็กในทุกๆด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย การเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกายของเด็กเป็นการฝึกกล้ามเนื้อให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่น จะช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจให้มั่นคงแข็งแรง รู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับภาวะแวดล้อม และการเล่นจะช่วยลดความคับข้องใจของเด็ก ด้านสังคม การเล่นจะช่วยให้เด็กพัฒนาการ ด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกการสมาคม และฝึกเด็กในเรื่องของการปรับตัวด้านสติปัญญา การเล่นถือว่าเป็นการฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็กเป็นการฝึกในเรื่องการคิด และส่งเสริมจินตนาการของเด็ก

จากข้อมูลดังกล่าว สรุปได้ว่า การเล่นช่วยให้เด็กได้ปลดปล่อยความตึงเครียดด้านจิตใจ ช่วยลดความคับข้องใจและช่วยให้เกิดความแจ่มใส เด็กจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการเล่น การเข้าสังคมและได้รับการยอมรับ จากเพื่อน เกิดการเรียนรู้ถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของตน ฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ของตนเองและสามารถพึ่งตนเองได้

3.4 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเพลิน

ชัยอนันต์ สมุทวณิช (อ้างอิงใน ทิศนา แคมมณี, หน้า 189) ได้ริเริ่มแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ ที่เรียกว่า “กระบวนการเพลิน” หรือ “Plearning Process” ท่านอธิบายว่า “Plearning” มาจาก “Playing + Learning” หรือ “การเล่น – เรียน” “Plearning” จึงเป็นอาการเพลิดเพลินที่เกิดจากการเล่นเรียนนั่นเอง ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2540, หน้า: 53 - 7) อธิบายอีกว่า สติ กับ สนุก (สติ) หรือ สนุกกับ สติ (สตุก) ก่อให้เกิดความเพลิน และความเพลินนั้น นำมาซึ่งสมาธิและปัญญา ซึ่งจะต้องมีศีลควบคู่ไปด้วย เพราะการเพลินเพลินในทางที่เป็นมิจฉาจิตฐิสามารถเกิดขึ้นได้เช่นกัน การสนุกอย่างมีสติ หรือมีสติแล้วสนุกด้วย จะทำให้เราเพลิดเพลินกับสิ่งที่ทำและเกิดการเรียนรู้หรือเกิดปัญญาอันเป็นเป้าหมายของการเรียนรู้ ซึ่งแนวคิดนี้ ความจริงมีมานานแล้วตั้งแต่สมัยฟร็อบเอล (Froebel) และเพสตาลอซซี (Pestalozzi) ซึ่งได้เสนอแนวคิดของการเรียนปนเล่นหรือการเล่นปนเรียน สำหรับการสอนเด็กปฐมวัย กระบวนการเพลินของชัยอนันต์ สมุทวณิช ไม่ได้จำกัดการใช้เฉพาะกับเด็กปฐมวัยเท่านั้น แต่สามารถใช้ได้กับผู้เรียนทุกวัยเนื่องจากเป็นธรรมชาติของมนุษย์อยู่แล้ว เด็กและผู้ใหญ่มีการเล่นเหมือนกัน แตกต่างกันที่การเล่นของผู้ใหญ่จะ

ซับซ้อนมากกว่าเด็ก ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2540, หน้า ก: 9 – 12) เชื่อว่า การให้ผู้เรียนเรียน – เล่น โดยอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น คอมพิวเตอร์นั้น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน และสามารถควบคุมทิศทางการเรียนรู้ของตนได้ อย่างไรก็ตาม กระบวนการเพลินนี้จะต้องเป็นไปตามทางสายกลาง และเป็นสัมมาทิฐิ ไม่สุดขั้ว คือ การเล่นและเรียนนี้จะต้องอยู่ร่วมกันไปในสัดส่วนที่เหมาะสม จะเล่นโดยไม่เรียนและจะเรียนโดยไม่เล่นไม่ได้ กล่าวคือ การเล่นเรียนทำให้เด็กเพลิดเพลิน เพราะถ้าเรียน (learn) อย่างเดียวก็เกิดความเบื่อ เล่น (play) อย่างเดียวก็จะเป็นการไร้สาระจนเกินไป เพราะการเรียนในระบบโรงเรียนล้นหลามและทำให้ทั้งครูและนักเรียนเกิดความทุกข์เพราะระบบโรงเรียนพยายามจะบังคับให้เด็กเรียนและรับในสิ่งที่เด็กไม่สนใจ แต่การที่ให้ทางเลือกก็ต้องให้เด็กเข้าใจด้วยว่าเด็ก ๆ ควรรู้จักเลือก ไม่ใช่เลือกที่จะเล่นโดยไม่เรียน และก็ไม่ใช่การเลือกที่จะเรียนอย่างเดียวโดยไม่เล่น กล่าวคือ เป็นทางสายกลาง ซึ่งครูควรเข้าใจและต้องมีความคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creativity) จึงจะสร้างกระบวนการเพลินได้ (ชัยอนันต์ สมุทวณิช 2540, หน้า 32) Plearn as Play and learn = เพลิน เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยกระบวนการเล่นเรียน หรือเล่นปนเรียน ให้ผู้เรียนมีความเพลิดเพลินในการเรียน ให้ผู้เรียนมีความสุข ไม่ใช่เรียนอย่างเดียวโดยไม่เล่น และไม่ใช่วางเรียนอย่างเดียวโดยไม่เรียน เป็นการเรียน – เล่น โดยการสัมผัสของจริง จัดให้มีประสบการณ์ตรง (Learning by doing) ครูและผู้เรียนควรมีเป้าหมายร่วมกัน โดยครูต้องสามารถที่จะบูรณาการการเรียนและเล่นเป็นหนึ่งเดียว การเรียนการสอนด้วยวิธีนี้จึงสอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาและการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545

ดร.ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2540 หน้า,54) คงถอดรหัสจากพระราชประสงค์ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวพระผู้พระราชทานกำเนิดโรงเรียนนี้ว่า “ข้าพเจ้า ต้องการให้การศึกษากลายเป็นสิ่งเพลิดเพลินสำหรับเด็ก” โดยภาพรวมของการเรียนแบบ “Plearn” มีองค์ประกอบอยู่ 3 ประการ ซึ่งต้องจัดให้เป็นส่วนสำคัญของกระบวนการเลยทีเดียว คือ โอกาสในการเลือกทำกิจกรรมหรือเรียนรู้ ซึ่งครูต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองคิดลองทำในสิ่งที่เขาสนใจ ความท้าทายที่จะทำให้ภาระงานนั้นให้สำเร็จซึ่งครูต้องเป็นกำลังใจและที่ปรึกษาให้ผู้เรียนได้พิสูจน์ความสามารถของตัวเอง และการมีความหมาย เพื่อสร้างเป้าหมายในการทำกิจกรรมนั้น ๆ

นักวิจัยทางสมองยอมรับกันอย่างกว้างขวางว่า การเล่นสามารถสร้างสมองได้จริง ทั้งในหนูทดลอง ในคน และในสัตว์ประเภทต่าง ๆ หากเราหยุดเล่นเมื่อไรสมองของเราก็เริ่มเข้าสู่กระบวนการถดถอยทันที (วนิษา เรช 2553, หน้า 15) ฉะนั้น การเล่นไม่ใช่คำตรงข้ามกับการเรียนจริง ๆ แล้ว การเล่นก็คือวิธีการที่สมองเรียนรู้ และคนที่เรียนเก่ง ก็คือคนที่เล่นเก่งอีกด้วย แต่คำตรงกันข้ามของเรียนเก่ง คือ “ความเบื่อหน่าย เฉื่อยชา ซึ่เกียจ ลึ้งหวัง ไม่สนใจอะไร ไม่ชอบอะไรเป็นพิเศษ ไม่เห็นว่าโลกนี้น่าตื่นเต้น ฯลฯ” สิ่งเหล่านี้ก็ไม่มีอยู่ในการเล่นเช่นกัน (วนิษา เรช 2553, หน้า 45) ในการจัดการเรียนรู้แบบเพลิน กิจกรรมหนึ่งที่ได้ให้ขึ้นในกระบวนการจัดการเรียนรู้ คือ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child – Centered Approach) ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มาจากแนวคิดทางการศึกษาของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ซึ่งเป็นต้นคิดในเรื่อง “การเรียนรู้ด้วยการกระทำ” หรือ “Learning by doing” การจัดการเรียนการสอนในแนวคิดนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียนจาก “ผู้รับ” มาเป็น “ผู้เรียน” และเปลี่ยนแปลงบทบาท “ผู้สอน” มาเป็น “ผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน” ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้เท่ากับเป็นการเปลี่ยนจุดเน้นการเรียนรู้มาอยู่ที่ผู้เรียนมากกว่าอยู่ที่ผู้สอน โดยการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งหมายถึง การให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่สำคัญที่สุด หรือเป็นผู้ที่ต้องคำนึงถึงมากที่สุด ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน

อภิชาตญาณ ดนัยพิริยะ (2555 , อ้างอิงใน บุญญวรรณ โสภาประดิษฐ์โสภาเจริญ 2556, หน้า 53) กล่าวว่า เพลิน เป็นการเรียนที่มีประสิทธิภาพ คือ การเรียนพร้อมกับการเล่น เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ “เพลิน” เป็นคำที่ผนวกมาจากภาษาอังกฤษสองคำ คือ คำว่า Play และ Learn แสดงให้เห็นถึงแนวคิด..”เรียนกับเล่นควรเป็นของคู่กัน” ฉันทู้ และฉันทึ้ม ฉันท่าน และฉันท่า ฉันท่า และฉันท่าใจ ถ้อยคำข้างต้นคือถ้อยคำจากพระราชนิพนธ์ในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา จากเรื่อง “โรมันส์ญจร” ซึ่งได้ัญญมาไว้ที่หน้าพิพิธภัณฑ์เด็ก สื่อให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ว่ามนุษย์ทุกคนจะเรียนรู้และสามารถจำจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ันั้นได้จากประสบการณ์ของตน เพราะเชื่อว่า ข้อสรุปใดที่เกิดจากการสรุปจนเข้าใจสิ่งใดด้วยตัวเอง เราก็จะจดจำและเรียนรู้สิ่งนั้นได้ตลอดชีวิต การได้พบเห็น การได้สัมผัส การได้ยิน การได้ทดลองทำ การได้อ่านเอง สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสร้างการจดจำได้

ดังนั้น การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ควรประกอบไปด้วยทั้งการเรียนรู้และการเล่น Play และ Learn ถ้าจะเล่นก็ต้องเล่นให้ได้ความรู้ ถ้าจะเรียนก็ต้องให้เพลิดเพลินทุกสถานที่ ทุกสรรพสิ่งในโลกล้วนเป็นสิ่งที่สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ เพียงพอให้นักศึกษาทุกคนสนุกกับการเรียนและการเล่น เพื่อสร้างประสบการณ์ให้แก่ตนเองและเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Piaget เป็นทั้งนักจิตวิทยาและนักปรัชญาที่มีชื่อเสียงของโลก เจ้าของทฤษฎี Constructivism ที่เชื่อว่าคนเราสร้างความรู้จากการมีส่วนร่วมในลักษณะต้นตัว คนสร้างความรู้ ความเชื่อ จากประสบการณ์ที่ได้รับ ผู้อ่านที่เป็นครูและเรียนวิชาครูมาก็จะคุ้นเคยกับชื่อของ Piaget มาก ๆ ซึ่งต่อมา Seymour Papert ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาแห่งสถาบัน MIT ก็ได้พัฒนาทฤษฎี Constructivism ของ Piaget ขึ้นอีก และใช้ชื่อทฤษฎีว่า Constructionism โดยทฤษฎีทั้งสองมีความเชื่อมั่นว่า ความรู้เกิดจากการสร้างขึ้นโดยตัวเด็ก การศึกษาจะประกอบด้วยการจัดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมสร้างสรรค์ การคิดของเด็กสอดคล้องกับความจำเป็น ความต้องการ และความเป็นไปได้ในปัจจุบันของพวกเขา จึงเป็นที่มาของวิธีการเล่นเรียน นั่นคือ เรียนอย่างไรให้เป็นเล่น ... เล่นอย่างไรให้เป็นเรียน เรียนให้สนุก เรียนไปด้วย แรกการเล่นไปด้วย ที่เรารู้จักกัน โดยทั่วไปว่า Plearn เป็นการเรียนรู้ที่เพลิดเพลิน คือ การเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดเอง สร้างความรู้เอง โดยมีครูร่วมชี้แนะ

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเพลิน สรุปลง เป็นการประมวลแนวคิดทางการเรียนรู้ หลักการสอน กระบวนการเรียนรู้ วิธีการสอนที่ให้นักเรียนได้มีโอกาสเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน คือมีอิสระที่จะเลือกเรียน นั่นคือ ผู้สอนสอนตามความสนใจของผู้เรียน ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด เพิ่มพูนทักษะและเจตคติที่ดี มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เรียนรู้ด้วยความสุข โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์และการปฏิบัติที่ดีเป็นกระบวนการขั้นตอนต่างๆ ควบคู่ไปกับการประเมิน รู้จักคุณค่าของผลงาน ก่อให้เกิดความชื่นชมในงานร่วมกัน และนำประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการฟัง

4.1 ความหมายของการฟัง

Widdowson (1983; อ้างอิงใน ชเนติ พิชัย 2555, หน้า 26) ได้กล่าวถึง การฟัง ว่า หมายถึง ความสามารถที่เข้าใจว่าประโยคดังกล่าว มีหน้าที่อย่างไรในการสื่อสาร และ Bacon (1989, p.543 อ้างอิงใน ชเนติ พิชัย 2555, หน้า 26) ก็ได้เสนอแนวคิดสนับสนุนความคิดดังกล่าวข้างต้นว่า การฟังเกิดจากการผสมผสานกันระหว่างความรู้ในระบบเสียง คำศัพท์ โครงสร้าง ความเข้าใจเกี่ยวกับการแสดงการเชื่อมโยงระหว่างข้อความ ตลอดจนความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของผู้ฟัง

บัสบี้และเมเจอร์ (Busby and Maiors, 1987 p.25 อ้างอิงใน เอกพันธ์ กลมพุก 2556, หน้า 28) กล่าวว่า การฟัง หมายถึงกระบวนการรับรู้ การให้ความสนใจ และการตีความสิ่งเร้าหรือข้อมูลที่มากกระทบโสตสัมผัส เป็นการรับสิ่งเร้าโดยตั้งใจ และเมื่อรับแล้วนำสิ่งเร้ามาวิเคราะห์ถึงเนื้อหาสาระ ตลอดจนแหล่งที่มาของสิ่งเร้า พร้อมทั้งใช้ประสบการณ์ของเราช่วยทำความเข้าใจสิ่งเร้า นั้น ๆ การฟังจะมีความแตกต่างจากการได้ยินตรงที่ว่า การฟังเป็นการรับสิ่งเร้าที่เข้ามากระทบโสตสัมผัสโดยตั้งใจแต่การได้ยินนั้นเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2546, หน้า 811) การฟังเป็นทักษะทางภาษาที่มนุษย์ใช้มากที่สุด บางครั้งอาจมีผู้เข้าใจว่า การฟังมีความหมายเหมือนการได้ยิน แต่ในความเป็นจริงแล้วการฟังกับการได้ยินมีความหมายแตกต่างกัน พจนานุกรม ฉบับ ให้ความหมายของคำว่า “ฟัง” ไว้ว่า “ตั้งใจสดับ คอยรับเสียงด้วยหู

ฐิติรัตน์ ลดาวัลย์ (2542, หน้า 32) ได้ให้ความหมายของการฟังว่า “การฟังนั้นต่างจากการได้ยิน ซึ่งเป็นการรับรู้อย่างหนึ่งของร่างกาย โดยอาศัยโสตประสาทเป็นเครื่องรับรู้ แต่การฟังนั้นเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการทำงานอย่างตั้งใจของระบบประสาท ซึ่งจะต้องประกอบด้วย การได้ยิน การรับรู้หรือสัญชาตญาณ การจำได้ ละความเข้าใจ หมายความว่า ในการฟังนั้นต้องมีการรับสารและตีความหมายของสารที่ได้นั้นด้วย การฟังจึงนับว่า เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่ผู้ฟังต้องใช้ทักษะ ไหวพริบ และความคิดเป็นสำคัญ ”

ศรีทัย สุขยศศรี (2544 , หน้า 12) ได้กล่าวถึงความหมายของการฟังว่า เป็นการได้ยินโดยที่มีความตั้งใจที่จะรับฟัง เพื่อให้เกิดความตั้งใจตามแต่เจตนาที่อีกฝ่ายหนึ่งที่เป็นผู้ส่งสารต้องการที่จะสื่อสารให้ได้รับทราบ ซึ่งผู้ฟังนั้นจะต้องตีความหมายของผู้พูดในการที่เข้าใจในสิ่งที่ต้องการสื่อรวมทั้งตอบโต้ได้ในทันที ซึ่งการที่จะสามารถรับฟังได้เป็นอย่างดีนั้นต้องขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ หลายประการทั้งความสามารถที่จะรับรู้ภาษา การจับใจความสำคัญในสิ่งที่ต้องการจะสื่อ การตีความ การจดจำ และการนำไปใช้อันเป็นกระบวนการของสมองหลายขั้นตอน

จากคำกล่าวของนักการศึกษาที่เกี่ยวกับความหมายของฟัง พอสรุปได้ว่า การฟัง (Listening) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจประโยคใดประโยคหนึ่งที่สัมพันธ์กับประโยคอื่น ๆ ที่ได้ยิน แล้วสร้างความคิดหรือความหมายขึ้นมา เป็นการรับสิ่งเร้าที่เข้ามากระทบโสตสัมผัสโดยตั้งใจ การฟังจะประสบผลสำเร็จได้ดี เมื่อผู้ฟังมีความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมของผู้พูดด้วย

4.2 หลักการสอนทักษะการฟัง

ดวงใจ ไทยอุดม, 2535 (อ้างอิงใน จุฑารัตน์ เจริญสินธุ์ , 2541 หน้า 13) กล่าวไว้ว่า การฟังไม่ใช่เพียงแต่การได้ยินเสียงเท่านั้น แต่ว่าการฟังนั้นยังต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นความตั้งใจในการฟัง ความคิดสติปัญญา ดังนั้นผู้ฟังจะต้องมีสมาธิในการที่จะรับฟังสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อที่จะรับรู้ในสิ่งที่ได้ยินรวมทั้งยังต้องใช้ความคิดที่จะทำความเข้าใจในสิ่งที่ได้ยินได้ฟังรวมทั้งจะต้องใช้วิจารณญาณตัดสินได้ว่าข้อความที่ได้อินนั้นน่าเชื่อถือเพียงไรรวมทั้งนำสิ่งที่ได้ฟังนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ ทักษะการฟังเป็นทักษะพื้นฐานสำหรับการที่จะนำไปพัฒนาทักษะอื่น ๆ ได้ต่อไป ดังนั้นถ้านักเรียนมีทักษะด้านการฟังที่ดีนักเรียนจะสามารถพัฒนาทักษะด้านอื่นได้อีกด้วย การฝึกฝนทักษะการฟังจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นและควรมีการฝึกฝนตามลำดับต่อไปนี้

1. กระตุ้นและดึงความสนใจของผู้เรียน โดยการที่ครูผู้สอนนั้นจะต้องแจ้งให้กับผู้ที่จะเรียนให้รับทราบเกี่ยวกับจุดหมายในการฝึกทักษะการฟังและยังทราบถึงงานที่เด็กจะต้องทำหลังการที่ฝึกการฟังแล้ว รวมทั้งผู้สอนต้องตั้งจุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ไว้อย่างชัดเจน เช่น เมื่อเรียนจบแล้วเด็กสามารถตอบคำถามที่ตั้งไว้ได้เป็นอย่างดี

2. ครูต้องให้ผู้เรียนมีโอกาสได้รับฟัง คำ ข้อความ หรือเรื่องราวที่ได้เตรียมไว้โดยสิ่งที่ผู้เรียนได้ฟังนั้นต้องจัดให้มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนและควรได้ฟังในอัตราเร็วปกติและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถฟังซ้ำ ๆ ได้ตามความเหมาะสม

3. เมื่อผู้เรียนได้ฟังเรียบร้อยแล้วผู้เรียนต้องสามารถทำงานที่ครูได้มอบหมายไว้ได้ ครูควรเสริมแรงผู้เรียนโดยให้กำลังใจ ให้คำติชมรวมทั้งเฉลยงานที่ครูได้มอบหมายให้แก่นักเรียนและแก้ไขในสิ่งที่เด็กยังทำผิดอยู่ให้ถูกต้อง

