



การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ
PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โดย

นางสาวกมลวรรณ หาญประเสริฐ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ
PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF WRITING FOR COMMUNICATION ABILITIES
TO ENGLISH LANGUAGE BY USING PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL
CO-OPERATES WITH GAME FOR STUDENTS PRIMARY 3



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education CURRICULUM AND INSTRUCTION
Department of Curriculum and Instruction
Academic Year 2024
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โดย	นางสาวกมลวรรณ หาญประเสริฐ
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อุบลวรรณ ส่งเสริม
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม อาจารย์ ดร. สุวิมล สพฤกษ์ศรี

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิวัฒน์ บุญสม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อุบลวรรณ ส่งเสริม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ดร. สุวิมล สพฤกษ์ศรี)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ ดร. เขมณัฏฐ์ มั่งศิริธรรม)

630620121 : หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ PWIM, การสอนโดยใช้เกม, ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ

นางสาว กมลวรรณ หาญประเสริฐ: การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อุบลวรรณ ส่งเสริม

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22 คน ด้วยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model ร่วมกับเกม 2) แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model ร่วมกับเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) สถิติทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

ผลการวิจัย พบว่า

1. ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

630620121 : Major CURRICULUM AND INSTRUCTION

Keyword : PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM)/ Game/ Writing for

Communication Abilities to English Language

MISS Kamonwan HARNPRASERT : The Development of Writing for Communication Abilities to English Language by Using PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL Co-Operates with Game for Students Primary 3 Thesis advisor : Assistant Professor Ubonwan Songserm

The purposes of this research were to 1) compare the English communicative writing ability of students primary 3 before and after learning through the PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with games and 2) examine the satisfaction of students primary 3 after learning through the PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with games. The sample group by cluster random sampling that was used in this research consisted of 22 students, primary 3 from Wattakramen School, who were studying in the second semester of the 2024 academic year. The research instruments included: 1) lesson plans using the PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with games 2) an English communicative writing ability test and 3) a satisfaction questionnaire regarding the PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with games. The statistics used for data analysis were mean (), standard deviation (SD) and dependent t-test.

The results were as follows

1. The English communicative writing ability of third-grade students was significantly higher after learning with the PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL co-operates with games than before, at a significant level of .05.

2. The overall satisfaction of the third-grade students with the Picture Word Inductive Model co-operates with games was high.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีเนื่องมาจากได้รับความกรุณาเป็นอย่างสูงจาก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุบลวรรณ ส่งเสริม ซึ่งท่านได้ให้คำปรึกษาทั้งด้านวิชาการ ตรวจสอบและแนะนำเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง

รวมไปถึงให้กำลังใจ คอยชี้แนะแนวทางการทำวิทยานิพนธ์ในทุกด้าน ตลอดระยะเวลาในการศึกษา และการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ และขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม และอาจารย์ ดร. สุวิมล สพฤกษ์ศรี อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ให้คำปรึกษา แนะนำและเพิ่มเติมในข้อที่บกพร่องด้วยความเอาใจใส่และให้กำลังใจเสมอมา ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัฒน์ บุญสม ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และ รองศาสตราจารย์ ดร.เขมณัฐ มิ่งศิริธรรมผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้สมบูรณ์กระทั่งสำเร็จลุล่วง ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณท่าน รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วัฒนวัฒนวรชัย รองศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎา วรพิน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิทักษ์ สุพรรณโณภาพ และ อาจารย์ ดร.มณฑนา พันธุ์ดี ผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอขอบพระคุณผู้บริหาร และคณะครูโรงเรียนวัดตะคร้ำเอนทุกท่านที่ให้ความกรุณาอำนวยความสะดวก และช่วยเหลือตลอดระยะเวลาการศึกษา และการเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างดียิ่ง

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ขอขอบคุณเพื่อน พี่ และน้อง นักศึกษาสาขาหลักสูตรและการสอน และกัลยาณมิตรในชีวิตทุกคน ที่ได้กรุณา ให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และให้กำลังใจตลอดมา

ขอขอบคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนการศึกษาในระดับปริญญาโทมาโดยตลอด ด้วยเล็งเห็นความสำคัญอย่างมากของการศึกษา และคอยอบรมตักเตือน ผลักดัน ตลอดจนคอยให้กำลังใจผู้วิจัยมาเสมอจนประสบความสำเร็จลุล่วงด้วยดี และขอกราบขอบพระคุณผู้มีพระคุณทุกท่านในชีวิตของผู้วิจัยที่มอบโอกาสให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้และประสบความสำเร็จจวบจนทุกวันนี้

กมลวรรณ หาญประเสริฐ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
คำถามการวิจัย.....	9
วัตถุประสงค์.....	9
สมมติฐาน.....	9
ขอบเขตการวิจัย.....	9
นิยามศัพท์.....	10
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	12
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	13
1. หลักสูตรสถานศึกษา.....	14
1.1 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน.....	14
1.2 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ และโครงสร้างรายวิชา.....	15
2. การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL.....	24
2.1 แนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL.....	24

2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL	25
2.3 แผนภูมิรูปภาพ (Picture Word Chart).....	30
2.4 ข้อดีหรือจุดเด่นของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ...	31
3. การสอนโดยใช้เกม	32
3.2 ประเภทของเกม	33
3.3 ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม.....	36
3.4 การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม.....	39
4. ความสามารถด้านการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ	41
4.1 ความสำคัญของการเขียน.....	42
4.2 รูปแบบของการเขียน.....	44
4.3 เกณฑ์การประเมินการเขียนสื่อสาร.....	45
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	48
5.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODE	48
งานวิจัยในประเทศ.....	48
งานวิจัยต่างประเทศ.....	49
5.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมในการศึกษา.....	50
งานวิจัยในประเทศ.....	50
งานวิจัยต่างประเทศ.....	52
5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถด้านการเขียน	52
งานวิจัยในประเทศ.....	52
งานวิจัยต่างประเทศ.....	53
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	56
แบบแผนการวิจัย.....	56
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	57

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	57
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ	61
การเก็บรวบรวมข้อมูล	68
การวิเคราะห์ข้อมูล	70
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	71
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม	71
ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม	72
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	76
สรุปผลการวิจัย	77
อภิปรายผลการวิจัย	77
ข้อเสนอแนะ	80
ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้	80
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	81
รายการอ้างอิง	82
ภาคผนวก	88
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	89
ภาคผนวก ข การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	92
ภาคผนวก ค ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	118
ประวัติผู้เขียน	187

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตารางโครงสร้างรายวิชา	16
ตารางที่ 2 ตารางแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย	21
ตารางที่ 3 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL	29
ตารางที่ 4 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนสอนโดยใช้เกม	38
ตารางที่ 5 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม	40
ตารางที่ 6 การวิเคราะห์วินิจัยการเขียน	46
ตารางที่ 7 ตารางแสดงแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย	58
ตารางที่ 8 ตารางเกณฑ์การวัดการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษรายข้อ	64
ตารางที่ 9 ตารางเกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ	65
ตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม	71
ตารางที่ 11 ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม	72
ตารางที่ 12 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 What's the weather like?... 93	
ตารางที่ 13 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Happy Season	95
ตารางที่ 14 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 What are you wearing? 97	
ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถด้าน การเขียนสื่อสารของนักเรียน	99
ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถด้าน การเขียนสื่อสารของนักเรียน	106

ตารางที่ 17 ตารางค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมก่อนเรียน และค่าความเชื่อมั่น.....	113
ตารางที่ 18 ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมหลังเรียน และค่าความเชื่อมั่น	115
ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน	117



สารบัญรูปภาพ

หน้า

แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย.....	8
---	---



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ (United Nations) โดยในเป้าหมายที่ 4 จากทั้งหมด 17 เป้าหมายได้ระบุไว้ว่าทั่วโลกต้องมีการศึกษาที่เท่าเทียมและทั่วถึง โดยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ทุกคน (United Nations, Department of Economic and Social Affairs, 2023) ซึ่งในประเทศไทยนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 มีพัฒนาการก้าวหน้าเป็นอย่างมากในการบรรลุเป้าหมายในส่วนของผู้ที่ได้รับการศึกษาในระดับประถมศึกษา โดยอัตราการลงทะเบียนเรียนรวมในประเทศกำลังพัฒนาเพิ่มสูงถึงร้อยละ 91 ในปี 2558 และจำนวนประชากรเด็กทั่วโลกที่ไม่ได้รับการศึกษาปรับลดลงได้เกือบครึ่ง (รายงานการสังเคราะห์ตัวชี้วัดด้านการศึกษาไทยตามกรอบเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน, 2560:15) นอกจากนี้ อัตราของผู้ที่มีความสามารถในการอ่านออกเขียนยังเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก โดยผลความสำเร็จนั้นครอบคลุมถึงการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพ เนื่องจากการศึกษาเป็นการขับเคลื่อนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาอย่างยั่งยืน (รายงานการสังเคราะห์ตัวชี้วัดด้านการศึกษาไทยตามกรอบเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน, 2560:16) อีกทั้งการขาดโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาและการทักษะความรู้ที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพในอนาคต ของเยาวชนที่มีครัวเรือนยากจนข้ามรุ่น ส่งผลให้เยาวชนต้องเข้าสู่ตลาดแรงงานในฐานะแรงงานทักษะต่ำ หรือแรงงานกึ่งมีทักษะเท่านั้น ซึ่งนอกจากจะส่งผลกระทบต่อระดับรายได้และคุณภาพชีวิตของเยาวชนในอนาคต ยังเป็นปัจจัยที่เสี่ยงต่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ จึงต้องขจัดปัญหา เพื่อให้เยาวชนที่มีปัญหาครัวเรือนยากจนข้ามรุ่นได้รับโอกาสได้รับการศึกษา และเพิ่มพูนทักษะได้อย่างเต็มศักยภาพ จนหลุดพ้นจากความยากจนได้อย่างยั่งยืน (แผนพัฒนาสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 : 97-98)

สืบเนื่องมายังแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ 2560-2579 กล่าวว่าทักษะของประชากรในศตวรรษที่ 21 ทั่วโลกตั้งเป้าหมายสร้างให้ได้และไปให้ถึงความต้องการกำลังคนยุค 4.0 ผลจากการเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจ สังคม และสถานการณ์สังคมสูงวัยส่งผลให้ทุกประเทศทั่วโลกกำหนดทิศทางการผลิต และพัฒนากำลังคนของประเทศตนให้มีทักษะและสมรรถนะระดับสูง มีความสามารถเฉพาะทางมากขึ้น และในด้านมุมมองความต้องการอัตราแรงงานไร้ฝีมือและมีความชำนาญไม่มากพอจะถูกสับเปลี่ยนด้วยกลไกประดิษฐ์และเทคโนโลยีสมัยใหม่มากขึ้น การจัดการเรียนการสอนใน

ปัจจุบันจึงต้องพัฒนาเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับแนวการสร้างและการพัฒนากำลังอัตราแรงงาน โดยต้องเน้นย้ำกับการจัดการศึกษาซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสามารถ และมีทักษะที่สอดคล้องกับ ศตวรรษที่ 21 ได้รับความรู้ความสามารถและความชำนาญ(สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) รวมไปถึงทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตโดยอาจกล่าวได้ว่าผู้เรียนจะสามารถสร้างอาชีพและเปลี่ยนแปลงสภาพเศรษฐกิจกับสภาพสังคมให้ดีขึ้นได้ โดยทักษะสำคัญและเป็นทักษะที่จำเป็นในโลก ศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยทักษะที่เรียกตามคำย่อว่า 3Rs คือทักษะการอ่านออก(Reading) ทักษะ การเขียนได้(Writing) และทักษะการคิดเลขเป็น(Arithmetic) นอกจากการสอนทักษะการพูดและฟัง ที่เป็นสิ่งสำคัญแล้วการเขียนซึ่งเป็นทักษะหนึ่งของการสื่อสารก็เป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก ซึ่ง Blink(2020) ได้กล่าวถึงการเขียนว่า ช่วยให้ผู้บุคคลต่างๆได้รับข้อมูลสื่อสารสามารถทำงานร่วมกันได้ ไปจนถึงการแจ้งเตือนต่างๆ และมนุษย์เราได้รับประโยชน์จากงานเขียนทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และความรู้ที่เป็นลายลักษณ์อักษร อีกทั้งการเขียนเป็นทักษะชีวิตไม่ใช่แค่ทักษะที่เกี่ยวข้อง กับงานเท่านั้น เพราะการเขียนเป็นพื้นฐานที่ผู้อื่นตัดสินการเรียนรู้ ค่านิยม ความคิด และผลงานของ บุคคลนั้นที่มีต่อสังคม โดยไม่คำนึงถึงอาชีพซึ่งทุกคนต้องเขียนเพื่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ทั้งที่เป็นการ เขียนแบบไม่เป็นทางการและการเขียนแบบเป็นทางการ ทั้งรายงาน การเขียนกรอกข้อมูลสมัครงาน ข่าวประชาสัมพันธ์ หรือแม้กระทั่งข้อความแสดงความเสียใจ กล่าวได้ว่าทักษะการเขียนเป็น ตัวกำหนดว่าจะได้รับการตอบสนองจากการรับสารผ่านการเขียน และการเขียนยังเป็นทักษะที่ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ การสื่อสารผ่านการเขียนช่วยให้ผู้เขียนสามารถ แสดงออกถึงมุมมองหรือความคิดได้อย่างเป็นระบบ การฝึกฝนการเขียนทำให้บุคคลมีโอกาพัฒนา ทักษะการจัดเรียงความคิดและนำเสนอต่อผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (European Commission : 2023)

อย่างไรก็ตามแม้นักเรียนจะได้รับการศึกษาเพื่อตอบสนองตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ 2560-2579 แต่การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน จากรายงานการประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียนสื่อความ โรงเรียนวัด ตะคร้ำเอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 รายวิชาภาษาอังกฤษ บ่งชี้ว่าความสามารถทางการ เขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 56.52 มีความสามารถในการเขียนสื่อ ความอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเทียบกับเกณฑ์ประเมินของโรงเรียน โดยยังไม่ถึงระดับดีเยี่ยมในค่า เป้าหมายที่เกณฑ์ร้อยละ 75.00 ของรายวิชา รวมทั้งในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษจากการแบบ สังเกตพฤติกรรมการเรียนด้านการเขียน นักเรียนยังขาดความถูกต้องในการเขียนคำศัพท์และประโยค อาจเป็นเพราะนักเรียนบกพร่องทางด้านการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนที่หลากหลายและเป็น ระบบ เพราะฉะนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นการเขียนคำศัพท์และประโยคในการสื่อสาร โดยเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของ เรื่องใกล้ตัวตามความเหมาะสมโดยให้รายละเอียดที่ตนเอง และผู้อื่นสามารถเข้าใจได้ การที่นักเรียนมีความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นการสร้างโอกาสให้ตนเองเพื่อต่อยอดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นยังประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตในอนาคตมากยิ่งขึ้น การพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพนั้น ครูผู้สอนได้ตระหนักถึงการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ฝึกพัฒนาตนเองจากกิจกรรมหรือการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการเขียนของตนเองและฝึกทักษะการเขียนทางภาษาอังกฤษในบริบทที่เหมาะสม สอดคล้องและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและระดับการพัฒนาทักษะการเขียนตามช่วงวัยของนักเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ซึ่งสง่า วงศ์ไชย (2562) ได้อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น เพื่อปรับปรุงปัญหาการอ่านเขียน และการจัดการเรียนรู้ทางด้านภาษาของผู้เรียนในระดับเบื้องต้นซึ่งใช้รูปภาพเป็นตัวกลางเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ ผ่านการใช้ทักษะการอ่านและเขียนอันเป็นทักษะการสื่อสารที่ใช้เป็นประจำในชีวิต และตามที่ พิริยา หาญบำรุงธรรม (2565: 24) อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นวิธีสอนที่ริเริ่มโดย Calhoun ซึ่งเป็นเทคนิคการสอนแบบบูรณาการเพื่อสร้างและพัฒนาทักษะการอ่านและเขียน และเป็นวิธีสอนที่อาศัยภาพที่ผู้เรียนคุ้นเคยเพื่อโยงให้เกิดความสามารถในการจดจำคำศัพท์โดยผ่านการพูดและการฟัง

จากการศึกษาวิจัยของ สุพัตรา ศรีธรรมมา (2562) เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิด มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM กับแผนผังความคิดและศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 22 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อได้เรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิดมีผลการประเมินความสามารถในการอ่านสะกดคำและความสามารถในการเขียนสะกดคำ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 และจากงานวิจัยของ สุนิสา มามีสุข (2563) เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL และศึกษาความพึงพอใจต่อการ

จัดการเรียนรู้ดังกล่าว มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 29 คน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรม รวมถึงสะกดคำได้ถูกต้องเมื่อเห็นรูปภาพ อีกทั้งสามารถเขียนสื่อสารโดยใช้แผนภูมิรูปภาพได้ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ควรจัดการเรียนรู้ร่วมกับเกม จะทำให้เกิดความน่าสนใจในกระบวนการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เพราะการสอนโดยใช้เกมตามที่ สுகนธ์ สีนรพานนท์ (2561) กล่าวคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน โดยจากงานวิจัยของสิริกร หอมกระโทก และ กัญญาวิติ แสงงาม(2564) เรื่อง การพัฒนาความสามารถการอ่านและการเขียนสะกดคำ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีกลุ่มเป้าหมายการวิจัย จำนวน 17 คน ของโรงเรียนบ้านหวาย(หวายวิทยานุกูล) อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด มีผลพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ได้ผลจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านสะกดคำ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ ผ่านเกณฑ์ประเมิน โดยได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้น และ ทั้ง 17 คน ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ได้ผลจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ ผ่านเกณฑ์ประเมิน โดยได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป และงานวิจัยของสุภัทรพงษ์ ผลินยศ และ สุรกานต์ จักร (2566) เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 คน โรงเรียนบ้านแวงยาง กุดตะเข้ มีผลพบว่า ผลการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เมื่อสิ้นสุดวงรอบที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 74.16 เมื่อไปเทียบกับเกณฑ์ พบว่า การจัดการเรียนรู้วงรอบที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70 มีนักเรียน 1 คน ทำคะแนนในการทำแบบทดสอบท้ายวงรอบที่ 1 ไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ในวงรอบที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 89.16 และมีผู้ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ ร้อยละ 80 ทั้งหมด 4 คน คิดเป็นร้อยละ 100

จากเหตุผลดังกล่าวนำมาสู่ข้อสรุปว่า ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้จากการปฏิบัติและเข้าร่วมกิจกรรมเป็นผลทำให้นักเรียนเกิดทักษะการเขียนเพื่อสื่อสาร ความรู้ด้านคำศัพท์ที่ได้จากการทำความเข้าใจ ความสนุกสนานจากเกมได้อย่างลึกซึ้งและสามารถนำไปใช้ได้ตลอดเวลาและเกิดประโยชน์ในภายหน้า

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL และแนวคิดการใช้เกมในการสอน แนวคิดของความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ รวมไปถึงศึกษาและสังเคราะห์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL และขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL จากนักวิจัยและนักการศึกษาคือ 1) Calhoun (2000) 2) สง่า วงศ์ไชย (2562) 3) สุพัตรา ศรีธรรมมา (2562) 4) สุนิสา มามีสุข (2563) 5) กนกพร จันทะกล และจิระพร ชะโน (2564) และ 6) พิริยา หาญบำรุงธรรม และ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2565) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปภาพเป็นสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนสืบเสาะหาคำศัพท์ผ่านภาพที่เห็น โดยเริ่มจากภาพของสิ่งที่คุ้นเคยหรือใกล้ตัวก่อนไปยังสิ่งที่ไกลตัวออกไป เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเพิ่มพูนคำศัพท์และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์หรือการสังเกตตลอดจนนำไปสู่การส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาและแก้ไขปัญหาด้านการเขียนทั้งในระดับคำศัพท์ประโยคหรือข้อความได้ดีขึ้น และจากการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM สรุปได้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1) เลือกรูปภาพและระบุคำ ขั้นที่ 2) เชื่อมโยง ขั้นที่ 3) จัดกลุ่มและทบทวนคำ ขั้นที่ 4) เพิ่มคำและตั้งชื่อขั้นที่ 5) แต่งประโยค และขั้นที่ 6) อ่านและทบทวน

2. แนวคิดของการใช้เกมในการสอน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยแนวคิดของการใช้เกมในการสอนจาก 1) Franco, Paul F. and DeLuca, Deborah A. (2019) 2) สุนันท์ สนิธพานนท์ (2562) 3) กุลิสรา จิตรขญาวนิช

และเกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ (2564) และ 4) สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (2566) พบว่า การใช้เกมที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ ออกแบบและสอดคล้องเนื้อหาวิชาที่สอน เพื่อสนับสนุน ดึงดูด กระตุ้นความสนใจในเรื่องที่เรียน รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้มีการทำกิจกรรมร่วมกันและมีกฎเกณฑ์กติกาการเล่น เกม ได้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และช่วยให้ครูผู้สอนสำรวจความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคนด้วย โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์ ขั้นตอนการใช้เกมในการสอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่1) ขั้นเตรียมและอธิบาย ขั้นที่2) สาธิต ขั้นที่3) เล่นเกม ขั้นที่4) วิเคราะห์วิจารณ์ และขั้นที่5) สรุป

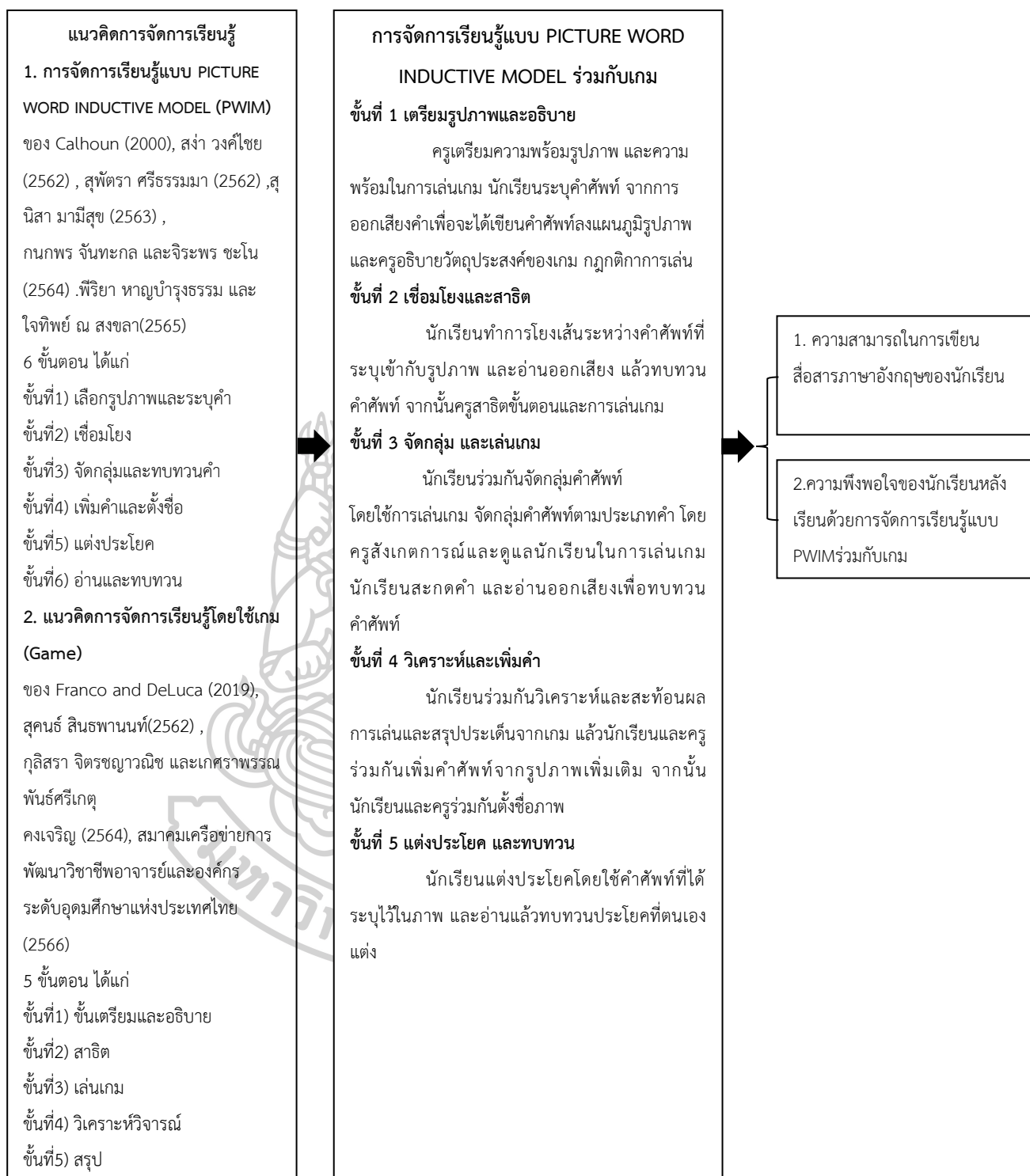
3. แนวคิดของความสามารถด้านการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ

จากการศึกษาเอกสารจาก 1)Cambridge University(2020) 2)ERIC(2020) 3)British Council(2021) และ 4)EPAL(2023) พบว่า ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษเป็น ทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างข้อความที่ชัดเจน มีจุดประสงค์ และเป็นระบบ โดยใช้ ไวยากรณ์ คำศัพท์ และโครงสร้างประโยคที่เหมาะสม การเขียนที่ดีไม่เพียงแต่ช่วยในการถ่ายทอด ข้อมูลและแนวคิดได้อย่างชัดเจนและตรงประเด็น แต่ยังมีผลอย่างมากในทุกสถานการณ์ ทั้ง ในด้านการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน ความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่ จำเป็น บุคคลที่เขียนได้ดีต้องเข้าใจโครงสร้างประโยค ไวยากรณ์ และคำศัพท์ที่ถูกต้อง การพัฒนา ทักษะการเขียนควบคู่กับการอ่าน ซึ่งจะช่วยเสริมความเข้าใจในรูปแบบประโยค คำศัพท์ใหม่ ๆ และช่วยพัฒนาการเขียนให้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้การสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพและเป็นทักษะ สำคัญในฐานะประชากรโลก การเขียนยังช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ ช่วยให้ ผู้เขียนสามารถแสดงออกมุมมองหรือความคิดได้อย่างเป็นระบบ การฝึกฝนทักษะการเขียนอย่าง สม่าเสมอ จะช่วยให้ผู้เขียนสามารถจัดเรียงและนำเสนอโครงสร้างความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นจากการศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL แนวคิดการสอนโดยใช้เกม และแนวคิดของความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ สังเคราะห์และได้รับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODELร่วมกับ เกมซึ่งจะนำมาใช้ในกระบวนการวิจัยและออกแบบกิจกรรมเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ทางภาษาโดยเฉพาะในด้านการเขียน โดย PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ใช้ภาพเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงคำศัพท์และ เนื้อหากับความเข้าใจของนักเรียน ภาพจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสืบเสาะคำศัพท์ใหม่ๆ จากสิ่งที่พวกเขาเห็น เพิ่มพูนความรู้ทางภาษาและช่วยให้เกิดการเขียนที่มีคุณภาพมากขึ้น โดยเฉพาะในขั้นตอน สุดท้ายที่ให้นักเรียนแต่งประโยคและบททวน การเรียนรู้จากภาพยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียน ซึ่งมีผลโดยตรงต่อความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น อีกทั้งแนวคิด

การใช้เกมในการสอน เสริมสร้างความสนุกสนานและความร่วมมือในชั้นเรียน โดยเกมมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนเรียน ช่วยให้ผู้ได้รับประสบการณ์การใช้ภาษาในบริบทที่แตกต่างไปจากการเรียนรู้ปกติ และยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการเขียนที่นักเรียนต้องเรียนรู้การใช้ภาษาที่ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ รวมถึงความสามารถในการวิเคราะห์และวิจารณ์ผลการเขียนของตนเองและผู้อื่น ส่วนความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นทักษะที่รวมความรู้ในเรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ และโครงสร้างประโยค การเรียนรู้ผ่านวิธี PWIM และการใช้เกมเข้ามาช่วยสามารถทำให้นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนที่ชัดเจนและสอดคล้องกับหลักการใช้ภาษาที่ถูกต้อง นอกจากนี้การฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเขียนและการสื่อสารได้ดีขึ้นในทุกๆ บริบทและผู้วิจัยได้สังเคราะห์และสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ได้ทั้งหมด 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมรูปภาพและอธิบาย โดยครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และครูเตรียมความพร้อมในการเล่นเกมนำให้นักเรียนระบุคำศัพท์ จากการออกเสียงคำเพื่อจะได้เขียนคำศัพท์ลงไปในแผนภูมิรูปภาพ และครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่นเกมนักเรียน ต่อมาขั้นที่ 2 เชื่อมโยงและสาธิต โดยนักเรียนทำการโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพ อ่านออกเสียงและทบทวนคำศัพท์ จากนั้นครูสาธิตขั้นตอนและการเล่นเกมนำสู่ขั้นที่ 3 จัดกลุ่ม และเล่นเกม ทำให้นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์โดยใช้การเล่นเกมนำเพื่อจัดกลุ่มคำตามประเภทของคำ ซึ่งครูสังเกตการณ์และดูแลนักเรียนในการเล่นเกมนำ ต่อมานักเรียนสะกดคำ และอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง จนถึงขั้นที่ 4 วิเคราะห์และเพิ่มคำ ซึ่งนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลการเล่นเกม สรุปประเด็นจากการเล่นเกม จากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันเพิ่มคำศัพท์จากรูปภาพเพิ่มเติม และนักเรียนและครูร่วมกันตั้งชื่อภาพ และขั้นสุดท้ายขั้นที่ 5 แต่งประโยค และทบทวน โดยนักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำศัพท์ที่ได้ระบุไว้ในภาพและนักเรียนอ่านและทบทวนประโยคที่ตนเองแต่ง เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารของผู้เรียน นำไปสู่กรอบแนวคิดในการวิจัยดังแผนภูมิที่ 1 ในหน้าถัดไป



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย

คำถามการวิจัย

- 1.ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL กับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

สมมติฐาน

นักเรียนมีความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนท่าเรือ-ตะคร้ำเอน ทั้งหมด 8 แห่ง คือ 1)โรงเรียนวัดท่าเรือ(อุตสาหะวิทยาการ) 2)โรงเรียนวัดใหม่เจริญผล 3)โรงเรียนบ้านหนองตาแพ่ง 4)โรงเรียนวัดสำนักคร้อ 5)โรงเรียนบ้านหนองตาคง 6)โรงเรียนบ้านรางกระต่าย 7)โรงเรียนบ้านบึงวิทยา และ8)โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2 จำนวน 129 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
- 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน จำนวน 22 คน ด้วยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ
- 2) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับการเล่นเกม

3. เนื้อหาที่ใช้

เนื้อหาที่ใช้ คือ คำศัพท์เกี่ยวกับบุคคล และเรื่องใกล้ตัวของนักเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ13101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระและมาตรฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร และสาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก โดยใช้เนื้อหาทางงานวิจัยด้วยคำศัพท์ หน่วยที่ 5 All year round เรื่อง Weather เรื่อง Season และ เรื่อง Clothes โดยแบ่งเป็น แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ใช้ระยะเวลาในการทดลอง โดยแบ่งออกเป็นระยะเวลาที่ดำเนินตามแผนการจัดการเรียนรู้ละ 5 ชั่วโมง จำนวน 3 แผน รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง หากรวมการดำเนินการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนใช้เวลาทั้งสิ้น 17 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

นิยามศัพท์

การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) หมายถึง กระบวนการเรียนการสอน โดยใช้รูปภาพเป็นสำคัญเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นหาคำศัพท์ผ่านภาพที่เห็น โดยเริ่มจากภาพสิ่งที่คุ้นเคยหรือใกล้ตัวก่อนและโยงไปยังสิ่งที่ไกลตัวออกไป เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพินิจคำศัพท์และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์หรือการสังเกต ตลอดจนนำไปสู่การส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาและแก้ไขปัญหาด้านการเขียนทั้งในระดับคำศัพท์ ประโยคหรือข้อความได้ดีขึ้น โดยจากการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ PWIM ได้มาซึ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังนี้ 1) เลือกรูปภาพและระบุคำ 2) เชื่อมโยง 3) จัดกลุ่มและทบทวนคำ 4) เพิ่มคำและตั้งชื่อ 5) แต่งประโยค และ 6) อ่านและทบทวน

การใช้เกมในการสอน หมายถึง การคัดสรรเกมมาจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยในการตอบคำถาม หรือ Quiz Games เพราะมุ่งเน้นให้นักเรียนตอบคำถาม และเป็นการฝึกฝนนักเรียนให้เป็นไปตามช่วง

วัย และเกมตอบคำถาม(Quiz Games) ตรงกับตัวชี้วัดในหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คือ ตัวชี้วัด ต 1.3 ป.3/1 พุดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว และตัวชี้วัด ต1.3 ป3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน และเพื่อสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 จัดกลุ่มและเล่นเกม รวมทั้งนักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์โดยใช้การเล่นเกม เพื่อจัดกลุ่มคำศัพท์ตามประเภทของคำ นักเรียนเล่นเกม สะกดคำ แล้วอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง เพื่อสนับสนุน ดึงดูด กระตุ้น ความสนใจในเรื่องที่เรียน รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้มีการทำกิจกรรมร่วมกันและมีกฎเกณฑ์กติกาการเล่นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และช่วยให้ครูผู้สอนสำรวจความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน และจากการสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมได้มาซึ่งขั้นตอน คือ ขั้นที่1)ขั้นเตรียมและอธิบาย ขั้นที่2) สาธิต ขั้นที่3) เล่นเกม ขั้นที่4) วิเคราะห์วิจารณ์ และขั้นที่ 5) สรุป

การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนร่วมกันระหว่างรูปแบบ PWIM กับการสอนโดยใช้เกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังนี้ ขั้นที่ 1 เตรียมรูปภาพและอธิบาย ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงและสาธิต ขั้นที่ 3 จัดกลุ่ม และเล่นเกม ขั้นที่ 4 วิเคราะห์และเพิ่มคำ และขั้นที่ 5 แต่งประโยค และทบทวน

ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ หมายถึง การเขียนคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน คือ เรื่อง Weather, Season, Clothes ซึ่งสามารถเรียบเรียงออกมาผ่านการเขียน โดยผู้เรียนจะต้องเขียนคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษโดยผ่านเกณฑ์การเขียนคำให้ถูกต้อง การเว้นวรรคคำในประโยคอย่างถูกต้อง และเขียนประโยคอย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ โดยเป็นการเขียนสื่อสารซึ่งวัดความสามารถด้วยการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร และแบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ชุด จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียน 1 ชุด มีจำนวน 10 ข้อ ในรูปแบบอัตนัยซึ่งมีเกณฑ์ในการประเมิน ได้แก่ 1) การเขียนตัวอักษรที่ถูกต้อง 2) การสะกดคำอย่างแม่นยำ 3) ความถูกต้องของไวยากรณ์ทางภาษา 4) ใจความสำคัญหรือแนวคิดที่ต้องการสื่อสาร 5) การเว้นระยะระหว่างตัวอักษรและคำ และ 6) ลักษณะของลายมือ

ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพทางความรู้สึกด้านจิตใจที่เกิดขึ้นของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มีทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ 5 ข้อ ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้และวิธีสอน 5 ข้อ และด้านที่ 3 ด้านการนำไปใช้ 5 ข้อ รวมทั้งหมดจำนวน 15 ข้อโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ (Rating Scale)

นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน ภาคเรียน
ที่ 2 ปีการศึกษา 2567

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เป็นแนวทางให้ครู และผู้ที่สนใจในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาความ
สารสำหรับการเขียนสื่อสารในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE
MODEL ร่วมกับเกม
2. นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ รวมถึงทักษะการอ่าน
และการพูดจากกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม
3. โรงเรียนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL
ร่วมกับเกม หรือสามารถนำแนวทางการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอนผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรสถานศึกษา

- 1.1 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน
- 1.2 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ และโครงสร้างรายวิชา

2. การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM)

- 2.1 แนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL
- 2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL
- 2.3 แผนภูมิรูปภาพ (Picture Word Chart)
- 2.4 ข้อดีหรือจุดเด่นของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL

3. การสอนโดยใช้เกม

- 3.1 แนวคิดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
- 3.2 ประเภทของเกม
- 3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
- 3.4 การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

4. ความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร

- 4.1 ความสำคัญของการเขียน
- 4.2 รูปแบบของการเขียน
- 4.3 เกณฑ์การประเมินการเขียนสื่อสาร

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL
- 5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม
- 5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถด้านการเขียน

1. หลักสูตรสถานศึกษา

1.1 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน

หลักสูตรโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน พุทธศักราช 2567 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560 (หลักสูตรโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน, 2567: 2-3) มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม ตระหนักถึงความเป็นพลเมืองไทยและเป็นปวงประชากรของโลก ถือหลักการประชาธิปไตยซึ่งมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีความรู้และความสามารถระดับพื้นฐาน รวมทั้งทัศนคติที่ดีต่อการศึกษาคือ การทำหน้าที่ตามอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต ให้มีความสามารถและความชำนาญในกระบวนการคิด สื่อสาร และเทคโนโลยี เน้นผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะที่สำคัญถึง 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสารเพื่อสื่อสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

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

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

1.2 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ และโครงสร้างรายวิชา

จากการศึกษาและทบทวนหลักสูตรสถานศึกษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยใช้ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560 (หลักสูตรโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน, 2567: 258-259) โดยใช้ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตร ของโรงเรียนวัดตะคร้ำเอนจังหวัดกาญจนบุรี สามารถแสดงคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ และโครงสร้างรายวิชาในรายวิชาสำหรับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รหัสวิชา อ13101 ดังนี้

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน รหัสวิชา อ13101 รายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 120 ชั่วโมง/ปี อธิบายไว้ดังต่อไปนี้ นักเรียนต้องเข้าใจคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยคและบทพูดเข้าใจง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เข้าใจคำ กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว สัญลักษณ์ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ชื่อประเทศต่างๆ อาหารและเครื่องดื่ม จำนวน สถานที่ เวลา ยาเสพติด เวลาว่าง และนันทนาการ อ่านและเขียนคำศัพท์ที่เป็นข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนตะคร้ำเอนหรือจังหวัดกาญจนบุรีภาษาอังกฤษ อ่านเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว หรือนิทานที่มีภาพประกอบ คำศัพท์เกี่ยวกับสาระการ เข้าใจประโยค บทสนทนา บทอ่านเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว หรือนิทานง่ายๆ บอกคำศัพท์เกี่ยวกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เข้าใจประโยค บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง คำศัพท์ สำนวนและประโยคที่ใช้บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆใกล้ตัว หรือเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง เพื่อใช้ขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว เข้าใจภาษาท่าทางในการสื่อสารของเจ้าของภาษา บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของภาษาอังกฤษและภาษาไทย ให้นักเรียนอ่านเขียนประเทศต่างๆและความแตกต่างทางวัฒนธรรมอย่างง่ายในอาเซียนเป็นภาษาอังกฤษ โดยใช้กระบวนการกลุ่มและกระบวนการคิด ในการฝึกออกเสียง ฟัง พูด อ่านและเขียน ถาถามตอบและสนทนาโต้ตอบ และสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการกิจกรรมการเรียนรู้ มีวินัย

มีคุณลักษณะ 5 ด้านของโรงเรียนสุจริต และค่านิยม 12 ประการ รวมถึงการรวบรวมความรู้และ
แสวงหาความเพลิดเพลินจากภาษาอังกฤษ น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ และ
สามารถแสดงตัวชี้วัดทั้งหมด 18 ตัวชี้วัดโดยระบุเป็นตัวชี้วัดระหว่างทาง และตัวชี้วัดปลายทาง

ตัวชี้วัดของวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รหัสวิชา อ13101
สามารถแสดงได้ดังนี้

มาตรฐานที่	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
ต1.1	ป.3/1,ป.3/3	ป.3/2,ป.3/4
ต1.2	ป.3/1,ป.3/2,ป.3/3,ป.3/4,ป.3/2	-
ต1.3	ป.3/2	ป.3/1
ต2.1	ป.3/1,ป.3/2	ป.3/3
ต2.2	ป.3/1	-
ต3.1	ป.3/1	-
ต4.1	-	ป.3/1
ต4.2	-	ป.3/1
รวม	ตัวชี้วัดระหว่างทาง 12 ตัวชี้วัด	ตัวชี้วัดปลายทาง 6 ตัวชี้วัด
รวมทั้งหมด 18 ตัวชี้วัด		

ตารางที่ 1 ตารางโครงสร้างรายวิชา

รหัสวิชา อ13101 ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 120 ชั่วโมง

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชม.)	น้ำหนัก คะแนน	ภาระงาน /ชิ้นงาน
1	Hello Friends	ตัวชี้วัดระหว่าง ทาง ต1.1 ป3/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ ฟังหรืออ่าน ต1.2 ป3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำ สั้นๆ ง่ายๆ ในการ สื่อสารระหว่าง บุคคลตามแบบที่	นักเรียนเรียนรู้ เกี่ยวกับการทบทวนตัวอักษร ภาษา อังกฤษ การเทียบเสียง ตัวอักษรต่างๆ การทักทาย การถามตอบข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับตนเอง การแนะนำ ตนเอง การเข้าใจประโยค สื่อสารในห้องเรียน สื่อสาร โดยใช้คำสั่ง คำขอร้อง ขอ บ คุ ณ ขอ โท ษ ใน ห้องเรียนได้ คำศัพท์เกี่ยวกับ	1.Hello Vocabulary and Sentence -Repeat the alphabet A-Z -Repeat Hi/Hello/ Good morning /Good afternoon/Good evening/I am sorry. -How are you?/ I'm fine. Thank you. And you? -Nice to see you. /Nice to see you too. -Goodbye. /Bye. /See you soon/later.	35	25	-แบบฝึกหัด -ใบงาน -กิจกรรม การสนทนา - แบบทดสอบ ย่อย

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชม.)	น้ำหนัก คะแนน	ภาระงาน /ชิ้นงาน
		ฟัง ต1.2 ป3/2 ใช้คำสั่งและคำ ขอร้องง่าย ๆ ตาม แบบที่ฟัง ต 1.2 ป.3/3 บอกความต้องการ ง่าย ๆ ของตนเอง ตามแบบที่ฟัง ต1.2 ป3/4 พูดขอและให้ ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อน ตามแบบที่ฟัง ต1.2 ป3/5 บอกความ รู้สึกของตนเอง ตัวชี้วัด ปลายทาง ต1.1 ป3/2 อ่านออกเสียง คำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบท พูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตาม หลักการอ่าน	ประเทศต่างๆ การถามตอบ เพื่อให้ข้อมูล การเรียนรู้ เกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน ความมีวินัย และเรื่องเวลา อย่างง่ายได้	-Thanks. /Thank you. /Thank you very much. /You're welcome. -Classroom Language - Look at the, please. /Open the, please. /Close the....., please. /Turn on the, please. /Turn off the, please. /Please, ... /May I go out? / May I come in? /Please take a queue. /Take a queue, please. /Don't make a loud noise, please. Please don't make a loud noise. /Can you help me, please? 2.Country Vocabulary and Sentence -Where are you from? / I'm from..... -Are you from.....? / Yes, I am /No, I'm not 3.Routine Vocabulary -Daily routine <i>Sentence</i> -What are you doing?/I'm.....			
2	Yummy	ตัวชี้วัดระหว่าง ทาง ต 1.2 ป.3/3 บอกความต้องการ ง่าย ๆ ของตนเอง ตามแบบที่ฟัง ตัวชี้วัด ปลายทาง ต1.3 ป3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของ	ระบุคำศัพท์ และสื่อสาร ประโยคง่ายๆ เกี่ยวกับสิ่งใกล้ ตัว และข้อมูลประจำวัน เช่น การบอกเวลา อาหารและ เครื่องดื่ม ความต้องการ หรือรวมไปถึงสิ่งของ กีฬา และคำกริยาแสดงการ กระทำได้	1.Food and drink Vocabulary food and drink -some /any Sentence -What do you want to eat?/ I want some..... 2. Fruit and Vegetable Sentence What's fruit do you like.....? -I like	10	10	-แบบฝึกหัด -ใบงาน -กิจกรรม การสนทนา

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชม.)	น้ำหนัก คะแนน	ภาระงาน /ชิ้นงาน
		บุคคล สัตว์ และ สิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน		3.Time Vocabulary and Sentence -telling the time -What time is it?/ It's..... O'clock 4.Sport Vocabulary -kind of Sports Sentence -What is your favorite sport? / My favorite sport is.....			
3	Lifestyle	<u>ตัวชี้วัดระหว่าง ทาง</u> ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ ตรงตาม ความหมายของ กลุ่มคำและ ประโยคที่ฟัง ต 1.2 ป.3/3 บอกความต้องการ ง่าย ๆ ของตนเอง ตามแบบที่ฟัง ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูล เกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว <u>ตัวชี้วัด</u> <u>ปลายทาง</u> ต4.2 ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศเพื่อ รวบรวมคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องใกล้ตัว	เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับ สถานที่ยานพาหนะและ กิจกรรมยามว่าง โดยบอก หรือระบุ คำรวม ทั้งใช้ ประโยคเพื่อสนทนาเกี่ยวกับ ยานพาหนะ สถานที่ และ กิจกรรมยามว่างเช่น บอก เกี่ยวกับการเดินทางไปยัง สถานที่ต่างๆ บอกทิศทาง และตำแหน่ง และบอกกริยา การกระทำได้	1.Place Vocabulary - place - preposition of place (behind, Infront of, near) Sentence -Tell the direction Where the....., please? /it's..... 2.Vehicle Vocabulary Vehicle Sentence -...(Subject).....go to.....(place)....by..... (vehicle)..... 3.Free time Vocabulary -free time and sport Sentence -What's doing? / I'm +..... /He's...../She's..... -Verb and -ing	15	15	-แบบฝึกหัด -ใบงาน -กิจกรรม การสนทนา - แบบทดสอบ ย่อย
4	My Family	<u>ตัวชี้วัดระหว่าง ทาง</u> ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์	บอก ข้อมูล และ สนทนาพื้นฐานเกี่ยวกับ ตนเอง ครอบครัว เพื่อน การ นับจำนวน 1-50 การบอก จำนวน สีและรูปร่าง และ	1.Family Vocabulary -Family Member Sentence -How old is...? /..... years old.	35	25	-แบบฝึกหัด -ใบงาน -กิจกรรม การสนทนา -

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชม.)	น้ำหนัก คะแนน	ภาระงาน /ชิ้นงาน
		ตรงตาม ความหมายของ กลุ่มคำและ ประโยคที่ฟัง ต1.2 ป3/4 พูดขอและให้ ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อน ตามแบบที่ฟัง ต1.3 ป3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของ บุคคล สัตว์ และ สิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน ตัวชี้วัด ปลายทาง ต1.1 ป3/4ตอบ คำถามจากการฟัง หรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือ นิทานง่ายๆ ต1.3 ป3/1 พูดให้ข้อมูล เกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว	เรื่องโรงเรียน ความชอบ วิชาต่างๆ ได้	-Adjective/ small, big, tall, short,.... -Is it....? / Yes, it is /No, it is not - What is this?/What is that? 2.Number Vocabulary Number 1 – 50 Sentence -How many.....are there? 3.Color and Shape Vocabulary -pink, blue, red, ... -circle, triangle, rectangle, ... Sentence -(shape)...have.....(color)... 4.School Sentence -What's the school's name?/ My school name is -What are your favorite subjects? /I like ...(subject).. and ...(subject)... -There is/ There are -Where is the ...(Things at school)....? /It is in a/an ...(places at school).... -There is a/an ...(Things at school)..../ -There are.....			แบบทดสอบ ย่อย
5	All year round (หน่วยที่ ใช้ในการ วิจัย)	ตัวชี้วัดระหว่าง ทาง ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ ตรงตาม ความหมายของ กลุ่มคำและ ประโยคที่ฟัง ต 3.1 ป3/1 บอก คำศัพท์ที่	นักเรียนรู้คำศัพท์และ ประโยคในการสื่อสาร เกี่ยวกับ สภาพอากาศ ฤดูกาล เสื้อผ้า/เครื่องแต่ง กาย ความสัมพันธ์ระหว่าง ฤดูกาล อากาศและการแต่ง กาย สามารถความแตกต่าง ระหว่าง สภาพอากาศของ ท้องถิ่นกับสภาพอากาศที่อื่น หรือระหว่างประเทศไทยกับ กลุ่มประเทศอื่น	1.Weather Vocabulary -hot/cold/rainy /windy/cloudy/snowy/sunny/stor my/ Sentence -What the weather like today? /It's.....(weather)..... 2.Season Vocabulary -Winter/Autumn/	15	15	-แบบฝึกหัด -ใบงาน -กิจกรรม การสื่อสาร ผ่านการฟัง พูดสนทนา การอ่าน และการ เขียน - แบบทดสอบ

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชม.)	น้ำหนัก คะแนน	ภาระงาน /ชิ้นงาน
		เกี่ยวข้องกับกลุ่ม สาระการเรียนรู้ อื่น ต1.3 ป3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของ บุคคล สัตว์ และ สิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน ตัวชี้วัด ปลายทาง ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูล เกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว ต4.2 ป.3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศเพื่อ รวบรวมคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับใกล้ตัว		Spring/Summer(EU) -rainy season/cold season/ Sentence -What is your favorite season? /My favorite season is.....(season)..... 3.Clothes Vocabulary -shirt /sweater /hat/gloves/skirt/shoes/jacket /trousers /shorts Sentence -What are you wearing in...(season)? /I'm wearing...clothes)....			บ
6	Let's Play	ตัวชี้วัดระหว่าง ทาง ต2.1 ป3/2 ต2.1 ป3/3 ต3.1 ป3/1 ตัวชี้วัด ปลายทาง ต4.2 ป3/1	เรียนรู้คำศัพท์ ประโยค การ ทำกิจกรรมเข้าใจหะ ร้อง เพลงเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ เป็นเทศกาลของเจ้าของ ภาษา เทศกาลของไทย รวม ไปถึงเทศกาลที่คล้ายคลึงกัน ของในกลุ่มประเทศสมาชิก อาเซียน	1.Month Vocabulary -12 months Sentence - When is..... / It's on..... 2.Festivals Vocabulary and sentence -Christmas -New Year -Halloween -Thai festival - Loy krathong Songkran, Nation day, Children day 3.Question Vocabulary and sentence -Wh-Question -Yes/No Question	10	10	-แบบฝึกหัด -ใบงาน -ชิ้นงาน -กิจกรรม การสนทนา - แบบทดสอบ ย่อย

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชม.)	น้ำหนัก คะแนน	ภาระงาน /ชิ้นงาน
				-Basic information about ASEAN			
รวมทั้งหมด					120	100	

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยได้ใช้หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง All year round อันได้แก่เนื้อหา เรื่อง Weather(สภาพอากาศ) เรื่อง Season(ฤดูกาล) และเรื่อง Clothes(เสื้อผ้า/เครื่องแต่งกาย) จำนวน 15 ชั่วโมง โดยสามารถแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย

หน่วย ที่	แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)						1
5	1	What's the weather?	ตัวชี้วัดระหว่าง ทาง ด 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมาย ของกลุ่มคำและ ประโยคที่ฟัง ด 3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่ม สาระการเรียนรู้ อื่น	นักเรียนสามารถ ระบุคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับสภาพ อากาศ สามารถ เขียนคำศัพท์เรื่อง สภาพอากาศและ สามารถเขียน ประโยคเพื่อให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ สภาพอากาศได้ และ สามารถรวบรวม คำศัพท์อื่น ที่สอดคล้องกับ สภาพอากาศได้ ถูกต้องผ่านการ เรียนรู้ทาง ภาษาอังกฤษ	1.Weather(สภาพอากาศ) Vocabulary(คำศัพท์) -hot/cold/rainy /windy/cloudy/snowy/sunny/stormy Sentence(ประโยค) -What the weather like today? /It's.....	5

หน่วย ที่	แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
5	2	Happy season	<u>ตัวชี้วัดระหว่าง ทาง</u> ด 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมาย ของกลุ่มคำและ ประโยคที่ฟัง ด 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่ม สาระการเรียนรู้ อื่น	นักเรียนสามารถ ระบุคำศัพท์โดย เป็นคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับ ฤดูกาลอีกทั้ง สามารถเขียน คำศัพท์เรื่อง ฤดูกาล และเขียน ประโยคเพื่อให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ ฤดูกาลและสภาพ อากาศได้ถูกต้อง และนักเรียน สามารถรวบรวม คำศัพท์ อื่นที่สอดคล้องกับ เรื่องฤดูกาลได้โดย ผ่านการเรียน ภาษาอังกฤษ	<u>2.Season(ฤดูกาล)</u> <u>Vocabulary</u> -Winter/Autumn/ Spring/Summer(EU) -rainy season/cold season/ <u>Sentence</u> -What is your favorite season? / My favorite season is.....	5
5	3	What are you wearing?	<u>ตัวชี้วัดระหว่าง ทาง</u> ด 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ ตรงตาม ความหมาย ของกลุ่มคำและ ประโยคที่ฟัง ด1.3 ป.3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของ บุคคล สัตว์ และ สิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน <u>ตัวชี้วัด ปลายทาง</u> ด 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูล เกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว	นักเรียน สามารถระบุ คำศัพท์เกี่ยว ข้องกับเสื้อผ้า และเครื่อง แต่งกาย อีกทั้ง สามารถเขียน คำศัพท์เรื่อง เสื้อผ้า/เครื่องแต่ง กาย และเขียน ประโยคเพื่อให้ ข้อมูลเกี่ยวกับ เสื้อผ้าเครื่องแต่ง กายให้สอดคล้อง กับสภาพ อากาศ และฤดูได้ รวมไปถึงนักเรียน สามารถจัด หมวดหมู่ คำศัพท์สภาพ อากาศและการ แต่งกายอีกทั้ง	<u>3.Clothes(เสื้อผ้า/เครื่องแต่งกาย)</u> <u>Vocabulary</u> -shirt /sweater/hat/gloves/skirt/shoes/jacket /trousers/shorts/ <u>Sentence</u> -What are you wearing in...(season)? /I'm wearing.....(clothes).....	5

หน่วย ที่	แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
			ต4.2 ป.3/1 ใช้ภาษาต่าง ประเทศเพื่อ รวบรวมคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องใกล้ตัว	นักเรียนสามารถ รวบรวมศัพท์อื่นที่ สอดคล้องกับเรื่อง เสื้อผ้าเครื่องแต่ง กาย ผ่านการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ		
การทดสอบหลังเรียน (Pro-test)						1
รวม						17

จากตารางแสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผู้วิจัยใช้หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 What's the weather? 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Happy season และ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 What are you wearing? ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหาเรื่อง Weather(สภาพอากาศ) Season(ฤดูกาล) และเรื่อง Clothes(เสื้อผ้า/เครื่องแต่งกาย) โดยดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้เป็นระยะเวลาแผนละ 5 ชั่วโมง ดังนั้นรวมทั้งสิ้นใช้เวลารวม 15 ชั่วโมง ทั้งนี้ได้ระบุตัวชี้วัดที่ใช้ในไว้จำนวน 5 ตัวชี้วัด ประกอบด้วย 1.ตัวชี้วัดระหว่างทาง มี 3 ตัวชี้วัด คือ 1.1)ต1.1 ป 3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง 1.2)ต1.3 ป3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟังหรืออ่าน และ1.3)ต 3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น 2.ตัวชี้วัดปลายทาง มี 2 ตัวชี้วัด คือ 2.1)ต1.3 ป 3/1 พุดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว และ ตัวชี้วัดสุดท้าย 2.2)ต 4.2 ป3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวอีกทั้งมีการทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง และการทดสอบหลังเรียนอีก 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้นใช้เวลา 17 ชั่วโมง

2. การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL

2.1 แนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใน PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL มีผู้อธิบายแนวคิดไว้ดังต่อไปนี้

Calhoun (2000: 21) อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) เป็นระบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ศิลปะโดยผ่านการใช้รูปภาพ ซึ่งเป็นรูปภาพของสิ่งของและการกระทำที่ผู้เรียนคุ้นเคยมากระตุ้นคำศัพท์ของพวกเขาผ่านการฟังและพูด อีกทั้งครูผู้สอนจะใช้ PWIM ในการจัดการเรียนรู้ทั้งกับรายชั้นเรียน รายกลุ่ม และรายบุคคล ซึ่งการจัดการเรียนรู้นี้ดั่งกล่าวนำไปสู่การสืบเสาะค้นหาคำศัพท์ การเพิ่มพูนคำศัพท์ผ่านการเขียนและอ่าน การค้นพบหลักโครงสร้างและเสียงของคำ รวมไปถึงวิเคราะห์และสังเกตการเรียนรู้ด้วยการเขียนและอ่าน

สง่า วงศ์ไชย (2562: 1117) ได้อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเพื่อปรับปรุงปัญหาการอ่านเขียนและการจัดการเรียนรู้ทางด้านภาษาของผู้เรียนระดับเบื้องต้นซึ่งใช้รูปภาพเป็นตัวกลาง ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ผ่านการใช้ทักษะการอ่าน และการเขียนอันเป็นทักษะการสื่อสารที่ใช้เป็นประจำในชีวิตประจำวันทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนก่อเกิดความเข้าใจในความหมายและรูปคำศัพท์แล้วจึงนำไปสู่การสร้างข้อความ ประโยค และย่อหน้า และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างทางภาษาพื้นฐานทางการอ่านและเขียนและต่อยอดการเรียนรู้ระดับสูงต่อไป

สุพัตรา ศรีธรรมมา (2562: 36) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL คือการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ภาพเป็นส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้เพื่อเขียนสะกดคำให้ถูกต้องโดยใช้ประสิทธิภาพของสมองผ่านการรับรู้ทางสายตา และแปลผลรูปภาพนั้นให้ก่อให้เกิดเป็นตัวอักษร ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนมากกว่าเดิม

สุนิสา มามีสุข (2563: 38) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL คือ การจัดการเรียนรู้ที่ใช้รูปภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษา การอ่าน และเขียน คำศัพท์ ตลอดจนส่งเสริมความคิดจากการเรียนรู้ส่วนประกอบย่อยไปหาใหญ่ โดยผู้เรียนทุกช่วงวัยสามารถใช้เรียนภาษาได้ อีกทั้งภาพที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ควรมาจากสิ่งที่นักเรียนรู้จัก หรือเรียนแล้วซึ่งก็คือเริ่มเรียนจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวขยายไปยังสิ่งที่ไกลตัวออกไปหรือยังไม่เคยได้เรียนสิ่งนั้นมาก่อน และยังได้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้ได้ดีและเรียนรู้ได้โดยตรง สามารถนำมาใช้ได้กับทุกวิชา ทุกระดับชั้น และยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

กนกพร จันทะกล และ จิระพร ชะโน (2564: 221) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL หรือ PWIM ซึ่งก็คือการจัดการเรียนรู้แบบการอ่านและเขียนจาก

รูปภาพ โดยนำรูปภาพมาเป็นสื่อการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการอ่านและเขียน จากคำศัพท์ที่เห็นในภาพ

พริยา หาญบำรุงธรรม และจิตทิพย์ ณ สงขลา (2565: 24) อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นวิธีสอนที่ริเริ่มโดย Calhoun(คาลฮูน) ซึ่งเป็นเทคนิคการสอนแบบบูรณาการ เพื่อสร้างและพัฒนาทักษะการอ่านและเขียน และเป็นวิธีสอนที่อาศัยภาพที่ผู้เรียนคุ้นเคย เพื่อเชื่อมโยงให้เกิดความสามารถในการจดจำคำศัพท์โดยผ่านการพูดและฟัง

ดังนั้นผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปภาพเป็นสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนสืบเสาะหาคำศัพท์ผ่านภาพที่เห็น โดยเริ่มจากภาพของสิ่งที่คุ้นเคยหรือใกล้ตัวก่อนไปยังสิ่งที่ไกลตัวออกไป เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเพิ่มพูนคำศัพท์และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์หรือการสังเกต ตลอดจนนำไปสู่การส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาและแก้ไขปัญหาด้านการเขียนทั้งในระดับคำศัพท์ ประโยคหรือข้อความได้ดีขึ้น โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ซึ่งจะสามารถอธิบายเป็นลำดับถัดไป

2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL

เนื่องมาจากการสืบค้นและศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL พบขั้นตอนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว โดยสามารถแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model ได้ดังต่อไปนี้

Calhoun (2000: 23) กล่าวว่า ครูผู้สอนจะใช้ PWIM ในการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้นี้ไปสู่การสืบเสาะค้นหาคำศัพท์ เพิ่มพูนคำศัพท์ผ่านการอ่านและเขียน และได้อธิบายว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM มี 10 ขั้นตอนโดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

- 1) เลือกรูปภาพ
- 2) สอบถามนักเรียนเพื่อระบุว่าพวกเขาเห็นอะไรบ้างจากรูปภาพ
- 3) ติดป้ายกำกับยังรูปภาพที่ต้องการระบุ (โยงเส้นจากรูปภาพหรือพื้นที่ ที่ต้องการจะระบุคำศัพท์ จากนั้นพูดคำศัพท์ แล้วเขียนคำศัพท์ลงไป โดยครูถามนักเรียนเพื่อให้พวกเขาสะกดคำโดยการเปล่งเสียงออกมา แล้วจึงให้นักเรียนอ่านออกเสียงทั้งคำ)
- 4) นักเรียนอ่านออกเสียงและทบทวนคำศัพท์จากแผนภูมิรูปภาพ
- 5) ครูบอกนักเรียนให้อ่านคำศัพท์ หากจำเป็นและต้องการจำแนกคำออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ ให้ใช้การโยงเส้นเพื่อระบุแนวความคิดง่าย ๆ เช่น พยัญชนะต้น หรือคำคล้องจอง เป็นการทบทวนทั้งชั้นพร้อมกัน

- 6) นักเรียนอ่านและทบทวนแผนภูมิรูปภาพ ออกเสียงคำศัพท์ สะกดคำ และออกเสียงอีกครั้ง
- 7) เพิ่มคำศัพท์หากต้องการ โดยเพิ่มลงในแผนภูมิรูปภาพและคลังคำศัพท์
- 8) ครูชี้ให้นักเรียนให้ตั้งชื่อแผนภูมิรูปภาพ โดยบอกให้นักเรียนคิดจากข้อมูลที่มีในแผนภูมิรูปภาพ ว่าพวกเขาต้องการอธิบายข้อมูลเหล่านั้นอย่างไร
- 9) ให้นักเรียนสร้างประโยค 1 ประโยค จากนั้นเพิ่มเป็นหลายประโยค หรือเป็นย่อหน้าโดยใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปภาพ และให้จัดกลุ่มประโยคต่างๆ โดยการใส่ประโยคอย่างมีแบบแผนจะนำไปสู่ย่อหน้าที่ดีได้
- 10) อ่านและทบทวนประโยค รวมไปถึงย่อหน้าด้วย

สง่า วงศ์ไชย (2562: 1120) อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นการสอนเพื่อปรับปรุงปัญหาด้านการอ่านเขียน และการจัดการเรียนรู้ทางด้านภาษาของผู้เรียนในระดับเบื้องต้นซึ่งโดยรูปภาพเป็นตัวกลางเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ และกล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL มีทั้งหมด 4 ขั้นตอน โดยสามารถแสดงได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกและระบุคำศัพท์จากภาพ

- 1.1) ครูเลือกรูปภาพประกอบ ด้วยสิ่งของหรือเหตุการณ์ที่นักเรียนรู้จักคุ้นเคย จากนั้นนำเสนอแผนภูมิรูปภาพ
- 1.2) กระตุ้นนักเรียนด้วยวิธีต่างๆ เพื่อให้เกิดการสังเกต และช่วยกันระบุสิ่งที่ปรากฏในแผนภูมิภาพ
- 1.3) นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ เพื่อฝึกการสังเกตและการออกเสียงคำให้ถูกต้อง และนำไปใช้ในการสะกดคำในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงคำศัพท์

- 2.1) ครูกระตุ้นนักเรียนด้วยวิธีต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ และจะสามารถติดบัตร์คำศัพท์ที่นักเรียนระบุให้ตรงกับสิ่งที่ปรากฏในแผนภูมิภาพ
- 2.2) นักเรียนอ่านสะกดคำ นักเรียนจะได้สังเกตรูปและเสียงของคำศัพท์เมื่อสะกดคำศัพท์จะได้จดจำได้

ขั้นที่ 3 จัดกลุ่มคำศัพท์

- 3.1) ครูกระตุ้นนักเรียนด้วยวิธีต่าง ๆ เพื่อให้พวกเขาช่วยกันจัดกลุ่มคำศัพท์ หรือจัดประเภทของคำศัพท์ที่ระบุไว้จากแผนภูมิรูปภาพ
- 3.2) นักเรียนอ่านออกเสียงและอ่านสะกดคำศัพท์ เพื่อทบทวนอีกครั้ง

ขั้นที่ 4 ประยุกต์ใช้คำศัพท์

- 4.1) ครูเพิ่มคำศัพท์ เพื่อให้สอดคล้องกับวัยของนักเรียนในแผนภาพ
- 4.2) ครูกระตุ้นโดยใช้วิธีต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนตั้งชื่อแผนภูมิภาพโดยดูจากสิ่งที่ปรากฏในแผนภูมิภาพ และบรรยายเกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏในแผนภูมิภาพ
- 4.3) นักเรียนนำคำศัพท์ที่ระบุไว้สร้างเป็นประโยค และจัดประเภทของประโยคไปสู่การเขียนย่อหน้า
- 4.4) นักเรียนอ่านบททวนประโยคหรือข้อความของตนเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วนของคำศัพท์ที่ได้ระบุไว้

สุพัตรา ศรีธรรมมา (2562: 41) ได้อธิบายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาพเป็นส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้เพื่อเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทน ซึ่งขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน คือ

- 1) ครูเตรียมความพร้อมสื่อบทเรียน โดยเตรียมรูปภาพ และบททวนความรู้ให้นักเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจ และเชื่อมโยงสู่เรื่องที่จะสอน
- 2) นักเรียนสังเกตและระบุสิ่งที่เห็นจากภาพ
- 3) นักเรียนโยงเส้นภาพกับคำศัพท์และอ่านออกเสียง โดยครูเป็นผู้คอยแนะนำ
- 4) นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำหรือจัดกลุ่มคำศัพท์ตามประเภท
- 5) นักเรียนร่วมกับครูเพิ่มคำศัพท์ตามต้องการโดยระบุจากภาพ
- 6) นักเรียนฝึกแต่งประโยคโดยช่วยเขียนจากคำศัพท์
- 7) นักเรียนอ่านและทบทวนประโยค

สุนิสา มามีสุข (2563: 30) ได้อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้รูปภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษา การอ่าน และเขียนคำศัพท์ โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model มีทั้งหมด 6 ขั้นตอน คือ

- 1) นำแผนภูมิรูปภาพติดกระดาน
- 2) โยงภาพที่ตรงกับคำศัพท์ลงบนแผนภูมิรูปภาพ
- 3) อ่านและทบทวนคำศัพท์จากแผนภูมิรูปภาพ
- 4) จัดกลุ่มคำศัพท์
- 5) ฝึกเขียน และแต่งประโยคจากคำศัพท์
- 6) อ่านและทบทวนประโยคที่นักเรียนสร้างขึ้น

กนกพร จันทะกล และ จิระพร ชะโน (2564: 224) กล่าวถึงรูปแบบการสอนแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ก็คือการจัดการเรียนรู้ในแบบการเขียนและอ่านจากรูปภาพ มีรูปภาพ

มาเป็นสื่อ นักเรียนจะเรียนรู้จากคำศัพท์ที่มองเห็นจากภาพ โดยกล่าวว่าการจัดการเรียนรู้นั้นมี 10 ขั้นตอน คือ

- ขั้นที่ 1 เริ่มด้วยการเลือกภาพที่ประกอบด้วยที่มีวัตถุ
- ขั้นที่ 2 ผู้เรียนสังเกต และช่วยกันระบุชื่อคำศัพท์ของสิ่งที่พบในแผนภูมิภาพ
- ขั้นที่ 3 ผู้สอนเชื่อมโยงคำศัพท์ที่ผู้เรียนระบุไว้กับแผนภูมิภาพ
- ขั้นที่ 4 ผู้เรียนอ่านและทบทวนคำศัพท์ที่ระบุไว้จากแผนภูมิภาพ
- ขั้นที่ 5 ผู้เรียนจัดกลุ่ม หรือจำแนกประเภทคำศัพท์ที่ได้ระบุไว้จากแผนภูมิภาพ
- ขั้นที่ 6 ผู้เรียนอ่านและทบทวนคำศัพท์ที่ระบุไว้จากแผนภูมิภาพ
- ขั้นที่ 7 ผู้สอนและผู้เรียนเพิ่มคำ
- ขั้นที่ 8 ผู้เรียนตั้งชื่อของแผนภูมิภาพ
- ขั้นที่ 9 ผู้เรียนนำคำศัพท์ที่ระบุไว้มาสร้างประโยค
- ขั้นที่ 10 ผู้เรียนอ่านและทบทวนการสร้างประโยค และการเขียนย่อหน้าที่สร้างขึ้น

พิริยา หาญบำรุงธรรม และจิตทิพย์ ณ สงขลา (2565: 29) ได้อธิบายถึง PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นเทคนิคการสอนแบบบูรณาการเพื่อสร้างและพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนที่อาศัยภาพที่ผู้เรียนคุ้นเคยให้เกิดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ซึ่งจะมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ว่ามี 4 ขั้นตอนคือ

- 1) การเลือกรูปภาพและระบุคำศัพท์จากภาพ
- 2) การอ่านออกเสียงเพื่อเชื่อมโยงคำและรูป
- 3) การจัดกลุ่มคำ
- 4) การนำไปใช้

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้นสามารถนำมาสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) โดยจะแสดงได้ดังตารางที่ 3 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) ในหน้าถัดไป

