



การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้
ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา



โดย
นางสาวปภาวดี อินทิม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

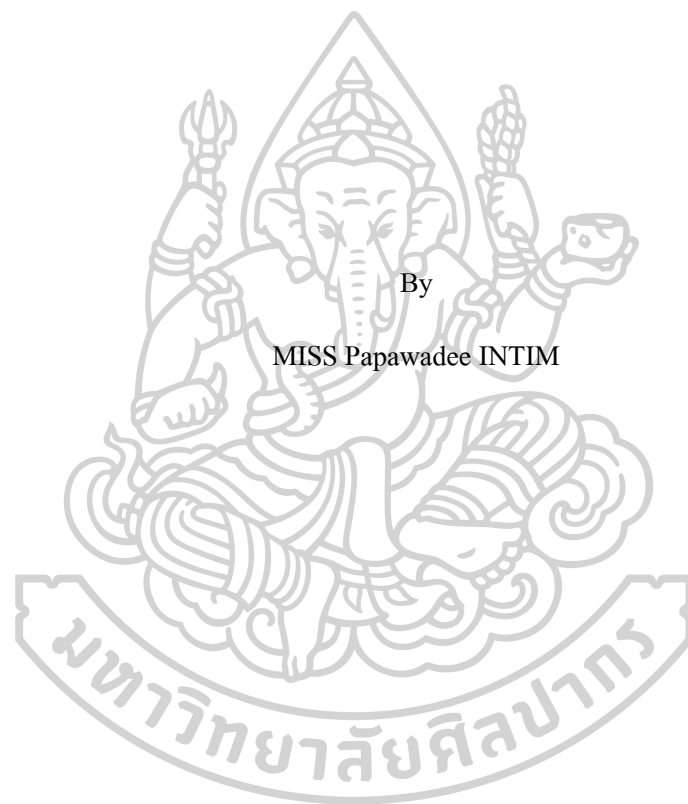
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถใน
การใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE CONSTRUCTION OF ACTIVITY FOR LEARNER DEVELOPMENT BY
FOLK REGIONAL PERFORMANCE TO ENHANCING THE ABILITIES
ENGLISH IN COMMUNICATIVE AND THE DESIRABLE CHARACTERISTICS
FOR PRIMARY STUDENTS.



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education (CURRICULUM AND SUPERVISION)

Department of Curriculum and Instruction

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2018

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อ
เสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
โดย ปภาวดี อินทิม
สาขาวิชา หลักสูตรและการนิเทศ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญา
มหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร. รักชนก โสภพิศ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ ดร. รักชนก โสภพิศ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนสิทธิ์ สิทธิสุนทร)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรณ์ยพัล วิวรรณมงคล)

57253202 : หลักสูตรและการนิเทศ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน/การเล่นพื้นบ้าน/การใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร/คุณลักษณะอันพึงประสงค์

นางสาว ปภาวดี อินทิม: การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ ดร. รักชนก โสภากิจ

การวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 2) พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) ทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4) เพื่อประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ในประเด็นต่อไปนี้ 4.1) ศึกษาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4.2) ศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่อบึงเงินอุบลมณี) จำนวน 30 คน ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการสุ่มกรใจ (Volunteer Sampling) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) แบบสัมภาษณ์ 3) แบบสอบถาม 4) แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5) แบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1) ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า นักเรียนและบุคคลที่เกี่ยวข้องต้องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยให้มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นของการเล่นพื้นบ้าน และรวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับคำสั่งเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้าน ให้มีการจัดกิจกรรมนอกสถานที่ มีเอกสารหรือใบงานที่มีเนื้อหาเป็นขั้นตอนอย่างละเอียด ส่วนในการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การสังเกตพฤติกรรม และให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการประเมินคือครูผู้สอนร่วมด้วย และควรดำเนินการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง ได้เล่น ควรเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถ ได้เข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสม 2) ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ได้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ประกอบด้วย 1.ชื่อกิจกรรม 2.หลักการ 3.เป้าหมาย 4.แนวการจัดกิจกรรม 5.คุณสมบัติผู้เรียน 6.รูปแบบการจัดกิจกรรม 7.จุดประสงค์ 8.สื่อและอุปกรณ์ 9.การวัดและประเมินผล 10.เกณฑ์การประเมิน 11.ค่าใช้จ่ายการใช้หน่วย 12.โครงสร้างการจัดกิจกรรม 13.แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 15 แผน ที่เน้นการปฏิบัติจริง เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในการฟังและพูด 3) ทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ใช้เวลา 20 ชั่วโมง นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ในเบื้องต้นและมีความสุขสนุกสนานเมื่อได้ปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน 4) ผลการประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารหลังการจัดกิจกรรมนักเรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร อยู่ในระดับดี และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อยู่ในระดับดี

57253202 : Major (CURRICULUM AND SUPERVISION)

Keyword : ACTIVITY FOR LEARNER DEVELOPMENT / FOLK REGIONAL / THE ABILITIES ENGLISH IN COMMUNICATIVE / THE DESIRABLE CHARACTERISTICS

MISS PAPA WADEE INTIM : THE CONSTRUCTION OF ACTIVITY FOR LEARNER DEVELOPMENT BY FOLK REGIONAL PERFORMANCE TO ENHANCING THE ABILITIES ENGLISH IN COMMUNICATIVE AND THE DESIRABLE CHARACTERISTICS FOR PRIMARY STUDENTS. THESIS ADVISOR : RUKCHANOK SOPHAPIT, Ph.D.

The purpose of this research were to: 1) study the fundamental data of developing the learner development activities by folk regional performance to enhancing the abilities english communicative and the desirable characteristics 2) develop of developing the learner development activities 3) implement the learner development activities 4) evaluate of the learner development activities. In this issues 4.1) study the abilities using the communication of English language for primary study. 4.2) study the desirable characteristics of learner. The sample were consisted 30 students by volunteer sampling of Donyaihom school, in the second semester in the academic year 2018. The research instruments used were: 1) the lesson plans for learner development activities 2) interview forms 3) questionnaire forms 4) the observation forms of desirable characteristics 5) evaluation forms of abilities using English language. The data were analyzed by percentage, mean and content analysis.

The results were as follow : 1) The results of basic information study is found that the students and related people consider to develop of the learner development activities to enhance managed of learning about basic knowledge in Folk regional and knowledge of command about Folk regional to manage the activities outside, have exercises which has detailed content and the result of evaluation to the learner development activities by using the observe behavior and related people about evaluation were teacher and would be students for learning by doing, playing, develop abilities of learner, join and practice the appropriate activities. 2) The results of the learner development activities. The learner development activities which composes of Name of activity, principles, goals, guidelines, learner's qualifications, patterns of activity, objectives, media and materials, measurement and evaluations, rubric of evaluations, explanations, structure of activity and lesson plans and 15 less plans of the learner development activities: emphasize learning by doing for develop learner to skill of communication in English language by listening and speaking. 3) The implement of the learner development activities with primary' students grade 2 in 20 hours, students can use English to communicate in everyday at the beginning and have fun when learning activities. 4)The evaluation of the learner development activities by using folk regional performance for enhancing to using abilities English in communicative after learning, the learner have abilities of communication in English language at good level and the learner have desirable characteristics at good level.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความเมตตากรุณาและความปรารถนาดีจากอาจารย์ ดร.รักชนก โสภากิจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน. ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย ประธานกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรณ์ยพัล วิวรรณมงคล ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตรวจสอบ วิทยานิพนธ์อย่างละเอียดด้วยความเอาใจใส่ และเมตตา ให้คำปรึกษาที่มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อนันต์ ปันอินทร์ ดร. สาลินี อุดมผล อาจารย์ ดร. กนิษฐา เขาวัววัฒนกุล อาจารย์ ดร.จันทร์เพ็ญ สุวรรณคร และอาจารย์ ดร. รพีพรรณ สุฐาปัญญากุล ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้บริหาร โรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่อเงินอุปถัมภ์) และ คณะครู ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล ให้คำแนะนำและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่อเงินอุปถัมภ์) ที่ให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่ในทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณกำลังใจจากพี่น้อง สาขาหลักสูตรและการนิเทศ เพื่อนๆทุกท่าน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือเสมอมา

กราบขอบพระคุณบิดา มารดา พี่ น้องและครอบครัวอินทิม ที่ได้ให้การสนับสนุนอีกทั้งเป็นแรงกำลังใจ และแรงทรัพย์ ตลอดจนความห่วงใยที่มีให้เสมอมา ประโยชน์และคุณค่าที่เกิดขึ้นจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแด่พระคุณบิดา มารดาและบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอน ให้ได้พัฒนาตนเอง และประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทั้งหลายแก่ผู้วิจัย

ปภาวดี อินทิม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง	ฑ
สารบัญแผนภูมิ.....	ด
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	10
คำถามของการวิจัย.....	10
สมมติฐานของการวิจัย.....	11
ขอบเขตของการวิจัย	11
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	12
ประโยชน์ที่ได้รับ	14
บทที่ 2	15
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	15
1. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์).....	16
วิสัยทัศน์.....	16
หลักการ.....	16
จุดหมาย.....	17

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	17
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	19
2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	19
ความหมายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	20
ความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	22
จุดมุ่งหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	24
หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	26
การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	28
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	
ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ลักษณะ ดังนี้	30
หลักการ	31
เป้าหมาย	32
แนวการจัดกิจกรรม	32
ขอบข่ายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	33
โครงสร้างการจัดการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	33
การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	35
หลักการ	35
แนวทางการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	35
การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมี 2 แนวทาง คือ	36
เกณฑ์การตัดสิน	37
ด้านบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	
ในแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ได้กล่าวไว้ดังนี้	38
บทบาทของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง	38
บทบาทของคณะกรรมการสถานศึกษา	38

บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา.....	39
บทบาทของหัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	40
บทบาทของครูที่ปรึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	41
บทบาทของผู้เรียน	42
บทบาทของผู้ปกครองและชุมชน	43
3. การละเล่นพื้นบ้าน	44
ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน	44
ความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านของไทย	46
การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย	47
ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านของไทย	49
ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านของไทย	56
4. ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร.....	59
ความหมายของการสื่อสาร	59
หลักการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร	60
ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร	63
ทักษะการฟัง.....	67
หลักการสอนทักษะการฟัง	68
ทักษะการพูด	69
หลักการสอนทักษะการพูด.....	70
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อพัฒนาการสื่อสาร	74
5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	77
ความหมายของคุณลักษณะ	77
แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์	78
1. ทฤษฎีพัฒนาการทางการรู้การคิดของเพียเจต์.....	78

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก	80
3. ทฤษฎีทางด้านจิตพิสัยของ แครธ วัลและคณะ	84
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	86
งานวิจัยที่เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	86
งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่นที่บ้าน.....	89
งานวิจัยที่เกี่ยวกับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ.....	92
งานวิจัยต่างประเทศ.....	94
สรุป	95
บทที่ 3	97
วิธีดำเนินการวิจัย.....	97
กรอบดำเนินการวิจัย	98
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	99
ขั้นตอนที่ 2 การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึง ประสงค์.....	106
ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา.....	139
ขั้นตอนที่ 4 ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นที่บ้าน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	143
เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล	144
บทที่ 4	156

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	156
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน	156
1. ผลการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	157
2. ผลการวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่อดินอุบลมณี) ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	157
3. ผลการศึกษาแนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องและจากเอกสารเกี่ยวกับโครงการกิจกรรมของโรงเรียนที่จัดชุมนุมภาษาอังกฤษ	158
4. ผลการศึกษาความต้องการเกี่ยวกับ รูปแบบ เนื้อหา ลักษณะ การวัดและการประเมินผล กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากนักเรียน.....	158
5. ผลการศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากผู้อำนวยการสถานศึกษา 1 คน หัวหน้าฝ่ายวิชาการจำนวน 1 คน ครูผู้สอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 คน ครูที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 1 คน ผู้ปกครองจำนวน 2 คน	163
6. ผลการศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	169
ตอนที่ 2 ผลการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	170
1. หลักการ.....	170
2. เป้าหมาย	170
3. แนวการจัดกิจกรรม	171
4. คุณสมบัติผู้เรียน	171
5. รูปแบบการจัดกิจกรรม.....	171

6. จุดประสงค์.....	172
7. สื่อและอุปกรณ์.....	172
8. การวัดและประเมินผล.....	172
9. เกณฑ์การประเมิน	173
10. คำชี้แจงการใช้หน่วย	174
11. โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้	175
12. แผนการจัดการเรียนรู้.....	177
ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	180
ตอนที่ 4 ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษา	196
4.1 ผลการประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษา หลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร	196
4.2 ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนระหว่างจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร	200
บทที่ 5	202
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	202
สรุปผลการวิจัย	203
4. ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถ ในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษา.....	204
อภิปรายผล.....	205
4. ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถ ในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษา.....	208

ข้อเสนอแนะ.....	212
ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป.....	213
รายการอ้างอิง.....	214
ภาคผนวก.....	215
ภาคผนวก ก.....	216
การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	216
ภาคผนวก ข.....	223
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	223
แผนการจัดการเรียนรู้.....	254
แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ การละเล่นพื้นบ้าน.....	264
แบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในด้านทักษะการฟัง.....	265
แบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในด้านทักษะการพูด.....	266
ภาคผนวก ค.....	273
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	273
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	274
ภาคผนวก ง.....	275
ภาพประกอบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถ ในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	275
ภาพประกอบการจัดกิจกรรม.....	276
ประวัติผู้เขียน.....	281

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 โครงสร้างการการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	34
ตารางที่ 2 การสังเคราะห์งานวิจัยในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	66
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหาและการเล่นพื้นบ้านที่นำมาใช้ในกิจกรรมการสอนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	109
ตารางที่ 4 สรุปวิธีดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	142
ตารางที่ 5 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	145
ตารางที่ 6 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	146
ตารางที่ 7 เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	147
ตารางที่ 8 เกณฑ์ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	149
ตารางที่ 9 สรุปวิธีดำเนินการวิจัย จากขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	155
ตารางที่ 10 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์)	159

ตารางที่ 11 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนในด้านรูปแบบ เนื้อหา ลักษณะวิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่น ที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึง ประสงค์.....	161
ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์	164
ตารางที่ 13 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ในด้าน รูปแบบ เนื้อหา ลักษณะวิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดย ใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์	166
ตารางที่ 14 สรุปแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นที่บ้าน	176
ตารางที่ 15 สรุปผลขั้นตอนการดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่น ที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึง ประสงค์.....	189
ตารางที่ 16 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้านการฟัง ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้	197
ตารางที่ 17 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้านการ พูด ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้	198
ตารางที่ 18 แสดงค่าเฉลี่ยของการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในการเข้าร่วม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา.....	200
ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์	217
ตารางที่ 20 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์	219

ตารางที่ 21 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นที่บ้าน
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
.....220

ตารางที่ 22 ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของกิจกรรม
พัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการ
สื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์.....222



สารบัญแผนภูมิ

	หน้า
แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย	9
แผนภูมิที่ 2 แนวทางการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	35
แผนภูมิที่ 3 กรอบดำเนินการวิจัย	98
แผนภูมิที่ 4 แสดงขั้นตอนการสร้างประเด็นแบบสัมภาษณ์	102
แผนภูมิที่ 5 แสดงขั้นตอนการสร้างประเด็นแบบสอบถาม	105
แผนภูมิที่ 6 แสดงขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	138



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

การศึกษาเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า ทำให้บุคคลมีการพัฒนาด้านความรู้ ความคิด ความประพฤติ ทักษะ ค่านิยม และคุณธรรม ซึ่งส่งผลต่อการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ โดยรูปแบบการศึกษาอาจเกิดขึ้นผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันมีการปฏิรูปการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม นโยบายด้านหนึ่งที่มีความน่าสนใจ ก็คือ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เป็นการปรับลดเวลาเรียนของเด็กให้น้อยลง เน้นเพิ่มพูนทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ความมีน้ำใจต่อกัน การทำงานเป็นทีม กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นหาศักยภาพและความชอบของตนเองอย่างเหมาะสม ดังพระบรมราโชวาทในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรแก่บัณฑิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒในวันที่ 5 มิถุนายน 2524 ตอนหนึ่งว่า

“ ลักษณะของการศึกษาหรือการเรียนรู้ นั้น มีอยู่สามลักษณะ ได้แก่ เรียนรู้ตามความรู้ ความคิดของผู้อื่นอย่างหนึ่ง เรียนรู้ด้วยการขบคิดพิจารณาของตนเองให้เห็นเหตุผลอย่างหนึ่ง กับ เรียนรู้จากการปฏิบัติฝึกฝนจนประจักษ์ผล และเกิดความคล่องแคล่วชำนาญอีกอย่างหนึ่ง การเรียนรู้ทั้งสามลักษณะนี้ จำเป็นจะต้องกระทำไปด้วยกัน ให้สอดคล้องแลอุดหนุนส่งเสริมกัน จึงจะช่วยให้เกิดความรู้จริงพร้อมทั้งความสามารถที่จะนำมาใช้ทำการต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพได้ กล่าวคือ การเรียนรู้ทุกอย่างนั้น จะต้องเรียนตามความรู้ของผู้อื่นก่อนเป็นเบื้องต้น เมื่อรู้แล้วจึงนำมาพิจารณาให้เห็นแจ่มชัดละเอียดลงไปอีกชั้นหนึ่ง ให้ถึงเนื้อหาสาระ อันจะอ้างอิงอาศัยเป็นหลักฐานได้ มิให้เป็นการเรียนรู้ อย่างเลื่อนลอย แต่เมื่อถึงขั้นที่สองนี้แล้ว ก็ยังถือว่าจะนำมาใช้การได้ให้ได้ผลแน่นอนจริง ๆ ไม่ได้ ยังจำเป็นต้องนำความรู้ที่นำมาปฏิบัติฝึกฝนอีกให้เกิดผลประจักษ์แจ้ง และเกิดความคล่องแคล่วชำนาญขึ้นพร้อมกันไปด้วย จึงจะนำไปใช้ปฏิบัติให้สำเร็จผลได้ไม่ขัดข้อง ”

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงมีพระราชดำรัสในเรื่องการศึกษาว่า การจัดการศึกษาต้องคุณภาพรวมทั้งประเทศ เพราะทุกวันนี้การศึกษาค่อนข้างอ่อนแอ และมุ่งเน้นการเรียนการสอนเนื้อหาบางเรื่องมากเกินไป ทรงมีพระราชดำริให้มีการนำองค์ 4 แห่งการศึกษา คือ พุทธิศึกษา จริยศึกษา หัตถศึกษา และพลศึกษา และหัวใจนักปราชญ์ คือ สุ จิ ปุ ลิ หมายถึง การฟัง การคิด การถาม และการเขียน ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของนักปราชญ์และบัณฑิต อีกทั้งยังเป็นเทคนิคในการช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะทางการเรียนมากขึ้น โดยทรงมีพระราชดำรินำทั้งสองเรื่องมาใช้ในการ

การจัดการศึกษา ซึ่งตอบสนองนโยบายทางการศึกษาของสังคมในปัจจุบัน การศึกษามีความสำคัญและจำเป็น เนื่องจากการศึกษาเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนประเทศชาติให้มีความเจริญก้าวหน้าและงอกงาม ดังนั้นการจัดการศึกษาต้องสอดคล้อง เหมาะสม และตรงกับความต้องการของแต่ละบุคคล เพื่อช่วยให้เกิดการพัฒนาคูณภาพของคนในประเทศได้อย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และแก้ไขเพิ่มเติมพุทธศักราช 2553 ที่มีความมุ่งหมายและหลักการเพื่อสร้างเด็กให้เป็นคนเก่ง คนดีและมีความสุข โดยในมาตรา 6 กล่าวว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข แนวการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัตินี้ ยึดหลักการว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ โดยจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน และในมาตรา 24 กล่าวว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้ 1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล 2) ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา 3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง 4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา 5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ 6) จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต้องสร้างองค์ความรู้ ทักษะกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นหนึ่งในหลักสูตรของสถานศึกษา ที่มุ่งส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนเพิ่มเติมจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง ค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง เป็นประโยชน์ในการประกอบอาชีพ เป็นผู้ที่มีระเบียบวินัย มีศีลธรรม จริยธรรม รู้จักบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ การบำเพ็ญประโยชน์ในชุมชน สังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข อีกทั้งเป็นกิจกรรมที่จัด

อย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย รูปแบบ กระบวนการ วิธีการที่หลากหลาย ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง โดยให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมที่พึงเลือกตามความถนัด ความสนใจ รู้จักและเข้าใจตนเอง สร้างเสริม เจตคติ คุณค่าชีวิต ปลูกฝังคุณธรรม และค่านิยมประสงค์ สร้างจิตสำนึกในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ปรับตัวและปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะสนองนโยบายในการสร้างเยาวชนของชาติให้มีประสิทธิภาพ และนำพาประเทศไทยให้มั่นคงยั่งยืนสืบไป

ดังนั้นสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาจึงได้น้อมนำพระราชดำรัสของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี โดยการจัดกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้ร่วมกัน ครูจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก เป็นที่ปรึกษา ชี้แนะ ช่วยเหลือนักเรียนให้ประสบผลสำเร็จ โดยเน้นคุณภาพและพัฒนาการของนักเรียนมากกว่าการประเมินนักเรียนจากการสอบเท่านั้น ครูผู้สอนมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติ และเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น และมีความสุขในการเรียนรู้อย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยตรง อีกทั้งเป็นการขับเคลื่อนการนำหลักสูตรสถานศึกษา ไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการส่งเสริมและพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ และได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ ตามความสนใจและความถนัดของนักเรียนแต่ละบุคคล มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้เป็นทีมหรือจากกลุ่มเพื่อนมากขึ้น ซึ่งการเรียนรู้ลักษณะนี้ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

ปัจจุบันการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องเตรียมคนออกไปเป็นคนที่ใช้ความรู้ (knowledge worker) และเป็นบุคคลพร้อมเรียนรู้ (learning person) ไม่ว่าจะประกอบสัมมาชีพใด ดังนั้น ทักษะที่สำคัญที่สุดของศตวรรษที่ 21 จึงเป็นทักษะของการเรียนรู้ (learning skills) และในขณะที่เดียวกันก็ต้องมีทักษะในการสื่อสาร ซึ่งทักษะการพูดนับว่าเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญมาก เนื่องจากเป็นทักษะเบื้องต้นที่ใช้ในการสื่อสาร กระแสสภาพโลกาภิวัตน์ ทำให้สามารถเชื่อมทุกประเทศให้กลายเป็นสมาคมโลก ซึ่งมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร องค์กรความรู้ วัฒนธรรมสังคม และเศรษฐกิจที่เปิดเสรีมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการตื่นตัวในการพัฒนาทักษะภาษาต่างประเทศ หลากหลายภาษา เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาเกาหลี ภาษาญี่ปุ่น แต่ภาษาอังกฤษยังคงเป็นที่ยอมรับและใช้เป็นภาษากลางของโลกสำหรับการติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศ เพื่อดำเนินกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ทั้งในด้านการศึกษา การทำธุรกิจ การลงทุน การท่องเที่ยว และการใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนภาษาต่างประเทศนั้นแตกต่างจากการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้น แต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้

ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้น ขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุด เนื่องจากเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นว่าผู้พูดมีความรู้ทางภาษาอย่างชัดเจน สามารถถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกได้ แต่ในสภาพความเป็นจริงนั้น การเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังไม่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย นักเรียนที่จบการศึกษาในระดับประถมศึกษาที่มีทักษะทางภาษาทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียนไม่ดีพอ นักเรียนไม่ให้ความสำคัญกับวิชาภาษาอังกฤษเท่าที่ควร จึงทำให้ไม่สนใจเรียนและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ไม่เหมาะสม ตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้กล่าวไว้ในมาตราที่ 23, 24 และ 26 เกี่ยวกับการจัดการศึกษา สรุปได้ว่า ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม การจัดการกระบวนการเรียนรู้ต้องบูรณาการความรู้ด้านต่าง ๆ เช่น ความรู้เกี่ยวกับตนเอง ทักษะทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย ทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข โดยต้องผสมผสานสาระความรู้เหล่านั้นให้ได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา และให้สถานศึกษาจัดการประเมินผู้เรียน โดยพิจารณาพัฒนาการของผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกต พฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรมและการทดสอบ ควบคู่ไปในกระบวนการเรียนการสอน ตามความเหมาะสมในแต่ละระดับและรูปแบบการศึกษา ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ประการ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ครูผู้สอนจะต้องเริ่มจากการศึกษานิยาม วิเคราะห์ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้ของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ประการ รวมทั้งศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนแต่ละวัย แต่ละบุคคล และนำมากำหนดแนวทางการพัฒนาที่เหมาะสมสอดคล้องในแต่ละคุณลักษณะแล้วนำคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ที่วิเคราะห์ไว้ ไปบูรณาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โครงการต่าง ๆ และกิจวัตรประจำวันของผู้เรียน หากครูนำกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมารวมกับกิจกรรมการเล่นของนักเรียน อาจช่วยให้นักเรียนมีความสุขกับการเรียนและจดจำความรู้ได้ดียิ่งขึ้น

การเล่นพื้นบ้านเป็นการเล่นที่มีในท้องถิ่น ในอดีตมีกีฬาพื้นบ้านต่าง ๆ ให้เล่นมากมายจนกระทั่งถึงปัจจุบันก็ยังมีให้เห็นอยู่ แต่ก็น้อยกว่าในสมัยก่อนมาก เพราะปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น จึงทำให้คนรุ่นใหม่ไม่ค่อยได้เล่นกันนัก สุพิตรสมาหิโต และคณะ (2552: 9) ได้กล่าวว่า การออกกำลังกาย เป็นสิ่งที่จำเป็นและมีความสำคัญอย่าง

ยังสำหรับเด็ก โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยเรียน ซึ่งเด็กต้องการออกกำลังกายเช่นเดียวกับความต้องการของอาหารเพื่อเจริญเติบโตและมีสุขภาพที่สมบูรณ์แข็งแรง การออกกำลังกายในวัยเด็กมีความสำคัญอย่างยิ่ง จะต้องเลือกกิจกรรมการออกกำลังกายให้เหมาะสมตามวัย เพศ อายุ กิจกรรมการเล่นที่บ้านของไทยเป็นรูปแบบหนึ่งซึ่งเหมาะสมกับผู้ฝึกในระดับประถมศึกษาที่มุ่งพัฒนาสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ อีกทั้งการเล่นที่บ้านเป็นเกมอย่างหนึ่ง ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไปในทางที่ดีขึ้นได้ เพราะขณะที่นักเรียนเล่นนั้นนักเรียนได้รู้จักเกิดความรู้ เจตคติที่ดี ทักษะในการเคลื่อนไหวสมรรถภาพทางกาย และพัฒนาการทางสังคมได้อย่างเหมาะสม ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตอบสนองความใคร่รู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้การเล่นยังทำให้เด็กเกิดความรู้สึกรักเป็นอิสระ สนุกสนานเพลิดเพลินและพร้อมที่จะกระทำกิจกรรมนั้น ๆ การเล่นเกมแสดงออกด้วยการเคลื่อนไหวกายาริยาอาการเป็นหลัก อาจมีคนตีการขบถหรือ การฟ้องร้องประกอบการเล่น มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในโอกาสต่าง ๆ ดังนั้นเพื่อให้การสอนของครูเป็นที่น่าสนใจและเกิดคุณค่าทางการศึกษายิ่งขึ้น จึงได้นำการเล่นที่บ้านของไทยไปประยุกต์ใช้ในการจัดประสบการณ์ โดยจัดให้สอดคล้องกับหลักสูตรของสถานศึกษา

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นการจัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีมาตรฐานด้านความรู้พื้นฐานตามหลักสูตร มีศักยภาพในการคิด มีจิตรักการใฝ่รู้ ใฝ่คุณธรรม รักสิ่งแวดล้อม เน้นครูผู้เรียนเป็นสำคัญ บริหารร่วมสร้างสรรค์ สัมพันธ์ชุมชน ประชาชน ฟังพอใจ มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและมีพัฒนาการครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีคุณภาพ ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคมและประเทศชาติ จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยในฐานะเป็นผู้รับผิดชอบและให้ความสำคัญ อีกทั้งมีความสนใจในการร่วมแก้ปัญหาในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ สอดคล้องกับผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของสำนักทดสอบทางการศึกษา ที่พบว่า คะแนนผลการทดสอบ O-NET นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2558 ของโรงเรียนประถมศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 1 จากการสอบรายวิชาทั้งหมด 5 รายวิชา ดังนี้ ภาษาไทย สังคมศึกษา ภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ซึ่งวิชาภาษาอังกฤษได้คะแนนรวมเฉลี่ย

ต่ำที่สุด คือ 43.05 ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษา ของโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่อเงินอุปถัมภ์) โดยนำการละเล่นพื้นบ้านมาจัดการเรียนการสอนควบคู่กับการใช้ภาษาอังกฤษในการ สื่อสาร โดยจัดให้สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของนักเรียน เป็นการนำความรู้เชิง ทฤษฎีในการคิดลงสู่ทฤษฎีการปฏิบัติในห้องเรียนอย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสร้างกิจกรรม พัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการ สื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ที่มีเนื้อหาสาระเพิ่มเติม และสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และส่งเสริมให้ นักเรียนมีสมรรถนะที่สำคัญในการสร้างความรู้เพื่อความเจริญงอกงาม ทั้งทางด้านความรู้ ความ ชำนาญ และประสบการณ์ของผู้เรียนให้กว้างยิ่งขึ้น โดยผ่านการถ่ายทอดความรู้ การฝึก จาก การสร้างสรรค์จริง ใลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และนำความรู้ไปใช้ใน ชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อ เสริมสร้างความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าจากแนวคิดและงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อเป็น แนวทางในการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีรายละเอียดดังนี้ คือ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ พัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและ สร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข นอกจากนี้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ใช้องค์ความรู้ ทักษะการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ และ ประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติกิจกรรมเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งจะส่งผลในการพัฒนาผู้เรียนให้มี คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่าง

พอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ เกิดทักษะการทำงาน และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก (กระทรวงศึกษาธิการ 2553: 2-3)

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่เงินอุปถัมภ์) ได้กำหนดสาระการเรียนรู้เรียนรู้ตามหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดทั้ง 8 กลุ่มสาระ ดังนี้ 1) ภาษาไทย 2) คณิตศาสตร์ 3) วิทยาศาสตร์ 4) สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 5) สุขศึกษา และพลศึกษา 6) ศิลปะ 7) การงานอาชีพและเทคโนโลยี 8) ภาษาต่างประเทศ ในส่วนของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่เงินอุปถัมภ์) ได้แบ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้ 1) กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ครูผู้สอนทุกคนต้องทำหน้าที่แนะแนว ให้คำปรึกษาด้านชีวิต การศึกษาต่อ และการพัฒนาตนเอง 2) กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติด้วยตนเองอย่างครบวงจร ตั้งแต่ศึกษา วิเคราะห์ ปฏิบัติตามแผน ประเมินและปรับปรุงการทำงาน โดยเน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยกิจกรรมนักเรียนแบ่งออกเป็น 2.1) กิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี 2.2) กิจกรรมชุมนุม ชมรม เป็นกิจกรรมนักเรียนที่สถานศึกษานับสนุนให้ผู้เรียนรวมกลุ่มกันจัดขึ้นตามความสนใจ ความถนัด ความสามารถของผู้เรียน เพื่อเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัด และความต้องการของตน อีกทั้งผู้เรียนยังได้พัฒนาความรู้ ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ให้เกิดประสบการณ์ทั้งทางวิชาการและวิชาชีพตามศักยภาพ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม และเพื่อให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ตามวิถีประชาธิปไตย ซึ่งมีโครงสร้างเวลาเรียนเท่ากัน คือ 40 ชั่วโมงต่อปี ภาคเรียนละ 20 ชั่วโมง คิดเป็นสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง โดยภาพรวมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีเป้าหมายเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์หลากหลาย เกิดความรู้ ความชำนาญทั้งวิชาการและวิชาชีพ ผู้เรียนค้นพบความสนใจและความถนัดของตนเอง เห็นช่องทางในการสร้างงานอาชีพในอนาคต อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของความรู้ สามารถนำเอาประสบการณ์ไปพัฒนาตนเองและการประกอบอาชีพ ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาบุคลิก เจตคติ ค่านิยมในการดำเนินชีวิต เสริมสร้างศีลธรรมและจริยธรรม ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ ทำประโยชน์เพื่อสังคมและประเทศชาติ

ส่วนในเรื่องของแนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2553:7) เสนอแนวทางการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1) ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ 2) ให้

ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของผู้เรียน 3) จัดกิจกรรมอย่างสมดุลทั้ง 3 ลักษณะ คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ โดยจัดกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมกลุ่ม ทั้งในและนอกสถานศึกษาอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง 4) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ โดยการศึกษาและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนอย่างเป็นระบบ เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม 5) ใช้กระบวนการมีส่วนร่วม และการเรียนรู้แบบร่วมมือมากกว่าเน้นการแข่งขันบนพื้นฐานการปฏิบัติตามวิถีประชาธิปไตย 6) จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม สอดคล้องกับทฤษฎีของเจมมมณี (2543: 17-20) ที่เสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะที่ทำให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (construction of knowledge) ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะต้องเรียนด้วยตนเองและฟังตนเองแล้ว ยังต้องฟัง การปฏิสัมพันธ์ (interaction) กับเพื่อน บุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย รวมทั้งต้องอาศัย ทักษะกระบวนการ (process skills) ต่าง ๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนั้น การเรียนรู้จะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดี หากผู้เรียนมีความพร้อมในการรับรู้และเรียนรู้ มีประสาท การรับรู้ที่ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา ซึ่งสิ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ก็คือ การให้มีการ เคลื่อนไหวทางกายอย่างเหมาะสม กิจกรรมที่มีลักษณะดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง และความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้นจะมีความลึกซึ้งและอยู่ คงทนมากขึ้น หากผู้เรียนมีโอกาสนำความรู้ที่ไปประยุกต์ใช้ในสภาพการณ์ที่หลากหลาย ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของสาธิตา สำเภาทอง (2553 : 8-9) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรม พัฒนาผู้เรียน โดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดทำเป็นลักษณะรูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชุมชน วิทยาศาสตร์ ซึ่งจะเป็กิจกรรมพัฒนาตามความถนัด ความสนใจ ตามความต้องการของผู้เรียน มุ่งเน้นการเติมเต็มความรู้ความชำนาญและประสบการณ์ผู้เรียนให้กว้างขวางขึ้น เพื่อการค้นพบ ความถนัดความสนใจของตนเอง และพัฒนาตนเองให้เต็มศักยภาพ โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและ สิ่งแวดล้อมในชุมชนเป็นรากฐานการเรียนรู้