โรสท์ (Rost, 1991, pp.7-8 อ้างอิงใน เอกพันธ์ กลมพุก 2556, หน้า 28) อธิบายว่าการพัฒนาความสามารถในการฟังมีหลักการ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ควรให้มีการปฏิสัมพันธ์
2. เน้นให้ผู้รู้ความหมาย เรียนรู้เนื้อหาสำคัญและใหม่ ๆ ของภาษานั้น ๆ
3. ให้ทำงานจากกิจกรรมที่สามารถเข้าใจได้
4. เน้นความถูกต้อง

นอกจากนี้ยังอธิบายว่า ผู้สอนสามารถช่วยพัฒนาการฟังของผู้เรียนได้ด้วยข้อเสนอแนะต่อไปนี้

1. คุยกับผู้เรียนเป็นภาษาอังกฤษ
2. ใช้ภาษาอังกฤษในชั้นเรียน
3. แนะนำให้ผู้เรียนรู้จักฟังภาษาอังกฤษจากสื่ออื่น
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีอิสระในการฟังภาษาอังกฤษนอกจากชั่วโมงเรียนด้วยตนเอง

เส็งยม ไตรรัตน์, 2534 (อ้างอิงใน จารุณี มณีกุล , 2543) ได้กล่าวถึงหลักการสอนทักษะการฟังไว้ ดังนี้

1. ในขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียนนั้น ผู้สอนต้องนำสื่อต่างๆ เข้าช่วยเสริมทางด้านการเรียนการสอน เช่น ภาพ ของจริง หุ่น ท่าทาง หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อช่วยทางด้านการสร้างความเข้าใจในการฟังให้แก่ผู้เรียนมากขึ้นควรสอนคำศัพท์หรือไวยากรณ์ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในการฟัง

3. ผู้สอนควรถามคำถามนำ เพื่อเป็นการตั้งจุดมุ่งหมายในการฟังให้แก่ผู้เรียน

4. ถ้าสิ่งที่คุณเรียนจะได้ฟังนั้นมาจากเทป ผู้สอนควรเล่นซ้ำให้ผู้เรียนฟังประมาณ 2 – 3 ครั้ง แต่ถ้าเรื่องที่จะได้ฟังนั้นเป็นเรื่องที่มีความยาวมาก ผู้สอนควรแบ่งเรื่องที่จะฟังนั้นออกเป็นตอน ๆ

5. ในการตอบคำถามนั้นควรให้ผู้เรียนเริ่มต้นจากการตอบคำถาม yes, no questions ก่อน หรืออาจทำการทดสอบในรูปแบบอื่น ๆ เช่น การฟังแล้วแสดงท่าทาง การฟังแล้วเติมคำลงในช่องว่าง ฟังแล้ววาดภาพประกอบ และการฟังแล้วตอบคำถาม

สรุปได้ว่าการสอนทักษะการฟังโดยเฉพาะผู้เริ่มเรียนภาษาต่างประเทศนั้นผู้กล่าวไว้ด้วยกันหลายวิธีซึ่งการสอนการฟังนั้นเป็นการสอนที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษาเป็นอย่างมาก ผู้สอนควรให้ผู้เรียนทราบถึงจุดมุ่งหมายของการฟังแล้วจึงให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการฟัง เข้าใจในสิ่งที่ได้ยินมาได้อย่างถูกต้อง และเมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง ควรมีการเสริมเพื่อให้ผู้เรียนนั้นมีความตั้งใจในการเรียน

4.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนฟังสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

วิกสัน Rixon , 1986, p.63 (อ้างอิงในนอร์ สุขสำราญ , 2535, หน้า 22 – 23) ได้เสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนไว้ 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นตอนการฟัง (pre-listening stage) ก่อนการฟังควรแจ้งจุดมุ่งหมายในการฟังให้ผู้เรียนทราบเป็นการเตรียมความพร้อม โดยอาจใช้วิธีกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจใคร่รู้การคาดการณ์ล่วงหน้าว่าจะรับรู้อะไร หรือแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ฟัง นอกจากนี้จะต้องเตรียมผู้เรียนให้รู้ความหมายของคำสำคัญ ๆ ที่มีในบทฟัง ตลอดจนโครงสร้างทางภาษาต่าง ๆ เพื่อที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจข้อมูลที่ได้ฟังอย่างถูกต้อง

2. ขั้นปฏิบัติการฟัง (while-listening stage) เป็นขั้นที่ผู้เรียนหรือผู้ฟังทำกิจกรรมการฟัง หรือแบบฝึกด้วยตนเอง กิจกรรมการฟังมีวัตถุประสงค์มากมาย เช่น

2.1 ฟังเพื่อตรวจสอบข้อความตามรูปภาพ

2.2 ฟังเพื่อเลือกภาพตามเค้าโครงเรื่อง

2.3 ฟังเพื่อต่อเติมภาพให้สมบูรณ์

2.4 ฟังเพื่อเติมคำลงในช่องว่างให้สมบูรณ์

2.5 ฟังเพื่อหาข้อความสำคัญ

2.6 ฟังเพื่อปฏิบัติตามคำแนะนำหรือขั้นตอนการทำงาน

3. ขั้นหลังการฟัง (post-listening stage) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้จากการฟังมาทำกิจกรรมต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงการใช้ทักษะสัมพันธ์อื่น ๆ ฝึกให้ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้จากการฟังมา

ผสมผสานกับความรู้ ความคิดเห็นของตน เพื่อนำไปใช้ในการทำกิจกรรมหรือทักษะอื่น ๆ ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532 , หน้า 56 – 57) ได้แนะนำเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการฟัง ควรปฏิบัติไปตามลำดับจากง่ายไปหายาก ดังต่อไปนี้

1. การฟังคำเดี่ยว พยางค์ และประโยค ซึ่งอาจทำได้โดยให้แสดงออกในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ปฏิบัติตามคำสั่ง วาดรูป เล่นเกม บอกทิศทางตามแผนที่ ทั้งนี้อาจให้สังเกตการณ์เน้นเสียงหนักเบาในคำ และระดับเสียงสูงต่ำในประโยค เป็นต้น

2. การฟังโดยพยายามเชื่อมโยงคำต่าง ๆ ที่ได้ยินเป็นกลุ่มที่มีความหมายเพื่อให้จำง่าย เช่น พยายามสร้างจินตนาการจากคำเป็นภาพซึ่งจะเป็นภาพที่สวยงามหรือเป็นภาพตลกก็ได้ เพื่อให้จำสิ่งที่ฟังได้นานขึ้นและเกิดความสนใจที่จะฟังต่อไป

3. การฟังเนื้อเรื่องสั้น ๆ ซึ่งอาจมีคำศัพท์และโครงสร้างที่รู้จักแล้ว โดยที่ผู้สอนให้สรุปเหตุการณ์ว่าใครทำอะไร ทำแล้วหรือยังไม่ได้ทำหรือกำลังจะทำอยู่ หรือสรุปได้ว่าบุคคลในเรื่องมีอาชีพอะไร เป็นต้น

4. การฟังบทสนทนา หรือข้อความต่าง ๆ ควรเป็นบทสนทนาหรือข้อความที่อยู่ในชีวิตประจำวันและเป็นธรรมชาติ คือ มีความเร็วปกติ ผู้พูดมีเพศ วัย อาชีพ สถานภาพทางสังคม และสำเนียงต่าง ๆ กัน เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับภาษาที่ใช้อยู่จริง

ประนอม สุรัสวดี (2535, หน้า 22 – 38) ได้เสนอวิธีการและการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการฟังภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. การฟังเสียงพยัญชนะ – คำเดี่ยว – วลี และประโยค ทำได้โดยให้แสดงออกในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่นปฏิบัติตามคำสั่ง , วาดรูป , เล่นเกม โดยให้สังเกตการณ์เน้นเสียงหนักเบาในคำ เสียงพยัญชนะต้น กลาง หรือท้ายคำ เสียงหนักเบาในคำ และระดับเสียงสูงต่ำในประโยค ดังตัวอย่างเช่น My name Starts Like (ชื่อของฉันขึ้นต้นเหมือน) นักเรียนหาภาพของคำหรือวาดภาพของคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรต้นชื่อของตนเอง เช่น นักเรียนชื่อ สมศรี (Somsri) นักเรียนหาภาพพระอาทิตย์ (Sun) สบู่ (Soap) ถุงเท้า (Sock) เลขหก (Six) แล้วติดภาพไว้บนบอร์ด นักเรียนคนอื่น ๆ จะฝึกการฟังและการออกเสียงจากภาพ ช่วยให้ผู้เรียนรู้การออกเสียงพยัญชนะต้นที่เหมือนกัน เป็นต้น

2. การฟังโดยพยายามเชื่อมโยงคำต่าง ๆ ที่ได้ยินเป็นกลุ่มที่มีความหมายเพื่อให้จำง่าย เช่น พยายามสร้างจินตนาการจากคำเป็นภาพ ซึ่งจะเป็นภาพที่สวยงามหรือเป็นภาพตลกก็ได้ เพื่อให้จำสิ่งที่ได้ฟังได้นานขึ้นและเกิดความสนใจที่จะฟังต่อไป ตัวอย่างเช่น เกม What am I? (ฉันคือใคร) ครูนำสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยรู้จักดีแล้วบรรยายสิ่งนั้น ๆ ให้นักเรียนฟัง แล้วเดาว่าคืออะไร เช่น I am round. I am red or green. I have seeds. What am I? นักเรียนจะเดาได้ว่า You are an apple. I am big. I am grey. My nose is long. My tail is short. What am I? นักเรียนจะเดาได้ว่า You are an elephant. เกมนี้จะฝึกความตั้งใจฟังของนักเรียนและช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความคิด คำศัพท์และประโยค เป็นต้น

3. การฟังเนื้อเรื่องสั้น ๆ ซึ่งควรมีคำศัพท์และโครงสร้างที่นักเรียนรู้จักแล้ว โดยให้ผู้ฟังสรุปเล่าได้ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ใครทำอะไรหรือไม่ได้ทำอะไร มีเนื้อหาสำคัญอย่างไรบ้าง ตัวอย่างเช่น ฟังเรื่องแล้วแสดงบทบาทสมมติตามเนื้อเรื่องโดยแข่งขันเป็นกลุ่ม หรือ ฟังเรื่องที่ครูอ่านแล้วเติมคำ ซึ่งครูจะเว้นช่องว่างไว้อาจเป็นคำทำประโยค ต้นประโยค กลางประโยค นักเรียนจะสนใจฟังและติดตามเรื่อง เป็นต้น

4. การฟังบทสนทนาหรือข้อความต่าง ๆ ซึ่งควรเป็นบทสนทนาหรือข้อความที่อยู่ในชีวิตประจำวัน ตัวอย่างเช่น ฟังบทสนทนาแล้วแสดงบทบาทสมมติตามบทสนทนานั้น ๆ หรือ เกม ไตรศัพท์ ฝึกพูดบทสนทนาผ่านทางโทรศัพท์ของเล่นที่สร้างขึ้น จะช่วยให้นักเรียนรู้สึกสนุกที่จะได้ฟังและพูดทางโทรศัพท์ของเล่น เป็นต้น

กระทรวงศึกษาธิการ (2546 , หน้า 10) ได้เสนอแนะกิจกรรมในการสอนทักษะการฟังภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1. การใช้รูปภาพ (Pictures) ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนจับคู่แล้วดูรูปภาพ อภิปรายเกี่ยวกับภาพนั้น ๆ หรือหาคำตอบบางอย่างก่อนฟังแถบบันทึกเสียง

2. การเขียนรายการคำศัพท์ (Lists) ผู้สอนอาจจะได้เคยเสนอคำศัพท์ประจำบทเรียนในคาบก่อน ๆ และก่อนที่จะให้ผู้เรียนฟังแถบบันทึกเสียง ผู้สอนอาจจะต้องการทบทวนคำศัพท์เหล่านั้นอีก โดยการจัดทำรายการคำศัพท์หรือวลี ซึ่งผู้เรียนจะได้ฟังจากแถบบันทึกเสียงอีกครั้ง ขณะที่ผู้สอนเปิดเครื่องบันทึกเสียง ผู้เรียนอาจจะขีดเส้นใต้หรือเขียนวงกลมคำหรือวลีที่ได้ยิน เป็นต้น

3. อ่านก่อนฟัง (Reading Before Listening) ในบางโอกาสผู้สอนอาจจะขอให้ผู้เรียนอ่านคำถามที่เตรียมไว้ก่อนจะฟังเรื่องราว วิธีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีแนวทางพอประมาณว่าพวกเขาจะได้ฟังอะไร และจะถูกถามเกี่ยวกับอะไร และบางครั้งผู้สอนอาจจะให้ผู้เรียนอ่านย่อหน้าสั้น ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาที่จะฟังก่อน วิธีนี้บางครั้งก็ไม่ค่อยจะเหมาะสมนัก เพราะผู้เรียนบางคนจะติดอยู่กับข้อมูลหรือภาษาเขียนมากเกินไป จะไม่สนใจสิ่งที่ต้องฟัง เช่น สถานการณ์เป็นเรื่องการไปพักผ่อนผู้สอนอาจจะเตรียมรายการคำศัพท์ แล้วให้นักเรียนขีดเส้นใต้คำที่เขาไม่เคยได้ยิน เช่น hotel books bathing suit magazines balloon etc.

4. ทบทวนคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมโดยการเติมคำเพื่อแสดงส่วนต่าง ๆ ของสิ่งที่ถูกกล่าวถึง (Labeling)

หลักการสอนฟังสำหรับระดับประถมศึกษา พอสรุปได้ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นก่อนการฟัง (pre - listening stage) ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติกิจกรรมการฟัง (while - listening stage) และขั้นที่ 3 ขั้นหลังการฟัง (post - listening stage) ซึ่งในแต่ละขั้นจะมีกิจกรรมการฟังที่มีวัตถุประสงค์แตกต่างกันไป เช่น ก่อนการฟังจะมีการแจ้งจุดมุ่งหมายในการฟังให้ผู้เรียนทราบเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม มีกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนให้เกิดความสนใจใคร่รู้รวมทั้งการเตรียมผู้เรียนให้รู้ความหมายของคำสำคัญ ๆ ที่มีในบทฟัง ตลอดจนโครงสร้างทางภาษาต่าง ๆ เพื่อที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจข้อมูลที่ได้ฟังอย่างถูกต้อง ส่วนในขั้นปฏิบัติกิจกรรมการฟัง (while - listening stage) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำกิจกรรมการฟัง โดยมีวัตถุประสงค์หลายประการ เช่น ฟังเพื่อตรวจสอบข้อความตามรูปภาพ ฟังเพื่อเติมคำลงในช่องว่างให้สมบูรณ์ ฟังเพื่อต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ และขั้นหลังการฟัง (post - listening stage) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้จากการฟังมาทำกิจกรรมเพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้จากการฟัง มาผสมผสานกับความรู้ ความคิดเห็นของตน เพื่อนำไปใช้ในการทำกิจกรรมหรือทักษะอื่น ๆ ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพูด

5.1 ความหมายของการพูด

สวณิต ยมาภัย และศิริพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ (2535 หน้า, 1) กล่าวว่า การพูด คือ การใช้ ถ้อยคำ น้ำเสียง รวมทั้งกิริยาอาการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึก และความต้องการ ให้ ผู้ฟังรับรู้และเกิดการตอบสนอง

สุมิตรา อังวัฒน์กุล (2539, หน้า 78) อธิบายว่า การพูดเป็นการถ่ายทอด ความคิด ความ เข้าใจและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้น ทักษะการพูดเป็นทักษะที่ สำคัญอีกทักษะหนึ่งสำหรับบุคคลใช้สื่อสารชีวิตประจำวัน สำหรับการเรียนการสอน ภาษาต่างประเทศทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมากเพราะผู้ที่พูดได้ย่อมฟัง ผู้อื่นได้ เข้าใจอย่างไรก็ตามทักษะการพูดเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและต้องเกิดจากการฝึกฝน

สมจิต ชิวปรีชา (2540 หน้า, 1) กล่าวว่า การพูด(Speech) หมายถึง การติดต่อสื่อสาร ระหว่างมนุษย์ โดยใช้เสียง ภาษา แวตตา สีหน้า ท่าทางต่างๆ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดจากผู้พูด ไปยังผู้ฟังให้เป็นที่เข้าใจกัน

แวลเล็ต (Valette, 1977, p.120 อ้างอิงใน วิไลลักษณ์ เล็กขำ 2551, หน้า 28) กล่าวว่า การ พูดมิได้เป็นเพียงการออกเสียงคำ และการออกเสียงสูงต่ำในประโยคเท่านั้น แต่การพูดเป็นการทำ ให้คนอื่นเข้าใจในสิ่งที่ตนพูดและถ้าจะให้ดีขึ้นการพูดต้องมีการเลือกใช้สำนวนภาษาให้ถูกต้อง และเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษาด้วย นอกจากนี้ การพูดสื่อสารที่ดีนั้นลักษณะท่าทางประกอบมี ความสำคัญพอ ๆ กับความรู้เกี่ยวกับภาษา

ความหมายของการพูดจากข้างต้นสรุปได้ว่า การพูด หมายถึง พฤติกรรมการสื่อสาร โดย การถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึก และความต้องการจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง โดยอาศัยถ้อยคำ และน้ำเสียง ให้ดีขึ้นการพูดต้องมีการเลือกใช้สำนวนภาษาให้ถูกต้อง และเป็นที่ยอมรับ

5.2 การสอนทักษะการฟังพูดภาษาต่างประเทศ

เบอร์น (Byrne, 1986; อ้างอิงใน ปรียาภรณ์ สุวรรณพันธ์ 2540, หน้า, 25-26) ได้เสนอขั้นตอนในการสอนทักษะการพูดเป็น 3 ขั้น คือ

1. ขั้นการให้ความรู้ (The Presentation Stage) ในขั้นนี้ครูเป็นผู้เลือกเนื้อหา มาสอนให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ในขั้นนี้ คือ โครงสร้างของภาษา ศัพท์ การสื่อความหมาย เพื่อแสดงจุดมุ่งหมายทางสังคมของผู้พูดซึ่งควรใช้บทสนทนาในการสอนเพราะการใช้บทสนทนาทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทเรียนที่คล้ายคลึงกับสถานการณ์จริง จึงทำให้ ผู้เรียนใจภาษา และนำไปใช้พูดได้ตามต้องการ

2. ขั้นการฝึกฝน (The Practice Stage) ในขั้นนี้ผู้เรียนจะมีบทบาทมากขึ้น โดยที่ครูจะทำหน้าที่แจกจ่ายงานให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสฝึกฝนบทเรียนด้วยการพูดให้มากที่สุด เช่น อาจจัดให้ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมคู่ หรือกิจกรรมเดี่ยว

3. ขั้นการใช้ภาษาตามความต้องการ (The Production Stage) ในขั้นนี้ครูจะเป็นผู้ทำหน้าที่ชี้แนะหรือเป็นที่ปรึกษา เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ความเข้าใจมาใช้ในการสื่อความหมายอย่างเสรีตามความต้องการของตน เป็นการพิสูจน์ให้ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนมาใช้ในสถานการณ์จริงได้หรือไม่ ข้อผิดพลาดต่าง ๆ ที่อาจเกิดกับผู้เรียนในการใช้ภาษาจึงไม่ถือเป็นเรื่องสำคัญสิ่งที่สำคัญคือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีความกล้าในการแสดงออกทางภาษาโดยการแสดงบทบาทสมมติ

ซึ่งสอดคล้องกับ ไบรน์ (สุมิตรา อังวัฒน์กุล , 2539 ; อ้างอิงใน Byrne,1987) กล่าวไว้โดยสรุปได้ว่าขั้นตอนในการสอน การพูด แบ่งไว้เป็น 3 ขั้นดังต่อไปนี้

1. ขั้นการให้ความรู้ ครูเป็นผู้เลือกเนื้อหา มาสอน ผู้เรียนมีหน้าที่ฟัง และทำความเข้าใจ
2. ขั้นการฝึกฝน ครูแจกจ่ายให้ผู้เรียนทุกคนได้ฝึกฝนการพูดให้มากที่สุด
3. ขั้นการใช้ภาษาตามความต้องการ ครูทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำหรือให้คำปรึกษา เปิดโอกาสให้ผู้เรียน นำความรู้ ความเข้าใจมาใช้ในการสื่อความหมายอย่างเสรี เป็นการพิสูจน์ว่าผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้หรือไม่