ตารางที่ 3 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL

Calhoun (2000)	สง่า วงศ์ไชย (2562)	สุพัตรา ศิริธรรมมา (2562)	สุนิสา มามีสุข (2563)	กนกพร จันทะกล และ จิระพร ชะโน (2564)	พิริยา บำรุงหาญและ จิตทิพย์ ณ สงขลา (2565)	ผู้วิจัย
1)เลือกรูปภาพ 2)นักเรียนระบุว่าสิ่งที่เห็นจากรูปภาพ โดยพูดคำศัพท์ แล้ว เขียนคำศัพท์ลงไป	ขั้นที่ 1 เลือกและ ระบุคำศัพท์ จาก ภาพสิ่งของหรือ เหตุการณ์ที่นักเรียน คุ้นเคย นักเรียน ระบุสิ่งที่ปรากฏใน แผนภูมิภาพ และ ออกเสียงคำศัพท์ให้ ถูกต้อง	1)ครูเตรียม รูปภาพและ กระตุ้นความสนใจ และเชื่อมโยงสู่ เรื่องที่จะสอน 2)นักเรียนสังเกต และระบุสิ่งที่เห็น จากภาพ	1)นำแผนภูมิ รูปภาพติด กระดาน	ขั้นที่ 1 การเลือก ภาพที่ประกอบด้วย ที่มีวัตถุขั้นที่ 2 ผู้เรียนสังเกต และ ช่วยกันระบุชื่อ คำศัพท์ของสิ่งที่พบ ในแผนภูมิภาพ	1) ขั้นตอนรูปภาพ และระบุคำศัพท์	ขั้นที่ 1 เลือกรูปภาพ และระบุคำ ครูเลือกรูปภาพและ นักเรียนระบุคำศัพท์ ผ่านการสังเกต โดย ออกเสียงคำและเขียน คำศัพท์ลงใน แผนภูมิรูปภาพ
3)โยงเส้นจากรูปภาพ เข้ากับคำศัพท์ที่ ต้องการระบุ4)อ่าน และทบทวนคำศัพท์ จากแผนภูมิ	ขั้นที่ 2 เชื่อมโยง คำศัพท์ โดยนักเรียน เชื่อมโยงความรู้เดิม กับความรู้ใหม่ ติด บัตรคำศัพท์ที่นักเรียน ระบุให้ตรงกับสิ่งที่ ปรากฏในแผนภูมิภาพ และอ่านสะกดคำ	3)นักเรียนโยงเส้น ภาพกับคำศัพท์และ อ่านออกเสียง โดย ครูเป็นผู้คอยแนะนำ	2)โยงภาพที่ตรง กับคำศัพท์ลงบน แผนภูมิรูปภาพ 3)อ่านและ ทบทวนคำศัพท์ จากแผนภูมิ รูปภาพ	ขั้นที่ 3 ผู้สอน เชื่อมโยงคำศัพท์ที่ ผู้เรียนระบุไว้กับ แผนภูมิภาพ ขั้นที่ 4 ผู้เรียนอ่าน และทบทวนคำศัพท์ ที่ระบุไว้จากแผนภูมิ ภาพ	2) ขั้นตอนการอ่าน ออกเสียงเพื่อ เชื่อมโยงคำและ รูป	ขั้นที่ 2 เชื่อมโยง นักเรียนโยงเส้น ระหว่างคำศัพท์ที่ ระบุเข้ากับรูปภาพ รวมทั้งอ่านออกเสียง และทบทวนคำศัพท์
5)จำแนกคำศัพท์ ออกเป็นกลุ่มโดยการ โยงเส้นและร่วมกัน ระบุแนวความคิด 6)อ่านออกเสียง และสะกดคำศัพท์เพื่อ ทบทวน	ขั้นที่ 3 จัดกลุ่มคำ ศัพท์ นักเรียนจัด กลุ่มคำศัพท์ หรือจัด ประเภทของคำศัพท์ที่ ระบุไว้จากแผนภูมิ ภาพ อ่านออกเสียง และอ่านสะกดคำศัพท์ เพื่อทบทวนอีกครั้ง	4)นักเรียนร่วมกัน จัดกลุ่มคำหรือจัด กลุ่มคำศัพท์ตาม ประเภท	4)จัดกลุ่มคำศัพท์	ขั้นที่ 5 ผู้เรียนจัดกลุ่ม หรือจำแนกประเภท คำศัพท์ที่ได้รับไว้ จากแผนภูมิภาพ ขั้นที่ 6 ผู้เรียนอ่าน และทบทวนคำศัพท์ที่ ระบุไว้จากแผนภูมิ ภาพ	3) ขั้นตอนการจัด กลุ่มคำ	ขั้นที่ 3 จัดกลุ่มและ ทบทวนคำ นักเรียน ร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์ หรือจัดประเภทคำ จากนั้นสะกดคำ และ อ่านออกเสียงเพื่อ ทบทวน
7)เพิ่มคำศัพท์ลงใน แผนภูมิรูปภาพ 8)ตั้งชื่อแผนภูมิ	ขั้นที่ 4 ประยุกต์ใช้ คำศัพท์ เพิ่ม คำศัพท์ ให้ นักเรียนตั้งชื่อ แผนภูมิภาพ แล้ว	5)นักเรียนร่วมกับ ครูเพิ่มคำศัพท์ ตามต้องการโดย ระบุจากภาพ		ขั้นที่ 7 ผู้สอนและ ผู้เรียนเพิ่มคำ ขั้นที่ 8 ผู้เรียนตั้ง ชื่อของแผนภูมิ ภาพ		ขั้นที่ 4 เพิ่มคำ และตั้งชื่อ ครูและนักเรียน ร่วมกันเพิ่มคำศัพท์ จากรูปภาพ และ ร่วมกันตั้งชื่อรูปภาพ
9)สร้างประโยคและ ย่อหน้า	สร้างประโยคสู่ การเขียนย่อหน้า และนักเรียนอ่าน ทบทวนประโยค	6)นักเรียนฝึกแต่ง ประโยคโดยเขียน จากคำศัพท์	5)ฝึกเขียน และ แต่งประโยคจาก คำศัพท์	ขั้นที่ 9 ผู้เรียนนำ คำศัพท์ที่ระบุไว้ มาสร้างประโยค	4) ขั้นตอนการนำไปใช้	ขั้นที่ 5 แต่งประโยค นักเรียนฝึกฝนแต่ง ประโยคโดยนำคำ จากภาพมาใช้

Calhoun (2000)	สง่า วงศ์ไชย (2562)	สุพัตรา ศรีธรรมมา (2562)	สุนิสา มามีสุข (2563)	กนกพร จันทะกล และ จิระพร ชะโน (2564)	พิริยา บำรุงหาญและ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2565)	ผู้วิจัย
10)อ่านและ ทบทวนประโยค		7)นักเรียนอ่าน และทบทวน ประโยค	6)อ่านและ ทบทวนประโยคที่ นักเรียนสร้างขึ้น	ขั้นที่ 10 ผู้เรียน อ่านและทบทวน การสร้างประโยค และการเขียนย่อ หน้าที่สร้างขึ้น		ขั้นที่ 6 อ่านและ ทบทวน นักเรียนอ่านและ ทบทวนประโยคที่ตน เขียน

จากตารางที่ 3 ตารางการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ผู้วิจัยสามารถสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ว่ามีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่1) เลือกรูปภาพและระบุคำ ครูเลือกรูปภาพ และนักเรียนระบุคำศัพท์ผ่านการสังเกตโดยออกเสียงคำ และเขียนคำศัพท์ลงในแผนภูมิรูปภาพ ขั้นที่2) เชื่อมโยง นักเรียนโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพรวมทั้งอ่านออกเสียงและทบทวนคำศัพท์ ขั้นที่3) จัดกลุ่มและทบทวนคำ นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์หรือจัดประเภทคำ จากนั้นสะกดคำและอ่านออกเสียงเพื่อทบทวน ขั้นที่4) เพิ่มคำและตั้งชื่อ ครูและนักเรียนร่วมกันเพิ่มคำศัพท์จากรูปภาพ และร่วมกันตั้งชื่อรูปภาพ ขั้นที่5) แต่งประโยค นักเรียนฝึกฝนแต่งประโยคโดยนำคำจากภาพมาใช้ และขั้นที่6) อ่านและทบทวน นักเรียนอ่านและทบทวนประโยคที่ตนเขียน ได้แสดงให้เห็นว่าจากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model ได้กล่าวถึงแผนภูมิรูปภาพ โดยจะสามารถแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องของแผนภูมิรูปภาพได้ในลำดับต่อไป

2.3 แผนภูมิรูปภาพ (Picture Word Chart)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่หลากหลายเกี่ยวกับแผนภูมิรูปภาพที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) สามารถแสดงรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้ สง่า วงศ์ไชย (2019: 1119) ได้กล่าวถึง แผนภูมิรูปภาพ (Picture Word Chart) ในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้นักเรียนได้ระบุคำศัพท์ของสิ่งที่พบอาจจะจะเป็นภาพที่เป็นสถานการณ์ เหตุการณ์ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ รวมไปถึงเป็นตัวช่วยให้ครูผู้สอนเชื่อมโยงคำศัพท์กับรูป อีกทั้งช่วยให้ผู้เรียนอ่านและทบทวนคำศัพท์ รวมไปถึงจัดกลุ่มหรือจำแนกประเภทคำศัพท์ที่ระบุไว้ได้

Calhoun (2000: 22) ได้อธิบายเกี่ยวกับ แผนภูมิ Picture word ว่าเป็นวัสดุหรือสื่อการสอนพื้นฐานของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของในแต่ละบทเรียนซึ่งประกอบไปด้วยรูปภาพและคำศัพท์ที่ได้รับ แผนภูมินั้นจะถูกใช้ในบทเรียนอยู่เสมอใน

ขณะที่ครูเขียนคำศัพท์ลงในกระดานโดยคำศัพท์จะอยู่ล้อมรอบรูปภาพ เปรียบเสมือนแผนภูมิเป็นพจนานุกรมที่มีภาพประกอบ

สุพัตรา ศรีธรรมมา (2562: 37) อธิบายว่า แผนภูมิรูปภาพ (Picture Word Chart) เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ที่สำคัญในการกระตุ้นและเชื่อมโยงประสบการณ์ที่เดิมโดยใช้ภาพที่ทำให้เกิดภาษา และเน้นการอ่านออกเสียงโดยมีกระบวนการเชื่อมโยงระหว่างภาพกับคำศัพท์และการอ่านออกเสียง Picture Word Chart เป็นเรื่องเกี่ยวกับที่นักเรียนคุ้นเคย นำไปสู่โครงสร้างหลักทางภาษาอื่น ๆ

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า แผนภูมิรูปภาพ (Picture Word Chart) เป็นสื่อ วัสดุ หรือเครื่องมือสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) โดยแผนภูมิรูปภาพช่วยให้ผู้เรียนได้ระบุคำศัพท์เข้ากับรูปภาพที่เห็น ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ หรือพฤติกรรมตามภาพที่นักเรียนคุ้นเคย อันจะเป็นกุญแจสำคัญของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

2.4 ข้อดีหรือจุดเด่นของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL

การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) มีข้อดีหลายประการที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการเขียนและการเรียนรู้ของนักเรียน

Meliasari, Ngadiso and Marmanto (2018 : 248–258) อธิบายถึง ข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL สามารถแสดงได้ดังนี้

1) การเรียนรู้ที่เน้นภาพและความสนใจ การใช้ภาพกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งนักเรียนจะสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพที่เห็น ทำให้เกิดความเข้าใจในบริบทที่ชัดเจนยิ่งขึ้น และพัฒนาทักษะการเขียนตามลำดับขั้นตอน

2) พัฒนาทักษะการเขียนจากระดับพื้นฐานถึงระดับที่ซับซ้อน PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ได้ช่วยส่งเสริมการเขียนในหลายระดับตั้งแต่การระบุคำศัพท์จนถึงการเขียนประโยคและย่อหน้า นักเรียนได้ฝึกการสังเกตและใช้คำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับภาพนั้นๆ ทำให้การเขียนมีความหมายมากขึ้น

3) การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนหลายระดับ เนื่องจาก PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL มีการปรับรูปแบบการสอนตามความสามารถของผู้เรียน ทำให้เหมาะสมทั้งสำหรับนักเรียนที่มีทักษะพื้นฐานและนักเรียนที่มีทักษะสูงในการพัฒนาทักษะการเขียน

สง่า วงศ์ไชย (2019: 1123) อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นแนวการสอนทักษะทางภาษาให้สัมพันธ์กัน โดยเน้นย้ำการใช้ทักษะภาษา อาทิ การฟัง การพูด การอ่าน

การเขียน และการดู เพื่อเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้จากสถานการณ์ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่อยู่ในรูปภาพ

สุพัตรา ศรีธรรมมา (2562 :39) กล่าวว่า จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ รวมไปถึงทุกขนาดกลุ่มของนักเรียนไปจนถึงทุกช่วงระดับเนื้อหา โดยช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาการอ่านและการเขียนได้ประสบความสำเร็จ และสามารถอ่านและเขียนได้อย่างถูกต้อง

กนกพร จันทะกล (2564: 45) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน โดยระบุขอบเขตให้ผู้เรียนได้ฝึกสะกดอ่านและสะกดเขียนอย่างถูกต้อง ซึ่งอาศัยการเรียนรู้จากการค้นหาคำศัพท์จากการสังเกตรูปภาพและการคิดเพื่อต่อยอดเพิ่มจากรูปภาพ

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) คือ เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเขียนและการอ่าน โดยเน้นการใช้รูปภาพเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาคำศัพท์และทักษะการสื่อสารผ่านการสังเกตและวิเคราะห์ภาพ ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนผ่านภาพ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพที่เห็น ส่งผลให้มีการพัฒนาทักษะการเขียนตามขั้นตอน ตั้งแต่ระดับพื้นฐานไปจนถึงขั้น ส่งเสริมการใช้ทักษะภาษาอย่างบูรณาการ ไม่เพียงแต่การเขียน แต่ยังรวมถึงทักษะการฟัง พูด และอ่าน ทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ยืดหยุ่น ช่วยในการฝึกทักษะการสะกดคำและการสะกดเขียน โดยนักเรียนได้ฝึกฝนการค้นหาคำศัพท์จากการสังเกตรูปภาพและต่อยอดความคิดในการสร้างประโยคและข้อความ การใช้ PWIM จึงเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้และทักษะการใช้ภาษาได้อย่างต่อเนื่อง

3. การสอนโดยใช้เกม

3.1 แนวคิดของการใช้เกมในการสอน

แนวคิดของการใช้เกมในการสอนมีหลากหลาย อาทิ ทิศนา ขัมมณี (2557: 81) ได้กล่าวถึงการสอนโดยใช้เกมว่าเป็นกระบวนการที่ผู้สอนสนับสนุนการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนด ซึ่งการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกฎกติกาการเล่นนั้น ๆ และสามารถนำเนื้อหา ความรู้ในเกม พฤติกรรมในการเล่น วิธีการเล่น และผลของเกมมาสรุปการเรียนรู้และอภิปรายร่วมกัน

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2561: 227) ได้อธิบายว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความสนใจและสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกติกา กฎเกณฑ์ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน

มีกระบวนการในการปฏิบัติงานและอยู่ร่วมกัน เกมแต่ละเกมนั้นอาจมีผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนแข่งขันกัน หรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกันและมีการกำหนดระบบการให้คะแนน หรือวิธีการตัดสินในการแข่งขันให้ชนะหรือแพ้

กุลิสรา จิตรชญาวนิช และเกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ (2564: 80) อธิบายว่าเกมเป็นสิ่งที่น่าสนใจที่ครูนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอน เพราะจะทำให้ให้นักเรียนสนุกสนาน ตื่นเต้น มีความสุขในการเรียน โดยนำเกมที่มีกฎกติกา วิธีการเล่นมาสนับสนุนนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (สมาคม ควอท.) (2565) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและเกิดความผูกพันต่อการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการ สร้างแนวทางที่นำไปสู่ความสำเร็จ อาจหมายถึงไปถึงการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบ และการเคารพกฎกติกา อีกนัยหนึ่งผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญที่แทรกอยู่ในเกม

สรุปได้ว่า แนวคิดของการใช้เกมในการสอนเป็นการใช้เกมที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาวิชาที่สอน เพื่อเป็นการบูรณาการระหว่างความสนุกสนานและการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายชัดเจน โดยเกมไม่เพียงแต่กระตุ้นความสนใจ แต่ยังพัฒนาทักษะต่างๆ ของผู้เรียน เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการจัดการอารมณ์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาและคุณค่าทางสังคมผ่านการเล่นเกมตามกติกา ทั้งนี้ยังเป็นการเสริมสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและส่งเสริมการทำงานร่วมกันและช่วยให้ครูผู้สอนสำรวจความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคนด้วย

3.2 ประเภทของเกม

Dimitra, et al. (2020) กล่าวว่า ประเภทของเกมทางการศึกษาหลัก ๆ มี 7 ประเภท คือ

1. เกมความจำ (Memory games) เช่น บัตรคำศัพท์ เกมที่ต่อสู้อย่างตัวต่อตัว หรือ การดวลกัน
2. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation games) เช่น เกม Plantville
3. เกมเชิงโต้ตอบ (Interactive) โดยจำลองผ่านระบบคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี เช่น เกม Funbrain
4. เกมตอบคำถาม(Quiz games) เช่น เกม Kahoot
5. เกมปริศนา (Puzzles) เช่น เกมอักษรไขว้ (crossword)
6. เกมกลยุทธ์ (Strategy games) เช่น เกม Europa Universalis
7. เกมการทดสอบเสมือนจริง (Reality testing games) เช่น Chemistry VR

Rice (2021) กล่าวว่า การใช้เกมทั้งในแบบการจำลองเสมือนจริงในทางกายภาพ และการจำลองแบบในเกม การสวมบทบาทเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ล้วนแล้วแต่ดึงดูดนักเรียนและสนับสนุนในการสอนเนื้อหาในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ด้วยเกมมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความต้องการของห้องเรียนนั้น ๆ รวมไปถึงประเภทของเกม ดังต่อไปนี้

1. เกมกระดาน
2. การ์ดเกม
3. เกมคำศัพท์
4. วิดีโอเกมส์
5. เกมการจำลอง
6. เกมสวมบทบาท
7. เกมปริศนา

Oblinger, 2006 อ้างถึงใน Rice 2021, กล่าวว่ามีการเสนอแนะบางประการสำหรับการเชื่อมโยงของเกมกับจุดประสงค์ทางการศึกษาแบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้

1. เกมการ์ด สัมพันธ์กับการท่องจำ การจัดจำรูปแบบ และการฝึกฝน
2. เกมเปิดแผ่นป้าย สัมพันธ์กับการตอบสนองอย่างรวดเร็วโดยตระหนักถึงข้อเท็จจริง
3. เกมอาร์เคด สัมพันธ์กับการประสานมือและตา และการประมวลผลภาพ
4. เกมผจญภัย สัมพันธ์กับการแก้ปัญหา

ชัยพร รูปน้อย (อ้างถึงใน สุคนธ์ สินธพานนท์, 2561: 226) ซึ่งได้อธิบายว่า เกมมีหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

1. เกมทั่วไป (General Games) หมายถึง เกมทั่วไปที่เล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นจำนวนมาก
2. เกมแบบผลัด (Relay Games) แข่งขันระหว่างกลุ่มมีอุปกรณ์ช่วย
3. เกมทดสอบ (Test Games) เกี่ยวกับบทเรียนในหลักสูตรใช้เล่นนำเข้าสู่บทเรียน ประกอบบทเรียนหรือสรุปบทเรียนก็ได้
4. เกมสอบประสาท (Sense Games) ใช้ฝึกประสาททำให้เกิดความว่องไว ปฏิบัติได้รวดเร็ว ที่รวดเร็ว ผู้นำเกมจะต้องมีเทคนิคในการสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน
5. เกมเล่นเป็นทีม (Team Games) แบ่งเป็น 2 ทีมหรือมากกว่าก็ได้
6. เกมเงียบ (Quiet Games) ใช้แข่งขันคนเดียวหรือเป็นหมู่ ห้ามใช้เสียง
7. เกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games)

ทิตินา แคมมณี (2563: 366) อธิบายว่า เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษา โดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น

3. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดาน หรือบอร์ด เรียกว่าบอร์ดเกม เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นบุคคลใดบุคคลหนึ่งในเกมนั้น เกมอาจใช้เวลาเล่นเพียง 2 – 3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลายวันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน รวมไปถึงเป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ซึ่งในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้า ไปมาก จึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกม ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

ผู้วิจัยสามารถสรุปประเภทของเกมว่ามีหลายรูปแบบ อาทิ 1) เกมความจำ (Memory Games) เน้นการจดจำข้อมูล เช่น บัตรคำศัพท์ หรือการดวลกัน สอดคล้องกับเกมการ์ดที่ใช้สำหรับการฝึกความจำและการจดจำรูปแบบ 2) เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Games) เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นจะได้ฝึกคิดและตัดสินใจในสถานการณ์เสมือนจริง รวมไปถึงเกมคอมพิวเตอร์ที่จำลองสถานการณ์ตามการพัฒนาของเทคโนโลยี 3) เกมเชิงโต้ตอบ (Interactive Games) เป็นเกมที่มีปฏิสัมพันธ์ผ่านระบบคอมพิวเตอร์สอดคล้อง เกมคอมพิวเตอร์ที่จำลองสถานการณ์และการโต้ตอบซึ่งมีการพัฒนาทางเทคโนโลยีเพื่อช่วยในการเรียนรู้ 4) เกมตอบคำถาม (Quiz Games) เกมที่เน้นการตอบคำถาม สอดคล้องกับเกมที่เกี่ยวข้องกับการทดสอบและฝึกฝน เช่น เกมทดสอบที่ใช้นำเข้าสู่บทเรียน หรือสรุปบทเรียน 5) เกมปริศนา (Puzzles) เป็นเกมที่เน้นการแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์ เช่น เกมอักษรไขว้ ตรงกับเกมที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาหรือการฝึกสมอง เช่น เกมผจญภัย 6) เกมกลยุทธ์ (Strategy Games) เป็นเกมที่เน้นการวางแผนและกลยุทธ์ สามารถเชื่อมโยงกับเกมสวมบทบาทที่ผู้เล่นต้องคิดและตัดสินใจในสถานการณ์และประเภทสุดท้าย 7) เกมการทดสอบเสมือนจริง (Reality Testing Games) คือ เกมที่ใช้ทดสอบความเป็นจริงเสมือน ตรงกับเกมจำลองสถานการณ์ที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ ๆ นอกจากนี้หากแบ่งประเภทของเกมด้วยอุปกรณ์สามารถจำแนกได้ 3 ประเภท ได้แก่ 1) เกมการ์ด ใช้สำหรับการฝึกท่องจำ 2) เกมกระดาน ใช้ในการเรียนรู้ผ่านการจำลองสถานการณ์ และ 3) เกมสวมบทบาท ช่วยให้ผู้เล่นเรียนรู้ผ่านการจำลองสถานการณ์จริงซึ่งประเภทของเกมโดยสามารถพลิกแพลงเป็นการเล่นทั้งรายบุคคลและกลุ่ม รวมไปถึงอุปกรณ์วิธีการเล่นด้วย

3.3 ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม

มีผู้ลำดับขั้นตอนของการใช้เกมในการสอนไว้มากมาย อาทิ ฟรังโก และเดลูกา

Franco and DeLuca (2019) ได้อธิบายขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ ดังนี้
ขั้นที่ 1 ขั้นอธิบาย

ครูแจ้งวัตถุประสงค์ในการเรียนทำการเตรียมการหรือเตรียมสื่อและวัสดุ อธิบายเพื่อให้นักเรียนความเข้าใจในการเล่น และอธิบายกฎกติกาการเล่น

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ

นักเรียนบริหารจัดการภายในกลุ่มของตน แบ่งหน้าที่กันเพื่อดำเนินกิจกรรม การบริหารเวลาให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด รวมถึงใช้สื่อและวัสดุเพื่อดำเนินการเล่น โดยมีครูเฝ้าสังเกตการณ์ หรือบอกคำใบ้

ขั้นที่ 3 ขั้นสะท้อนหรือสอบถาม

นักเรียนร่วมกันอภิปรายหรือวิเคราะห์วิจารณ์การเล่นของแต่ละกลุ่ม โดยใช้คำถามเพื่อเป็นเกณฑ์การประเมิน สะท้อนผลการเล่นเกม ซึ่งครูเป็นผู้ให้คะแนนจากผลการสะท้อนการเล่นซึ่งแสดงถึงทักษะของนักเรียน

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2562: 119-120) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมมี 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 บอกชื่อเกมและจุดประสงค์ของการเล่น

ขั้นที่ 2 จัดสภาพของผู้เรียนให้อยู่ในลักษณะที่ต้องการ

ขั้นที่ 3 อธิบายกฎ กติกา การเล่น

ขั้นที่ 4 สาธิตการเล่น

ขั้นที่ 5 เริ่มเล่นเกม

และขั้นที่ 6 ประกาศผู้ชนะให้รางวัล สรุปประเด็นที่ได้จากเกม

กุลิสรา จิตรชญาวนิช และเกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ คงเจริญ (2564: 81-82) กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมมีทั้งหมด 5 ขั้นตอนดังนี้ 1.ขั้นเตรียมความพร้อม 2.ขั้นอธิบาย 3.ขั้นสาธิตการเล่น 4.ขั้นลงมือเล่นเกม และขั้นสุดท้าย 5. ขั้นวิเคราะห์วิจารณ์ผลหลังการเล่น

สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (สมาคม ควท.) (2566) ได้อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การอธิบายและนำเสนอเกมแก่ผู้เรียน

1.1 ครูชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม รวมถึงเกณฑ์การให้คะแนน และถามความเข้าใจของนักเรียน

1.2 ครูอธิบายกติกาการเล่นเกม และแจ้งให้นักเรียนทราบว่กติกาที่กำหนดไว้เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเกมนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร จากนั้นให้นักเรียนศึกษาคู่มือการเล่นเกม และให้อธิบายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม และซักถามความเข้าใจของนักเรียน

1.3 นักเรียนสาธิตขั้นตอนการเล่นเกม และอาจให้นักเรียนได้ทดลองเล่นเกม เพื่อลดความกังวลตรวจสอบความพร้อม และให้เป็นธรรมชาติแก่นักเรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์เล่นเกมมาก่อน

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้

2.1 ครูให้นักเรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือ ทั้งนี้ครูมอบหมายให้นักเรียนบางคนทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย

2.2 ครูสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้นักเรียนเล่นตามกติกา แจ้งเตือนเวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมของนักเรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

ขั้นตอนที่ 3 การสรุปผลของเกม

3.1 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม

3.2 ครูเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหารายวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่นักเรียนยังไม่เข้าใจหรือยังไม่เข้าใจไม่ครอบคลุม

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมผู้วิจัยสามารถแสดงขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมดังตารางที่ 4 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมมีรายละเอียดในหน้าถัดไป



ตารางที่ 4 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนสอนโดยใช้เกม

Franco and DeLuca (2019)	สุคนธ์ สินธพานนท์ (2562)	กุลิสรา จิตรชญาวนิช และ เกศราพรรณ พันธ์ศรีเกตุ คงเจริญ (2564)	สมาคมเครือข่ายการ พัฒนาวิชาชีพอาจารย์ และองค์กร ระดับอุดมศึกษาแห่ง ประเทศไทย (2566)	ผู้วิจัย (2567)
ขั้นที่ 1 ขั้นอธิบาย ครูแจ้งวัตถุประสงค์ใน การเรียนรู้ เตรียมการ เตรียมสื่อและวัสดุ อธิบายการเล่น และ อธิบายกฎกติกาการเล่น	ขั้นที่ 1 บอกชื่อเกม และจุดประสงค์ของการ เล่น ขั้นที่ 2 จัดสภาพของ ผู้เรียนให้อยู่ในลักษณะที่ ต้องการ ขั้นที่ 3 อธิบายกฎ กติกา การเล่น	ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบาย	ขั้นที่ 1 อธิบายและ นำเสนอเกม ครูชี้แจง วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เกณฑ์การให้คะแนน และถามความเข้าใจ นักเรียน อธิบายกติกา การเล่น และแจ้ง กติกาการเล่น และสาธิต ขั้นตอนการเล่น	ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมและ อธิบาย ครูเตรียมความพร้อมใน การเล่น และอธิบาย วัตถุประสงค์ของการ เรียนรู้ และอธิบายกฎ กติกาแก่นักเรียน
	ขั้นที่ 4 สาธิตการเล่น	ขั้นที่ 3 สาธิตการเล่น		ขั้นที่ 2 สาธิต ครูสาธิตขั้นตอน และ การเล่น
ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ นักเรียนจัดการกลุ่ม ของตน แบ่งหน้าที่ทำ กิจกรรม บริหารเวลา ใช้สื่อและวัสดุในการเล่น ครูเฝ้าสังเกตการณ์ หรือบอกคำใบ้	ขั้นที่ 5 เริ่มเล่นเกม	ขั้นที่ 4 ลงมือเล่นเกม	ขั้นตอนที่ 2 การดำเนิน กิจกรรม นักเรียนเล่น เกม ครูคอยสังเกต พฤติกรรมเพื่อกำกับดูแล ให้นักเรียนเล่นตาม กติกา แจ้งเตือนเวลา และแจ้งความ ก้าวหน้าในการเล่น	ขั้นที่ 3 เล่นเกม นักเรียนดำเนินการเล่น เกม ครูเป็นผู้ สังเกตการณ์ และดูแล นักเรียนในการเล่น
ขั้นที่ 3 ขั้นสะท้อนหรือ สอบถามนักเรียนร่วมกัน อภิปรายวิเคราะห์ วิจารณ์ การเล่นของแต่ละ กลุ่ม สะท้อนผลการ เล่นเกม โดยครูให้ คะแนนจากผลการ สะท้อนการเล่น		ขั้นที่ 5 วิเคราะห์วิจารณ์ ผลหลังการเล่น		ขั้นที่ 4 วิเคราะห์ วิจารณ์ นักเรียนร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์วิจารณ์หรือ สะท้อนผลของการเล่น เกม
	ขั้นที่ 6 ประกาศผู้ชนะให้ รางวัล สรุปประเด็นที่ได้ จากเกม		ขั้นตอนที่ 3 การสรุปผล ของเกม นักเรียนและครู ร่วมกันสรุปคะแนนจาก เกม ครูเชื่อมโยงผลจาก กิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ จากเกมกับเนื้อหา รายวิชา สรุปประเด็น สำคัญที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหา และเพิ่มเติม	ขั้นที่ 5 สรุปผล นักเรียนและครูร่วมกัน สรุปประเด็นจากการเล่น เกม

จากตารางที่ 4 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนการใช้เกมมีทั้งหมด 5 ขั้นตอนโดยสามารถแสดงขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้ ขั้นที่1) ขั้นเตรียมและอธิบาย ครูเตรียมความพร้อมในการเล่นเกมน และอธิบายวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และอธิบายกฎ กติกาแก่นักเรียน ขั้นที่2) สาธิต ครูสาธิตขั้นตอน และการเล่นเกมน ขั้นที่3) เล่นเกม นักเรียนดำเนินการเล่นเกม ครูเป็นผู้สังเกตการณ์ และดูแลนักเรียนในการเล่นเกมน ขั้นที่4) วิเคราะห์วิจารณ์ นักเรียนร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์วิจารณ์หรือสะท้อนผลของการเล่นเกม และขั้นที่5) สรุป นักเรียนและครูร่วมกันสรุปประเด็นจากการเล่นเกม

3.4 การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model หรือ PWIM และการจัดการสอนโดยใช้เกม ผู้วิจัยสังเคราะห์ตามตารางข้างต้นและสามารถอธิบายพอสังเขปได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้แบบ PWIM คือ เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปภาพเป็นสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนสืบเสาะหาคำศัพท์ผ่านภาพที่เห็นโดยเริ่มจากภาพของสิ่งที่คุ้นเคยหรือใกล้ตัวก่อนไปยังสิ่งที่ไกลตัวออกไป เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเพิ่มพูนคำศัพท์และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์หรือการสังเกต มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนา และแก้ไขปัญหาด้านการเขียนทั้งในระดับ คำศัพท์ ประโยค หรือข้อความได้ดีขึ้น โดยผู้วิจัยสามารถสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ว่ามีทั้งหมด 6 ขั้นตอน คือ ขั้นที่1) เลือกรูปภาพและระบุคำ ขั้นที่2) เชื่อมโยง ขั้นที่3) จัดกลุ่มและทบทวนคำ ขั้นที่4) เพิ่มคำและตั้งชื่อ ขั้นที่5) แต่งประโยค และขั้นที่6) อ่านและทบทวน ส่วนการสอนโดยใช้เกม คือ การใช้เกมที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาวิชาที่สอน เพื่อสนับสนุน ดึงดูด กระตุ้นความสนใจในเรื่องที่เรียน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการทำกิจกรรมร่วมกันและมีกฎเกณฑ์กติกา และช่วยให้ครูผู้สอนสำรวจความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคนด้วย ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ดังนี้ คือ ขั้นที่1) 1 เตรียมรูปภาพและอธิบาย ขั้นที่2) สาธิต ขั้นที่3) เล่นเกม ขั้นที่4) วิเคราะห์วิจารณ์ และขั้นที่ 5) สรุป

ดังนั้นเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยสามารถเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน และศึกษาความพึงพอใจจากการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามตารางที่ 5 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม โดยสามารถแสดงรายละเอียดได้ในลำดับถัดไป

ตารางที่ 5 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL	ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม	ผู้วิจัย
ขั้นที่ 1 เลือกรูปภาพและระบุคำ ครูเลือกรูปภาพและนักเรียนระบุคำศัพท์ ผ่านการสังเกต โดยออกเสียงคำและเขียน คำศัพท์ลงในแผนภูมิรูปภาพ	ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมและอธิบาย ครูเตรียมความพร้อมในการเล่นเกมน และ อธิบายวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และ อธิบายกฎ กติกาแก่นักเรียน	ขั้นที่ 1 เตรียมรูปภาพและอธิบาย 1.1 ครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และครูเตรียมความพร้อมในการเล่น เกม 1.2 นักเรียนระบุคำศัพท์ จากการ ออกเสียงคำเพื่อจะได้เขียนคำศัพท์ลง ไปในแผนภูมิรูปภาพ 1.3 ครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่นเกมนแก่นักเรียน
ขั้นที่ 2 เชื่อมโยง นักเรียนโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้า กับรูปภาพรวมทั้งอ่านออกเสียงและ ทบทวนคำศัพท์	ขั้นที่ 2 สาธิต ครูสาธิตขั้นตอน และการเล่นเกม	ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงและสาธิต 2.1 นักเรียนทำการโยงเส้นระหว่าง คำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพ 2.2 อ่านออกเสียงและทบทวน คำศัพท์ 2.3 ครูสาธิตขั้นตอนและการเล่นเกม
ขั้นที่ 3 จัดกลุ่มและทบทวนคำ นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์หรือจัด ประเภทคำ จากนั้นสะกดคำ และอ่าน ออกเสียงเพื่อทบทวน	ขั้นที่ 3 เล่นเกม นักเรียนดำเนินการเล่นเกม ครูเป็นผู้ สังเกตการณ์ และดูแลนักเรียนในการเล่น เกม	ขั้นที่ 3 จัดกลุ่ม และเล่นเกม 3.1 นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์ โดยใช้การเล่นเกมนเพื่อจัดกลุ่มคำตาม ประเภทคำของคำ 3.2 ครูสังเกตการณ์และดูแลนักเรียน ในการเล่นเกมน 3.3 นักเรียนสะกดคำ และอ่านออก เสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง
ขั้นที่ 4 เพิ่มคำและตั้งชื่อ ครูและนักเรียนร่วมกันเพิ่มคำศัพท์จาก รูปภาพ และร่วมกันตั้งชื่อรูปภาพ	ขั้นที่ 4 วิเคราะห์วิจารณ์ นักเรียนร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์วิจารณ์ หรือสะท้อนผลของการเล่นเกม ขั้นที่ 5 สรุป นักเรียนและครูร่วมกันสรุปประเด็นจากการ เล่นเกม	ขั้นที่ 4 วิเคราะห์และเพิ่มคำ 4.1 นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และ สะท้อนผลการเล่นเกม สรุปประเด็น จากการเล่นเกม 4.2 นักเรียนและครูร่วมกันเพิ่ม คำศัพท์จากรูปภาพเพิ่มเติม 4.3 นักเรียนและครูร่วมกันตั้งชื่อภาพ
ขั้นที่ 5 แต่งประโยค นักเรียนฝึกฝนแต่งประโยคโดยนำคำจาก ภาพมาใช้		ขั้นที่ 5 แต่งประโยค และทบทวน 5.1 นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้ คำศัพท์ที่ได้ระบุไว้ในภาพ 5.2 นักเรียนอ่านและทบทวนประโยค ที่ตนเองแต่ง
ขั้นที่ 6 อ่านและทบทวน นักเรียนอ่านและทบทวนประโยคที่ตน เขียน		

จากตารางที่ 5 ตารางสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมแสดงรายละเอียดให้เห็นถึงขั้นตอนสังเคราะห์การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL หรือ PWIM ร่วมกับขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ซึ่งสามารถสรุปขั้นตอนการสังเคราะห์การจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกมนั้นมีขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 เตรียมรูปภาพและอธิบาย โดยครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และเตรียมความพร้อมในการเล่น เกม ต่อมานักเรียนจึงระบุคำศัพท์จากการออกเสียงคำ เพื่อจะได้เขียนคำศัพท์ลงในแผ่นภูมิรูปภาพ และครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่น เกม ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงและสาธิต โดยนักเรียนทำการโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพ อ่านออกเสียงและทบทวนคำศัพท์ และครูสาธิตขั้นตอนการเล่น เกม โดยขั้นที่ 3 จัดกลุ่มและเล่นเกม ซึ่งนักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์โดยใช้การเล่น เกม เพื่อจัดกลุ่มคำตามประเภทของคำ โดยมีครูสังเกตการณ์และดูแลนักเรียนในการเล่น เกม แล้วนักเรียนจะสะกดคำ และอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง ขั้นต่อมาขั้นที่ 4 วิเคราะห์และเพิ่มคำ โดนให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลการเล่นเกม สรุปประเด็นจากการเล่นเกม ซึ่งนักเรียนและครูร่วมกันเพิ่มคำศัพท์จากรูปภาพเพิ่มเติมและร่วมกันตั้งชื่อภาพ และขั้นสุดท้ายขั้นที่ 5 แต่งประโยค และทบทวน ให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำศัพท์ที่ได้ระบุไว้ในภาพ และอ่านออกทั้งทบทวนประโยคที่ตนเองแต่งขึ้น

4. ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ

ความสามารถทางการเขียนสื่อสารโดยเฉพาะความสามารถทางการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษคือทักษะที่ผู้เขียนสามารถสร้างข้อความที่มีความชัดเจนและมีจุดประสงค์อย่างเป็นระบบ โดยต้องมีการใช้ไวยากรณ์ คำศัพท์ และโครงสร้างประโยคที่เหมาะสม การเขียนที่มีประสิทธิภาพยังหมายถึงการถ่ายทอดแนวคิดและข้อมูลให้เข้าใจได้ง่ายและตรงประเด็นด้วย (Cambridge University Press : 2020)

ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน ไม่เพียงแต่ในเชิงวิชาการเท่านั้น แต่ยังเป็นทักษะที่จำเป็นในสถานที่ทำงานและในชีวิตประจำวันด้วยการเขียนช่วยให้บุคคลสามารถสื่อสารข้อมูลและความคิดได้ชัดเจนในหลาย ๆ สถานการณ์ ทั้งในการทำงานและการใช้ชีวิตส่วนตัว ความสามารถในการเขียนที่ดีส่งผลให้ข้อความมีประสิทธิภาพและเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน การสื่อสารที่ไม่ชัดเจนหรือมีข้อผิดพลาดในการเขียน อาจส่งผลเสียต่อการดำเนินงานและความสำเร็จในองค์กรได้ (ERIC: 2020)

ทักษะหรือความสามารถด้านการเขียน รวมถึงการอ่านภาษาอังกฤษนับว่ามีความสำคัญมากในโลกศตวรรษที่ 21 บุคคลที่เขียนภาษาอังกฤษได้ดีจำเป็นต้องเข้าใจทั้งโครงสร้างประโยค ไวยากรณ์

และการเลือกใช้คำศัพท์ที่ถูกต้องเหมาะสม ทักษะหรือความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ จึงเป็นสิ่งที่ไม่ควรมองข้าม และควรได้หมั่นฝึกฝนอยู่เสมอ ส่วนการอ่านภาษาอังกฤษก็มีความสำคัญ เพราะการอ่านบ่อยครั้ง จะทำให้ได้ทั้งข้อมูลความรู้ คำศัพท์ใหม่ ๆ รวมถึงเกิดความเข้าใจในโครงสร้างของประโยคที่ส่งผลเชื่อมโยงให้ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษดีขึ้น ดังนั้นการจะพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษจะต้องส่งเสริมการอ่านควบคู่ไปด้วย นอกจากจะเกิดการต่อยอดทางการเรียนรู้ได้อย่างกว้างไกลแล้ว ยังจะช่วยให้การติดต่อสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ซึ่งถือเป็นทักษะชีวิตที่จำเป็นในการเป็นประชากรโลกเกิดประสิทธิผลอีกด้วย (British Council : 2021)

นอกจากนี้ การเขียนยังเป็นทักษะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ การสื่อสารผ่านการเขียนช่วยให้ผู้เขียนสามารถแสดงออกถึงมุมมองหรือความคิดได้อย่างเป็นระบบ การฝึกฝนการเขียนทำให้บุคคลมีโอกาพัฒนาทักษะการจัดเรียงความคิดและนำเสนอต่อผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (EPALE - European Commission : 2023)

จากการศึกษาความสามารถทางด้านการเขียนสื่อสารโดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้ผู้เขียนสามารถสร้างข้อความที่ชัดเจน การเขียนที่ดีมีความสำคัญอย่างมากในทุกสถานการณ์ ทั้งในด้านการงานและการใช้ชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการเขียนควบคู่กับการอ่านยังช่วยเสริมความเข้าใจในรูปแบบประโยค คำศัพท์ใหม่ ๆ และช่วยพัฒนาการเขียนให้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้การสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพและเป็นทักษะสำคัญในฐานะประชากรโลก อีกทั้งการเขียนยังช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ ช่วยให้ผู้เขียนสามารถแสดงออกถึงมุมมองหรือความคิดได้อย่างเป็นระบบ การฝึกฝนทักษะการเขียนอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ผู้เขียนสามารถจัดเรียงและนำเสนอโครงสร้างความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่จำเป็น โดยนักเรียนที่จะมีความสามารถด้านการเขียนสื่อสารที่ดีต้องเข้าใจ 1) โครงสร้างประโยคหรือไวยากรณ์ 2) คำศัพท์ที่ถูกต้อง 3) จุดประสงค์หรือการถ่ายทอดข้อมูลและแนวคิดได้อย่างชัดเจนและตรงประเด็น

4.1 ความสำคัญของการเขียน

Graham (2019) กล่าวว่า ความสำคัญของการเขียนในฐานะที่เป็นทักษะทางการสื่อสารที่ช่วยในการพัฒนาแนวคิดเชิงวิเคราะห์และสร้างสรรค์ การฝึกฝนการเขียนยังเป็นการสร้างการเข้าใจและแสดงออกซึ่งความคิดอย่างเป็นระบบ การทำความเข้าใจโครงสร้างของภาษาและการเลือกใช้คำอย่าง

ถูกต้องเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาทักษะนี้ โดยเฉพาะในบริบทของการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในด้านวิชาการหรือการทำงาน

Brink (2020) ก็ได้อธิบายว่า ความสำคัญของการเขียนไว้ว่า การเขียนช่วยให้บุคคลได้รับข้อมูล และสามารถทำงานร่วมกันได้ รวมไปถึงการแจ้งเตือนต่างๆในประจำวัน โดยขณะที่มนุษย์เองก็ได้รับประโยชน์จากงานเขียนทั้งทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และความรู้ที่เป็นลายลักษณ์อักษร ปัจจุบันวิธีที่จะช่วยเสริมแรงด้านการเขียนให้ประสบความสำเร็จนั้นขึ้นอยู่กับตัวเรา เพราะการเขียนเป็นทักษะชีวิตไม่ใช่แค่ทักษะที่เกี่ยวข้องกับงานเท่านั้น และเป็นพื้นฐานที่บุคคลอื่นใช้ตัดสิน การเรียนรู้ ค่านิยม ความคิดและผลงานของเราที่มีต่อสังคมโดยไม่คำนึงถึงอาชีพ ซึ่งทุกคนต้องเขียนเพื่อทำการสื่อสารกับบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเป็นจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แบบไม่เป็นทางการ หรือบันทึกทางธุรกิจที่เป็นการเขียนแบบเป็นทางการ รวมทั้งรายงาน การเขียนเพื่อสมัครงาน ข่าวประชาสัมพันธ์ หรือข้อความที่เขียนแสดงความเสียใจ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่อาศัยทักษะการเขียนของเป็นตัวกำหนดว่าเราได้รับการตอบสนองจากผู้อ่านอย่างไร ประสิทธิภาพของการสื่อสารอาจส่งผลต่อชีวิตประจำวันและส่งผลต่อการดำเนินชีวิต ดังนั้นการสื่อสารที่ผิดพลาดอาจมีผลร้ายแรงและเกิดผลกระทบที่ไม่ได้ตั้งใจต่อการเขียนของบุคคลนั้นๆ อีกทั้งบ่งบอกถึงตัวตนของเราและการแสดงทัศนคติที่เรามีต่ออนาคตให้ปรากฏ การเขียนเป็นวิธีอธิบายความคิดของเราต่อตนเองและผู้อื่น ในขณะที่เรายังคงรักษาประสบการณ์ส่วนตัวและความทรงจำของเราไว้ ไม่มีใครสามารถสร้างสรรค์แทนเราได้ ดังนั้นการเขียนจะไม่สาบสูญและยังคงทนถาวรผ่านการบันทึกสิ่งที่ต้องการสื่อสารในช่วงเวลาหนึ่ง เพื่อช่วยให้เราเข้าถึงคนอีกมากมายในสถานที่และเวลาซึ่งแตกต่างกัน

Castillo and Ramírez (2021) กล่าวว่า ทักษะการเขียนที่ดีมีผลสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาทักษะการเขียนจึงถือเป็นปัจจัยที่ช่วยให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงกับโลกดิจิทัลได้ดีขึ้น

Graham and Alves (2021) อธิบายไว้ว่า ความสำคัญของการสอนโครงสร้างการเขียนให้กับนักเรียนชั้นประถม การสอนนี้ช่วยให้เด็กสามารถเขียนข้อความเชิงข้อมูลได้อย่างชัดเจนและสื่อสารผ่านข้อความได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

สรุป การเขียนมีความสำคัญ เพราะการเขียนเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญในทุกด้านของชีวิต ตั้งแต่การสื่อสาร การทำงาน การเรียนรู้ ไปจนถึงการพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์และสร้างสรรค์ การเขียนที่มีประสิทธิภาพยังสามารถเชื่อมโยงบุคคลกับโลกดิจิทัลได้ดีขึ้นในยุคปัจจุบัน การเขียนเพื่อสื่อสารต้องอาศัยการรับเข้าและรวบรวมข้อมูล อาทิความรู้ เรื่องราว คำศัพท์ ข้อความ หลักการภาษา และสารที่ต้องการสื่อจากผู้ส่ง การเขียนยังทำให้ข้อมูลคงอยู่เป็นระยะเวลานาน ทำให้ผู้ใช้เข้าใจภาษาหรือสามารถทบทวนตนเอง โดยการรับเข้าข้อมูลจากการอาศัยทักษะสื่อสารอื่นก่อน เช่น ฟัง พูด และ

อ่าน จากนั้นนำสารที่ได้มาจัดเรียงเพื่อสื่อสารออกมาตามความต้องการของตนผ่านรูปแบบการเขียน เพื่อใช้สื่อสารกับเรื่องต่างๆ ในชีวิตประจำวันตามจุดประสงค์การใช้งานในแต่ละรูปแบบของการเขียน นั้น ๆ โดยจะต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาทักษะในการเขียนอยู่เสมอ

4.2 รูปแบบของการเขียน

Abas and Aziz (2018: 1831-1833) ก็ได้กล่าวถึงเกี่ยวกับประเภทกลวิธีของการเขียนไว้ถึง 10 ประเภท กล่าวคือ

- 1) มุ่งเน้นที่โครงสร้างของงานเขียน
- 2) เชื่อมโยงหัวข้อด้วยประสบการณ์ที่ผ่านมาและความรู้
- 3) การเปล่งคำพูดไปสู่การเขียน
- 4) การเขียนแบบอิสระ
- 5) ร่างโครงร่างของงานเขียน
- 6) การจัดทำรายการของข้อมูล
- 7) การใช้สื่อออนไลน์ในการค้นหาข้อมูลหรือคำในการสร้างความคิดใหม่เพื่อเขียน
- 8) การขอความช่วยเหลือจากผู้รู้
- 9) นำความเห็นของผู้อ่านมาช่วยพิจารณางานเขียนของตน
- 10) สร้างระบบข้อความ (จัดระเบียบกระดาดที่เขียนไว้จากหลายแผ่นก่อนงานเขียนจริง โดยมีการสำเนาให้เรียบร้อยและทำให้อ่านง่ายขึ้น)

การเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมีรูปแบบที่หลากหลาย โดยหลัก ๆ สามารถแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบที่พบในงานวิจัยและการเขียนเชิงวิชาการในปัจจุบัน

1. Expository Writing (การเขียนเชิงอธิบาย) มุ่งเน้นในการให้ข้อมูลหรืออธิบายแนวคิดโดยไม่มีการแสดงความคิดเห็นส่วนตัว การเขียนลักษณะนี้พบได้ในบทความวิชาการ ตำราเรียน หรือรายงานเชิงเทคนิคต่าง ๆ ซึ่งการเขียนนี้จะอิงตามข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงและการอ้างอิงสถิติหรือผลงานวิจัย
2. Descriptive Writing (การเขียนเชิงบรรยาย) ใช้ภาษาที่ช่วยสร้างภาพหรือความรู้สึกให้กับผู้อ่านซึ่งมักใช้ในงานวรรณกรรม เช่น นิยาย บทกวี หรือบันทึกการเดินทาง ซึ่งจะอาศัยการใช้ภาพพจน์ เช่น อุปมา อุปมา เพื่อให้อ่านสามารถสัมผัสถึงรายละเอียดของสิ่งที่เขียน
3. Narrative Writing (การเขียนเชิงเรื่องเล่า) รูปแบบการเขียนที่นำเสนอเรื่องราวที่มีตัวละคร โครงเรื่อง และฉาก เช่น นิยาย เรื่องสั้น หรือชีวประวัติ การเขียนในรูปแบบนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเล่าเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องและความสัมพันธ์ของเหตุการณ์
4. Persuasive Writing (การเขียนเชิงชักจูง) เน้นการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวและการชักจูง

ผู้อ่านให้เห็นด้วยกับข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอของผู้เขียน โดยมักพบในบทบรรณาธิการ โฆษณา หรือจดหมายสมัครงาน (The University of Rhode Island, 2020)

Barton et al. (2024 : 1311-1330) กล่าวถึงการเขียนเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยการกำหนดความหมายหลายรูปแบบ ว่าการเขียนเชิงสร้างสรรค์คือรูปแบบการแสดงออกที่เป็นต้นฉบับซึ่งเกี่ยวข้องกับจินตนาการของผู้เขียนเพื่อดึงดูดผู้อ่าน การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการพัฒนาของเด็ก ซึ่งช่วยให้เด็กสามารถใช้จินตนาการและขยายความสามารถ ในการแก้ปัญหาและคิดอย่างลึกซึ้ง และการวิจัยระดับนานาชาติได้ชี้ให้เห็นว่ามีการลดลงของแนวทางการสอนที่สร้างสรรค์เนื่องจากแรงกดดันที่ครูต้องสอนทักษะการเขียนที่ถูกกำหนดไว้ ซึ่งส่งผลให้เกิดแนวโน้มที่เฉพาะเจาะจง เช่น การสอนการเขียนตามแนวทางของประเภทข้อความ และการสอนการสร้างภาพและความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นแนวทางการสอนที่มีประสิทธิภาพในห้องเรียนระดับประถมศึกษา

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า รูปแบบของการเขียนมีหลายประเภท ขึ้นอยู่กับการออกแบบกระบวนการสอนของครูผู้สอน และวัตถุประสงค์ในการทำงานเขียนนั้น ๆ ซึ่งอาจมาจากการใช้กระบวนการสอนที่แตกต่างกันตามบริบทโดยคำนึงถึงความถูกต้องความเหมาะสมของรูปแบบในการเขียนความถูกต้องของภาษาและวัตถุประสงค์ในการสื่อความ และต้องสามารถสนับสนุนผู้เรียนให้บรรลุซึ่งจุดประสงค์ของทักษะการเขียนได้ดีขึ้นทั้ง กลวิธีการเขียนและรูปแบบการเขียนต่างมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ทั้งในการเขียนเพื่ออธิบาย บรรยาย เรื่องเล่า และชักจูง ทั้งนี้ยังต้องอาศัยการฝึกฝนและการใช้องค์ความรู้จากประสบการณ์และการเรียนรู้จากผู้รู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4.3 เกณฑ์การประเมินการเขียนสื่อสาร

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกณฑ์การประเมินการเขียนสื่อสารจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Isaacson, 1996 อ้างถึงใน Reading Rocket (2013) กล่าวว่า เกณฑ์การประเมินคำศัพท์มีสถิติทางภาษาระดับสูงสุดซึ่งเด็กใช้มีองค์ประกอบไปด้วย

1. การเขียนตัวอักษร
2. การจดจำคำศัพท์
3. กลุ่มคำ (วลี)
4. ประโยคความ (ประโยคอย่างง่าย)
5. การใช้วรรคตอน (ตั้งแต่ 2 ประโยคขึ้นไป)
6. การย่อหน้า

นอกจากนี้ยังมีการวิเคราะห์วินิจฉัยของรูปแบบการเขียนดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์วินิจฉัยการเขียน

รูปแบบ	รูปแบบที่ถูกต้อง	ข้อผิดพลาด
การสะกดคำ	ส่วนใหญ่สะกดถูก	การกลับเสียงสระรวมกัน: เช่น ei/ei (friend) หรือ ai/ia (said)
การใช้ตัวพิมพ์ใหญ่	เริ่มต้นประโยคทั้งหมด แต่มีหนึ่งประโยคใช้ตัวพิมพ์ใหญ่	การใช้ตัวพิมพ์ใหญ่ที่ไม่จำเป็นและแม้แต่ตรงกลางคำ เดือน เช่น February ("feB") ไม่ใช่ตัวพิมพ์ใหญ่
การเว้นวรรคตอน	เขียนวรรคตอนลงท้ายถูกทุกประโยค การใช้ทวิภาค(Colon :) กับการเขียนเวลา เช่น(5:30)	ไม่มีเครื่องหมายจุลภาค(.) ในการเขียนวันที่ เช่น (feB 1st 1992) หรือไม่มีจุลภาคก่อนคำที่อยู่ในประโยคประสม
หลักไวยากรณ์	ประโยคง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	การใช้Tense ที่ไม่สอดคล้องกัน - ใจความขาดหายไปเช่น ("My DaD gave Shot to Cal.f.") ปัญหาเกี่ยวกับ gerunds เช่น ("am sell"/am selling)
ลายมือ	มีความชัดเจน ระยะห่างและการวางตำแหน่งในการเขียนที่ดี	-

ที่มา : Reading Rocket (2013)

อีกทั้งโครงสร้างง่าย ๆ ในการเขียนของนักเรียนควรประกอบด้วย 1) รูปแบบตัวอักษร ตรวจสอบว่าตัวอักษรเขียนอย่างถูกต้องตามรูปแบบ ลายมือที่อ่านไม่ออกส่วนใหญ่จะมาจากพื้นฐานทางรูปแบบที่ไม่ถูกต้อง การทบทวนพื้นฐานการเขียนให้นักเรียนสามารถช่วยแก้ไขปัญหานี้ได้

2) ระยะห่างระหว่างตัวอักษร ตัวอักษรควรจะถูกต้องและเว้นระยะห่างอย่างสม่ำเสมอ ระยะห่างของตัวอักษรจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับรูปแบบของตัวอักษร ตัวอย่างเช่น จะมีช่องว่างระหว่างตัวอักษรที่เป็นเส้นตรงสองตัว เช่น ตัว l และ i มากกว่าระหว่างตัวอักษรกลมสองตัว เช่น ตัว a และ o

3) การเว้นวรรคคำ ช่องว่างระหว่างคำควรมีขนาดเท่ากับตัวพิมพ์เล็ก ตัว “o” ควรกระตุ้นให้นักเรียนใช้นิ้วหรือดินสอเพื่อช่วยให้การเว้นวรรคสม่ำเสมอ

4) คุณภาพของเส้นที่เขียน เส้นควรสม่ำเสมอและเรียบเนียนหากการเขียนที่บางหรือหนาเกินไปอาจเป็นผลจากการออกแรงกดดินสอที่ไม่สม่ำเสมอ

5) ความเอียง โดยทั่วไปแล้วตัวอักษรควรอยู่ในแนวตั้ง ตัวอักษรที่เขียนด้วยลายมือควรเอียงไปทางขวาเล็กน้อย และไม่ควรมีนักเรียนที่เขียนเอียงแต่อ่านออกได้ชัดเจน หรือเขียนสวยแต่ขาดความเอียง

6) การลื่นไหลในการเขียน (ตัวอักษรที่เขียนแบบติดกัน) ตรวจสอบว่านักเรียนเขียนตัวอักษรถูกต้อง และให้ความสนใจเป็นพิเศษกับการเขียนที่ซับซ้อนนี้ (Teacher evaluation Universal Publishing, 2018)

Isacson, 1996 อ้างถึงใน Nessrine (2021: 22) กล่าวว่า เกณฑ์การประเมินการเขียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ ประกอบด้วย ความคล่องแคล่ว เนื้อหา รูปแบบการเขียน ไวยากรณ์ คำศัพท์ (คำศัพท์เหมาะกับการสื่อสารหรือไม่)

เกณฑ์การประเมินการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา มักจะเน้นที่หลายปัจจัยหลัก เช่น ความสามารถในการใช้ภาษา โครงสร้างทางไวยากรณ์ การสะกดคำ ความสอดคล้องของเนื้อหา และความคิดสร้างสรรค์ โดยทั่วไป เกณฑ์การประเมินแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก

1) เนื้อหาและแนวคิด (Content and Ideas) ประเมินความสามารถในการสื่อสารแนวคิด และเนื้อหาอย่างชัดเจน รวมถึงการสร้างโครงสร้างเรื่องราวหรือข้อความให้มีความสอดคล้องและน่าสนใจ

2) ความถูกต้องทางไวยากรณ์ (Grammar and Accuracy): ประเมินการใช้ไวยากรณ์ที่ถูกต้อง รวมถึงการใช้คำศัพท์และการสะกดคำที่เหมาะสม ซึ่งเกณฑ์นี้เป็นจุดสำคัญที่ครูจะใช้ในการตรวจสอบความแม่นยำทางภาษาของนักเรียน

3) โครงสร้างและการจัดวาง (Structure and Coherence): การประเมินการจัดวางเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนชัดเจน การเขียนประโยคที่มีความสัมพันธ์กัน และความสามารถในการใช้คำเชื่อมที่เหมาะสมสรุป เกณฑ์การประเมินการเขียนคำศัพท์มีรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน โดยตัดสินจากความถูกต้องในการเขียนตัวอักษรของคำ การเว้นช่องว่างของตัวอักษรของคำ ความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ลายมือที่ใช้เขียน และการจดจำคำศัพท์ (GOV.UK, 2022)

จากการศึกษาเกณฑ์การประเมินการเขียนสื่อสารในภาษาอังกฤษ พบว่าเป็นการผสมผสานแนวคิดจากนักวิชาการหลายท่าน เน้นปัจจัยหลายประการในการประเมินการเขียนของเด็กในชั้นประถมศึกษา โดยกล่าวได้ว่าการประเมินมีองค์ประกอบหลักที่เน้นไปยังการใช้ภาษาที่ถูกต้องและชัดเจน และหากพิจารณาให้ลึกลงไป ความถูกต้องทางไวยากรณ์และความสอดคล้องในเนื้อหาคือหัวใจสำคัญในการเขียนที่มีประสิทธิภาพ ครูควรให้ความสำคัญกับการให้ผลสะท้อนกลับที่ตรงประเด็นเพื่อพัฒนาการเขียนของนักเรียนให้ก้าวหน้าต่อไป รวมถึงความสอดคล้องในการนำเสนอแนวคิด เนื้อหา และโครงสร้างการเขียน ดังนั้นเกณฑ์ที่สำคัญ ได้แก่ 1) การเขียนตัวอักษรที่ถูกต้อง 2) การสะกดคำอย่างแม่นยำ 3) ความถูกต้องของไวยากรณ์ทางภาษา 4) ใจความสำคัญหรือแนวคิดที่

ต้องการสื่อสาร 5)การเว้นระยะระหว่างตัวอักษรและคำ และ6) ลักษณะของลายมือ ซึ่งเกณฑ์การประเมินการเขียนเหล่านี้ ถือเป็นปัจจัยที่ช่วยสร้างความชัดเจนถูกต้องในการเขียนสื่อสาร

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODE

งานวิจัยในประเทศ

สุพัตรา ศรีธรรมมา (2562) ได้ศึกษาการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิด มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM กับแผนผังความคิดและศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 22 คน มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอน PWIM ร่วมกับแผนผังความคิด แบบประเมินความสามารถการอ่านสะกดคำ แบบประเมินความสามารถการเขียนสะกดคำ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบPWIM ร่วมกับแผนผังความคิด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (X) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบทีที่แบบไม่เป็นอิสระ (T-Test Dependent Sample) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 เมื่อได้เรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิดมีผลการประเมินความสามารถในการอ่านสะกดคำและความสามารถในการเขียนสะกดคำ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 ผลการประเมินความสามารถการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิดอยู่ในระดับมาก

สุนิสา มามีสุข (2563) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL และศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าว มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 จำนวน 29 คน มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนภูมิรูปภาพ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนคำศัพท์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อำนาจขึ้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าสถิติที่ แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรม รวมถึงสะกดคำได้ถูกต้องเมื่อเห็นรูปภาพ อีกทั้งสามารถเขียนสื่อสารโดยใช้แผนภูมิรูปภาพได้

กนกพร จันทะกล (2564) ได้ศึกษาความสามารถด้านการอ่านและการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการอ่านและการเขียนจากภาพ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ร้อยละ 70 และ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ร้อยละ 70 กลุ่มเป้าหมายได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 คน จากทั้งหมด 8 คน ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ชนิด ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามรูปแบบการอ่านและการเขียนจากภาพ (Word Inductive Model, PWIM) 2) แบบทดสอบการอ่าน และ 3) แบบทดสอบการเขียน พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่าน เรื่อง มาตราสะกด แม่ ก กด กบ และมาตราตัวสะกดแม่ กน ร้อยละ 71 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70 และนักเรียนมีความสามารถในการเขียน เรื่อง มาตราสะกด แม่ ก กด กบ และมาตราตัวสะกดแม่ กน ร้อยละ 70.5 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70

งานวิจัยต่างประเทศ

Lee et al. (2019) ได้ศึกษาผลการใช้ PWIM ในห้องเรียน ESL โดยพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนมาเลเซียระดับประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อการวัดการจำและความคงทนของคำศัพท์ผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งหมด 60 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลวิจัยพบว่าหลังการทดสอบกลุ่มทดลองมีคะแนนคำศัพท์ที่มากกว่าซึ่งแสดงถึงการจดจำความรู้คำศัพท์ที่มากขึ้นและความคงทนของคำศัพท์ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนมาเลเซียระดับประถมศึกษา

Triwahyuni (2020) ได้ศึกษาผลการใช้ Picture Word Inductive Model (PWIM) ต่อทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของ PWIM ที่มีต่อทักษะการอ่านขั้นต้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนประถมศึกษาในประเทศอินโดนีเซีย การศึกษานี้ใช้แผนวิจัยแบบกึ่งทดลองที่มีการทดสอบก่อนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุม การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการทดสอบ T-test และการทดสอบคะแนน ผลวิจัยพบว่าความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของทักษะการอ่าน โดย PWIM มีผลอย่างมากต่อทักษะการ

อ่านขั้นต้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาเมื่อเทียบกับการสอนแบบปกติโดยใช้หนังสือเรียน PWIM ได้รับการพิสูจน์แล้วว่าส่งผลต่อการส่งเสริมการคิดแบบอุปนัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

5.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมในการศึกษา

งานวิจัยในประเทศ

พิจิตรา จอมศรี, ดุลยวิทย์ ปรางชุมพล และ เจนจิต สาริบุตร (2563) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของ เกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มี วัตถุประสงค์ 1) เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 ด้วยเกม 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนคำศัพท์ด้วยเกม 3) ประเมินความพึง พอใจของนักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ด้วยเกมกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับประถม ศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ซึ่งสุ่มมาแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่เกมการเรียนรู้เพื่อ ส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบทดสอบการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบแบบที่ผลการศึกษาพบว่าผู้ประเมินมีความพึง พอใจต่อเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับมาก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.17 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 รวมทั้งผลการทดสอบความรู้พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียน ของกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ผ่านเว็บไซต์เพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้นเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม ทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและสามารถเพิ่มประสิทธิภาพ การเรียนรู้ได้

สิริกร หอมกระโทก และ กัญญาวดี แสงงาม (2564) ได้ศึกษาความสามารถการอ่านและการ เขียนสะกดคำ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านและการเขียนสะกดคำ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ร่วมกับเกมการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ด้านทักษะการอ่านสะกดคำและการเขียนสะกดคำ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านสะกดคำ 3) แบบทดสอบวัดความสามารถการเขียนสะกดคำ 4) แบบสังเกตพฤติกรรม และกลุ่มเป้าหมายการวิจัย จำนวน 17 คน ของโรงเรียนบ้านห้วย(ห้วย วิทยานุกุล) อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด มีผลพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 17 คน ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ได้ผลจาก การทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านสะกดคำ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ ผ่านเกณฑ์

ประเมิน โดยได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้น และ ทั้ง 17 คน ที่ได้รับการสอนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา ได้ผลจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ ผ่านเกณฑ์ประเมิน โดยได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป

เปรมบุรฉัตร สีนุย และ ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2565) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับทักษะการอ่านออกและทักษะการเขียนได้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)การพัฒนาทักษะการอ่านออกและทักษะการเขียนได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคบันได 5 ขั้นร่วมกับเกมและ 2)พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกด ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยเทคนิคบันได 5 ขั้น ร่วมกับเกม ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมนตรีศึกษา จำนวน 8 คน โดยเลือกแบบเจาะจง ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกด 2) แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนการสอนของครู และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ และมีผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียน มีคะแนนทักษะการอ่านเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 86.23 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด 2) การพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียน มีคะแนนทักษะการเขียนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 87.24 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด 3) ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเทคนิคบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 74.17 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 8 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สุภัทรพงษ์ ผลิตยศ และ สุรกานต์ จังหาร (2566) เรื่อง ได้ศึกษาความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 คน โรงเรียนบ้านแขวงยางกุดตะเข้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1)แผนการจัดการเรียนรู้ 2)แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน 3)แบบสัมภาษณ์นักเรียน 4)แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีผลพบว่า ผลการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เมื่อสิ้นสุดวงรอบที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 74.16 เมื่อไปเทียบกับเกณฑ์ พบว่า การจัดการเรียนรู้วงรอบที่ 1 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 70 มีนักเรียน 1 คน ทำคะแนนในการทำแบบทดสอบท้ายวงรอบที่ 1 ไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ในวงรอบที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 89.16 และมีผู้ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ ร้อยละ 80 ทั้งหมด 4 คน คิดเป็นร้อยละ 100

งานวิจัยต่างประเทศ

Kurbanbaeva (2024) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้วิธีการเล่นเกมในการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า ในทุกยุคทุกสมัยนั้นเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีบทบาทสำคัญในห้องเรียนอยู่เสมอและไม่เคยสูญเสียคุณค่า ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาเป้าหมายโดยไม่รู้สึกรู้หายและผิดหวัง ทำให้บทเรียนน่าสนใจ มีความหมายและง่ายต่อการจดจำความรู้ที่ได้รับ รวมถึงช่วยเสริมสร้างความรู้เหล่านั้น ดังนั้นครูจึงควรใช้เกมส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อปลูกฝังความสนใจและทัศนคติที่ดีต่อวิชาเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้เรียนควรเป็นผู้เข้าร่วมที่มีความกระตือรือร้นและมีพลังในระหว่างเกมและบทเรียนเพื่อการเรียนรู้

5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถด้านการเขียน

งานวิจัยในประเทศ

ชนกสุดา เบาใจ และ กชกร ธิปัตติ (2563) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้การเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ผังกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลวารินวิชาชาติ อำเภอวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ คือ ผังกราฟิกพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ จำนวน 6 ชุด แบบประเมินทักษะการเขียน และแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้การเขียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ผังกราฟิกอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 17.00) และพบว่าผังกราฟิกพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.03/81.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด และผลการเรียนรู้การเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ผังกราฟิกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประกาศ บัญรอต (2565) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนการเรียนรู้และหลังการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดสมองเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสิทธิาราม กลุ่มโรงเรียนพัฒนามิตร อำเภวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอ่างทอง จำนวน 1 ห้องเรียนมีนักเรียน 22 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระต่อกัน (t-test dependent) มีผลพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียน สะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

งานวิจัยต่างประเทศ

Cattoni et al. (2024) ได้ศึกษาวิธีพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนในโรงเรียนประถมศึกษาด้วยการเปรียบเทียบระหว่างการเรียนรู้ผ่านเกม (Gamification) และการฝึกฝนแบบใช้ปากกาและกระดาษ ในนักเรียนอายุ 8 ถึง 11 ปี การศึกษานี้เปรียบเทียบผลลัพธ์ของเกมแอปพลิเคชันกับการทำกิจกรรมแบบดั้งเดิมที่ใช้ปากกาและกระดาษ โดยใช้เครื่องมือคือ แบบทดสอบการอ่านและการเขียนและกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนที่มีพัฒนาการปกติ 113 คน โดยแบ่งอย่างเท่าเทียมกัน พบว่า กลุ่มที่ใช้เกมมีความแม่นยำในการอ่านและการเขียน และความเร็วพัฒนาขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยนักเรียนในกลุ่มที่ใช้เกมแสดงความกระตือรือร้นต่อกิจกรรมมากกว่า เน้นย้ำถึงความสำคัญของเครื่องมือที่ใช้เกมต่อทักษะในชีวิตจริงและด้านแรงจูงใจอื่นๆ ในอนาคต การนำเกมมาใช้ ทำให้สามารถบูรณาการได้อย่างมีประสิทธิภาพตามหลักสูตรของโรงเรียน

Malpique et al. (2024) ได้ศึกษาการปรับเปลี่ยนของครูประถมศึกษาเพื่อนักเรียนที่มีปัญหาการเขียนโดยสำรวจครูประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงปีที่ 6 ในประเทศออสเตรเลีย ทำการสำรวจครู

ประณศีกษาจำนวน 298 คน จากรัฐและเขตการปกครองของออสเตรเลียทั้งหมด พบผลความถี่ในการนำการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนของครูที่มีต่อนักเขียนที่มีปัญหาการเขียนในห้องเรียน นอกจากนี้พวกเขายังได้ประเมินการเตรียมตัวและความเชื่อมั่นในตนเองเพื่อการสอนเขียน ครูส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมระบุว่าพวกเขามีการสอนเพิ่มเติมเกี่ยวกับ การสะกดคำ การใช้อักษรตัวพิมพ์ใหญ่และเครื่องหมายวรรคตอน และการสร้างประโยค อย่างน้อยสัปดาห์ละครั้งหรือบ่อยกว่านั้น ครูยังรายงานว่าพวกเขาดำเนินการสอนเพิ่มเติมถึงการทบทวนทักษะและกลยุทธ์การเขียน รวมถึงการสอนพิเศษเกี่ยวกับ ไวยากรณ์ การเขียนด้วยลายมือ โครงสร้างข้อความ การแก้ไขการเขียน และการวางแผน เป็นรายเดือนหรือบ่อยกว่านั้น

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดแล้วนั้นผู้วิจัยเกิดแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม ที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ทางภาษาโดยเฉพาะในด้านการเขียน และการอ่านให้พัฒนาขึ้น และได้แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับเกมรวมไปถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมมีทั้งสิ้น 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) ขั้นที่ 1 เตรียมรูปภาพและอธิบาย โดยครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และครูเตรียมความพร้อมในการเล่นเกมนำให้นักเรียนระบุคำศัพท์ จากการออกเสียงคำเพื่อจะได้เขียนคำศัพท์ลงในแผนภูมิรูปภาพ และครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่นเกมนำนักเรียน 2) ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงและสาธิต โดยนักเรียนทำการโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพ อ่านออกเสียงและทบทวนคำศัพท์ จากนั้นครูสาธิตขั้นตอนและการเล่นเกม 3) ขั้นที่ 3 จัดกลุ่ม และเล่นเกม ให้นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์โดยใช้การเล่นเกมนำเพื่อจัดกลุ่มคำตามประเภทของคำ ซึ่งครูสังเกตการณ์และดูแลนักเรียนในการเล่นเกมนำ ต่อมานักเรียนสะกดคำ และอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง 4) ขั้นที่ 4 วิเคราะห์และเพิ่มคำ ซึ่งนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลการเล่นเกม สรุปประเด็นจากการเล่นเกม จากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันเพิ่มคำศัพท์จากรูปภาพเพิ่มเติม และนักเรียนและครูร่วมกันตั้งชื่อภาพ 5) ขั้นที่ 5 แต่งประโยค และทบทวน โดยนักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำศัพท์ที่ได้ระบุไว้ในภาพ และนักเรียนอ่านและทบทวนประโยคที่ตนเองแต่ง

และเนื่องด้วยบริบทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน ผู้วิจัยจึงพิจารณาใช้ เกมตอบคำถาม หรือ Quiz Games ในการจัดการเรียนรู้ เพราะเป็นเกมที่เน้นการตอบคำถาม และเป็นเกมที่เกี่ยวกับการทดสอบและฝึกฝนนักเรียน ให้เป็นไปตามช่วงวัยและตรงกับตัวชี้วัดในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คือ ตัวชี้วัด ต 3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และตัวชี้วัด ต1.3 ป3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟังหรืออ่าน และเพื่อสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 จัดกลุ่ม และเล่น