ผู้วิจัยจึงได้กำหนดกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ดังนี้



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

2. เพื่อสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

3. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

4. เพื่อประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในประเด็นต่อไปนี้

4.1 เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

4.2 เพื่อศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ระหว่างจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

คำถามของการวิจัย

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เป็นอย่างไร

2. ผลการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ประกอบด้วยอะไรบ้าง

3. ผลการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เป็นอย่างไร

4. ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในประเด็นต่อไป

4.1 ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร อยู่ในระดับใด

4.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน อยู่ในระดับใดและเป็นอย่างไร

สมมติฐานของการวิจัย

1. ความสามารถของนักเรียนในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา อยู่ในระดับดี
2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน อยู่ในระดับดี

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ของโรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่อกิ่งเงินอุปถัมภ์) สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 427 คน
2. ตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่อกิ่งเงินอุปถัมภ์) ไม่น้อยกว่า 30 คน ซึ่งผู้วิจัยได้มาจากการสุ่มแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

3. ตัวแปรที่จะศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ คือ

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

3.1.1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ในด้านการฟัง และการพูด

3.2.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

4. เนื้อหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทักษะทางภาษาอังกฤษทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านการฟัง และการพูด โดยประกอบด้วยแผนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แบ่งเป็น 15 เรื่อง ดังนี้ 1) เรื่อง Greeting (การทักทาย) 2) เรื่อง Nouns (คำนาม) 3) เรื่อง Singular noun (คำนามเอกพจน์) 4) เรื่อง Plural noun (คำนามพหูพจน์) 5) เรื่อง Using “a, an” (การใช้ a, an) 6) เรื่อง Using “The” (การใช้ The) 7) เรื่อง Pronouns (คำสรรพนาม) 8) เรื่อง Adjective (คำคุณศัพท์) 9) เรื่อง Verb to be : main verb (คำกริยา: คำกริยาหลัก) 10) เรื่อง This or That (นี้หรือนั้น) 11) เรื่อง What is this/ that? (นี่คืออะไร/ นั่นคืออะไร) 12) เรื่อง Colors (สี) 13) เรื่อง Days of the week (วันของสัปดาห์) 14) เรื่อง The Time (เวลา) 15) เรื่อง My family (ครอบครัวของฉัน)

5. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 20 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการวิจัยเรื่อง การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยผู้วิจัยได้ให้ความหมายคำศัพท์เฉพาะสำหรับการวิจัย ดังนี้

1. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หมายถึง การรวมกลุ่มของนักเรียนในการเลือกศึกษาหรือปฏิบัติกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจ โดยจัดการเรียนการสอนในทุกวันอังคาร
2. การละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง การเล่นของเด็กที่มีอยู่ในท้องถิ่น มีวิธีการเล่นที่เป็นขั้นตอน มีท่าทาง และมีเพลงประกอบ ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน การละเล่นพื้นบ้าน มีดังนี้ รีรีข้าวสาร มอญซ่อนผ้า งูกินหาง และ โพงพาง
3. การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร หมายถึง การสร้างเสริมให้ผู้เรียนมีศักยภาพ โดยดำเนินงานตามขั้นตอนดังนี้ 1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2. ขั้นสอน 3. ขั้นสรุป 4. ขั้นประเมินผล เพื่อให้เกิดทักษะฟัง และพูด โดยเป็นไปตามเกณฑ์

4. ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร หมายถึง คะแนนพฤติกรรมในการสื่อสารภาษาอังกฤษที่ครอบคลุมทั้ง 2 ทักษะ คือ

4.1 ฟัง คือ สามารถจับใจความสำคัญจากสิ่งที่ฟังได้รวมไปถึงรู้ความหมายของคำศัพท์ที่ได้ฟังในเนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยให้การละพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร โดยเป็นไปตามเกณฑ์ วัดโดยใช้การทดสอบปากเปล่า

4.2 พูด คือ สามารถออกเสียงได้อย่างถูกต้อง มีความคล่องแคล่วในการพูด รวมไปถึงการใช้กริยา ท่าทาง น้ำเสียงประกอบในการพูดในเนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยให้การละพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร โดยเป็นไปตามเกณฑ์ วัดโดยใช้การทดสอบปากเปล่า

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนด้านมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงานและรักความเป็นไทย ที่กำหนดขึ้น วัดโดยใช้การสังเกตพฤติกรรม ดังนี้

5.1 มีวินัย คือ คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับในการเข้าร่วมกิจกรรม ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรม และรับผิดชอบในการทำงาน

5.2 ใฝ่เรียนรู้ คือ คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการตั้งใจเรียน เอาใจใส่ มีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ และศึกษาค้นคว้าหาความรู้ จากหนังสือ เอกสาร และเลือกใช้สื่อได้ อย่างเหมาะสม

5.3 มุ่งมั่นในการทำงาน คือ คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการตั้งใจ รับผิดชอบในการปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จ พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จ

5.4 รักความเป็นไทย คือ คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความมีมารยาท มีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่ และมีการร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นของไทย

6. นักเรียนชั้นประถมศึกษา หมายถึง ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่อบุญอุบลรัตน์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และได้ส่งเสริมการอนุรักษ์การละเล่นพื้นบ้านของไทย
2. เป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่เสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้การละเล่นพื้นบ้าน
3. โรงเรียนได้มีกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับการจัดการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริงพร้อมกับรูปแบบและแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยเป็นไปตามเกณฑ์



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เนื้อหาในส่วนนี้จึงประกอบไปด้วยหัวข้อตามลำดับต่อไปนี้คือ

- 1) หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์)
- 2) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
 - ความหมายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
 - ความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
 - จุดมุ่งหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
 - หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
 - การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- 3) การละเล่นพื้นบ้าน
 - ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน
 - ความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้าน
 - ประเภทของการละเล่นพื้นบ้าน
 - ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้าน
- 4) ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร
- 5) คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์)

วิสัยทัศน์

หลักสูตรโรงเรียนวัดดอนยายหอมหลวงพ่ोजินอุปถัมภ์พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นให้เป็นสถานศึกษาในชุมชนที่มีการบริหารจัดการด้านการศึกษามีประสิทธิภาพกึ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งทางด้านร่างกายความรู้คุณธรรมมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลกและพัฒนาตามศักยภาพจนถึงขีดสุดในด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยี เล็กทรอนิกส์ควบคู่กับการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีความสุขในสถานศึกษาด้วยระบบดูแลช่วยเหลือการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของผู้ปกครองและชุมชน โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

หลักสูตรโรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตร โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตร โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลัก

เหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

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

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

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

หลักสูตร โรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง

6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดำเนินการดังนี้

1. ให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมได้หลากหลาย ทั้งรูปแบบภายในหรือภายนอกห้องเรียน โดยจัดให้เรียน 20 ชั่วโมงต่อภาคเรียน จัดแยกระหว่างประถมศึกษาปีที่ 1-3 และ ประถมศึกษาปีที่ 4-6
2. ระบบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจัดตั้งชุมนุม ชมรมจากการสำรวจความสนใจของผู้เรียนในการเลือกเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้จากการสำรวจช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- 3 ประกอบด้วย 8 ชุมนุม ได้แก่ ชุมนุมคิดปะคิดสนุก ชุมนุมสร้างภาพให้เป็นจริง ชุมนุมการเล่นพื้นบ้านประยุกต์ ชุมนุมคณิตศิลป์ ชุมนุมกีฬารวมมิตร ชุมนุมประดิษฐ์คิดสนุก ชุมนุมรักการอ่าน และชุมนุมอังกฤษพาเพลิน (กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์)
3. ครูที่ปรึกษาชุมนุมเป็นผู้รับผิดชอบ กระตุ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการถอดประสบการณ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเผยแพร่กิจกรรม
4. การประเมินผล เป็นการติดตามผล ตรวจสอบความสามารถและพัฒนาการด้านต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ด้วยวิธีการที่หลากหลาย และประเมินตามสภาพจริง โดยกำหนดผลการประเมินเป็น “ผ่าน” และ “ไม่ผ่าน”

2. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้มีสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม การเข้า ร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือกด้วยตนเองตามความถนัด และความสนใจอย่างแท้จริง การพัฒนาที่สำคัญ ได้แก่ การพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม

โดยอาจจัดเป็นแนวทางหนึ่งที่จะสนองนโยบายในการสร้างเยาวชนของชาติให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ปลูกฝัง และสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม ซึ่งสถานศึกษาจะต้องดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย มีรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตน เสริมสร้างทักษะชีวิต วุฒิภาวะทางอารมณ์ การเรียนรู้ในเชิงพหุปัญญา และการสร้างสัมพันธภาพที่ดี ซึ่งผู้สอนทุกคนต้องทำหน้าที่แนะแนวให้ คำปรึกษาด้านชีวิต การศึกษาต่อและการพัฒนาตนเองสู่โลกอาชีพและการมี งานทำกิจกรรม นักเรียน เป็นกิจกรรมที่เกิดจากความสมัครใจของผู้เรียนมุ่งพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์เพิ่มเติม จากกิจกรรมในกลุ่มสาระ เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนช่วยกันคิด ช่วยกันทำ ช่วยกันแก้ปัญหา ส่งเสริม ศักยภาพของผู้เรียนอย่างเต็มที่ รวมถึงกิจกรรมที่มุ่งปลูกฝังความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบ รู้สิทธิ และหน้าที่ของตนเองในการอยู่ร่วมกันตามระบอบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์ทรงเป็น ประมุข

1. กิจกรรมพัฒนาความถนัด ความสนใจ ตามความต้องการของผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่ มุ่งเน้นการเติมเต็มความรู้ ความชำนาญและประสบการณ์ของผู้เรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้น เพื่อการ ค้นพบความถนัดความสนใจของตนเอง และพัฒนาตนเองให้เต็มศักยภาพ ตลอดจนการพัฒนา ทักษะของสังคม และปลูกฝังจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม

2. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด และผู้บำเพ็ญประโยชน์ เป็นกิจกรรมที่มุ่งปลูกฝัง ระเบียบวินัย กฎเกณฑ์ เพื่อการอยู่ร่วมกันในสภาพชีวิตต่าง ๆ นำไปสู่พื้นฐานการทำประโยชน์ ให้แก่สังคม และวิถีชีวิตในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ซึ่ง กระบวนการจัดให้เป็นไปตามข้อกำหนดของคณะกรรมการลูกเสือแห่งชาติ ยุวกาชาด สมาคม ผู้บำเพ็ญประโยชน์และกรมรักษาดินแดน

ความหมายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไว้ดังนี้

กิ่งกมล ปิยมาดากุล (2557: 49)และ นิตยา มูลสาร (2549 :13) กล่าวสอดคล้องกันว่า เป็น กิจกรรมที่จัดอย่างเป็นกระบวนการด้วยรูปแบบวิธีการที่หลากหลาย มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเอง ตามศักยภาพ ให้ได้รับประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง มีความหมายและมีคุณค่าในการพัฒนา ผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม มุ่งเสริมเจตคติคุณค่าชีวิต ปลูกฝัง คุณธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเองสร้างจิตสำนึกใน

ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ปรับตัวและปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมประเทศชาติ สามารถจัดการตนเองได้ และดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

ธีรภรณ์ ชูชื่น (2557: 27) กล่าวว่า กิจกรรมที่จัดอย่างเป็นกระบวนการด้วยรูปแบบ วิธีการที่หลากหลาย มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ พัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคมสามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ประกอบด้วย กิจกรรม 3 ลักษณะ ดังนี้ 1) กิจกรรมแนะแนว 2) กิจกรรมนักเรียน ประกอบด้วย 2.1) กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้นำเพื่อประโยชน์ และนักศึกษาวิชาทหาร 2.2) กิจกรรมชุมนุม ชมรม และ 3) กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ ในการวิจัยครั้งนี้ คือ กิจกรรมนักเรียน (ชุมนุม)

สาธิตา สำเภาทอง (2553 : 31) และ นางจิตติรัตน์ เค้าภูไทย (2549 :22) กล่าวสอดคล้องกันว่า ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ว่าเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนได้สาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม การเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสม ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข กับกิจกรรมที่เลือกด้วยตนเองตามความถนัดและความสนใจ เป็นการส่งเสริมวิชาการต่าง ๆ ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง ค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง เพื่อการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ

สุพจน์ วิทวัสสิริ (2552 :19) ให้ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ว่าเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเพิ่มประสบการณ์ จากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนตามกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐาน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพความเป็นมนุษย์ของผู้เรียนแบบองค์รวมให้ครบทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์และสังคมซึ่งสอดคล้องกับอันธิกา วงษ์จำปา (2549 :36) ให้ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ว่าเป็นกิจกรรมที่จัดอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยรูปแบบของกระบวนการ วิธีการที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการปฏิบัติจริงมีความหมายและมีคุณค่าในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม

กาญจนา คุณารักษ์ (2540: 342) และกาญจนา ศรีกาพลินธุ์ (2538: 491) กล่าวสอดคล้องกันว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งส่งเสริมประสบการณ์ของผู้เรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้น เพื่อให้การเรียนการสอนตามหลักสูตรมีความ สมบูรณ์ นอกจากนี้ สุนันท์ ศิริวรรณ (2544: 23) และกรรณิกา ภูระหงษ์ (2547: 24) ได้กล่าวถึงกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียนที่สอดคล้องกันว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจความสนใจและความถนัดของแต่ละบุคคล ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

สนองความต้องการทางจิตวิทยาให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มช่วยให้ นักเรียนรู้จัก และเข้าใจตนเอง นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา และได้เรียนรู้ได้กว้างขวางขึ้น และเป็นแนวทางในการปรับปรุงให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นและพัฒนาคุณภาพของนักเรียน

กู๊ด (Good, 1973 อ้างถึงใน กิ่งกมล ปิยะมาดากุล, 2557: 48) ให้ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไว้ว่าเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่นักเรียนสมัครใจที่เข้าร่วมดำเนินการเอง โดยความเห็นชอบและการสนับสนุนจากอาจารย์ และอยู่ภายใต้การควบคุมของสถานศึกษาไม่มีการให้หน่วยกิตและคะแนนใด ๆ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ตอบสนองความสนใจและความสามารถ รวมทั้งเพื่อส่งเสริมการเจริญเติบโตของนักเรียนเพิ่มเติมจากที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

ความหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่กล่าวมาทั้งหมดนี้สรุปได้ว่า เป็นกิจกรรมที่จัดอย่างเป็นกระบวนการด้วยรูปแบบวิธีการที่หลากหลายที่จัดขึ้นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ตอบสนองความสนใจและความสามารถ อีกทั้งเป็นกระบวนการที่สร้างเสริมให้ผู้เรียนดึงศักยภาพของตนเองออกมาตามความถนัดและความสนใจ ทำให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง ค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง และมีความสามารถในการแก้ปัญหา และได้เรียนรู้ได้กว้างขวางขึ้น โดยมีกิจกรรมมุ่งเน้นเพิ่มเติมตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม เพื่อให้เกิดผู้เรียนที่มีองค์รวมครบทุกด้าน และมีคุณค่าในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง สร้างจิตสำนึกในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ปรับตัวและปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ประเทศชาติ สามารถจัดการตนเองได้ และดำรงชีวิตอย่างมีความสุขและสามารถเข้าใจตนเองได้ และสามารถแก้ปัญหาและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง

ความสำคัญของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ไว้ดังนี้

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2551:7) กล่าวไว้ว่า จากจุดหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี คนเก่ง และอยู่ร่วมสังคมอย่างมีความสุขบนพื้นฐานของความเป็นคนไทยนั้น นอกจากการพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีความรู้ที่เป็นพื้นฐานสำคัญซึ่งได้กำหนดไว้ในโครงสร้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มแล้ว หลักสูตรยังได้กำหนดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไว้ในโครงสร้าง โดยมุ่งเน้นให้ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนเพิ่มเติมจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม ให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง ค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง เพื่อการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ เห็นคุณค่าในการประกอบสัมมาชีพ ให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย ศีลธรรม จริยธรรม รู้จักบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ การบำเพ็ญประโยชน์ให้ชุมชน สังคม ประเทศชาติ

และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกส่วนในสังคมทั้งผู้ปกครอง ชุมชน และภูมิปัญญาท้องถิ่น

กึ่งกมล ปิยมาดากุล (2557:50) กล่าวว่า iva การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความจำเป็นจะต้องจัดให้เกิดขึ้นในสถานศึกษา ซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ซึ่งไม่สามารถแยกออกจากหลักสูตรได้ และมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมวิชาการต่าง ๆ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง เพื่อการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ เห็นคุณค่าในการประกอบสัมมาชีพ ให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย ศิลธรรม จริยธรรม รู้จักบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ การบำเพ็ญประโยชน์ให้ชุมชน สังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

ธีราภรณ์ ชูชื่น (2557: 28) กล่าวว่า iva การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความจำเป็นจะต้องจัดให้เกิดขึ้นในสถานศึกษา ซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ซึ่งไม่สามารถแยกออกจากหลักสูตรได้ และมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมวิชาการต่าง ๆ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง ค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง เพื่อการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ เห็นคุณค่าในการประกอบสัมมาชีพ ให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย ศิลธรรม จริยธรรม รู้จักบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ การบำเพ็ญประโยชน์ให้ชุมชน สังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

กูด (Good, 1973) ให้ความหมายว่า กิจกรรมนักเรียนมีลักษณะ 4 ประการ คือ

1. เป็นกิจกรรมที่นักเรียนสมัครใจเข้าร่วมดำเนินการด้วยตนเอง โดยความเห็นชอบและสนับสนุนจากอาจารย์และอยู่ภายในการควบคุมของสถานศึกษา
2. จัดขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสนุกสนาน เพิ่มพูนความรู้ให้โอกาสนักเรียนได้แสดงความสามารถ รวมทั้งเพื่อส่งเสริมความเจริญเติบโตของนักเรียน
3. จัดขึ้นโดยไม่กำหนดให้มีหน่วยกิต และสิทธิที่ได้จะไม่ถือว่าสำเร็จการศึกษา
4. มีบรรยากาศเป็นกันเองยิ่งกว่าการเรียนในชั้นเรียนปกติ

ยุพิน พิพิธกุล (อ้างถึงใน พระครูประทีปธรรมนาค 2555:8) ได้ให้ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนว่า หมายถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่ครูจัดให้กับนักเรียนทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนได้เกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่หลากหลาย

กาญจนา ศรีกาพสินธุ์ (อ้างถึงในพระครูประทีปธรรมนาถ 2555:7) ให้ความหมายว่า กิจกรรมนักเรียน หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่โรงเรียนสนับสนุนให้นักเรียนร่วมกันจัดขึ้นนอกเวลาเรียนหรือนอกเหนือหลักสูตรที่โรงเรียนกำหนดให้เรียนในเวลาปกติ ทั้งนี้ด้วยความสมัครใจของนักเรียนเองและด้วยความช่วยเหลืออำนวยความสะดวกของโรงเรียนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้กิจกรรมแต่ละอย่างบรรลุความสำเร็จตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้

กาญจนา ศรีกาพสินธุ์ (อ้างถึงใน กิ่งกมล ปิยะมาดากุล 2557:49) ได้กล่าวถึงความจำเป็นที่ต้องจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนว่าเป็นการพัฒนาภาวะผู้นำและความสามารถในการตัดสินใจของนักเรียน พัฒนาความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนสมาชิก พัฒนาสติปัญญา ความสามารถหลายๆด้าน ได้แก่ ทักษะการปรับตัวเข้ากับคนอื่น สร้างความสัมพันธ์ใหม่ๆ พัฒนาความสนใจใหม่ๆ ให้เกิดกับนักเรียนให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นสูงขึ้น

ความหมายของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่กล่าวมาทั้งหมดนี้สรุปได้ว่า กิจกรรมต่าง ๆ ที่โรงเรียนจัดขึ้นนอกเหนือจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลักสูตรกำหนดเนื้อหาไว้เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ชีวิตสนองความสนใจ ความสามารถและความถนัดของนักเรียน โดยนักเรียนสามารถพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนสมาชิก พัฒนาสติปัญญา และมีส่วนร่วมในการวางแผนและดำเนินการเองโดยสมัครใจ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนได้รับประสบการณ์เพิ่มเติมจากการเรียนการสอนตามปกติทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาในตัวนักเรียนอย่างสมบูรณ์

จุดมุ่งหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาในหลายๆด้าน ซึ่งมีนักวิชาการได้กล่าวไว้ ดังนี้

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2551:8) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

1. พัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม
2. พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ โดยมุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียน เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม
3. เข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เลือกตามความถนัดและความสนใจของตนเอง

กึ่งมถ ปิยมาดากุล (2557:51) และอันธิกา วงษ์จำปา (2549:38) ให้ความหมายของ จุดมุ่งหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสอดคล้องกันว่าเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา พัฒนาความสามารถของตนตามศักยภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมที่มีความถนัดและสนใจ โดยมุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม

ธีราภรณ์ ชูชื่น (2557: 29-30) ได้กล่าวว่าเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมที่มีความถนัดและความสนใจ โดยมุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตาม 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

เฟดส์เตอร์ริค (Frederick,1983) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมว่า ควรมีวัตถุประสงค์ของกิจกรรม ดังนี้

- 1.การพัฒนาความเป็นผู้นำให้กับนักเรียน
- 2.การสนับสนุนให้นักเรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 3.การเพิ่มพูนความสนใจ ความถนัดของนักเรียนรายบุคคล
- 4.การส่งเสริมการแสดงออกของนักเรียน
- 5.การพัฒนาความต้องการของนักเรียน
- 6.การส่งเสริมวินัยในตนเองให้กับนักเรียน
- 7.การให้โอกาสนักเรียนทำกิจกรรมร่วมกับสังคม
- 8.การให้นักเรียนได้มีโอกาสสำรวจความสนใจและความถนัด
- 9.การส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย

ร็อบบิ้นส์ (อ้างถึงใน พระครูประทีปธรรมนาถ 2555:11) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของกิจกรรมไว้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนที่จัดขึ้นในโรงเรียน โดยมุ่งช่วยเหลือให้นักเรียนเป็นรายบุคคล ให้มีพัฒนาการในด้านที่เกี่ยวข้องกับความต้องการของคนซึ่งมีด้วยกัน 3 ลักษณะด้วยกัน คือ

- 1.ความต้องการพัฒนาด้านร่างกาย ทุกคนต้องการทำกิจกรรมที่เหมาะสมกับความต้องการ
- 2.ความต้องการพัฒนาการทางด้านอารมณ์ ซึ่งทุกคนล้วนต้องการมีอารมณ์ดีมั่นคง รักคนอื่นและคนอื่นรักเมตตาปราณี และต้องการทำกิจกรรมให้ได้รับการพัฒนาจนสมบูรณ์
- 3.ความต้องการทางสังคม ทุกคนต้องการทำกิจกรรมเพื่อให้เพื่อนยอมรับเพื่อให้ปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ และเป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อน โดยการทำกิจกรรมเพื่อเป็นที่ยอมรับและปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ และมีความปรารถนาทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนทุกเพศ

จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้อย่างสมบูรณ์แบบในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เพื่อให้พัฒนาความสามารถของตนตามศักยภาพ และเพื่อให้ผู้เรียนเข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมที่มีชอบหรือความถนัดและสนใจ โดยมุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

แนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551 ที่ว่าการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการ โดยเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์และแนวปฏิบัติที่ชัดเจนเป็นรูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน โดยมีการบูรณาการวิชาการกับชีวิตจริงให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อนำไปใช้ในกระบวนการกลุ่มในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ฝึกให้คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์จินตนาการ ที่เป็นประโยชน์และสัมพันธ์กับชีวิตในแต่ละช่วงวัยอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังต้องมีจำนวนสมาชิกมีความเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรมและมีการกำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสม สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และเป้าหมายของสถานศึกษา โดยผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ มีครูเป็นที่ปรึกษา ถือเป็นหน้าที่และงานประจำโดยคำนึงถึงความปลอดภัยและต้องยึดหลักการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ชุมชน องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมและมีการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม โดยวิธีการที่หลากหลายและสอดคล้องกับกิจกรรมอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยให้ถือว่าเป็นเกณฑ์การประเมินผลการผ่านช่วงชั้นเรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 7) ได้กล่าวว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการสำคัญ ดังนี้

1. มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรม และครอบคลุมผู้เรียนทุกคน

2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ
3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
4. เป็นกิจกรรมที่ยึดหลักการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่น มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

กึ่งกมล ปิยมาดากุล (2557: 53) และ (อันธิกา วงษ์จำปา 2549: 41) กล่าวว่าหลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความสอดคล้องกันว่า ควรจัดให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และรู้สึกสนุกกับการใฝ่รู้ใฝ่เรียนใช้กระบวนการกลุ่มในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ฝึกให้คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ จินตนาการที่เป็นประโยชน์ อยู่ภายใต้การควบคุมของผู้บริหารและสถานศึกษา

ธีราภรณ์ ชูชื่น (2557: 31) ได้กล่าวว่า หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรจัดให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และรู้สึกสนุกกับการใฝ่รู้ใฝ่เรียนใช้กระบวนการกลุ่มในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ฝึกให้คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ จินตนาการที่เป็นประโยชน์อยู่ภายใต้การควบคุมของผู้บริหารและสถานศึกษา ในงานวิจัยครั้งนี้มีการปลูกฝังและส่งเสริมวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรมของคนในชุมชนซึ่งมีทั้งคนไทยและพม่า โดยให้ครู ผู้ปกครอง และชุมชน และประชาชนชาวบ้านมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ

สรุปได้ว่า หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมโดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่น เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม โดยมีแนวทางในการปฏิบัติที่ชัดเจนเป็นรูปแบบเพื่อให้มีความเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ และตรงกับความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน โดยเน้นการบูรณาการวิชาการกับชีวิตจริงให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมและมีการประเมินปฏิบัติกิจกรรม โดยวิธีการที่หลากหลายและสอดคล้องกับกิจกรรมมากที่สุด

การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 10) กล่าวว่า การประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการประเมินโดยผู้เรียนต้องมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรมและมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะผ่านการประเมินตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด โดยมีหลักการการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมหรือผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะของผู้เรียนเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นหาศักยภาพของตน สะท้อนแนวคิดจากการปฏิบัติกิจกรรม การทำงานกลุ่ม และการมีจิตสาธารณะ โดยให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการประเมิน

กึ่งมถด ปยมาดาฤด (2557: 55) และ อันธฤกา วงษ์จำปา (2549: 43) กล่าวถึงการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสอดคล้องกันว่า การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากว่าผลการประเมินจะเป็นตัวบ่งชี้ได้ว่ากิจกรรมนั้นประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใดและการประเมินเพื่อให้ทราบข้อบกพร่อง เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ถ้าผู้เรียนผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมและมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมครบตามเกณฑ์ กำหนดให้การประเมินเป็น (ผ) แต่ถ้าผู้เรียนไม่ผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมและมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบตามเกณฑ์ที่สถาบันกำหนดให้การประเมินเป็น (มผ) ผู้ที่มีผลการประเมินบกพร่องในเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งหรือทั้งสองเกณฑ์ จะเป็นผู้ไม่ผ่านการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมจะต้องซ่อมเสริมข้อบกพร่องให้ผ่านเกณฑ์ก่อน จึงจะได้รับการตัดสินให้ผ่านกิจกรรม นอกจากนี้ สุภัทธา จำปาเงิน (2548:31) กล่าวว่า การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประเมินได้จากผลการปฏิบัติของผู้เรียนตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้แต่ละกิจกรรม ดูจากการปฏิบัติด้วยวิธีการที่หลากหลายตามสภาพจริงตรวจสอบการเข้าร่วม กิจกรรมครบตามเกณฑ์ให้ผ่าน (ผ) แต่ถ้าผู้เรียนมีผลการประเมินบกพร่องหนึ่งหรือสองเกณฑ์ให้ไม่ผ่าน (มผ) และต้องซ่อมเสริมข้อบกพร่องจึงจะได้รับการตัดสินให้ผ่านกิจกรรม

ธีราภรณ์ ชูชื่น (2557: 33) สรุปได้ว่า การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากว่าผลการประเมินจะเป็นตัวบ่งชี้ได้ว่า กิจกรรมนั้นประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด และเป็นการประเมินเพื่อให้ทราบข้อบกพร่อง เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ถ้าผู้เรียนผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมและมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมครบตามเกณฑ์กำหนดให้การประเมินเป็น (ผ) แต่ถ้าผู้เรียนไม่ผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมและมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบตามเกณฑ์ที่สถาบันกำหนดให้การประเมินเป็น (มผ) ผู้ที่มีผล

การประเมินบัพพรองในเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งหรือทั้งสองเกณฑ์ จะเป็นผู้ไม่ผ่านการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรม จะต้องซ่อมเสริมข้อบกพร่องให้ผ่านเกณฑ์ก่อน จึงจะได้รับการตัดสินให้ผ่านกิจกรรม

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 11) กล่าวว่าสถานศึกษาควรกำหนดแนวทางที่ชัดเจนในการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2 ประการคือ การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรม และการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อการตัดสิน

1. การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรมการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรมมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

1.1 ตรวจสอบเวลาเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

1.2 ประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากการปฏิบัติกิจกรรม และผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดด้วยวิธีการที่หลากหลาย เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องในการปฏิบัติกิจกรรม

1.3 ผู้เรียนที่มีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรม มีการปฏิบัติกิจกรรม และมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด เป็นผู้ผ่านการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรม และนำผลการประเมินไปบันทึกในระเบียบแสดงผลการเรียนรู้

1.4 ผู้เรียนที่มีผลการประเมินไม่ผ่านในเกณฑ์เวลาการเข้าร่วมกิจกรรม การปฏิบัติกิจกรรม และผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามที่สถานศึกษากำหนด ครูหรือผู้รับผิดชอบต้องดำเนินการซ่อมเสริมและประเมินจนผ่าน ทั้งนี้ควรดำเนินการให้เสร็จสิ้นในปีการศึกษานั้น ๆ ยกเว้นมีเหตุสุดวิสัยให้อยู่ในดุลพินิจของสถานศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 13)การประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้น จะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ผู้เรียนมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด โดยสถานศึกษาควรกำหนดเวลาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนแต่ละกิจกรรม สำหรับกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ ผู้เรียนต้องปฏิบัติกิจกรรมครบตามโครงสร้างเวลาเรียน

2. ผู้เรียนมีผลการปฏิบัติกิจกรรม และมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด โดยอาจจัดให้ผู้เรียนแสดงผลงาน แฟ้มสะสมงาน หรือจัดนิทรรศการ

3. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หากสถานศึกษามีบุคลากรไม่เพียงพอหรือไม่สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย สถานศึกษาอาจจัดกิจกรรมในลักษณะบูรณาการในกิจกรรมหรือโครงการต่าง ๆ เช่น กิจกรรมโฮมรูม กิจกรรมวันสำคัญ กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น ซึ่งสถานศึกษาสามารถประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว และนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้

4. การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรมีองค์ประกอบในการดำเนินการ ดังนี้

4.1 มีครูที่ปรึกษากิจกรรม และมีแผนการดำเนินกิจกรรม

4.2 มีหลักฐาน ชิ้นงาน หรือแฟ้มสะสมงาน

4.3 มีผู้รับรองผลการเข้าร่วมกิจกรรม

4.4 มีรายงานผลการเข้าร่วมกิจกรรม

วันนอร์ มะทา (2523: 18-19 อ้างถึงใน กิ่งกมล ปิยะมาดากุล ,2557: 54) ได้กล่าวว่า การประเมินผลกิจกรรมนักเรียนมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะการประเมินจะสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมนั้น ๆ ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ นอกจากนี้ยังเป็นการตรวจสอบความสนใจ ความต้องการ และข้อบกพร่องต่าง ๆ ของสมาชิก การประเมินผลควรจะทำหลายวิธี เพื่อที่จะให้ได้ข้อมูลใกล้ความเป็นจริงมากที่สุด

สรุปได้ว่า การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนว่าการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความจำเป็นอย่างยิ่ง และการประเมินได้จากผลการปฏิบัติของผู้เรียนตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ แต่ละกิจกรรม จากการปฏิบัติด้วยวิธีการที่หลากหลายตามสภาพจริงตรวจสอบการเข้าร่วม โดยการกำหนดให้การประเมินเป็น (ผ) แต่ถ้าผู้เรียนไม่ผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมและมีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบตามเกณฑ์ที่สถาบันกำหนดให้การประเมินเป็น (มผ) ผู้ที่มีผลการประเมินบกพร่องในเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งหรือทั้งสองเกณฑ์ จะเป็นผู้ไม่ผ่านการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรม

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ลักษณะ ดังนี้

1.กิจกรรมแนะแนว

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถคิด ตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียน และอาชีพ สามารถปรับตน

ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจผู้เรียน ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน

2.กิจกรรมนักเรียน

เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความมีระเบียบวินัย ความเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การรู้จักแก้ปัญหา การตัดสินใจที่เหมาะสม ความมีเหตุผล การช่วยเหลือแบ่งปันเอื้ออาทรและสมานฉันท์ โดยจัดให้สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน ให้ได้ปฏิบัติด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาวิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมินและปรับปรุงการทำงาน เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับวุฒิภาวะของผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น กิจกรรมนักเรียนประกอบด้วย

2.1 กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ และนักศึกษาวิชาทหาร

2.2 กิจกรรมชุมนุม ชมรม

ทั้งนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมทั้งในข้อ 2.1 และ 2.2

3.กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และท้องถิ่นตามความสนใจในลักษณะอาสาสมัคร เพื่อแสดงถึงความรับผิดชอบ ความดีงาม ความเสียสละต่อสังคม และการมีจิตสาธารณะ เช่น กิจกรรมอาสาพัฒนาต่าง ๆ กิจกรรมสร้างสรรค์สังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หลักการ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการสำคัญ ดังนี้

1. มีการกำหนดเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรมและครอบคลุมผู้เรียนทุกคน

2. เป็นที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ และความเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ

3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกในการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ

4. เป็นกิจกรรมที่ยืดหลักการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน องค์กร และหน่วยงานอื่นมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

เป้าหมาย

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ได้แก่ รักษา ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