นอกจากนี้ ริชาร์ดและโรเจอร์ (Richards and Rodgers. 1986, pp.137-138; อ้างอิงใน

สุมิตรา อังวัฒน์กุล 2539, หน้า 160) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับบทบาทของครู บทบาทของผู้เรียนและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน การพูด ไว้ดังนี้

บทบาทของครู (Teacher Roles)

1. ครูต้องเป็นต้นกำเนิดของการใช้ปัจจัยป้อนที่มีความหมายและพยายามใช้เวลาทั้งหมดให้กับการจัดปัจจัยป้อนที่เชื่อต่อการรับรู้ภาษาแก่ผู้เรียน
2. ครูต้องสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ มีมนุษยสัมพันธ์กับผู้เรียน และช่วยลดความวิตกกังวลในชั้นเรียน นั่นคือ ครูต้องไม่บังคับให้ผู้เรียนพูดก่อนที่เขาจะมีความพร้อมและแก้ไขข้อผิดพลาดโดยคำนึงถึงความรู้สึกรู้สึกของผู้เรียน
3. ครูต้องเลือกและจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน อุปกรณ์การสอนให้สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียน

บทบาทของผู้เรียน (Learner Roles) จะไม่เน้นให้เรียนเรื่องกฎ ผู้เรียนจะได้รับปัจจัยป้อนที่มีความหมายที่ละน้อย กิจกรรมที่ใช้จะเป็นการสื่อสารที่มีความหมาย โดยการใช้ข้อมูลที่เป็นบทความและภาษาท่าทาง ผู้เรียนจะมีการเปลี่ยนแปลงการใช้ภาษาไปตามขั้นตอนและจะตัดสินใจด้วยตนเองว่าจะสามารถพูดได้เมื่อไร พูดเกี่ยวกับอะไรและแสดงอาการการใช้ภาษาอย่างไรบ้าง ซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นก่อนการพูด (Pre-production Stage) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางภาษาโดยที่ยังไม่ต้องตอบสนองโดยการใช้ภาษาเป้าหมาย เช่น เด็กจะแสดงท่าทางตามคำสั่งของคุณ
2. ขั้นการพูดเริ่มต้น (Earl-production stay) เด็กตอบสนองคำถามของคุณโดยใช้คำตอบสั้น ๆ หรือคำเดี่ยว ๆ เติมคำในแผนภูมิ เติมบทสนทนา
3. ขั้นการพูด (Speech-emergent Phrase Stage) เด็กจะมีส่วนร่วมในการแสดงบทบาทสมมติ เกม เขียนเรื่องส่วนตัวและความคิดเห็น ร่วมแก้ปัญหาในกลุ่ม

บทบาทของอุปกรณ์ที่ใช้สอน (The Role of Instructional Materials) จุดประสงค์ของการใช้อุปกรณ์ก็เพื่อจะทำให้ชั้นเรียนมีความหมาย การใช้ภาษาท่าทางจะช่วยให้ผู้เรียนรับรู้ภาษาได้ดี อุปกรณ์ที่ใช้ต้องสัมพันธ์กับกิจกรรมในชั้นเรียนที่สนับสนุนการสื่อสาร การใช้รูปแบบและอุปกรณ์อื่น ๆ เช่น ตารางเวลา แผ่นปลิว ข้อความในโฆษณา แผนที่ หนังสือที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก เกม เหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถรับรู้คำศัพท์ได้มากขึ้นและเกิดการรับรู้ภาษาได้รวดเร็ว

สรุปได้ว่าการสอนทักษะการพูดภาษาต่างประเทศเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารได้ มีขั้นตอนการสอน 3 ขั้น คือ 1. ขั้นการให้ความรู้ (The Presentation Stage) หรือเรียกว่า การเสนอเนื้อหา โครงสร้างของภาษา ศัพท์ การสื่อความหมายเพื่อแสดงจุดมุ่งหมายของผู้พูด 2. ขั้นการฝึกฝน (The Practice Stage) ให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสฝึกฝนบทเรียนด้วยการพูดให้มากที่สุด 3. ขั้นการใช้ภาษาตามความต้องการ (The Production Stage) ซึ่งเป็นการนำสิ่งที่ฝึกมาใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์ในการฝึก

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ ดังต่อไปนี้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546 , หน้า 577-588) ให้ความหมายของคำพอใจ ว่า “สนใจ ชอบใจ เหมาะ” และความหมายของคำ พึงใจว่า “พอใจ ชอบใจ”

เฉลียว สุวรรณแสง (2547 , หน้า 85) ได้ให้ความหมายว่า ความพึงพอใจหมายถึง ทำที่ ความรู้สึก ความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งภายหลังที่ได้รับจากประสบการณ์ในสิ่งนั้นมาแล้วใน ลักษณะบวก คือ พอใจ นิยมชมชอบสนับสนุน หรือเจตคติที่ดีของบุคคล เมื่อเขาได้รับการตอบสนองความต้องการในทาง

ตรงกันข้ามถ้าไม่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการแล้วความไม่พอใจก็จะไม่เกิดขึ้น จะเห็นได้ว่าความพึงพอใจ มีความเกี่ยวข้องกันในลักษณะตรงกันข้าม คำสองคำนี้ใช้กับบุคคลสอง กลุ่มที่มีความพึงพอใจมากที่สุด กับกลุ่มที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ธีรพล จ้านนิจ (2548 , หน้า 8) กล่าวว่า ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกความประทับใจที่เกิดขึ้น เมื่อบุคคลบรรลุถึงความต้องการประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งทำให้เกิดความสุข จึงแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา เช่น การพูดจา ทำทางที่แสดงออก

พันทิพา บัจจกะตา (2549 , หน้า 85) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบส่วนตัว ของบุคคลต่อการปฏิบัติกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่ตอบสนองความต้องการของผู้ปฏิบัติ

จากความหมายของความพึงพอใจที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า คำว่าพึงพอใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ ความรู้สึกหรือเจตคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่

เกี่ยวข้องกับความรู้สึกส่วนตัวที่รู้สึกมีความสุขหรือยินดีที่ได้รับการตอบสนองของความต้องการหรือ บรรลุจุดหมาย ตัวอย่างความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียนที่แสดงออกมา เช่น สายตา การพูดจา ท่าทางที่แสดงออกให้เห็นถึงความกระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรม มีความตั้งใจทำงาน และมีความสุขกับงานที่ทำรวมทั้ง แสดงออกโดยการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่อยู่ในเกณฑ์ 4 - 5 คะแนนได้ด้วยเช่นกัน

6.2 องค์ประกอบที่มีผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานหรือปฏิบัติกิจกรรม

ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานหรือปฏิบัติกิจกรรมจะเกิดขึ้นได้มากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับปัจจัยหรือองค์ประกอบต่าง ๆ หลายประการซึ่ง สุพรรณษา ศรีโพธิ์ (2546 , หน้า 28) กล่าวว่าปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพอใจในงานที่ปฏิบัติอยู่ 5 ประการ คือ

1. สิ่งจูงใจเกี่ยวกับวัตถุ ประกอบด้วยวัสดุ อุปกรณ์ อาคารสถานที่ เป็นต้น
2. สิ่งจูงใจเกี่ยวกับโอกาส เช่น โอกาสเกี่ยวกับความมีชื่อเสียง ความเด่น ความมีอำนาจ อิทธิพล
3. สิ่งจูงใจเกี่ยวกับสภาพวัสดุอุปกรณ์ ความร่วมมือ การได้รับการซึ่งอาจจะได้โดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว
4. ความสามารถของครูผู้สอนที่จะทำให้ความพึงพอใจแก่บุคคล โดยเปิดโอกาสให้เขาแสดงอุดมคติโดยเสรี เพื่อก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในฝีมือ
5. สิ่งจูงใจเกี่ยวกับเพื่อนร่วมงาน การมีสัมพันธฉันท์มิตรกับบุคคลภายในห้อง ความผูกพันกับสถาบัน และการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมโรงเรียน

สมยศ นาวิกาน (2541 , หน้า 119) ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจกับการปฏิบัติงาน จะเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่น ๆ ผลของการปฏิบัติงานจะนำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสม ซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจ ผลการปฏิบัติงานย่อมได้รับการตอบสนองในรูปรางวัลหรือผลตอบแทน ซึ่งแบ่งได้ 2 ประเภท คือ 1. ผลตอบแทนภายใน 2. ผลตอบแทนภายนอก โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ปริมาณของผลตอบแทนที่ได้รับ นั่นคือ ความพึงพอใจในการ

ปฏิบัติงานของผู้ปฏิบัติจะถูกกำหนดโดยความแตกต่างระหว่างผลตอบแทนที่เกิดขึ้นกับการรับรู้เรื่องความยุติธรรมของผลตอบแทนที่ได้รับ

สรุปได้ว่าความพึงพอใจในการปฏิบัติงานหรือปฏิบัติกิจกรรมจะเกิดขึ้นได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหรือสิ่งจูงใจซึ่งเป็นผลตอบแทน 2 ประเภท คือ ผลตอบแทนภายในและผลตอบแทนภายนอก

6.3 การวัดความพึงพอใจต่อการเรียนหรือการปฏิบัติกิจกรรม

ในการวัดความพึงพอใจต่อการเรียนหรือการปฏิบัติกิจกรรมนั้น ผู้วิจัยจะต้องหาวิธีการวัดที่เหมาะสมกับกิจกรรมในงานวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ชม ภูมิภาค (อ้างอิงใน เฉลียว สุวรรณแสง , 2547 หน้า 43) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจโดยการใช้วิธีการให้คะแนนแก่คำพูด หรือข้อความที่แสดงถึงเจตคติที่ดี และไม่มีต่อสิ่งนั้น ๆ แบบที่นิยมใช้กันมาก คือ แบบของ ลิเคอร์ท (Likert) และแบบของเบส (Best) โดยมีการกำหนดอันดับ 5 อันดับด้วยกัน ในแต่ละข้อความที่แสดงเจตคติ เช่น เจตคติทางบวก คือ พึงพอใจมากที่สุด พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง พึงพอใจน้อย พึงพอใจน้อยที่สุด คะแนนที่ให้เป็น 5 , 4 , 3 , 2 , 1 และถ้าเป็นเจตคติในทางลบจะได้คะแนนเป็น 1 , 2 , 3 , 4 , 5 ส่วนข้อความที่แสดงถึงเจตคติที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คะแนนเจตคติที่ได้ก็คือ รวมการแสดงความคิดเห็นทั้งพึงพอใจและไม่พึงพอใจในขนาดต่าง ๆ ที่เขาเลือก

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเรียน

รัชนิวรรณ คำเฉลียว (2543, หน้า 41) ที่ทำการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีเรียนปนเล่นในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมการเล่นในการจัดกิจกรรมผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ แสดงให้เห็นว่าการเล่นนอกจากจะเป็นความต้องการของเด็กแล้วการเล่นยังส่งเสริมในการพัฒนาสติปัญญาของเด็กอีกทั้งยังเป็นแรงจูงใจในการเรียนในการที่จะกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้

ศรีทัย สุขยศศรี (2544, หน้า 65) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการสอน พัง พุด ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แบบเรียนปนเล่น พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟัง พัง พุดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนการสอนและหลังการสอนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ

.01 เพราะการเล่นทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกช่วยให้เกิดประสบการณ์กับผู้เรียน และการเล่นยังช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนมากขึ้น และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ฟัง พูดภาษาอังกฤษ

วิไลลักษณ์ เล็กขำ (2554, หน้า 71) ที่ทำการวิจัยเรื่องพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนแบบเรียนปนเล่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องมาจากการทดลองสอนแบบเรียนปนเล่นทำให้นักเรียนมีความสนใจ ความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น นักเรียนสนุกกับการร่วมกิจกรรม เล่นเกมการแข่งขันร่วมกัน ได้ร้องเพลง ได้ทำกิจกรรมที่นักเรียนไม่เบื่อหน่าย

ชนดี พิษัย (2555, หน้า 84) ความสามารถในการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์สูงขึ้นไปหลังจากเรียนด้วยบทเรียนแบบเรียนปนเล่น เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนสามารถตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาในการสื่อสารผ่านการ เล่น การร้องเพลง และการแสดงบทบาทสมมุติ โดยไม่รู้ตัวเองที่กำลังเรียนภาษา การฝึกฟัง พูดจึงเป็นไปอย่างอัตโนมัติ ขณะที่เล่นผู้เรียนเองก็รู้สึกผ่อนคลายและเกิดแรงจูงใจในการเรียนที่สนุกสนานเป็นกันเอง

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเรียน

โกลิเบอ์ซุช (Golibersuch, 2002; อ้างอิงใน วิไลลักษณ์ เล็กขำ 2543, หน้า 52) ได้ทำการศึกษาคำนำเกมบิงโกทางการศึกษามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ซึ่งจากการศึกษาพบว่าเกมนี้นี้จัดให้นักเรียน ได้ฝึกหาข้อมูล คำถาม ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

มูน (Moon, 2505, บทคัดย่อ ; อ้างอิงใน สายฝน ทรงเสียงไทย 2544, หน้า 72) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้การเล่นของครูเพื่อส่งเสริมด้านการเรียนรู้ทางด้านภาษาต่อนักเรียนก่อนวัยอนุบาล กับนักเรียนที่มาจากพื้นฐานทางภาษาต่างกัน โดยการศึกษาครั้งนี้ดูทั้งความเชื่อของครูเกี่ยวกับบทบาทของ การเล่นและการใช้การเล่นของครูในการเรียนรู้ภาษาที่ใช้กับ

เด็กที่มาจากพื้นฐานทางภาษาต่างกัน จากการศึกษาพบว่าครูเชื่อว่าการเล่นมีบทบาทสำคัญต่อ
การเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก



บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนและศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยดำเนินการดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
2. แบบแผนการทดลอง
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1.เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. แบบทดสอบความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีของนักการศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการและแนวคิดการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อนำมากำหนดเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน

1.2 สังเคราะห์ขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น

1.3 วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(วิชาภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เพื่อคัดเลือกเนื้อหา นำมากำหนดจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ 3 แผนการจัดการเรียนรู้

1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1.) ชั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ร้องเพลงหรือกิจกรรมเข้าจังหวะเพื่อสร้างความพร้อมก่อนเรียน 2.) ช้้นนำเสนอเนื้อหา บอกจุดประสงค์การเรียนรู้และสอนศัพท์ใหม่โดยใช้เกม 3.) ชั้นฝึกปฏิบัติ เรียนรู้โครงสร้างประโยคและฝึกปฏิบัติตาม 4.) ชั้นการใช้ภาษาในการสื่อสาร กิจกรรมการเล่นเพื่อฝึกสื่อสาร 5.) ชั้นการสรุปบทเรียน นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้น ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษร่วมกับเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบเนื้อหา และโครงสร้างด้านการสอน และการวัดผลประเมินผล เพื่อความถูกต้องเหมาะสม ความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน

1.7 นำผลการหาคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาหาเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานซึ่งกำหนดเกณฑ์ความเหมาะสม คือ ผลการประเมินแต่ละข้อที่ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไปและมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1 ไว้ ส่วนข้อที่ไม่เป็นไปตามกำหนดได้แก้ไขให้มีความเหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

เครื่องมือวัดความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 1 ฉบับ มีทั้งหมด 4 ตอน ใช้วัดก่อนและหลังเรียนมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งการวัดผลประเมินผล การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ จากหนังสือ คู่มือครูและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 กำหนดลักษณะแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยการวิเคราะห์จุดประสงค์เนื้อหาของแบบทดสอบเพื่อกำหนดคำถามให้ครอบคลุมทั้งจุดประสงค์ เนื้อหาและจำนวนคำถามที่ต้องการวัดแล้วสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ มีทั้งหมด 4 ตอน ดังนี้

แบบทดสอบทั้งหมดมี 4 ตอน ให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน ถ้าตอบผิด 0 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 25 คะแนน ดังนี้

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนฟังการออกเสียงคำศัพท์จากครูที่ละข้อ แล้วขีดเครื่องหมายถูก ให้ตรงกับคำศัพท์ที่ได้ยิน จำนวน 5 ข้อ คะแนนเต็ม 5 คะแนน

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนฟังการออกเสียงประโยคจากครูที่ละข้อ แล้วเรียง

ประโยคที่ได้ยินให้ถูกต้อง จำนวน 5 ข้อ คะแนนเต็ม 5 คะแนน

ตอนที่ 3 ให้นักเรียน 2 คนถาม-ตอบกันเกี่ยวกับสิ่งของที่ใช้ในห้องเรียนให้นักเรียน A เป็นผู้ถาม นักเรียน B เป็นผู้ตอบ เมื่อนักเรียน A ได้ฟังคำตอบของ B แล้วส่งภาพอาหารที่ B พูด ให้เพื่อนและครูดู (ให้นักเรียนพูดถาม-ตอบกัน 2 ครั้ง) ทั้งหมด 3 ข้อ คะแนนเต็ม 6 คะแนน

ตอนที่ 4 ให้นักเรียนเลือกภาพที่กำหนดให้ ใช้พูดถาม-ตอบหรือบอกเพื่อนเกี่ยวกับภาพ โดยใช้ประโยคที่นักเรียนเรียนมา ทั้งหมด 3 ข้อ คะแนนเต็ม 9 คะแนน

2.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสมแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนที่สร้างขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence : IOC) ระหว่างข้อคำถามและจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1 = ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 = ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 = ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ปรับปรุงแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในด้านภาษาของแบบทดสอบ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่องแล้วจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำแบบทดสอบที่ได้ไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.6 นำผลคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกตามวิธีของ Bernnan หรือดัชนี (B) (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, ม.ป.ป., หน้า 210) แล้วดำเนินการคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผู้ศึกษาคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จำนวน 20 ข้อ

2.7 นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดปากฟิงตะวันตก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลกเขต 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 25 คน นำผลมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษตามวิธีของโลเวต(Loett) (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, ม.ป.ป., หน้า 119)ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ เท่ากับ 0.86

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้
การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น ได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ แล้วสรุปข้อมูลวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่ได้ทำการศึกษามา สร้างประเด็นสอบถามความพึงพอใจ

3.2 กำหนดประเด็นเนื้อหาการสอบถามความพึงพอใจซึ่งมีทั้งหมด 9 ดังนี้

1. ขณะเล่นเกมนักเรียนสามารถพูดถาม-ตอบกับเพื่อน
2. การเล่นเกมทำให้นักเรียนได้ฝึกการฟังภาษาอังกฤษ
3. การเล่นเกมทำให้นักเรียนได้ฝึกการพูดภาษาอังกฤษ
4. เกมทำให้นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษ
5. เกมทำให้นักเรียนกล้าพูดถาม-ตอบกับเพื่อน
6. เกมมีความสนุกสนานน่าสนใจ
7. ขณะเล่นผู้เรียนมีความพยายามที่จะพูดถาม-ตอบกับเพื่อน
8. ขณะเล่นผู้เรียนมีความพยายามที่จะฟังการออกเสียงจากครู
9. ครูบอกคะแนนผลการทำแบบฝึกหัดทุกครั้ง

3.4 กำหนดรูปแบบการสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale)

3 ระดับ ดังนี้

ระดับความพึงพอใจมาก ให้ 3 คะแนน

ระดับความพึงพอใจปานกลาง ให้ 2 คะแนน

ระดับความพึงพอใจน้อย ให้ 1 คะแนน

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อความ และความตรงเชิงเนื้อ (content validity) ด้วยการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (Index of item objective congruence : IOC)

3.5 ปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วจัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบแผนการศึกษาค้น

แบบแผนในการทดลองครั้งนี้ ใช้แบบแผน One Group, Pretest-Posttest Design (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 24) ดังแสดงในตาราง

ตาราง 3 แบบแผนการทดลอง

การทดสอบก่อนเรียน	การดำเนินการ	ทดสอบหลังเรียน
X_1	T	X_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการทดลอง

X_1	แทน	การสอบก่อนเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการ สอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
T	แทน	การจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

X₂ แทน การสอบหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาผลการใช้แผนการจัดการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีลำดับขั้นดังนี้

ขั้นที่ 1 ก่อนเรียนให้นักเรียนทำ แบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ขั้นที่ 2 การดำเนินการจัดกิจกรรมด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ขั้นตอน 5 ขั้นตอนดังนี้ 1. ขั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ร้องเพลงหรือกิจกรรมเข้าจังหวะเพื่อสร้างความพร้อมก่อนเรียน 2. ขั้นนำเสนอเนื้อหา บอกจุดประสงค์การเรียนรู้และสอนศัพท์ใหม่โดยใช้เกม 3. ขั้นฝึกปฏิบัติ เรียนรู้โครงสร้างประโยคและฝึกปฏิบัติตาม 4. ขั้นการใช้ภาษาในการสื่อสาร กิจกรรมการเล่นเพื่อฝึกสื่อสาร 5. ขั้นการสรุปบทเรียน นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน ระหว่างการทดลองผู้ศึกษาค้นว่าจะสังเกตและบันทึกลงในแบบบันทึกการประเมินการจัดการเรียนรู้ และประเมินระหว่างเรียนโดยคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรมการฟัง-พูดในแต่ละแผนรวมคะแนนเต็ม 100 คะแนน เมื่อจัดกิจกรรมเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเรียน ปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ครบทั้ง 3 แผนแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (post-test)

ขั้นที่ 3 ตรวจสอบผลการทดสอบความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษแล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ t-test dependent เปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการฟังและการพูด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปซึ่งพัฒนาโดยรองศาสตราจารย์ ดร.ปกรณ ประจันบาน อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก โดยมีการดำเนินการ ดังนี้

1. ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ซึ่งกำหนดค่าออกเป็น 5 ระดับตามวิธีของ (Likert) กำหนดค่าไว้ดังนี้

5	หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้	มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้	มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้	มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้	มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด/ควรปรับปรุง

การแปลความหมายค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของความเหมาะสมที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าใช้เกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2545 : 103) ดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้	มีความเหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้	มีความเหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้	มีความเหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้	มีความเหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	แผนการจัดการเรียนรู้	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด/ควรปรับปรุง

หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ของรายการประเมินแต่ละข้อตามเกณฑ์ข้างต้น โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2. เปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test dependent วิเคราะห์ข้อมูลโดย

ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปซึ่งพัฒนาโดย รองศาสตราจารย์ ดร.ปกรณь ประจันบาน อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

3. วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปซึ่งพัฒนาโดย รองศาสตราจารย์ ดร.ปกรณь ประจันบาน อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) แล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อย



มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทที่ 4

ผลการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่นระหว่างก่อนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น

ผลการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1. ผลการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 ชั่วโมง ดังนี้

1. เรื่อง My school.
2. เรื่อง My body.
3. เรื่อง Me and my family.