เกม ให้นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์โดยใช้การเล่นเกม เพื่อจัดกลุ่มคำตามประเภทของคำ นักเรียนเล่นเกม สะกดคำ แล้วจึงอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง

นอกจากนั้นผู้วิจัยยังได้เห็นถึงความสำคัญของการเขียนและการระบุเกณฑ์การประเมินการเขียนที่เหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และได้แนวทางการดำเนินการวิจัย อาทิ แนวทางการสร้างเครื่องมือในการวิจัย และค่าสถิติในการวิจัย อาทิ ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่าที (t-test) และพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะและความสามารถทางการอ่านและเขียนในด้านภาษาของผู้เรียนได้ดีขึ้น รวมทั้งพัฒนาผลสัมฤทธิ์ และความพึงพอใจของนักเรียนสูงขึ้น



บทที่ 3

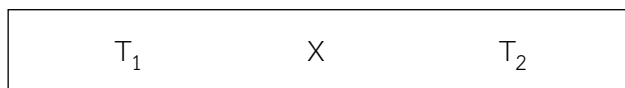
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดำเนินการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนเรียนและสอบหลังเรียน ผู้วิจัยได้กำหนด วิธีการดำเนินการวิจัยแบบ 1) The One-Group Pretest – Posttest Design มีวัตถุประสงค์ ข้อ 1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม และวิธีการดำเนินการวิจัยแบบ 2) One – Shot Case Study มีวัตถุประสงค์ ข้อ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการดำเนินการวิจัยแบบ The One-Group Pretest – Posttest Design และ One – Shot Case Study มีรูปแบบวิจัยแบบ ทั้งหมด 2 รูปแบบ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) โดยรูปแบบของการทดลองเขียนเป็นแผนภาพได้ดังนี้

รูปแบบที่ 1 The One-Group Pretest – Posttest Design เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม



T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การทดลองจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model ร่วมกับเกม

T_2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

รูปแบบที่ 2 One – Shot Case Study

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ

PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม



X หมายถึง การทดลองจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model ร่วมกับเกม

T_2 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนท่าเรือ-ตะคร้ำเอน ทั้งหมด 8 แห่ง คือ 1) โรงเรียนวัดท่าเรือ(อุตสาหะวิทยาการ 2) โรงเรียนวัดใหม่เจริญผล 3)โรงเรียนบ้านหนองตาแพง 4) โรงเรียนวัดสำนักคร้อ 5) โรงเรียนบ้านหนองตาคง 6) โรงเรียนบ้านรางกระต่าย 7) โรงเรียนบ้านบึงวิทยา และ8) โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2 จำนวน 129 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22 คน ด้วยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1) ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

2) ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ

2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

เครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบไปด้วย

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD

INDUCTIVE MODELร่วมกับเกม จำนวน 3 แผน

2.เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบไปด้วย

2.1 แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD

INDUCTIVE MODELร่วมกับเกมโดยสามารถแสดงรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

1.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน แผนละ 5 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม โดยลักษณะของเกมที่ใช้จะเป็นประเภทเกมตอบคำถาม หรือ Quiz Games เพราะเน้นการตอบคำถาม และฝึกฝนนักเรียน และเกมตอบคำถาม(Quiz Games) ตรงกับตัวชี้วัดในหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คือ 1.1) ต1.1 ป3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง ต1.3 ป3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟังหรืออ่าน ต 3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ต 1.3 ป3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว และ ต 4.2 ป3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 7ตารางแสดงแผนการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยในลำดับถัดไป

ตารางที่ 7 ตารางแสดงแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
1	What's the weather?	ตัวชี้วัดระหว่างทาง ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง ต 3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ	นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสภาพอากาศทั้งสามารถเขียนคำศัพท์เรื่องสภาพอากาศและ	1.Weather(สภาพอากาศ) Vocabulary(คำศัพท์) -hot/cold/rainy /windy/cloudy/snowy/sunny/stormy Sentence(ประโยค) -What the weather like today? -It's.....(weather).....	5

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	เรื่อง	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
		กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น	สามารถเขียนประโยคเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพอากาศได้ และ สามารถ รวบรวมคำศัพท์อื่นที่สอดคล้องกับสภาพอากาศได้ ถูกต้องผ่านการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษ		
2	Happy season	ตัวชี้วัดระหว่างทาง ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง ต 3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น	นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์ที่ข้องเกี่ยวกับฤดูกาลอีกทั้งสามารถเขียนคำศัพท์เรื่องฤดูกาล และเขียนประโยคเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับฤดูกาลและสภาพอากาศได้ และนักเรียนสามารถรวบรวมคำศัพท์อื่นที่สอดคล้องกับเรื่องฤดูกาลได้ผ่านการเรียนภาษาอังกฤษ	2.Season(ฤดูกาล) Vocabulary -Winter/Autumn/ Spring/Summer (EU) -rainy season/cold season (TH) Sentence -What is your favorite season? -My favorite season is.....(season).....	5
3	What are you wearing?	ตัวชี้วัดระหว่างทาง ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตาม	นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้า/เครื่อง	3.Clothes(เสื้อผ้า/เครื่องแต่งกาย) Vocabulary -shirt/sweater/hat/gloves/skirt/shoes/ jacket /trousers/shorts	5

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	เรื่อง	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การ เรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
		ความหมายของ กลุ่มคำและประโยคที่ ฟัง ต1.3 ป3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตาม ประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟังหรืออ่าน ตัวชี้วัดปลายทาง ต 1.3 ป.3/1 พุดให้ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว ต4.2 ป.3/1 ใช้ ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องใกล้ตัว	แต่งกาย อีกทั้ง สามารถเขียน คำศัพท์เรื่อง เสื้อผ้า/เครื่อง แต่งกาย และ เขียนประโยค เพื่อให้ข้อมูล เกี่ยวกับเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ให้สอดคล้อง กับสภาพ อากาศ และฤดู ได้ รวมไปถึง นักเรียน สามารถจัด หมวดหมู่ คำศัพท์สภาพ อากาศและการ แต่งกาย อีกทั้ง นักเรียน สามารถ รวบรวมศัพท์ อื่นที่สอดคล้อง กับเรื่องเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ได้ผ่านการ เรียน ภาษาอังกฤษ	Sentence -What are you wearing in...(season)? /I'm wearing.....(clothes).....	
รวม					15

จากตารางที่ 7 ตารางแสดงแผนการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 3 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 What's the weather? เป็นเนื้อหาเรื่อง Weather(สภาพอากาศ) จำนวน 5 ชั่วโมง 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Happy season โดยเนื้อหาเรื่อง Season(ฤดูกาล) จำนวน 5 ชั่วโมง และ 3) แผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 What are you wearing? เนื้อหาเรื่อง Clothes(เสื้อผ้า/เครื่องแต่งกาย) จำนวน 5 ชั่วโมง ดังนั้นรวม

ระยะเวลาสำหรับการดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งสิ้นรวม 15 ชั่วโมง และได้ระบุตัวชี้วัดที่ใช้ในไว้จำนวน 5 ตัวชี้วัด ประกอบด้วย 1.ตัวชี้วัดระหว่างทาง มี 3 ตัวชี้วัด คือ 1.1) ต 1.1 ป3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง 1.2) ต 1.3 ป3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟังหรืออ่าน และ 1.3) ต 3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น 2.ตัวชี้วัดปลายทาง มี 2 ตัวชี้วัด คือ 2.1) ต 1.3 ป3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว และ ตัวชี้วัดสุดท้าย 2.2) ต 4.2 ป3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต2 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

2. ศึกษาเอกสาร แนวคิด และวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL และการสอนโดยใช้เกม

3. ศึกษาเอกสาร แนวคิด เกี่ยวกับวิธีการและขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

4. สร้างการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL และร่วมกับเกม ประกอบด้วยชื่อของ แผนการจัดการเรียนรู้ สาระสำคัญ มาตรฐานและตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อหรือแหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ โดยแบ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน แผนละ 5 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง

โดยแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนมีลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 เตรียมรูปภาพและอธิบาย ครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และเตรียมความพร้อมในการเล่น เกม ต่อมานักเรียนจึงระบุคำศัพท์จากการออกเสียงคำ เพื่อจะได้เขียนคำศัพท์ลงในแผนภูมิรูปภาพ และครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่น เกม

ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงและสาธิต นักเรียนทำการโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพ อ่านออกเสียงและทบทวนคำศัพท์ และครูสาธิตขั้นตอนการเล่น เกม

ขั้นที่ 3 จัดกลุ่มและเล่นเกม นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์โดยใช้การเล่น เกมเพื่อจัดกลุ่มคำ ตามประเภทของคำ โดยมีครูสังเกตการณ์และดูแลนักเรียนในการเล่น เกม แล้วนักเรียนจะสะกดคำ และอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง

ขั้นที่ 4 วิเคราะห์และเพิ่มคำ นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลการเล่นเกม สรุปประเด็นจากการเล่นเกม ซึ่งนักเรียนและครูร่วมกันเพิ่มคำศัพท์จากรูปภาพเพิ่มเติมและร่วมกันตั้งชื่อภาพ

ขั้นที่ 5 แต่งประโยค และทบทวน นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำศัพท์ที่ได้ระบุไว้ในภาพ และอ่านอีกทั้งทบทวนประโยคที่ตนเองแต่งขึ้น

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และให้คำแนะนำ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 5 ท่าน ประกอบด้วยด้านหลักสูตรและการสอน 2 ท่าน ด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา 2 ท่าน และด้านการสอนภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) 1 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล และความถูกต้องของภาษา โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด

ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) โดยพิจารณาจากดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Object Congruence: IOC) แผนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มีรายการประเมิน 10 รายการ ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ทั้ง 3 แผน ค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป ถือว่าสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

โดยมีข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ให้ปรับเรียงหัวข้อแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนโดยเขียนเรียงภาระงานชิ้นงานและเกณฑ์การประเมินไว้ก่อนกิจกรรมการเรียนการสอน อีกทั้งเพิ่มการประเมินลักษณะพึงประสงค์ และเพิ่มการประเมินสมรรถนะสำคัญตามแบบหลักสูตรแกนกลางของกระทรวงฯ แบบประเมินหลังแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนควรตรวจสอบเกณฑ์การประเมินอีกครั้ง และควรเปลี่ยนชื่อใบงาน และตรวจสอบความถูกต้องของรูปประโยคอีกครั้ง

6. ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ โดยคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญให้ปรับปรุง

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Try Out) โดยใช้วิธีการสุ่มแผนจำนวน 1 แผนไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบลำดับขั้นในการจัดการเรียนรู้ คุณภาพและความเหมาะสมในด้านต่าง ระหว่างวันที่ 27 มกราคม 2568 ถึงวันที่ 31 มกราคม 2568 เพื่อตรวจสอบลำดับขั้นในการจัดการเรียนรู้คุณภาพและความเหมาะสมในด้านต่างๆ เช่น กระบวนการจัดกิจกรรม เวลาในการจัดกิจกรรม สื่อแหล่งการเรียนรู้วิถีวัดและประเมินผล ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มทดลอง โดยดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 จำนวน 5 ชั่วโมง พบว่า

นักเรียนต้องใช้เวลาในการเขียนตอบค่อนข้างนาน ดังนั้นจึงได้มีการปรับเวลาให้มีความยืดหยุ่นสำหรับนักเรียน

8. นำแผนการจัดการเรียนรู้ นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน(รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 12, 13, 14)

9. นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมที่ปรับปรุงแล้ว ไปจัดพิมพ์เพื่อนำไปใช้จัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลประกอบไปด้วยแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมสามารถแสดงรายละเอียดได้ดังนี้

2.1 แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน

สำหรับแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารโดยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม แบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน 1 ชุด แบบอัตนัยจำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียน 1 ชุด แบบอัตนัยจำนวน 10 ข้อ โดยสร้างแบบทดสอบให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ เนื้อหา และผู้เรียน ให้ผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2 ท่าน ด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา 2 ท่าน และด้านการสอนภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) 1 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา และพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด แล้วนำไปวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น และความยากง่ายกับกลุ่มที่ไม่แตกต่างจากกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้อง แล้วจึงนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษาเนื้อหา คำศัพท์ เนื้อเรื่อง และตัวชี้วัดจากหนังสือเรียนและคู่มือกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน

3. สร้างแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารจำนวน 2 ฉบับเป็นแบบอัตนัย จำนวน 40 ข้อแบ่งเป็นแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารก่อนเรียนและหลังเรียน โดยนำไปใช้จริงจำนวน 20 ข้อ แบ่งเป็นฉบับก่อนเรียน 10 ข้อ และหลังเรียน 10 ข้อ โดยมีเนื้อหาเรื่อง Weather จำนวน 3 ข้อ เรื่อง Season จำนวน 4 ข้อ และเรื่อง Clothes จำนวน 3 ข้อ

4. สร้างเกณฑ์การให้คะแนนเพื่อความสามารถในการเขียนสื่อสารโดยพิจารณาจาก การศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเกณฑ์รายการวัดความสามารถด้านเขียนสื่อสาร โดยกำหนดให้เป็นเกณฑ์ การวัดการเขียนสื่อสารรายข้อมีการวัดตามประเด็น ดังต่อไปนี้ 1) การเขียนตัวอักษรที่ถูกต้อง 2) การสะกดคำอย่างแม่นยำ 3)การเว้นระยะระหว่างตัวอักษร และ 4) ลักษณะของลายมือตามตาราง ที่ 8 เกณฑ์การวัดการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษรายข้อในลำดับถัดไป

ตารางที่ 8 ตารางเกณฑ์การวัดการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษรายข้อ

ระดับคุณภาพ ประเด็น การประเมิน	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
1) การเขียนตัวอักษรที่ถูกต้อง	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ถูกต้องทุกคำ	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ แต่ผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ แต่ผิดเกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระผิดทุกคำ
2) การสะกดคำอย่างแม่นยำ	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้องทุกคำ	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้อง แต่มีคำผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้อง แต่มีคำผิดเกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนสะกดคำศัพท์ผิดทั้งหมดทุกคำ
3) การเว้นระยะระหว่างตัวอักษร	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษรของคำถูกต้องทุกตัว	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษร ผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของอักษรที่มีในคำทั้งหมด	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษร ผิดเกินครึ่งหนึ่งของอักษรที่มีในคำทั้งหมด	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างตัวอักษร ผิดทุกตัวอักษรที่มีทั้งหมด

ระดับคุณภาพ ประเด็น การประเมิน	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
4) ลักษณะของลายมือ	ลายมืออ่านได้ ชัดเจน เป็นระเบียบทุกคำ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน แต่ไม่เป็นระเบียบ	ลายมืออ่านได้ แต่ ต้องอาศัยการตีความ จากคำศัพท์อื่นที่ แวดล้อมในประโยค	ลายมืออ่านเป็นคำ ไม่ได้

จากตารางที่ 8 ตารางเกณฑ์การวัดการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษรายข้อ นำไปสู่การสร้าง
เกณฑ์ค่าเฉลี่ยระดับความสามารถในการเขียนสื่อสารเพื่อตัดสินระดับความสามารถในการเขียนสื่อสาร
โดยจะแสดงตามตารางที่ 9 ตารางเกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการเขียนสื่อสาร
ภาษาอังกฤษดังนี้

ตารางที่ 9 ตารางเกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ

ค่าเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ
10-12	ดีมาก
7-9	ดี
4-6	พอใช้
0-3	ปรับปรุง

5. นำแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารก่อนเรียน-หลังเรียน และเกณฑ์การ
ตรวจให้คะแนนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและให้
ข้อเสนอแนะ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5
คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2 ท่าน ด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา
2 ท่าน และด้านการสอนภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) 1 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา
(Content Validity) ความถูกต้องของภาษาและความเหมาะสมของแบบทดสอบ โดยกำหนดเกณฑ์
การพิจารณาไว้ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบข้อดังกล่าวสอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด หรือ
เกณฑ์การประเมิน

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบข้อดังกล่าวสอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด

หรือเกณฑ์การประเมิน

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบข้อดังกล่าวไม่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด หรือเกณฑ์การประเมิน

แล้วจึงนำผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Object Congruence: IOC ซึ่งค่าความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนเรียนอยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และค่าความสอดคล้องของแบบทดสอบหลังเรียนอยู่ระหว่าง 0.60-1.00 หากค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป ถือว่าสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) (รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 15 และ 16) ซึ่งการตรวจให้คะแนนใช้เกณฑ์เป็นแบบ Rubric score

โดยมีข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญคือ รูปภาพประกอบในบางข้อไม่ชัดเจนอาจทำให้สับสน ควรเปลี่ยนภาพใหม่ให้ชัดเจน ควรเขียนคำชี้แจงในข้อที่นักเรียนอาจสับสนได้ ควรตรวจสอบตัวชี้วัดในแต่ละข้อ และควรเฉลี่ยเหตุ/เหตุการณ์ ให้จำนวนข้อใกล้เคียงกัน

6. แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้ปรับปรุงแล้วไปทดสอบ (Tryout) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน จำนวน 26 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 2 ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Weather เรื่อง Season และ เรื่อง Clothes มาแล้ว จากนั้นนำแบบทดสอบที่ได้ทำการตรวจให้คะแนนและวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยพิจารณาค่าความยากง่ายตามเกณฑ์อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 188) และพิจารณาค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 186) โดยมีค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ เลือกใช้แบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ อยู่ระหว่าง 0.49 - 0.63 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.60 - 0.82 และเลือกใช้แบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ อยู่ระหว่าง 0.42 - 0.69 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.49 - 0.89 (รายละเอียดภาคผนวก ข ตารางที่ 17 และ 18)

7. นำแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารที่ผ่านการคัดเลือกไปตรวจสอบหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้แบบสัมประสิทธิ์อัลฟาของ Cronbach ใช้เกณฑ์ความเชื่อมั่น 0.70 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบก่อนเรียนมีค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.95 และแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 0.98 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ความเชื่อมั่น

8. นำแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียนที่ผ่านการคัดเลือกไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 22 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมมีจำนวน 1 ฉบับ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคอร์ท (Likert) มี 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง และน้อย จำนวน 15 ข้อ ซึ่งถามในประเด็น 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และวิธีสอน จำนวน 5 ข้อ 2) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ และข้อ 3) ด้านการนำไปใช้ จำนวน 5 ข้อ และตอนที่ 2 เป็นการสอบถามมีลักษณะปลายเปิด สอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนออื่น ๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ Picture Word Inductive Model และร่วมกับการเรียนรู้ผ่านเกม จำนวน 1 ข้อ จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ กำหนดขอบเขตและโครงสร้างของเครื่องมือ แล้วจึงให้ผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา เพื่อนำคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุง หรือนำผลมาพัฒนาคุณภาพต่อไป

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิด เกี่ยวกับแบบสอบถามความพึงพอใจ
2. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ให้ครอบคลุมใน 3 ประเด็น จำนวน 15 ข้อ
 - 2.1 ด้านการจัดการเรียนรู้และวิธีสอน จำนวน 5 ข้อ
 - 2.2 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ
 - 2.3 ด้านการนำไปใช้ จำนวน 5 ข้อ
3. นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ขอคำแนะนำหรือตรวจสอบข้อบกพร่องเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข
4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน คือผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของภาษา และความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมา

คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Object Congruence: IOC) ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการศึกษา

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องพฤติกรรมที่ต้องการศึกษา

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสอบถามไม่ความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการศึกษา

โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า ควรปรับแก้ภาษาให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพิ่มประเด็นด้านการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม และครูส่งเสริมในนักเรียนแก้ปัญหาาร่วมกันในการทำงาน

และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมเฉลี่ยระหว่าง 0.60 – 1.00 ซึ่งมากกว่า 0.50 ขึ้นไป ถือว่า สอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) (รายละเอียดดังภาคผนวก ข ตารางที่ 19)

5. นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้เก็บรวบรวมผลกับกลุ่มตัวอย่างหลังการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายระดับความพึงพอใจ 3 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย ระดับความพึงพอใจ

2.50 – 3.00 พึงพอใจมาก

1.50 – 2.49 พึงพอใจปานกลาง

1.00 – 1.49 พึงพอใจน้อย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยทดลองกับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรีเขต 2 จำนวน 22 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขอนหนังสือจากงานบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ไปถึง ผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือ

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (pre-test) โดยแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร ฉบับก่อนเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบสอบอัตนัย ตามลำดับ แล้วบันทึกผลคะแนนเก็บไว้เปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียน (post-test)

3. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง โดยทดลอง จำนวน 3 แผน แผนละ 5 ชั่วโมง รวมระยะเวลา 15 ชั่วโมง โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมมีองค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน โดยสามารถแสดงขั้นตอนและรายละเอียดได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมรูปภาพและอธิบาย

1.1 ครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และครูเตรียมความพร้อมในการเล่นเกมน

1.2 นักเรียนระบุคำศัพท์ จากการออกเสียงคำเพื่อจะได้เขียนคำศัพท์ลงไปใน

แผนภูมิรูปภาพ

1.3 ครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่นเกมนแก่นักเรียน

ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงและสาธิต

2.1 นักเรียนทำการโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพ

2.2 อ่านออกเสียงและทบทวนคำศัพท์

2.3 ครูสาธิตขั้นตอนและการเล่นเกม

ขั้นที่ 3 จัดกลุ่ม และเล่นเกม

3.1 นักเรียนร่วมกันจัดกลุ่มคำศัพท์โดยใช้การเล่นเกมนเพื่อจัดกลุ่มคำศัพท์ตาม

ประเภทคำ

3.2 ครูสังเกตการณ์และดูแลนักเรียนในการเล่นเกมน

3.3 นักเรียนสะกดคำ และอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง

ขั้นที่ 4 วิเคราะห์และเพิ่มคำ

4.1 นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลการเล่นเกม สรุปประเด็นจากการเล่น

เกมน

4.2 นักเรียนและครูร่วมกันเพิ่มคำศัพท์จากรูปภาพเพิ่มเติม

4.3 นักเรียนและครูร่วมกันตั้งชื่อภาพ

และขั้นสุดท้าย ขั้นที่ 5 แต่งประโยค และทบทวน

5.1 นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้คำศัพท์ที่ได้ระบุไว้ในภาพ

5.2 นักเรียนอ่านและทบทวนประโยคที่ตนเองแต่ง

4. เมื่อเรียนเนื้อนี้จบ ทำการทดสอบหลังเรียน (post-test) โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารฉบับหลังเรียน แล้วบันทึกคะแนนเพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียนเพื่อประเมินผล

5. ให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD
INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

1. เปรียบเทียบผลการทดสอบความสามารถการเขียนคำศัพท์ก่อนและหลัง โดยการหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และใช้สถิติทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)
2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียน โดยหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามข้อที่ 1 คือ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม วิเคราะห์โดยการหาด้วยการหาค่าเฉลี่ย(M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และใช้สถิติทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent) ดังนี้

ตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

การทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t	sig
ก่อนเรียน	22	120	8.27	11.28	12.48	0.00
หลังเรียน	22	120	74.50	27.16		

จากตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนพบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 8.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 11.28 และหลังเรียนพบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 74.50

และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 27.16 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนจากคะแนนเฉลี่ย โดยสถิติทดสอบที่ พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามวิจัยข้อที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม โดยมีรายละเอียดในตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม

ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	M	SD	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
ด้านการจัดการเรียนรู้ละวิธีสอน				
1. นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอนสมเหตุสมผล	2.86	0.46	มาก	1
2. นักเรียนรู้สึกว่าการสอนช่วยพัฒนาการเขียน	2.77	0.52	มาก	2
3. นักเรียนเข้าใจขั้นตอนที่ครูสอน และคิดว่าระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม	2.59	0.49	มาก	3
4. นักเรียนได้ลงมือ หรือร่วมกันปฏิบัติกิจกรรม	2.86	0.46	มาก	1
5. กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ อยากให้นำไปใช้กับเนื้อหาเรื่องอื่นด้วย	2.86	0.46	มาก	1
รวมเฉลี่ย	2.79	0.48	มาก	2
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้				
6. นักเรียนรู้สึกอยากเรียนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น	2.86	0.46	มาก	1

ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	M	SD	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
7. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้	2.86	0.46	มาก	1
8. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	2.86	0.46	มาก	1
9. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกันในขณะทำงาน	2.86	0.46	มาก	1
10. ครูตั้งใจสอน และให้คำแนะนำแก่นักเรียน	2.86	0.46	มาก	1
รวมเฉลี่ย	2.86	0.46	มาก	1
ด้านการนำไปใช้				
11. นักเรียนสามารถเขียนเพื่อการสื่อสารออกมาเป็นประโยคได้	2.23	0.60	ปานกลาง	4
12. นักเรียนสามารถเขียนอธิบายเรื่องใกล้ตัวได้	2.50	0.66	มาก	2
13. นักเรียนสามารถจดจำและแยกแยะหมวดหมู่คำศัพท์	2.09	0.67	ปานกลาง	5
14. นักเรียนสามารถนำกระบวนการที่เกิดจากการเรียนรู้ไปใช้กับการเรียนคำศัพท์เรื่องอื่น ๆ	2.32	0.63	ปานกลาง	3
15. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ และเขียนสื่อสารได้ง่ายขึ้น และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	2.86	0.34	มาก	1
รวมเฉลี่ย	2.40	0.58	ปานกลาง	3
โดยภาพรวม	2.68	0.50	มาก	

จากตารางที่ 11 ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนการประเมินค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ในตอนที่ 1 โดยครอบคลุม 3 ด้านคือ ด้านการจัดการเรียนรู้วิธีสอน ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านการนำไปใช้ จำนวน 15 ข้อ โดยภาพรวมระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($M = 2.68$,

SD = 0.50) หากเรียงลำดับค่าเฉลี่ยรายด้านจากมากที่สุดไปน้อยที่สุดสามารถแสดงได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ (M = 2.86, SD = 0.46) ลำดับที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้วิธีสอน (M = 2.79, SD = 0.48) และลำดับสุดท้าย ด้านการนำไปใช้ (M = 2.40, SD = 0.58) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีรายละเอียดดังนี้

ด้านการจัดการเรียนรู้และวิธีสอน โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมอยู่ในระดับมาก (M = 2.79, SD = 0.48) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นลำดับที่ 1 คือ ข้อที่ 1 นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอนสมเหตุผล ข้อที่ 4 นักเรียนได้ลงมือ หรือร่วมกันปฏิบัติกิจกรรม และข้อที่ 5 กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ อยากให้นำไปใช้กับเนื้อหาเรื่องอื่นด้วย (M = 2.86, SD = 0.46) นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นลำดับที่ 2 คือ ข้อที่ 2 นักเรียนรู้สึกว่าการสอนช่วยพัฒนาการเขียน (M = 2.77, SD = 0.52) และลำดับสุดท้าย คือ ข้อที่ 3 นักเรียนเข้าใจขั้นตอนที่ครูสอน และคิดว่าระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม (M = 2.59, SD = 0.49)

ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมอยู่ในระดับมาก (M = 2.86, SD = 0.46) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นลำดับที่ 1 คือ ข้อที่ 6 นักเรียนรู้สึกอยากเรียนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น ข้อที่ 7 นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ ข้อที่ 8 ครูให้ออกาสนักเรียนซักถามปัญหา และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อที่ 9 ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกันในขณะทำงาน และข้อที่ 10 ครูตั้งใจสอน และให้คำแนะนำแก่นักเรียน (M = 2.86, SD = 0.46)

ด้านการนำไปใช้ โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมอยู่ในระดับปานกลาง (M = 2.40, SD = 0.58) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นลำดับที่ 1 คือ ข้อที่ 15 นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ และเขียนสื่อสารได้ง่ายขึ้น และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (M = 2.86, SD = 0.34) ลำดับที่ 2 คือ ข้อที่ 12 นักเรียนสามารถเขียนอธิบายเรื่องใกล้ตัวได้ (M = 2.50, SD = 0.66) ลำดับที่ 3 คือ ข้อที่ 14 นักเรียนสามารถนำกระบวนการที่เกิดจากการเรียนรู้ไปใช้กับการเรียนคำศัพท์เรื่องอื่น ๆ (M = 2.32, SD = 0.63) ลำดับที่ 4 คือ ข้อที่ 11 นักเรียนสามารถเขียนเพื่อการสื่อสารออกมาเป็นประโยคได้ (M = 2.23, SD = 0.60) และลำดับสุดท้าย คือ ข้อที่ 13 นักเรียนสามารถจดจำและแยกแยะหมวดหมู่คำศัพท์ (M = 2.09, SD = 0.67)

และในตอนที 2 นักเรียนได้เขียนความคิดเห็นและข้อเสนออื่น ๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) ร่วมกับเกม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีข้อเสนอแนะอยากให้มีการเพิ่มเกมในการเรียนการสอน เพราะเกมทำให้เรียนสนุก และมีนักเรียนบางส่วนที่อยากให้จัดการเรียนการสอนนอกห้องเรียน ดังตัวอย่างข้อความของนักเรียน

“อยากให้เปลี่ยนเกมให้มากขึ้น”

นักเรียนคนที่ 1

“อยากให้ครูเพิ่มเกมให้เยอะๆ”

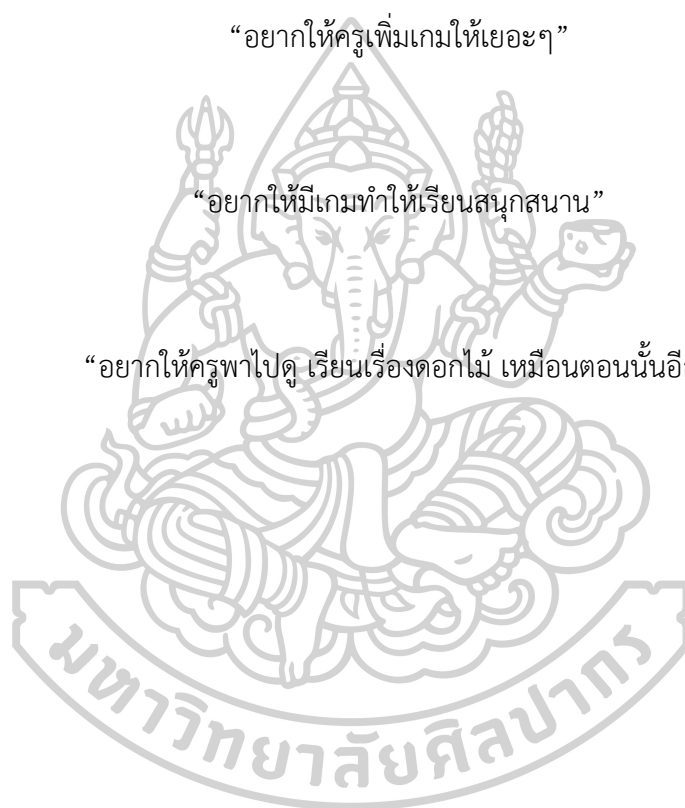
นักเรียนคนที่ 2

“อยากให้เกมทำให้เรียนสนุกสนาน”

นักเรียนคนที่ 3

“อยากให้ครูพาไปดู เรียนเรื่องดอกไม้ เหมือนตอนนั้นอีก”

นักเรียนคนที่ 4



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1.เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม 2.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม โดยประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนท่าเรือ-ตะคร้ำเอน ทั้งหมด 8 แห่ง คือ 1)โรงเรียนวัดท่าเรือ(อุตสาหะวิทยาการ) 2)โรงเรียนวัดใหม่เจริญผล 3)โรงเรียนบ้านหนองตาแพ่ง 4)โรงเรียนวัดสำนักคร้อ 5)โรงเรียนบ้านหนองตาคง 6)โรงเรียนบ้านรางกระต่าย 7)โรงเรียนบ้านบึงวิทยา และ8)โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2 จำนวน 129 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน จำนวน 22 คน ด้วยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย 1)แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม จำนวน 3 แผน และมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.93 ทุกแผน 2) แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสารเป็นแบบอัตนัย ฉบับก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.49 - 0.63 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.60 - 0.82 ในส่วนของฉบับหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.42 - 0.69 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.49 - 0.89 โดยค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียนใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.95 และแบบทดสอบก่อนเรียน มีค่าเท่ากับ 0.98 และ3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 15 ข้อโดยค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.60 จำนวน 4 ประเด็นการประเมิน ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.80 จำนวน 6 ประเด็นการประเมิน และค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 จำนวน 5 ประเด็นการประเมิน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลวิจัยได้ดังนี้

1. ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 2.68$, $SD = 0.50$)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัย การพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม เป็นการเรียนรู้การเขียนภาษาอังกฤษผ่านภาพที่นักเรียนคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เป็นการเรียนอย่างมีระบบตั้งแต่ระดับคำไปยังระดับประโยชน ส่งเสริมทั้งการเขียนและการออกเสียง โดยเมื่อร่วมกับเกมที่ช่วยดึงดูดและสร้างแรงจูงใจในการเรียนแก่นักเรียนตามช่วงวัยทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนและจดจ่อรวมถึงมีความสนใจต่อการเรียนสอดคล้องกับแนวคิดของ Calhoun (2000: 21) ที่กล่าวว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) เป็นระบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ศิลปะโดยผ่านการใช้รูปภาพ ซึ่งเป็นรูปภาพของสิ่งของและการกระทำที่ผู้เรียนคุ้นเคยมากระตุ้นคำศัพท์ของพวกเขาผ่านการฟังและพูด อีกทั้งครูผู้สอนจะใช้

PWIM ในการจัดการเรียนรู้ทั้งกับรายชั้นเรียน รายกลุ่ม และรายบุคคล ซึ่งการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว นำไปสู่การสืบเสาะค้นหาคำศัพท์ การเพิ่มพูนคำศัพท์ผ่านการเขียนและอ่าน การค้นพบหลัก โครงสร้างและเสียงของคำ รวมไปถึงวิเคราะห์และสังเกตการเรียนรู้ด้วยการเขียนและอ่าน และ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปภาพเป็นสำคัญในการกระตุ้น ให้ผู้เรียนสืบเสาะหาคำศัพท์ผ่านภาพ ร่วมกับเกมที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ออกแบบและสอดแทรก เนื้อหาวิชาที่สอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเพิ่มพูนคำศัพท์และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์หรือ การสังเกต แก้ไขปัญหาด้านการเขียนคำศัพท์หรือประโยคได้ดีขึ้น และเกิดการเรียนรู้โดยการทำ กิจกรรมร่วมกันและมีกฎเกณฑ์กติกา สุพัตรา ศรีธรรมมา (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL คือการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ภาพเป็นส่วนสำคัญในการจัดการ เรียนรู้เพื่อเขียนสะกดคำให้ถูกต้องโดยใช้ประสิทธิภาพของสมองผ่านการรับรู้ทางสายตา และแปลผล รูปภาพนั้นให้ก่อเกิดเป็นตัวอักษร ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนมากกว่าเดิม และกนกพร จันทะ กล และ จิระพร ชะโน (2564: 221) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL หรือ PWIM ซึ่งก็คือการจัดการเรียนรู้แบบการอ่านและเขียนจากรูปภาพ โดยนำรูปภาพมา เป็นสื่อการเรียนรู้ ให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการอ่านและเขียน จากคำศัพท์ที่เห็นในภาพ สอดคล้องกับ งานวิจัยของ สุนิสา มามีสสุข (2563) เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาพฤติกรรมการ เรียนของนักเรียน โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL และ ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำ กิจกรรม และสอดคล้องกับงานวิจัยของงานวิจัยของ Kurbanbaeva (2024: 85) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการ ใช้วิธีการเล่นเกมในการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า ในทุกยุคทุกสมัยนั้นเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ให้มีบทบาทสำคัญในห้องเรียนอยู่เสมอและไม่เคยสูญเสียคุณค่า ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ ภาษาเป้าหมายโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่ายและผิดหวัง ทำให้บทเรียนน่าสนใจ มีความหมายและง่ายต่อการ จดจำความรู้ที่ได้รับ รวมถึงช่วยเสริมสร้างความรู้เหล่านั้น ดังนั้นครูจึงควรใช้เกมเสริมการเรียนรู้เพื่อ ปลุกฝังความสนใจและทัศนคติที่ดีต่อวิชาเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้เรียนควรเป็นผู้เข้าร่วมที่มีความ กระตือรือร้นและมีพลังในระหว่างเกมและบทเรียนเพื่อการเรียนรู้

2. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 2.68$, $SD = 0.50$) เมื่อพิจารณาความพึงพอใจรายข้อ ตอนที่ 1 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ข้อที่ 7 นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ ($M = 2.86$, $SD = 0.46$) นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากลำดับที่ 1 และตอนที่ 2 ในแบบประเมินความพึงพอใจนักเรียนได้เขียนข้อเสนอแนะ อยากให้มีการเพิ่มเกมในการเรียนการสอน เพราะเกมทำให้เรียนสนุก สอดคล้องกับทฤษฎีความต้องการของ Maslow (1943) ความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนสามารถเชื่อมโยงกับระดับของความต้องการ ในลำดับขั้นของมาสโลว์ กล่าวคือ 1) ความต้องการทางสรีรวิทยา มีห้องเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี สามารถเรียนรู้สถานการณ์จากภาพที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน 2) ความปลอดภัย ซึ่งมีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกและเอื้อต่อความรู้สึกปลอดภัย 3) ความรักและความเป็นเจ้าของ โดยเกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนและครูขณะทำกิจกรรมหรือเล่นเกมร่วมกัน 4) ความภาคภูมิใจ เพราะการได้รับการยอมรับและชื่นชมจากการตอบคำถามและการทำกิจกรรมกลุ่ม และ 5) ความต้องการพัฒนาตนเอง เพราะเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และความรู้สึกสำเร็จ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ตามที่ สง่า วงศ์ไชย (2562) ได้อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น เพื่อปรับปรุงปัญหาการอ่านเขียน และการจัดการเรียนรู้ทางด้านภาษาของผู้เรียนในระดับเบื้องต้นซึ่งใช้รูปภาพเป็นตัวกลางเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ ผ่านการใช้ทักษะการอ่านและเขียนอันเป็นทักษะการสื่อสารที่ใช้เป็นประจำในชีวิต โดยพิริยา หาญบำรุงธรรม และเจทิพย์ ณ สงขลา (2565: 24) อธิบายว่า PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL เป็นวิธีสอนที่เป็นเทคนิคการสอนแบบบูรณาการเพื่อสร้างและพัฒนาทักษะการอ่านและเขียน ร่วมกับการสอนโดยใช้เกมตามที่ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2561) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

สอดคล้องกับงานวิจัยของสุพัตรา ศรีธรรมมา (2562) ได้ศึกษาการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิด มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียนก่อนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM กับแผนผังความคิดและศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อได้เรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับ

แผนผังความคิดมีผลการประเมินความสามารถในการอ่านสะกดคำและความสามารถในการเขียนสะกดคำ สูงกว่าก่อนเรียน และความคิดเห็นของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิดอยู่ในระดับมาก งานวิจัยของ สุนิสา มามีสุข (2563) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษและศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL และศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำกิจกรรม และงานวิจัยของ พิจิตรา จอมศรี, ดุลยวิทย์ ปรางชุมพล และ เจนจิต สาริบุตร (2563) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยเกม เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนคำศัพท์ด้วยเกม และ ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ด้วยเกมกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผลการศึกษาพบว่าผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับ ผลการทดสอบความรู้อพบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ผ่านเว็บไซต์เพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยได้ให้เหตุผลว่าเกมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

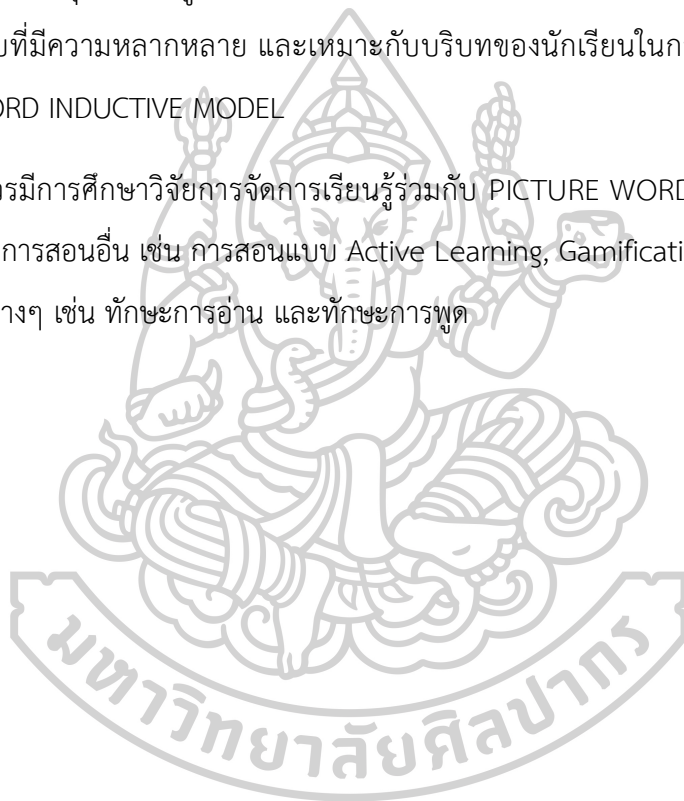
1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 ความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ครูควรนำการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มาใช้จัดการเรียนรู้กับหน่วยการเรียนรู้เรื่องอื่น ซึ่งคำศัพท์ภายในภาพ เนื้อหาที่ใช้ต้องเหมาะสมกับวัยและบริบทของนักเรียน

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม มีความพึงพอใจระดับมาก โดยนักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ จากข้อเสนอแนะที่อยากให้ครูมีการเพิ่มเกมในการเรียนการสอนแบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม เพราะเกมทำให้เรียนสนุก

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรประยุกต์ใช้เกมรูปแบบอื่น เช่น เกมทายคำศัพท์ เกมกระดาน เกมสวมบตบาทเป็นต้น ให้เป็นรูปแบบที่มีความหลากหลาย และเหมาะกับบริบทของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL

2. ควรมีการศึกษาวิจัยการจัดการเรียนรู้ร่วมกับ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเทคนิคการสอนอื่น เช่น การสอนแบบ Active Learning, Gamification หรือ AI เป็นต้น เพื่อพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการอ่าน และทักษะการพูด



รายการอ้างอิง

ภาษาต่างประเทศ

- Aziz, N. H. A., and Abas, I. H. (2018). **Model of the writing process and strategies of EFL proficient student writers: A case study of Indonesian learners.** from, https://www.academia.edu/37519728/Model_of_the_Writing_Process_and_Strategies_of_EFL_Proficient_Student_Writers_A_Case_Study_of_Indonesian_Learners.
- Barton, G., Khosronejad, M., Ryan, M., Kervin, L., and Myhill, D. (2024). **Teaching creative writing in primary schools: a systematic review of the literature through the lens of reflexivity.** *Australian Educational Researcher*, 51(4), 1311–1330. from, <https://doi.org/10.1007/s13384-023-00641-9>.
- Boulanouar, N. (2021). **Using the portfolio assessment strategy to enhance English foreign language learner's writing skill the case study of third year English foreign language LMD students at biskra university at Mohamed kheider university of biskra.** Retrieved December 22, 2022, from, <http://archives.univ-biskra.dz/handle/123456789/18400>
- Brink, S. (2020). [online]. **The Importance of Writing Skills** retrieved November 8, 2021, from, <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/importance-writing-skills>.
- British Council. (2021). [Online]. **How important is reading and writing English skills?.** Retrieved March 10, 2021, from, <https://www.britishcouncil.or.th/english/children/primary-plus/tips/the-importance-of-reading-and-writing-skills>.
- Calhoun, E. (2000). **Teaching beginning reading and writing with the picture word inductive model.** ASCD.
- Cambridge University Press. (2020). **The Importance of Writing Skills in Learning English.** Retrieved March 15, 2020, from <https://www.cambridge.org/english/writing-skills>.
- Castillo-Martínez, I. M., and Ramírez-Montoya, M. S. (2021). **Research competencies to develop academic reading and writing: A systematic literature review.** *Frontiers in Education*, 5. <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.576961>.

- Cattoni, A., Anderle, F., Venuti, P., and Pasqualotto, A. (2024). **How to improve reading and writing skills in primary schools: A comparison between gamification and pen-and-paper training.** *International Journal of Child-Computer Interaction*, 39(100633), 100633. from, <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100633>.
- Dimitra, Kirstavridou, Kousaris, Konstantinos, Zafeiriou, Christina and Tzafilkou, Katerina. (2020). **Types of Game-Based Learning in Education: A brief state of the art and the implementation in Greece.** 3. 10.31757/ euer.324.
- EPALE. (2023). **The Importance of Writing Skills.** Retrieved from <https://epale.ec.europa.eu>.
- Franco, Paul F. and DeLuca, Deborah A. (2019). **Learning Through Action: Creating and Implementing a Strategy Game to Foster Innovative Thinking in Higher Education.** *Simulation & Gaming*, 50(1), 23–43. <https://doi.org/10.1177/1046878118820892>.
- Gov.uk.(2022) **Teacher Assessment Frameworks.** Retrieved September 11, 2024, from <https://www.gov.uk/government/publications/teacher-assessment-frameworks-at-the-end-of-key-stage-2>.
- Hopper, E. (2019, February 25). **Maslow's hierarchy of needs explained.** ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/maslows-hierarchy-of-needs-4582571>.
- Isaacson, S. (2013, August 5). **Simple ways to assess the writing skills of students with learning disabilities.** Reading Rockets. <https://www.readingrockets.org/article/simple-ways-assess-writing-skills-students-learning-disabilities?fbclid=IwAR2B1m111GZtY8SdRfdULCHLTD5I5msGlz4Lns-PB3OsCIXFr5iWBgHI5Y>.
- Jomsri P., Prangchumpol D., and Sareebut J. (2020). **Digital Learning-Based Game for Improving English Vocabulary for Primary Education Level.** *Journal of Academic Information and Technology*, 1(2), 61. Retrieved from <http://www.jait.ssru.ac.th/index.php/JAIT/article/view/28>.
- Kurbanbaeva , M.(2024). **Using the game method in teaching English.** *New Uzbekistan Journal of Academic Research*, 1(8), 63–66. Retrieved from <https://inlibrary.uz/index.php/yoitj/article/view/54382>.

- Lee, B. C., Pandian, A., Rethinasamy, S., and Tan, D. A. L. (2019). **Effects of PWIM in the ESL classroom: Vocabulary knowledge development among primary Malaysian learners.** *3L The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 25(4), 179–197. from, <https://doi.org/10.17576/3L-2019-2504-11>.
- Malpique, A., Pino-Pasternak, D., Valcan, D., and Asil, M. (2024). **Primary school teachers' adaptations for struggling writers: Survey study of grade 1 to 6 teachers in Australia.** *Journal of Learning Disabilities*, 57(6), 384–396. from, <https://doi.org/10.1177/00222194231211946>.
- McMahan, E., Day, S., Funk, R. and Coleman, L. (2016). **Literature and the writing process.** (11th ed.) Boston: Pearson.
- Meliasari, R., Ngadiso, N., and Marmanto, S. (2018). **Teacher assessment frameworks at the end of key stage 2.** (2017, September The Picture Word Inductive Model: Its effectiveness to teach writing viewed from students' interest. *International Journal of Language Teaching and Education*, 2(3), 248–258 from, <https://doi.org/10.22437/ijolte.v2i3.5697>.
- United Nations (2023). **Global Sustainable Development Report (GSDR).** (n.d.). [Sdgs.un.org](https://sdgs.un.org/gsdr/gsdr2023). Retrieved March 22, 2023, from <https://sdgs.un.org/gsdr/gsdr2023>
- Oxford learning. (2016). [online]. **Writing.** retrieved Jan 31, 2022, from, <https://www.oxfordlearning.com/improve-kids-writing-skills/>.
- Poondej, C. [chanutpoondej7049]. (2022, August 3). **การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน.** Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8FiSqnN8YdQ>
- Pratama, L. D., and Setyaningrum, W. (2018). **Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects.** *Journal of Physics: Conference Series*, 1097, 012123. doi:10.1088/1742-6596/1097/1/012123.
- Perry, D. (2020). **Writing Styles.** Graduate Writing Center, University of Rhode Island. <https://web.uri.edu/graduate-writing-center/writing-styles>.
- Rice. S. **Game-based Learning College STAR.** Retrieved December 11, 2021, from <https://www.collegestar.org/modules/game-based-learning>.
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., and Casillas-Martín, S. (2024). **Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review.** *Education Sciences*, 14(6), 639.

<https://doi.org/10.3390/educsci14060639>.

Triwahyuni, E. (2020). **The effects of picture word inductive model (PWIM) toward student's early reading skills of first-grade in the primary school.** *İlköğretim Online*, 1523–1536. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.733100>.

Isaacson, S. (2013). **Simple ways to assess the writing skills of students with learning disabilities.** *Reading Rockets*. https://www.readingrockets.org/article/simple-ways-assess-writing-skills-students-learning-disabilities?fbclid=IwAR2B1m111GZtY8SdRfdULCHLLTDSI5msGlz4Lns-PB3OsCIXFr5_iWBgHI5Y.
 _____ February. (2018, February 24). **Evaluating handwriting**, part 1: Teacher evaluation. *Universal Publishing Blog*. https://upub.net/blog/evaluating-handwriting-teacher-evaluation/?fbclid=IwAR1c8q4fkGtFqeAoxSN_6THW_HUqGMxdNnTcmdUwckAQPuMUv-Zgf9JPKOJbw.

ภาษาไทย

กนกพร จันทะกล (2564). **การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการอ่านและการเขียนจากภาพ.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. สืบค้นจาก <http://202.28.34.124/dspace/bitstream/123456789/1411/1/62010585501>.

กุลิสรา จิตรขนิษฐา และ เกศราพรณ พันธ์ศรีเกตุ คงเจริญ. (2564) **วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ("View of digital learning-based game for improving English vocabulary for primary education level,").

ชนกสุดา เบาใจ และ กชกร ธิปัตติ. (2020). **การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.** *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*, 14(3), 13-24.

ทิตินา แหมมณี (2557). **วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ.** (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตินา แหมมณี (2563). **ศาสตร์การสอน.** (พิมพ์ครั้งที่ 24). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประภากร บุญรอด (2565). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ ของ**

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐาน. มหาวิทยาลัยศิลปากร. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/4311>.
- เปรมบุรฉัตร สีนุ้ย และ ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2022). การพัฒนาทักษะการอ่านออกและทักษะการเขียนได้ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคบันได 5 ขั้นร่วมกับเกม. วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 7(2), 553–566. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/257956>
- พีรียา หาญบำรุงธรรม และ ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2022). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเออาร์ด้วยเทคนิค PWIM เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น. Journal of Educational Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University (JETC), 5(14), 22-35.
- สง่า วงศ์ไชย. (2019). View of picture word inductive model: รูปแบบการสอนอ่านและเขียนสำหรับเด็กไทย (picture word inductive model: Literacy model for Thai children). (n.d.). Tci-thaijo.org. Retrieved May 17, 2023, from <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/128691/146754>.
- สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (สมาคมคพอท) (2022). Game-based Learning. (n.d.). Thailandpod.org. Retrieved April 23, 2023, from <https://active-learning.thailandpod.org/learning-activities/game-based-learning>.
- สิริกร หอมกระโทก และ กัญญาวดี แสงงาม. (2566). การพัฒนาความสามารถการอ่านและการเขียนสะกดคำด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. Tci-thaijo.org.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2561). นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูยุคใหม่เพื่อพัฒนทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. หลากหลายวิธีสอน...เพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง, 2562.
- สุนิสา มามีสุข. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุพัตรา ศรีธรรมมา. (2562). การพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ PWIM ร่วมกับแผนผังความคิด. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- สุภัทรพงษ์ พลินยศ และ สุรกานต์ จั้งหาร (2564). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนเน้นความจำร่วมกับเกมทางภาษา. Tci-thaijo.org.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). ตัวชี้วัดด้านการศึกษาไทยตามกรอบเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน. Onec.Go.Th. <https://www.onec.go.th/th.php/book/BookGroup/13/5>.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566-2570. Nesdc.Go.Th. https://www.nesdc.go.th/ewt_news.php?nid=13651





ภาคผนวก



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- | | |
|--|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย | <p>อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้เชี่ยวชาญด้านการหลักสูตรและการ
สอน</p> |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน | <p>อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้เชี่ยวชาญด้านการหลักสูตรและการ
สอน</p> |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎา วรพิน | <p>อาจารย์ประจำสาขาวิชาคณิตศาสตร์
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลและประเมินผล</p> |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ สุพรรณโณภาพ | <p>อาจารย์ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา
สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยทางการ
ศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลและประเมินผล</p> |

5.อาจารย์ ดร.มณฑนา พันธุ์ดี

อาจารย์ภาควิชาการสอนภาษา

นานาชาติ

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ

คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ





ภาคผนวก ข
การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 12 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 What's the weather like?

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
1.	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้								
	1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
2.	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา								
	2.2 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	2.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
3.	สาระสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	3.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด								
	3.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
4.	สาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	4.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ								
	4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
5.	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	5.1 เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้								
	5.2 เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
6.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	6.3 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
7.	ชิ้นงาน/ภาระงาน	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้								
	7.2 เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง

ตารางที่ 13 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Happy Season

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
1.	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 1.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	1.4 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
2.	จุดประสงค์การเรียนรู้ 2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	2.2 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	2.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
3.	สาระสำคัญ 3.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	3.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
4.	สาระการเรียนรู้ 4.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
5.	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5.1 เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	5.2 เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
6.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	6.3 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
7.	ชิ้นงาน/ภาระงาน 7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	7.2 เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง

ตารางที่ 14 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 What are you wearing?

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
1.	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 1.5 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	1.6 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
2.	จุดประสงค์การเรียนรู้ 2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	2.2 สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	2.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
3.	สาระสำคัญ 3.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	3.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
4.	สาระการเรียนรู้ 4.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
5.	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5.1 เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	5.2 เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
6.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	6.3 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
7.	ชิ้นงาน/ภาระงาน 7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	7.2 เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน

มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กับสังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	1. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	2. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	3. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	0	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคม โลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องกับใกล้ตัว	4. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	5. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	6. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ สังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	7. What's the weather like today? (ความจำ)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	8. What's the weather like today? (ความจำ)	+1	+1	+1	+1	0	+4	0.80	สอดคล้อง
	9. What is your favorite season? (ความ เข้าใจ)	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ สังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	10. What is your favorite season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	11. What is your favorite season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	0	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	12. What is your favorite season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ สังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	13. What is your favorite season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	14. What is your favorite season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	15. What are you wearing? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ สังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	16. What are you wearing? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	17. What are you wearing? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	18. What are you wearing in this season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยน เรียนรู้กับสังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	19. What are you wearing in this season? (ความเข้าใจ) 	+	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	20. What are you wearing in this season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ สังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	1. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	2. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	3. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	0	+1	0	+3	0.60	สอดคล้อง

ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ สังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	4. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	0	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	5. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	6. What's the weather like today? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ สังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	10. What is your favorite season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	11. What is your favorite season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	0	+4	0.80	สอดคล้อง
	12. What is your favorite season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	0	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง

ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ สังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	13. What is your favorite season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	0	+4	0.80	สอดคล้อง
	14. What is your favorite season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	15. What are you wearing? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความหมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ สังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	16. What are you wearing? (ความจำ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
	17. What are you wearing? (ความจำ) 	+1	+1	0	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
	18. What are you wearing in this season? (ความเข้าใจ) 	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถ
ด้านการเขียนสื่อสารของนักเรียน (ต่อ)

มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					ΣR	IOC	ความ หมาย
		1	2	3	4	5			
มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยน เรียนรู้กับสังคมโลก ตัวชี้วัดปลายทาง ป3/1 ใช้ภาษา ต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	19. What are you wearing in this season? (ความเข้าใจ) 	+	+	+	+	+	+	1.00	สอดคล้อง
		1	1	1	1	1	5		
	20. What are you wearing in this season? (ความเข้าใจ) 	+	+	+	+	+	+	1.00	สอดคล้อง
		1	1	1	1	1	5		

ตารางที่ 17 ตารางค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมก่อนเรียน และค่าความเชื่อมั่น

ข้อ	ค่า P	ค่า r	การแปลความหมาย	การเลือกข้อสอบ
1	0.83	0.22	ข้อสอบง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ตัดทิ้ง
2	0.81	0.19	ข้อสอบง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ตัดทิ้ง
3	0.51	0.71	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
4	0.60	0.71	ข้อสอบค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
5	0.69	0.17	ข้อสอบค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ตัดทิ้ง
6	0.90	0.10	ข้อสอบง่าย อำนาจจำแนกต่ำ	ตัดทิ้ง
7	0.92	0.08	ข้อสอบง่ายมาก อำนาจจำแนกต่ำ	ตัดทิ้ง
8	0.59	0.60	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	เลือกใช้
9	0.63	0.69	ข้อสอบค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
10	0.19	0.22	ข้อสอบยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ตัดทิ้ง
11	0.60	0.71	ข้อสอบค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
12	0.50	0.78	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
13	0.49	0.82	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
14	0.24	0.31	ข้อสอบค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ตัดทิ้ง
15	0.58	0.76	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
16	0.47	0.76	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
17	0.22	0.26	ข้อสอบค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ตัดทิ้ง
18	0.24	0.31	ข้อสอบค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ตัดทิ้ง
19	0.49	0.82	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
20	0.23	0.26	ข้อสอบค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ตัดทิ้ง

สรุปคุณภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมก่อนเรียน สามารถอธิบายได้ดังนี้ ประเภทที่ 1) ข้อสอบยาก ได้แก่ ข้อ 10 ประเภทที่ 2) ข้อสอบค่อนข้างยาก ได้แก่ ข้อ 14, 17, 18, 20 ประเภทที่ 3) ข้อสอบยากปานกลาง ได้แก่ ข้อ 3, 8, 12, 13, 15, 16 ,19

ประเภทที่ 4) ข้อสอบค่อนข้างง่าย ได้แก่ ข้อ 4, 5, 9, 11 ประเภทที่ 5) ข้อสอบง่าย ได้แก่ ข้อ 1, 2, 6 และประเภทที่ 6) ข้อสอบง่ายมาก ได้แก่ ข้อ 7 สำหรับข้อสอบที่สามารถจำแนกได้ดี คือ ข้อ 3, 4, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

จากการสรุปคุณภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษที่จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมด้านก่อนเรียนจะเห็นว่าจากผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของข้อสอบจำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.19 ถึง 0.91 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.08 ถึง 0.82 และมีข้อสอบที่ดีควรเก็บไว้ จำนวน 14 ข้อ ผู้วิจัยเลือกข้อ 3, 4, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16 และ 19 จำนวน 10 ข้อมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียนใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.95

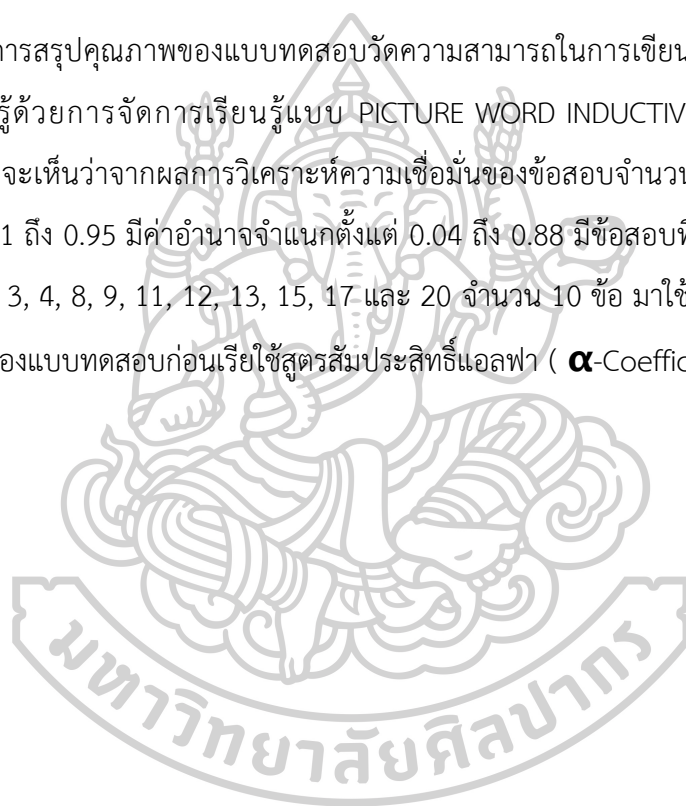


ตารางที่ 18 ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมหลังเรียน และค่าความเชื่อมั่น

ข้อ	ค่า P	ค่า r	การแปลความหมาย	การเลือกข้อสอบ
1	0.86	0.25	ข้อสอบง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ตัดทิ้ง
2	0.83	0.21	ข้อสอบง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ตัดทิ้ง
3	0.61	0.64	ข้อสอบค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
4	0.69	0.60	ข้อสอบค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	เลือกใช้
5	0.69	0.17	ข้อสอบค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ตัดทิ้ง
6	0.96	0.06	ข้อสอบง่ายมาก อำนาจจำแนกต่ำ	ตัดทิ้ง
7	0.95	0.04	ข้อสอบง่ายมาก อำนาจจำแนกต่ำ	ตัดทิ้ง
8	0.66	0.60	ข้อสอบค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	เลือกใช้
9	0.56	0.75	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
10	0.70	0.15	ข้อสอบค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ตัดทิ้ง
11	0.56	0.72	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
12	0.56	0.89	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
13	0.51	0.83	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
14	0.49	0.63	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ตัดทิ้ง
15	0.42	0.49	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	เลือกใช้
16	0.22	0.26	ข้อสอบค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ตัดทิ้ง
17	0.52	0.85	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้
18	0.52	0.51	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ตัดทิ้ง
19	0.56	0.86	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ตัดทิ้ง
20	0.51	0.68	ข้อสอบยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	เลือกใช้

สรุปคุณภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมด้านหลังเรียนสามารถอธิบายได้ดังนี้ ประเภทที่ 1) ข้อสอบค่อนข้างยาก ได้แก่ ข้อ 16 ประเภทที่ 2) ข้อสอบยากปานกลาง ได้แก่ ข้อ 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20 ประเภทที่ 3) ข้อสอบค่อนข้างง่าย ได้แก่ ข้อ 3, 4, 5, 8, 10 ข้อ ประเภทที่ 4) ข้อสอบง่าย ได้แก่ ข้อ 1, 2 และประเภทที่ 5) ข้อสอบง่ายมาก ได้แก่ ข้อ 6, 7 สำหรับข้อสอบที่สามารถจำแนกได้ดี คือ ข้อ 3, 4, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

จากการสรุปคุณภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ ที่จัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกมด้านหลังเรียนจะเห็นว่าจากผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของข้อสอบจำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.21 ถึง 0.95 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.04 ถึง 0.88 มีข้อสอบที่ดีควรเก็บไว้ 14 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยเลือกข้อ 3, 4, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 17 และ 20 จำนวน 10 ข้อ มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียกใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.98



ภาคผนวก ค

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
2. หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. หนังสือขอทดลองเครื่องมือวิจัย
4. แผนการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL ร่วมกับเกม
5. แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร
6. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) ร่วมกับเกม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (การจัดการเรียนรู้แบบPWIMร่วมกับเกม)	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง All year round	จำนวน 15 ชั่วโมง
เรื่อง What's the weather?	จำนวน 5 ชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567	ผู้สอนนางสาวกมลวรรณ หาญประเสริฐ

1.มาตรฐานการเรียนรู้

ต1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ต 1.1 ป3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ต 3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

2.จุดประสงค์การเรียนรู้ (KPA)

- 1.ระบุคำศัพท์เกี่ยวกับสภาพอากาศได้ถูกต้อง (K)
- 2.เขียนคำศัพท์และประโยค เกี่ยวกับสภาพอากาศได้ถูกต้อง (P)
- 3.มีความกระตือรือร้นในการรวบรวมคำศัพท์อื่นๆ ที่สอดคล้องกับสภาพอากาศได้ถูกต้อง โดยผ่านการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษ (A)

3.สาระสำคัญ

นักเรียนรู้คำศัพท์และประโยคในการสื่อสารเกี่ยวกับ สภาพอากาศ ฤดูกาล เสื้อผ้า/เครื่องแต่งกาย ความสัมพันธ์ระหว่างฤดูกาล อากาศและการแต่งกาย สามารถความแตกต่างระหว่าง สภาพอากาศของท้องถิ่นกับสภาพอากาศที่อื่น หรือระหว่างประเทศไทยกับกลุ่มประเทศอื่น

4.สาระการเรียนรู้

- คำศัพท์หลัก เรื่อง Weather (สภาพอากาศ) ได้แก่ hot, cold, rainy, windy, cloudy, snowy, sunny and stormy
- คำศัพท์รอง เรื่อง Season(ฤดูกาล) และ เรื่อง Clothes(เสื้อผ้า)

- โครงสร้างประโยค Q: What the weather like today? / วันนี้อากาศเป็นอย่างไร
A: It's.....(weather)...../ บอกสภาพอากาศ.....

- ตัวอย่างประโยค Q: What's the weather like today?
A: It's cold

5.สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.1.1 ด้านการเขียน

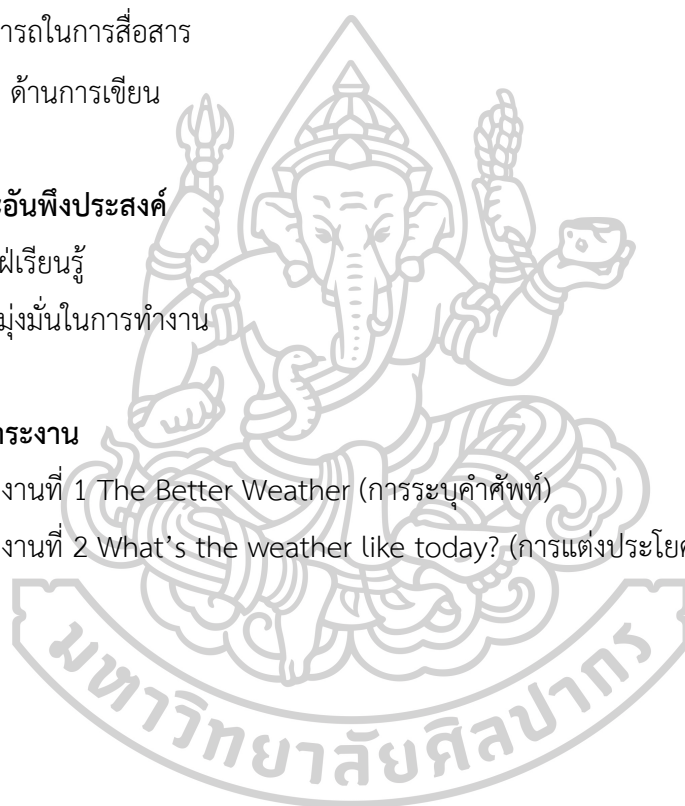
6.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ใฝ่เรียนรู้

6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานที่ 1 The Better Weather (การระบุคำศัพท์)
2. ใบงานที่ 2 What's the weather like today? (การแต่งประโยค)



Name.....

Worksheet 1 The Better Weather

(ใบงานที่ 1 The Better Weather)

SCOR

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนระบุคำศัพท์ (Write down the words)



Weather	Season	Clothes
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
Other.....		

Name.....

Worksheet 2 What's the weather like today?

(ใบงานที่ 2 What's the weather like today?)

SCOR

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่งประโยคให้ถูกต้อง (Write the correct sentence)

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....



8. การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนระบุคำศัพท์(ใบงานที่ 1)
- ตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนแต่งประโยค (ใบงานที่ 2)

9. เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

9.1 แบบประเมินความสามารถด้านการเขียนระบุคำศัพท์

ระดับคุณภาพ ประเด็น การประเมิน	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
1) การเขียนตัวอักษรที่ถูกต้อง	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ถูกต้องทุกคำ	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ แต่ผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ แต่ผิดเกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระผิดทุกคำ
2) การสะกดคำอย่างแม่นยำ	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้องทุกคำ	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้อง แต่มีคำผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้อง แต่มีคำผิดเกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนสะกดคำศัพท์ผิดทั้งหมดทุกคำ
3) การเว้นระยะระหว่างตัวอักษร	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษรของคำถูกต้องทุกตัว	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษรผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของอักษรที่มีในคำทั้งหมด	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษรผิดเกินครึ่งหนึ่งของอักษรที่มีในคำทั้งหมด	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างตัวอักษรผิดทุกตัวอักษรที่มีทั้งหมด
4) ลักษณะของลายมือ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน เป็นระเบียบทุกคำ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน แต่ไม่เป็นระเบียบ	ลายมืออ่านได้ แต่ต้องอาศัยการตีความจากคำศัพท์อื่นที่แวดล้อมในประโยค	ลายมืออ่านเป็นคำไม่ได้

9.2 เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการเขียนระบุคำศัพท์

ค่าเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ
10-12	ดีมาก
7-9	ดี
4-6	พอใช้
0-3	ปรับปรุง

9.3 แบบประเมินความสามารถด้านการเขียนประโยค

ระดับคุณภาพ ประเด็น การประเมิน	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
1) ความถูกต้องของไวยากรณ์ทางภาษา	-เขียนคำเรียงตามรูปแบบโครงสร้างประโยคได้ถูกต้อง ไม่สลับที่คำในประโยค -ใส่เครื่องหมายจบประโยคตามรูปแบบประโยคได้ถูกต้อง -เขียนขึ้นต้นประโยคด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ได้ครบถูกต้องทั้งประโยค	-เขียนคำเรียงตามรูปแบบโครงสร้างประโยคได้ถูกต้อง ไม่สลับที่คำในประโยค -ไม่ใส่เครื่องหมายจบประโยคตามรูปแบบประโยค หรือ ไม่เขียนขึ้นต้นประโยคด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ อย่างใดอย่างหนึ่ง	-เขียนคำเรียงตามรูปแบบโครงสร้างประโยคได้ถูกต้อง ไม่สลับที่คำในประโยค -ไม่ใส่เครื่องหมายจบประโยคตามรูปแบบประโยค และ ไม่เขียนขึ้นต้นประโยคด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ทั้งสองอย่าง	-ไม่เขียนคำเรียงตามรูปแบบโครงสร้างประโยคได้ถูกต้อง ไม่สลับที่คำในประโยค -ไม่เขียนขึ้นต้นประโยคด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ และ ไม่ใส่เครื่องหมายจบประโยคตามรูปแบบประโยคทั้งประโยค
2) ใจความสำคัญหรือแนวคิดที่ต้องการสื่อสาร	เขียนสื่อสารใจความสำคัญหรือแนวคิดที่ต้องการสื่อสารของประโยคได้ครบถ้วนสมบูรณ์ โดยผู้อ่านสามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน	เขียนสื่อสารใจความสำคัญหรือแนวคิดที่ต้องการสื่อสารของประโยคได้ โดยผู้อ่านสามารถเข้าใจได้	เขียนสื่อสารใจความสำคัญหรือแนวคิดที่ต้องการสื่อสารของประโยค โดยผู้อ่านต้องอาศัยบริบทคำแวดล้อมช่วยตีความ	เขียนสื่อสารใจความสำคัญหรือแนวคิดที่ต้องการสื่อสารของประโยคไม่ได้
3) การเว้นระยะระหว่างตัวอักษรและคำ	เขียนประโยค โดยเว้นวรรคคำในประโยคถูกต้องทุกคำ	เขียนประโยค โดยเว้นวรรคคำในประโยคผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมดที่มีในประโยค	เขียนประโยค โดยเว้นวรรคคำในประโยคผิดเกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมดที่มีในประโยค	เขียนประโยค โดยเว้นวรรคคำในประโยคผิดทั้งหมดทุกคำ
4) ลักษณะของลายมือ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน เป็นระเบียบทุกคำ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน แต่ไม่เป็นระเบียบ	ลายมืออ่านได้ แต่ต้องอาศัยการตีความจากคำศัพท์อื่นที่แวดล้อมในประโยค	ลายมืออ่านเป็นคำไม่ได้

เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการเขียนประโยค

ค่าเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ
10-12	ดีมาก
7-9	ดี
4-6	พอใช้
0-3	ปรับปรุง

10.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

พฤติกรรมบ่งชี้	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	ผ่าน (1)	ไม่ผ่าน (0)
6.1 ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน และ ตอบคำถามเกี่ยวกับ สภาพอากาศผ่าน การร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ต่าง ๆ	ตั้งใจเรียน เข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ มากกว่า 50% ของกิจกรรม การเรียนรู้	ตั้งใจเรียนเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ น้อยกว่า 50% ของกิจกรรม การเรียนรู้	ไม่ตั้งใจเรียน และไม่เข้าร่วม กิจกรรม
6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน	ทำใบงานเสร็จทุก ข้อ และส่งครู	ทำใบงานไม่เสร็จ 1-2 ข้อ	ทำใบงานไม่เสร็จ 3-4 ข้อ	ทำใบงานไม่ เสร็จ 5 ข้อ

11. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

1. ขั้นเตรียมรูปภาพและอธิบาย

1.1 ครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และเตรียมความพร้อมในการเล่นเกมน โดยครูนำเสนอ
แผนภูมิรูปภาพชุดที่ 1 ที่ได้เลือกแล้วโดยเป็นภาพเกี่ยวกับสถานการณ์คุ้นเคย โดยมีองค์ประกอบของ
แผนภูมิรูปภาพประกอบไปด้วยรูปภาพที่สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ในหน่วยที่ 5 เรื่อง Weather เป็น
หลัก และมี Season หรือ Clothes เป็นองค์ประกอบแวดล้อมของภาพ จากนั้นอธิบายว่านักเรียน
ต้องเรียนรู้ผ่านรูปภาพ และครูจะมีกิจกรรมเกม Quiz Game ให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรม โดยครู
ได้เตรียมคำถามสำหรับเกมไว้แล้ว



1.2 ครูแจกภาพขนาดกระดาด A4 ให้นักเรียนทุกคน โดยภาพขนาด A4 ของนักเรียนเป็นภาพเดียวกันกับแผนภูมิรูปภาพที่ครูแสดง เพื่อให้ทุกคนเห็นชัดเจนและได้ทำกิจกรรมในขั้นตอนต่าง ๆ ไปพร้อมเพรียงกันทั้งชั้นเรียน เมื่อได้กระดาดแล้วให้นักเรียนเขียนชื่อนามสกุลป้องกันกระดาดสลับกัน

1.3 ครูกระตุ้นให้นักเรียนช่วยกันระบุคำศัพท์ผ่านการสังเกตแผนภูมิรูปภาพ โดยนักเรียนจะระบุคำศัพท์จากการออกเสียงคำ เพื่อนำไปสู่การเขียนคำศัพท์ลงในแผนภูมิรูปภาพในลำดับต่อไป

1.4 ก่อนการโยงเส้นเพื่อเชื่อมโยงครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่นเกมที่นักเรียน ว่าคือกิจกรรมเกมที่จะเล่นเรียกว่า Quiz game จุดประสงค์เพื่อตอบคำถามจากคำศัพท์เรื่องที่เรียนซึ่งครูถามและนักเรียนต้องตอบภาษาอังกฤษเท่านั้น จากนั้นครูจะแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกันด้วยการสุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้แข่งขันกัน หากนักเรียนกลุ่มใดชนะจะได้รับดาวเด็กดี (เป็นการสะสมแต้มคะแนนประจำของวิชาภาษาอังกฤษ) เพราะฉะนั้นนักเรียนต้องสนใจ และเอาใจใส่ในคำศัพท์ที่เรียนเพื่อจะได้แข่งขันกันและได้รับดาวเด็กดี

2. ชั้นเชื่อมโยงและสาธิต

2.1 ครูเริ่มสาธิตตัวอย่างการโยงเส้นคำศัพท์ที่ได้ระบุเข้ากับรูปภาพแก่นักเรียนเพียง 1 หรือ 2 คำ

2.2 จากนั้นให้นักเรียนได้โยงเส้นด้วยตนเองลงในภาพขนาด A4 ของตน ตามคำศัพท์กับภาพที่จะระบุ

2.3 หลังจากครูโยงเส้นทั้งหมดแล้ว นักเรียนจึงสังเกตจากแผนภูมิรูปภาพที่ครูแสดงว่าตนเองโยงเส้นในภาพ A4 ส่วนตัวเรียบร้อยและถูกต้องหรือไม่

2.4 เมื่อนักเรียนโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพแล้วจึงอ่านออกเสียงทีละคำ

2.5 ทบทวนคำศัพท์ นักเรียนเก็บกระดาษรูปภาพขนาด A4 ไว้ให้แฟ้มหรือกระเป๋าเรียบร้อย เพราะจะต้องนำมาใช้ในชั่วโมงต่อ ๆ ไป

ชั่วโมงที่ 2

2. ชั้นเชื่อมโยงและสาธิต (ต่อ)

2.6 จากนั้นครูจะสาธิตการเล่นเกม นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน มาแข่งกันตอบคำถาม ยังโต๊ะที่ครูวางไว้หน้าห้อง บนโต๊ะจะมีกระดิ่งอยู่ 1 อัน เมื่อครูแสดงคำถามจากภาพ (อาจเป็นภาพที่แสดงผ่านจอโทรทัศน์หน้าห้อง นักเรียนจะได้เห็นภาพชัดเจนทั้ง 2 กลุ่ม) และเมื่อครูเริ่มถามนักเรียน นักเรียนตัวแทนของแต่ละกลุ่มจะต้องแข่งกันกดกระดิ่งให้ได้ หากกลุ่มใดกดได้ก่อนเป็นฝ่ายได้ตอบคำถาม ถ้าตอบถูกได้แต้มคะแนน 1 คะแนน ถ้าตอบผิดอีกกลุ่มหนึ่งจะได้สิทธิ์ตอบและถ้าตอบถูกก็จะได้รับแต้มคะแนนเช่นกัน เมื่อนักเรียนที่เป็นตัวแทนแต่ละกลุ่มเล่นผ่านรอบนั้นแล้ว ให้แยกไปต่อแถวต่างหากเพื่อแสดงว่าได้เล่นแล้ว เพื่อนคนอื่นที่ยังไม่ได้เล่นจะได้เล่นต่อไป เมื่อนักเรียนเล่นจนครบจำนวนสมาชิกในกลุ่ม หากได้แต้มคะแนนเสมอกันครูมีคำถามพิเศษเพื่อตัดสินอีกครั้ง โดยกำชับว่าให้นักเรียนสังเกตว่าคำศัพท์ในเกมเป็นคำศัพท์ประเภทใดบ้างในเรื่อง Weather, Season หรือ Clothes

3. จัดกลุ่ม และเล่นเกม

3.1 นักเรียนร่วมกันเล่นเกม Quiz Game ตามที่ครูสาธิต จากนั้นเมื่อการเล่นเกมยุติลง นักเรียนช่วยกันจัดกลุ่มคำศัพท์ ตามประเภทของคำในเรื่อง Weather, Season หรือ Clothes

3.2 ครูแจกใบงานที่ 1 The Better Weather เพื่อนักเรียนได้เขียนคำและเขียนคำตามเรื่องที่ได้แบ่งไว้

3.3 ครูสังเกตการณ์ และดูแลนักเรียนในการเล่น และคอยสนับสนุนนักเรียนตลอดทุกการทำกิจกรรม

3.4 จากนั้นนักเรียนทุกคนช่วยกันสะกดคำจากใบงานที่ 1 และอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง จากนั้นนำใบงานมาส่งครูเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง หากไม่ถูกต้องครูจะได้ชี้แจงหรือให้คำแนะนำให้นักเรียนแก้ไขทันที

ชั่วโมงที่ 3

4. ชั้นวิเคราะห์และเพิ่มคำ

4.1 นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลจากการเล่นเกม และสรุปประเด็นจากการเล่นเกมในชั่วโมงที่แล้ว ครูรับฟังความคิดเห็นของนักเรียนเพื่อร่วมกันปรับปรุงการเล่นในเกมในครั้งต่อไป

4.2 จากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันเพิ่มคำศัพท์ลงในแผนภูมิรูปภาพที่1 เพิ่มเติมในส่วนที่
อาจจะยังไม่ได้สังเกตเห็น นักเรียนทุกคนเชื่อมโยงเส้นระหว่างรูปภาพและคำศัพท์ลงในแผนภูมิขนาด
A4 ของตนเองเหมือนเดิม

4.3 นักเรียนและครูร่วมกันตั้งชื่อภาพแผนภูมิที่1 โดยพิจารณาจากองค์ประกอบภาพและ
คำศัพท์ทั้งหมดเหล่านั้น

4.4 หลังจากสะท้อนผล ตั้งชื่อภาพ ครูสอนโครงสร้างประโยค

โครงสร้างประโยค Q: What's the weather like today? / วันนี้อากาศเป็น
อย่างไร

A: It's...(weather).../... บอกสภาพอากาศ...(จากคำศัพท์ที่เรียนแล้ว)

ตัวอย่างประโยค Q: What's the weather like today?

A: It's cold

ชั่วโมงที่ 4

5.ขั้นแต่งประโยค และทบทวน

5.1 ครูทบทวน โครงสร้างประโยค

Q: What's the weather like today?/ วันนี้อากาศเป็นอย่างไร

A: It's...(weather).../... บอกสภาพอากาศ...(จากคำศัพท์ที่นักเรียนเรียนรู้
แล้ว

ตัวอย่างประโยค Q: What's the weather like today?

A: It's cold

5.2 ครูแจกใบงานที่ 2 What's the weather like? เป็นใบงานเกี่ยวกับการเขียนแต่ง
ประโยค

5.3 ครูยกตัวอย่าง และนักเรียนช่วยกันคิดและแต่งประโยค 1 – 2 ประโยค เพื่อแสดง
ประโยคโดยนักเรียนสังเกตดู และสร้างความเข้าใจเบื้องต้นและทำความเข้าใจรูปแบบประโยคแก่
นักเรียน

5.4 นักเรียนฝึกฝนการแต่งประโยคลงในใบงานที่ 2 What's the weather like today?
โดยนำคำศัพท์จากภาพมาซึ่งระบุให้นักเรียนใช้ คำศัพท์เรื่อง Weather มาเพื่อใช้แต่งประโยค

5.5 จากนั้นนำใบงานมาส่งครูเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง หากไม่ถูกต้องครูจะได้ชี้แจงหรือให้
คำแนะนำให้นักเรียนแก้ไขทันที

ชั่วโมงที่ 5

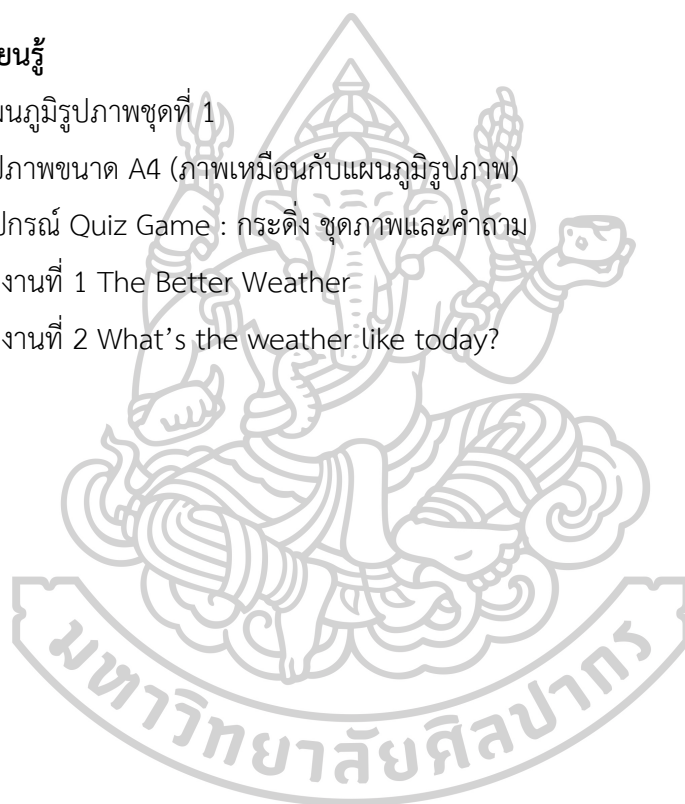
5. ^{ขั้น}แต่งประโยค และทบทวน (ต่อ)

5.6 5.6 นักเรียนแต่ละคนทบทวนประโยคที่ตนเองเขียนในใบงานที่ 2 หลังจากผ่านการตรวจและแก้ไขแล้ว จากนั้นนักเรียนทุกคนนำเสนอประโยคของตนเองให้เพื่อนๆ ในห้องได้ฟัง คนละ 2 ประโยคเพื่อเป็นการทบทวนผ่านกระบวนการอ่าน พูด และฟังอีกครั้ง

a. นักเรียนและครูสรุปองค์ความรู้ ประสบการณ์การเขียน คำศัพท์ และโครงสร้างประโยคที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Weather

12. สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิรูปภาพชุดที่ 1
2. รูปภาพขนาด A4 (ภาพเหมือนกับแผนภูมิรูปภาพ)
3. อุปกรณ์ Quiz Game : กระดิ่ง ชุดภาพและคำถาม
4. ใบงานที่ 1 The Better Weather
5. ใบงานที่ 2 What's the weather like today?



ข้อเสนอแนะของผู้อำนวยความสะดวกหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย(ตรวจ/นิเทศ/เสนอแนะ/รับรอง)

แผนการจัดการเรียนรู้นี้ มีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- ☐ ชื่อหน่วยฯ ☐ เวลาของหน่วยฯ ☐ เรื่องที่สอน ☐ เวลาของแผนฯ
☐ มาตรฐานการเรียนรู้ฯ ☐ ตัวชี้วัดฯ ☐ จุดประสงค์ของแผนฯ ☐ สาระสำคัญ
☐ สาระการเรียนรู้ ☐ สมรรถนะของผู้เรียน ☐ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ☐ ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ☐ กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้ ☐ การวัดและประเมินในแผนฯ ☐ สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

ความสอดคล้อง ☐ จุดประสงค์มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด

☐ สาระสำคัญสอดคล้องกับตัวชี้วัด

☐ สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด

กิจกรรมการเรียนรู้

☐ ส่งเสริมให้เกิดความรู้ ทักษะ กระบวนการ/คุณลักษณะ

☐ เป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

☐ มีความเป็นไปได้ในการนำไปสอนจริง ทั้งด้านเวลาและการนำไป

ใช้

การวัดผลความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุในแผนการจัดการเรียนรู้

☐ ครบทุกข้อ

☐ นำเสนอสื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการประกอบการเรียนรู้

☐ นำเสนอเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลในแผนฯ

☐ เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลมีคุณภาพเบื้องต้น รวมระดับความถี่

ในแต่ละ

ระดับคุณภาพ

ความคิดเห็นของหัวหน้าวิชาการระดับประถมศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายวิชาญ ตันมังกาญจน์)

ตำแหน่ง หัวหน้าวิชาการระดับประถมศึกษา

ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาววารุณี ตะโกภู)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน



บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

ผลการใช้แผนการสอน

เนื้อหาที่สอน

•

สอนได้ ☐ สมบูรณ์ครบถ้วน ☐ ไม่สมบูรณ์ครบถ้วน เนื่องจาก

•

เวลาที่ใช้สอน ☐ เหมาะสม ☐ ไม่เหมาะสม เนื่องจาก

กิจกรรมที่ใช้สอน ☐ ตามแผน ☐ ไม่ตามแผน เนื่องจาก

ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

ผลการเรียนของนักเรียน

จำนวนนักเรียน ชั้น..... จำนวน..... คน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผ่านจุดประสงค์โดยรวม.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์โดยรวม.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (K) จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (P/S) จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (A) จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

การมอบหมายหน้าที่และความรับผิดชอบ (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

ทำสำเร็จ.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ทำไม่สำเร็จ.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

บรรยากาศในชั้นเรียน

ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

ผลการสอนของครู

ผู้สอน ☐ สอนตามแผน ☐ ไม่สอนตามแผน เนื่องจาก

.....

ปัญหาปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

.

ลงชื่อ.....

(นางสาวกมลวรรณ หาญประเสริฐ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (การจัดการเรียนรู้แบบPWIMร่วมกับเกม)	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง All year round	จำนวน 15 ชั่วโมง
เรื่อง Happy Season	จำนวน 5 ชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567	ผู้สอนนางสาวกมลวรรณ หาญประเสริฐ

1.มาตรฐานการเรียนรู้

ต1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ต1.1 ป3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ต3.1 ป3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

2.จุดประสงค์การเรียนรู้ (KPA)

1.ระบุคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลได้ถูกต้อง (K)

2.เขียนคำศัพท์และประโยค เกี่ยวกับฤดูกาลได้ถูกต้อง (P)

3.มีความกระตือรือร้นในการรวบรวมคำศัพท์อื่นๆ ที่สอดคล้องกับสภาพอากาศได้ถูกต้อง
โดยผ่านการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษ (A)

3.สาระสำคัญ

นักเรียนรู้คำศัพท์และประโยคในการสื่อสารเกี่ยวกับ สภาพอากาศ ฤดูกาล เสื้อผ้า/เครื่องแต่งกาย ความสัมพันธ์ระหว่างฤดูกาล อากาศและการแต่งกาย สามารถความแตกต่างระหว่าง สภาพอากาศของท้องถิ่นกับสภาพอากาศที่อื่น หรือระหว่างประเทศไทยกับกลุ่มประเทศอื่น

4.สาระการเรียนรู้

- คำศัพท์หลัก เรื่อง Season(ฤดูกาล) ได้แก่ Winter/Autumn/Spring/Summer(EU)
rainy season/cold season/(TH)
- คำศัพท์รอง เรื่อง Weather (สภาพอากาศ) และ เรื่อง Clothes(เสื้อผ้า)
- โครงสร้างประโยค Q: What is your favorite season? / ฤดูกาลที่คุณชื่นชอบคืออะไร?

A: My favorite season is..... / ฤดูที่ฉันชื่นชอบคือฤดู...(ชื่อฤดู)...

- ตัวอย่างประโยค Q: What is your favorite season?
A: My favorite season is summer.

5.สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.1.1 ด้านการเขียน

6.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ใฝ่เรียนรู้

6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานที่ 3 Happy Season (การระบุคำศัพท์)
2. ใบงานที่ 4 My favorite season (การแต่งประโยค)

Name.....

Worksheet 4 My Favorite Season

(ใบงานที่ 4 My Favorite Season)

SCORE

คำชี้แจง : ให้นักเรียนแต่งประโยคให้ถูกต้อง (Write the correct sentence)

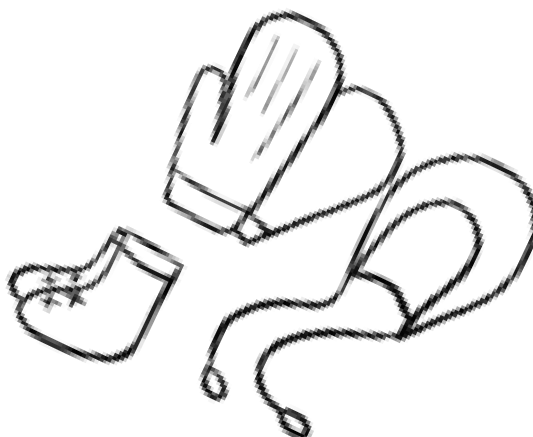
1.....

2.....

3.....

4.....

5.....



8. การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนระบุคำศัพท์ (ใบงานที่ 3)
- ตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนแต่งประโยค (ใบงานที่ 4)

9. เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

9.1 แบบประเมินความสามารถด้านการเขียนระบุคำศัพท์

ระดับคุณภาพ ประเด็น การประเมิน	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
1) การเขียนตัวอักษรที่ถูกต้อง	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ถูกต้องทุกคำ	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ แต่ผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ แต่ผิดเกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระผิดทุกคำ
2) การสะกดคำอย่างแม่นยำ	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้องทุกคำ	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้อง แต่มีคำผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้อง แต่มีคำผิดเกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนสะกดคำศัพท์ผิดทั้งหมดทุกคำ
3) การเว้นระยะระหว่างตัวอักษร	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษรของคำถูกต้องทุกตัว	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษร ผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของอักษรที่มีในคำทั้งหมด	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษร ผิดเกินครึ่งหนึ่งของอักษรที่มีในคำทั้งหมด	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างตัวอักษรผิดทุกตัวอักษรที่มีทั้งหมด
4) ลักษณะของลายมือ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน เป็นระเบียบทุกคำ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน แต่ไม่เป็นระเบียบ	ลายมืออ่านได้ แต่ต้องอาศัยการตีความจากคำศัพท์อื่นที่แวดล้อมในประโยค	ลายมืออ่านเป็นคำไม่ได้

9.2 เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการเขียนระบุคำศัพท์

ค่าเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ
10-12	ดีมาก
7-9	ดี
4-6	พอใช้
0-3	ปรับปรุง

9.3 แบบประเมินความสามารถด้านการเขียนประโยค

ระดับคุณภาพ ประเด็น การประเมิน	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
1) ความถูกต้องของไวยากรณ์ ทางภาษา	-เขียนคำเรียงตามรูปแบบ โครงสร้างประโยคได้ ถูกต้อง ไม่สลับที่คำใน ประโยค -ใส่เครื่องหมายจบ ประโยคตามรูปแบบ ประโยคได้ถูกต้อง -เขียนขึ้นต้นประโยคด้วย อักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ได้ ครบถูกต้องทั้งประโยค	-เขียนคำเรียงตามรูปแบบ โครงสร้างประโยคได้ ถูกต้อง ไม่สลับที่คำใน ประโยค -ไม่ใส่เครื่องหมายจบ ประโยคตามรูปแบบ ประโยค หรือ ไม่เขียน ขึ้นต้นประโยคด้วยอักษร ตัวพิมพ์ใหญ่ อย่างใดอย่าง หนึ่ง	-เขียนคำเรียงตามรูปแบบ โครงสร้างประโยคได้ ถูกต้อง ไม่สลับที่คำใน ประโยค -ไม่ใส่เครื่องหมายจบ ประโยคตามรูปแบบ ประโยค และ ไม่เขียน ขึ้นต้นประโยคด้วยอักษร ตัวพิมพ์ใหญ่ ทั้งสองอย่าง	-ไม่เขียนคำเรียงตาม รูปแบบโครงสร้าง ประโยคได้ถูกต้อง ไม่ สลับที่คำในประโยค -ไม่เขียนขึ้นต้นประโยค ด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ และไม่ใส่เครื่องหมายจบ ประโยคตามรูปแบบ ประโยคทั้งประโยค
2) ใจความสำคัญหรือแนวคิดที่ ต้องการสื่อสาร	เขียนสื่อสารใจความ สำคัญหรือแนวคิดที่ ต้องการสื่อสารของ ประโยคได้ครบถ้วน สมบูรณ์ โดยผู้อ่าน สามารถเข้าใจได้อย่าง ชัดเจน	เขียนสื่อสารใจความสำคัญ หรือแนวคิดที่ต้องการ สื่อสารของประโยคได้ โดย ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้	เขียนสื่อสารใจความสำคัญ หรือแนวคิดที่ต้องการ สื่อสารของประโยค โดยผู้อ่านต้องอาศัยบริบท คำแวดล้อมช่วยตีความ	เขียนสื่อสารใจความ สำคัญหรือแนวคิดที่ ต้องการสื่อสารของ ประโยคไม่ได้
3) การเว้นระยะระหว่างตัวอักษร และคำ	เขียนประโยค โดยเว้น วรรคคำในประโยค ถูกต้องทุกคำ	เขียนประโยค โดยเว้น วรรคคำในประโยค ผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำ ทั้งหมดที่มีในประโยค	เขียนประโยค โดยเว้นวรรค คำในประโยคผิดเกิน ครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมดที่มี ในประโยค	เขียนประโยค โดยเว้น วรรคคำในประโยคผิด ทั้งหมดทุกคำ

ระดับคุณภาพ ประเด็น การประเมิน	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
4) ลักษณะของลายมือ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน เป็นระเบียบทุกคำ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน แต่ไม่เป็นระเบียบ	ลายมืออ่านได้ แต่ต้อง อาศัยการตีความจาก คำศัพท์อื่นที่แวดล้อมใน ประโยค	ลายมืออ่านเป็นคำไม่ได้

เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการเขียนประโยค

ค่าเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ
10-12	ดีมาก
7-9	ดี
4-6	พอใช้
0-3	ปรับปรุง

10.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

พฤติกรรมบ่งชี้	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	ผ่าน (1)	ไม่ผ่าน (0)
6.1 ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน และ ตอบคำถามเกี่ยวกับ สภาพอากาศผ่าน การร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ต่าง ๆ	ตั้งใจเรียน เข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ มากกว่า 50% ของกิจกรรม การเรียนรู้นั้น	ตั้งใจเรียนเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ น้อยกว่า 50% ของกิจกรรม การเรียนรู้นั้น	ไม่ตั้งใจเรียน และไม่เข้าร่วม กิจกรรม
6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน	ทำใบงานเสร็จทุก ข้อ และส่งครู	ทำใบงานไม่เสร็จ 1 -2 ข้อ	ทำใบงานไม่เสร็จ 3-4 ข้อ	ทำใบงานไม่ เสร็จ 5 ข้อ

11. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

2. เตรียมรูปภาพและอธิบาย

1.1 ครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และเตรียมความพร้อมในการเล่นเกมน โดยครูนำเสนอแผนภูมิรูปภาพชุดที่ 2 ที่ได้เลือกแล้วโดยเป็นภาพเกี่ยวกับสถานการณ์คุ้นเคย โดยมีองค์ประกอบของแผนภูมิรูปภาพประกอบไปด้วยรูปภาพที่สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ในหน่วยที่ 5 เรื่อง Season เป็นหลัก และมี Weather หรือ Clothes เป็นองค์ประกอบแวดล้อมของภาพ จากนั้นอธิบายว่านักเรียนต้องเรียนรู้ผ่านรูปภาพ และครูจะมีกิจกรรมเกม Quiz Game ให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรม โดยครูได้เตรียมคำถามสำหรับเกมไว้แล้ว



1.2 ครูแจกภาพขนาดกระดาษ A4 แก่นักเรียนทุกคน โดยภาพขนาด A4 ของนักเรียนเป็นภาพเดียวกันกับแผนภูมิรูปภาพที่ครูแสดง เพื่อให้ทุกคนเห็นชัดเจนและได้ทำกิจกรรมในขั้นตอนต่าง ๆ ไปพร้อมเพรียงกันทั้งชั้นเรียน เมื่อได้กระดาษแล้วให้นักเรียนเขียนชื่อนามสกุลป้องกันกระดาษสลับกัน

1.4 ครูกระตุ้นนักเรียน นักเรียนช่วยกันระบุคำศัพท์ผ่านการสังเกตแผนภูมิรูปภาพ โดยกำหนดให้

นักเรียนจะระบุคำศัพท์จากการออกเสียงคำ เพื่อนำไปสู่การเขียนคำศัพท์ลงในแผนภูมิรูปภาพในลำดับต่อไป

1.4 ก่อนการโยงเส้นเพื่อเชื่อมโยงครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่นเกมนแก่นักเรียน ว่าเป็นกิจกรรมเกมที่จะเล่นเรียกว่า Quiz game จุดประสงค์เพื่อตอบคำถามจากคำศัพท์เรื่องที่เรียนซึ่งครูถามและนักเรียนต้องตอบภาษาอังกฤษเท่านั้น จากนั้นครูจะแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม

เท่าๆกันด้วยการสุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้แข่งขันกัน หากนักเรียนกลุ่มใดชนะจะได้รับดาวเด็กดี (เป็นการสะสมแต้มคะแนนประจำของวิชาภาษาอังกฤษ) เพราะฉะนั้นนักเรียนต้องสนใจ และเอาใจใส่ในคำศัพท์ที่เรียนเพื่อจะได้แข่งขันกันและได้รับดาวเด็กดี

2. ขั้นเชื่อมโยงและสาธิต

2.1 ครูเริ่มสาธิตตัวอย่างการโยงเส้นคำศัพท์ที่ได้ระบุเข้ากับรูปภาพแก่นักเรียนเพียง 1 หรือ 2 คำ

2.2 จากนั้นนักเรียนโยงเส้นด้วยตนเองลงในภาพขนาด A4 ของตน ตามคำศัพท์กับภาพที่จะระบุ

2.3 ครูโยงเส้นทั้งหมดแล้ว นักเรียนสังเกตจากแผนภูมิรูปภาพที่ครูแสดงว่าตนเองโยงเส้นในภาพ A4 ส่วนตัวเรียบร้อยและถูกต้องหรือไม่

2.4 เมื่อนักเรียนโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพแล้วจึงอ่านออกเสียงทีละคำ

2.5 ทบทวนคำศัพท์ นักเรียนเก็บกระดาดรูปภาพขนาด A4 ไว้ให้เพิ่มหรือกระเป๋ารับร้อย เพราะจะต้องนำมาใช้ในชั่วโมงต่อไป

ชั่วโมงที่ 2

2. ขั้นเชื่อมโยงและสาธิต (ต่อ)

2.6 จากนั้นครูจะสาธิต และนักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน มาแข่งกันตอบคำถามยังโต๊ะที่ครูวางไว้หน้าห้อง บนโต๊ะจะมีกระดาดอยู่ 1 อัน เมื่อครูแสดงคำถามจากภาพ (อาจเป็นภาพที่แสดงผ่านจอโทรทัศน์หน้าห้อง นักเรียนจะได้เห็นภาพชัดเจนทั้ง 2 กลุ่ม) และเมื่อครูเริ่มถามนักเรียน นักเรียนตัวแทนของแต่ละกลุ่มจะต้องแข่งกันตอบกระดาดให้ได้ หากกลุ่มใดตอบได้ก่อนเป็นฝ่ายได้ตอบคำถาม ถ้าตอบถูกต้องได้แต้มคะแนน 1 คะแนน ถ้าตอบผิดอีกกลุ่มหนึ่งจะได้สิทธิ์ตอบและถ้าตอบถูกต้องก็จะได้รับแต้มคะแนนเช่นกัน เมื่อนักเรียนที่เป็นตัวแทนแต่ละกลุ่มเล่นผ่านรอบนั้นแล้ว ให้แยกไปต่อแถวต่างหากเพื่อแสดงว่าได้เล่นแล้ว เพื่อนคนอื่นที่ยังไม่ได้เล่นจะได้เล่นต่อไป เมื่อนักเรียนเล่นจนครบจำนวนสมาชิกในกลุ่ม หากได้แต้มคะแนนเสมอกันครูมีคำถามพิเศษเพื่อตัดสินอีกครั้ง โดยกำชับว่าให้นักเรียนสังเกตว่าคำศัพท์ในเกมเป็นคำศัพท์ประเภทใดบ้างในเรื่อง Season, Weather หรือ Clothes

3. ขั้นจัดกลุ่ม และเล่นเกม

3.1 นักเรียนร่วมกันเล่นเกม Quiz Game ตามที่ครูสาธิต จากนั้นเมื่อการเล่นเกมนุติลง นักเรียนช่วยกัน

จัดกลุ่มคำศัพท์ ตามประเภทของคำในเรื่อง Season, Weather หรือ Clothes

3.2 ครูแจกใบงานที่ 3 Happy Season เพื่อให้นักเรียนได้เขียนคำและเขียนคำตามเรื่องที่ครูได้แบ่งไว้

3.2 ครูสังเกตการณ์ และดูแลนักเรียนในการเล่น และคอยสนับสนุนนักเรียนตลอดทุกการทำกิจกรรม

3.3 จากนั้นนักเรียนทุกคนช่วยกันสะกดคำจากใบงานที่ 3 และอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนคำศัพท์อีกครั้ง จากนั้นนำใบงานมาส่งครูเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง หากไม่ถูกต้องครูจะได้ชี้แจงหรือให้คำแนะนำนักเรียนแก้ไขทันที

ชั่วโมงที่ 3

4.ขั้นวิเคราะห์และเพิ่มคำ

4.1 นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลจากการเล่นเกม และสรุปประเด็นจากการเล่นเกมในชั่วโมงที่แล้ว ครูรับฟังความคิดเห็นของนักเรียนเพื่อร่วมกันปรับปรุงการเล่นเกมในครั้งต่อไป

4.2 จากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันเพิ่มคำศัพท์ลงในแผนภูมิรูปภาพที่2 เพิ่มเติมในส่วนที่อาจจะยังไม่ได้สังเกตเห็น นักเรียนทุกคนเชื่อมโยงเส้นระหว่างรูปภาพและคำศัพท์ลงในแผนภูมิขนาด A4 ของตนเองเหมือนเดิม

4.3 นักเรียนและครูร่วมกันตั้งชื่อภาพแผนภูมิรูปภาพที่2 โดยพิจารณาจากองค์ประกอบภาพและคำศัพท์ทั้งหมดเหล่านั้น

4.4 หลังจากสะท้อนผล ตั้งชื่อภาพ ครูสอนโครงสร้างประโยค

โครงสร้างประโยค

Q: What is your favorite season? / ฤดูกาลที่คุณชื่นชอบคืออะไร?

A: My favorite season is..... / ฤดูที่ฉันชื่นชอบคือฤดู....
(ชื่อฤดู....)

ตัวอย่างประโยค

Q: What is your favorite season?

A: My favorite season is summer.

ชั่วโมงที่ 4

5.ขั้นแต่งประโยค และทบทวน

5.1 ครูทบทวน

โครงสร้างประโยค

Q: What is your favorite season? / ฤดูกาลที่คุณชื่นชอบคืออะไร?

อะไร?

A: My favorite season is..... / ฤดูที่ฉันชื่นชอบคือ

ฤดู.....(ชื่อฤดู)...

ตัวอย่างประโยค

Q: What is your favorite season?

A: My favorite season is summer.

5.2 ครูแจกใบงานที่ 4 My favorite season เป็นใบงานเกี่ยวกับการเขียนแต่งประโยค

5.3 ครูยกตัวอย่างโดยสอบถามนักเรียนช่วยกันคิดและแต่งประโยค 1 – 2 ประโยคเพื่อแสดงนักเรียน

สังเกตดู และสร้างความเข้าใจเบื้องต้นและทำความเข้าใจรูปแบบประโยค

5.4 นักเรียนฝึกฝนการแต่งประโยคลงในใบงานที่ 4 My favorite season

โดยนำคำศัพท์จากภาพมาซึ่งระบุมาใช้ โดยคำศัพท์คือเรื่อง Season มาเพื่อใช้แต่งประโยค

5.5 จากนั้นนำใบงานมาส่งครูเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง หากไม่ถูกต้องครูจะได้ชี้แจงหรือให้คำแนะนำแก่นักเรียนแก้ไขทันที

ชั่วโมงที่ 5

5.ขั้นแต่งประโยค และทบทวน (ต่อ)

5.6 นักเรียนแต่ละคนทบทวนประโยคที่ตนเองเขียนในใบงานที่ 2 หลังจากผ่านการตรวจและแก้ไขแล้ว จากนั้นให้นักเรียนทุกคนนำเสนอประโยคของตนเองให้เพื่อนๆ ในห้องได้ฟัง คนละ 2 ประโยค

เพื่อเป็นการทบทวนผ่านกระบวนการอ่าน พูด และฟังอีกครั้ง

5.7 นักเรียนและครูสรุปองค์ความรู้ ประสบการณ์การเขียน คำศัพท์ และโครงสร้างประโยคที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Season

12. สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิรูปภาพชุดที่ 2
2. รูปภาพขนาด A4 (ภาพเหมือนกับแผนภูมิรูปภาพ)
3. อุปกรณ์ Quiz Game : กระดิ่ง ชุดภาพและคำถาม
4. ใบงานที่ 3 Happy Season (การระบุคำศัพท์)
5. ใบงานที่ 4 My favorite season (การแต่งประโยค)

ข้อเสนอแนะของผู้อำนวยความสะดวกหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย(ตรวจ/นิเทศ/เสนอแนะ/รับรอง)

แผนการจัดการเรียนรู้นี้ มีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- | | | | |
|--|---|---|--|
| ☐ ชื่อหน่วยฯ | ☐ เวลาของหน่วยฯ | ☐ เรื่องที่สอน | ☐ เวลาของแผนฯ |
| ☐ มาตรฐานการเรียนรู้ฯ | ☐ ตัวชี้วัดฯ | ☐ จุดประสงค์ของแผนฯ | ☐ สาระสำคัญ |
| ☐ สาระการเรียนรู้ | ☐ สมรรถนะของผู้เรียน | ☐ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ | ☐ ชิ้นงาน/ภาระงาน |

- ☐ กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้ ☐ การวัดและประเมินในแผนฯ ☐ สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

ความสอดคล้อง ☐ จุดประสงค์มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด

☐ สาระสำคัญสอดคล้องกับตัวชี้วัด

☐ สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด

กิจกรรมการเรียนรู้

☐ ส่งเสริมให้เกิดความรู้ ทักษะ กระบวนการ/คุณลักษณะ

☐ เป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

☐ มีความเป็นไปได้ในการนำไปสอนจริง ทั้งด้านเวลาและการนำไป

ใช้

การวัดผลความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุในแผนการจัดการเรียนรู้

☐ ครบทุกข้อ

☐ นำเสนอสื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการประกอบการเรียนรู้

☐ นำเสนอเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลในแผนฯ

☐ เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลมีคุณภาพเบื้องต้น รวมระดับความถี่

ในแต่ละ

ระดับคุณภาพ

ความคิดเห็นของหัวหน้าวิชาการระดับประถมศึกษา

.....