แนวการจัดกิจกรรม

สถานศึกษาจัดให้ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสมัครใจ
2. ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของผู้เรียน
3. จัดกิจกรรมอย่างสมดุลทั้ง 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ มีความสมดุลในการจัดกิจกรรมรายบุคคล และกิจกรรมกลุ่ม รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมในและนอกสถานที่
4. จัดกิจกรรมโดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ โดยมีการสำรวจและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนอย่างเป็นระบบ เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม
5. ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือมากกว่าเน้นการแข่งขันบนพื้นฐานการปฏิบัติตามวิถีประชาธิปไตย

ขอบข่ายกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สถานศึกษาสามารถจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้หลากหลายรูปแบบและวิธีการโดยมีขอบข่าย ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ให้กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้นในลักษณะเป็นกระบวนการเชิงบูรณาการ โดยยึดหลักคุณธรรมจริยธรรม ตลอดจนสามารถบูรณาการระหว่างกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์
2. เป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียน ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นการให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวิชาความรู้ อาชีพ และการดำเนินชีวิตที่ดีงาม ตลอดจนเห็นแนวทางในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ
3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝังและส่งเสริมจิตสำนึกการทำประโยชน์ต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ สนับสนุนค่านิยมที่ดีงามและเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
4. เป็นกิจกรรมที่ฝึกการทำงานและการให้บริการด้านต่าง ๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม เพื่อเสริมสร้างความมีน้ำใจ ความเอื้ออาทร ความเป็นพลเมืองดี และความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม

โครงสร้างการจัดการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

โครงสร้างเวลาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดโครงสร้าง ดังนี้

ตารางที่ 1 โครงสร้างการการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรม	ชั้นประถมศึกษา					
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6
1. กิจกรรมแนะแนว	40	40	40	40	40	40
2. กิจกรรมนักเรียน						
2.1 กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี	40	40	40	40	40	40
2.2 กิจกรรมชุมนุม	30	30	30	30	30	30
3. กิจกรรมเพื่อสังคมและ สาธารณประโยชน์	10	10	10	10	10	10
รวม	120	120	120	120	120	120

ตามหลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดโครงสร้างเวลาในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีละ 120 ชั่วโมง และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 360 ชั่วโมง เป็นเวลาสำหรับจัดกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ สำหรับกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ให้สถานศึกษาจัดเวลาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

ระดับประถมศึกษา (ป.1-6) รวม 6 ปี จำนวน 60 ชั่วโมง

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น(ม.1-3) รวม 3 ปี จำนวน 45 ชั่วโมง

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย(ม.4-6) รวม 3 ปี จำนวน 60 ชั่วโมง

การจัดสรรเวลาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้ดีขึ้นกับการบริหารจัดการของสถานศึกษา ทั้งนี้ให้เป็นไปตามโครงสร้างเวลาของหลักสูตร และผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาและฝึกปฏิบัติกิจกรรมทั้ง 3 ลักษณะ อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องทุกปีจนจบการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

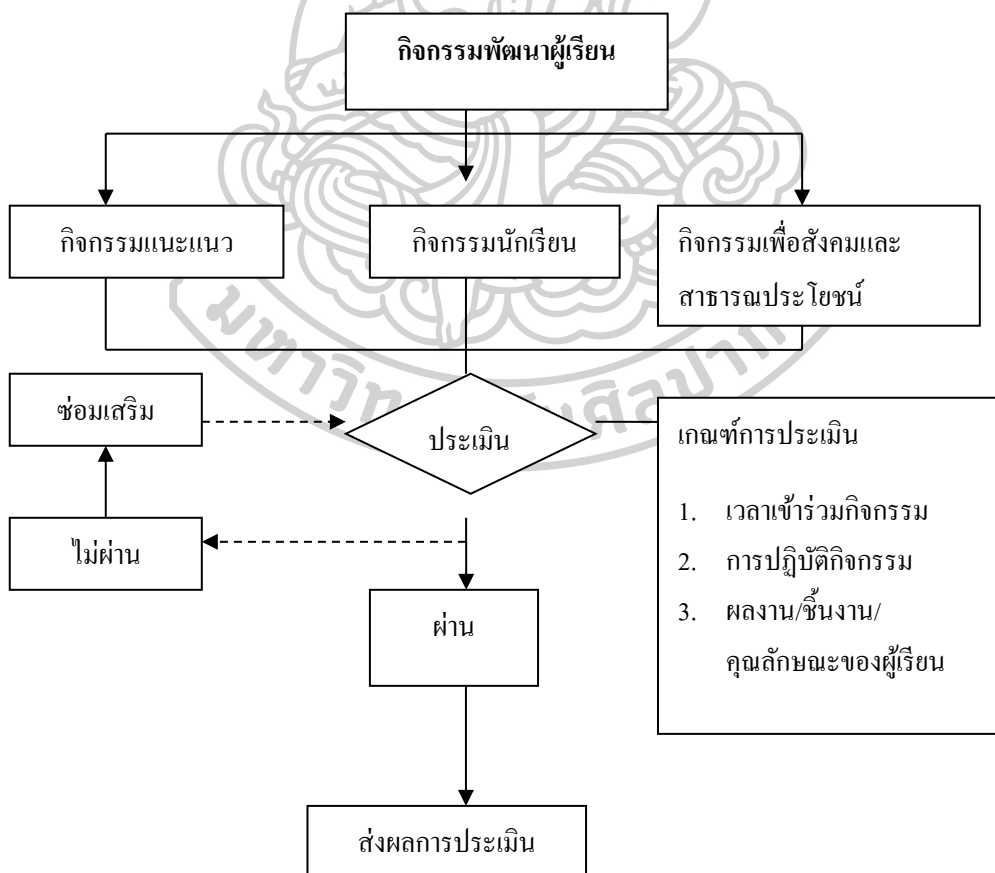
การประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการประเมิน โดยผู้เรียนต้องมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรมและมี ผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะผ่านการประเมินตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

หลักการ

การประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมหรือผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะของผู้เรียน เป็นระยะอย่างต่อเนื่อง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นหาศักยภาพของตนสะท้อนแนวคิดจากการปฏิบัติ กิจกรรม การทำงานกลุ่ม และการมีจิตสาธารณะ โดยให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการ ประเมิน

แนวทางการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีแนวทางในการประเมินตามแผนภูมิที่ 2 ดังนี้



แผนภูมิที่ 2 แนวทางการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมี 2 แนวทาง คือ

1. การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรม มีแนวปฏิบัติดังนี้

1.1 ตรวจสอบเวลาเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียนให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

1.2 ประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากการปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดด้วยวิธีการที่หลากหลาย เน้นการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม

1.3 ผู้เรียนที่มีเวลาการเข้าร่วมกิจกรรม มีการปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดเป็นผู้ผ่านการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายกิจกรรม และนำผลการประเมิน ไปบันทึกในกระเบียนแสดงผลการเรียน

1.4 ผู้เรียนที่มีผลการประเมินไม่ผ่านในเกณฑ์เวลาการเข้าร่วมกิจกรรม การปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามที่สถานศึกษากำหนดการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ครู หรือผู้รับผิดชอบต้องดำเนินการซ่อมเสริมและประเมินจนผ่าน ทั้งนี้ควรดำเนินการให้เสร็จสิ้นในปีการศึกษานั้น ๆ ยกเว้นมีเหตุสุดวิสัยให้อยู่ในดุลพินิจของสถานศึกษา

2. การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อการตัดสิน

การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อตัดสินเลื่อนชั้นและจบการศึกษาเป็นการประเมินการผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นรายปี/รายภาค สรุปผลรวมเพื่อสรุปผลการผ่านในแต่ละกิจกรรม

สรุปผลรวมเพื่อเลื่อนชั้นและประมวลผลรวมในปีสุดท้ายเพื่อการจบแต่ละระดับการศึกษา โดยการดำเนินการดังกล่าวมีแนวทางปฏิบัติ ดังนี้

2.1 กำหนดให้มีผู้รับผิดชอบในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของผู้เรียนทุกคนตลอดระดับการศึกษา

2.2 ผู้รับผิดชอบสรุปและตัดสินผลการร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของผู้เรียนเป็นรายบุคคลตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด เกณฑ์การจบแต่ละระดับการศึกษาที่สถานศึกษากำหนด ผู้เรียนต้องผ่านกิจกรรม 3 กิจกรรมสำคัญดังนี้

2.1.1 กิจกรรมแนะแนว

2.2.2 กิจกรรมนักเรียน ได้แก่

1. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้นำเพื่อประโยชน์ และ นักศึกษาวิชาการทหาร
2. กิจกรรมชุมนุม ชมรม

2.2.3 กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

2.3 ผู้รับผิดชอบเสนอผลการประเมินต่อคณะกรรมการกลุ่มสาระการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้ความเห็นชอบ

2.4 ผู้รับผิดชอบเสนอผู้บริหารสถานศึกษาพิจารณาเพื่ออนุมัติผลการประเมิน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนผ่านเกณฑ์การจบแต่ละระดับการศึกษา

เกณฑ์การตัดสิน

1. กำหนดเกณฑ์การประเมินตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดไว้ 2 ระดับ คือ ผ่าน และ ไม่ผ่าน

2. เกณฑ์การตัดสินผลการประเมินรายกิจกรรม

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมครบตามเกณฑ์ ปฏิบัติกิจกรรม และมี ผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบตามเกณฑ์ ไม่ผ่านการปฏิบัติ กิจกรรมหรือมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่ สถานศึกษากำหนด

3. เกณฑ์การตัดสินผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนรายปี/รายภาค

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีผลการประเมินระดับ “ผ่าน” ในกิจกรรมสำคัญทั้ง 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและ สาธารณประโยชน์

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีผลการประเมินระดับ “ไม่ผ่าน” ในกิจกรรมสำคัญใด กิจกรรมหนึ่ง ใน 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

4. เกณฑ์การตัดสินผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อจบระดับการศึกษา

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีผลการประเมินระดับ “ผ่าน” ทุกชั้นปีในระดับการศึกษา
นั้น

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีผลการประเมินระดับ “ไม่ผ่าน” บางชั้นปีในระดับ
การศึกษานั้น

ด้านบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ใน
แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ได้กล่าวไว้ดังนี้

บทบาทของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิผล จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้อง
กำหนดบทบาทหน้าที่ของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง สถานศึกษาจะสามารถนำไปปรับปรุงและเลือก
ปฏิบัติได้ตามความเหมาะสมและความพร้อมของแต่ละสถานศึกษา

บทบาทของคณะกรรมการสถานศึกษา

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 หมวด 4 มาตรา 29 และหมวด 5
มาตรา 40 ที่มุ่งเน้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและให้มีคณะกรรมการสถานศึกษาขั้น
พื้นฐาน เพื่อทำหน้าที่ กำกับ และส่งเสริมสนับสนุนในการบริหารจัดการในสถานศึกษานั้น
คณะกรรมการสถานศึกษาควรมีบทบาทในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

1. ให้ความเห็นชอบ มีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบาย เป้าหมายและดำเนินการ

1.1 มีส่วนร่วมในการวางแผน วิเคราะห์การจัดกิจกรรมของสถานศึกษา

1.2 ให้ความเห็นชอบแผนการจัดกิจกรรมของสถานศึกษา

1.3 มีส่วนร่วมในการดำเนินการจัดกิจกรรมให้เป็นไปอย่างมี

ประสิทธิภาพ

1.4 มีส่วนร่วมในการประเมินผล เพื่อปรับปรุงและพัฒนาในโอกาสต่อไป

2. ส่งเสริม สนับสนุน การดำเนินการจัดกิจกรรมของสถานศึกษาในด้านต่าง ๆ

2.1 คำนวณประมาณ งบประมาณการสถานศึกษาต้องมีส่วนในการจัดหางบประมาณสนับสนุนการจัดกิจกรรม วัสดุภัณฑ์ เครื่องมืออุปกรณ์ต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรม

2.2 เป็นวิทยากรและแนะนำวิทยากร คณะกรรมการสถานศึกษาส่วนใหญ่ประกอบไปด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาต่าง ๆ ผู้แทนองค์กรปกครองท้องถิ่น ผู้แทนชุมชน ผู้แทนผู้ประกอบการ และศิษย์เก่า ซึ่งล้วนแต่มีศักยภาพในตัวเอง ฉะนั้นจึงสามารถเป็นวิทยากรหรือจัดหาวิทยากรภายนอกในกรณีที่ขาดผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขาที่กำหนดในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.3 ให้คำปรึกษาและส่งเสริมการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ควรกำหนดให้สอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น และตระหนักในหน้าที่ในการสืบต่อมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น

2.4 เป็นแหล่งศึกษาและแหล่งข้อมูล กรรมการสถานศึกษาจะต้องมีการประสานสัมพันธ์กับแหล่งการเรียนรู้ในท้องถิ่น ที่เป็นโรงงาน สถานประกอบการ แหล่งวิทยากรต่าง ๆ เพื่อให้ความร่วมมือในการใช้เป็นแหล่งฝึกปฏิบัติกิจกรรม และเป็นแหล่งศึกษาดูงานตามความต้องการของผู้เรียนในแต่ละกิจกรรม

บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา

บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษา ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของสถานศึกษามีดังนี้

1. กำหนดนโยบายและแนวทางปฏิบัติ

ผู้บริหารสถานศึกษาร่วมกับคณะกรรมการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือหัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กำหนดนโยบายและแนวทางปฏิบัติดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และคู่มือการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามคำสั่งของกระทรวงศึกษาธิการ

1.2 กำหนดระเบียบและหลักเกณฑ์การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของสถานศึกษา

1.3 ศึกษาข้อมูล แหล่งวิทยากรการเรียนรู้ในชุมชนและท้องถิ่น

1.4 กำหนดและมอบหมายบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในสถานศึกษา

2. นิเทศและติดตาม

2.1 นิเทศและติดตามการจัดทำแผนงาน โครงการ ปฏิทินงานของหัวหน้าหมวด กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและอนุมัติให้ความเห็นชอบ

2.2 นิเทศ ติดตามการดำเนินงานกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่องให้เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับของสถานศึกษาและเป้าหมายของการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3. ส่งเสริมสนับสนุน

3.1 ให้มีการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

3.2 ส่งเสริมการจัดกิจกรรมที่เน้นวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.3 สนับสนุนทรัพยากรที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3.4 ให้คำปรึกษาแก่บุคลากรที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

4. ประเมินและรายงาน

4.1 รับทราบผลการประเมินพร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อเป็นประโยชน์ในการจัดกิจกรรมในภาคเรียนต่อไป

4.2 รายงานการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ให้คณะกรรมการสถานศึกษา ทราบเพื่อเป็นประโยชน์ในการจัดกิจกรรมในภาคเรียนต่อไป

บทบาทของหัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

บทบาทของหัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของสถานศึกษามีดังนี้

1.สำรวจข้อมูลความพร้อม ความต้องการและสภาพปัญหาดำเนินการสำรวจข้อมูล ความพร้อม ความต้องการ และสภาพปัญหาของ สถานศึกษา ชุมชน ท้องถิ่น และผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อม ในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการและปัญหาของผู้เรียน

2.จัดประชุมครูที่ปรึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประชุมครูที่ปรึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อร่วมกันกำหนดแนวทางในการจัด กิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับสภาพความต้องการ และปัญหาของสถานศึกษา ชุมชน ท้องถิ่น และผู้เรียน

3. จัดทำแผนงาน โครงการ และปฏิทินงานกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจัดทำและรวบรวมแผนงาน โครงการ ปฏิทินงานกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยกำหนดเป็นรายภาคเรียน หรือรายปีการศึกษาหรือตามระยะเวลาที่กำหนดและเสนอขออนุมัติต่อผู้บริหารสถานศึกษา

4. ให้คำปรึกษาแก่ครูที่ปรึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และผู้เรียน มีหน้าที่ให้คำปรึกษาเพื่อช่วยให้การดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

5. นิเทศ ติดตาม และประสานงานการดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประสานงานและอำนวยความสะดวกให้การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และนิเทศ ติดตามให้เป็นไปตามระเบียบและหลักเกณฑ์การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของสถานศึกษา

6. รวบรวมผลการประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน รวบรวมผลการประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากครูที่ปรึกษากิจกรรมตลอดจนปัญหาและอุปสรรค ในการจัดกิจกรรม และนำเสนอแนวทางในการพัฒนาการจัดกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียนต่อผู้บริหารสถานศึกษา

บทบาทของครูที่ปรึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ครูทุกคนต้องเป็นครูที่ปรึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามคำขอของผู้เรียนหรือตามที่สถานศึกษามอบหมาย ซึ่งจะต้องมีบทบาทดังต่อไปนี้

1. ปฐมนิเทศ

ปฐมนิเทศให้ผู้เรียนเข้าใจเป้าหมายและวิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2. เลือกตั้งคณะกรรมการ

จัดให้ผู้เรียนเลือกตั้งคณะกรรมการดำเนินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3. ส่งเสริมการจัดทำแผนงาน/โครงการ

ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่เป็นสมาชิกของกิจกรรมร่วมแสดงความคิดเห็นในการจัดทำแผนงาน/โครงการและปฏิทินการปฏิบัติงานอย่างอิสระ

4. ประสานงาน

ประสานงานและอำนวยความสะดวกในด้านทรัพยากรตามความเหมาะสม

5. ให้คำปรึกษา

ให้คำปรึกษา ดูแล ติดตามการจัดกิจกรรมของผู้เรียนให้เป็นไปตามแผนงานด้วยความเรียบร้อยและปลอดภัย

6. ประเมินผล

ประเมินผลการเข้าร่วมและการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียน

7. สรุปและรายงานผล

สรุปและรายงานผลการจัดกิจกรรมต่อหัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

บทบาทของผู้เรียน

ผู้เรียนทุกคนมีบทบาทในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

1. เข้าร่วมกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัด และความสามารถผู้เรียนทุกคนต้องเข้าร่วมกิจกรรม ตามความถนัดและความสนใจทุกภาคเรียน โดยรวมกลุ่มเสนอกิจกรรมตามความต้องการหรืออาจเข้าร่วมกิจกรรมตามข้อเสนอแนะของสถานศึกษา

2. รับการปฐมนิเทศจากครูที่ปรึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้เรียนจะต้องพบครูที่ปรึกษากิจกรรม เข้ารับการปฐมนิเทศ รับฟังข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อเข้าร่วมและดำเนินการจัดกิจกรรมได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

3. ประชุมเลือกตั้งคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ประชุมเลือกตั้งคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ประกอบด้วย ประธาน เลขานุการ เภรณัญญิก นายทะเบียน และอื่น ๆ ตามความเหมาะสม

4. ประชุมวางแผน จัดทำ แผนงาน โครงการ และปฏิทินงาน การดำเนินกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ จำเป็นต้องมีการวางแผนในการดำเนินงาน ที่ประชุมควรเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการวางแผน และจัดทำโครงการปฏิทินงานที่กำหนดวัน เวลา ใ้ได้อย่างชัดเจน แล้วนำเสนอต่อครูที่ปรึกษากิจกรรม

5. ปฏิบัติกิจกรรมตามแผนงาน โครงการ และปฏิทินงานที่ได้กำหนดไว้ เมื่อแผนงาน โครงการ และปฏิทินงานได้รับอนุมัติจากผู้บริหารสถานศึกษาแล้ว ผู้เรียนจึงจะสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามแผนงาน โครงการและปฏิทินงานที่ได้กำหนดไว้ในรูปแบบของคณะกรรมการที่ได้รับการเลือกตั้ง โดยใช้กระบวนการกลุ่ม และให้ผู้เรียนทุกคนได้พัฒนาตนเองให้เต็มศักยภาพ ตามความสนใจ ความถนัด และความสามารถ

6. ประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม

การประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมสามารถประเมินผลได้ดังนี้

6.1 ประเมินผลเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง

6.2 ประเมินตนเองและประเมินเพื่อนร่วมกิจกรรม จากพฤติกรรมและคุณภาพของงาน

7. สรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จสิ้นตาม โครงการแล้วคณะกรรมการดำเนินงานกิจกรรมจะต้องประชุมเพื่อสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมและนำเสนอครูที่ปรึกษากิจกรรม

บทบาทของผู้ปกครองและชุมชน

ผู้ปกครองมีบทบาทในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนดังนี้

1. ร่วมมือประสานงาน

ร่วมมือกับสถานศึกษาในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2. ส่งเสริมสนับสนุน

2.1 ให้โอกาสผู้เรียน ได้ใช้สถานประกอบการเป็นแหล่งเรียนรู้

2.2 เป็นวิทยากรให้ความรู้ และประสบการณ์

2.3 ให้การสนับสนุน วัสดุ อุปกรณ์ งบประมาณ ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.4 ดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการป้องกัน แก้ไข และพัฒนาผู้เรียน

3. ติดตาม ประเมินผล

3.1 ร่วมมือกับสถานศึกษาเพื่อติดตามพัฒนาการของผู้เรียน

3.2 บันทึกสรุปพัฒนาการ และการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียน

สรุปในแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเอง รู้จักตนเอง รวมไปถึงเป็นบุคคลที่มีระเบียบวินัยและยังช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงถึงความรักชอบ เสียสละ มีจิตสาธารณะ โดยมีหลักการที่ชัดเจนสามารถปฏิบัติได้เป็นอย่างดีและเป็นรูปธรรมและมีความครอบคลุมผู้เรียนที่เน้นให้มี

สมรรถนะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี โดยมีแนวทางในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมด้วยความสมัครใจได้ด้วยตนเองอีกทั้งช่วยให้ได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่หลากหลายทั้ง 3 กิจกรรม ดังนี้ กิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณะประโยชน์ โดยมีโครงสร้างและการประเมินที่เน้นผลงานและชิ้นงาน ให้ผู้เรียนได้นำแนวคิดจากการปฏิบัติมาเป็นส่วนหนึ่งในการร่วมประเมิน โดยทั้งหมดของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจะมีการกำหนดบทบาทและหน้าที่ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้สถานศึกษาได้ปรับปรุงแก้ไขคัดเลือกปฏิบัติตามความเหมาะสมและความพร้อมของแต่ละสถานศึกษา

การวิจัยครั้งนี้จะดำเนินการ โดยผู้วิจัยจัดตั้งชุมนุมภาษาอังกฤษขึ้นให้ชื่อชุมนุมว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ รับสมัครนักเรียนตามความสมัครใจจำนวนไม่เกิน 30 คน ดำเนินการจัดกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเป็นฐาน หลังจากจบกิจกรรมมีการวัดและประเมินผลความสามารถในการสื่อสาร 2 ด้าน คือ ด้านการฟัง และด้านการพูด ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยใช้วิธีการสังเกต

3. การละเล่นพื้นบ้าน

การออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาเพื่อเสริมสร้างสุขภาพและสมรรถภาพทางกายจะต้องคำนึงถึงชนิดกิจกรรม ความหนักเบา ระยะเวลา ความถี่ของการออกกำลังกาย และสภาพร่างกายของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นสำคัญ ครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องจึงควรเข้าใจและตระหนักถึงสภาพร่างกายของนักเรียนในระดับอายุต่าง ๆ เพื่อจะได้กิจกรรมให้สอดคล้องกับสภาพร่างกายของนักเรียน (กรมวิชาการ, 2539 อ้างถึงใน สำนักพัฒนาการพลศึกษา สุขภาพ และนันทนาการกรมพลศึกษา, 2545)

ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน

ได้มีผู้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของไทยไว้ดังนี้ กล่าวคือ

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม: (มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ ประจำปีพุทธศักราช 2556) การละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง กิจกรรมการเคลื่อนไหวทางกายที่ทำด้วยความสมัครใจ ตามลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดความรักและความสามัคคีในหมู่คณะ

ละมุน ชัชวาลย์ (2543: 16) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการละเล่นของเด็กที่นิยมเล่นกันในท้องถิ่นและเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินอาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การละเล่นจึงมีบทบาทต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็กและเป็นเครื่องหมาย แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ของเด็กอีกด้วย

ผะอบ โปษะกฤษณะ (2545: 6) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการละเล่นต่าง ๆ ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวันโดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อนซึ่งบางประเภทมีบทร้องและบทราประกอบ ส่วนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงแต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

วีรพงษ์ บุญประจักษ์ (2545 : 26) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของไทยว่า หมายถึง กิจกรรมการเล่นของสังคมจึงไม่ทราบที่มา แต่ได้รับการยอมรับและถ่ายทอด การเล่นต่อกันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการเคลื่อนไหวกิริยา อาการเป็น ส่วนใหญ่ อาจจะมีดนตรีการขับร้อง หรือการฟ้อนรำประกอบการเล่น มีจุดมุ่งหมายในการเล่น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินใน โอกาสต่าง ๆ ผู้เล่นจะเล่นด้วยความสมัครใจ ไม่ใช่เล่นเพราะถูกว่าจ้างหรือผู้เล่นยึดเป็นอาชีพนอกจากนี้การเล่นไม่ต้องสร้างเวทีสำหรับเล่น ไม่มีการสร้างฉาก และเครื่องแต่งกายเป็นเฉพาะ รวมทั้งไม่มีการแบ่งแยกผู้ดูและผู้เล่นออกจากกัน แต่ผู้เล่นจะมี บทบาททั้งผู้ดูและผู้ดูในขณะเดียวกัน

ชัชชัย โกมารทัต (2549: 21) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นและเกมที่ใช้ทักษะทางกายที่กระตือรือร้น ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายตามแบบวัฒนธรรมไทยเป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีแบบแผนอย่างไทย มีวิธีการเล่นที่เป็นระบบระเบียบอย่างไทย มีกฎ กติกาอย่างไทย มีผลประโยชน์จากการเล่น ทั้งประโยชน์ภายใน และภายนอก ตามรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิตดั้งเดิมแบบไทย

สรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านของไทย หมายถึง การละเล่นของเด็กไทยที่มีมาแต่อดีตจนถึงปัจจุบันโดยผู้เล่นต่างสมัครใจร่วมกัน เน้นการเล่นของคนไทยในท้องถิ่นต่าง ๆ ที่นิยมเล่นกันตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันซึ่งเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนาน สามัคคี และเป็นการเล่นที่เป็นระบบระเบียบอย่างไทย มีกฎ กติกาอย่างไทยและบางครั้งก็มีบทร้องหรือกรอนเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลิน เหมาะกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของท้องถิ่นเป็นการถ่ายทอดสืบทอดกันมาจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง เพื่อให้เด็กได้เล่นอย่างสม่ำเสมอจะทำให้เด็กได้รับการพัฒนาต่าง ๆ ทั้ง

4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และสติปัญญา อีกทั้งยังส่งเสริมการพัฒนาสัมพันธภาพของเด็กอีกด้วย

ความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้านของไทย

ปิยะนุช สุวรรณเทพ (2556: 55) ได้กล่าวว่า การเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เป็นกิจกรรมที่สามารถช่วยพัฒนาการทั้ง 4 ด้านซึ่งได้แก่ร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญาให้กับเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านอารมณ์-จิตใจ เนื่องจากเด็กได้เล่นจะเกิดความสุข เกิดความสนุกสนาน นอกจากนี้การเล่นพื้นบ้านของไทยยังสามารถช่วยพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง พฤติกรรมทางสังคม และทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยได้อีกด้วย

ปราณี แพรอตร์ (2553: 60) ได้กล่าวว่า การเล่นของเด็กไทย คือ การเล่นของเด็กที่มีลักษณะการเล่นเพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายอารมณ์ มีทั้งไม่เน้นการแข่งขัน เช่น การเล่นขายของ จำใจ รุกินหาง ตบแผละ มีการแข่งขัน มีกฎกติกา เช่น อีตัก เตย และรวมทั้งการเล่นที่กฎกติกายืดหยุ่นได้ และเป็นการเล่นที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษสู่ลูกหลานเป็นไปตามสภาพของสังคมในแต่ละท้องถิ่น

พระยาอนุমানราชชน (อ้างถึงใน ละมุล ชัชวาลย์. 2543 : 16 - 17) ได้กล่าวว่า การเล่นพื้นบ้านมีมานานตั้งแต่สมัยคึกคักบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อนุชย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรกแล้วจึงเจริญเรื่อยมาตามลำดับ เด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้างเช่นการเล่นแตกโพละ คือ เอาดินมาปั้นเป็นรูปกระดิ่งเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นดินมีลักษณะบางที่สุดเท่าที่จะบางได้เพื่อให้แตกเป็นรูโหว่ส่วนใหญ่ในสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏชื่อการเล่นหลายอย่าง เช่น เล่นตะกร้อ ตีตองเต ชีม้่าส่งเมือง เป็นต้น ดังที่กล่าวไว้ในอิเหนาดังนี้

“บ้างตั้งวงตะตะกร้อเล่น เพลาเย็นแตรรุ่มลมพัด

ประตะโต้คู่กับสันทัด บ้างถนัดเข้าตะเป็นนาคู

ที่หนุ่มหนุ่มคะนองเล่นตองเต สรวลเสเฮฮาขึ้นขี้คู่

บ้างราวอย่างชวามลาญ เป็นเหล่าเหล่าเล่นอยู่บนคิริ”

สุรสิงห์सारวม นิมพะเนา. (อ้างถึงใน ละมุล ชัชวาลย์. 2543 : 17) ได้กล่าวว่า จากวรรณคดีเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ก็มีการกล่าวถึง การเล่นไม้หั้ง การเล่นเกม บทบาทสมมุติ นอกจากนี้มีคำฉันท์

เยาวพจน์ของนายเปโฆรา กวีสมัยรัชกาลที่ 5 ได้แต่งคำฉันท์เกี่ยวกับการเล่นของเด็กตลอดจนบท ร้องเล่น โดยแสดงความเชื่อว่าการเล่นของเด็กเป็นการเล่นตามวิธีที่เทวดาสอนให้

จิราภรณ์ อุดลวัฒน์ศิริ (2535 : 45) ได้กล่าวว่า สังคมไทยมีการเล่นสำหรับเด็ก และผู้ใหญ่ มากมายหลายประเภทหลายรูปแบบ การเล่นเหล่านี้ถือเป็นนันทนาการและเมื่อเกิดขึ้นมานานจึงถือเป็น “พื้นบ้าน พื้นเมือง” เพราะในปัจจุบันจะหาการเล่นที่เคยมีมาแต่เดิม และเห็น กันจนชินตาฟัง จนชินหูไม่ได้อีกแล้ว ถ้าอยากดูต้องให้มีการจัดงานจัดการแสดงจึงจะมีการสาธิตให้ดูกัน จาก การศึกษาการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยมีอยู่หลายประเภทที่มีลักษณะการเล่น คล้ายการเล่นของ พื้นเมืองของชาติต่าง ๆ เช่น การเล่นหมากเก็บ โพงพางซ่อนหา ลูกหิน กระโดดเชือก ลูกข่าง ไม้หึ่ง จำใจ เสือตกถั่ง เป็นต้น แต่ขณะเดียวกันก็มีการเล่นหลายประเภทที่ไม่เหมือนกับชาติอื่น ๆ เช่น การเล่นเกม มุม วีรช้าวสาร เสือข้ามห้วย ฯลฯ ในสภาพปัจจุบันสังคมได้เปลี่ยนแปลงไปมากขึ้นตาม ยุคสมัย เด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตา ระบาย ตัดเสื้อผ้า ซึ่งมีขายเป็นเล่มๆ จากต่างประเทศ เด็กผู้ชายเล่น ปืน เล่นรถ เล่นจรวด และเครื่องเล่นต่าง ๆ ที่ทันสมัยซึ่งมีขายมากมายที่เลือกที่จะเลือกจนมาถึงทุก วันนี้ เกมวิดีโอ ทัศน เกมในคอมพิวเตอร์ได้เข้ามาในประเทศไทยมากขึ้น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2523 ใน ระยะแรกนำเข้าจาก สหรัฐอเมริกา เกมวิดีโอทัศนได้แพร่หลายไปอย่างรวดเร็วจนถึงปัจจุบันนี้ การละเล่นพื้นบ้านของไทย ที่มีคุณค่าและเป็นสิ่งที่สืบทอดกันมาช้านานเหล่านี้นับวันจะสูญหายไป จากชีวิตของคนไทย อันเนื่องมาจากความเจริญทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ที่ทำให้เด็กมีเครื่อง เล่นมากขึ้น การเล่นของไทยแต่เดิม จึงได้รับความนิยมน้อยลง

จากการศึกษาแนวคิด หลักการที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้านของไทย ผู้ศึกษาสามารถ สรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านของไทยมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน และมีคุณค่าในทาง ภูมิ ปัญญาของคนไทย และได้กลายมาเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้าน และประเพณี การละเล่นบางอย่างได้สูญ หายไปจากสังคมไทย ทั้งนี้เนื่องมาจากความเจริญความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้เด็กมี พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปรวมทั้งมีค่านิยมการเล่นที่สนใจเทคโนโลยีใหม่ เช่น เล่นเกม คอมพิวเตอร์ จึงจำเป็นต้องมีการรื้อฟื้นขึ้นใหม่ โดยมีการจัดแสดงหรือสาธิตให้ดูในการจัดงานการ แสดงในโอกาสสำคัญต่าง ๆ การละเล่นพื้นบ้านควร ได้รับการส่งเสริมให้เด็กไทยได้เล่นและรู้จัก มากขึ้นเพื่อเป็นเอกลักษณ์ของประเทศ

การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย

เยาวพา เตชะคุปต์ (2542: 20) กล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านประสบการณ์ตรงเป็น รูปธรรม การละเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ สัมผัสทดลองและ

ปฏิบัติจริง ฯลฯ ควรจัดบรรยากาศให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการกระทำ เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ปฏิบัติอย่างแท้จริง

ไฉไลรัตน์ รูปชัยภูมิ (2549: 33) กล่าวถึงการจัดประสบการณ์การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง เพราะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ในการจัดประสบการณ์การเล่นผู้เกี่ยวข้องควรคำนึงถึงพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย ความแตกต่างระหว่างบุคคล วัสดุที่ใช้ในการเล่น ตลอดจนการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสคิดกระทำด้วยตนเอง เพราะจะนำมาซึ่งความภาคภูมิใจและประสบการณ์ที่ติดตรึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้เมื่อเติบโต

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ ควรมีแนวทางการจัดกิจกรรมดังนี้

1.1 เลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย โดยพิจารณาจากความสนใจ ความสามารถและประสบการณ์ของเด็ก

1.2 ศึกษาภูมิ กติกาการเล่นพื้นบ้านของไทยก่อนจัดกิจกรรมให้กับเด็ก เพื่อที่จะปรับเปลี่ยนวิธีการเล่น กฎ กติกา ทักษะและอุปกรณ์ให้เหมาะสม