ตารางที่ 4 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น

ลำดับที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เทคนิคเรียนปนเล่น	เวลา (ชั่วโมง)
1.	My school	ต 1.1 ป.2/1 ต 1.1 ป.2/3 ต 1.2 ป.2/1 ต 2.1 ป.2/3 ต 4.1 ป.2/1	ฟัง-พูด ปฏิบัติตามคำสั่ง ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนทำ ท่าทางประกอบ ตาม วัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อ รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง ใกล้ตัว	-เกมวาดภาพ (Mystery Drawing Game) -เกมหมุนขวด (Spin the Bottle Game)	4
2.	My body	ต 1.1 ป.2/1 ต 1.1 ป.2/3 ต 1.2 ป.2/1 ต 2.1 ป.2/3 ต 4.1 ป.2/1	ระบุตัวอักษรและเสียง อ่าน ออกเสียงและสะกดคำง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความต้องการ ฟัง-พูด และให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับ ตนเองและเรื่องใกล้ตัว	-เกม Bingo (Bingo Game) -เกมปลา (Fish Game)	4
3.	Me and my family	ต 1.1 ป.2/1 ต 1.1 ป.2/3 ต 1.2 ป.2/1 ต 2.1 ป.2/3 ต 4.1 ป.2/1	ตอบคำถามเลือกภาพตรง ความหมายของคำ กลุ่มคำ เรื่องที่ฟัง พูด ให้ข้อมูล เกี่ยวกับตนเองใช้ ภาษาต่างประเทศเพื่อ รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง ใกล้ตัว	-เกมแข่งขันสะกดคำ (Spelling Bee Game) -เกมโยนบอล (Pass the ball Game)	4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น มาเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังเรียน ผลการเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถด้านการฟังและการพูดของนักเรียน นำเสนอด้ง ตาราง

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

การสอบ	N	\bar{x}	S.D	t	p
ก่อนเรียน	25	6.28	0.74	52.37*	0.0000
หลังเรียน	25	13.76	1.05		

* P < .05

จากตารางพบว่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถด้านการฟังและการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.28 คะแนน และ 13.76 คะแนนตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ (รายละเอียดคะแนนและการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ อยู่ในภาคผนวก หน้า 101)

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น นำเสนอด้งตาราง

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น

ข้อ	ข้อความ	Mean	S.D	ระดับความพึงพอใจ
1	ในขณะที่เล่นเกมนักเรียนสามารถพูดถาม-ตอบกับเพื่อน	2.68	0.48	มาก
2	เล่นเกมทำให้นักเรียนได้ฝึกการฟังภาษาอังกฤษ	2.52	0.51	มาก
3	เล่นเกมทำให้นักเรียนได้ฝึกการพูดภาษาอังกฤษ	2.64	0.49	มาก
4	เกมทำให้นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษ	2.52	0.51	มาก
5	เกมช่วยให้นักเรียนกล้าพูด ถาม-ตอบกับเพื่อน	2.56	0.51	มาก
6	เกมมีความสนุกสนาน น่าสนใจ	2.48	0.51	มาก
7	ในขณะที่เล่นเกมผู้เรียนมีความพยายามฟังการออกเสียงจากครู	2.44	0.58	ปานกลาง
8	ในขณะที่เล่นเกมผู้เรียนมีความพยายามที่จะพูดถาม-ตอบกับเพื่อน	2.48	0.51	ปานกลาง
9	ครูบอกคะแนนผลการทำแบบฝึกหัดทุกครั้ง	2.28	0.61	ปานกลาง
	รวมเฉลี่ย	2.51	0.17	มาก

จากตาราง 5 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นโดยรวมมีความพึงพอใจในระดับปานกลางค่าเฉลี่ย 2.51 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.17 รายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ รายการที่ 1 ในขณะที่เล่นเกมนักเรียนสามารถพูดถาม-ตอบกับเพื่อน มีค่าเฉลี่ย 2.68 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 รายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ข้อ 9 ครูบอกคะแนนการทำแบบฝึกหัดทุกครั้ง มีค่าเฉลี่ย 2.28 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 (รายละเอียดคะแนนและการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ อยู่ในภาคผนวก หน้า 102)

บทที่ 5

บทสรุป

ผลการการศึกษาค้นคว้าการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปผลการดำเนินงานดังนี้

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังและการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น พบว่าความสามารถด้านการฟังและการพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05
2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นโดยรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 2.51$, S.D = 2.17) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดได้แก่ ในขณะที่เล่นเกมนักเรียนสามารถพูด-ถามตอบกับเพื่อน ($\bar{X} = 2.68$, S.D = 0.48) รองลงมาคือ เล่นเกมทำให้นักเรียนได้ฝึกการพูดภาษาอังกฤษ ($\bar{X} = 2.64$, S.D.= 0.49)

อภิปรายผล

1. ความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเทคนิคการสอนแบบเรียนปนเล่น สามารถตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนและยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารผ่านการเล่น การร้องเพลง การพัฒนาการฟังและพูดนั้นเกิดมากที่สุด

ชั้นการสื่อสาร เพราะผู้เรียนมีโอกาสฝึกสนทนาถาม-ตอบผ่านกิจกรรมการเล่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชเนตตี พิชัย (2555, หน้า 84) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ 72.10 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนสามารถตอบสนองของการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาในการสื่อสารผ่านการเล่น การร้องเพลง การออกกกำลังกาย และการเล่นแสดงบทบาทสมมติ โดยไม่รู้ตัวว่ากำลังเรียนภาษา การฝึกฟัง พูดจึงเป็น ไปอย่างอัตโนมัติ ขณะที่เล่นผู้เรียนเองก็รู้สึกผ่อนคลายและเกิดแรงจูงใจในการเรียน เพราะเป็นการเรียนที่สนุกสนาน เป็นกันเอง ไม่เครียด และเมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่า การพัฒนาความสามารถทางการฟังพูดนั้นเกิดขึ้นมากที่สุดในขั้นฝึก เพราะผู้เรียนมีโอกาสฝึกสนทนา ถาม ตอบ ผ่านกิจกรรมการเล่น และหากผู้เรียนยังทำได้ไม่คล่อง ผู้สอนก็จะเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ แนะนำ หรือหากผู้เรียนไม่สนใจหรือไม่ให้ความร่วมมือขณะทำกิจกรรม ผู้สอนก็จะใช้เกมเข้าช่วยเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้กลับมาสนใจและตั้งใจเรียนอีกครั้ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ เล็กขำ(2551, หน้า 71)จากการศึกษาค้นคว้าวิจัย เรื่องการพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ โดยใช้การสอนแบบเรียนปนเล่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังจากเรียนโดยการสอนแบบเรียนปนเล่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วนักเรียนมีความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ทั้งนี้เนื่องมาจากการทดลองสอนโดยวิธีสอนแบบเรียนปนเล่นทำให้นักเรียนมีความสนใจ ความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น นักเรียนสนุกกับการเข้าร่วมกิจกรรม เล่นเกม การแข่งขันร่วมกัน ได้ร้องเพลง ทำให้การเรียนเป็นการเรียนที่ไม่น่าเบื่อ สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชนิวรรณ์ คำเฉลียว(2543, หน้า 41) ที่ได้ทำการวิจัยการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการเรียนปนเล่นในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังการใช้วิธีเรียนปนเล่นสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้วิธีเรียนปนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 แสดงให้เห็นว่าการเล่นนอกจากจะเป็นความต้องการของเด็กแล้วการเล่นยังส่งเสริมในการพัฒนาสติปัญญาของเด็กอีกทั้งเป็นแรงจูงใจในการเรียนในการที่จะกระตุ้นให้เด็กเกิดความอยากเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรีทัย สุขยศศรี (2544, หน้า 65) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการ

สอน ฟัง พูด ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แบบเรียนปนเล่น พบว่า ผลสัมฤทธิ์ ทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนการสอนและหลังการสอนแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญที่ระดับ .01 เพราะการเล่นทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกช่วยให้เกิดประสบการณ์กับผู้เรียน และ การเล่นยังช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนมากขึ้น และนักเรียนมี เจตคติที่ดีต่อการเรียนฟัง พูดภาษาอังกฤษ

2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วย

วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นโดยรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 2.51$, S.D = 2.17) ที่ปรากฏเช่นนี้เป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียน ปนเล่น ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนและ ยังสามารถทำให้นักเรียนสามารถฟังและพูดภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มความสามารถ ซึ่งสามารถส่งผลให้การเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอีกด้วยซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกพันธ์ กลมพุก (2556, หน้า 72) ได้ทำการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ ตามแนวทฤษฎีธรรมชาติร่วมกับสื่อการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุดหลังได้รับการสอนตามแนวทฤษฎีธรรมชาติร่วมกับสื่อการ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ มีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05 น่าจะเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้ ตามแนวทฤษฎีธรรมชาติร่วมกับสื่อการ์ตูน วอลท์ ดิสนีย์ ทำให้เด็กเกิดความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียน ผ่อนคลายความเครียด ทำให้เกิด ความสนุกสนานในการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิษฐา ดรุณศรี (2541; อ้างอิงใน วิไล ลักษณะณ์ เล็กขำ(2551 หน้า 55) ได้พัฒนารูปแบบการสอนคณิตศาสตร์แบบเรียนปนเล่น พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจหลังได้รับการสอนคณิตศาสตร์แบบเรียนปนเล่น มีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

จากการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้ามีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรม การเรียนรู้และการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

1. ก่อนจัดการเรียนรู้ทุกครั้ง ครูผู้สอนจะต้องเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่ในแผนการ เรียนรู้ ได้แก่ เครื่องเล่นวีซีดี หรือคอมพิวเตอร์ แผ่นซีดี แบบฝึกหัดและตรวจสอบอุปกรณ์การเรียน

ให้ครบ ให้มีความพร้อมในการเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล

2. การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนครูควรชี้แจงแนวปฏิบัติให้นักเรียนได้เข้าใจและปฏิบัติตามขั้นตอนได้ถูกต้อง

3. การใช้ภาษาที่เหมาะสมกับความสามารถความถนัดและความสนใจของผู้เรียนจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ร่วมกับสาระการเรียนรู้เพื่อศึกษาว่ากิจกรรมการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นกับสาระอื่นจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างไร

2. ควรมีการศึกษาปัญหาในด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากความคิดเห็นของครูผู้สอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้ได้เนื้อหาตรงกับสภาพปัญหาและตรงกับความต้องการของครูผู้สอนมาสร้างเป็นแผนการจัดการเรียนรู้



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยสุรินทร์

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ. (2545). **การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.**

กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.**

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ : คุรุสภา
ลาดพร้าว.

กุดยา แสงเดช. (2545). **หนังสือส่งเสริมการอ่าน.** กรุงเทพฯ : แม็ค.

กฤษณา ลิกขมาน. (2544). **บทบาทการสอนภาษาอังกฤษในสหสวรรค์ใหม่.** พิษณุโลก :
มหาวิทยาลัยนเรศวร.

การศึกษาท้องถิ่น, สำนักงาน. (2532). **เอกสารประกอบการอบรมบุคลากรทางการศึกษา
ระดับอนุบาล ประจำปี 2532 สังกัดเทศบาลและเมืองพัทยา.** กรุงเทพฯ :
ส่วนท้องถิ่น.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2541). **แนวการเรียนการสอน
ภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน(อัดสำเนา).** กรุงเทพฯ.

จารุณี มณีกุล. (2543). **เอกสารประกอบการสอนกระบวนวิชา 058454 ฟังภาษาอังกฤษใน
ระดับมัธยมศึกษา.** คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

จุฑารัตน์ เจริญสินธุ์. (2541). **การใช้แบบฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่6
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.**

เฉลียว สุวรรณแสง. (2547). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาออลเล่ย์บอลโดยวิธี
การสอนของแสบาร์ต ที่เน้นกระบวนกรแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 3.** วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

ชาญชัย ศรีไสยเพชร. (2527). **ทักษะและเทคนิคการสอน.** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
พิทักษ์อักษร.

ชนคดี พิชัย (2555) การพัฒนาบทเรียนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ

ฟัง-พูดภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2540). **เพลินเล่นเรียน**. กรุงเทพฯ : โรงเรียนนวมวิทาลัยวิทยาลัย.

ชีษณุ พันธุ์เจริญ. (2552). **ทักษะการสื่อสารเพื่อความเป็นเลิศด้านการเรียนการสอน**.

พิมพ์ลักษณ์, กรุงเทพฯ : ธนาเพรส.

เชริษา ใจแผ้ว. (2532). **สื่อการเรียนและของเล่นเด็กปฐมวัย**. ยะลา : ภาควิชาอนุบาลศึกษา.

ดนู จีระเดชากุล. (2541). **นันทนาการสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ทีศนา แหมมณี. (2554). **การเล่นกับการพัฒนาสติปัญญาของเด็กไทยในชนบท**. กรุงเทพฯ :

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรพล จำนงนิจ. (2548). **ความพึงพอใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการจัดการศึกษาของ**

โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

นนทบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.

นิตยา ประพฤติกิจ. (2539). **การพัฒนาเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ : โอ เอส พริ้นติ้ง เฮาส์.

นือร สุขสำราญ. (2535). **รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อ**

การสื่อสาร ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3. ปริญญาโทมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยบูรพา.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สุวีริยาสาส์น.

ปกรณ์ ประจัญบาน. (2549). **หาค่าทางสถิติ โดยใช้แฟ้มข้อมูล Excel**. (ออนไลน์)

ประกายเพชร พรหมแสง. (2554). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร**

โดยใช้วิธีการสอนภาษาที่เน้นเนื้อหาวิชา (CBI) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 3. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.

ประนอม สุรัสวดี. (2535). **กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประโมทย์ เขียมสวัสดิ์. (2538). “ผลของการเล่นเป็นกลุ่มแบบกำหนดวิธีเล่นเองที่มีต่อ

ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กอนุบาล” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรียาพรณ์ สุวรรณพันธ์. (2540). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของครูชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 1 สังกัดงานประถมศึกษา จังหวัดอุทัยธานี

พรสวรรค์ สืบโอ. (2550). **สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษนำไปสู่การเรียนรู้ของครูยุคใหม่.**

กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

พันทิพา ปัจจันตะตา. (2549). การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียนโดยใช้ภาพการ์ตูน

**เรื่อง การเลือกซื้อสินค้าและบริการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัวหมู
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2.**

ปริญญาานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

รัชนีวรรณ คำเฉลียว. (2543). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีเรียนปนเล่น

ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

จำไพ ไพริจิต. (2547). การใช้เกมและกิจกรรมเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาความสามารถ

ด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. สารนิพนธ์ ศศ.ม.,

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ลดามาลย์ วงศ์พรหม. (2547). **การสร้างชุดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับ**

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.

เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2524). **การเล่นเป็นการเรียนของเด็กในการละเล่นและเครื่องมือ**

เพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วนิษา เรช. (2553). **พัฒนาการทางปัญญา. ปทุมธานี : สมองดีกับหนูดี.**

วรารณณ์ รักวิชัย. (2535). **การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ต้นอ่อน.**

วิราภรณ์ ปนาทกุล. (2531). **การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ :**

สำนักพิมพ์โอเลี่ยนสตรี.

วิลารัตน์ พงศ์พาณิชย์. (2551). **การพัฒนาชุดการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.** วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วีไลลักษณ์ เล็กขำ. (2554). **พัฒนาความสามารถในการฟัง พูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอบแบบเรียนปนเล่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1** วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.

ศรีทัย สุขยศศรี. (2544). **การพัฒนาแผนการสอน ฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบเรียนปนเล่น.** ห้องสมุดสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

สมจิต ชิวปรีชา.(2540). **วาทวิทยา.**(พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมยศ นาวิกการ. (2541). **การบริหารและพฤติกรรมองค์การ.** กรุงเทพฯ : ผู้จัดการ.

สิรินยา ประทุมวัน. (2554). **การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร.** (ออนไลน์).

สุพรรณษา ศรีโพธิ์. (2546). **การพัฒนาชุดกิจกรรมประเทืองปัญญาหนูน้อยวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5** โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุภัทรา อักษรานูเคราะห์. (2532). **การสอนทักษะทางภาษาและวัฒนธรรม.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2539). **วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวลัย มหากันธา. (2532). **การและเกมสำหรับเด็ก.** ปัตตานี : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ**

พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี

เสาวคนธ์ คำแพง. (2552). การพัฒนาชุดการสอนแบบเรียนปนเล่น

เรื่อง การวัดความยาว กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เสาวนิต ยมาภัย และ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. (2553). **หลักการพูดพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หรรษา นิลวิเชียร. (2534). **ปฐมวัยศึกษา : หลักสูตรและแนวปฏิบัติ**. ปัตตานี : แผนกวิชา

ประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.

อนงค์ ลิ้มสกุล. (2545). "ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ" **การจัดการเรียนรู้ที่เน้น**

ผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบ "เรียนปนเล่น". กรุงเทพฯ :

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (สกศ).

Brown. Douglas H. (1994). **Principle of Language Learning and Teaching**.

New Jersey : Prentice Hall, International.

Erikson, E.H. (1963). **Childhood and Society**. (2nd ed.). New York : Norton.

Hymes, D. (1972). **Models of the interaction of language and social life**.

New York : Holt, Rhinehart & Winston.

Iwanwga, Y. (1978). **Thought and Language**. Osaka : Osaka University.

Littlewood, (1981). **Communicative Language Teaching : An Introduction**. Cambridge :

Cambridge University Press.

Richard, Jack C. and Rodger. (1986). **Ted Method : Approach, Design and Procedure**.

TESOL Quarterly. 2(12) : 153-261

Sauvignon, S.J. (1983). **Communicative competence : theory and classroom practice**

Reading, Mass. Addison Wesley.