ลงชื่อ.....

(นายวิชาญ ดันมคงกาญจน์)

ตำแหน่ง หัวหน้าวิชาการระดับประถมศึกษา

ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....
.....

ลงชื่อ.....

(นางสาววารุณี ตะโกภู)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน



บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

ผลการใช้แผนการสอน

เนื้อหาที่สอน

.

สอนได้ ☐ สมบูรณ์ครบถ้วน ☐ ไม่สมบูรณ์ครบถ้วน เนื่องจาก

เวลาที่ใช้สอน ☐ เหมาะสม ☐ ไม่เหมาะสม เนื่องจาก

.

กิจกรรมที่ใช้สอน ☐ ตามแผน ☐ ไม่ตามแผน เนื่องจาก

ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

ผลการเรียนของนักเรียน

จำนวนนักเรียน ชั้น..... จำนวน..... คน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผ่านจุดประสงค์โดยรวม คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์โดยรวม คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (K) จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (P/S) จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (A) จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

การมอบหมายหน้าที่และความรับผิดชอบ (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

ทำสำเร็จ.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ทำไม่สำเร็จ.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

บรรยากาศในชั้นเรียน

.

ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

ผลการสอนของครู

ผู้สอน ☐ สอนตามแผน ☐ ไม่สอนตามแผน เนื่องจาก

ปัญหาปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

ลงชื่อ.....

(นางสาวกมลวรรณ หาญประเสริฐ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (การจัดการเรียนรู้แบบPWIMร่วมกับเกม)	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง All year round	จำนวน 15 ชั่วโมง
เรื่อง What are you wearing?	จำนวน 5 ชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567	ผู้สอนนางสาวกมลวรรณ หาญประเสริฐ

1.มาตรฐานการเรียนรู้

- ต1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
- ต1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน
- ต3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน
- ต4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

- ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

- ต 1.3 ป3/2 จัดหมวดหมู่คำ ตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟังหรืออ่าน

ตัวชี้วัดปลายทาง

- ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
- ต 4.2 ป.3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

2.จุดประสงค์การเรียนรู้ (KPA)

- 1.ระบุคำศัพท์เกี่ยวกับฤดูกาลและจัดหมวดหมู่คำได้ถูกต้อง (K)
- 2.เขียนคำศัพท์และประโยค เกี่ยวกับฤดูกาลได้ถูกต้อง (P)
- 3.มีความกระตือรือร้นในการรวบรวมคำศัพท์อื่นๆที่สอดคล้องกับสภาพอากาศได้ถูกต้อง โดยผ่านการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษ (A)

3.สาระสำคัญ

นักเรียนรู้คำศัพท์และประโยคในการสื่อสารเกี่ยวกับ สภาพอากาศ ฤดูกาล เสื้อผ้า/เครื่องแต่งกาย ความสัมพันธ์ระหว่างฤดูกาล อากาศและการแต่งกาย สามารถความแตกต่างระหว่าง สภาพอากาศของท้องถิ่นกับสภาพอากาศที่อื่น หรือระหว่างประเทศไทยกับกลุ่มประเทศอื่น

4.สาระการเรียนรู้

- คำศัพท์หลัก เรื่อง Clothes(เสื้อผ้า) ได้แก่ shirt, sweater, hat, gloves, skirt, shoes, jacket, trousers, and shorts
- คำศัพท์รอง เรื่อง Season(ฤดูกาล) และ Weather (สภาพอากาศ)
- โครงสร้างประโยค What are you wearing in...(season)?/คุณสวมใส่เสื้อผ้าอะไรใน... (ชื่อฤดู).....
I'm wearing.....(clothes)...../ฉันสวมใส่...(ชื่อเสื้อผ้า/เครื่องแต่งกาย)...
- ตัวอย่างประโยค Q: What are you wearing in winter ?/
A: I'm wearing a sweater and a trousers.

5.สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.1.1 ด้านการเขียน

6.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ใฝ่เรียนรู้

6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานที่ 5 Clothes (การระบุและจัดกลุ่มคำศัพท์)
2. ใบงานที่ 6 What I'm wearing? (การแต่งประโยค)

Name.....

Worksheet 5 Clothes

(ใบงานที่ 5 Clothes)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนระบุคำศัพท์ และจัดกลุ่ม

(Write down and group the words)



SCOR

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

Other.....

.....

Name.....

Worksheet 6 What I'm wearing?

(ใบงานที่ 6 What I'm wearing?)

SCOR

คำชี้แจง : ให้นักเรียนแต่งประโยคให้ถูกต้อง (Write the correct sentence)

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....



8. การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนระบุคำศัพท์ (ใบงานที่ 5)
- ตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนแต่งประโยค (ใบงานที่ 6)

9. เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล และเกณฑ์การประเมิน

9.1 แบบประเมินความสามารถด้านการเขียนระบุคำศัพท์

ระดับคุณภาพ ประเด็น การประเมิน	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
1) การเขียนตัวอักษรที่ถูกต้อง	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ถูกต้องทุกคำ	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ แต่ผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระได้ แต่ผิดเกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก และสระผิดทุกคำ
2) การสะกดคำอย่างแม่นยำ	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้องทุกคำ	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้อง แต่มีคำผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนสะกดคำศัพท์ได้เป็นคำที่ถูกต้อง แต่มีคำผิดเกินครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมด	เขียนสะกดคำศัพท์ผิดทั้งหมดทุกคำ
3) การเว้นระยะระหว่างตัวอักษร	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษรของคำถูกต้องทุกตัว	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษร ผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของอักษรที่มีในคำทั้งหมด	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างของตัวอักษร ผิดเกินครึ่งหนึ่งของอักษรที่มีในคำทั้งหมด	เขียนตัวอักษรโดยมีระยะห่างตัวอักษร ผิดทุกตัวอักษรที่มีทั้งหมด
4) ลักษณะของลายมือ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน เป็นระเบียบทุกคำ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน แต่ไม่เป็นระเบียบ	ลายมืออ่านได้ แต่ต้องอาศัยการตีความจากคำศัพท์อื่นที่แวดล้อมในประโยค	ลายมืออ่านเป็นคำไม่ได้

9.2 เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการเขียนระบุคำศัพท์

ค่าเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ
10-12	ดีมาก
7-9	ดี
4-6	พอใช้
0-3	ปรับปรุง

9.3 แบบประเมินความสามารถด้านการเขียนประโยค

ระดับคุณภาพ ประเด็น การประเมิน	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
1) ความถูกต้องของไวยากรณ์ ทางภาษา	-เขียนคำเรียงตามรูปแบบ โครงสร้างประโยคได้ ถูกต้อง ไม่สลับที่คำใน ประโยค -ใส่เครื่องหมายจบ ประโยคตามรูปแบบ ประโยคได้ถูกต้อง -เขียนขึ้นต้นประโยคด้วย อักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ได้ ครบถูกต้องทั้งประโยค	-เขียนคำเรียงตามรูปแบบ โครงสร้างประโยคได้ ถูกต้อง ไม่สลับที่คำใน ประโยค -ไม่ใส่เครื่องหมายจบ ประโยคตามรูปแบบ ประโยค หรือ ไม่เขียน ขึ้นต้นประโยคด้วยอักษร ตัวพิมพ์ใหญ่ อย่างใดอย่าง หนึ่ง	-เขียนคำเรียงตามรูปแบบ โครงสร้างประโยคได้ ถูกต้อง ไม่สลับที่คำใน ประโยค -ไม่ใส่เครื่องหมายจบ ประโยคตามรูปแบบ ประโยค และ ไม่เขียน ขึ้นต้นประโยคด้วยอักษร ตัวพิมพ์ใหญ่ ทั้งสองอย่าง	-ไม่เขียนคำเรียงตาม รูปแบบโครงสร้าง ประโยคได้ถูกต้อง ไม่ สลับที่คำในประโยค -ไม่เขียนขึ้นต้นประโยค ด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ และไม่ใส่เครื่องหมายจบ ประโยคตามรูปแบบ ประโยคทั้งประโยค
2) ใจความสำคัญหรือแนวคิดที่ ต้องการสื่อสาร	เขียนสื่อสารใจความ สำคัญหรือแนวคิดที่ ต้องการสื่อสารของ ประโยคได้ครบถ้วน สมบูรณ์ โดยผู้อ่าน สามารถเข้าใจได้อย่าง ชัดเจน	เขียนสื่อสารใจความสำคัญ หรือแนวคิดที่ต้องการ สื่อสารของประโยคได้ โดย ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้	เขียนสื่อสารใจความสำคัญ หรือแนวคิดที่ต้องการ สื่อสารของประโยค โดยผู้อ่านต้องอาศัยบริบท คำแวดล้อมช่วยตีความ	เขียนสื่อสารใจความ สำคัญหรือแนวคิดที่ ต้องการสื่อสารของ ประโยคไม่ได้
3) การเว้นระยะระหว่างตัวอักษร และคำ	เขียนประโยค โดยเว้น วรรคคำในประโยค ถูกต้องทุกคำ	เขียนประโยค โดยเว้น วรรคคำในประโยค ผิดไม่เกินครึ่งหนึ่งของคำ ทั้งหมดที่มีในประโยค	เขียนประโยค โดยเว้นวรรค คำในประโยคผิดเกิน ครึ่งหนึ่งของคำทั้งหมดที่มี ในประโยค	เขียนประโยค โดยเว้น วรรคคำในประโยคผิด ทั้งหมดทุกคำ

ระดับคุณภาพ ประเด็น การประเมิน	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)	0 (ปรับปรุง)
4) ลักษณะของลายมือ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน เป็นระเบียบทุกคำ	ลายมืออ่านได้ชัดเจน แต่ไม่เป็นระเบียบ	ลายมืออ่านได้ แต่ต้อง อาศัยการตีความจาก คำศัพท์อื่นที่แวดล้อมใน ประโยค	ลายมืออ่านเป็นคำไม่ได้

เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการเขียนประโยค

ค่าเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษ
10-12	ดีมาก
7-9	ดี
4-6	พอใช้
0-3	ปรับปรุง

10.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

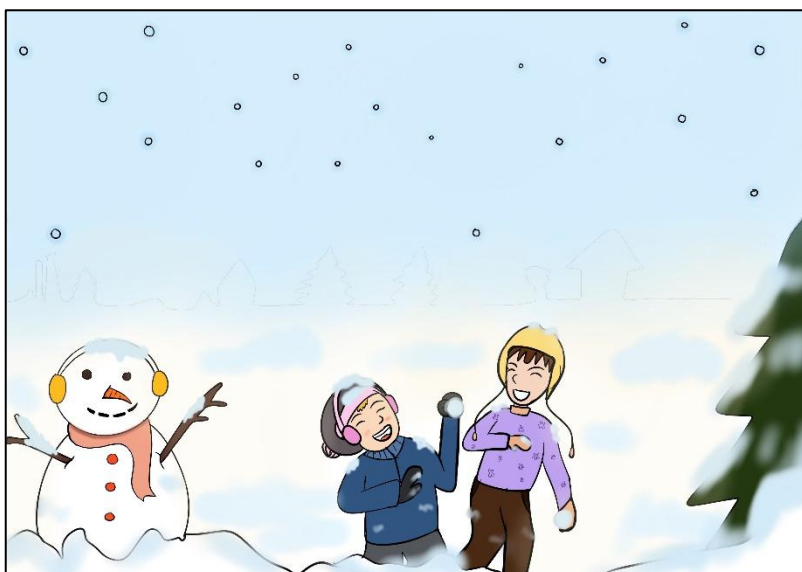
พฤติกรรมบ่งชี้	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	ผ่าน (1)	ไม่ผ่าน (0)
6.1 ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน และ ตอบคำถามเกี่ยวกับ สภาพอากาศผ่าน การร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ต่าง ๆ	ตั้งใจเรียน เข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ มากกว่า 50% ของกิจกรรม การเรียนรู้นั้น	ตั้งใจเรียนเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ น้อยกว่า 50% ของกิจกรรม การเรียนรู้นั้น	ไม่ตั้งใจเรียน และไม่เข้าร่วม กิจกรรม
6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน	ทำใบงานเสร็จทุก ข้อ และส่งครู	ทำใบงานไม่เสร็จ 1 -2 ข้อ	ทำใบงานไม่เสร็จ 3-4 ข้อ	ทำใบงานไม่ เสร็จ 5 ข้อ

11. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

3. เตรียมรูปภาพและอธิบาย

1.1 ครูเตรียมความพร้อมรูปภาพ และเตรียมความพร้อมในการเล่นเกมน โดยครูนำเสนอแผนภูมิรูปภาพชุดที่ 3 ที่ได้เลือกแล้วโดยเป็นภาพเกี่ยวกับสถานการณ์คุ้นเคย โดยมีองค์ประกอบของแผนภูมิรูปภาพประกอบไปด้วยรูปภาพที่สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ในหน่วยที่ 5 เรื่อง Clothes เป็นหลัก และมี Weather หรือ Season เป็นองค์ประกอบแวดล้อมของภาพ จากนั้นอธิบายว่านักเรียนต้องเรียนรู้ผ่านรูปภาพ และครูจะมีกิจกรรมเกม Quiz Game ให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรม โดยครูได้เตรียมคำถามสำหรับเกมไว้แล้ว



1.2 ครูแจกภาพขนาดกระดาษ A4 ให้นักเรียนทุกคน โดยภาพขนาด A4 ของนักเรียนเป็นภาพเดียวกันกับแผนภูมิรูปภาพที่ครูแสดง เพื่อให้ทุกคนเห็นชัดเจนและได้ทำกิจกรรมในขั้นตอนต่าง ๆ ไปพร้อมเพรียงกันทั้งชั้นเรียน เมื่อได้กระดาษแล้วให้นักเรียนเขียนชื่อนามสกุลป้องกันกระดาษสลับกัน

1.5 ครูกระตุ้นนักเรียนช่วยกันระบุคำศัพท์ผ่านการสังเกตแผนภูมิรูปภาพ โดยกำหนดให้ระบุคำศัพท์

จากการออกเสียงคำ เพื่อนำไปสู่การเขียนคำศัพท์ลงไปในแผนภูมิรูปภาพในลำดับต่อไป

1.4 ก่อนการโยงเส้นเพื่อเชื่อมโยงครูอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม กฎกติกาการเล่นเกมนแก่นักเรียน ว่าเป็นกิจกรรมเกมนที่จะเล่นเรียกว่า Quiz game จุดประสงค์เพื่อตอบคำถามจากคำศัพท์เรื่องที่เรียนซึ่งครูถามและนักเรียนต้องตอบภาษาอังกฤษเท่านั้น จากนั้นครูจะแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกันด้วยการสุ่ม เพื่อนักเรียนได้แข่งขันกัน หากนักเรียนกลุ่มใดชนะจะได้รับดาวเด็กดี (เป็นการสะสมแต้มคะแนนประจำของวิชาภาษาอังกฤษ) เพราะฉะนั้นนักเรียนต้องสนใจ และเอาใจใส่ในคำศัพท์ที่เรียนเพื่อจะได้แข่งขันกันและได้รับดาวเด็กดี

2. ขั้นเชื่อมโยงและสาธิต

- 2.1 ครูเริ่มสาธิตตัวอย่างการโยงเส้นคำศัพท์ที่ได้ระบุเข้ากับรูปภาพแก่นักเรียนเพียง 1 หรือ 2 คำ
- 2.2 จากนั้นนักเรียนได้โยงเส้นด้วยตนเองลงในภาพขนาด A4 ของตน ตามคำศัพท์กับภาพที่จะระบุ
- 2.3 ครูโยงเส้นทั้งหมดแล้วนักเรียนสังเกตจากแผนภูมิรูปภาพที่ครูแสดงว่าตนเองโยงเส้นในภาพ A4 ส่วนตัวเรียบร้อยและถูกต้องหรือไม่
- 2.4 เมื่อนักเรียนโยงเส้นระหว่างคำศัพท์ที่ระบุเข้ากับรูปภาพแล้วจึงอ่านออกเสียงทีละคำ
- 2.5 ทบทวนคำศัพท์ นักเรียนเก็บกระดาษรูปภาพขนาด A4 ไว้ให้แฟ้มหรือกระเป๋าเรียบร้อย เพราะจะต้องนำมาใช้ในชั่วโมงต่อไป

ชั่วโมงที่ 2

2. ขั้นเชื่อมโยงและสาธิต (ต่อ)

- 2.6 จากนั้นครูจะสาธิต นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน มาแข่งกันตอบคำถามยังโต๊ะที่ครูวางไว้หน้าห้อง บนโต๊ะจะมีกระดิ่งอยู่ 1 อัน เมื่อครูแสดงคำถามจากภาพ (อาจเป็นภาพที่แสดงผ่านจอโทรทัศน์หน้าห้อง นักเรียนจะได้เห็นภาพชัดเจนทั้ง 2 กลุ่ม) และเมื่อครูเริ่มถามนักเรียน นักเรียนตัวแทนของแต่ละกลุ่มจะต้องแข่งกันกดกระดิ่งให้ได้ หากกลุ่มใดกดได้ก่อนเป็นฝ่ายได้ตอบคำถาม ถ้าตอบถูกต้องได้แต้มคะแนน 1 คะแนน ถ้าตอบผิดอีกกลุ่มหนึ่งจะได้สิทธิ์ตอบและถ้าตอบถูกต้องก็จะได้รับแต้มคะแนนเช่นกัน เมื่อนักเรียนที่เป็นตัวแทนแต่ละกลุ่มเล่นผ่านรอบนั้นแล้ว ให้แยกไปต่อแถวต่างหาก เพื่อแสดงว่าได้เล่นแล้ว เพื่อนคนอื่นที่ยังไม่ได้เล่นจะได้เล่นต่อไป เมื่อนักเรียนเล่นจนครบจำนวนสมาชิกในกลุ่ม หากได้แต้มคะแนนเสมอกันครูมีคำถามพิเศษเพื่อตัดสินอีกครั้ง โดยกำชับว่าให้นักเรียนสังเกตว่าคำศัพท์ในเกมเป็นคำศัพท์ประเภทใดบ้างในเรื่อง Clothes, Weather หรือ Season

3. ขั้นจัดกลุ่ม และเล่นเกม

- 3.1 นักเรียนร่วมกันเล่นเกม Quiz Game ตามที่ครูสาธิต จากนั้นเมื่อการเล่นเกมนุติลง นักเรียนช่วยกันจัดกลุ่มคำศัพท์ ตามประเภทของคำในเรื่อง Clothes, Weather หรือ Season
- 3.2 ครูแจกใบงานที่ 5 Clothes เพื่อนักเรียนได้เขียนคำและจัดกลุ่มคำโดยนักเรียนต้องแบ่งกลุ่มเอง ซึ่งจะแตกต่างจากใบงานที่ 1 และ 3 ที่ครูได้แบ่งกลุ่มไว้
- 3.2 ครูสังเกตการณ์ และดูแลนักเรียนในการเล่น และคอยสนับสนุนนักเรียนตลอดทุกการทำกิจกรรม

3.3 จากนั้นนักเรียนทุกคนช่วยกันสะกดคำจากใบงานที่ 5 และอ่านออกเสียงเพื่อทบทวน คำศัพท์อีกครั้ง จากนั้นนำใบงานมาส่งครูเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง หากไม่ถูกต้องครูจะได้ชี้แจงหรือ ให้คำแนะนำนักเรียนแก้ไขทันที

ชั่วโมงที่ 3

4.ขั้นวิเคราะห์และเพิ่มคำ

4.1 นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลจากการเล่นเกม และสรุปประเด็นจากการเล่นเกม ในชั่วโมงที่แล้ว ครูรับฟังความคิดเห็นของนักเรียนเพื่อร่วมกันปรับปรุงการเล่นเกมในครั้งต่อไป

4.2 จากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันเพิ่มคำศัพท์ลงในแผนภูมิรูปภาพที่ 3 เพิ่มเติมในส่วนที่ อาจจะยังไม่ได้สังเกตเห็น นักเรียนทุกคนเชื่อมโยงเส้นระหว่างรูปภาพและคำศัพท์ลงในแผนภูมิขนาด A4 ของตนเองเหมือนเดิม

4.3 นักเรียนและครูร่วมกันตั้งชื่อภาพแผนภูมิภาพที่3 โดยพิจารณาจากองค์ประกอบภาพ และคำศัพท์ทั้งหมดเหล่านั้น

4.4 หลังจากสะท้อนผล ตั้งชื่อภาพ ครูสอนโครงสร้างประโยค

โครงสร้างประโยค Q:What are you wearing in (season)?/คุณสวมใส่เสื้อผ้าอะไรใน...

(ชื่อฤดู).....

A:I'm wearing.....(clothes)...../ฉันสวมใส่...(ชื่อเสื้อผ้า/เครื่องแต่งกาย)...

ตัวอย่างประโยค Q: What are you wearing in winter ?/

A: I'm wearing a sweater and a trousers.

ชั่วโมงที่ 4

5.ขั้นแต่งประโยค และทบทวน

5.1 ครูทบทวน

โครงสร้างประโยค Q: What is your favorite season? / ฤดูกาลที่คุณชื่นชอบคือ

อะไร? A: My favorite season is..... / ฤดูที่ฉันชื่นชอบคือ

ฤดู.....(ชื่อฤดู)...

ตัวอย่างประโยค Q: What is your favorite season?

A: My favorite season is Summer.

5.2 ครูแจกใบงานที่ I'm wearing เป็นใบงานเกี่ยวกับการเขียนแต่งประโยค

5.3 ครูยกตัวอย่างโดยสอบถาม นักเรียนช่วยกันคิดและแต่งประโยค 1 – 2 ประโยคเพื่อ
แสดง

นักเรียนสังเกตดู และสร้างความเข้าใจเบื้องต้นและทำความเข้าใจรูปแบบประโยค

5.4 นักเรียนฝึกฝนการแต่งประโยคลงในใบงานที่ 6 What I'm wearing? โดยนำคำศัพท์จาก
ภาพมาซึ่งระบุไว้

นักเรียนใช้ คำศัพท์เรื่อง Clothes มาเพื่อใช้แต่งประโยค

5.5 จากนั้นนำใบงานมาส่งครูเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง หากไม่ถูกต้องครูจะได้ชี้แจงหรือให้
คำแนะนำนักเรียนแก้ไขทันที

ชั่วโมงที่ 5

5.ขั้นแต่งประโยค และทบทวน (ต่อ)

5.6 นักเรียนแต่ละคนทบทวนประโยคที่ตนเองเขียนในใบงานที่ 6 หลังจากผ่านการตรวจ
และแก้ไขแล้ว จากนั้นให้นักเรียนทุกคนนำเสนอประโยคของตนเองให้เพื่อนๆ ในห้องได้ฟัง คนละ 2
ประโยค

เพื่อเป็นการทบทวนผ่านกระบวนการอ่าน พูด และฟังอีกครั้ง

5.7 นักเรียนและครูสรุปองค์ความรู้ ประสบการณ์การเขียน คำศัพท์ และโครงสร้างประโยค
ที่ได้เรียนรู้จากเรื่อง Clothes

12. สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิรูปภาพชุดที่ 2
2. รูปภาพขนาด A4 (ภาพเหมือนกับแผนภูมิรูปภาพ)
3. อุปกรณ์ Quiz Game : กระดิ่ง ชุดภาพและคำถาม
4. ใบงานที่ 5 Clothes (การระบุและจัดกลุ่มคำศัพท์)
5. ใบงานที่ 6 What I'm wearing? (การแต่งประโยค)

ข้อเสนอแนะของผู้อำนวยการหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย(ตรวจ/นิเทศ/เสนอแนะ/รับรอง)

แผนการจัดการเรียนรู้นี้ มีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- ☐ ชื่อหน่วยฯ ☐ เวลาของหน่วยฯ ☐ เรื่องที่สอน ☐ เวลาของแผนฯ
☐ มาตรฐานการเรียนรู้ฯ ☐ ตัวชี้วัดฯ ☐ จุดประสงค์ของแผนฯ ☐ สาระสำคัญ
☐ สาระการเรียนรู้ ☐ สมรรถนะของผู้เรียน ☐ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ☐ ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ☐ กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้ ☐ การวัดและประเมินในแผนฯ ☐ สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

ความสอดคล้อง ☐ จุดประสงค์มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด

☐ สาระสำคัญสอดคล้องกับตัวชี้วัด

☐ สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด

กิจกรรมการเรียนรู้

☐ ส่งเสริมให้เกิดความรู้ ทักษะ กระบวนการ/คุณลักษณะ

☐ เป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

☐ มีความเป็นไปได้ในการนำไปสอนจริง ทั้งด้านเวลาและการนำไป

ใช้

การวัดผลความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุในแผนการจัดการเรียนรู้

☐ ครบทุกข้อ

☐ นำเสนอสื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการประกอบการเรียนรู้

☐ นำเสนอเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลในแผนฯ

☐ เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลมีคุณภาพเบื้องต้น รวมระดับความถี่

ในแต่ละระดับคุณภาพ

ความคิดเห็นของหัวหน้าวิชาการระดับประถมศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายวิชาญ ดันมคงกาญจน์)

ตำแหน่ง หัวหน้าวิชาการระดับประถมศึกษา

ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....
.....

ลงชื่อ.....

(นางสาววารุณี ตะโกภู)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดตะคร้ำเอน



บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

ผลการใช้แผนการสอน

เนื้อหาที่สอน

สอนได้ ☐ สมบูรณ์ครบถ้วน ☐ ไม่สมบูรณ์ครบถ้วน เนื่องจาก

•

เวลาที่ใช้สอน ☐ เหมาะสม ☐ ไม่เหมาะสม เนื่องจาก

.....

กิจกรรมที่ใช้สอน ☐ ตามแผน ☐ ไม่ตามแผน เนื่องจาก

•

ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

ผลการเรียนของนักเรียน

จำนวนนักเรียน ชั้น..... จำนวน..... คน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผ่านจุดประสงค์โดยรวม คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์โดยรวม คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (K) จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (P/S) จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (A) จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

การมอบหมายหน้าที่และความรับผิดชอบ (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

ทำสำเร็จ.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ทำไม่สำเร็จ.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

บรรยากาศในชั้นเรียน

•

ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

•

ผลการสอนของครู

ผู้สอน ☐ สอนตามแผน ☐ ไม่สอนตามแผน เนื่องจาก

ปัญหาปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

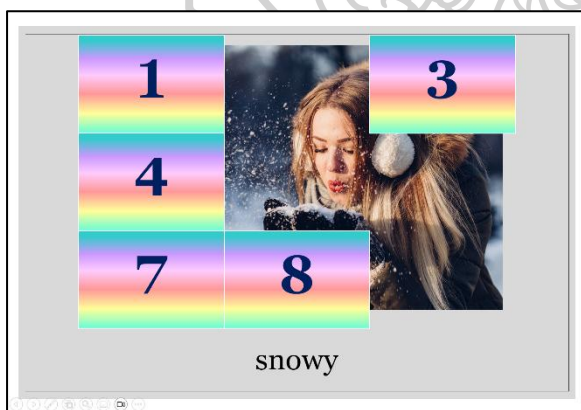
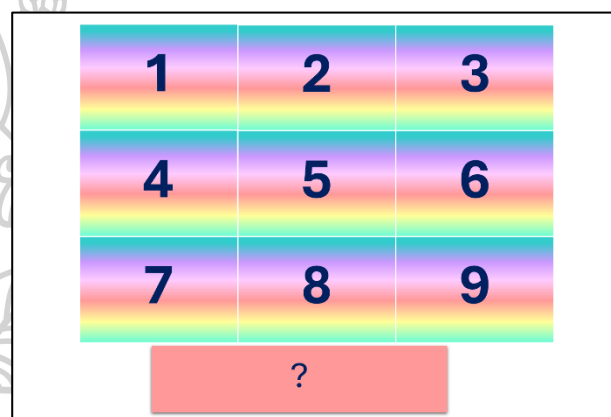
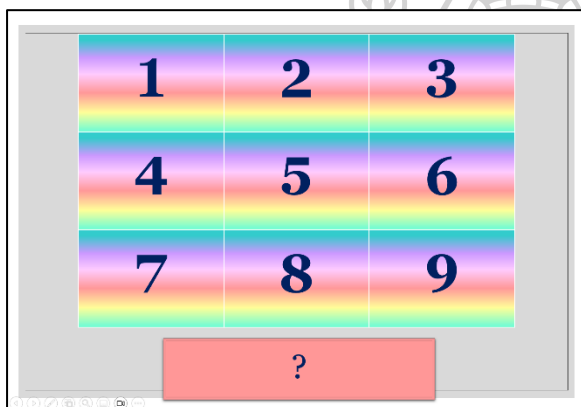
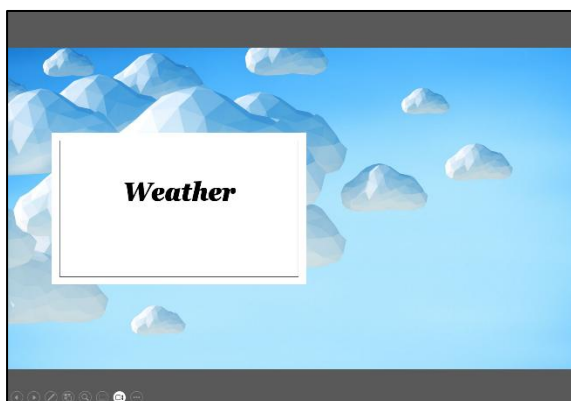
ลงชื่อ.....

(นางสาวกมลวรรณ หาญประเสริฐ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



Quiz Game



Name.....No.....P.....

แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร

หน่วยที่ 5 เรื่อง All year round

1. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



.....

.....

.....

2. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



.....

.....

.....

3. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



.....

.....

.....

ตอบคำถามโดยอาศัยภาพประกอบการพิจารณาเพื่อตอบคำถามใน ข้อ 4-10

4. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



.....

.....

.....

5. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



.....

.....

.....

6. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



.....

.....

.....

7. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



8. What are you wearing? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



9. What are you wearing? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



.....

.....

.....

10. What are you wearing in this season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



.....

.....

.....

แนวคำตอบ

แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร
หน่วยที่ 5 เรื่อง All year round

1. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



It's cloudy.

.....

.....

2. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



It's rainy.

.....

.....

3. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



It's stormy.

ตอบคำถามโดยอาศัยภาพประกอบการพิจารณาเพื่อตอบคำถามใน ข้อ 4-10

4. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



My favorite season is summer.

5. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



My favorite season is autumn.

.....

.....

6. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



My favorite season is winter.

.....

.....

7. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



My favorite season is rainy season.

.....

.....

8. What are you wearing? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



- I'm wearing winter hat and sweater.

- I'm wearing sweater and trousers.

.....

9. What are you wearing? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



- I'm wearing T-shirt and skirt.

- I'm wearing sock and skirt

.....

10. What are you wearing in this season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



- I'm wearing winter hat and sweater.

- I'm wearing sweater and trousers.

- I'm wearing boot and coat.

- I'm wearing sweater.

.....

Name.....No.....P.....

แบบทดสอบหลังเรียน(Post-test)
แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร
หน่วยที่ 5 เรื่อง All year round

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม โดยเขียนตอบโดยการแต่งประโยคจากภาพให้ถูกต้อง

(Write the correct sentence form the picture)

1. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



.....

.....

.....

2. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



.....

.....

.....

3. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



.....

.....

.....

4. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)

ตอบคำถามโดยอาศัยภาพประกอบการพิจารณาเพื่อตอบคำถามใน ข้อ 4-10



.....

.....

.....

5. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



6. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



7. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



.....

.....

.....

8. What are you wearing? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



.....

.....

.....

9. What are you wearing? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



.....

.....

.....

10. What are you wearing in this season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



.....

.....

.....

แนวคำตอบ

แบบทดสอบหลังเรียน(Post-test)
แบบทดสอบความสามารถด้านการเขียนสื่อสาร
หน่วยที่ 5 เรื่อง All year round

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถาม โดยเขียนตอบโดยการแต่งประโยคจากภาพให้ถูกต้อง
(Write the correct sentence form the picture)

1. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



It's cloudy.

.....

.....

2. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



It's rainy.

.....

.....

3. What's the weather like today? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



It's stormy.

4. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)

ตอบคำถามโดยอาศัยภาพประกอบการพิจารณาเพื่อตอบคำถามใน ข้อ 4-10



My favorite season is summer.

5. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



My favorite season is autumn.

6. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



My favorite season is winter.

7. What is your favorite season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



My favorite season is rainy season.

8. What are you wearing? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



- I'm wearing winter hat and sweater.

- I'm wearing sweater and trousers.

9. What are you wearing? (ต3.1 ป3/1 : ความจำ)



- I'm wearing sweater and socks.
- I'm wearing sweater and trousers.
- I'm wearing jeans.

10. What are you wearing in this season? (ต3.1 ป3/1 : ความเข้าใจ)



- I'm wearing winter hat and sweater.
- I'm wearing sweater and trousers.
- I'm wearing boot and coat.
- I'm wearing sweater.

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) ร่วมกับเกม

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) ร่วมกับเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ โดยพิจารณาระดับความพึงพอใจดังนี้

- ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
 ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
 ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

2. แบบสอบถามนี้ไม่มีข้อถูกหรือผิด นักเรียนสามารถแสดงความพึงพอใจได้อย่างอิสระและไม่ต้องเกรงว่าใครเป็นผู้ตอบแบบสอบถามนี้ จึงไม่มีผลกระทบต่อนักเรียน

ตอนที่ 1 เกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL (PWIM) ร่วมกับเกม

คำสั่ง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ให้ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนที่สุด

ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ		
	มาก (3)	ปานกลาง (2)	น้อย (1)
ด้านการจัดการเรียนรู้ละวิธีสอน			
1. นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอนสมเหตุสมผล			
2. นักเรียนรู้สึกว่าการสอนช่วยพัฒนาการเขียน			
3. นักเรียนเข้าใจขั้นตอนที่ครูสอน และคิดว่าระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม			
4. นักเรียนได้ลงมือ หรือร่วมกันปฏิบัติกิจกรรม			
5. กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ อยากให้นำไปใช้กับเนื้อหาเรื่องอื่นด้วย			

ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	ระดับความพึงพอใจ		
	มาก (3)	ปานกลาง (2)	น้อย (1)
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้			
6. นักเรียนรู้สึกอยากเรียนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น			
7. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้			
8. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น			
9. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และแก้ปัญหาร่วมกันในขณะทำงาน			
10. ครูตั้งใจสอน และให้คำแนะนำแก่นักเรียน			
ด้านการนำไปใช้			
11. นักเรียนสามารถเขียนเพื่อการสื่อสารออกมาเป็นประโยคได้			
12. นักเรียนสามารถเขียนอธิบายเรื่องใกล้ตัวได้			
13. นักเรียนสามารถจดจำและแยกแยะหมวดหมู่คำศัพท์			
14. นักเรียนสามารถนำกระบวนการที่เกิดจากการเรียนรู้ไปใช้กับการเรียนคำศัพท์เรื่องอื่น ๆ			
15. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ และเขียนสื่อสารได้ง่ายขึ้น และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน			

ตอนที่ 2 เกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนออื่น ๆ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ PICTURE WORD
INDUCTIVE MODEL (PWIM) ร่วมกับเกม

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวกมลวรรณ หาญประเสริฐ
วัน เดือน ปี เกิด	14 ธันวาคม 2535
สถานที่เกิด	จังหวัดอุดรธานี
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต ภาษาอังกฤษ
ที่อยู่ปัจจุบัน	321 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน ตำบล ตะคร้ำเอน อำเภอกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี 71130