1.3 จัดเตรียมสถานที่ และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการเล่นเกม ให้อยู่ในสภาพที่พร้อมเพียงพอ สะอาด สะอาด และปลอดภัยสำหรับเด็ก

1.4 สร้างบรรยากาศให้สดชื่น แจ่มใส สถานที่เล่นควรเป็นที่โล่งอากาศปลอดโปร่งและถ่ายเทได้ดี

1.5 ก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย ครูอธิบายวิธีการเล่นด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและชัดเจน สาธิตวิธีการเล่นให้เด็กเข้าใจก่อนเล่นจริง

1.6 ให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง มีอิสระในการเล่น รู้จักการเป็นผู้นำผู้ตาม มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรู้จักการเอื้อเฟื้อแบ่งปัน เพื่อให้เกิดความร่วมมือซึ่งกันและกัน

1.7 หลีกเลี่ยงการเล่นการละเล่นพื้นบ้านของไทยแล้ว ให้เด็กได้เล่นเครื่องเล่นสนามเล่นอิสระตามความสนใจ

1.8 เด็กและครูร่วมกันสรุปข้อคิดที่ได้จากการเล่นการละเล่นพื้นบ้านแต่ละครั้ง

ประเภทของการเล่นพื้นบ้านของไทย

ประเภทของการเล่นพื้นบ้านของไทยไว้หลายรูปแบบ กล่าวคือ

Warren (n.d. อ้างในคณาจารย์ชมรมเด็ก, 2545: 11) ได้แบ่งประเภทของการเล่นออกเป็น 11 ประเภทใหญ่ ๆ แต่จะนำมากล่าวถึงเฉพาะประเภทที่ตรงกับการเล่นของเด็กไทย ดังนี้ คือ

1. การเล่นทาย เช่น ทายหัวก้อย โพงพาง กลมไก่ ขายดอกไม้
2. การกระโดด เช่น กระโดดเชือกเดี่ยว กระโดดเชือกคู่ ตั่งเต
3. ประเภทซ่อนหา เช่น ซ่อนหา กากไฟไข่
4. ประเภทปรับ ได้แก่ การเล่น ที่มีการปรับผู้แพ้ให้รำ ให้ร้องเพลง เขกเข้า กินน้ำ ฯลฯ เช่น ช่วงซัยหรือช่วงชलय จี๋ม้าส่งเมือง
5. ประเภทไล่-จับ เช่น มอญซ่อนผ้า งูกินหาง ไล่ให้ทัน อ้ายเข้อ้ายโจง โปลิศจับขโมย
6. ประเภทคัดออก เช่น วีรีข้าวสาร ลิงชิงหลัก
7. ประเภทกระโดดข้าม เช่น เลื้อข้ามห้วย
8. ประเภทที่มีการใช้กระดาดินสอ หรือการวาดรูป เช่น เลื้อยตักถั่ง งูนางเข้าห้อง
9. ประเภทความแม่นยำ เช่น หมากเก็บ อีตัก ดิดลูกหิน เป่ายาง หรือ เป่ากบ
10. ประเภทไม้ เช่น ไม้หึ่ง
11. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก เช่น ตบแผละ จ้ำจี้ แมงมุมขยุ้มหลังคา ตีไก่ จี๋ตุ๋กกลางนา จับปูดำ เป่ายิงจูบ จี๋จ้อเจี๊ยบ

ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์ (2545: 12) ได้แบ่งการเล่นของเด็กไทยออกตามกติกาการเล่นได้ เป็น 2 ประเภทคือ

1. การเล่นที่เน้นการแพ้ชนะ ได้แก่ การเล่นที่มีผู้แพ้ชนะที่แน่นอน ซึ่งผู้เล่นทั้งสองฝ่ายยอมรับการเอาชนะกัน ในการเล่นที่ผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่ามีความสำคัญนั้นต้องเป็นการแพ้ชนะที่เกิดจากความชำนาญและความสามารถที่เหนือกว่าของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ไม่ใช่การแพ้ชนะที่เกิดจากการหมุนเวียนสลับเปลี่ยนตัวผู้เล่น

2. การเล่นที่ไม่เน้นการแพ้ชนะ เป็นการเล่นเพื่อฆ่าเวลา เพื่อความสนุกสนาน เพื่อการออกกำลังกายและการฝึกฝนตนเองในบางด้าน ผู้เล่นจะแพ้หรือชนะก็ไม่รู้สึกที่สำคัญ อาจจะเป็นการเล่นที่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสได้สับเปลี่ยนหน้าที่กัน จึงทำให้ลดความรู้สึกเรื่องแพ้ชนะลง

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531: 29-39) ได้แบ่งการละเล่นของเด็กไทยเป็น 5 กลุ่มดังนี้

1. การละเล่นที่เน้นทักษะด้านการพูด การฟัง ได้แก่ การเล่นที่มีบทหรือและบทเจรจาโต้ตอบ การเล่นที่เข้าลักษณะนี้ เช่น จี๊ตุ๊กกลางนา เข่งแก๊งกอย ช่วงรำ ซ่อนหา งูกินหาง ขายแดง โม่แม่ناقพระ โขนง ฯลฯ

2. การละเล่นที่เน้นทักษะทางการนับ การคาดคะเน การกระระยะ การจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง การเล่นที่เน้นเกี่ยวกับการนับ ได้แก่ กาทาย งูนางเข้าห้องซ่อนหา ฯลฯ การเล่นที่เน้นเกี่ยวกับการคาดคะเน การกระระยะ ได้แก่ จี๊ม้าโยนบอล ช่างรำคิดเม็ดมะขาม ฯลฯ การเล่นที่เน้นทักษะ การจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง ได้แก่ กาทักไข่ เก้าอีดนตรี งูกินหาง ฯลฯ

3. การละเล่นที่เน้นทักษะทางการคิด การใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่วว่องไว การเลือกตัดสินใจ ได้แก่ กาทักไข่ กระโดดเชือกคู่ เก้าอีดนตรี กาทาย จี๊ม้าส่งเมือง ซ่อนหา ดมดอกไม้ ฯลฯ

4. การละเล่นที่เป็นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดเขียน การลากเส้น การเขียน รูปทรง การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว สามารถแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ๆ ได้ดังนี้ คือการเล่นที่ใช้ทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดเส้น ลากเส้น วาดรูป-การเขียนรูปทรง การสาน ได้แก่ กาทักไข่ งูนางเข้าห้อง ช่วงรำ ตาเข่ง ตีจับ ฯลฯ การเล่นที่เน้นทักษะการวิ่ง การก้าวกระโดด ได้แก่ กระโดดเชือกคู่ กระต่ายขาเดียว จี๊ม้าส่งเมือง เดินกะลา ตีจับ เตย ฯลฯ การเล่นที่เน้นทักษะทางการทรงตัว ได้แก่ กระต่ายขาเดียว จี๊ม้าโยนบอล ตะหูนทอตนาฬิกา มะลือกก้อกแก๊ก ฯลฯ

5. การละเล่นที่เล่นการปลุกฝังค่านิยม ทักษะคติในด้านต่าง ๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี ความเสียสละ ความรับผิดชอบ การยอมรับกติกา การรู้แพ้รู้ชนะ การให้อภัย เป็นต้นเช่น ซ่อนหา ชักกะเย่อ จี๊ม้าส่งเมือง ฯลฯ

ผะอบ โปษะกฤษณะ (2532: 14-17) ได้แบ่งการละเล่นของเด็กไทยในภาคกลางออกเป็น 6 ประเภทคือ

1. การละเล่นกลางแจ้งประเภทที่มีบทหรือประกอบและไม่มีการประกอบ

2. การเล่นเกมที่มีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ
3. การเล่นเกมเลียนแบบผู้ใหญ่
4. การเล่นเกมบทร้องเลียน
5. การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด
6. การเล่นเกมปริศนาคำทาย

จากการศึกษาประเภทของการเล่นเกมพื้นบ้านของไทย ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น พอสรุปได้ว่าประเภทของการเล่นเกมพื้นบ้านของไทยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท

1. การเล่นเกมเพื่อสร้างความสนุกสนาน
2. การเล่นเกมเพื่อสร้างความแข็งแรง
3. การเล่นเกมเพื่อสร้างความสามัคคี

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการเล่นเกมพื้นบ้านของไทย ซึ่งมีหลากหลายประเภท ผู้วิจัยได้คัดเลือกการเล่นเกมพื้นบ้านจำนวน 4 การเล่นเกม คือ 1. รีรีข้าวสาร 2. มอญซ่อนผ้า 3. งูกินหาง และ 4. โพงพาง

การเล่นเกมพื้นบ้านแต่ละประเภทยังมีลักษณะดังนี้

1. รีรีข้าวสาร



ภาพที่ 1 การเล่นเกมพื้นบ้านของไทย “รีรีข้าวสาร ”

ที่มา : <http://pirun.ku.ac.th/~b5410302206/Page3.html>

วิธีการเล่นรีรีข้าวสาร

ผู้เล่นกี่คนก็ได้ โดยผู้เล่น 2 คนยื่นหันหน้าเข้าหากัน โน้มตัวประสานมือกันเป็นรูปซุ้ม ส่วนผู้อื่นเกาะเอาต่อ ๆ กันตามลำดับ หัวแถวจะพาลอดใต้ซุ้มมือพร้อมกับร้อง บทร้อง ประกอบการเล่นว่า

รีรีข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก

เด็กน้อยตาเหลือก เลือกท้องโบลาน

คดข้าวใส่จาน คอยพานคนข้างหลังไว้

เมื่อร้องถึงประโยคที่ว่า คอยพานคนข้างหลังไว้ ผู้ที่ประสานมือเป็นซุ้มจะลดมือลงกันคนสุดท้ายไว้ ซึ่งคนสุดท้ายจะถูกคัดออกไปจากแถว แล้วจึงเริ่มต้นเล่นใหม่ทำเช่นนั้นจนหมดคน

ประโยชน์จากการเล่น

1. เพลิดเพลิน จิตใจร่าเริง แจ่มใส ขอมรับในกฎเกณฑ์กติกาในการเล่น
2. ออกกำลังกายพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายให้แข็งแรง
3. หัดให้เด็กมีไหวพริบ ปฏิภาณ และรู้จักใช้กลยุทธ์ที่จะให้ตนรอดจากการถูกคล้องตัวไว้
4. หัดให้เด็กรู้จักทำงานเป็นกลุ่ม โดยหัวแถวต้องพยายามพาแถว โดยเฉพาะคนสุดท้ายให้รอดพ้นจากการถูกคล้องตัวให้ได้

2. มอญซ่อนผ้า



ภาพที่ 2 การละเล่นพื้นบ้านของไทย “มอญซ่อนผ้า”

ที่มา : <https://annforever.wordpress.com/tag/>

วิธีการเล่นมอญซ่อนผ้า

1. หาคคนที่เป็นมอญ 1 คน และเตรียมผ้า 1 ผืนเพื่อใช้เป็นอุปกรณั
2. คนอื่นที่ไม่ได้เป็นมอญ นั่งล้อมเป็นววงกลม หันหน้าเข้าข้างในวงแล้วร้องเพลงมอญซ่อนผ้า ที่ว่า

“มอญซ่อนผ้า

ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง

ไวโน่นไว้นี้

ฉันจะตีกันเธอ”

3. ในขณะที่ผู้ที่นั่งร้องเพลงมอญจะถือผ้าแอบไ้เดินไปรอบวง

3. งูกินหาง



ภาพที่ 3 การละเล่นพื้นบ้านของไทย “ งูกินหาง ”

http://nantanat1998.blogspot.com/p/blog-page_6099.html

วิธีการเล่นงูกินหาง

1. เริ่มเล่นเมื่อผู้เล่นพร้อมกันแล้วจะเริ่มด้วยการเสียงถ้าใครแพ้คนนั้น ก็จะออกเป็นพ่อง ส่วนผู้ชนะก็จะได้เล่นเป็นแม่งูและลูกงูส่วนมากในกลุ่มผู้เล่นจะเลือกเอาคนที่มึ่ร่างกายแข็งแรงหรือรูปร่างใหญ่ในทีม เป็นแม่งู เพื่อเอาไว้ป้องกันลูกงู
2. เมื่อได้ผู้เล่นแล้วพ่องและแม่งูจะยืนหันหน้าเข้าหากัน ส่วนแม่งูจะมีลูกงูกอดเอวต่อแถวไปข้างหลังแล้วพ่องจะเริ่มถามแม่งูว่า

พ่อง "แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน"

แม่งู "กินน้ำบ่อโสกโยกไปโยกมา" พร้อมแสดงอาการส่ายตัวไปมา

พ่อง "แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน"

แม่งู "กินน้ำบ่อหินบินไปบินมา" พร้อมแสดงอาการบินไปบินมา

พ่อง "แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน"

แม่ "กินน้ำบ่อทรายย้ายไปย้ายมา" พร้อมแสดงอาการสายตัวไปมา

พ่อ "กินหัวกินหางกินกลางตลอดตัว"

3. เมื่อพ่อกว่าเสร็จพ่อก็จะเริ่มไล่จับลูกงูที่กอดเอาแม่อยู่ส่วนแม่ก็ จะพยายามป้องกันไม่ให้พ่อกับไปแย่งลูกงูได้ เมื่อพ่อกับจับลูกงูคนใดได้ลูกงูก็จะออกมาขึ้นอยู่ต่างหากเพื่อรอเล่นรอบต่อไป ส่วนพ่อกับจะพยายามแย่งลูกงูให้ได้หมดทุกตัวจึงจะถือว่าจบการเล่นรอบหนึ่ง

4. เมื่อพ่อกับจับลูกงูได้ทุกตัวแล้วก็จะเริ่มเล่นใหม่ โดยพ่อกับคนเดิมจะกลับไปเป็นแม่ในรอบต่อไป

ประโยชน์จากการเล่น

1. ได้รับความสนุกสนานในกลุ่มผู้เล่น
2. ฝึกให้เกิดความสามัคคีในกลุ่มผู้เล่น
3. ฝึกฝนการต่อสู้และการหลบหลีกภัยที่จะเกิดกับตน
4. ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม
5. ได้ออกกำลังกาย ทำให้ร่างกายแข็งแรง

4. โพงพาง



ภาพที่ 5 การละเล่นพื้นบ้านของไทย “ โพงพาง ”

<http://www.m5.sura.ac.th/web57/511/29/>

วิธีการเล่นโพงพาง

1. หาคนที่เป่าปลาโดยการจับไม้สั้น ไม้ยาว
2. นำเอาผ้าผูกปิดตาคนที่เป่าปลา แล้วหมุน 3 รอบ ผู้เล่นคนอื่น ๆ ล้อมวงจับมือกันเดินเป็นวงกลม พร้อมกับร้องเพลงประกอบ เมื่อจบเพลงนั่งลงถามว่า “ปลาเป็นหรือปลาตาย” ถ้าตอบว่าปลาเป็น คนที่อยู่รอบวงจะขยับเขยื้อนหนีได้ ถ้าบอกปลาตายจะต้องนั่งอยู่เฉย ๆ
3. เมื่อผู้ถูกปิดตาทายถูกว่าผู้ที่ตนจับได้เป็นใคร ผู้ที่ถูกจับนั้นก็ต้องมาเป็นปลาแทน ถ้าทายผิดก็ต้องเป็นต่อไป โดยมีบทร้องประกอบการเล่นที่ว่า

“โพงพางเอ๋ย
ปลาเข้าลอด
ปลาตาบอด
เข้าลอดโพงพาง”

ประโยชน์จากการเล่น

1. ฝึกความสังเกต ความจำ
2. ความมีไหวพริบและความอดทน
3. ฝึกวินัยและการเคารพต่อกติกา
4. ฝึกความสามัคคีในคณะ

ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

ได้มีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านไว้ดังนี้ กล่าวคือ

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531: 18-19) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านของไทยสรุปได้คือ

1. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก เป็นการเล่นที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นส่วนใหญ่จะเล่นเป็นหมู่ ซึ่งทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าการอยู่ในหมู่คณะเป็นสิ่งที่มีความสุขสนุกสนาน เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะมีอุปนิสัยรักหมู่คณะ ฝึกให้รู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม

2. ไม่เน้นอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก ถ้ามีก็จะเป็นวัสดุที่หาง่าย สะดวกสบายและประหยัด ซึ่งเหมาะสมกับสภาพของโรงเรียนประถมศึกษา

3. ไม่มีกติกาซับซ้อน เป็นการละเล่นที่ง่าย เด็กมีอิสระในการเล่นอย่างสนุกสนานเป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่จะคิดการละเล่นและกติการ่วมกันอย่างเหมาะสม

4. เป็นการละเล่นเพื่อออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้มีความคล่องแคล่ว ว่องไวในการเคลื่อนไหวร่างกาย ในขณะที่เดียวกันก็ฝึกความเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ ความแม่นยำการตัดสินใจ และความพร้อมเพรียง การเล่นจึงไม่มีผู้แพ้ผู้ชนะ

5. มีความสนุกสนาน การเล่นบางประเภทมีเนื้อร้องและบทสนทนาประกอบสำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2534: 13-14) ได้กล่าวว่า การละเล่นช่วยพัฒนาเด็กทางด้านร่างกาย คือ เกมและการละเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกายของเด็ก เป็นการฝึกกล้ามเนื้อให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ

พระพงศ์ บุญศรี (2536 : 10) กล่าวว่าการเล่นของเด็ก ๆ ได้มีการศึกษามาอย่างยาวนาน และต่อเนื่อง ก่อนข้างจะเน้นไปในทางจิตวิทยา อาจะบอกถึงเชิงทำนายในอนาคต ดังตัวอย่างการเล่นชายข้าวขยแวงของเด็ก ๆ บางครั้งอาจเป็นการเล่นสนุกสนานและในบางกิจกรรมก็อาจจะแสดงออกถึงลักษณะพิเศษเน้นการแสดงออกซึ่งความรู้ ความสามารถเฉพาะตัว และแสดงออกถึงกิจกรรมการละเล่นของเด็ก ๆ แต่ส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นเพื่อพักผ่อนหย่อนใจหรือเพื่อนันทนาการ จึงเห็นได้ว่า ความสำคัญของการเล่นพื้นบ้านของเด็กมีคุณค่าเป็นอย่างยิ่งซึ่งพอสรุปลักษณะที่แสดงออกถึงคุณค่าได้ ดังนี้ คุณค่าในด้านการศึกษาของเด็ก การเรียนรู้เพื่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญาและสังคม ในด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมซึ่งเป็นมรดกอันล้ำค่าที่สามารถปลูกฝังจิตสำนึกในความเป็นไทย และในด้านการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ

ผะอบ โปษะกฤษณะ และคณะ (2522: 75) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านไทยว่าสามารถช่วยพัฒนาเด็กครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ดังนี้

1. เสริมสร้างพละนามัยให้สมบูรณ์ ช่วยฝึกกล้ามเนื้อต่าง ๆ พิจารณาตั้งแต่เด็กเล็ก ๆ การเล่นในร่ม เช่น จับปูด้า ขยำปูนา ต้องใช้กล้ามเนื้อนิ้วมือที่ทาทำทางประกอบ ส่วนเด็กกระดืบประถมศึกษาจะเป็นการฝึกกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น วิ่งเปี้ยว วิถีข้าวสาร ลิงชิงหลัก น้ำขึ้นน้ำลง โยกเยก ปลาหมอตกกระทะ เป็นต้น

2. เสริมสร้างทักษะต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทางด้านสติปัญญา และพัฒนาความคิด เช่น

2.1 ฝึกทักษะในการใช้สายตาสังเกตและไหวพริบ ได้แก่ กาพลิกไข่ เทวดานั่ง-เมือง
วัวกระทิง

2.2 ฝึกทักษะในการคิดต่าง ๆ เช่น อีตัก อีตีด อีจิดอีเขียน ฝึกทักษะความแม่นยำ
เช่นการเล่นทอยกอง ทอยหลุม ทอยเส้น

2.3 ฝึกทักษะการใช้ประสาทสัมผัส สังเกต และไหวพริบ เช่น การเล่นต่อไก่คำ
ทาย มอญซ่อนผ้า โพงพาง การเล่นซ่อนหา

2.4 ฝึกเชาวน์ปัญญา เช่น ปริศนาคำทาย

2.5 ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้น การขีดเขียน การวาดภาพการเล่น
โคลน

3. เสริมสร้างความเจริญทางจิตใจ โดยการปลูกฝังคุณธรรมอันจำเป็นแก่การเป็นพลเมืองดี
เช่น ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียว ความอดทน ความมีศีลธรรมอันดีความซื่อสัตย์
ความรับผิดชอบ

4. ส่งเสริมความเจริญทางสติปัญญา เช่น การฝึกให้ใช้ความคิด ฝึกความมีไหวพริบฝึก
คาดคะเนเหตุการณ์ฝึกสมาธิ สังเกตความแม่นยำ

จากการศึกษาประโยชน์ของการเล่นเกมพื้นบ้านของไทยสรุปได้ว่า เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้
ผู้เรียนรู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม เรียนรู้การทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่น เน้นการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่
หาง่าย ใช้กฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน ฝึกให้มีความคล่องแคล่ว ว่องไวในการเคลื่อนไหว เป็นคนช่าง
สังเกต มีไหวพริบ อีกทั้งยังเป็นการปลูกฝังคุณธรรม ความกลมเกลียว ความอดทน ความซื่อสัตย์
ความรับผิดชอบและเห็นความสำคัญของการเล่นเกมพื้นบ้าน

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองในด้านการใช้
ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร 2 ด้าน คือ การฟังและการพูด โดยการใช้การเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อให้
ผู้เรียนได้รู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม เรียนรู้การทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่น อีกทั้งยังเป็นการ
ปลูกฝังคุณธรรม และเห็นความสำคัญของการเล่นเกมพื้นบ้าน

4. ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร

ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการนำภาษาอังกฤษมาใช้ ได้แก่ การพูด การอ่าน การเขียนและการฟัง ซึ่งแบ่งความสามารถของทักษะเป็น 5 ระดับได้แก่ ระดับที่ 1 บุคคลสามารถใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะเพื่อสื่อสารเข้าใจได้ในเบื้องต้น ระดับที่ 2 บุคคลสามารถทำความเข้าใจสาระสำคัญของธรรมต่าง ๆ ได้ ระดับที่ 3 บุคคลสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อติดต่อสัมพันธ์ได้อย่างถูกต้องหลักไวยากรณ์ ระดับที่ 4 บุคคลสามารถเข้าใจสำนวนในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้ได้ถูกต้องและเหมาะสม และระดับที่ 5 บุคคลมีความเชี่ยวชาญในการใช้ภาษาอังกฤษอย่างลึกซึ้งในเชิงเนื้อหาใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา สามารถประยุกต์โวหารทุกรูปแบบได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องและสละสลวย ตลอดจนเชี่ยวชาญศัพท์เฉพาะทางในสาขาวิชาของตนอย่างลึกซึ้ง (บุษยมาส แสงเงิน, 2554) ด้วยเหตุนี้ การสอนภาษาอังกฤษทุกระดับการศึกษาในยุคปัจจุบัน จึงควรมีเป้าหมายให้ผู้เรียนสามารถมีทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อติดต่อสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ความหมายของการสื่อสาร

การสื่อสารแปลมาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Communication มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า Communis การสื่อสารนับว่ามีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับมนุษย์ตลอดเวลาหรือเรียกได้ว่าเป็นพฤติกรรมหนึ่งเช่นเดียวกับพฤติกรรมอื่น ๆ

โรเจอร์ (Rogers, 1976) ได้ให้ความหมายของการติดต่อสื่อสารว่าเป็นการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนข้อเท็จจริง ความรู้สึก ความคิด หรือการกระทำต่าง ๆ โดยมีเจตนาที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคล พฤติกรรมในที่นี้ หมายถึง การเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และพฤติกรรมที่แสดงออกโดยเปิดเผย

ศศิธร รัชฎ์ถนันทน์ (2542: 3) กล่าวว่า การสื่อสารเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ เช่นเดียวกับพฤติกรรมหรือการกระทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การกิน การนอน การเล่นกีฬา การไปตลาด การไปร่วมกิจกรรมประเพณีต่าง ๆ ในชุมชน เป็นต้น พฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ของมนุษย์กระทำเมื่อต้องการถ่ายทอดความคิดความต้องการ ความรู้ และเรื่องราวต่าง ๆ ของตนไปสู่บุคคลอื่น ขณะเดียวกันก็ต้องการรับจากบุคคลอื่นด้วย

พิมลวรรณ สมมาตย์ (2546: 33) ได้ให้ความหมาย การสื่อสาร หมายถึง กระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ ข่าวสารข้อมูล ตลอดจนความคิดเห็นและความรู้สึกระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ด้วยวิธีต่าง ๆ ได้แก่ การพูด ซึ่งแสดงออกทางน้ำเสียง การเขียน รวมทั้งการแสดงสีหน้า การ

แสดงท่าทางต่าง ๆ การสื่อสารจะประสบผลสำเร็จได้นั้นจะต้องมีความรู้เรื่องไวยากรณ์ตลอดจนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมในสังคมนั้น รวมทั้งความสามารถในการเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ ด้วยนอกจากนี้ Brown (2000: 88) กล่าวว่า การติดต่อสื่อสาร หมายถึง กระบวนการรับและส่งเอกสารที่เกี่ยวข้องระหว่างบุคคลอย่างน้อย 2 คนขึ้นไป ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การพูดจะไม่มี ความหมายและไม่เกิดการติดต่อสื่อสาร หากผู้ฟังไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวที่พูดหรือจุดประสงค์ของการพูดนั้น ฉะนั้น การสื่อสารจะต้องมีความหมาย ทั้งต่อผู้ฟังและผู้พูดด้วย

วิรัช ลภีรัตนกุล (2546: 159) กล่าวว่า การสื่อสาร คือ กระบวนการในการส่งผ่านหรือสื่อความหมายระหว่างบุคคล สังคมมนุษย์เป็นสังคมที่สมาชิกสามารถใช้ความสามารถของตนสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ โดยแสดงออกในรูปของความต้องการ ความปรารถนา ความรู้สึกนึกคิด ความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ จากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่ง

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า การสื่อสารเป็นพฤติกรรมหนึ่งของมนุษย์ที่เกิดขึ้นตลอดเวลาในชีวิตประจำวันเช่นเดียวกับพฤติกรรมอื่น ๆ โดยมีผู้เกี่ยวข้องที่สำคัญสองฝ่ายคือ ฝ่ายถ่ายทอดสารและฝ่ายรับสาร โดยทั้งสองฝ่ายมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันภายใต้สัญลักษณ์ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การพูด การเขียน หรือการอ่าน ได้เข้าใจตรงกัน

หลักการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

ละเอียด จุฑานนท์ (2543: 98-99) กล่าวถึงหลักการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ดังนี้

1. ครูต้องบอกให้นักเรียนทราบถึงจุดหมายของการฝึกใช้ภาษาเพื่อให้การเรียนเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อนักเรียน
2. ควรจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการเพราะในชีวิตประจำวันการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารมักต้องใช้หลายทักษะรวมกัน และในบางครั้งต้องอาศัยกริยาท่าทางประกอบ ดังนั้นนักเรียนก็ควรจะได้ทำพฤติกรรมเช่นเดียวกับชีวิตจริง
3. ต้องให้นักเรียน ได้ฝึกสมรรถภาพด้านการสื่อสาร ได้ทำกิจกรรมการใช้ภาษาซึ่งมีลักษณะเหมือนในชีวิตประจำวันมากที่สุด กิจกรรมการหาข้อมูลที่หายไปเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมอย่างยิ่ง เพราะนักเรียนจะไม่ทราบข้อมูลของอีกฝ่ายหนึ่งจึงจำเป็นต้องสื่อสารกันเพื่อให้ได้ข้อมูลตามที่ต้องการ กิจกรรมในลักษณะนี้จะมี ความหมายและใกล้เคียงกับการสื่อสารในชีวิตจริง

4. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ใช้ความรู้รวมทั้งได้รับประสบการณ์ตรงกับความต้องการของนักเรียนอย่างแท้จริง ให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษา

5. ฝึกนักเรียนให้ใช้ภาษาในกรอบของความรู้ด้านหลักภาษาและความรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ของภาษาที่ใช้อยู่ในแต่ละกลุ่มสังคม ต้องฝึกให้นักเรียนเคยชินกับการใช้ภาษา โดยไม่กลัวผิดและสื่อสารได้คล่อง ครูไม่ควรแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนทุกครั้ง ควรแก้ไขเฉพาะที่จำเป็น เช่น ข้อผิดพลาดที่จะทำให้เกิดการเข้าใจผิด หรือข้อผิดพลาดที่เกิดซ้ำ ๆ การแก้ไขบ่อย ๆ ในขณะที่ฝึกจะทำให้นักเรียนขาด ขาดความมั่นใจและไม่กล้าใช้ภาษาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

Morrow (1981: 59-66) กล่าวว่าไว้ว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้นครูควรคำนึงถึงหลักการต่าง ๆ ดังนี้

1. ควรกำหนดวัตถุประสงค์ในแต่ละคาบว่าต้องการให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมในการสื่อสารอะไรได้ การเลือกเนื้อหาควรคำนึงถึงวัยของนักเรียนด้วย ประเด็นสำคัญของการสอนตามแนวนี้คือ เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน นักเรียนสามารถทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งแต่เดิมทำไม่ได้ และมีประโยชน์ต่อการสื่อสาร ดังนั้นการสอนการสื่อสารจะมีประโยชน์ได้ก็ต่อเมื่อนักเรียนสามารถนำไปใช้กับกิจกรรมในห้องเรียนได้ด้วย มิใช่เป็นเพียงการท่องจำเท่านั้น

2. ครูควรตระหนักว่า การสื่อสารเป็นกระบวนการที่ไม่หยุดนิ่งและไม่สามารถแยกเป็นส่วน ๆ ได้ แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเกี่ยวข้องกับภาษาในระดับสูงกว่าระดับประโยคเป็นการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง ขั้นตอนการสอนภาษาแนวนี้จึงเป็นการวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้แก่ การที่นักเรียนรู้รูปแบบภาษาไปทีละแบบ หลังจากนั้นเป็นขั้นของการสังเคราะห์รูปแบบเหล่านั้นมาใช้ร่วมกันในภายหลัง

3. กระบวนการสอนในการสื่อสารมีความทัดเทียมกับรูปแบบภาษา วิธีการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนจึงเป็นความพยายามที่จะจำลองกระบวนการของการสื่อสารให้มากที่สุด เพื่อการเรียนการสอนรูปแบบภาษาจะได้อยู่ในบริบทของการสื่อสารด้วย

4. นักเรียนควรเรียนด้วยการลงมือปฏิบัติ กล่าวคือ ครูควรมีบทบาทเป็นผู้คอยช่วยเหลือแนะนำ และจัดสภาพแวดล้อมตลอดจนกิจกรรมที่เหมาะสมให้แก่ นักเรียน การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อนักเรียนได้มีการกระทำ และกิจกรรมที่จะจัดขึ้นควรมีลักษณะการสื่อสารที่แท้จริง

5. แม้ว่าการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ว่าละเลยต่อข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์ของนักเรียน แต่กระนั้นข้อผิดพลาดดังกล่าวก็ไม่ถือว่าเป็นความผิดพลาดเสมอไป ทั้งนี้เพราะข้อผิดพลาดดังกล่าวอาจเกิดจากการที่นักเรียนมิได้เตรียมตัวมามากเท่าที่ควร ในขณะที่การ

สอนแบบเดิมพยายามหลีกเลี่ยงข้อผิดพลาดเหล่านี้ด้วยการควบคุมสิ่งที่นักเรียนจะพูด ซึ่งเป็นวิธีที่ไม่ให้โอกาสนักเรียนได้ทดลองใช้ภาษาที่เรียน ฉะนั้นจึงเป็นธรรมดาที่นักเรียนที่ได้รับอิสระในการใช้ความรู้ทางภาษาซึ่งเป็นไปตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารจะมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นได้บ้าง จึงถือว่าวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมองข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในลักษณะที่มีความยืดหยุ่นมากกว่า และให้ผลดีต่อนักเรียนมากกว่า สอดคล้องกับ ลิตเติลวูด (Littlewood 1981 : 17-18) ที่ได้สรุปความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารว่ามีส่วนช่วยในการเรียนรู้ภาษาได้ดังนี้

1. เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาในลักษณะที่เต็มสมบูรณ์ ในการฝึกใช้ภาษานั้น ถ้าผู้เรียนได้รับการฝึกเฉพาะทักษะแต่ละทักษะแยกออกจากกัน (Part-skilled) ย่อมไม่เป็นการเพียงพอ ผู้เรียนควรจะได้รับ การฝึกทักษะต่าง ๆ รวมเข้าด้วยกัน โดยสมบูรณ์ (Total-skills) ไม่แบ่งมาฝึกเป็นทักษะเดี่ยว ๆ วิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนได้มีการฝึกการใช้ภาษาในลักษณะดังกล่าวคือ การจัดกิจกรรมที่เน้นงานปฏิบัติหลายๆ ประเภท และกิจกรรมนั้นจะต้องเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนด้วย

2. ช่วยเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียน เป้าหมายสูงสุดของผู้เรียนภาษาคือ สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ ดังนั้น ถ้าสภาพในห้องเรียนสัมพันธ์กับความต้องการในการเรียนภาษาของผู้เรียน ก็จะเป็นแรงจูงใจให้อยากเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ ผู้เรียนภาษาส่วนใหญ่มีความคิดเกี่ยวกับภาษาว่าเป็นสื่อที่จะนำไปสู่การติดต่อสื่อสารมากกว่าเป็นการเรียน โครงสร้าง ไวยากรณ์ เมื่อในห้องเรียนมีการจัดกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติงานเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาจริง ๆ สอดคล้องกับความคิดในเรื่องภาษาของผู้เรียนก็เท่ากับเป็นการเพิ่มแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน

3. ช่วยให้การเรียนรู้ภาษาเป็นไปอย่างธรรมชาติ การเรียนรู้ภาษานั้นเกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียน และเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ ในการสอนนั้นไม่อาจทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาได้อย่างสมบูรณ์ ดังนั้น การที่ผู้สอนจะสอนให้ผู้เรียนรู้ภาษาจะต้องอยู่ในลักษณะที่เป็นกระบวนการตามธรรมชาติ คือต้องจัดให้ผู้เรียนใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารจริง ๆ การจัดกิจกรรมเน้นงานปฏิบัติทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนจึงเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ภาษา