Sutton Smith, B. ,(1972). **The Folkgames of children**: University of Texas.

Bergen, D. (1988 . **Play as a medium for learning and portsmouth, NH**:Heine mann.

Wasserman, S. and K. Faust.(1992). **Social Network Analysis: Methods and**

Applications. New York and Cambridge, England.

Goliberssuch, M. (2002). Interating questions and celebrations. Abstract retrieved November 11,2006, from [http:// vnweb. Hwwilsonweb.com](http://vnweb.hwwilsonweb.com)

Moon,K. (2005). Teacher's use of play to promote literacy learning in a prekindergarten Classroom serving children from diverse language backgrounds. Abstract retrieved November 11,2006, from [http:// vnweb. hwwilsonweb.com](http://vnweb.hwwilsonweb.com)





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยพระนคร

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 ท่านดังนี้

1. ดร.อังคณา อ่อนธานี อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษามหาวิทยาลัยนเรศวร อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
2. นางสมศรี จอมแก้ว ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ โรงเรียนวัดตาปะขาวหาย อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
3. นางจุฑามาส หาแก้ว ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ โรงเรียนอนุบาลพิษณุโลก อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
4. นางถวิล ต๊ะวัน ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ โรงเรียนวัดโคกสลด อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
5. นางวาสนา ทองดี ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ โรงเรียนวัดตาปะขาวหาย อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

ภาคผนวก ข

ตารางที่ 7 แบบประเมินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีความเหมาะสมในด้านต่างๆ ตามที่กำหนดหรือไม่ แล้วเขียนผลพิจารณาของท่าน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง

- 5 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง รายการประเมินมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการ	คะแนนการพิจารณา				
	5	4	3	2	1
1.สาระสำคัญ					
1.1 มีความถูกต้อง สอดคล้องสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้					
1.2 มีความถูกต้อง สอดคล้องสัมพันธ์กับตัวชี้วัดและจุดประสงค์ การเรียนรู้					
2.จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 มีความถูกต้อง สอดคล้องสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้					
2.2 ครอบคลุมพฤติกรรมกาารฟังและการพูด					
3. เนื้อหา					
3.1 มีความถูกต้อง และชัดเจน					
3.2 มีความถูกต้อง เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน					
3.3 กำหนดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน					

ตาราง 7 (ต่อ)

รายการ	คะแนนการพิจารณา				
	5	4	3	2	1
4. กิจกรรมการเรียนรู้					
4.1 ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกการฟังและการพูด					
4.2 การจัดการเรียนรู้เหมาะสมตามลำดับขั้นตอนของการสอนที่พัฒนาขึ้น					
4.3 สอดคล้องกับเนื้อหา					
4.4 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
4.5 เหมาะสมกับเวลาที่สอน					
4.6 มีความน่าสนใจ ชวนใจให้ผู้เรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรม					
5. สื่อการสอน					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
5.2 สอดคล้องกับเนื้อหา					
5.3 ได้รับความสนใจของผู้เรียน					
5.4 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของผู้เรียน					
6. การประเมินผลการเรียนรู้					
6.1 สอดคล้องกับเนื้อหา					
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
6.3 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

เพิ่มเติม.....

ภาคผนวก ค แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษก่อน
เรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ตอนที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนฟังเสียงคำศัพท์หรือประโยคจากครูทีละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓
ในช่องสี่เหลี่ยมใต้ภาพให้ตรงกับภาพหรือประโยที่ได้ยิน

1



A. chair

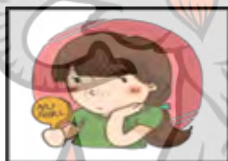


B. book



C. pen

2



A. face

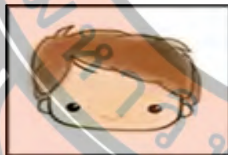


B. hand



C. mouth

3



A. eyes



B. head

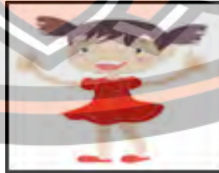


C. nose

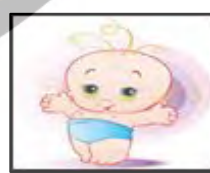
4



A. mother



B. sister



C. baby

5



A. father



B. family



C. brother

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนฟังการออกเสียงประโยคจากครูทีละข้อแล้วเลือกประโยคที่ได้ยินให้ถูกต้อง

1



A. It is a pen. B. It is a book. C. It is a pencil .

2



A. She've got hand. B. She've got mouth.

C. She've got ear.

3



A. She is my mother. B. He is my sister.

C. He is my father.

4



A. One mouth. B. Two hand C. Two nose.

5



A. What is this? B. Who is she?

C. What is that?

ตอนที่ 3

คำชี้แจงให้นักเรียน 2 คนถาม-ตอบกันเกี่ยวกับเรื่องสิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียนให้นักเรียน A เป็นผู้ถาม นักเรียน B เป็นผู้ตอบเมื่อนักเรียน A ได้ฟังคำตอบของนักเรียน B แล้วแสดงภาพสิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียนที่ B พูดให้เพื่อนและครูดู(ให้นักเรียนพูดถาม-ตอบ 2 ครั้ง)

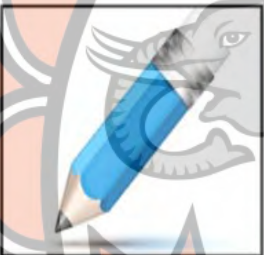


1. A : What's this?

B :

A. It is a chair. B. It is a book. C. It is a table.

A: ฟังคำตอบของ B แล้วแสดงภาพสิ่งของให้เพื่อนดู



2. A : What's this ?

B :

A. It is a pencil. B. It is a ruler. C. It is a chair.

A: ฟังคำตอบของ B แล้วแสดงภาพสิ่งของให้เพื่อนดู

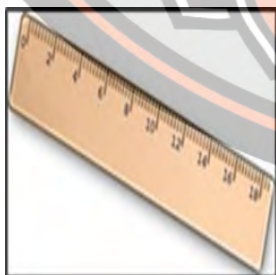


3. A: What's this?

B :

A. It is a book. B. It is a table. C. It a chair.

A: ฟังคำตอบของ B แล้วแสดงภาพสิ่งของให้เพื่อนดู



ตอนที่ 4

คำชี้แจง ให้นักเรียน 2 คนถาม-ตอบกันเกี่ยวกับเรื่องสิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียนให้
นักเรียน A เป็นผู้ถาม นักเรียน B เป็นผู้ตอบ (ให้นักเรียนพูดถาม-ตอบ 2 ครั้ง)



1. A: How many nose do you have?

B:

A. I've got one nose. B. I've got two nose. C. I've got four nose.



2. A: Who is she?

B:

A. She is my mother. B. She is my baby. C. He is my father.



3. A: What is this?

B:

B. It is a pen B. It is a book C. It is a chair.

ภาคผนวก ง

ตารางที่ 8 ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วย
วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

คำชี้แจง 1. แบบสอบถามนี้จัดทำเพื่อศึกษาความชอบและความคิดเห็นของนักเรียน ขอความร่วมมือจากนักเรียนตอบแบบสอบถามตามความจริง ไม่มีข้อใดถูกหรือผิด

2. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างหลังข้อความแต่ละข้อ ซึ่งเป็นระดับความคิดเห็นของนักเรียน เพียงเครื่องหมายเดียว โดยมีความหมายดังนี้



หมายถึง มีความพึงพอใจมาก 3 คะแนน



หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย 2 คะแนน



หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง 1 คะแนน

ชื่อ รายการ	ระดับความคิดเห็น		
1. ขณะเล่นเกมนักเรียนสามารถพูดถาม-ตอบกับเพื่อน			
2. การเล่นเกมทำให้นักเรียนได้ฝึกการฟังภาษาอังกฤษ			
3. การเล่นเกมทำให้นักเรียนได้ฝึกการพูดภาษาอังกฤษ			
4. เกมทำให้นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษ			
5. เกมช่วยให้นักเรียนกล้าพูด ถาม-ตอบกับเพื่อน			
6. เกมมีความสนุกสนาน น่าสนใจ			
7. ขณะเล่นเกมผู้เรียนมีความพยายามที่จะพูดถาม-ตอบกับเพื่อน			
8. ขณะเล่นเกมผู้เรียนมีความพยายามฟังการออกเสียงจากครู			
9. ครูบอกคะแนนผลการทำแบบฝึกหัดทุกครั้ง			

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

หมายเหตุ ผู้วิจัยจะเป็นผู้อ่านประเด็นและให้นักเรียนเป็นผู้เขียนคำตอบ

ภาคผนวก จ

ตารางที่ 9 ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

คำชี้แจง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาความเหมาะสมของข้อความในแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ว่ามีความสอดคล้อง ตามที่กำหนดหรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความคิดเห็น” ตามความหมายของระดับการประเมินค่า ซึ่งกำหนดเกณฑ์ตัดสินคุณภาพ 3 ระดับ ดังนี้

+1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความของแบบสอบถามความพึงพอใจมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความของแบบสอบถามความพึงพอใจมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

-1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความของแบบสอบถามความพึงพอใจไม่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1	ขณะเล่นเกมนักเรียนสามารถพูดถาม-ตอบกับเพื่อน				
2	การเล่นเกมทำให้นักเรียนได้ฝึกการฟังภาษาอังกฤษ				
3	การเล่นเกมทำให้นักเรียนได้ฝึกการพูดภาษาอังกฤษ				
4	เกมทำให้นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษ				
5	เกมช่วยให้นักเรียนกล้าพูด ถาม-ตอบกับเพื่อน				
6	เกมมีความสนุกสนาน น่าสนใจ				
7	ขณะเล่นเกมผู้เรียนมีความพยายามที่จะพูดถาม-ตอบกับเพื่อน				
8	ขณะเล่นเกมผู้เรียนมีความพยายามฟังการออกเสียงจากครู				
9	ครูบอกคะแนนผลการทำแบบฝึกหัดทุกครั้ง				




ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

ภาคผนวก ฉ


ตารางที่ 10 แบบประเมินความสอดคล้องวัดความสามารถการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาความเหมาะสมของแบบทดสอบวัดทักษะการฟังพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ว่ามีความสอดคล้อง ตามที่กำหนดหรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความคิดเห็น” ตามความหมายของระดับการประเมินค่า ซึ่งกำหนดเกณฑ์ตัดสินคุณภาพ 3 ระดับ ดังนี้


- +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตรงกับหัวข้อที่กำหนด
- 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดได้ตรงกับหัวข้อที่กำหนด
- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดไม่ตรงกับหัวข้อที่กำหนด

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
	+1	0	-1
<p>ตอนที่ 1</p> <p>คำชี้แจง ให้นักเรียนฟังเสียงคำศัพท์หรือประโยคจากครูทีละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องสี่เหลี่ยมให้ตรงกับภาพหรือประโยคที่ได้ยิน</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>face <input type="checkbox"/></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>hand <input type="checkbox"/></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>mouth <input type="checkbox"/></p> </div> </div>			
1. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ที่เรียน			
2. เป็นแบบทดสอบที่แสดงทักษะการฟัง			
3. ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียน			

ตาราง 10 (ต่อ)

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
	+1	0	-1
<p>ตอนที่ 2</p> <p>คำชี้แจง ให้นักเรียนฟังการออกเสียงประโยคจากครูทีละข้อแล้วทำเครื่องหมายกากบาททับประโยคที่ได้ยินให้ถูกต้อง</p> <p>A. It is a pen. B. It is a book. C. It is a pen .</p>			
4. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ที่เรียน			
5. เป็นแบบทดสอบที่แสดงทักษะการฟัง			
6. ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียน			
<p>ตอนที่ 3</p> <p>คำชี้แจง ให้นักเรียน 2 คนถาม-ตอบกันเกี่ยวกับเรื่องสิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียนให้นักเรียน A เป็นผู้ถาม นักเรียน B เป็นผู้ตอบเมื่อนักเรียน A ได้ฟังคำตอบของนักเรียน B แล้วส่งภาพสิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียนที่ B พูดให้เพื่อนและครูดู(ให้นักเรียนพูดถาม-ตอบ 2 ครั้ง)</p>			
 <p>1. A : What's this B : A. It is a chair. B. It is a book. C. It is a table. A: ฟังคำตอบของ B แล้วส่งภาพสิ่งของให้เพื่อนดู</p>			
7. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ที่เรียน			
8. เป็นแบบทดสอบที่แสดงทักษะการฟังและการพูด			
9. ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียน			
<p>ตอนที่ 4</p> <p>คำชี้แจง ให้นักเรียน 2 คนถาม-ตอบกันเกี่ยวกับเรื่องสิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียนให้นักเรียน A เป็นผู้ถาม นักเรียน B เป็นผู้ตอบ (ให้นักเรียนพูดถาม-ตอบ 2 ครั้ง)</p>			

ตาราง 10 (ต่อ)

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
	+1	0	-1
 <p>1. A: How many nose do you have? B: A. I've got one nose. B. I've got two nose. C. I've got four nose</p>			
10. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ที่เรียน			
11. เป็นแบบทดสอบที่แสดงทักษะการพูด			
12. ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียน			

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

เพิ่มเติม.....

.....

.....

ภาคผนวก ช

ตาราง 11 แสดงแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้
ของแบบทดสอบวัดความสามารถทางด้านกรัง-พูดภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลัง
เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

ข้อที่	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
ตอนที่ 1							
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ตอนที่ 2							
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ตอนที่ 3							
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
ตอนที่ 4							
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ภาคผนวก ฅ

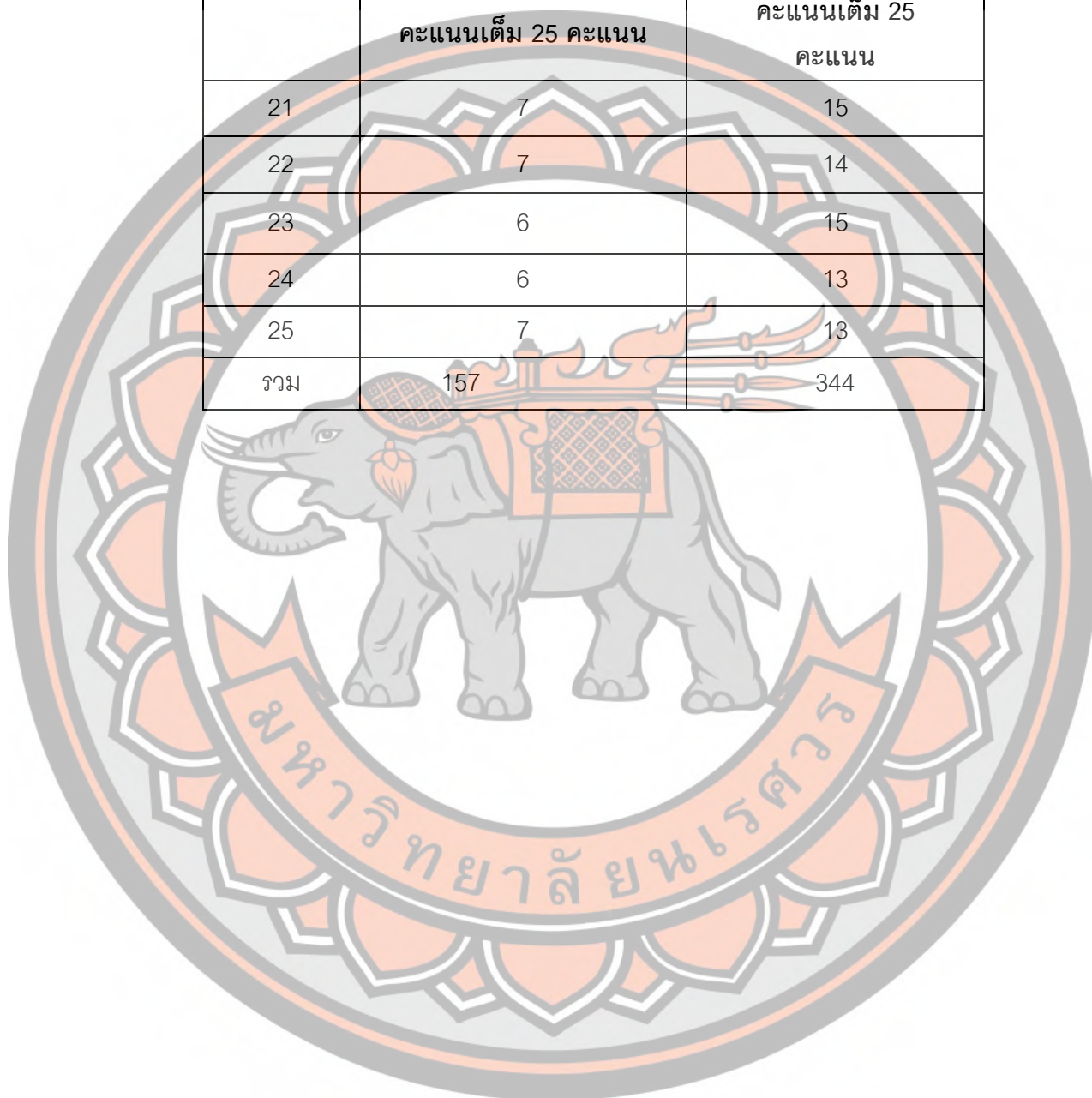
ตาราง 12 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของข้อความและความตรงเชิงเนื้อหา
ของแบบทดสอบความพึงพอใจ ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

ข้อที่	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ภาคผนวก ญ คะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้
ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถ
การฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
(นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน)

เลขที่	คะแนนสอบ ก่อนเรียน	คะแนนสอบ หลังเรียน
	คะแนนเต็ม 25คะแนน	คะแนนเต็ม 25 คะแนน
1	7	15
2	5	13
3	6	13
4	5	14
5	6	13
6	5	12
7	7	15
8	6	14
9	7	15
10	7	14
11	6	12
12	7	15
13	5	13
14	6	12
15	7	15
16	6	13
17	7	14
1	6	14
19	7	15
20	6	13

เลขที่	คะแนนสอบ ก่อนเรียน	คะแนนสอบ หลังเรียน
	คะแนนเต็ม 25 คะแนน	คะแนนเต็ม 25 คะแนน
21	7	15
22	7	14
23	6	15
24	6	13
25	7	13
รวม	157	344



ภาคผนวก ฎ

ตาราง 13 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน)

t-test

Paired Samples

Statistics

		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	Pre-test	6.28	25	0.74
	Posttest	13.76	25	1.50

Paired Samples Test

		Paired Differences					Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	
Pair 1	Posttest-Pretest	7.84	0.71	0.14	52.3705	24	0.0000

ภาคผนวก ก

ตาราง 14 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น เพื่อส่งเสริมความสามารถการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 25)

ข้อที่	Mean	S.D.	แปลผล
1	2.68	0.84	ปานกลาง
2	2.52	0.51	มาก
3	2.64	0.49	มาก
4	2.52	0.51	มาก
5	2.56	0.51	ปานกลาง
6	2.48	0.58	มาก
7	2.44	0.51	มาก
8	2.84	0.61	ปานกลาง
9	2.25	0.61	ปานกลาง
ภาพรวม	2.51	0.17	มาก

ผลการวิเคราะห์	ภาพรวม
คะแนนรวม	565
ค่าเฉลี่ย	2.51
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	2.17
C.V.(%)	6.88

ภาคผนวก ฐ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง My school

วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ12101) เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557

1. สาระสำคัญ

ฟัง-พูด ปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียนทำท่าทางประกอบ ตามวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต1.1 เข้าใจกระบวนการฟัง และการอ่าน สามารถตีความเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และนำความรู้มาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

มาตรฐาน ต1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

3. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง

ต 1.1 ป.2/3 เลือกรูปภาพตรงกับความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆง่ายๆในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 อ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์สิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียน

4.2 ฟังและพูดประโยคเกี่ยวกับสิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียน

4.3 ถามและตอบคำถามตามโครงสร้างประโยคโดยใช้ verb to be ได้ถูกต้อง

4.4 เล่นเกมทางภาษาง่ายๆ สามารถปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง

5. สาระการเรียนรู้

4.1 คำศัพท์ : school, teacher, book, chair, table ,pen, ruler ,eraser,
pencil, case, bag, sharpener,

4.2 โครงสร้างประโยค : What's this? It is a..... (book, chair, table
pen, ruler, rubber, pencil)
Yes, it is. / No, it isn't.

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (ชั่วโมงที่ 1-2)

ขั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

(ร้องเพลงหรือกิจกรรมเข้าจังหวะ เพื่อสร้างความพร้อมก่อนเรียน)

1. ครูทักทายนักเรียนว่า Good morning / afternoon หรือ Hi. / Hello. ให้นักเรียน
ทักทายตอบ
2. ครูเปิดเพลง school song ให้นักเรียนฟัง 2 ครั้ง



3. นักเรียนร้องเพลงตามครู 2-3 ครั้ง ให้นักเรียนดูแถบเนื้อเพลงประกอบ
4. นักเรียนร้องเพลงตาม VDO เพลง school song เป็นเพลงเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน
และแสดงท่าทางเข้าจังหวะ ประกอบเพลงแบบอิสระ

ชั้นนำเสนอเนื้อหา

(บอกจุดประสงค์การเรียนรู้และสอนศัพท์ใหม่โดยใช้เกม)

1. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบว่าเรียนเกี่ยวกับเรื่องคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียนสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและนักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่งอย่างง่ายได้

2. ครูเปิดสื่อ VDO School Supplies - Talking Flashcards จาก YouTube (ครูเตรียมมา) เป็นคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของที่ใช้ในห้องเรียน ให้นักเรียนฟังและอ่านคำศัพท์ พร้อมทั้งช่วยกันคาดเดาความหมายจากสื่อ VDO School Supplies - Talking Flashcards



3. ครูฉายภาพที่ละภาพพร้อมทั้งอ่านคำศัพท์ในภาพให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง

4. ครูให้นักเรียนเล่นเกม Mystery drawing โดยครูวาดภาพสิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียนเป็นชิ้นเล็กๆ บนกระดาน เมื่อวาดเสร็จแต่ละชิ้นครูถาม What's this? แล้วนักเรียนก็ช่วยกันตอบคำถามโดยให้พูดคำศัพท์เป็นภาษาอังกฤษ ใครตอบคำถามได้มากที่สุดและตอบได้ถูกต้องคนนั้นเป็นผู้ชนะและได้รับของรางวัลจากครู

ขั้นฝึกปฏิบัติ (ชั่วโมงที่ 3)

(เรียนรู้โครงสร้างประโยคและฝึกปฏิบัติตาม)

1. ครูเปิดสื่อ VDO Classroom Vocabulary: Rock Star Kids What's This? จาก YouTube (ครูเตรียมมา) นักเรียนฟังและพูด โครงสร้างประโยค What's this? พร้อมกัน



ครูถามนักเรียนว่า What's this? พร้อมชี้ไปที่อุปกรณ์เกี่ยวกับสิ่งของสำหรับใช้ใน
ห้องเรียนที่ครูเตรียมมาเช่น ยางลบ ดินสอ ปากกา ไม้บรรทัด กล้องดินสอ หนังสือ
ให้นักเรียนช่วยกันตอบ It is a...? (book, chair, desk ,pen, ruler, rubber, pencil)

2. ให้นักเรียนเรียนรู้จากโครงสร้างประโยคจากเอกสารประกอบการเรียนรู้
นักเรียนฟังและพูด ประโยคตามครู

ขั้นการใช้ภาษาในการสื่อสาร(ชั่วโมงที่ 4)

(กิจกรรมการเล่นเกมนเพื่อฝึกการสื่อสาร)

1.ครูให้นักเรียนเล่นเกม Spin the Bottle:

2.นักเรียนช่วยกันดันโต๊ะเรียนไปชิดหลังห้องเรียนแล้วนักเรียนมาเข้าแถวเป็น
วงกลม

3.ครูชี้แจงกติกาการเล่นเกมนว่า ให้นักเรียนนั่งเป็นรูปวงกลม วางขวดไว้ตรงกลาง
วงครูหมุนขวดนั้น พอขวดหยุดหมุนหันปากขวดไปที่นักเรียนคนใดนักเรียนคนนั้นต้องตอบ
คำถามครูโดยครูจะเป็นผู้เลือกภาพวาดสิ่งของที่ใช้ในห้องเรียนไว้บนกระดานเพื่อให้
นักเรียนตอบคำถามภาพนั้น

T : What's this?

S : It is a.....? (book, chair, table ,pen, ruler, eraser, pencil)

T : Yes, it is. / No, it isn't.

4. หากตอบถูกนักเรียนคนนั้นจะเป็นคนหมุนขวดต่อแต่ถ้านักเรียนตอบผิด ครูก็
จะเป็นผู้หมุนจนกว่าจะมีผู้ที่ตอบถูกแล้วมาหมุนขวดแทนครู

5. ครูชมเชยสำหรับนักเรียนที่พูดประโยคได้และให้กำลังใจสำหรับคนที่ยังพูดไม่

ค่อยเก่ง

ขั้นการสรุปบทเรียน นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทเรียน

1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความหมายของคำศัพท์และโครงสร้างประโยคเกี่ยวกับสิ่งของที่ใช้ใน ห้องเรียนในบทเรียนเรื่อง My school
2. ให้นักเรียนฟังการออกเสียงคำศัพท์จากครูทีละข้อแล้วเลือกทำเครื่องหมายถูกในรูปดาวให้ตรงกับคำศัพท์ที่ได้ยินในแบบฝึกหัด exercise 1.1
3. ให้นักเรียนฟังการออกเสียงประโยคจากครูทีละข้อแล้วเลือกวงกลมอักษรหน้าประโยคที่ได้ยินได้ในแบบฝึกหัด exercise 1.2

7. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- 5.1 เพลง school song (VDO เพลง/แถบเนื้อเพลง)
- 5.2 VDO School Supplies - Talking Flashcards (คำศัพท์)
- 5.3 VDO Classroom Vocabulary: Rock Star Kids What's This?
- 5.4 สิ่งของต่างๆ เช่น ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ
- 5.5 เกม Mystery drawing
- 5.6 เกม Spin the Bottle
- 5.7 ขวดแก้ว 1 ใบ
- 5.8 เอกสารประกอบการเรียนรู้

8. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ
1 อ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ที่สิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียน	1. ประเมินการพูด	1.แบบประเมินการพูด
2 ฟังและพูดประโยคเกี่ยวกับสิ่งของสำหรับใช้ในห้องเรียน	2. ประเมินการฟังและการพูด	2.แบบประเมินการฟังและการพูด
3 ถามและตอบคำถามตามโครงสร้างประโยคโดยใช้ verb to be ได้ถูกต้อง	3. ประเมินการพูด	3.แบบประเมินการพูด
4 เล่นเกมทางภาษาง่ายๆ แล้วสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง	4. ประเมินการฟัง	4.แบบประเมินการฟัง

เอกสารประกอบการเรียนรู้

เพลง school song

This is my table.

This is my chair.

This is my bag.

That I take everywhere.

Sit down. stand up.

One, two, three.

School, school, school.

For you and me.

This is my pencil.

This is my pen.

I use my school things again and again.



คำศัพท์ (Vocabulary)



pencil



table



book



chair



eraser



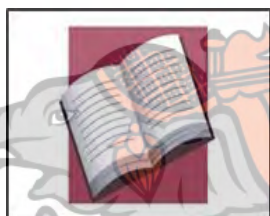
ruler

เรียนรู้โครงสร้างประโยค

T : What's this?

S : It is a.....?(book, chair, table ,pen, ruler, eraser, pencil)

ตัวอย่าง



What's this?

It is a **book**.



What's this?

It is a **pencil**.



What's this?

It is a **table**.



What's this?

It is a **chair**.



What's this?

It is an **eraser**.



What's this?

It is a **ruler**.

Game Mystery drawing

ครูให้นักเรียนเล่นเกม Mystery drawing โดยครูวาดภาพอะไรก็ได้ เป็นชิ้นเล็ก ๆ บนกระดาน เมื่อวาดเสร็จแต่ละชิ้นครูถาม What's this? แล้วนักเรียนแข่งกันตอบคำถามโดยให้พูด คำศัพท์ที่ครูวาดบนกระดานเป็นภาษาอังกฤษ ใครตอบคำถามได้ มากที่สุดและตอบได้ถูกต้องคนนั้นเป็นผู้ชนะและได้รับของรางวัลจากครู



Game Spin the Bottle

ครูให้นักเรียนเล่นเกม Spin the Bottle

นักเรียนช่วยกันดันโต๊ะเรียนไปชิดหลังห้องเรียนแล้วนักเรียนมา
เข้าแถวเป็นวงกลมครูชี้แจงกติกาการเล่นเกมที่ให้นักเรียนนั่งเป็น
รูปวงกลม วางขวดไว้ตรงกลางวง ครูหมุนขวดนั้น พอขวดหยุด
หมุนหันปากขวดไปที่นักเรียนคนไหนนักเรียนคนนั้นต้องตอบ
คำถามครูโดยครูจะเป็นผู้เลือกภาพสิ่งของในห้องเรียนที่วาดไว้
บนกระดานเพื่อให้นักเรียนตอบคำถามภาพนั้น หากตอบถูก
นักเรียนคนนั้นจะเป็นคนหมุนขวดต่อ

T : What's this?

ST : It is a.....?(book, chair, table ,pen, ruler,
eraser, pencil)

T : Yes, it is. / No, it isn't.



Exercis1.1

คำชี้แจง

ให้นักเรียนฟังการออกเสียงคำศัพท์จากครูที่ละข้อแล้ว
ทำเครื่องหมาย ✓ ในรูปดาวตรงกับคำศัพท์ที่ได้ยิน

1

★ book

★ bin

2

★ school

★ chair

3

★ door

★ pencil

4

★ teacher

★ eraser

5

★ ruler

★ window

6

★ pen

★ book

Exercis1.1

คำชี้แจง

ให้นักเรียนฟังการอ่านประโยคคำถามจากครูทีละข้อ
แล้วให้วงกลมรอบตัวอักษรหน้าประโยคคำตอบที่ทำได้

Example



What's this?

A. It is a eraser.

B. It is a ruler.



1. What's this?

A. It is a chair.

B. It is a ruler.



2. What's this?

A. It is a table.

B. It is a pencil.



3. What's this?

A. It is a table.

B. It is a pen.



4. What's this?

A. It is a book.

B. It is a door.

เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการพูด

ระดับคะแนน ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2	1	0
การออกเสียง	ออกเสียงได้ชัดเจน ถูกต้องทั้งหมด	ออกเสียงผิดบ้างแต่ พอสื่อสารความหมาย ได้	ออกเสียงผิดมากสื่อ ความหมายไม่ได้เลย
ความคล่องแคล่ว	ออกเสียงได้อย่าง คล่องแคล่วต่อเนื่องไม่ ติดขัด	ออกเสียงตะกุกตะกัก ติดขัด หยุดออกเสียง หลายครั้ง	ออกเสียงตะกุกตะกัก ติดขัด หยุดออกเสียง
การเน้นเสียงคำและประโยค	เน้นเสียงในคำได้ ถูกต้องทุกคำ/ทุก ประโยค	เน้นเสียงในคำ/ ประโยคได้ถูกต้อง เล็กน้อย	ไม่มีการเน้นเสียงในคำ และประโยค
การออกเสียงประโยค	ออกเสียงได้ถูกต้องทั้ง ประโยค	ออกเสียงได้ถูกต้อง เล็กน้อย	พูดเสียงตะกุกตะกัก ติดขัด หยุดออกเสียง
ความสามารถในการสื่อสาร	พูดคล่องแคล่ว ต่อเนื่องไม่ติดขัด	พูดเสียงตะกุกตะกัก ติดขัด หยุดออกเสียง	พูดเสียงตะกุกตะกัก ติดขัดหยุดพูด

แบบประเมินการพูด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) อ 22101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 My School

เลข ที่	ข้อ-สกุล	การออกเสียงได้ ชัดเจนถูกต้อง	ออกเสียงได้ คล่องแคล่ว	เน้นเสียงในคำได้ถูกต้องทุก คำทุกประโยค	การออกเสียงได้ถูกต้องทั้ง ประโยค	การบอก ความหมายในการสื่อสารได้	รวมคะแนน	ระดับการประเมิน	สรุปผลการประเมิน (ผ่าน-ไม่ผ่าน)
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
9									
10									
11									
12									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
	รวม								
	เฉลี่ยร้อยละ								

เกณฑ์การให้คะแนน 6-10 คะแนน ดีมาก (2)
 3-5 คะแนน พอใช้ (1)
 0-4 คะแนน ปรับปรุง (0)

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการฟัง

ระดับคะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2	1	0
ความเข้าใจ	สามารถตอบคำถาม หลังจากสิ่งที่ฟังได้ ถูกต้องทั้งหมด	สามารถตอบคำถาม หลังจากสิ่งที่ฟังได้ ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	ไม่สามารถตอบคำถาม หลังจากที่ฟังได้
การรู้ความหมาย	รู้ความหมายคำศัพท์ ทั้งหมด	รู้ความหมายคำศัพท์ โดยส่วนใหญ่และชัดเจน	ไม่รู้ความหมายคำศัพท์ เลย
การปฏิบัติตามคำสั่ง	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ ถูกต้องและคล่องแคล่ว	ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ค่อย ถูกต้องและค่อนข้างช้า	ไม่สามารถปฏิบัติตาม คำสั่งได้

แบบประเมินการฟัง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) อ 22101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 My School

เลขที่	ชื่อ-สกุล	การเข้าใจหลังจากที่ฟัง ถูกต้องทั้งหมด	การรู้ความหมายคำศัพท์ ทั้งหมด	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง ตลอดแล้ว	รวมคะแนน	ระดับการประเมิน	สรุปผลการประเมิน (ผ่าน-ไม่ผ่าน)
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	รวม						
	เฉลี่ยร้อยละ						

เกณฑ์การให้คะแนน 11-15 คะแนน หมายถึง ดีมาก (2) ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
 6-10 คะแนน หมายถึง พอใช้ (1)
 0-5 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง (0)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง My body

วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ12101) เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557

1.สาระสำคัญ

ระบุตัวอักษรและเสียง อ่านออกเสียงและสะกดคำง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความต้องการ ฟัง-พูดและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต1.1 เข้าใจกระบวนการฟัง และการอ่าน สามารถตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และนำความรู้มาใช้ได้อย่างมีวิจารณญาณ

มาตรฐาน ต1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

3. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง

ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงกับความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 อ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ร่างกาย

4.2 ฟังและพูดประโยคเกี่ยวกับร่างกาย

4.3 ใช้คำถาม และตอบคำถามโดยใช้ Verb to have

4.4 เล่นเกมทางภาษาง่ายๆ แล้วสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง

5. สารการเรียนรู้

4.1 คำศัพท์ : hand, food, leg, arm, hair, ear, eye, mouth, nose,

4.2 โครงสร้างประโยค : How many? (hand, foot, leg, arm, hair, ear, eye, mouth, nose)

I' ve got / She' s got/He' s got(two hand, two foot, two leg, two arm, hair, one ear, two eye, one mouth, one nose)

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (ชั่วโมงที่ 1-2)

ขั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

(ร้องเพลงหรือกิจกรรมเข้าจังหวะ เพื่อสร้างความพร้อมก่อนเรียน)

1. ครูทักทายนักเรียนว่า Good morning / afternoon. หรือ Hi. / Hello. ให้นักเรียนทักทายตอบ

2. ครูเปิดเพลง Head shoulders knees and toes ให้นักเรียนฟัง 2 ครั้ง



3. นักเรียนร้องเพลงตามครู 2-3 ครั้งให้นักเรียนดูแถบเนื้อเพลงประกอบ

4. นักเรียนร้องเพลงตาม VDO เพลง Head shoulders knees and toes และแสดงท่าทางเข้าจังหวะ ประกอบเพลงแบบอิสระ

5. ครูทบทวนความรู้เดิมเรื่อง My school เกี่ยวกับคำศัพท์ที่ใช้ห้องเรียน และการใช้ในโครงสร้างประโยค ครูใช้อุปกรณ์ในห้องเรียนเป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ โดยครูเป็นผู้ถามและนักเรียนเป็นผู้ตอบ

How many? (hand, foot, leg, arm, hair, ear, eye, mouth, nose)

I' ve got / She' s got/He' s got(two hand, two foot, two leg,
two arm, one head, one ear, two eye, one mouth, one nose)

ชั้นนำเสนอเนื้อหา

(บอกจุดประสงค์การเรียนรู้และสอนคำศัพท์ใหม่โดยใช้เกม)

1. ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบว่ายเรียนเกี่ยวกับเรื่องคำศัพท์ส่วนต่างๆของร่างกายและนักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่งอย่างง่ายได้
2. ครูเปิดสื่อ VDO Part of the body – English for kids จาก YouTube (ครูเตรียมมา) ให้นักเรียนฟังและอ่านคำศัพท์พร้อมทั้งช่วยกันคาดเดาความหมายจากสื่อ VDO Part of the body – English for kids คำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆของร่างกาย



3. ครูฉายภาพที่ละภาพพร้อมทั้งอ่านคำศัพท์ในภาพให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง
4. ครูให้นักเรียนเล่นเกม Bingo โดยครูเตรียมกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่นแล้วให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆในร่างกายลงในแผ่นกระดาษที่ครูแจกให้แล้วให้นักเรียนฟังครูพูดคำศัพท์ถ้าตรงกับที่นักเรียนเขียนไว้ในกระดาษให้กากบาททับคำศัพท์นั้นใครครบสามคำครบก่อนให้พูดว่า Bingo คนนั้นเป็นผู้ชนะ (hand, food, leg, arm, hair, ear, eye, mouth,)

ขั้นฝึกปฏิบัติ (ชั่วโมงที่ 3)

(เรียนรู้โครงสร้างประโยคและฝึกปฏิบัติตาม)

- 1.ครูเปิดสื่อ VDO How many eyes has Franky got? จาก YouTube (ครูเตรียมมา) นักเรียนฟังและพูด โครงสร้างประโยค I' ve got / She' ve got /He' ve got(two hand, two foot, two leg, two arm, hair, one ear, two eye, one mouth, one nose) พร้อมกัน



2. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนวาดให้นักเรียนวาดภาพสัตว์ที่หลากหลายตามจินตนาการของตัวเองและระบายสีให้สวยงาม

3. นักเรียนเรียนรู้โครงสร้างประโยค จากเอกสารประกอบการเรียนรู้ นักเรียนฟังและพูดประโยคตามครู ครูอธิบายการใช้ have got / has got

How many? (hand, foot, leg, arm, hair, ear, eye, mouth, nose)

I've got / She's got/He's got(two hand, two foot, two leg, two arm, one head, one ear, two eye, one mouth, one nose)

ขั้นการใช้ภาษาในการสื่อสาร(ชั่วโมงที่ 4)

(กิจกรรมการเล่นเกมนเพื่อฝึกการสื่อสาร)

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกม Fish
2. นักเรียนช่วยกันดันโต๊ะเรียนไปชิดหลังห้องเรียนแล้วนักเรียนมาเข้าแถว
3. ครูชี้แจงกติกาการเล่นเกมนว่า ก่อนเริ่มเล่นเกมครูให้นักเรียนจับคู่กันวาดรูปปลาคนละตัวและตัดออกมา ขณะที่นักเรียนวาดและตัดรูปอยู่นี้ครูเอาแถบกระดาษมาติดยาวบนพื้นสองแถว ให้ห่างกันสองสามเมตร ให้นักเรียนแต่ละคู่ยืนในแนวเดียวกันหลังเส้นแถบกระดาษวางหนึ่ง ครูชูบัตรภาพส่วนต่างๆของร่างกายแล้วถามคำถามกับนักเรียนคนแรก หากตอบถูกนักเรียนจะได้เป่าปลา กระดาษหนึ่งครั้ง จากนั้นครูถามคำถามกับนักเรียนอีกคน หากตอบถูกนักเรียนจะได้เป่าปลา กระดาษหนึ่งครั้ง ใครที่เป่าปลาไปถึงเส้นอีกฝั่งหนึ่งก่อนคนนั้นชนะ

T : How many? (hand, foot, leg, arm, hair, ear, eye, mouth, nose)

St : I've got /(two hand, two foot, two leg, two arm, one head, one ear, two eye, one mouth, one nose)

5. ครูชมเชยสำหรับนักเรียนที่พูดประโยคได้ถูกต้อง และให้กำลังใจสำหรับคนที่ยังพูดไม่ค่อยเก่ง