4. ช่วยสร้างบริบท ซึ่งมีส่วนส่งเสริมสนับสนุนการเรียนภาษา กล่าวคือ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกับผู้สอนสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ซึ่งความสัมพันธ์นี้จะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่สนับสนุนให้ผู้เรียนแต่ละคนพยายามที่จะเรียนรู้ภาษา

จากที่กล่าวมาข้างต้น โดยสรุปแล้วแนวคิดพื้นฐานของวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้น ต้องการเน้นให้เห็นว่าเป้าหมายของการสอนภาษา คือ ต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมเมื่อต้องปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม และรวมไปถึงการจัดสภาพแวดล้อมตลอดจนกิจกรรมที่เหมาะสมให้แก่ผู้เรียน โดยเป็นความสามารถที่จะรู้ได้ว่าเมื่อใดควรพูด และควรพูดอย่างไร กับใคร ที่ไหน และในลักษณะใดที่มีประโยชน์ต่อการสื่อสาร ดังนั้นการสอนการสื่อสารจะมีประโยชน์ได้ก็ต่อเมื่อนักเรียนสามารถนำไปใช้กับกิจกรรมในห้องเรียนได้ด้วย มิใช่เป็นเพียงการท่องจำเท่านั้น โดยนำไปสู่การเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้ถูกต้องและเหมาะสม

ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

กองวิจัยทางการศึกษา (2546 : 18-30 อ้างอิงจากกองวิจัยทางการศึกษา, 2544 : 57-114) การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การสอนที่ใช้เทคนิคการสอนหลายแบบผสมผสานกัน ยึดหลักการสอนเพื่อการสื่อสารเป็นสำคัญ โดยนำการสอนแบบตรง การเลียนแบบและท่องจำเข้ามาแทรกในการฟังและการพูด นำไวยากรณ์มาแทรกในการสอน มีการสรุปกฎเกณฑ์และเน้นทักษะการใช้ภาษาเป็นสำคัญ ได้รวบรวมวิธีสอนภาษาอังกฤษไว้ 19 วิธี ในที่นี้จะนำเสนอไว้ 7 วิธีการสอน ดังนี้

1. วิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (The Communicative Approach)

ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมี 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้น Presentation เป็นขั้นตอนนำเข้าสู่บทเรียน โดยทำกิจกรรม Warm up กิจกรรมทบทวนสิ่งที่เรียนมาแล้ว การบอกจุดประสงค์ในการเรียน นำเสนอศัพท์ใหม่ โครงสร้างประโยคในการอ่านและเขียน ในขั้นตอนนี้เน้นความถูกต้องของการใช้ภาษา (Accuracy)

ขั้นที่ 2 ขั้น Practice ขั้นนี้เป็นการฝึกที่อยู่ในความดูแลของครู (Controlled Practice) เมื่อเห็นว่าผู้เรียนเข้าใจแล้วจึงให้ผู้เรียนจับกลุ่มฝึกกันเอง (Free Controlled Practice) ในขั้นนี้ครูไม่ขัดจังหวะการฝึกของผู้เรียนถึงแม้ว่าจะพบว่า มีข้อผิดพลาด แต่เมื่อฝึกเสร็จแล้วจึงจะแก้ไขภายหลัง เพราะระยะนี้ต้องการความคล่องแคล่วการพูด (fluency)

ขั้นที่ 3 ขั้น Production เป็นขั้นตอนที่นำความรู้และทักษะภาษาไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร การเล่นเกม การร้องเพลงและการทำแบบฝึกหัด ในการสอนแต่ละครั้งเน้นบูรณาการทักษะฟัง-พูด-อ่าน-เขียน เช่น ฟังแล้วพูด ฟังแล้วอ่านหรือฟังแล้วเขียน

2. วิธีสอนภาษาเพื่อสื่อสารตามธรรมชาติ (Whole Language)

การสอนภาษาเพื่อสื่อสารตามธรรมชาติ หมายถึง การสอนภาษาที่มีลักษณะเป็นไปตามธรรมชาติ การใช้ภาษาและสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยเน้นการพัฒนาภาษาด้วยการบูรณาการ ทักษะฟัง-พูด-อ่าน-เขียน

ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อสื่อสารตามธรรมชาติมี 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นอ่านเรื่องให้ผู้เรียนฟัง (ทักษะฟัง-พูด)

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอบทเรียน (ทักษะฟัง-พูด-อ่าน)

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาที่ครูนำเสนอ (ทักษะฟัง-พูด-อ่าน)

ขั้นที่ 4 ขั้นแสดงภาษาที่ฝึกเป็นผลงาน (ทักษะฟัง-พูด-อ่าน-เขียน)

3. วิธีสอนแบบจัดกิจกรรม 10 Minutes for Student

ขั้นตอนการสอนแบบจัดกิจกรรม 10 Minutes for Student มี 8 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 แจ้งให้ผู้เรียนทราบล่วงหน้าว่าแข่งด้วยวิธีใด เนื้อหาอะไรเพื่อให้ผู้เรียนและครูเตรียมพร้อม

ขั้นที่ 2 ทบทวนเนื้อหาสำคัญก่อนทำการแข่งขันเพื่อเพิ่มความมั่นใจต่อผู้เรียนที่เรียนอ่อน

ขั้นที่ 3 ผู้เรียนเขียนชื่อกลุ่มสำหรับลงคะแนนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ทบทวนกติกาและข้อกำหนดเพื่อให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมและเกิดความเจียมจะทำให้มีสมาธิ เกิดปัญญา สนใจ ตรวจสอบและจดจำสิ่งที่เพื่อนปฏิบัติกิจกรรมให้ดู

ขั้นที่ 5 เริ่มกิจกรรมแข่งขันโดยเริ่มจากคนเก่งคือคนที่นั่งหน้าสุดของแต่ละกลุ่มออกไปปฏิบัติเป็นชุดแรก เพื่อให้คนที่นั่งท้ายแถวคือผู้เรียนที่เรียนอ่อนได้มีตัวอย่างให้ดูซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง เมื่อถึงคิวของตนจะได้เข้าใจและมั่นใจยิ่งขึ้น จะเป็นการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนที่เรียนอ่อนประสบผลสำเร็จได้ง่ายขึ้นและมีกำลังใจที่จะเรียนรู้

ขั้นที่ 6 การตัดสินใจให้คะแนนให้เสร็จสิ้นเป็นชุด ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ แต่ต้องถือเป็นหลักให้ผู้เรียนได้ทดสอบด้วยตนเองว่าคำตอบที่ถูกต้องต้องเป็นอย่างไรและเป็นการฝึกให้เคารพกฎกติกา ไม่เห็นแก่หมู่พวกหรือเพื่อให้ได้คะแนนอย่างเดียว

ขั้นที่ 7 การบันทึกคะแนน ให้บันทึกไว้บนกระดานดำหลังชื่อกลุ่มที่เขียนไว้เมื่อแข่งขันครบทุกคนแล้วจึงรวมคะแนน กลุ่มใดได้รับคะแนนมากที่สุด ได้รับคำชมเชย กลุ่มใดได้คะแนนน้อยที่สุดต้องออกกำลังกาย

4. วิธีสอนแบบฟัง-พูด (The Audio-Lingual Method)

การสอนแบบฟัง-พูด หมายถึง การสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถสื่อสาร โดยใช้ภาษาต่างประเทศที่เรียนได้ โดยผู้เรียนจะต้องฝึกภาษาที่เรียนนั้นซ้ำ ๆ จนเกิดเป็นนิสัย สามารถพูดได้โดยไม่ต้องหยุดคิด ผู้สอนต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษาให้แก่ผู้เรียนในการเลียนแบบ ส่วนผู้เรียนนั้นเป็นผู้ลอกเลียนและปฏิบัติตามผู้สอน

ขั้นตอนการสอนแบบฟัง-พูดมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเรียนการสอนด้วยวิธีสอนแบบฟัง-พูดนี้ มักจะประกอบด้วยบทสนทนาในสถานการณ์ต่าง ๆ มาให้ผู้เรียนฝึกและจำ ซึ่งผู้สอนมักจะดำเนินการเรียนการสอนตามขั้นตอนต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ให้ผู้เรียนฟังบทสนทนาใหม่ที่น่ามาอ่านให้ฟังหรือฟังจากเทปบันทึกเสียงของผู้พูดที่เป็นแบบและพยายามจำบทสนทนานั้นให้ได้

ขั้นที่ 2 ให้ผู้เรียนทั้งชั้นพูดตามที่ละประโยค ผู้เรียนพูดซ้ำหลาย ๆ ครั้ง

ขั้นที่ 3 ผู้สอนนำประโยคที่เป็นปัญหาฝึกเป็นพิเศษ โดยอาจจะใช้วิธีการฝึกส่วนย่อย ๆ แล้วค่อยๆเพิ่มส่วนของประโยคจนทำให้ผู้เรียนสามารถพูดประโยคนั้นได้ดีขึ้น

ขั้นที่ 4 ให้ผู้เรียนฝึกโต้ตอบบทสนทนาพร้อมกันทั้งห้องเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มเล็ก และทีละคน ขั้นที่ 5 ให้ผู้เรียนฝึกโต้ตอบบทสนทนานั้นโดยดัดแปลงให้เข้ากับเหตุการณ์ของผู้เรียนเอง เมื่อคุ้นกับบทสนทนาแล้วจะให้ฝึกการออกเสียงและการสอนประโยคตามโครงสร้างในบทสนทนาด้วยปากเปล่า โดยอาจใช้รูปภาพ บัตรคำและเกมต่าง ๆ เป็นสื่อในการฝึกให้ผู้เรียนพูดโต้ตอบจนคล่อง จากนั้นจึงให้ฝึกอ่านเมื่ออ่านคล่องแล้วจึงให้เลือกอ่านตามใจชอบ

5. วิธีสอนโดยใช้สื่อประสม

เป็นวิธีสอนที่ส่งผลต่อการเรียนการสอนโดยช่วยยกระดับด้านทักษะบูรณาการทั้งการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนให้สูงขึ้นทุกด้าน อีกทั้งยกระดับความเข้าใจเกณฑ์ทางภาษามากขึ้นด้วยโดยใช้สื่อประสมทั้ง 5 ในการสอน คือ บัตรนิทาน แถบบันทึกเสียงนิทาน บัตรงาน บทบาทสมมุติ แบบฝึกอ่านในใจและแบบฝึกหลักเกณฑ์ทางภาษา ขั้นตอนในการใช้แต่ละสื่อขึ้นอยู่กับเนื้อหากิจกรรมและการพิจารณาของครูผู้สอน

6. วิธีสอนโดยใช้เกม

เป็นวิธีสอนโดยใช้เกมในการนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเริ่มเรียนหรือเป็นการทบทวนความรู้เดิม หรือใส่ในขั้นการดำเนินการสอนเพื่อให้กิจกรรม การเรียนการสอนของผู้สอนน่าสนใจ ผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเล่นในเวลาว่างให้เกิดประโยชน์ได้ โดยมีขั้นตอนการสอน 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียน

ขั้นที่ 2 ผู้สอนดำเนินการสอนพร้อมอธิบายวิธีการเล่นเกม

ขั้นที่ 3 ผู้สอนฝึกให้ผู้เรียนเล่นเกม

ขั้นที่ 4 ผู้สอนดำเนินการทดสอบรวม (Summative test) เพื่อประเมินผลรวม

7. วิธีสอนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative Learning)

การสอนแบบนี้สามารถทำให้ผู้เรียนมีทักษะบูรณาการสูงขึ้นและยังสามารถเสริมสร้างทักษะที่อ่านออกเสียงพูดโต้ตอบ การปฏิบัติตามคำสั่ง การฟัง การอ่าน จับใจความ การใช้ภาษาและผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ดังนี้

ตารางที่ 2 การสังเคราะห์งานวิจัยในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการศึกษาขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร สรุปได้ว่า เป็นการสอนที่ใช้เทคนิคการสอนหลายแบบผสมผสานกัน ขั้นตอนแรกเป็นการทำกิจกรรมเพื่อทบทวนสิ่งที่เรียนมา แจ่งจุดประสงค์ของการเรียนรู้ อาจใช้การอภิปรายซักถาม หรือใช้เกม ขั้นตอนที่สองเป็นขั้นสอน ครูทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะ ให้คำแนะนำ สอดแทรกความรู้ อาจใช้การทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ขั้นตอนที่สามเป็นขั้นตอนการสรุปโดยครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุป หรือผู้เรียนอาจเป็นผู้สรุปเอง ขั้นตอนที่สุดเป็นขั้นประเมินผล โดยผู้สอนดำเนินการทดสอบรายบุคคล หรือประเมินโดยภาพรวม อาจใช้วิธีการสังเกต เพื่อประเมินความรู้ความสามารถของผู้เรียน

ชื่อผู้วิจัย/ ปี พ.ศ.	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
	ขั้นที่ 1	ขั้นที่ 2	ขั้นที่ 3	ขั้นที่ 4	ขั้นที่ 5	ขั้นที่ 6
ศุภวรรณ นาคนิล ปี 2551	ชั้นนำเข้าสู่ บทเรียน	ขั้นสอน	ขั้นสรุปผลการ เรียน	ขั้น ประเมินผล	-	-
ปราณี แพรอตร์ ปี 2553	ขั้นเตรียมผู้เรียน	ขั้นสอน	กิจกรรมกลุ่ม	ขั้นสรุป บทเรียนและ ประเมินผล	-	-
วาสนา อุตสาหะ ปี 2555	Warm up (ชั้นนำ/ขั้น เตรียม)	Presentation (ชั้นนำเสนอ/ ขั้นสอน)	Practice (ขั้น ฝึก)	Production (ขั้นปฏิบัติ ผลงาน)	Wrap up (ขั้นสรุป)	-
ปิยะนุช สุวรรณเทพ ปี 2556	ชั้นนำ	ขั้นสอน	ขั้นสรุป	-	-	-
กิงกมล ปิยมาดากุล ปี 2557	ชั้นนำเข้าสู่ บทเรียน	ขั้นศึกษา/ วิเคราะห์	ขั้นปฏิบัติ/ ฝึกหัด/ทดลอง	ขั้นสรุป/ เสนอผลการ เรียนรู้	ขั้นปรับปรุง การเรียนรู้/ นำไปใช้	-
ธีรภรณ์ ชูชื่น ปี 2557	ชั้นนำเข้าสู่ บทเรียน	ขั้นศึกษา/ วิเคราะห์	ขั้นปฏิบัติ/ ฝึกหัด/ทดลอง	ขั้นสรุป/ เสนอผลการ เรียนรู้	ขั้นปรับปรุง การเรียนรู้/ นำไปใช้	ขั้น ประเมินผล
สรุปการสังเคราะห์	ชั้นนำเข้าสู่ บทเรียน	ขั้นสอน	ขั้นสรุป	ขั้นประเมิน	-	-

ทักษะการฟัง

Morley (2001: 69) การฟังภาษาอังกฤษ การฟังเป็นจุดเริ่มต้นแห่งทักษะการเรียนรู้และเป็นที่ยอมรับว่าเป็นจุดสำคัญในการเริ่มต้นการเรียนรู้ภาษา ซึ่งสอดคล้องกับ (Nunan David. 1999 : 199) การฟังภาษาที่สองเป็นทักษะที่ต้องใช้ความพยายามจึงจะทำให้ประสบความสำเร็จในที่สุดคนส่วนมากที่มีความคิดว่าทักษะการพูดและการเขียนจะเป็นทักษะที่มาก่อน อย่างไรก็ตามมีนักจิตวิทยาหลายท่านได้ศึกษาและเห็นว่าในการเรียนภาษาที่สองควรสนับสนุนการฝึกการฟังเป็นอันดับแรกการพัฒนาความสามารถในการฟังและการพูดเหมือนกับการอ่านออกเขียนได้ในโรงเรียนที่สำคัญในการสอนของผู้พูดจะคำนึงถึงทำอะไรจึงจะอ่านออกเขียนได้แต่ไม่ได้สอนทำอย่างไรจึงจะฟังและพูดได้เพราะเป็นทักษะที่ต้องทำได้โดยอัตโนมัติเหมือนเจ้าของภาษา

ชายูดา จันทะปิตตา (2555: 19) การฟัง หมายถึง กระบวนการรับรู้ที่เกิดจากการได้ฟัง และตีความหมายโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งผู้ฟังต้องมีความสนใจและพิจารณาคัดสรรสาระที่ได้ฟัง เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงตามสถานการณ์และวัตถุประสงค์นั้น ๆ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของการฟังว่า “ฟัง” คือ ตั้งใจสดับ คอยรับเสียงด้วยหู ได้ยินเชื่อทำตามถ้อยคำ เช่น ให้ฟังคำสั่ง ผู้บังคับบัญชา

พรสวรรค์ ศรีป้อ (2550 : 151) ได้ให้ความหมายของการฟังว่า การฟัง หมายถึง ทักษะการรับ (Receptive Skill) ประกอบด้วย ผู้ส่งสาร สาร และผู้รับสาร ผู้รับสารต้องประมวลข้อมูลที่ได้รับ โดยใช้ความรู้เดิมและความรู้ด้านภาษา ต้องมีความสามารถในการแยกแยะ และเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นพูด ซึ่งต้องเข้าใจสำเนียงหรือการออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ของผู้พูด พร้อมกับจับความหมาย การฟังข้อความแต่ละอย่างแตกต่าง

ลูมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 159) กล่าวว่า การฟังเป็นทักษะรับสารที่สำคัญทักษะหนึ่ง เป็นทักษะที่ใช้กันมากและเป็นทักษะแรกที่ต้องทำการสอน เพราะผู้พูดจะต้องฟังให้เข้าใจเสียก่อนจึงสามารถพูดโต้ตอบ อ่านหรือเขียนได้

ดังนั้นการฟังจึงหมายถึง กระบวนการที่เรารับรู้และตีความเสียงของถ้อยคำที่ฟัง พร้อมทั้งคิด ตีความตามเรื่องราวที่ได้ยินจนเกิดความเข้าใจและสามารถจับใจความสำคัญแล้วนำไปใคร่ครองได้

หลักการสอนทักษะการฟัง

วิภาดา ประสารทรัพย์ (2542 : 60-75) ได้เสนอแนะขั้นตอนการสอนทักษะการฟัง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. กิจกรรมการสอนทักษะการฟังเพื่อการรับรู้ ได้แก่ การสอนให้ฟังความแตกต่างของเสียงสระ หรือเสียงพยัญชนะในแต่ละคำ การสอนนักเรียนให้ฟังระดับเสียงสูง-ต่ำในประโยค

2. การสอนกิจกรรมการฟังเพื่อความเข้าใจ การที่จะเข้าใจเรื่องราวใด ๆ ต้องทราบข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวนั้น ๆ ข้อมูลที่ต้องทราบส่วนมาก ได้แก่ (Who) ทำอะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไหร่ (When) ทำไม (Why) และอย่างไร (How) การจัดกิจกรรมการสอนเพื่อช่วยฝึกให้เกิดการพัฒนาทักษะการฟังเพื่อความเข้าใจ แบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.2.1 กิจกรรมก่อนการฟัง (Pre-listening Activities) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนที่จะฟังเรื่องราวจริงของบทเรียน โดยมีจุดประสงค์ที่จะให้

ข้อมูลพื้นฐานด้านความรู้ ความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะฟัง เพื่อให้นักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียน โดยให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับศัพท์ และ โนม์ นำนักเรียนมาสู่บทเรียน รูปแบบ หรือเทคนิคของการจัดกิจกรรมก่อนการฟัง (Pre-listening Activities) การคาดการณ์ (Prediction) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์เดิมของตนเองมาเป็นพื้นฐานในการเดาล่วงหน้าเกี่ยวกับเหตุการณ์และคำศัพท์ที่จะพบในเนื้อเรื่องที่จะฟัง โดยอาศัยรูปภาพ หัวข้อและชื่อเรื่อง การอภิปราย (Discussion) เป็นกิจกรรมคู่ หรือกิจกรรมกลุ่ม ที่จะช่วยให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นส่วนตัวกับบุคคลอื่น ซึ่งอาจจะมีการยอมรับหรือไม่ยอมรับ การตอบกลับ ทำให้นักเรียนมีการสื่อสารกันจริง การอภิปรายของนักเรียน อาจมีข้อมูลพื้นฐานมาจากชื่อเรื่อง รูปภาพ และคำถามนำบทเรียน

1.2.2 กิจกรรมระหว่างการฟัง (While-listening Activities) ในขั้นตอนนี้ครูจะให้นักเรียนฟังเรื่องราวที่ครูเตรียมมาสอน ซึ่งอาจจะต้องเปิดแถบบันทึกเสียงให้นักเรียนฟังมากกว่า 1 ครั้ง เพื่อเพิ่มความเข้าใจให้แก่เด็กมากขึ้น ในขั้นตอนนี้เด็กจะต้องเข้าใจจุดประสงค์ของการฟังว่า จะฟังเพื่ออะไร กิจกรรมสอนระหว่างการฟังจึงเน้นที่การช่วยสร้างกรอบความคิดให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่ฟัง และจุดประสงค์ของการฟัง โดยทำได้หลายวิธี ดังนี้ การเติมข้อความสั้นๆ ง่ายๆ ในขณะที่ได้ทำ ให้นักเรียนทำเครื่องหมายหรือเขียนข้อความสั้น ๆ ลงในตารางที่กำหนดให้ ในขณะที่ฟังให้นักเรียนระบุรูปภาพที่เกี่ยวกับสิ่งที่กำลังฟัง ให้นักเรียนพยายามแก้ไขคำที่สะกดผิดง่ายๆ ในขณะที่ฟัง เพื่อให้นักเรียนจะได้ตั้งใจมีใจจดจ่อกับการฟัง

1.2.3 กิจกรรมหลังการฟัง (Post-listening Activities) เป็นกิจกรรมที่ควรให้นักเรียนทำเป็นคู่หรือกลุ่ม เพื่อให้ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกัน นอกเหนือจากการตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังแล้ว มักจะเป็นการตั้งคำถาม หรือการกำหนดกิจกรรมที่นอกเหนือจากเนื้อเรื่อง (Beyond the Text) แต่ต้องอาศัยข้อมูลจากกิจกรรมก่อนและระหว่างการฟังเข้ามาช่วย ดังนี้ การอภิปราย (Discussion) การแสดงบทบาทสมมติ (Role-Play) เป็นการให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติไปตามสถานการณ์ใหม่ที่กำหนดให้ เพื่อให้นักเรียนจะได้ฝึกภาษาเพิ่มเติม การรายงาน (Report) เป็นการให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาต่อหน้าผู้ฟัง/ผู้ชม นอกจากนักเรียนจะได้กล้าแสดงออกแล้วยังได้ฝึกภาษาอีกด้วย การเขียนรายงาน (Writing) เป็นกิจกรรมที่นักเรียนเขียนเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง เช่น การเขียนสรุปย่อ การเขียนเรียงความ เป็นต้น

ทักษะการพูด

การพูดภาษาอังกฤษ การพูดเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารตลอดจนเป็นการแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ซึ่งจะทำให้ผู้ฟังเข้าใจในสารหรือความคิดที่ผู้พูดได้ถ่ายทอด

Tsitsopoulou (1992: 56) สิ่งสำคัญในการพูดคือต้องทำให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่ตนพูด นั่นคือผู้พูดต้องสามารถเลือกใช้คำ สำนวนภาษาที่ถูกต้องเหมาะสม (Valette 1977: 120)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของการฟังว่า “พูด” คือ เปล่งเสียงออกเป็นถ้อยคำ, พูดจา

พรสวรรค์ สีป้อ (2550 : 163) ได้ให้ความหมายว่า การพูด คือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม เป็นการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต่างฝ่ายต่างมีจุดประสงค์ที่จะสื่อความหมายของตัวเอง และต่างฝ่ายก็ต้องตีความสิ่งที่ตนเองได้ฟัง ดังนั้นจุดประสงค์ของทักษะการพูด คือ สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้องสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ หลีกเลี่ยงการทำให้ผู้ฟังสับสนเนื่องจากการออกเสียงผิด ไวยากรณ์ผิด ใช้คำผิดหรือไม่เหมาะสม นอกจากนี้ยังต้องพูดให้เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมด้วย

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 167) กล่าวว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้น ทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวันในการประกอบอาชีพธุรกิจต่าง ๆ ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศทักษะการพูดจึงนับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมากเพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นพูดได้เข้าใจและจะช่วยให้การอ่านและเขียนง่ายขึ้นด้วย อย่างไรก็ตาม ทักษะการพูดเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากการเข้าใจและจำ

ดังนั้นการพูดสรุปได้ว่า การถ่ายทอดหรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการสื่อสารให้เข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้นทักษะการพูดจึงสำคัญมากและต้องใช้เวลาฝึกฝนมากกว่าการเข้าใจและท่องจำ

หลักการสอนทักษะการพูด

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 167 อ้างอิงจาก Scott 1981:70) เสนอขั้นตอนในการสอนกิจกรรมการพูดไว้ดังนี้

1. ขึ้นบอกรัตถูปประสงค์ของการเรียน ผู้สอนควรจะบอกให้ผู้เรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน
2. ขึ้นเสนอเนื้อหา การสอนเนื้อหาควรจะอยู่ในรูปบริบท ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูด ซึ่งจะต้องขึ้นกับบริบท เช่น ผู้พูดเป็นใคร

มีความรับผิดชอบกับผู้สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร สิ่งที่พูด สถานที่พูดและเนื้อหาที่พูดมีอะไรบ้าง

3. ขั้นการฝึกและการถ่ายโอน การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหา อาจจะฝึกพูดพร้อม ๆ กัน หรือเป็นคู่ ผู้สอนควรให้ผู้ฟังได้ยินได้ฟังสำนวนภาษาหลายๆแบบและเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาได้ใช้จริง และควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างอิสระใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง

กิจกรรมต่าง ๆ ในการสอนทักษะการพูดซึ่งผู้สอนอาจเลือกใช้ให้เหมาะกับผู้เรียนแต่ละระดับได้ดังนี้

1. ให้ตอบคำถาม ซึ่งครูหรือเพื่อนในชั้นเป็นผู้ถาม
2. บอกให้เพื่อนทำตามคำสั่ง
3. ให้นักเรียนถามหรือตอบคำถามของเพื่อนในชั้น เกี่ยวกับชั้นเรียนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ นอกชั้นเรียน
4. ให้บอกลักษณะวัตถุ สิ่งของต่าง ๆ จากภาพ
5. ให้เล่าประสบการณ์ต่าง ๆ ของนักเรียน โดยครูอาจให้คำสำคัญต่าง ๆ
6. หารายงานเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่กำหนดหัวข้อ
7. จัดสถานการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียน ให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่าง ๆ กันไปเช่น ร้านขายของ ร้านอาหาร ธนาคาร เป็นต้น
8. ให้เล่นเกมต่าง ๆ ทางภาษา
9. ให้ได้วาที อภิปราย แสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ
10. ให้ฝึกการสนทนาทางโทรศัพท์
11. ให้อ่านหนังสือพิมพ์ไทย แล้วรายงานเป็นภาษาอังกฤษ
12. ให้แสดงบทบาทสมมติ

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2540 : 57-64) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนทักษะการพูดไว้ดังต่อไปนี้

1. ตั้งจุดประสงค์ ผู้สอนจะต้องตั้งจุดประสงค์ว่าจะให้ผู้เรียนทำอะไร โดยมีจุดประสงค์ปลายทาง (Terminal objective) และจุดประสงค์นำทาง (Enabling Objective) ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 จุดประสงค์ปลายทาง เป็นข้อกำหนดที่ผู้เรียนจะต้องบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ คือ สื่อสารได้ เช่น สามารถสนทนาเกี่ยวกับการซื้อขายสินค้าได้ถูกต้องเหมาะสม

1.2 จุดประสงค์นำทาง เป็นทักษะย่อยที่ผู้เรียนต้องฝึกก่อนจะบรรลุจุดประสงค์ในข้อ 1.1 คือ ให้ความหมายศัพท์โครงสร้างหรือสำนวนใหม่และความรู้ทางสังคมภาษาศาสตร์ที่มีในบทสนทนานั้น คือเป็นการทบทวนความกระจ่างในบริบท (Contextualization)

2. การดำเนินการสอน เรื่องที่จะนำมาสอนเป็นสิ่งซึ่งจะปรากฏอยู่ในจุดประสงค์นำทางทั้งสิ้น ผู้สอนจะต้องนำมาสอนโดยใช้สื่อการสอนประเภทต่าง ๆ เข้าช่วย มีการถามตอบซักซ้อมความเข้าใจในเรื่องที่สอนเป็นลำดับ ถือเป็นกรให้ความรู้ทางภาษาศาสตร์ (linguistic competency) ในขั้นนี้

3. การฝึกพูด เป็นขั้นตอนที่เป็นหัวใจของการฝึกทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารทั้งนี้จะต้องตรงกับจุดประสงค์ปลายทางที่กำหนดไว้แล้ว ผู้สอนจะใช้กิจกรรมตลอดจนกลวิธีต่าง ๆ เช่น ให้อาสาสมัครเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มเล็ก หรือเป็นคู่ ๆ ตามความเหมาะสมกับเรื่องที่สอนและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนใช้สื่อการสอนประเภทต่าง ๆ มาช่วยให้น่าสนใจด้วย เป็นการใช้ความสามารถทางการสื่อสาร (Communicative Competency)

4. การถ่ายโอน เป็นการจัดกิจกรรมหลังการฝึกสนทนาตามบทเรียนแล้ว คือผู้เรียนมีโอกาสนำบทเรียนนั้นมาพลิกแพลงหรือเปลี่ยนแปลงบทสนทนานั้นเป็นบทสนทนาใหม่ก็ได้ในการฝึกทักษะการพูด นอกจากนี้ผู้สอนจะเตรียมผู้เรียนในลักษณะที่เป็นการยึดกลุ่มเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน (Group-Centered Approach) โดยการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มทั้งกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย และเป็นคู่ ๆ แล้ว เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการฝึกทักษะการพูดผู้สอนควรจัดกิจกรรมออกเป็น 4 ระยะ คือ

4.1 กิจกรรมก่อนการสนทนา (Pre-Conversation Activities) เป็นการเตรียมผู้เรียนโดยสร้างความสนใจบทสนทนาโดยใช้สื่อการสอนต่าง ๆ เข้าช่วย ดังตัวอย่างกิจกรรมต่อไปนี้

4.1.1 ให้ความรู้ทางศัพท์และโครงสร้างใหม่ที่นำมาใช้ในบริบทที่มีความหมายในบทสนทนาเพื่อให้ผู้เรียนพร้อมจะฝึกทักษะการพูดอย่างราบรื่นในภายหลัง

4.1.2 การให้ความรู้ทางด้านการออกเสียงศัพท์และ โครงสร้างที่จำเป็นในการฝึกทักษะการพูด ซึ่งอาจทำได้โดยการนำเข้าบริบทและฝึกก่อนการฝึกสนทนาจริง

4.1.3 การให้ความรู้ทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับบทสนทนาที่นำมาใช้สอน เช่น สถานภาพ ระดับความเป็นทางการและการแสดงอารมณ์ของกลุ่มสนทนา เป็นต้น

4.1.4 ฝึกออกเสียงคำและระดับเสียงสูงต่ำในประโยค

4.1.5 การจับคู่สนทนาโดยเลือกข้อความที่เหมาะสม

4.1.6 การเลือกคำถามคำตอบในบทสนทนาที่เหมาะสม

4.1.7 การให้ข้อมูลในส่วนที่ผู้ร่วมสนทนาไม่มี

4.2 การสนทนาโดยการกำหนดขอบข่ายให้ทั้งหมด (Controlled Conversation) โดยผู้เรียนฝึกสนทนาได้ตอบเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่ ๆ

4.3 การสนทนาโดยกำหนดขอบข่ายให้ครึ่งหนึ่ง (Semi-Controlled Conversation) โดยให้ผู้เรียนเลือกคำถาม ถาม-ตอบ ในบทสนทนาที่ไม่สมบูรณ์

4.3.1 ให้ผู้เรียนถามคำถามและเลือกตอบคำถามจากที่กำหนดให้

4.3.2 ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติโดยผู้สอนให้สถานการณ์เกี่ยวกับการโทรศัพท์ ถ้าผู้เรียนคนใดพร้อมให้เป็นนักเรียนคนที่ 1 และ 2 ถ้าไม่พร้อมให้ใช้คำถามที่เตรียมไว้

4.3.3 ให้ผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับจังหวัด 2 จังหวัด ที่ผู้เรียนรู้จัก โดยให้ศัพท์โครงสร้างที่จำเป็นต้องใช้ หรือให้คำถามเพื่อนอภิปราย

4.4 การสนทนาโดยเสรี (Free Conversation) คือ การสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสสนทนาได้ตอบกันเองอย่างอิสระ โดยผู้เรียนเลือกใช้ศัพท์และ โครงสร้างเองตามความเหมาะสม แล้วแสดงบทบาทสมมติแก้ปัญหา หรืออภิปราย เป็นต้น ตัวอย่าง เช่น

4.4.1 ให้สนทนากับเพื่อนเกี่ยวกับการให้ความช่วยเหลือในการถามทิศทาง

4.4.2 ให้ฟังการสนทาระหว่างบุคคล 2 คน เกี่ยวกับการนัดหมาย จดลงในตารางเวลาแล้วให้จับคู่กันพูดกับเพื่อนว่าบุคคลทั้งสองว่างและไม่ว่างวันใด เวลาใด

4.4.3 ให้ผู้เรียนใช้การแก้ปัญหาโดยให้หัวข้อตามจุดมุ่งหมายที่จะสื่อสาร เช่น การให้เหตุผลในการโฆษณาสินค้า

4.4.4 ให้ผู้เรียนอภิปรายอย่างเสรี โดยให้ประเด็นอภิปราย ทั้งนี้การอภิปรายอย่างเสรีเป็นกิจกรรมสำหรับผู้เรียนที่อยู่ในระดับที่สูงขึ้น

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อพัฒนาการสื่อสาร

นักภาษาศาสตร์ประยุกต์ได้จัดแนวคิดในการสอนให้สอดคล้องกับลักษณะธรรมชาติของภาษาตามความเชื่อทางด้านจิตวิทยา ภาษาศาสตร์ มานุษยวิทยา และสังคมวิทยาเป็น 4 แนวคิด ดังนี้

1. แนวคิดกลุ่มประจักษ์นิยม (Empiricist) หรือกลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มพฤติกรรมนิยม ประกอบด้วยแนวคิดที่สำคัญ ทิศนา แจมมณี (2548: 50) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์น ไคค์ เรียกว่าทฤษฎีการเชื่อมโยง (Connectionism Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวถึงการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus - S) กับการตอบสนอง (Response - R) โดยมีหลักเบื้องต้นว่า “การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยที่การตอบสนองมักจะออกมาเป็นรูปแบบต่าง ๆ หลายรูปแบบ จนกว่าจะพบรูปแบบที่ดี หรือเหมาะสมที่สุด เป็นกลุ่มที่รับแนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบพฤติกรรมนิยมที่เน้นการตอบสนองต่อสิ่งเร้า และแนวคิดทฤษฎีกลุ่มโครงสร้างที่เชื่อว่าภาษาเป็นเรื่องของนิสัยและความเคยชินประเด็นสำคัญของแนวคิดนี้ คือ