ขั้นการสรุปทเรียน นักเรียนและครูร่วมกันสรุปทเรียน

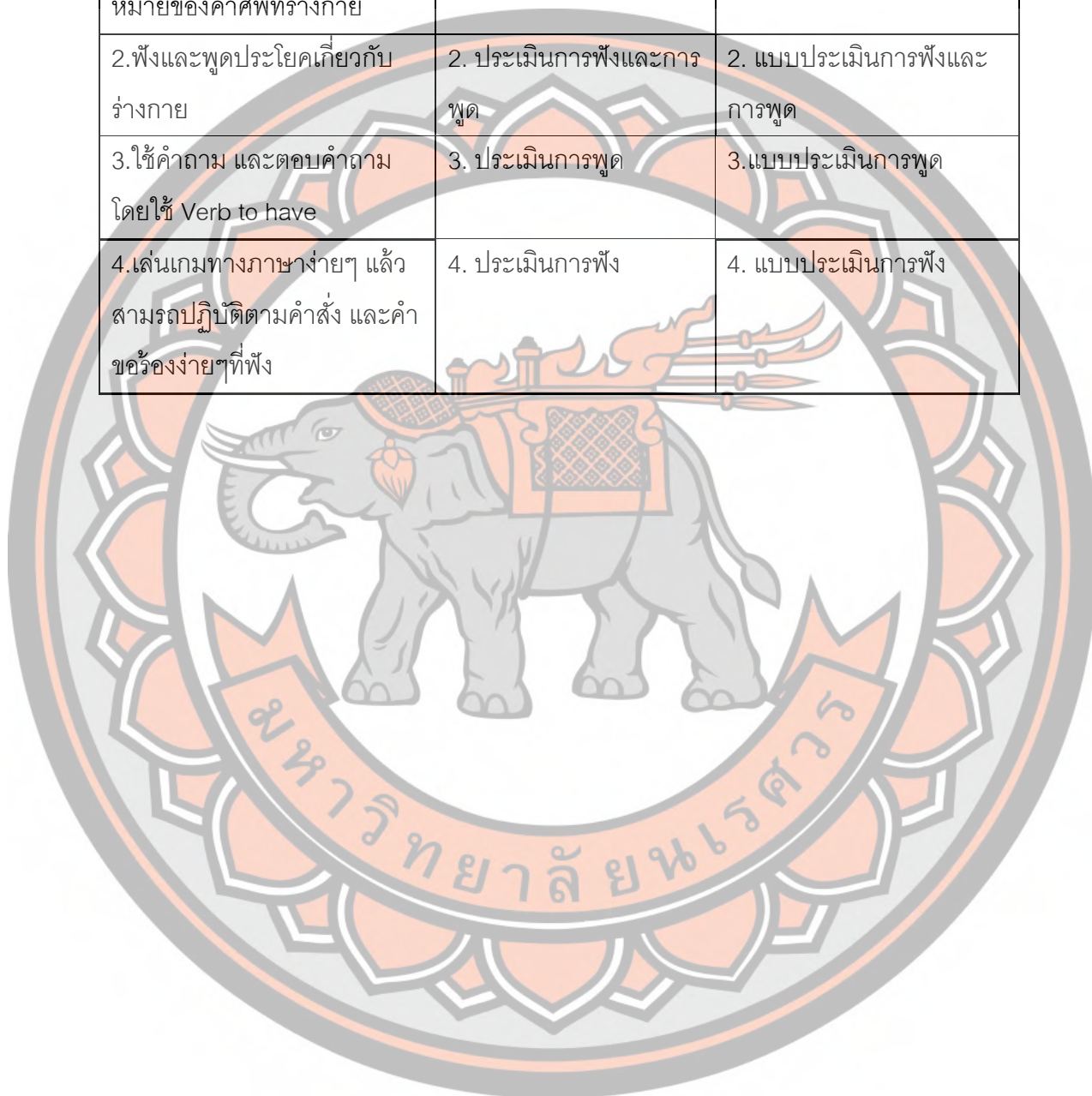
1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความหมายของคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับสิ่งของที่ใช้ห้องเรียนในบทเรียนเรื่อง My body ซึ่งเป็นการพูดถาม-ตอบโดยใช้ประโยคคำถาม What และ Verb to be
2. ให้นักเรียนฟังการออกเสียงคำศัพท์จากครูทีละข้อแล้วขีดเส้นใต้ให้ตรงกับคำศัพท์ที่ได้ยินในแบบฝึกหัด exercise 1.3
3. ให้นักเรียนฟังการออกเสียงประโยคจากครูทีละข้อเลือกวงกลมประโยคที่ได้ยินได้แล้วเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง ในแบบฝึกหัด exercise 1.4

7. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- 5.1 เพลง Head shoulders knees and toes (VDO เพลง/แถบเนื้อเพลง)
- 5.2 สื่อ VDO Part of the body – English for kids (คำศัพท์)
- 5.3 สื่อ VDO How many eyes has Franky got?(คำศัพท์)
- 5.4 สิ่งของต่างๆ เช่น กระดาษ สีเทียน กรรไกร
- 5.5 เกม Bingo
- 5.6 เกม Fish
- 5.7 บัตรภาพส่วนต่างๆของร่างกาย
- 5.8 เอกสารประกอบการเรียนรู้

8. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด
1. อ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ร่างกาย	1. ประเมินการพูด	1. แบบประเมินการพูด
2. ฟังและพูดประโยคเกี่ยวกับร่างกาย	2. ประเมินการฟังและการพูด	2. แบบประเมินการฟังและการพูด
3. ใช้คำถาม และตอบคำถาม โดยใช้ Verb to have	3. ประเมินการพูด	3. แบบประเมินการพูด
4. เล่นเกมทางภาษาง่ายๆ แล้วสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขออย่างง่ายที่ฟัง	4. ประเมินการฟัง	4. แบบประเมินการฟัง



เอกสารประกอบการเรียนรู้

เพลง Head Shoulders Knees And Toes

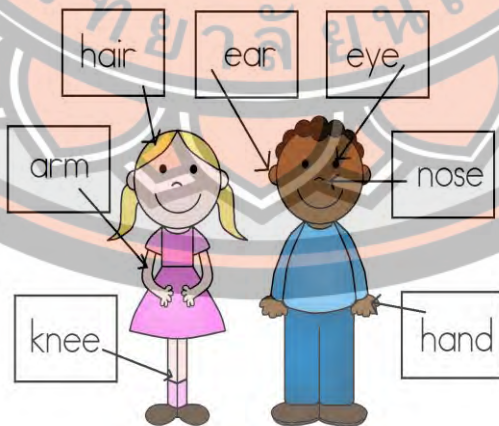
Head Shoulders Knees And Toes.

Knees And Toes.

Head Shoulders Knees And Toes.

Knees And Toes.

And eyes and ears and mouth and nose.



คำศัพท์ vocabulary



eye



hands



face



mouth



nose



head

เรียนรู้โครงสร้างประโยค

How many? I' ve got / She' s got/ He' s got

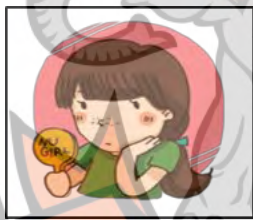
ตัวอย่าง



How many eye do you have? How many hand do you have?

He' s got two eyes.

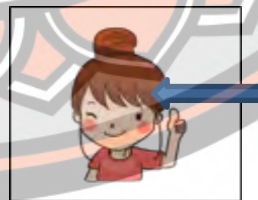
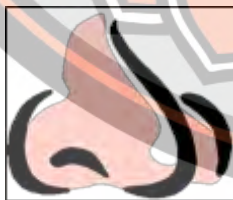
I' ve got two hands.



How many face do you have? How many mouth do you have?

She' s got two face.

I' ve got one mouth.



How many nose do you have? How many head do you have?

I' ve got one nose.

She' ve got one head.

Game bingo

โดยครูเตรียมกระดาศิให้นักเรียนคนละ 1 แผ่นแล้วให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆในร่างกายลงในแผ่นกระดาศิที่ครูแจกให้แล้วให้นักเรียนฟังครูพูดคำศัพท์ถ้าตรงกับที่นักเรียนเขียนไว้ในกระดาศิให้กากบาททับคำศัพท์นั้นใครครบสามคำก่อนให้พูดว่า Bingo คนนั้นเป็นผู้ชนะ

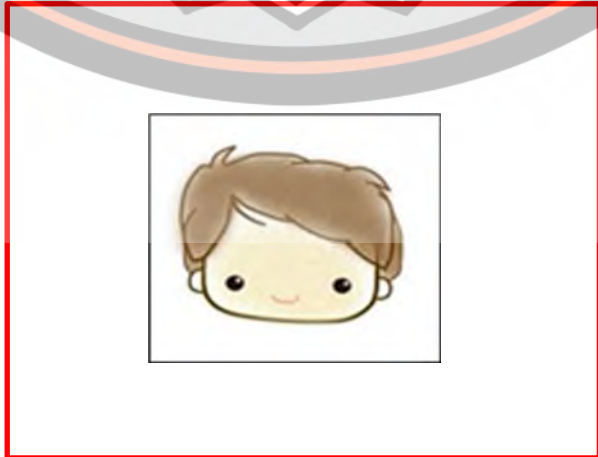
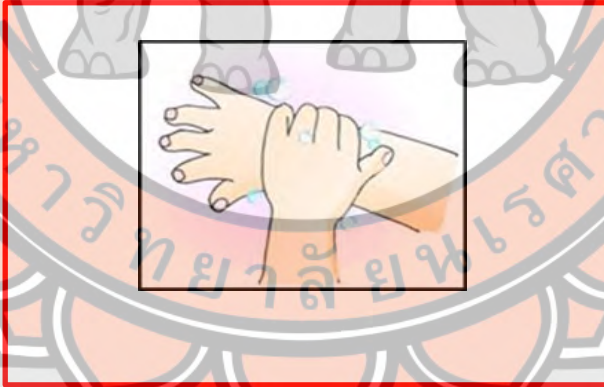
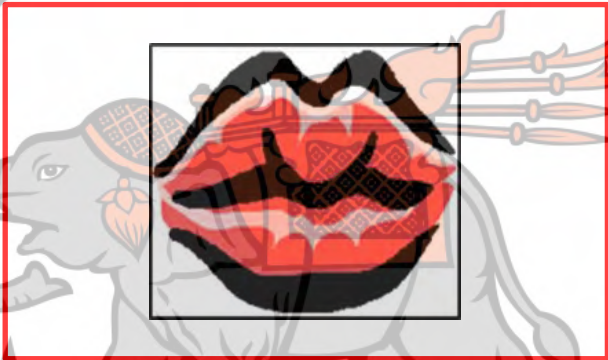
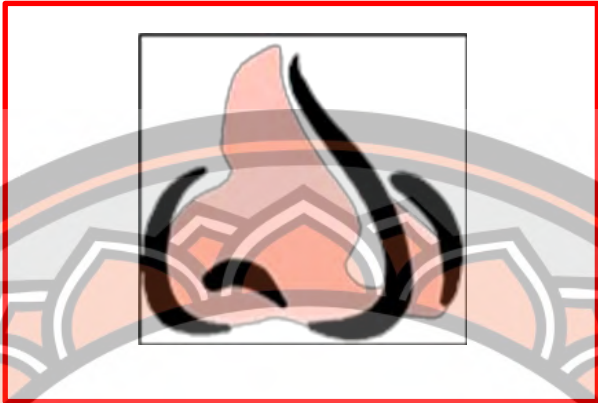


Game Fish

ครูให้นักเรียนเล่นเกม Fish นักเรียนช่วยกันดันโต๊ะเรียนไปชิดหลังห้องเรียนแล้วนักเรียนมาเข้าแถวครูชี้แจงกติกาการเล่นเกมที่ก่อนเริ่มเล่นเกมครูให้นักเรียนจับคู่กันวาดรูปปลาคนละตัวและตัดออกมา ขณะที่นักเรียนวาดและตัดรูปอยู่นี้ครูเอาแถบกระดาษมาติดยาวบนพื้นสองแถว ให้ห่างกันสองสามเมตร ให้นักเรียนแต่ละคู่ยืนในแนวเดียวกันหลังเส้นแถบกระดาษแถวหนึ่ง ครูชูบัตรภาพส่วนต่างๆของร่างกายที่ละภาพและใช้คำถาม How many.....? กับนักเรียนคนแรกให้นักเรียนใช้ประโยคที่เรียนมาตอบคำถามครู หากตอบถูกนักเรียนจะได้เป่าปลา กระดาษหนึ่งครั้ง จากนั้นครูถามคำถามกับนักเรียนอีกคน หากตอบถูกนักเรียนจะได้เป่าปลา กระดาษหนึ่งครั้ง ใครที่เป่าปลาไปถึงเส้นอีกฝั่งหนึ่งก่อนคนนั้นชนะ



บัตรภาพ



Exercise 1.3

คำชี้แจง

ให้นักเรียนฟังการออกเสียงคำศัพท์จากครูที่ละข้อแล้ว
ขีดเส้นใต้คำศัพท์ที่ได้ยิน

Example



mouth/ eyes / nose

1



ears / head / hair

2.



arms / face / shoulder

3.



hand / ears / fingers

4.



toes / foot / mouth

5

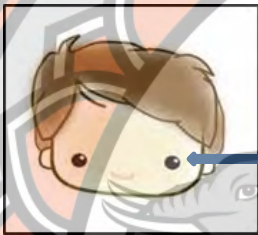


legs / nose / hair

Exercise 1.4

คำชี้แจง

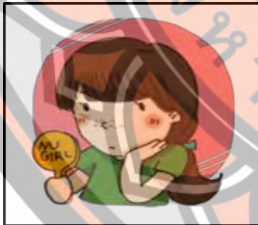
ให้นักเรียนฟังการออกเสียงประโยคจากครูที่ละข้อแล้ว
วงกลมเลือกคำศัพท์ให้ตรงกับคำที่ได้ยินที่ได้ยินแล้ว
เขียนคำที่เลือกลงในช่องว่างให้ถูกต้อง



She' s / He' s got two eyes.



I' ve / They' ve got two hand.



She' s / He' s got two face.



I' ve / They' ve got one mouth.



She' s / He' s got one head.

เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการพูดออกเสียงคำและประโยค

ระดับคะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2	1	0
การออกเสียง	ออกเสียงได้ชัดเจน ถูกต้องทั้งหมด	ออกเสียงผิดบ้างแต่ พอสื่อความหมายได้	ออกเสียงผิดมากสื่อสื่อ ความหมายไม่ได้เลย
ความคล่องแคล่ว	ออกเสียงได้อย่างคล่อง แคล่วต่อเนื่องไม่ติดขัด	ออกเสียงเสียง ตะกุกตะกักติดขัด หยุดออกเสียงหลาย ครั้ง	ออกเสียงตะออกเสียง เสียงตะกุกตะกักติดขัด หยุดออกเสียง
การเน้นเสียงคำและ ประโยค	เน้นเสียงในคำได้ ถูกต้องทุกคำ/ทุก ประโยค	เน้นเสียงในคำ/ ประโยคได้ถูกต้อง เล็กน้อย	ไม่มีการเน้นเสียงเสียง ในคำและประโยค
การออกเสียงประโยค	ออกเสียงได้ถูกต้องทั้ง ประโยค	ออกเสียงได้ถูกต้อง เล็กน้อย	ออกเสียงผิดทั้งหมด หรือออกเสียงไม่ได้เลย
ความสามารถในการ สื่อสาร	พูดคล่องแคล่วต่อเนื่อง ไม่ติดขัด	พูดเสียงตะกุกตะกัก ติดขัด หยุดออกเสียง	พูดเสียงตะกุกตะกัก ติดขัด หยุดออกเสียง

แบบประเมินการพูด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) อ 22101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 My Body

เลข ที่	ชื่อ-สกุล	การออกเสียงได้ชัดเจนถูกต้อง	การออกเสียงได้คล่องแคล่ว	เน้นเสียงในคำได้ถูกต้องทุกคำ/ ทุกประโยค	การออกเสียงได้ถูกต้องทั้ง ประโยค	การบอกความหมายในกร สื่อสารได้	รวมคะแนน	ระดับการประเมิน	สรุปผลการประเมิน (ผ่าน-ไม่ผ่าน)
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
	รวม								
	เฉลี่ยร้อยละ								

เกณฑ์การให้คะแนน 6-10 คะแนน ดีมาก (2)

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

3-5 คะแนน พอใช้ (1)

0-4 คะแนน ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการฟัง

ระดับคะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	1	2	3
ความเข้าใจ	สามารถตอบคำถาม หลังจากสิ่งที่ฟังได้ถูกต้อง ทั้งหมด	สามารถตอบคำถาม หลังจากที่ฟังได้ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่	ไม่สามารถตอบคำถาม หลังจากที่ฟังได้
การรู้ความหมาย ของคำศัพท์	รู้ความหมายคำศัพท์ ทั้งหมด	รู้ความหมายคำศัพท์ โดยส่วนใหญ่และชัดเจน	ไม่รู้ความหมายของ คำศัพท์
การปฏิบัติตามคำสั่ง	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ ถูกต้องและคล่องแคล่ว	ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ค่อย ถูกต้องและค่อนข้างช้า	ไม่ปฏิบัติตามคำสั่งได้

แบบประเมินการฟัง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) อ 22101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 My Body

เลข ที่	ชื่อ-สกุล	การเข้าใจหลังจกที่ฟัง ถูกต้องทั้งหมด	การรู้ความหมายคำศัพท์ ทั้งหมด	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง ตลอดแล้ว	รวมคะแนน	ระดับการประเมิน	สรุปผลการประเมิน (ผ่าน-ไม่ผ่าน)
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	รวม						
	เฉลี่ยร้อยละ						

เกณฑ์การให้คะแนน 11-15 คะแนน หมายถึง ดีมาก (2) ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

6-10 คะแนน หมายถึง พอใช้ (1)

0-5 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง (0)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง Me and my family

วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ12101) เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557

1. สาระสำคัญ

ตอบคำถามเลือกภาพตรงความหมายของคำ กลุ่มคำ เรื่องที่ฟัง พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต1.1 เข้าใจกระบวนการฟัง และการอ่าน สามารถตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และนำความรู้มาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

มาตรฐาน ต1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

3. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.2/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง

ต 1.1 ป.2/3 เลือกภาพตรงกับความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

ต 1.2 ป.2/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆง่ายๆในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ต 2.1 ป.2/3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

ต 4.1 ป.2/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 อ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ครอบครัว

4.2 ฟังและพูดประโยคที่เกี่ยวกับครอบครัว

4.3 ถามและตอบคำถามโดยใช้ who ได้

4.4 เล่นเกมทางภาษาง่ายๆ แล้ว สามารถปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง

5. สารการเรียนรู้

4.1 คำศัพท์ : mother, father, brother, sister, baby.

4.2 โครงสร้างประโยค : Who is he/She?

She /He is a..... (mother, father, brother, sister, baby.)

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (ชั่วโมงที่ 1-2)

ขั้นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน

(ร้องเพลงหรือกิจกรรมเข้าจังหวะ เพื่อสร้างความพร้อมก่อนเรียน)

1 ครูเปิดเพลง my family fingers song ให้นักเรียนฟัง 2 ครั้ง



2. นักเรียนร้องเพลงตามครู 2-3 ครั้ง ให้นักเรียนดูแถบเนื้อเพลงประกอบ

3. นักเรียนร้องเพลงตาม VDO เพลง my family fingers song และแสดงท่าทางเข้า

จังหวะ ประกอบเพลงแบบอิสระ

4. ครูทบทวนความรู้เดิม โดยใช้สื่อประกอบการสอน

5. ครูทบทวนความรู้เดิมเรื่อง My body เกี่ยวกับคำศัพท์ และการใช้โครงสร้างประโยค

How many? (hand, foot, leg, arm, hair, ear, eye, mouth, nose)

I' ve got / She' s got/He' s got(two hand, two foot, two leg,

two arm, hair, one ear, two eye, one mouth, one nose)

ขั้นนำเสนอเนื้อหา

(บอกจุดประสงค์การเรียนรู้และสอนศัพท์ใหม่โดยใช้เกม)

1.ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบว่าเรียนเกี่ยวกับเรื่องคำศัพท์บุคคลในครอบครัว และสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและสามารถปฏิบัติตามคำสั่งอย่างง่ายได้

ครูเปิด VDO My family words for toddler จาก YouTube (ครูเตรียมมา) ให้นักเรียนดูภาพทีละภาพและช่วยกันคาดเดาความหมายบุคคลในภาพ



2. ครูเฉลยบุคคลในภาพทีละภาพพร้อมทั้งอ่านคำศัพท์บุคคลในภาพให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง

4. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม เล่นเกม Spelling Bee (แข่งขันสะกดคำ) เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนโดยกาารให้แต่ละทีมส่งตัวแทนออกมาทีละ 1 คน ให้แข่งขันกันสะกดคำที่ครูบอก

ขั้นฝึกปฏิบัติ (ชั่วโมงที่ 3)

(เรียนรู้โครงสร้างประโยคและฝึกปฏิบัติตาม)

1. ครูเปิด VDO Gogo3 She is my mother จาก YouTube (ครูเตรียมมา) นักเรียนฟังและพูด โครงสร้างประโยค Who is he/She? พร้อมกัน แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบ She /He is a.....



2. ให้นักเรียนเรียนรู้จากโครงสร้างประโยคจากเอกสารประกอบการเรียนรู้ นักเรียนฟังและพูด ประโยคตามครู

Who is he/She?

She /He is a..... (mother, father, brother, sister, baby.)

ขั้นการใช้ภาษาในการสื่อสาร(ชั่วโมงที่ 4)

(กิจกรรมการเล่นเกมนเพื่อฝึกการสื่อสาร)

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกม Pass the ball
2. นักเรียนช่วยกันดันโต๊ะเรียนไปชิดหลังห้องเรียนแล้วนักเรียนมาเข้าแถวเป็นวงกลม
3. ครูชี้แจงกติกาการเล่นเกมนว่าเมื่อนักเรียนได้ยินเสียงเพลงให้นักเรียนที่ถือลูกบอล 2 คน ซึ่งยืนอยู่คนละจุดต้องส่งลูกบอลให้เพื่อน
4. เมื่อเพลงหยุดบอลอยู่ที่ใครคนนั้นจะต้องก้าวออกมายืนตรงกลางวงกลมและถาม-ตอบ บุคคลในภาพจาก VDO My family words for toddler ที่ครู Stop ภาพไว้แต่แต่ละคนจะได้ ภาพไม่เหมือนกันโดยใช้โครงสร้างประโยคที่ครูเขียนไว้บนกระดาน

S1: Who is she/She?

S2: She/ He is a..... (mother, father, brother, sister, baby.)

5. ครูชมเชยสำหรับนักเรียนที่พูดประโยคได้ถูกต้องและให้กำลังใจสำหรับคนที่ยังพูดไม่เก่ง

ขั้นการสรุปทเรียนนักเรียนและครูร่วมกันสรุปทเรียน

1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวและการใช้โครงสร้างประโยค

S1: Who is she/She?

S2: She/ He is a.....(mother, father, brother, sister, baby.)

2. ให้นักเรียนฟังการออกเสียงคำศัพท์จากครูที่ละข้อแล้วเลือกคำศัพท์ให้ตรงกับคำศัพท์ที่ได้ยินในแบบฝึกหัด exercise 1.5
3. ให้นักเรียนฟังการออกเสียงประโยคจากครูที่ละข้อแล้วเรียงประโยคตามที่ได้ยินให้ถูกต้อง ในแบบฝึกหัด exercise 1.6

7. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

5.1 เพลง my family fingers song (VDO เพลง/แถบเนื้อเพลง)

5.2 สิ่งของต่างๆ เช่น ดินสอ ไม้บรรทัด ยางลบ

5.3 เกม Spelling bee

5.3 เกม Pass the Ball

5.4 ลูกบอล 2 ลูก

5.5 เอกสารประกอบการเรียนรู้

8. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ
1. อ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำศัพท์ครอบครัว	1. ประเมินการพูด	1. แบบประเมินการพูด
2. ฟังและพูดประโยคที่เกี่ยวกับครอบครัว	2. ประเมินการฟังและการพูด	2. แบบประเมินการฟังและการพูด
3. ถามและตอบคำถามโดยใช้ who ได้	3. ประเมินการพูด	3. แบบประเมินการพูด
4. เล่นเกมทางภาษาง่ายๆ แล้ว สามารถปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องง่ายๆที่ฟัง	4. ประเมินการฟัง	4. แบบประเมินการฟัง

เอกสารประกอบแผน

เพลง my family fingers

Father finger, father finger, where are you?

Here I am, here I am, how do you do.

Mommy finger, Mommy finger, where are you?

Here I am, here I am, how do you do.

Brother finger, Brother finger, where are you?

Here I am, here I am, how do you do.

Sister finger, Sister finger, where are you?

Here I am, here I am, how do you do

Baby finger, Baby finger, where are you?

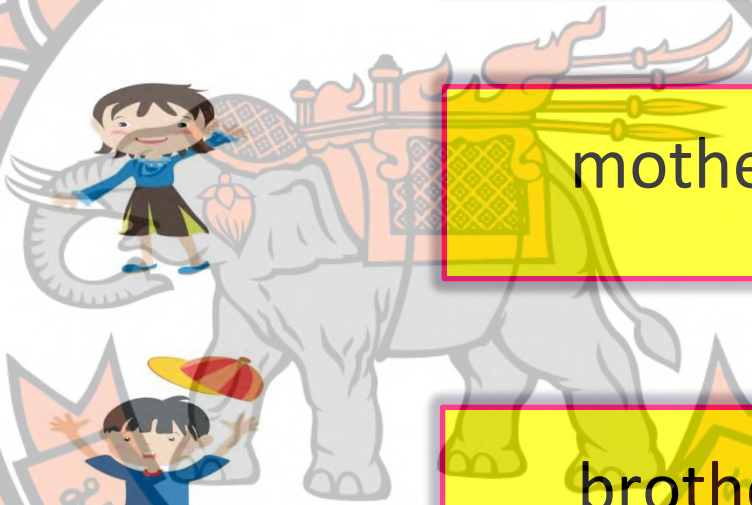
Here I am, here I am, how do you do



คำศัพท์ (Vocabulary)



father



mother



brother



sister

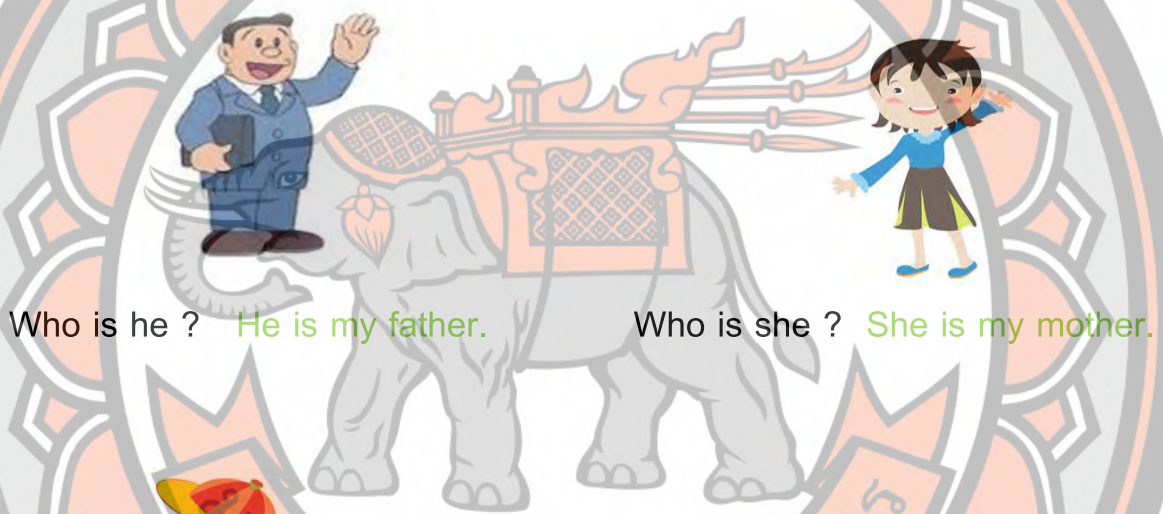


baby

เรียนรู้โครงสร้างประโยค

Who is she? / He/ She is my.....

ตัวอย่าง



Who is he ? He is my father.

Who is she ? She is my mother.



Who is he ? He is my brother.

Who is she ? She is my sister.



Who is she? She is my baby.

Game Spelling Bee

เกมแข่งขันกันสะกดคำโดยครูจะต้องแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม เพื่อออกมาแข่งขันกันสะกดคำศัพท์ ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาทีละ 1 คนเพื่อออกมาแข่งขันกันสะกดคำศัพท์ ใครสะกดได้รวดเร็วและถูกต้องก่อนจะได้คะแนน 1 คะแนน แต่ละกลุ่มพลัดกันส่งตัวแทนออกมาสะกดคำศัพท์แข่งกันให้ครบทุกคน และดูว่ากลุ่มไหนได้คะแนนมากกว่ากัน กลุ่มนั้นก็จะเป็นกลุ่มที่ชนะ



Game Pass the ball

นักเรียนช่วยกันดันโต๊ะเรียนไปชิดหลังห้องเรียนแล้วนักเรียนมา
เข้าแถวเป็นวงกลมครูชี้แจงกติกาการเล่นเกมที่เมื่อนักเรียนได้
ยืนเสียงเพลงให้นักเรียนที่ถือลูกบอล 2 คน ซึ่งยืนอยู่คนละจุด
ต้องส่งลูกบอลให้เพื่อนเมื่อเพลงหยุดบอลอยู่ที่ใครคนนั้นจะต้อง
ก้าวออกมา ยืนตรงกลางวงกลมและถาม-ตอบบุคคลในภาพจาก
แต่ละคนจะได้ภาพไม่เหมือนกันโดยใช้โครงสร้างประโยคที่ครู
เขียนไว้บนกระดาน

S1: Who is she/She?

S2: She/ He is my.....



Exercise 1.5

คำชี้แจง

ให้นักเรียนฟังการออกเสียงคำศัพท์จากครูที่ละข้อแล้ววงกลมตัวอักษร หน้าภาพให้ตรงกับ คำศัพท์ที่ให้ตรงกับที่ได้ยิน

1.

A.

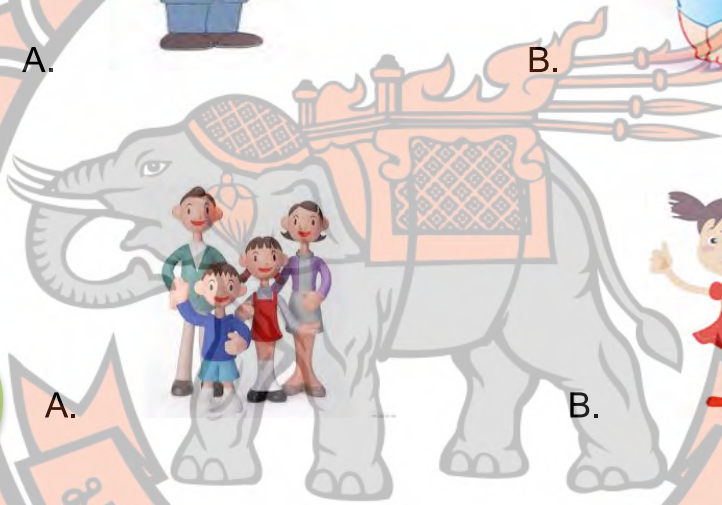


B.



2.

A.



B.



3.

A.



B.



4.

A.



B.



Exercise 1.6

คำชี้แจง

ให้นักเรียนฟังการออกเสียงประโยคจากครูที่ละข้อแล้วเรียงประโยคให้ถูกต้องตามที่ได้ยิน

Example

1.



father / is / He / my/.

He is my father.

2.



She / mother / is / my/.

1.

3.



my/ brother/ He/ is/.

2.

4.



She/ sister/ my/ is/.

3.

5.



Is/ my/ baby/ She/.

4.

เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการพูด

ระดับคะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2	1	0
การออกเสียง	ออกเสียงได้ชัดเจน ถูกต้องทั้งหมด	ออกเสียงผิดบ้างแต่ พอสื่อความหมายได้	ออกเสียงผิดมากสื่อ ความหมายไม่ได้เลย
ความคล่องแคล่ว	ออกเสียงได้อย่างคล่อง แคล่วต่อเนื่องไม่ติดขัด	ออกเสียงเสียง ตะกุกตะกักติดขัด หยุดออกเสียงหลาย ครั้ง	ออกเสียงตะอออกเสียง เสียงตะกุกตะกักติดขัด หยุดออกเสียง
การเน้นเสียงคำ และประโยค	เน้นเสียงในคำได้ถูกต้อง ทุกคำ/ทุกประโยค	เน้นเสียงในคำ/ ประโยคได้ถูกต้อง เล็กน้อย	ไม่มีการเน้นเสียงเสียง ในคำและประโยค
การออกเสียง ประโยค	ออกเสียงได้ถูกต้องทั้ง ประโยค	ออกเสียงได้ถูกต้อง เล็กน้อย	ออกเสียงผิดทั้งหมด หรือออกเสียงไม่ได้เลย
ความสามารถใน การสื่อสาร	พูดคล่องแคล่วต่อเนื่อง ไม่ติดขัด	พูดเสียงตะกุกตะกัก ติดขัด หยุดออกเสียง	พูดเสียงตะกุกตะกัก ติดขัด หยุดออกเสียง

แบบประเมินการพูด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) อ 22101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Me and my family

เลข ที่	ชื่อ-สกุล	การออกเสียงได้ชัดเจน	ถูกต้อง	การออกเสียงได้ คล่องแคล่ว	เน้นเสียงในคำได้	ถูกต้องทุกคำ/ทุก ประโยค	การออกเสียงได้ ถูกต้องทั้งประโยค	การบอกความหมาย ในการสื่อสารได้	รวมคะแนน	ระดับการประเมิน	สรุปผลการประเมิน (ผ่าน-ไม่ผ่าน)
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											

เกณฑ์การให้คะแนน 6-10 คะแนน ดีมาก (2) ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

3-5 คะแนน พอใช้ (1)

0-4 คะแนน ปรับปรุง (0)

เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการฟัง

ระดับคะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2	1	0
ความเข้าใจ	สามารถตอบคำถาม หลังจากสิ่งที่ฟังได้ถูกต้อง ทั้งหมด	สามารถตอบคำถาม หลังจากที่ฟังได้ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่	ไม่สามารถตอบ คำถามหลังจากที่ฟัง ได้
การรู้ความหมาย คำศัพท์	รู้ความหมายคำศัพท์ ทั้งหมด	รู้ความหมายคำศัพท์ โดยส่วนใหญ่และ ชัดเจน	ไม่รู้ความหมายของ คำศัพท์
การปฏิบัติตามคำสั่ง	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง และคล่องแคล่ว	ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ค่อย ถูกต้องและค่อนข้างช้า	ไม่ปฏิบัติตามคำสั่งได้

แบบประเมินการฟัง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) อ 22101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Me and my family

เลข ที่	ชื่อ-สกุล	การเข้าใจหลังจกที่ฟัง ถูกต้องทั้งหมด	การรู้ความหมายคำศัพท์ ทั้งหมด	ปฏิบัติตามคำสั่งได้ ถูกต้องตลอดแล้ว	รวมคะแนน	ระดับการประเมิน	สรุปผลการประเมิน (ผ่าน-ไม่ผ่าน)
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
	รวม						
	เฉลี่ยร้อยละ						

เกณฑ์การให้คะแนน 11-15 คะแนน หมายถึง ดีมาก (2)

6-10 คะแนน หมายถึง พอใช้ (1)

0-5 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง (0)

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูด
ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ตอนที่ 1

1. B
2. B
3. C
4. C
5. A

ตอนที่ 2

1. B
2. C
3. A
4. A
5. A

ตอนที่ 3

1. B. It is a book.
2. A. It is a pencil.
3. C. It is a chair.

ตอนที่ 4

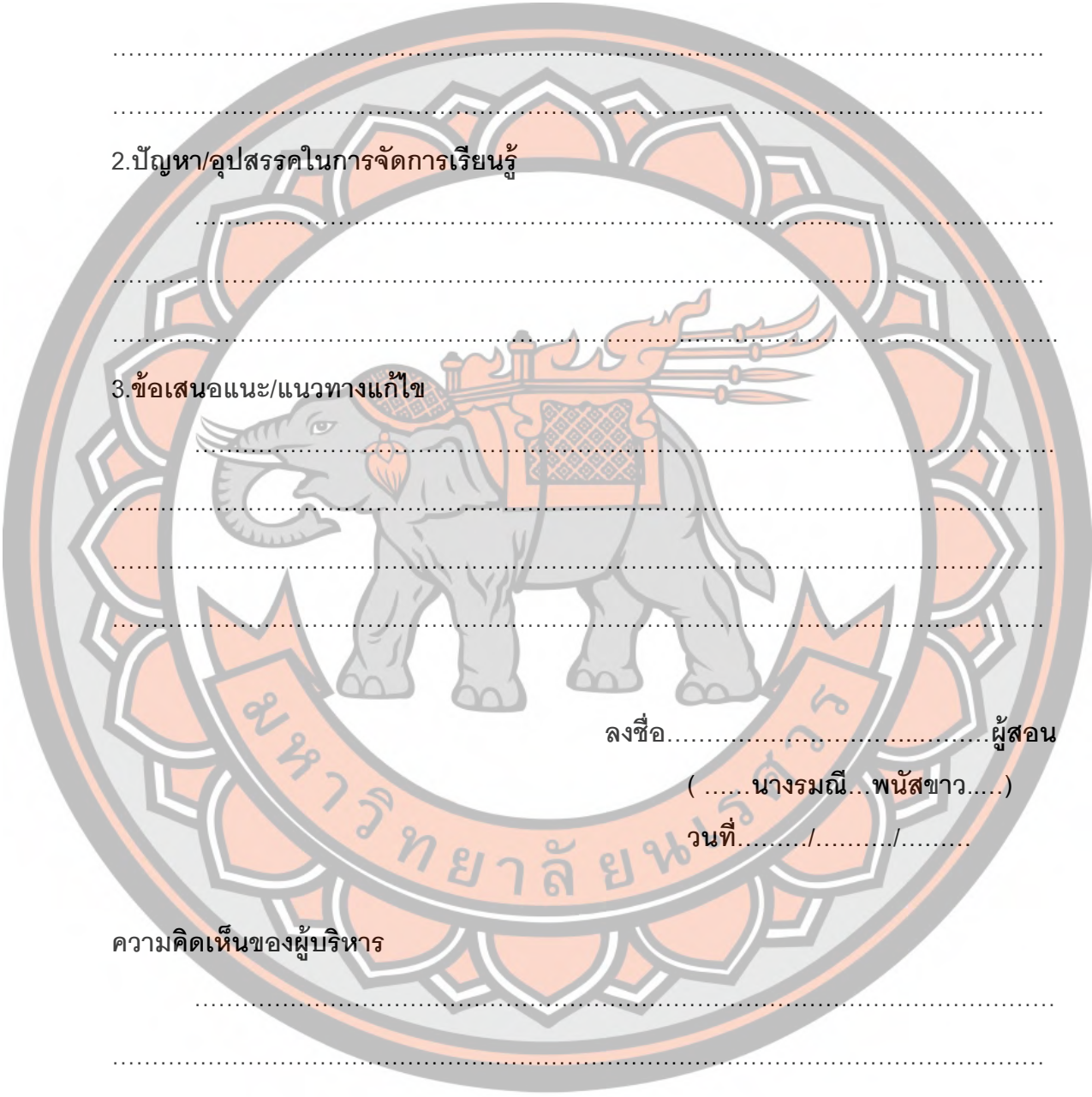
1. A. I've got one nose.
2. A. She is my mother.
3. C. It is a chair.

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ผลการจัดการเรียนรู้

2. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

3. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข



ลงชื่อ.....ผู้สอน
 (.....นางรมณี.....พันสีขาว.....)
 วันที่...../...../.....

ความคิดเห็นของผู้บริหาร

ลงชื่อ.....
 (.....นายศรัณย์.....ชูเวช.....)
 วันที่...../...../.....



ประวัติผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยพระนคร

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	รมณี พันัสขาว
วัน เดือน ปี	13 มิถุนายน 2527
ที่อยู่ปัจจุบัน	179 หมู่ 5 ตำบลหัวรอ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดปากฟิงตะวันตก อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 62300
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครูอัตราจ้าง
ประสบการณ์ทำงาน	พ.ศ.2551 โรงเรียนวัดตาปะขาวหาย อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 62300
	พ.ศ.2553 โรงเรียนวัดปากฟิงตะวันตก อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 62300
ประวัติการศึกษา	ศศ.บ.(ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
	พ.ศ.2550