1.1 ภาษา คือภาษาพูด มิใช่ภาษาเขียน เพราะใช้ภาษานั้นเริ่มต้นจากการพูด เด็กจะเรียนรู้ภาษาพูดก่อนการเขียนแบบจากผู้ใหญ่ ในการสอนควรเริ่มสอนจากการฟัง-พูด ก่อน

1.2 ภาษาเป็นเรื่องของนิสัยและความเคยชินที่จะต้องมีการฝึกฝนจนสามารถใช้ภาษาได้อย่างอัตโนมัติ ในการสอนจึงควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกพูดเลียนแบบผู้สอนบ่อย ๆ จนจำและสามารถนำมาใช้พูดตอบได้

1.3 ภาษาแต่ละภาษามีโครงสร้างที่แตกต่างกัน ในการสอนจึงควรเตรียมบทเรียนทั้งในด้านการออกเสียง โครงสร้างทางไวยากรณ์ และจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาให้มาก โดยเฉพาะในส่วนที่แตกต่างกัน

2. แนวคิดกลุ่มเหตุผลนิยม (Rationalist) เป็นกลุ่มที่รับแนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นการปรับรูปแบบ โครงสร้างของความรู้ที่ติดตัวมา และแนวคิดจากทฤษฎีภาษาศาสตร์ กลุ่มไวยากรณ์ปริวรรต ที่เชื่อว่าเด็กมีความสามารถที่จะเข้าใจภาษาได้โดยไม่เคยได้ยินมาก่อน เนื่องจาก

ภายในสมองมีกลไกที่จะวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างกฎเกณฑ์การใช้ภาษาขึ้นได้ ประเด็นสำคัญของแนวคิดนี้คือ

2.1 ภาษาเป็นเรื่องกฎเกณฑ์ มนุษย์สามารถสร้างประโยคต่าง ๆ จากเกณฑ์ที่มีอยู่ขึ้นใช้ได้โดยไม่จำกัด ในการสอนจึงควรสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กฎเกณฑ์ของภาษาเพื่อจะได้มีพื้นฐานในการสร้างประโยคด้วยตนเอง

2.2 ไวยากรณ์ของทุกภาษามีลักษณะสากล มีโครงสร้างพื้นฐานคล้ายกัน กล่าวคือประโยคแต่ละประโยคสามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างได้ด้วยกฎการปริวรรต ในการสอนจึงควรสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ สามารถวิเคราะห์โครงสร้างของประโยคที่พบเห็นจนได้ความหมายที่แท้จริง

2.3 มนุษย์มีความสามารถที่จะเรียนรู้ได้ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลในการสอนจึงควรสอนให้ผู้เรียนได้เข้าใจภาษา มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับภาษาและการสื่อความหมายให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ก่อน แล้วจึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกแสดงออก

2.4 การเรียนรู้ภาษาเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล เป็นพฤติกรรมที่สะสมความรู้จนสามารถใช้ความรู้ที่แสดงออกทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพในการสอนจึงควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น ซักถามจนเกิดความเข้าใจ สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับสิ่งที่รู้แล้วเข้าเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ต่อไป และการเรียนรู้จะมีผลมากขึ้นหากได้เรียนในสิ่งที่มีความหมายต่อตนเอง

3. แนวคิดเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) เป็นแนวคิดที่เน้นความรู้ความสามารถในการติดต่อสื่อสารของบุคคลในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเชื่อว่าการเรียนรู้ภาษาเป็นลักษณะเฉพาะที่ติดตัวมา เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในสมอง และเชื่อว่าภาษาเป็นเรื่องของกฎเกณฑ์ มนุษย์จึงต้องมีความรู้ความสามารถทางภาษาก่อนที่จะแสดงพฤติกรรมทางภาษา ประเด็นสำคัญของแนวคิดนี้คือ

3.1 ความรู้ความสามารถทางภาษา (Linguistic Competence) เป็นศักยภาพทางภาษาของบุคคลก่อนจะใช้ภาษาในลักษณะที่ต้องการ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน แบ่งเป็น 2 ระดับคือความรู้เกี่ยวกับภาษาและความสามารถที่จะนำความรู้ความสามารถที่บุคคลมีอยู่มาใช้ให้เหมาะสมกับบุคคลและกาลเทศะ หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้

3.2 การแสดงพฤติกรรมทางภาษา (Linguistic Approach) เป็นการนำความรู้ความสามารถทางภาษาที่บุคคลมีอยู่มาใช้ให้เหมาะสมกับบุคคลและกาลเทศะ หรือสถานการณ์ที่

เกิดขึ้น การแสดงพฤติกรรมทางภาษานี้จะสะท้อนถึงระดับความรู้ความสามารถของบุคคลในการสอนตามแนวคิดการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เน้นปฏิสัมพันธ์ในการใช้ภาษาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้เกี่ยวกับการนำภาษาไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม คล่องแคล่ว สามารถสื่อความหมายได้ตามความต้องการ ผู้สอนจึงควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียน ได้ฝึกการใช้ภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ ใกล้เคียงกับชีวิตจริง

4. แนวคิดกลุ่มมานุษยนิยม (Humanistic Approach) เป็นกลุ่มที่รับแนวคิด เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบมานุษยนิยม ที่เน้นความสำคัญของผู้เรียนในแง่อารมณ์ ความรู้สึก คือ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีถ้าอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เป็นอิสระได้เรียนในสิ่งที่ตรงกับความต้องการ ความสนใจผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทไปเป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน จัดสภาพห้องเรียนกิจกรรม และสื่อที่จะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย เป็นตัวของตัวเอง ไม่กังวลกับสถานการณ์การเรียน ประเด็นสำคัญของแนวคิดนี้คือ

4.1 ให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจตนเองยอมรับตนเอง และสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างอิสระ ลดการปกป้องตัวเอง

4.2 จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ให้มีบรรยากาศแห่งการยอมรับที่ผู้เรียนรู้สึกปลอดภัยจากการล้มเหลว การถูกลงโทษ คำวิจารณ์ การแข่งขัน และร่วมแลกเปลี่ยนความรู้สึก ความสนใจ ความจำ จินตนาการ

4.3 เลือกกิจกรรมและสื่อที่ใช้ในห้องเรียนให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วม เป็นกิจกรรมที่มีความหมายและเป็นประโยชน์ในการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน

4.4 ในการดำเนินกิจกรรม ผู้สอนต้องช่วยให้ผู้เรียน ได้แสดงออกด้านภาษาให้มากที่สุด เช่น เลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับความรู้ด้านภาษาของผู้เรียน กิจกรรมที่สนุกสนาน และผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ อย่างไรก็ตามทั้งผู้เรียน เจ้าของภาษา และสถานการณ์ใช้ภาษาเกี่ยวข้องกับกระบวนการ

จากการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาเพื่อพัฒนาการสื่อสารสรุปได้ว่าภาษานั้นเริ่มต้นจากการพูด เด็กจะเรียนรู้ภาษาพูดก่อน ในการสอนควรเริ่มสอนจากการฟัง-พูดก่อน สอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กฎเกณฑ์ของภาษาเพื่อจะได้มีพื้นฐานในการสร้างประโยคด้วยตนเอง เน้นความรู้ความสามารถในการติดต่อสื่อสารของบุคคลในสถานการณ์ต่าง ๆ เน้นปฏิสัมพันธ์ในการใช้ภาษาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้เกี่ยวกับการนำ

ภาษาไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม คล่องแคล่ว สามารถสื่อความหมายได้ตามความต้องการ

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดนโยบายเร่งรัดการปฏิรูปการศึกษา โดยยึดหลักคุณธรรม นำความรู้มาสร้างความตระหนักและสำนึกถึงคุณค่าของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ความสามานฉันท์ สันติวิธี วิถีประชาธิปไตยพัฒนาคนโดยใช้คุณธรรมเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความร่วมมือของสถาบันครอบครัว ชุมชน สถาบันศาสนา และสถาบันการศึกษาเพื่อพัฒนาเยาวชนให้เป็นคนดี มีความรู้และอยู่ดีมีสุข

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีแนวทางการส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ประการ ได้แก่

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

ความหมายของคุณลักษณะ

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ให้ความหมายไว้ว่า

คุณลักษณะ หมายถึง เครื่องหมายหรือสิ่งที่ชี้ให้เห็นความดีหรือลักษณะประจำตัวชัดเจน

พึง หมายถึง ควร, ต้อง

ประสงค์ หมายถึง มุ่งหมาย, ต้องการ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หมายถึง ลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน อันเป็นคุณลักษณะที่สังคมต้องการในด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก (กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและประเมินผล สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา 2548: 2) ซึ่งสอดคล้องกับ Gholar, (อ้างถึง

ในฉันท ชาติทอง 2553: 162) ที่กล่าวว่าคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ทั้งที่ทางการและไม่เป็นทางการมุ่งพัฒนาความคิด ความเชื่อ ค่านิยม และพฤติกรรมที่ดีในบุคคลเพื่อสร้างสรรค์สังคมที่ดี

สรุปได้ว่าคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หมายถึง สิ่งที่มีเป้าหมายหรือต้องการให้เกิดขึ้นโดยมุ่งพัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ทำให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นคุณลักษณะภายในของบุคคลซึ่งเกี่ยวข้องกับสังคม อารมณ์ ความรู้สึก ที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมตามที่สังคมต้องการ ประกอบด้วย คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม ซึ่งเกิดจากการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ รวมทั้งการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โครงการ/กิจกรรมอื่น ๆ ที่สถานศึกษาจัดขึ้น ทั้งนี้สถานศึกษาสามารถเลือกใช้แนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้อย่างหลากหลาย (กระทรวงศึกษาธิการ, แนวทางการพัฒนาการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551)

1. ทฤษฎีพัฒนาการทางการรู้การคิดของเพียเจต์

ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม (2551 : 15-18) ได้สรุปว่า สติปัญญา หรือ ความสามารถในการรู้คิดเป็นพื้นฐานของการมีคุณธรรมจริยธรรม เนื่องจาก ผู้มีคุณธรรมจริยธรรมสูง มักเป็นผู้ที่สามารถคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณ และสามารถคาดการณ์เกี่ยวกับสาเหตุและผลของการกระทำได้ นักวิชาการทางจิตวิทยาที่ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางการรู้ การคิด คือ Jean Piaget ได้เสนอพัฒนาการทางการรู้การคิดไว้ 4 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 ขั้นระยะการเคลื่อนไหวสัมผัส (the sensorimotor stage) เป็นช่วงของเด็กแรกเกิด ถึงอายุ 2 ขวบ จะมีพัฒนาการที่เกี่ยวข้องกับความคงที่ของวัตถุ โดยจะเริ่มรับรู้ว่าวัตถุที่หายไปจากสายตาของตนยังคงเป็นวัตถุเดิมและไม่ได้หายไปไหน เช่น เมื่อเอากระดาษมาคั่นของเล่นที่เด็กกำลังเล่นอยู่ เด็กจะปิดกระดาษเพื่อหาของเล่น แสดงว่าเด็กมีความเข้าใจเกี่ยวกับการคงอยู่ของวัตถุ ในช่วงนี้จะเกิดกระบวนการ 2 ประเภท คือ

1) การดูดซึม (assimilation) เป็นการรับรู้เข้าสู่โครงสร้างเดิมและเข้าสู่ระบบเดิม เป็นการปรับสภาพแวดล้อมให้เข้ากับการรู้คิดของตน และปฏิเสธสิ่งที่ไม่เข้ากับการรู้คิดของตน

2) การปรับเปลี่ยน (accommodation) เป็นการปรับความคิดหรือปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ เกิดการยอมรับประสบการณ์ใหม่ กระบวนการทั้งสองจะทำให้บุคคลเกิดความสมดุล (equilibration)

1.2 ขั้นก่อนปฏิบัติการ (the preoperational stage) เป็นช่วงของเด็กอายุ 2-7 ขวบ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน

1) ส่วนแรกปรากฏในเด็กอายุ 2-4 ขวบ เด็กจะมีพัฒนาการทางสรีระมากขึ้นและสามารถสำรวจสภาพแวดล้อมได้มากขึ้น เรียนรู้คำและพฤติกรรมใหม่ๆ แต่มีความคิดและพฤติกรรมที่เด่น คือ ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (egocentric) เด็กเชื่อว่าสิ่งที่ตนเห็น ตนเข้าใจนั้น คนอื่น ๆ ก็จะเห็นและเข้าใจอย่างที่ตนเห็นและตนเข้าใจในช่วงนี้เด็กจะมีการเลียนแบบผู้ปกครองมากไม่ว่าจะเป็นคำพูด ท่าทาง กิริยามารยาทและพฤติกรรม

ในช่วงกระบวนการ assimilation เป็นกระบวนการที่ใช้มาก โดยเมื่อเด็กเล่น เด็กจะเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบข้างมากขึ้น รวมทั้งกระบวนการ accommodation เช่น การเลียนแบบจะช่วยพัฒนาสติปัญญาของเด็กจากการเรียนรู้ทางสังคม

2) ส่วนที่สองปรากฏในเด็กอายุ 4-7 ขวบ เป็นขั้นความคิดแบบอัตสัมฤทธิ์ (initiative thought) เด็กจะลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางลง จากการเรียนรู้สิ่งแวดล้อม เด็กอาจยังแยกไม่ออกระหว่างความเพื่อฝันหรือนิทานกับความเป็นจริง ช่วงนี้พัฒนาการทางความคิดเริ่มมีมากขึ้น

1.3 ขั้นปฏิบัติการแบบรูปธรรม (the stage of concrete operations) ปรากฏในเด็กอายุ 5-10 ขวบ มีความคิดที่จัดเป็นระบบมากขึ้น สามารถคิดทวนกลับและมีสิ่งกัปในเชิงของมวลสาร ปริมาตร และน้ำหนัก

1.4 ขั้นปฏิบัติการแบบระบบ (the stage of formal operations) เป็นความสามารถในการคิดแบบสมมติและการคิดเป็นเหตุเป็นผล โดยมีลักษณะระบบคิดเป็น 3 ประการคือ

1) การสร้างการทวนกลับความคิดเกี่ยวกับความจริงกับความเป็นไปได้ (thinking in possibilities) ผู้มีความสามารถในการคิดขั้นนี้ จะสามารถคิดสลับไปมาระหว่างความจริงกับความเป็นไปได้ ซึ่งเป็นความคิดสมมติ ผู้ที่มีพัฒนาการในขั้นนี้จะสามารถคิดในเชิงนามธรรมได้

2) ความคิดแบบตั้งสมมติฐานจากหลักที่กว้างกว่า (hypothetical-deductive thinking) ผู้ที่คิดในเชิงนามธรรมได้จะสามารถตั้งสมมติฐานได้ แล้วตรวจสอบสมมติฐานด้วยการทำวิจัย

3) การคิดถึงการคิด (thinking about thinking) ผู้ที่คิดในชั้นนามธรรมแบบระบบขั้นนี้จะสามารถคิดถึงความหมายความสำคัญ คติวิเคราะห์ และหาเหตุผลประกอบการคิดหรือการจินตนาการของตนเอง ซึ่งเป็นการสำรวจความคิดและการวิจารณ์ตนเองได้

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

โคลเบอร์ก ยึดถือ ทฤษฎีพัฒนาการทางการรู้การคิด ของเพียเจต์ เป็นหลักในการวัดพัฒนาการทางจริยธรรม และถือว่าพัฒนาการทางจริยธรรมเป็นผลของพัฒนาการทางปัญญา ซึ่งสรุปได้ดังนี้ (พิศพลิน เขียวหวาน และคณะ, 2556 : 3-5)

เด็กวัยแรกเกิด - 3 ขวบ ปัญญาความคิดอยู่ในขั้นต่ำเกินกว่าที่จะเข้าใจความถูกต้องของการกระทำ เมื่อเข้าสู่ระยะที่ 2 อายุ 2-7 ปี เริ่มที่จะเข้าใจเกี่ยวกับความถูกต้องของการกระทำ เมื่อเข้าสู่ระยะที่ 3 อายุ 7-12 ปี เด็กสามารถคิดตามหลักเหตุผลได้ แต่จำกัดอยู่ในขอบเขตของสิ่งที่ป็นรูปธรรม เช่น จัดประเภทให้เป็นระบบได้ และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะต่าง ๆ ของสิ่งที่ป็นรูปธรรมได้ เมื่อความคิดของเด็กในระยะที่ 2 และ 3 ยังจำกัดอยู่ในขอบเขตของการนึกคิดเอาเองและการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ป็นรูปธรรม ความคิดเกี่ยวกับความถูกต้อง-ผิดจึงจำกัดอยู่ในขอบเขตของสิ่งที่ป็นรูปธรรมเท่านั้น ไม่สามารถเข้าใจกฎเกณฑ์ของสังคมอย่างเป็นระบบ โคลเบอร์กจัดอยู่ในระดับที่ 1 คือ ระดับก่อนกฎเกณฑ์สังคม (preconventional level)

ผู้ที่สามารถคิดในเชิงเหตุผลนามธรรมได้ เป็นผู้ที่มีอายุประมาณ 12 ปีขึ้นไป สามารถเข้าใจบทบาทของบุคคล และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่าง ๆ ในสังคมอย่างเป็นระบบ จะตัดสินความถูกต้องของการกระทำของบุคคลต่าง ๆ ตามกฎเกณฑ์ของสังคมไทย ความเข้าใจเกี่ยวกับความถูกต้องในทำนองนี้จัดอยู่ในระดับที่ 2 คือ ระดับกฎเกณฑ์สังคม (conventional morality)

สำหรับผู้ที่สามารถคิดเชิงตรรกได้เป็นอย่างดีอาจจะพัฒนาการรับรู้ของตนเอง ในระดับที่สูงขึ้นไปอีก อยู่ในระดับที่ ๓ คือ ระดับสูงกว่ากฎเกณฑ์สังคม (postconventional morality) ซึ่งสามารถตัดสินความถูกต้องเหมาะสมตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของสังคม แล้วไตร่ตรองด้วยตนเองว่าถูกต้อง ผู้ที่สามารถตัดสินความถูกต้องของการกระทำในระดับสูงนี้ต้องอาศัยปัญญาความคิดระดับสูง และเป็นผู้ที่ช่างคิดช่างสังเกต ผู้ที่จะวิพากษ์กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ ต้องใช้เวลาอีกหลายปี จากเริ่มวัยรุ่นจนกระทั่งอายุอย่างน้อย 20 ปีจึงจะทำได้

ตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก แบ่งระดับพัฒนาการออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับที่ 1 ก่อนกฎเกณฑ์สังคม ระดับที่ 2 กฎเกณฑ์สังคม และระดับที่ 3 สูงกว่ากฎเกณฑ์สังคม ในแต่ละระดับ โคลเบอร์กยังแบ่งพัฒนาการออกเป็น 2 ชั้น รวมเป็น 6 ชั้น เรียงตามลำดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 : ก่อนกฎเกณฑ์สังคม (preconventional level)

ชั้นที่ 1 การลงโทษและการเชื่อฟัง (punishment–obedience orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- ต้องเชื่อฟัง ไม่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ที่มีการลงโทษ
- ไม่ทำความเสียหายแก่ชีวิตและทรัพย์สิน

ข. เหตุผล

- เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ

ชั้นที่ 2 เอกบุคลิกนิยม การตอบสนองความต้องการ และการชำระแลกเปลี่ยน (instrumental relativist orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- ทำตามกฎเกณฑ์เพื่อเกิดประโยชน์แก่ตนเองในปัจจุบัน
- ทุกคนทำในสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของตน
- ความยุติธรรมในการชำระแลกเปลี่ยน

ข. เหตุผล

- การตอบสนองความต้องการของตนจำเป็นต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้อื่นด้วย

ระดับที่ 2 กฎเกณฑ์สังคม (conventional morality)

ชั้นที่ 3 ความคาดหวังทางสังคม ความสัมพันธ์ และการคล้อยตาม (good boy – nice girl orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- กระทำในสิ่งที่สังคมคาดหวัง
- มีความปรารถนาดีและอาทรต่อผู้อื่น
- ความไว้วางใจ ความภักดี ความเคารพ และความ

กตัญญู

ข. เหตุผล

- ต้องการเป็นคนดีในทรรศนะของตนและของบุคคล

ต่าง ๆ ในสังคม

- ต้องการรักษากฎเกณฑ์ต่าง ๆ ทางสังคมเพื่อรักษา

พฤติกรรมดีงามต่าง ๆ ให้คงอยู่

ขั้นที่ 4 ระบบสังคมและมโนธรรม (law and order orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- การปฏิบัติตามหน้าที่ของตน

- กฎหมายต้องเป็นกฎหมาย ยกเว้นในกรณีที่ขัดกับ

หน้าที่ทางสังคมอื่น ๆ

- การบำเพ็ญตนเป็นประโยชน์ต่อสังคม กลุ่ม หรือ

สถาบัน

ข. เหตุผล

- เพื่อให้สถาบันต่าง ๆ ของสังคมดำรงอยู่ต่อไป

- รักษา ระบบสังคมให้คงอยู่ ไม่พังทลาย

ระดับที่ 3 สูงกว่ากฎเกณฑ์สังคม หรือตามหลักการ (postconventional morality or principled level)

ขั้นที่ 5 สัญญาสังคมหรืออรรถประโยชน์และสิทธิส่วนบุคคล (social contract orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

ต่างกัน

- การเข้าใจว่าบุคคลในสังคมต่างมีค่านิยมและความเห็น

กันของบุคคลในสังคม

- การเข้าใจกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในสังคมว่าเกิดจากการตกลง

- การปฏิบัติตามสัญญาสังคม

ข. เหตุผล

- เพื่อประโยชน์และเพื่อพิทักษ์สิทธิของทุกคนในสังคม

- ความรู้สึกผูกพันต่อสัญญาสังคมกับบุคคลต่าง ๆ

ขั้นที่ 6 หลักการจริยธรรมสากล (universal ethical principle orientation)

ก. สิ่งที่ถูก

- ทำตามหลักการทางจริยธรรมที่ตนเองเลือกเอง

- กฎหมายและสัญญาสังคมที่ถูกต้องควรเป็นไปตาม

หลักการเหล่านี้

- เมื่อกฎหมายขัดกับหลักการเหล่านี้ จะต้องทำตาม

หลักการ

- หลักการที่ถูกต้องคือ หลักการสากลเกี่ยวกับความ

ยุติธรรม ซึ่งได้แก่ ความเสมอภาคในสิทธิของมนุษย์ และการเคารพในศักดิ์ศรีของมนุษย์

ข. เหตุผล

- หลักการจริยธรรมสากลเป็นสิ่งที่ถูกต้องตามหลัก

เหตุผล

การเกิดจริยธรรมตามทฤษฎีของโคลเบอร์กนั้น จริยธรรมหรือความเข้าใจเกี่ยวกับความถูกต้อง มิได้เกิดจากการเรียนรู้ มิได้เกิดจากสังคมแวดล้อม แต่เกิดจากการคิดไตร่ตรองตามเหตุผลของแต่ละบุคคล พัฒนาการของจริยธรรมเป็นผลของการสังเกต และการคิดไตร่ตรองของบุคคล ผู้ที่ไม่ชอบสังเกตหรือไม่ชอบที่จะคิดไตร่ตรอง พัฒนาการทางจริยธรรมก็ไม่เกิด แม้ว่าพัฒนาการทางปัญญาได้เข้าสู่ขั้นสูงแล้วก็ตาม ซึ่งโคลเบอร์กเชื่อว่า พัฒนาการเกิดเป็นขั้นๆ จากขั้น

หนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่งตามลำดับอย่างแน่นอนตายตัว (invariant) ดังนั้นจริยธรรมจึงพัฒนาเป็นขั้นๆ จากขั้นต่ำกว่าไปสู่ขั้นสูงกว่าทีละขั้น ไม่มีการข้ามขั้น ไม่มีการสลับขั้น และไม่ว่าบุคคลจะเติบโตในสังคมใดหรือนับถือศาสนาใด ย่อมมีลำดับขั้นการพัฒนาของจริยธรรมที่เหมือนกัน เรียกว่าทฤษฎีพัฒนาการเชิงโครงสร้าง (structural development theory) และทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญา (cognitive development theory)

3. ทฤษฎีทางด้านจิตพิสัยของ แครธวอลและคณะ

แครธวอลและคณะ (Kratwohl, Bloom and Masia อ้างถึงใน กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและประเมินผล, 2548: 4-6) ได้ลำดับการเกิดลักษณะนิสัยของบุคคล เป็น 5 ขั้น ดังนี้

3.1 ขั้นรับรู้ (receiving) เป็นการพัฒนาขั้นแรกสุด ขั้นนี้บุคคลจะมีความรู้สึกรับรู้ต่อสิ่งเร้าที่มากระทบต่อประสาทสัมผัสของเขา ซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นย่อย คือ

- 1) ขั้นรู้ตัว ได้แก่ การสังเกต รับรู้ความแตกต่างของสิ่งเร้า
- 2) ขั้นตั้งใจรับ ได้แก่ การมีความตั้งใจฝึฝ่ต่อสิ่งเร้าเฉพาะอย่างเริ่มสะสมความรู้หรือประสบการณ์ในสิ่งเร้าเฉพาะอย่างนั้นแล้วจึงยอมรับ
- 3) ขั้นการเลือกสรรสิ่งที่รับรู้ ได้แก่ การเลือกรับเฉพาะอย่าง เช่น สนใจอ่านเฉพาะบางเรื่อง สนใจตอบคำถามเฉพาะบางคำถาม

3.2 ขั้นตอบสนอง (responding) เป็นการพัฒนาการที่สูงขึ้นมาอีกขั้นหนึ่ง ในขั้นนี้บุคคลไม่เพียงรับรู้สิ่งเร้าเท่านั้น แต่จะเริ่มมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า 3 ลักษณะ คือ

- 1) ขั้นเต็มใจตอบสนอง เป็นการยินยอมปฏิบัติตามหลักการหรือกฎเกณฑ์และยอมรับในสิ่งที่รับรู้มา
- 2) ขั้นตั้งใจตอบสนอง เป็นขั้นที่บุคคลเริ่มอาสาที่จะเข้าร่วมปฏิบัติการกับผู้อื่น และอาจมีการพยายามหลีกเลี่ยงไม่ปฏิบัติในสิ่งที่ขัดกับสิ่งที่ตนรับรู้มา
- 3) ขั้นพอใจตอบสนอง เป็นขั้นที่บุคคลจะเกิดความพึงพอใจ หรือไม่พอใจต่อพฤติกรรม หรือการแสดงออกของผู้อื่นที่สอดคล้องหรือขัดแย้งกับสิ่งที่รับรู้มา เป็นการเลือกตอบสนองต่อสิ่งเร้า

3.3 ขั้นเห็นคุณค่า (valuing) เป็นขั้นที่บุคคลเริ่มเห็นคุณประโยชน์ของสิ่งที่รับรู้ และสิ่งที่ตอบสนองแล้ว เขาเริ่มยอมรับสิ่งที่ได้รู้มาว่า สิ่งใดมีความหมายต่อเขาและสิ่งใดไม่มีค่า ไม่มี ความหมายต่อเขา เขาจะแสดงออกด้วยพฤติกรรมต่าง ๆ ตามขั้นตอนการพัฒนาย่อย คือ

1) การยอมรับค่านิยม ได้แก่ พยายามเพิ่มพูนประสบการณ์ในสิ่งเรานั้น ๆ พยายามปฏิบัติ ตามบ่อยครั้งเข้า

2) การแสดงความนิยมในค่านิยม ได้แก่ การเข้าช่วยเหลือสนับสนุน ร่วมมือในกิจกรรมที่ ส่งเสริมสิ่งที่เห็นด้วย

3) การเข้าร่วมงาน ได้แก่ การเข้าไปร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มที่เขาเห็นคุณค่า และปฏิเสธ คัดค้าน โต้แย้ง หรือขัดขวางการปฏิบัติหรือพฤติกรรมที่เขาไม่เห็นคุณค่า

3.4 ขั้นจัดระบบ (organization) เมื่อบุคคลพัฒนาคุณลักษณะมาถึงขั้นนี้ เขาจะพยายาม ปรับตัวให้เข้ากับคุณลักษณะหรือพฤติกรรมที่เขายอมรับ และจะพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่าง ค่านิยม (value) ที่เขาเห็นคุณค่าหลาย ๆ อย่างพร้อม ๆ กัน พยายามจัดลำดับค่านิยมเหล่านั้น และ ปรับตัวให้เข้ากับสิ่งต่าง ๆ ที่เขายอมรับนั้น ขั้นนี้ประกอบด้วยขั้นย่อย 2 ขั้น คือ

1) ขั้นสร้างความเข้าใจในค่านิยม เขาจะแสดงออกโดยการเข้าร่วมกลุ่มอภิปราย ร่วมสร้าง แนวคิด เปรียบเทียบพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนั้น ๆ

2) ขั้นสร้างระบบค่านิยม เขาจะพยายามชักนำนักค่านิยมต่าง ๆ เขายอมรับ จัดลำดับ ค่านิยมเหล่านั้น สร้างแผน สร้างกฎเกณฑ์ ให้สอดคล้องกับสิ่งที่เขายอมรับ และระบบที่เขาสร้างขึ้น แล้วนำไปใช้กับตัวเอง หรือพยายามชักชวนให้ผู้อื่นยอมรับกับระบบนั้น

3.5 ขั้นเกิดกิจนิสัย (characterization) เป็นพัฒนาการที่ต่อจากขั้นจัดระบบ ซึ่งเป็นการ เริ่มต้นของการวางตัว หรือการยอมรับสิ่งที่บุคคลเห็นคุณค่ามาเป็นลักษณะเฉพาะตัว กล่าวคือ เมื่อ การจัดระบบสำหรับตัวเองเข้ารูปเข้ารอยแล้ว บุคคลก็จะยึดถือระบบที่จัดนั้นเป็นของตนเอง แล้ว ปฏิบัติหรือยึดถือต่อไปจนเกิดเป็นการแสดงออกโดยอัตโนมัติ หมายความว่าเมื่อใดก็ตามที่เขาอยู่ ในสถานการณ์ที่ต้องตอบสนองต่อสิ่งเร้า เขาก็จะตอบสนองในรูปแบบที่คงเส้นคงวาจนจัดได้ว่า เป็นลักษณะประจำตัวของเขาในที่สุด ขั้นเกิดกิจนิสัยสามารถแบ่งเป็นขั้นย่อย 2 ขั้น คือ

1) ขั้นสร้างข้อสรุป ได้แก่ การพยายามปรับปรุงระบบจนอยู่ในขั้นสมบูรณ์ในตัว ตามแนว หรือระบบที่ตนเองต้องการ

2) ชั้นกนิสัย ได้แก่ การแสดงออกอย่างสม่ำเสมอจนได้รับการยอมรับจากวงการหรือหมู่คณะว่าเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเขา ซึ่งเป็นเครื่องแสดงถึงการเกิดคุณลักษณะเฉพาะนั้น ๆ ของบุคคลแล้ว

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สุภัทรา จำปาเงิน (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องการอนุรักษ์ป่าไม้ในชุมชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ เกี่ยวกับการอนุรักษ์ป่าไม้ในชุมชนก่อนและหลังใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยหลังใช้กิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนใช้กิจกรรม นักเรียนมีความสามารถในการเป็นนักอนุรักษ์ได้ และนักเรียนมีความคิดเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ มีคุณค่า ทำให้เห็นประโยชน์ของการอนุรักษ์ป่าไม้ รวมทั้งสร้างจิตสำนึกที่ดีในการรักท้องถิ่น

อันธิกา วงษ์จำปา (2549) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีนิสัยรักการอ่านก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรม โดยทำผลงานอยู่ในระดับดี ได้แก่ สร้างใจความสำคัญของข่าว และการจัดทำขงคำถามสารานุกรม นักเรียนมีความสนใจ มีส่วนร่วมในการวางแผนทำงานและการแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรม มีการช่วยเหลือกัน รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม นอกจากนี้ นักเรียนมีความรู้สึที่ดีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน มีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน กระตือรือร้นที่ได้ปฏิบัติกิจกรรม

วิยะดา ชนสารมงคลกุล (2552 : 100) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของโรงเรียนประทุมนุสรณ์ ผลวิจัยพบว่า การพัฒนาผู้เรียนตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงโรงเรียนประทุมนุสรณ์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในระดับรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านเงื่อนไขความรู้ ด้านพอประมาณ ด้านภูมิคุ้มกันในตัวดี ด้านเงื่อนไขคุณธรรม และด้านความมีเหตุผลตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของโรงเรียนประทุมนุสรณ์ มีการนำแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในด้านต่างในระดับมาก สรุปได้ว่า ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน นักเรียนได้มีผลการเรียนรู้ที่สูงขึ้น รวมทั้งกิจกรรมชุมชนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และนักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่ดีต่อการจัดกิจกรรม

สาธิตา ลำภาทอง (2553) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน 2) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 3) ทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านสวนหลวง (รัตนวิจิตรพิทยาคาร) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุทสาคร จำนวน 40 คน ใช้แบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre Experimental Design) แบบหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนและหลัง (The One- Group Pretest-Posttest Design) 4) ประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เจตคติทางวิทยาศาสตร์และความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและใช้ความรู้วิทยาศาสตร์บนพื้นฐานความเป็นไทย 2) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สร้างขึ้นมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.59 /80.63 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 3) ผลการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 4) ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ในภาพรวม แผนที่ 8 ปัจฉิมนิเทศ มีคะแนนสูงสุด ระดับคุณภาพดี นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

กรรณา ฐูปแพ (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของโรงเรียนในสังกัด ปีการศึกษา 2555 จำนวน 128 โรงเรียน กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มแบบเจาะจง(Purposive Sampling) จากโรงเรียนที่จัดกิจกรรมมีผลการปฏิบัติงานผ่านการประเมินการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 41 โรงเรียนจำนวน 82 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นแบบนิเทศ ติดตาม ประเมินผล จำนวน 1 ชุด 2 ส่วนประกอบด้วยแบบสอบถาม (Questionnaire) การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยการ

วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) ที่ได้จากการสังเกต และการสัมภาษณ์ โดยการแยกข้อมูลอย่างเป็นระบบ ตีความหมาย เชื่อมโยงความสัมพันธ์ และสร้างข้อสรุปจากข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมได้ การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเบื้องต้น คือ การแจกแจงความถี่ (Frequency) การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย

กิ่งกมล ปิยมาดากุล (2557) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง สร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง สร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียน 2) พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง สร้างสรรค์ นาฏยลีลาอาเซียน 3) ทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง สร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียน และ 4) ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง สร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียน ในด้านผล การเรียนรู้ ความสามารถในการปฏิบัติสร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียน และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผลการวิจัย 1) ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า ผู้เกี่ยวข้องและนักเรียนเห็นความสำคัญและต้องการให้มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ นาฏยลีลาอาเซียน โดยมีครูผู้สอนจัดกิจกรรมและประเมินผล 2) ผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประกอบด้วย หลักการ เป้าหมาย คุณสมบัติผู้เรียน แนวการจัดกิจกรรม รูปแบบการจัดกิจกรรม คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์ โครงสร้าง การจัดกิจกรรม สื่อ การวัดและประเมินผล คำชี้แจง และแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 8 แผน 3) ผลการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า นักเรียนมีความรู้และสามารถปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียนเพิ่มมากขึ้น 4) ผลการประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ เรื่อง สร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียนหลังการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติสร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียน อยู่ในระดับดีมาก และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอยู่ในระดับมาก

ธีราภรณ์ ชูชื่น (2557) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ไทย-พม่าสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา 2) พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ไทย-พม่าสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา 3) ทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา 4) ประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เกี่ยวกับผลการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์ ความสามารถในการปฏิบัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดคนวมกานนท์ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 20 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 เป็นเวลา 20 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์ แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัตินาฏศิลป์สร้างสรรค์ไทย-พม่าสัมพันธ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที่แบบ One-Sample t-test และการวิเคราะห์เนื้อหา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สรุปได้ว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม การเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสม ค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง เพื่อการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ เห็นคุณค่าในการประกอบสัมมาชีพ รู้จักบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของสังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้าน

ปิยะนุช สุวรรณเทพ (2556) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยการจัดกิจกรรมการเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยผ่านกิจกรรมการเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัย 2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยกับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชาย – หญิง อายุ 4 -5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนวัดไผ่สามเกาะ (ปัญญาประชาสามัคคี) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 จำนวน 10 คน ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีการจับฉลากแบบไม่ใส่คืนใช้เวลาจัดประสบการณ์ 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 30 นาที เครื่องมือ

งานวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเล่นของไทยสำหรับเด็กปฐมวัย 2) แบบสังเกตพัฒนาการเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 การวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเล่นของไทยสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถส่งเสริมพัฒนาการตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ได้ในระดับร้อยละ 51.85 (8 มาตรฐาน 14 ตัวบ่งชี้) 2) พัฒนาการตามมาตรฐานคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยกับการจัดกิจกรรมการเล่นของไทยสำหรับเด็กปฐมวัยมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เสาวนีย์ ลอยอุดมโชค (2554) ได้ทำการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนประเสริฐธรรมวิทยา กรุงเทพมหานคร เพศชายและเพศหญิง มีอายุ 8-9 ปี แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน จำนวน 30 คน ด้วยการเลือกแบบเจาะจง โดยกลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมเป็นเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 50 นาที รวม 10 วัน เป็นการเตรียมความพร้อม 2 ชั่วโมงแรก เครื่องมือที่ใช้ในการการวิจัยรวบรวมข้อมูล คือ โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการและแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับจุดประสงค์ IOC เท่ากับ 1 ซึ่งต้องมากกว่าหรือเทียบเท่ากับ 0.5 วิเคราะห์เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคม โดยใช้ Dependent Sample t-test หรือ Paired Sample t-test กำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ปราณี แพรอัคร์ (2553 : 59-60) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลการเรียนรู้ เรื่อง การวัด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยเทคนิค STAD โดยประยุกต์ใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวัดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD โดยประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย 2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง การวัดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD โดยประยุกต์ใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD โดยประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนอนุบาลบางแพ จังหวัดราชบุรี จำนวน 28 คน แบบแผนการทดลอง เป็นแบบ One Group Pretest – Posttest Design

ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์ (2551) ได้พัฒนาผลการฝึกโปรแกรมการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ ของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น ระหว่างกลุ่มทดลองที่ฝึกด้วยโปรแกรมการละเล่นพื้นบ้านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งประกอบด้วย สถานีฝึก 6 สถานี และกลุ่มควบคุมที่เรียนกิจกรรมพลศึกษาในชั่วโมงเรียนปกติใช้เวลาในการฝึก 8 สัปดาห์ๆละ 3 วัน คือ วันจันทร์ พุธ และวันศุกร์ เวลา 14.30 – 15.30 น. โดยใช้แบบทดสอบสมรรถภาพทางกายของ AAHPERD ซึ่งประกอบด้วย 4 รายการ คือ รายการวิ่งระยะทาง 1 ไมล์ รายการองค์ประกอบของร่างกายโดยหาครรชนีมวลกาย รายการลุก-นั่ง 1 นาที และรายการนั่งงอตัวไปข้างหน้า กลุ่มตัวอย่างออกเป็นนักเรียนชายและหญิง 60 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน ทดสอบค่าที วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และเปรียบเทียบเป็นรายคู่ (Tukey) ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 ในรายการวิ่งระยะทาง 1 ไมล์ ลุก-นั่ง 1 นาที และรายการนั่งงอตัวไปข้างหน้าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ลำดับ .05 ส่วนรายการครรชนีมวลกาย ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ลำดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของกลุ่มทดลองก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 6 และ 8 ในรายการวิ่งระยะทาง 1 ไมล์ ลุก-นั่ง 1 นาที และรายการนั่งงอตัวไปข้างหน้าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ลำดับ .05 ส่วนรายการครรชนีมวลกาย(BMI) ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ลำดับ .05 3) ค่าเฉลี่ยสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของกลุ่มควบคุม ก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 6 และ 8 ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ลำดับ .05

เนาวรัตน์ แซ่ฮุ้น (2552) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย โรงเรียนชุมชนเทศบาลวัดป่าโมกษ์ เทศบาลตำบลป่าโมก จังหวัดอ่างทอง มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้คือ เด็กปฐมวัยชาย – หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552ของโรงเรียนชุมชนเทศบาลวัดป่าโมกษ์สังกัดเทศบาลตำบลป่าโมก อำเภอป่าโมก จังหวัดอ่างทอง

จำนวน 10 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย ในแต่ละช่วงสัปดาห์ มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคม ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม มีคะแนนพฤติกรรมโดยรวม เฉลี่ยเท่ากับ 1.43 และ 5.13 คะแนนด้านการช่วยเหลือ เฉลี่ยเท่ากับ 1.40 และ 5.30 ด้านการแบ่งปัน เฉลี่ยเท่ากับ 1.60 และ 5.10 คะแนนด้านการยอมรับผู้อื่น เฉลี่ยเท่ากับ 1.40 และ 5.00 แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยส่งเสริมให้เด็กปฐมวัย มีพฤติกรรมทางสังคมสูงขึ้นอย่างชัดเจน

งานวิจัยที่เกี่ยวกับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ

วาสนา อุตสาหะ (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมนันทนาการ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมนันทนาการ และ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อกิจกรรมนันทนาการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแซฟอุปถัมภ์ อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ได้มา โดยวิธีการเลือกแบบอาสาสมัคร (Volunteer Sampling) จำนวน 20 คน แผนการวิจัยเป็นแบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนและสอบหลัง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมนันทนาการ 2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็น วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test แบบ Dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา

พรสวรรค์ ขาวแร่ (2552) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการฟัง - พูดภาษาอังกฤษด้วยวิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพอกหนองแซ อำเภอยักษ์ทับทัน จังหวัดศรีสะเกษ การศึกษาค้นคว้าฉบับนี้มีความมุ่งหมายดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการฟัง-พูด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการด้วยวิธีการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทาง และ 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ทักษะการฟัง - พูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมายหลักที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านพอกหนองแซ อำเภอยักษ์ทับทัน จังหวัดศรีสะเกษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 18 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

(Purposive Sampling) ซึ่งมีวงจรปฏิบัติการศึกษาค้นคว้า 2 วงจร ดังนี้ วงจรที่ 1 ประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 และวงจรที่ 2 ประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 เพื่อปรับปรุงและพัฒนาทักษะฟัง-พูด ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาอังกฤษ การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีผู้ร่วมศึกษาค้นคว้า ได้แก่ ครูผู้สอนภาษาอังกฤษจำนวน 1 คนและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน 2) แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนแบบไม่มีโครงสร้าง 3) แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง และ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 15 ข้อ เทคนิคที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตแบบสัมภาษณ์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้น การตรวจผลงานจากการทำใบงานของนักเรียนในแต่ละแผน นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากแหล่งข้อมูลของผู้ศึกษาและผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าดังกล่าวมาวิเคราะห์ โดยใช้เทคนิคสามเส้าแล้วรายงานผล โดยใช้การบรรยายตามรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ศุภชัย ไพบูลย์วัน (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยต่อไปนี้ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน และความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนและบุคคลที่เกี่ยวข้องต้องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้มีการจัดกิจกรรมที่ใช้เพลง เทป และสถานการณ์สมมติ เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน เน้นให้นักเรียนได้ใช้ทักษะภาษาอังกฤษ จัดเนื้อหาของกิจกรรมให้ตอบสนองความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียน ใช้วิธีการวัดผลและประเมินผล โดยการสัมภาษณ์ การพูด และการทดสอบ 2) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย 4 แผนการจัดกิจกรรม แผนการจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพ 80.08 / 81.56 3) นักเรียนกล้าพูดและมีทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมในระดับดี 4) นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดกิจกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีทักษะการใช้ภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีบรรยากาศที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถทำงานกลุ่ม มีประโยชน์ต่อการเรียนภาษาอังกฤษและทำให้นักเรียนชอบภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

งานวิจัยต่างประเทศ

สแตนฟอร์ด (Stanford, 1990) ได้ศึกษาเรื่อง อิทธิพลของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนอกหลักสูตรที่มีต่อการพัฒนาของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ โดยประชากรในการวิจัยประกอบด้วยผู้นำนักศึกษาในมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ 2 แห่งในฟลอริดา คือ Florida State University and University of Florida ซึ่งวัด โดยแบบสำรวจกิจกรรมนักศึกษา (Student activities survey) โดยมีเพศและสถานการณ์พักอาศัยเป็นตัวแปรอิสระ ส่วนการพัฒนาของนักศึกษาด้านต่าง ๆ ที่ศึกษามี 3 ด้าน คือ การสร้างเป้าหมายที่ชัดเจน การพัฒนาสัมพันธภาพกับผู้อื่นอย่างมีวุฒิภาวะและความเป็นอิสระทางวิชาการ โดยใช้แบบวัดงานพัฒนาการและวิถีชีวิตใน 3 ด้าน ดังกล่าวเป็นเครื่องมือในการประเมินการพัฒนาของผู้นำนักศึกษา สถิติที่ใช้ในการทดสอบคำถามในการวิจัย คือ สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันและการถดถอยพหุคูณ ผลการวิเคราะห์ปรากฏว่าเมื่อแยกกลุ่มตามสถาบันพบว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระหว่างการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนอกหลักสูตรแบบไม่เป็นองค์กร การมีส่วนร่วมในกิจกรรมแบบไม่เป็นองค์กร และการสร้างเป้าหมายที่ชัดเจนในกลุ่มตัวอย่างจากมหาวิทยาลัยทั้งสองแห่ง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมนอกหลักสูตรแบบองค์กรมีความสำคัญอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการพัฒนาสัมพันธภาพกับผู้อื่นอย่างมีวุฒิภาวะในสถิติระหว่างการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนอกหลักสูตรแบบองค์กร หรือแบบไม่เป็นองค์กรกับความเป็นอิสระทางวิชาการ ในกลุ่มตัวอย่างจากมหาวิทยาลัยสองแห่ง เมื่อนำการถดถอยพหุคูณเข้ามาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อดูว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนอกหลักสูตรแบบองค์กรกับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมแบบไม่เป็นองค์กร หรือค่ารวมจาก 2 ค่านี้ สามารถทำนายการพัฒนาของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ ได้ดีกว่าหรือไม่ พบว่าค่า F มีนัยสำคัญทางสถิติด้านการสร้างเป้าหมายที่ชัดเจนในกลุ่มตัวอย่างจาก Florida State University เท่านั้น และในกลุ่มนี้พบว่าสัดส่วนของคะแนนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนอกหลักสูตรแบบองค์กร กับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมแบบไม่เป็นองค์กรมาทำนายร่วมกัน แต่เมื่อใส่ตัวแปรเพศและที่พักอาศัยเข้าไปในการวิเคราะห์ด้วย ผลปรากฏว่า ตัวแปรทั้ง 2 ตัวนี้ มีผลทางลบต่อข้อค้นพบที่เกิดขึ้นในการวิเคราะห์เบื้องต้น

แคททีรอลล์ (Catherall, 1980) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การประเมินผลความสามารถในการเลือกวิชาลูกเสือ ผลการวิจัยพบว่า การประเมิน โปรแกรมการจัดวิชาลูกเสือของสหรัฐอเมริกา ระหว่างโครงการนำร่อง 2 ปี ในพื้นที่ 2 แห่ง ของภาคตะวันตก เพื่อเป็นการกำหนดนโยบายหรือตัดสินใจว่าเด็กชาย 14-15 ปี ควรจะได้รับการจูงใจเข้าสู่การจัดวิชาลูกเสือ ซึ่งใช้วิธีที่สืบกันมา จากผลการศึกษา 3 ครั้งในระหว่างโครงการนำร่อง ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า วิชาการลูกเสือไม่ได้ขึ้นกับการ

รับสมาชิกใหม่หรือการรักษาสมาชิกให้คงอยู่ แต่ขึ้นอยู่กับการศึกษา การเร้าความสนใจต่อวิชา ลูกเสือมากกว่า

วิลเลียม ชาร์ล (William Charies ,1987 : 3499 A-3450 A) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษา กิจกรรมเสริมหลักสูตร โรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ของรัฐ โอคลามา จำนวน 478 คน เพื่อเปรียบเทียบและกาความสัมพันธ์เกี่ยวกับการร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรของนักเรียน โดยใช้แบบสอบถาม ผลการวิจัยว่า โรงเรียนส่วนใหญ่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมมาก นักเรียนส่วนใหญ่ได้เข้าร่วมกิจกรรมประเภทกีฬา ร่วมอภิปราย โต้วาทีและเป็นสมาชิกชุมนุม วิชาการต่าง ๆ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมักจะมีส่วนร่วมในการร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ แต่นักเรียนบางส่วนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมก็มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงเช่นกันกิจกรรมส่วนใหญ่ขาดงบประมาณ เวลา และการประเมินผลจากผู้บริหาร โรงเรียน

ฮาร์เจอร์ตี้ (Hargerty, 1970: 2401A) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาสภาพการจัดกิจกรรม นักเรียนใน โรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น รัฐมิชิแกน เพื่อศึกษาระเบียบวิธีการจัดกิจกรรมนักเรียน และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการการจัดกิจกรรมนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น รัฐมิชิแกน ได้รับการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมโรงเรียน และถือว่าเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการศึกษาแต่ลักษณะการดำเนินงานยังมีข้อบกพร่องอยู่ เช่น ผู้บริหารเป็นผู้ตัดสินใจ และวางนโยบายควบคุมในการบริหารด้านกิจกรรมนักเรียน แต่แนวโน้มในการจัดกิจกรรมนักเรียนจะประสบความสำเร็จถึงขั้นรวมวิชาการจัดกิจกรรมนักเรียนเข้าไว้ในหลักสูตรและเปิดชั้นเรียนพิเศษ

สรุป

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกระบวนการที่สร้างเสริมให้ผู้เรียนดึงศักยภาพของตนเอง ออกมาตามความถนัดและความสนใจ โดยมีการมุ่งเน้นตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม เพื่อให้เกิดผู้เรียนที่มีองค์รวมครบทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคมและเป็นกิจกรรมเพิ่มเติมจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่แบ่งเป็น 3 ประเภท 1. กิจกรรมแนะแนว 2. กิจกรรมชมรมหรือชุมนุม 3. กิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์และ รักษาดินแดน ช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จักตนเอง ค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง เห็นคุณค่าในการประกอบสัมมาชีพ เป็นผู้มีระเบียบวินัย ศีลธรรม จริยธรรม รู้จักบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ การบำเพ็ญ

ประโยชน์ให้ชุมชน สังคม และประเทศชาติ งานวิจัยที่เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร เป็นการนำกิจกรรมการเล่นที่บ้านเพื่อนำมาบูรณาการกับการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียน โดย ผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในรายวิชาชุมนุมภาษาอังกฤษ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมี ความสนใจ และดึงดูด เกิดแรงจูงใจในการเรียนชุมนุมภาษาอังกฤษ ให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ได้รับ ไปใช้ในสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่น บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่สามารถนำไปเชื่อมโยงได้กับในชีวิตประจำวันได้ อย่างเต็มความสามารถ โดยมีครูคอยเป็นผู้ให้คำแนะนำ ปรีกษา เพื่อตอบสนองความต้องการ ความ ถนัด และความสนใจของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง โดยดำเนินการขั้นตอนทั้ง 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอน ที่ 1 การวิจัย (Research) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนา กิจกรรม พัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการ สื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development) พัฒนา กิจกรรม พัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการ สื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research) การทดลองใช้กิจกรรม พัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการ สื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development) ประเมินผลและ ปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เป็นลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R & D) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ กลุ่มเดียวทดสอบหลัง (One - Shot Case Study) โดยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजีนอุปถัมภ์) โดยขั้นตอนการดำเนินการวิจัยมี 4 ขั้นตอนดังนี้

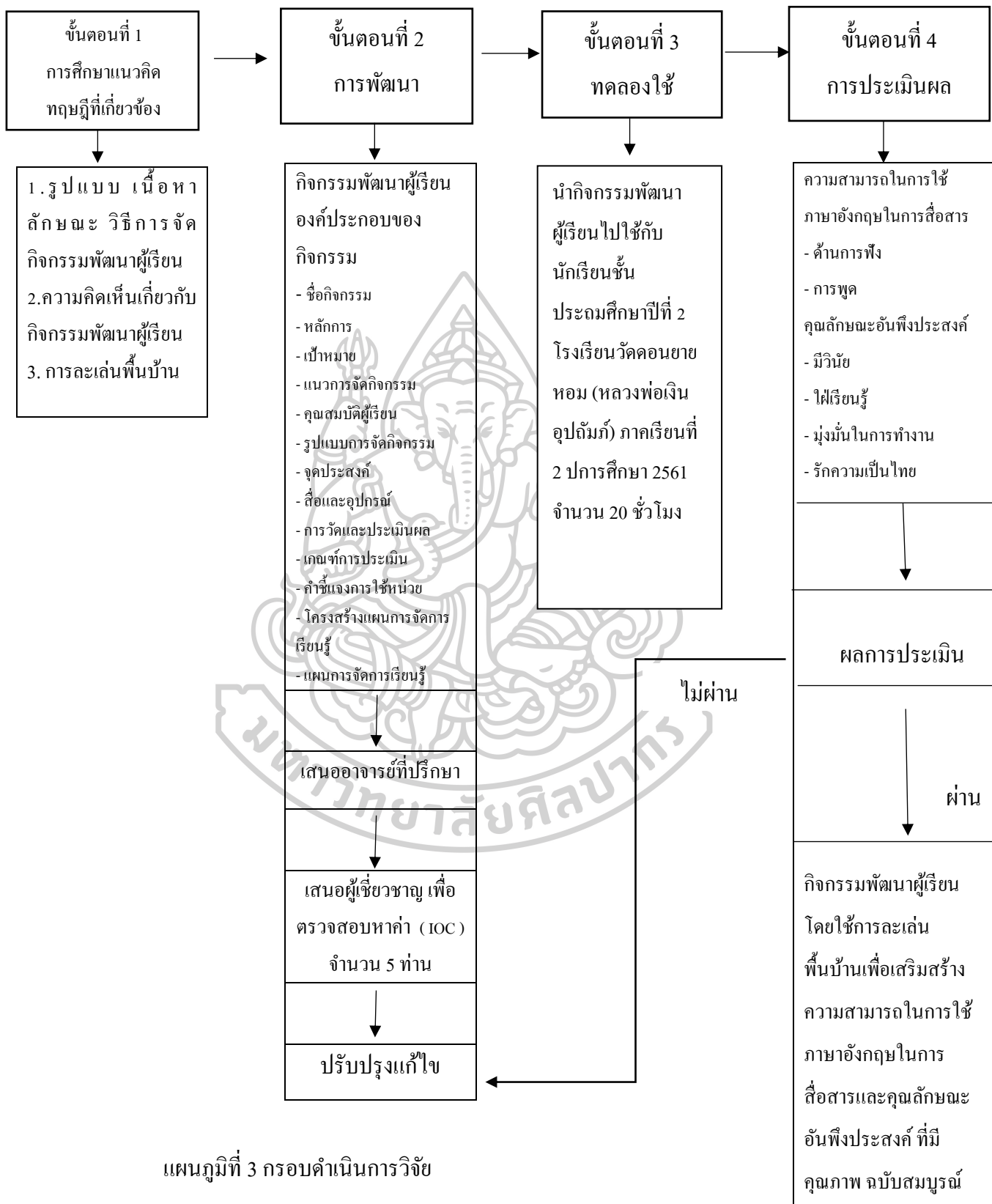
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development) พัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research) การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development) ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

กรอบดำเนินการวิจัย



แผนภูมิที่ 3 กรอบดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับความต้องการ ความคิดเห็น และศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

2. เพื่อนำข้อมูลพื้นฐานและความต้องการมาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คน โรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่อเงินอุปถัมภ์)

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

2. ศึกษาความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบ เนื้อหา ลักษณะ วิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยการตอบแบบสอบถาม

3. ศึกษาความคิดเห็นในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ครูวิชาการ ครูที่มี

ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และผู้ปกครอง เพื่อร่วมให้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบเนื้อหา วิธีดำเนินการ การจัดกิจกรรม สื่อและการวัดและประเมินผล โดยการใช้แบบสัมภาษณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยการใช้แบบสัมภาษณ์กับบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องซึ่งประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียนจำนวน 1 คน หัวหน้าฝ่ายวิชาการจำนวน 1 คน ครูผู้สอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 คน ครูที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 1 คน ผู้ปกครองจำนวน 2 คน และการใช้แบบสอบถามกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คน รวมทั้งสิ้น 38 คน โดยใช้เวลากลับรวบรวมข้อมูลดังกล่าว 2 สัปดาห์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured interview) จำนวน 1 ฉบับ ในเรื่องรูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์แบบที่มีโครงสร้างหรือแบบมาตรฐาน (Structured interview) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา ประสบการณ์การสอน สถานภาพการทำงาน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและความต้องการเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ รูปแบบ ลักษณะ เนื้อหา การวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จำนวน 5 ข้อ ประกอบด้วย 1) วัตถุประสงค์ของการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นเวลาจำนวน 20 ชั่วโมง ควรจะมีเนื้อหาอย่างไรจึงจะมีความเหมาะสมที่สุด 2) เนื้อหาที่นำมาจัดการเรียนรู้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ควรจะมีลักษณะอย่างไร 3) รูปแบบและลักษณะของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้อย่างไร 4) การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ควรมีวิธีในการวัดและประเมินผลอย่างไร 5) การละเล่นพื้นบ้าน

ประเภทใดที่นำมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

การสร้างแบบสัมภาษณ์

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบสัมภาษณ์โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังต่อไปนี้

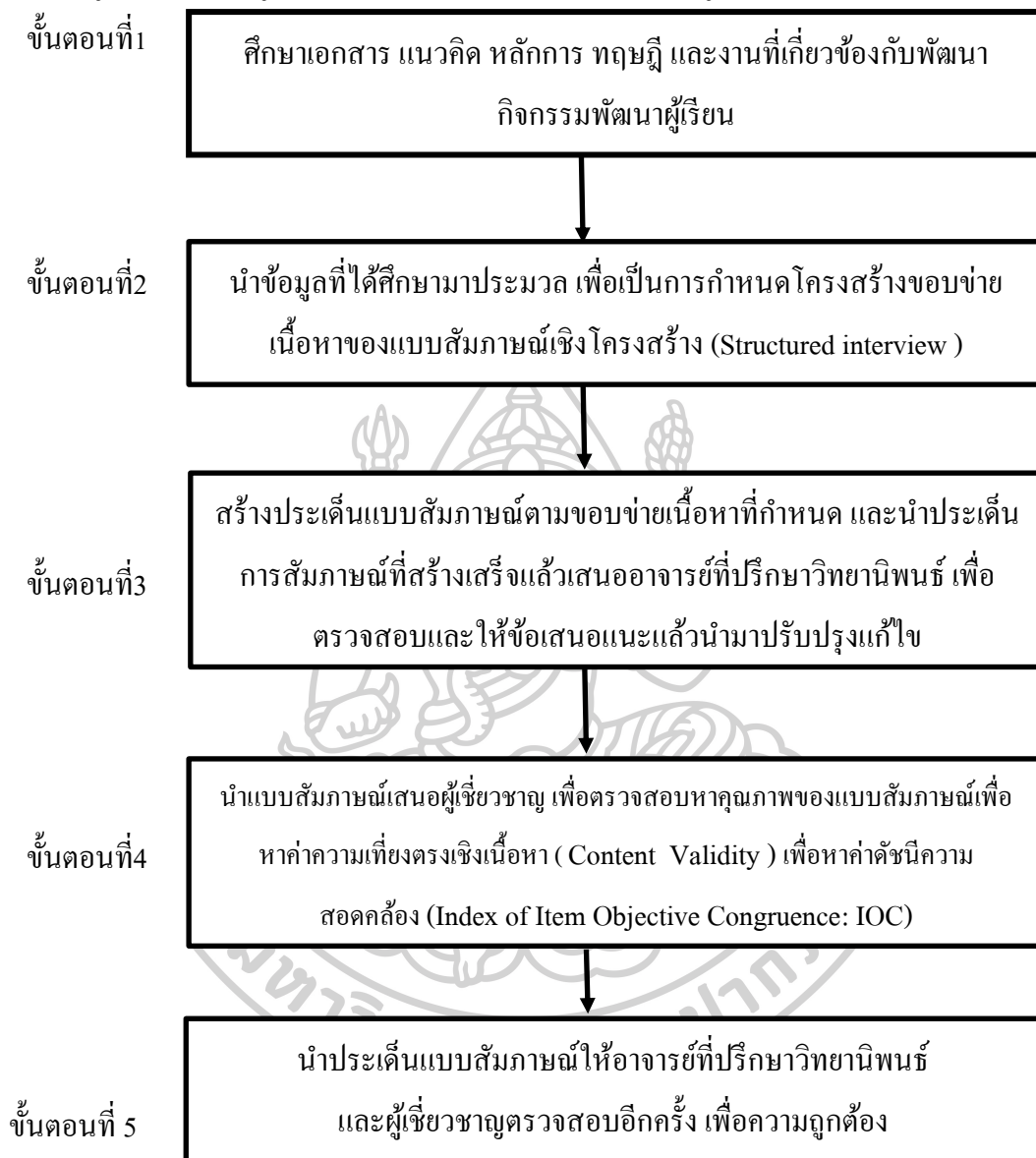
1. ศึกษาเอกสาร แนวคิด หลักการ ทฤษฎี และงานที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการผู้เรียน
2. นำข้อมูลที่ได้ศึกษามาประมวล เพื่อเป็นการกำหนดขอบข่ายเนื้อหาสาระของเครื่องมือ และขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
3. สร้างประเด็นแบบสัมภาษณ์ตามขอบข่ายเนื้อหาในพฤติกรรมบ่งชี้ที่กำหนด และนำประเด็นการสัมภาษณ์ที่สร้างเสร็จแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข
4. นำแบบสัมภาษณ์ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านเนื้อหาและด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบหาคุณภาพของแบบสัมภาษณ์เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2557) ดังต่อไปนี้

มีความเห็นว่า สอดคล้อง	กำหนดเป็น	+1
มีความเห็นว่า ไม่แน่ใจ	กำหนดเป็น	0
มีความเห็นว่า ไม่สอดคล้อง	กำหนดเป็น	-1

ถ้าดัชนีความสอดคล้องสูงกว่า .50 ขึ้นไป ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้

พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของแบบสัมภาษณ์ มีค่าระหว่าง 0.80-1.00 ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้ ข้อเสนอแนะที่ได้คือใช้คำถามที่ชัดเจน เข้าใจง่าย

5. นำประเด็นแบบสัมภาษณ์ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความถูกต้องและสมบูรณ์ของเครื่องมือก่อนนำไปใช้ ดังแผนภูมิที่ 4



แผนภูมิที่ 4 แสดงขั้นตอนการสร้างประเด็นแบบสัมภาษณ์

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขอนหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้เชี่ยวชาญในการจัดพัฒนา
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกิจกรรม เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้วิจัยกำหนดวัน เวลาที่จะสัมภาษณ์และแจ้งให้สัมภาษณ์ทราบล่วงหน้า

3. ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ โดยการแนะนำตนเอง พร้อมทั้งบอกวัตถุประสงค์การเก็บรวบรวมข้อมูลและปฏิบัติการสัมภาษณ์ตามขอบข่ายเนื้อหาที่กำหนดไว้จนเสร็จสิ้น

4. จัดเตรียมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเป็นลำดับต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อศึกษากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 1 ฉบับ โดยการวิเคราะห์สถานภาพและข้อมูลทั่วไปในตอนต้นที่ 1 ใช้ค่าร้อยละ (%) จากนั้นนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย และวิเคราะห์ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ ในตอนที่ 2 และตอนที่ 3 โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอแบบพรรณนาความเรียง

2.แบบสอบถาม (Questionnaire) จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบสอบถามความต้องการเกี่ยวกับลักษณะรูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป เช่น เพศ ระดับชั้น การละเล่นพื้นบ้านที่รู้จัก และเคยเล่นหรือไม่เคยเล่นการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 4 ข้อ ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหาของกิจกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 5 ข้อ ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

การสร้างแบบสอบถาม

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามโดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิด หลักการ ทฤษฎี และงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2. นำข้อมูลที่ได้ศึกษามาประมวลและกำหนดเป็นโครงสร้าง เนื้อหาสาระแล้วขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3. สร้างแบบสอบถามความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามขอบข่ายเนื้อหาที่กำหนดไว้ จากนั้นนำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อทำการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะแล้วนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขต่อไป

4. นำแบบสอบถามไปเสนอผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านภาษาอังกฤษและด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของเครื่องมือ โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาและลงความคิดเห็นและให้คะแนน เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังต่อไปนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความในแบบสอบถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความในแบบสอบถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความในแบบสอบถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

แล้วนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง

(Index of Item Objective Congruence: IOC) จากสูตร (มาเรียมนิลพันธุ์, 2557: 177)

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

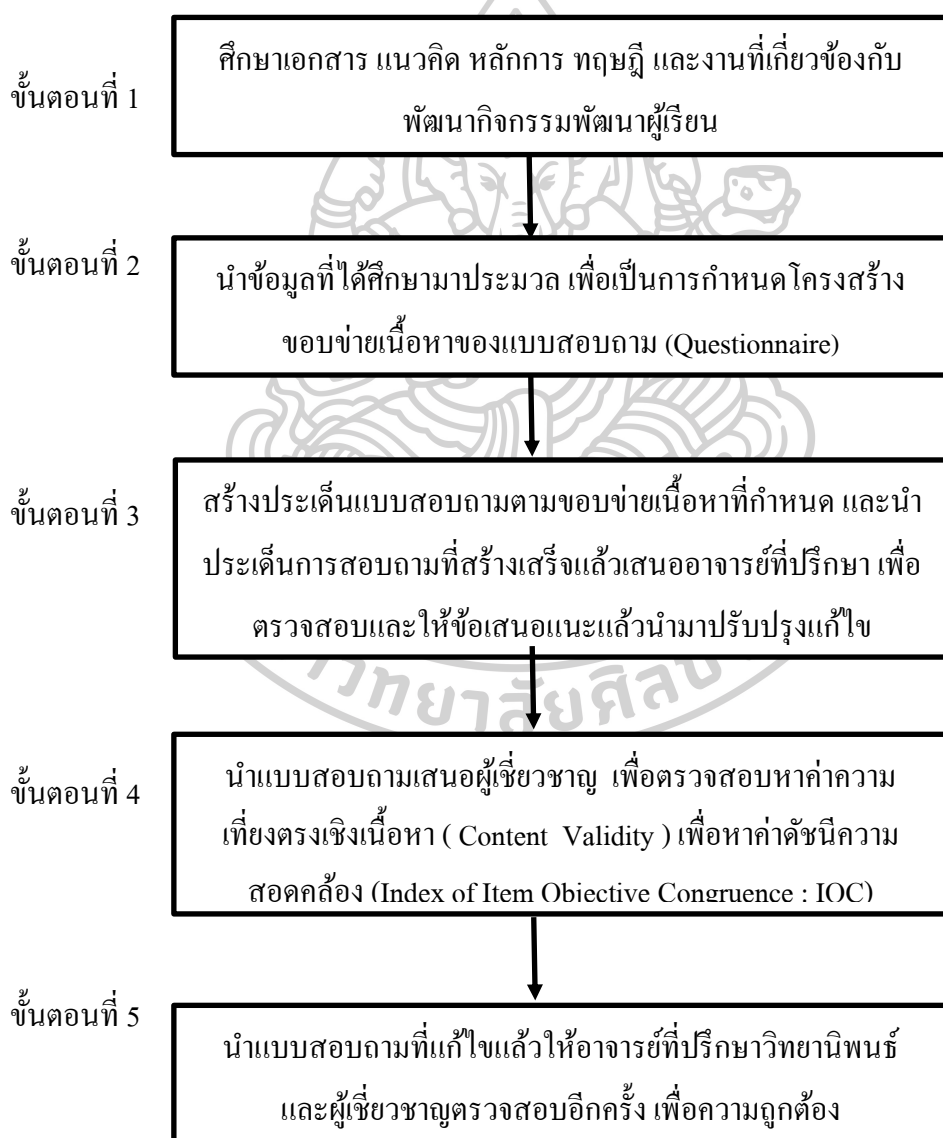
IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามในแบบสอบถาม

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่าดัชนี IOC ที่มีค่าตั้งแต่ 0.5-1.00 แสดงว่าข้อคำถามในแบบสอบถามมีความเหมาะสมสอดคล้อง (มาเรียม นิลพันธุ์, 2557: 177) พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) มีค่าเท่ากับ 0.92 ข้อเสนอแนะที่ได้คือ ปรับเนื้อหาให้กระชับ สอบสอบการใช้ภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง ปรับประเด็นการประเมินให้สอดคล้อง ใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย

5. นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขให้ประเด็นที่มีการแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความถูกต้อง และความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยก่อนนำไปใช้ ดังแผนภูมิที่ 5 ดังนี้



แผนภูมิที่ 5 แสดงขั้นตอนการสร้างประเด็นแบบสอบถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม

1. ทำหนังสือถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) เพื่ออนุญาตให้นักเรียนตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะรูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คน โดยมีการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ โดยบรรยากาศที่ไม่ตึงเครียด

3. ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยมีการอธิบายข้อความในแต่ละฉบับอย่างชัดเจนเพื่อให้ทำความเข้าใจที่ตรงกัน โดยใช้เวลาในการตอบแบบสอบถาม 60 นาที

4. รวบรวมข้อมูลแบบสอบถามกลับคืนมา และเพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis)

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

โดยวิเคราะห์เกี่ยวกับความต้องการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จำนวน 1 ฉบับ โดยวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ในตอนที่ 1 และวิเคราะห์ความคิดเห็นที่ 2 ด้วยค่าสถิติร้อยละ และข้อเสนอแนะในตอนที่ 3 ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 5 คน

วิธีดำเนินการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์จากข้อมูลพื้นฐานในตอนต้นที่ 1 คือ ชั้นศึกษาข้อมูลพื้นฐานมาใช้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน คือ 1) การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง 2) การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) การปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์จากข้อมูลพื้นฐานในตอนต้นที่ 1 จากการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากการศึกษาความคิดเห็นและความต้องการในด้านสาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การวัดและประเมินผล และข้อเสนอแนะต่าง ๆ แล้วดำเนินการวิเคราะห์การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การระดมสมองที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ฉบับร่างที่ประกอบด้วย 1) ชื่อกิจกรรม 2) หลักการ 3) เป้าหมาย 4) แนวการจัดกิจกรรม 5) คุณสมบัติผู้เรียน 6) รูปแบบการจัดกิจกรรม 7) จุดประสงค์ 8) สื่อและอุปกรณ์ 9) การวัดและประเมินผล 10) เกณฑ์การประเมิน 11) คำชี้แจงการใช้หน่วย 12) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 13) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 15 แผน และนำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่างเสนอให้ผู้ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียน ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ครูที่มีประสบการณ์การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้ปกครองและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบร่วมกันอีกครั้ง

2. การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง เมื่อทำการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ต้องมีการดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนก่อนนำไปทดลองใช้ โดยตรวจสอบด้านความเหมาะสมและความสอดคล้องขององค์ประกอบของโครงสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 สิ่งที่ต้องตรวจสอบคือ ส่วนประกอบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ได้แก่ 1) ชื่อกิจกรรม 2) หลักการ 3) เป้าหมาย 4) แนวการจัดกิจกรรม 5) คุณสมบัติผู้เรียน 6) รูปแบบการจัดกิจกรรม 7) จุดประสงค์ 8) สื่อและอุปกรณ์ 9) การวัดและประเมินผล 10) เกณฑ์การประเมิน 11) คำชี้แจงการใช้หน่วย 12) โครงสร้างการจัดกิจกรรม 13) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีแผนกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 15 แผน เป็นการพิจารณาว่ามีความเหมาะสมกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือไม่ และมีความสอดคล้องมากน้อยเพียงใด

2.2 ผู้ตรวจสอบคุณภาพกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนไปตรวจสอบก่อนนำไปทดลองใช้ โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้อง แล้วจึงให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่

2.2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาขึ้นว่ามีความเหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือไม่ และตรวจสอบหน่วยการเรียนรู้ว่ามีความสอดคล้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือไม่

2.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ ตรวจสอบเกี่ยวกับความถูกต้องของเนื้อหาและระยะเวลาในการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมและวัฒนธรรม ตรวจสอบเกี่ยวกับความถูกต้องของเนื้อหาและระยะเวลาในการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.2.4 ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์และเน้นที่การปฏิบัติ ตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องในการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.2.5 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล ตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องของการประเมินผลการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพ คือ แบบประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความสอดคล้องของวัตถุประสงค์และองค์ประกอบของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล นำเครื่องมือที่สร้างขึ้น พร้อมทั้งกิจกรรมพัฒนาฉบับร่างให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของโครงร่างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ มาตรฐานประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดคะแนนในการพิจารณาผู้เชี่ยวชาญเป็น 5, 4, 3, 2 และ 1 ดังนี้

คะแนน 5 คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีคุณภาพมากที่สุด

คะแนน 4 คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีคุณภาพมาก

คะแนน 3 คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีคุณภาพปานกลาง

คะแนน 2 คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีคุณภาพน้อย

คะแนน 1 คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีคุณภาพน้อยที่สุด

ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ประเมินเล่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยคะแนนมีค่าเท่ากับ 4 คือ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีคุณภาพมาก ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence

: IOC) มีค่าระหว่าง 0.80-1.00 ข้อเสนอแนะคือ ควรเปลี่ยนวิธีการสอนให้มีความหลากหลาย เช่น ใช้การสาธิต แทนการใช้วีดิทัศน์

3) การปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่าง นำผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนฉบับร่างของผู้เชี่ยวชาญมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 15 แผน โดยแผนที่ 1- 5 ใช้เวลาแผนละ 2 ชั่วโมง แผนที่ 6- 15 ใช้เวลาแผนละ 1 ชั่วโมง รวมเป็น 20 ชั่วโมง เพื่อประกอบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิดของรูปแบบ แนวทาง ขั้นตอนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3. วิเคราะห์จุดประสงค์ เนื้อหา เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

4. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา มีองค์ประกอบดังนี้ 1) สาระสำคัญ 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) สาระการเรียนรู้ 4) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล 7) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหาและการละเล่นพื้นบ้านที่นำมาใช้ในกิจกรรมการสอนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยการใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
1	Greeting (การทักทาย)	<p>วิธีข่าวสาร</p> <p>ให้นักเรียน กล่าวทักทายอย่าง เป็นทางการหรือ รูปแบบอื่น ๆ ให้มี ความหลากหลาย รูปแบบตามที่ได้ เรียนรู้มาในระหว่าง การปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นวิธี ข่าวสารเมื่อลอดเข้า ซุ้มสะพานให้ผู้เล่นที่ ละคนกล่าวคำ ทักทายและผู้เป็น สะพานกล่าวขานรับ การทักทาย ผู้เล่นคน ใดไม่สามารถพูด หรือตอบได้ให้คัด ออก แล้ววนไปเรื่อย ๆจนเหลือคนสุดท้าย เป็นผู้ชนะ</p>	<p>มีวินัย</p> <p>ใฝ่เรียนรู้</p> <p>มุ่งมั่นในการ ทำงาน</p> <p>รักความเป็นไทย</p>	<p>การทักทายมี 2 รูปแบบ ได้แก่</p> <p>1. การทักทายอย่างเป็นทางการ เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Good morning ✓ Good afternoon ✓ Good evening ✓ Good night <p>2. การทักทายอย่างไม่เป็น ทางการ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hello ✓ Hi ✓ Hey 	2

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
2	Nouns (คำนาม)	<p>มอญซ่อนผ้า</p> <p>ให้นักเรียนได้เรียนรู้คำนามและประเภทของคำนามเมื่อเรียบร้อยแล้วจึงให้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วงและมีผู้เป็นคนถือผ้าบัตรคำนามจำนวน 1 คน แล้วให้ร้องเพลงประกอบการละเล่นเมื่อเพลงหยุดลง ผ้าบัตรคำนามวางไว้ที่ผู้ใดให้ตอบประเภทของคำนามและฝึกออกเสียงคำศัพท์พร้อมกันอย่างถูกต้อง</p>	<p>มีวินัย</p> <p>ใฝ่เรียนรู้</p> <p>มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>รักความเป็นไทย</p>	<p>Nouns คือ คำนามที่ใช้เรียกสิ่งต่าง ๆ ทั้ง คน สัตว์ พืช สิ่งของ สถานที่และอื่น ๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ คำนามคน เช่น mother, father, man, girl and boy ○ คำนามสัตว์ พืช และสิ่งของ เช่น ant, fish, tree, rose, pencil, chair and fan ○ คำนามสถานที่ เช่น school, bank, house, hospital and canteen <p>คำนาม แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คำนามทั่วไป (Common noun) ใช้เรียกสิ่งทั่วไป 2. คำนามเฉพาะ (Proper noun) ใช้เรียกชื่อเฉพาะ เช่น ชื่อคน ชื่อประเทศ เป็นต้น 	2

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
3	Singular noun (คำนามเอกพจน์)	<p><u>มอญซ่อนผ้า</u></p> <p>ให้นักเรียนได้ เรียนรู้ คำนาม เอกพจน์ เมื่อ เรียบร้อยแล้วจึงให้ ปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้าน มอญซ่อนผ้า โดยให้ ทุกคนนั่งเป็น วงกลม 1 วงและมีผู้ เป็นคนถือผ้าบัตร คำนามเอกพจน์ จำนวน 1 คน แล้ว ให้ร้องเพลง ประกอบการละเล่น เมื่อเพลงหยุดลง ผ้า บัตรคำนามเอกพจน์ วางไว้ที่ผู้ใดให้ตอบ คำนามเอกพจน์ที่ได้ ว่ามีกฎการใช้ อย่างไรและต้องใช้ อะไรนำหน้าบ้าง รวมไปถึงฝึกออก เสียงคำศัพท์พร้อม กันอย่างถูกต้อง</p>	<p>มีวินัย</p> <p>ใฝ่เรียนรู้</p> <p>มุ่งมั่นในการ ทำงาน</p> <p>รักความเป็นไทย</p>	<p>คำนามเอกพจน์ คือ เป็นการใช้เรียกนามคน เดียว สิ่งเดียว กฎการใช้คำนามเอกพจน์ คือ ไม่เติม s และต้องมี a / an / the นำหน้า เช่น an egg ไข่ใบหนึ่ง an orange ส้มใบหนึ่ง a box กล่องใบหนึ่ง a man ชายคนหนึ่ง</p>	2

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
4	Plural noun (คำนามพหูพจน์)	<p><u>มอญซ่อนผ้า</u> ให้นักเรียนได้ เรียนรู้ คำนาม พหูพจน์ เมื่อ เรียบร้อยแล้วจึงให้ ปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้าน มอญซ่อนผ้า โดยให้ ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วง และมีผู้เป็นคน ถือผ้าบัตรคำนาม พหูพจน์จำนวน 1 คน แล้วให้ร้องเพลง ประกอบการละเล่น เมื่อเพลงหยุดลง ผ้า บัตรคำนามพหูพจน์ วางไว้ที่ผู้ใดให้ตอบ คำนามพหูพจน์ที่ได้ ว่าต้องเติมอะไรตาม กฎการใช้ รวมไปถึง ฝึกร้องเสียงคำศัพท์ พร้อมกัน อย่าง ถูกต้อง</p>	<p>มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย</p>	<p>คำนามพหูพจน์ คือ เป็น การใช้นามหลายคน หลายสิ่ง กฎการใช้คำนามพหูพจน์ คือ เติม s, es หรือเปลี่ยนรูป และ ต้องไม่มี a / an นำหน้า เช่น eggs ไข่หลายใบ oranges ส้มหลายใบ boxes กล่องหลายใบ the men ชายหลายคนนั้น</p>	2

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา								
5	Using “a, an” (การใช้ a, an)	<p>งูกินหาง ให้นักเรียน แบ่งเป็น 2 ทีมคือ พองกับแมงตาม กติกากองงูกินหาง โดยให้แต่ละทีมถือ บัตรคำของคำนามที่ ครูกำหนดให้ แล้ว ในระหว่างจ การละเล่นพื้นบ้านง ูกินหางให้นักเรียน ทีมแรกคือพอง ค ูบัตรคำจากฝ่ายตรง ข้ามพร้อมกับออก เสียงตามที่ได้เห็น พร้อม ๆ กันทั้งทีม ถ้าคำนามขึ้นต้นด้วย พยัญชนะต้องใช้ a (อะ) แต่ถ้าคำนาม ขึ้นต้นด้วยสระ (a, e, i, o, u) ให้ใช้ an (แอน) แล้วสลับกัน ไปมาจนครบ ทีม ไหนได้คะแนน มากกว่าถือว่าเป็นผู้ ชนะ</p>	<p>มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็น ไทย</p>	<p>A และ an คือ คำนำหน้าคำนาม (articles) เป็นคำง่าย ๆ แต่มี ความสำคัญ ช่วยในการสังเกตว่า คำที่ตามมาคือ คำนาม และช่วย ขยายความหมายให้คำนามนั้น ๆ ว่าไม่ซ้ำเฉพาะ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A, an เป็นคำนำหน้านาม ที่ไม่ซ้ำเฉพาะ ● ใช้กับคำนามเอกพจน์ เท่านั้น ● ใช้ขยายคำนามให้มี ความหมายเป็น คนใด คนหนึ่ง สิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตัวใดตัวหนึ่ง ฯลฯ ไม่ซ้ำ เฉพาะว่าเป็นคนใด สิ่ง ใด ● ถ้าคำนามขึ้นต้น พยัญชนะต้องใช้ a ● ถ้าคำนามขึ้นต้นด้วย สระ (a, e, i, o, u) ใช้ an <p><u>ตัวอย่างเช่น</u></p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: left;"><u>A + พยัญชนะ</u></td> <td style="text-align: right;"><u>An + สระ</u></td> </tr> <tr> <td>A box</td> <td>An ant</td> </tr> <tr> <td>A dog</td> <td>An egg</td> </tr> <tr> <td>A man</td> <td>An orange</td> </tr> </table>	<u>A + พยัญชนะ</u>	<u>An + สระ</u>	A box	An ant	A dog	An egg	A man	An orange	2
<u>A + พยัญชนะ</u>	<u>An + สระ</u>												
A box	An ant												
A dog	An egg												
A man	An orange												

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
6	Using “The” (การใช้ The)	งูกินหาง ให้นักเรียน แบ่งเป็น 2 ทีม คือ พองกับแมงตาม กติกาของงูกินหาง โดยให้แต่ละทีมถือ บัตรคำของคำนามที่ ครูกำหนดให้ แล้ว ในระหว่าง การละเล่นพื้นบ้านงู กินหางให้นักเรียน ทีมแรกพองดูบัตร คำจากฝ่ายตรงข้าม พร้อมกับออกเสียง พร้อมกับออกเสียง ตามที่ได้เห็นพร้อม ๆกันทั้งทีม ดังนี้ The + พยัญชนะ ออกเสียง “เดอะ” หรือ The + สระ ออกเสียง “ดิ” โดย ให้สลับกันชูบัตร คำนามจนครบ ทีม ไหนได้คะแนน มากกว่าถือว่าเป็นผู้ ชนะ	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็น ไทย	The คือ คำนำหน้าคำนาม (articles) เป็นคำง่าย ๆ แต่มีความสำคัญ ช่วย ในการสังเกตว่าคำที่ตามมาคือ คำนาม และช่วยขยายความหมาย ให้คำนามนั้น ๆ ว่าชี้เฉพาะ <ul style="list-style-type: none"> ● The เป็นคำนำหน้านามชี้ เฉพาะ <ul style="list-style-type: none"> -ใช้กับคำนามเอกพจน์หรือ พหูพจน์ก็ได้ -เป็นคำนำหน้านามชี้เฉพาะ ขยาย คำนามที่ทั้งผู้พูดและผู้ฟังรู้ว่า หมายถึงคนใด สิ่งใด ตัวใด ฯลฯ หรือเคยกล่าวถึงมาก่อน และมีคำ ขยายว่าเป็น คนนี้ คนนั้น สิ่งนี้ สิ่ง นั้น ฯลฯ -The ใช้กับคำนามที่ขึ้นต้นด้วย พยัญชนะหรือสระก็ได้ แต่ออก เสียงแตกต่างกัน ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> ➤ The + พยัญชนะ ออก เสียง “เดอะ” ➤ The + สระ ออกเสียง “ดิ” <u>ตัวอย่างเช่น</u> <u>The + นามเอกพจน์ The+ นามพหูพจน์</u> The (ดิ) ant The(ดิ) ants The (เดอะ) box The(เดอะ) boxes	1

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา										
7	Pronouns (คำสรรพนาม)	มอญซ่อนผ้า ให้นักเรียนได้ เรียนรู้คำสรรพนาม เมื่อเรียนร้อยแล้วจึง ให้ปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้าน มอญซ่อนผ้า โดยให้ ทุกคนนั่งเป็น วงกลม 1 วง และมีผู้ เป็นคนถือผ้าใบดำคำ สรรพนามจำนวน 7 คนตามจำนวนของ คำสรรพนามรูป ประธาน ดังนี้ I, we, you, he, she, it และ they แล้วให้ร้อง เพลงประกอบ การละเล่นเมื่อเพลง หยุดลงผ้าใบดำคำ สรรพนามทั้ง 7 คำ ให้วางไว้ที่ผู้ใดให้ ตอบทีละคนโดยวน ตามเข็มนาฬิกาว่ามี ความหมายว่า อย่างไรและใช้แทน คำนามอะไรได้บ้าง รวมไปถึงฝึกออก เสียงคำศัพท์พร้อม กันอย่างถูกต้อง	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย	คำสรรพนาม คือ คำที่ใช้เรียกแทน คำนาม 1. Personal pronoun (บุรุษสรรพนาม) คือ คำที่ใช้เรียก แทนคำนามของบุคคล สัตว์และ สิ่งของ มีการใช้งานแตกต่างกัน ดังนี้ <table border="1" data-bbox="1056 869 1444 1630"> <thead> <tr> <th>สรรพนาม</th> <th>รูปประธาน (อยู่หน้า คำกริยา)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>บุรุษที่ 1 (แทนตัวผู้พูด)</td> <td>I ฉัน, ผม we พวกเรา</td> </tr> <tr> <td>บุรุษที่ 2 (แทนตัวผู้ฟัง)</td> <td>You คุณ, พวกคุณ</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">บุรุษที่ 3 (แทนตัวผู้ถูก กล่าวถึง สิ่ง ที่กล่าวถึง)</td> <td>he เขา</td> </tr> <tr> <td>she เธอ, หล่อน</td> </tr> <tr> <td>It มัน They พวก เรา, พวกมัน</td> </tr> </tbody> </table> <p>ตัวอย่าง เช่น Max is a teacher. แม็กเป็นคุณครูคน หนึ่ง He is a teacher. เขาเป็นคุณครูคน หนึ่ง</p>	สรรพนาม	รูปประธาน (อยู่หน้า คำกริยา)	บุรุษที่ 1 (แทนตัวผู้พูด)	I ฉัน, ผม we พวกเรา	บุรุษที่ 2 (แทนตัวผู้ฟัง)	You คุณ, พวกคุณ	บุรุษที่ 3 (แทนตัวผู้ถูก กล่าวถึง สิ่ง ที่กล่าวถึง)	he เขา	she เธอ, หล่อน	It มัน They พวก เรา, พวกมัน	1
สรรพนาม	รูปประธาน (อยู่หน้า คำกริยา)														
บุรุษที่ 1 (แทนตัวผู้พูด)	I ฉัน, ผม we พวกเรา														
บุรุษที่ 2 (แทนตัวผู้ฟัง)	You คุณ, พวกคุณ														
บุรุษที่ 3 (แทนตัวผู้ถูก กล่าวถึง สิ่ง ที่กล่าวถึง)	he เขา														
	she เธอ, หล่อน														
	It มัน They พวก เรา, พวกมัน														

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
8	Adjective (คำคุณศัพท์)	โพงพาง ให้นักเรียน ไป ตี เ รี ย น รู้ คำคุณศัพท์ใน ลักษณะต่าง ๆ อย่างครบถ้วนแล้ว เริ่มปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้าน โพงพางโดยมีผู้ปิด ตา 1 คน เป็น โพงพางแล้ว นักเรียนคนอื่น ๆ เป็นผู้เล่นโดยจะมี คำคุณศัพท์คนละ 1 คำ ถ้าโพงพางเดิน ไปสัมผัสคนใด ให้ ทายชื่อและเมื่อ ทายถูกให้เปิดตา พร้อมกับการ ใช้คำคุณศัพท์ว่าใช้ บอกลักษณะ อะไรบ้างพร้อมกับ ใช้คำศัพท์อะไรได้ บ้าง	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย	คำคุณศัพท์ คือ คำที่ใช้ขยาย คำนาม (noun) หรือ คำสรรพนาม (Pronoun) เพื่อบอกรายละเอียด เพิ่มเติมของคำนามหรือคำสรรพ นามนั้น ๆ เช่น ❖ บอกลักษณะ สี ขนาด รูปร่าง ว่าเป็นอย่างไร ❖ บอกจำนวนตัวเลข ปริมาณความมากน้อย ความบ่อย ❖ บอกตำแหน่ง อยู่ใกล้ ไกล บน ล่าง หน้า หลัง ฯลฯ ❖ บอกความรู้สึก สุข เศร้า โกรธ ฯลฯ ❖ บอกกลิ่น รสชาติ ฯลฯ ตัวอย่าง ดังนี้ A red flower ดอกไม้สีแดงดอกหนึ่ง A big animal สัตว์ตัวใหญ่ตัวหนึ่ง One finger นิ้วหนึ่งนิ้ว A happy boy เด็กผู้ชายที่มีความสุข คนหนึ่ง Fast food อาหารจานด่วน A tall man ผู้ชายตัวสูงคนหนึ่ง A small ant มดตัวเล็กตัวหนึ่ง	1

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
9	Verb to be : main verb (คำกริยา: คำ กริยาหลัก)	<p><u>มอญซ่อนผ้า</u> ให้นักเรียนได้ เรียนรู้คำกริยาหลัก เมื่อเรียบร้อยแล้วจึง ให้ปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้าน มอญซ่อนผ้า โดยให้ ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วง โดยทุกคนที่นั่ง จะต้องใส่มงกุฎ คำศัพท์คนละ 1 อัน และมีผู้ถือผ้าใบดำคำ กริยาหลักจำนวน 1 คนในระหว่างการ เล่นให้ร้องเพลง ประกอบไปเรื่อย ๆ โดยผู้ถือผ้าใบดำ จะต้องวิ่งวนข้างใน วงเพื่อจับคู่กับคำที่ ตนเองได้ให้ สอดคล้องและ ถูกต้องเมื่อเพลงหยุด ลง</p>	<p>มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย</p>	<p>หน้าที่ของ Verb to be 1. เป็นคำกริยาหลัก (main verb) จะวางอยู่คำเดียวติดกับประธาน ในประโยค โดยมีความหมายว่า เป็น, อยู่, คือ รูปแบบประโยคบอกเล่า เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● I am a boy. ฉันเป็น เด็กผู้ชายคนหนึ่ง ● He is a teacher. เขา เป็นคุณครูคนหนึ่ง ● Two girls are a students. เด็กผู้หญิง 2 คนคือนักเรียน ● They are in the room. พวกเขาอยู่ในห้อง ● We are students. พวกเราเป็นนักเรียน ● It is my cat. มันคือ แมวของฉัน ● Ben and Dang are teachers. เบนและแดง เป็นคุณครู ● She is my mother. เธอเป็นแม่ของฉัน ● You are my students. คุณคือนักเรียนของ ฉัน 	1

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน/ วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
10	This or That (นี้หรือนั่น)	<p>วิธีข้าวสาร</p> <p>ให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องบอกสิ่งใกล้และสิ่งที่ไกลจากตัวเรา โดยในระหว่างการเรียนรู้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นวิธีข้าวสาร ครูกำหนดให้ผู้เล่นสละพานใส่มงกุฎคำว่า This กับ That คนละอัน เมื่อผู้เล่นลอดเข้าซุ้มสละพานให้ดำเนินการร้องเพลงประกอบการละเล่นไปเรื่อยๆ จนถึงประโยคที่ต้องคล้องมือลงถ้าผู้เล่นคนใดติดกับตักต้องเลือกมงกุฎ 1 อันเพื่อพูดประโยคการบอกสิ่งของใกล้หรือไกลจากสิ่งใกล้ๆตัวที่พบเห็น คนใดตอบถูกก็ดำเนินกิจกรรมต่อไป แต่ถ้าคนใดไม่สามารถพูดหรือตอบได้ให้เป็นสละพานต่อจากคนเดิมต่อไป โดยดำเนินกิจกรรมไปเรื่อยๆจนเหลือคนสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะ</p>	<p>มีวินัย</p> <p>ใฝ่เรียนรู้</p> <p>มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>รักความเป็นไทย</p>	<p>This is a /an.....</p> <p>That is a /an.....</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การใช้ This ในประโยคเพื่อบอกสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรา ● การใช้ That ในประโยคเพื่อบอกสิ่งที่อยู่ไกลตัวเรา <p>ตัวอย่าง เช่น</p> <p>This is a dog นี่คือสุนัขตัวหนึ่ง</p> <p>That is an egg นั่นคือไข่ใบหนึ่ง</p>	1

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
11	What is this/ that? (นี่คืออะไร/ นั่น คืออะไร)	<p><u>มอญซ่อนผ้า</u></p> <p>ให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องคำถามของสิ่งใกล้และสิ่งที่ไกลจากตัวเราและเมื่อเรียบร้อยแล้วจึงให้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วง โดยทุกคนที่นั่งจะต้องใส่มงกุฎคำถามและคำตอบคนละ 1 อัน กระจายกันไป และมีผู้ถือผ้าบัตรคำถามและคำตอบที่กระจายไปเช่นกัน เพียง 1 อันเท่านั้น ในระหว่างการละเล่นให้ร้องเพลงประกอบไปเรื่อยๆ โดยผู้ถือผ้าบัตรคำถามจะต้องวิ่งวนข้างในวงเพื่อตรวจสอบหาคู่และให้จับคู่ได้เมื่อเพลงสิ้นสุดลง โดยจะต้องมีความสอดคล้องและถูกต้องตามหลักภาษา</p>	<p>มีวินัย</p> <p>ใฝ่เรียนรู้</p> <p>มุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>รักความเป็นไทย</p>	<p>การใช้ประโยคถามและตอบ</p> <p>What is this/that?</p> <ul style="list-style-type: none"> What is this ? ใช้ถามสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรา This is a/ an It is a/an..... What is that ? ใช้ถามสิ่งที่อยู่ไกลตัวเรา That is a/ an It is a/an..... 	1

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา																
12	Colors (สี)	โพงพาง ให้นักเรียนได้ เรียนรู้คำศัพท์สีต่าง ๆ ที่ครูกำหนดให้ แล้ว เริ่มปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้าน โพงพางโดยมีผู้ปิดตา 1 คนเป็น โพงพางแล้ว นักเรียนคนอื่น ๆ เป็นผู้ เล่นโดยจะมีคำศัพท์สี คนละ 1 คำ ถ้าโพงพาง เดินไปสัมผัสคนใด ให้ทายชื่อและเมื่อทาย ถูกให้เปิดตาพร้อมกับ ตอบคำศัพท์ที่อยู่ใน มือของผู้เล่นที่ตนเอง สัมผัสได้ว่า แปล ความหมายว่าสีอะไร และสะกดคำศัพท์ให้ เพื่อนๆ ฟังรวมทั้งออก เสียงพร้อม ๆ กันอย่าง ถูกต้อง	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย	คำศัพท์สี มีดังนี้ red, blue, green, black, orange, pink, yellow and white <table border="1" data-bbox="1114 591 1422 1171"> <thead> <tr> <th>สี</th> <th>colors</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>แดง</td> <td>red</td> </tr> <tr> <td>เหลือง</td> <td>yellow</td> </tr> <tr> <td>ชมพู</td> <td>pink</td> </tr> <tr> <td>เขียว</td> <td>green</td> </tr> <tr> <td>ส้ม</td> <td>orange</td> </tr> <tr> <td>ฟ้า</td> <td>blue</td> </tr> <tr> <td>ม่วง</td> <td>purple</td> </tr> </tbody> </table> ประโยคคำถามและตอบ <ul style="list-style-type: none"> ● What color is it? ● It is ...pink..... <ul style="list-style-type: none"> ➤ What color do you like? ➤ I like ...blue..... 	สี	colors	แดง	red	เหลือง	yellow	ชมพู	pink	เขียว	green	ส้ม	orange	ฟ้า	blue	ม่วง	purple	1
สี	colors																				
แดง	red																				
เหลือง	yellow																				
ชมพู	pink																				
เขียว	green																				
ส้ม	orange																				
ฟ้า	blue																				
ม่วง	purple																				

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการเล่น ที่บ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา																
13	Days of the week (วันของสัปดาห์)	<p>งูกินหาง ให้นักเรียน แบ่งเป็น 2 ทีมคือ พ่อ กับแม่ดูตามกติกาของ การเล่นที่บ้านงูกิน หาง โดยให้แต่ละทีม ของทุกคนถือบัตร คำศัพท์ที่ครูกำหนดให้ แล้วในระหว่าง การเล่นที่บ้านงูกิน หางให้นักเรียนทั้ง 2 ทีม ร้องเพลงประกอบ การเล่นไปเรื่อย ๆ เมื่อถึงประโยคสุดท้ายที่ พ่อจะต้องกินลูกงูให้ ทุกคนของทั้ง 2 ทีมจับคู่ คำศัพท์วันของสัปดาห์ ระหว่างภาษาไทยกับ ภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง คนใดจับคู่เสร็จแล้วให้ นั่งลงถือว่ารอดพ้นจาก การโดนกินของพ่อ แต่ ถ้าคนใดจับคู่ไม่ได้ จะต้องโดนพ่อจับกิน แล้วต้องย้ายฝั่งมาอยู่กับ พ่อทันที เล่นแบบนี้ไป เรื่อย ๆ จนกว่าจะครบ ทุกคู่ทีมไหนจับคู่ได้มาก ที่สุดและถูกต้องถือว่า เป็นผู้ชนะ</p>	<p>มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็น ไทย</p>	<p>สัปดาห์หนึ่งมีทั้งหมด 7 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ วัน พฤหัสบดี วันศุกร์ วันเสาร์ และวันอาทิตย์</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>วัน</th> <th>Days</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>วันอาทิตย์</td> <td>Sunday</td> </tr> <tr> <td>วันจันทร์</td> <td>Monday</td> </tr> <tr> <td>วันอังคาร</td> <td>Tuesday</td> </tr> <tr> <td>วันพุธ</td> <td>Wednesday</td> </tr> <tr> <td>วัน พฤหัสบดี</td> <td>Thursday</td> </tr> <tr> <td>วันศุกร์</td> <td>Friday</td> </tr> <tr> <td>วันเสาร์</td> <td>Saturday</td> </tr> </tbody> </table> <p>ประโยคคำถามและตอบ A: What day is it today? B: It's <u>Monday</u></p>	วัน	Days	วันอาทิตย์	Sunday	วันจันทร์	Monday	วันอังคาร	Tuesday	วันพุธ	Wednesday	วัน พฤหัสบดี	Thursday	วันศุกร์	Friday	วันเสาร์	Saturday	1
วัน	Days																				
วันอาทิตย์	Sunday																				
วันจันทร์	Monday																				
วันอังคาร	Tuesday																				
วันพุธ	Wednesday																				
วัน พฤหัสบดี	Thursday																				
วันศุกร์	Friday																				
วันเสาร์	Saturday																				

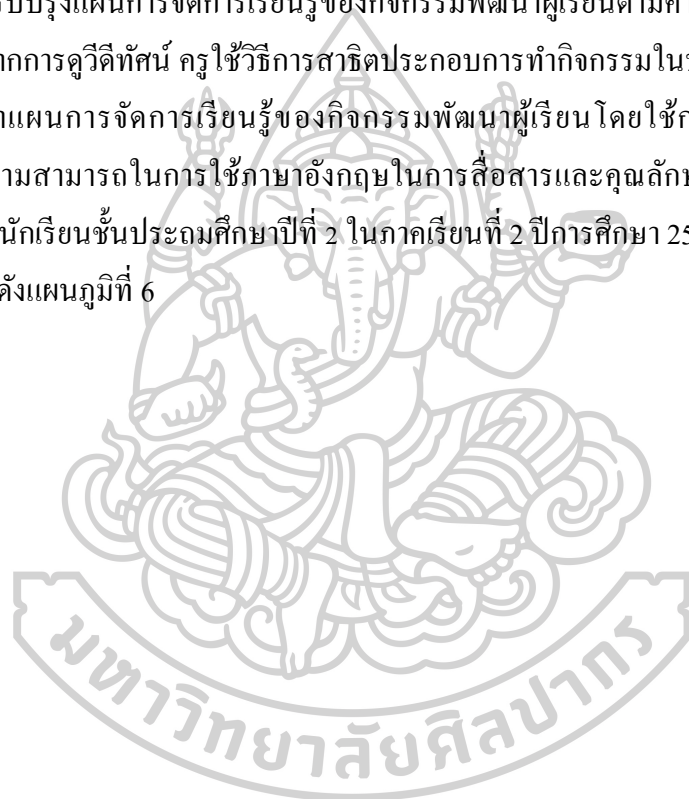
แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
14	The Time (เวลา)	<u>โพงพาง</u> ให้นักเรียนได้ เรียนรู้เรื่องตัวเลข 1-12 และคำศัพท์เรื่องเวลาที่ ครูกำหนดให้ แล้วเริ่ม ป ฎิ บั ตี กิ จ ร ร ม การละเล่นพื้นบ้าน โพงพางโดยมีผู้ปิดตา 1 คนเป็น โพงพางแล้ว นักเรียนคนอื่น ๆ เป็นผู้ เล่นโดยจะต้องมีรูปภาพ นาฬิกาคนละ 1 รูป ถ้า โพงพางเดินไปสัมผัส คนใด ให้ทายชื่อและ เมื่อทายถูกให้เปิดตา พร้อมกับตอบเวลาของ นาฬิกาที่อยู่ในมือของผู้ เล่นที่ตนเองสัมผัสได้ว่า คือเวลาอะไรและออก เสียงคำศัพท์ต่างๆให้ เพื่อนฟังและออกเสียง พร้อม ๆ กันอย่างถูกต้อง	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย	การบอกเวลาแบบ British English <ul style="list-style-type: none"> ใช้ระบบเวลาแบบ 12 ชั่วโมง (12 hour clock) โดยจะใช้เลข 1 ถึง 12 ตามด้วย a.m. และ p.m. เวลาเต็มชั่วโมงให้ เติมคำว่า “o’clock” ท้ายเวลา เช่น <ul style="list-style-type: none"> ➤ 10.00 นาฬิกา = ten o’clock ➤ 04.00 นาฬิกา = four o’clock <p>ประโยคในการถามและตอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● What time is it? ● It is ten o’ clock. 	1

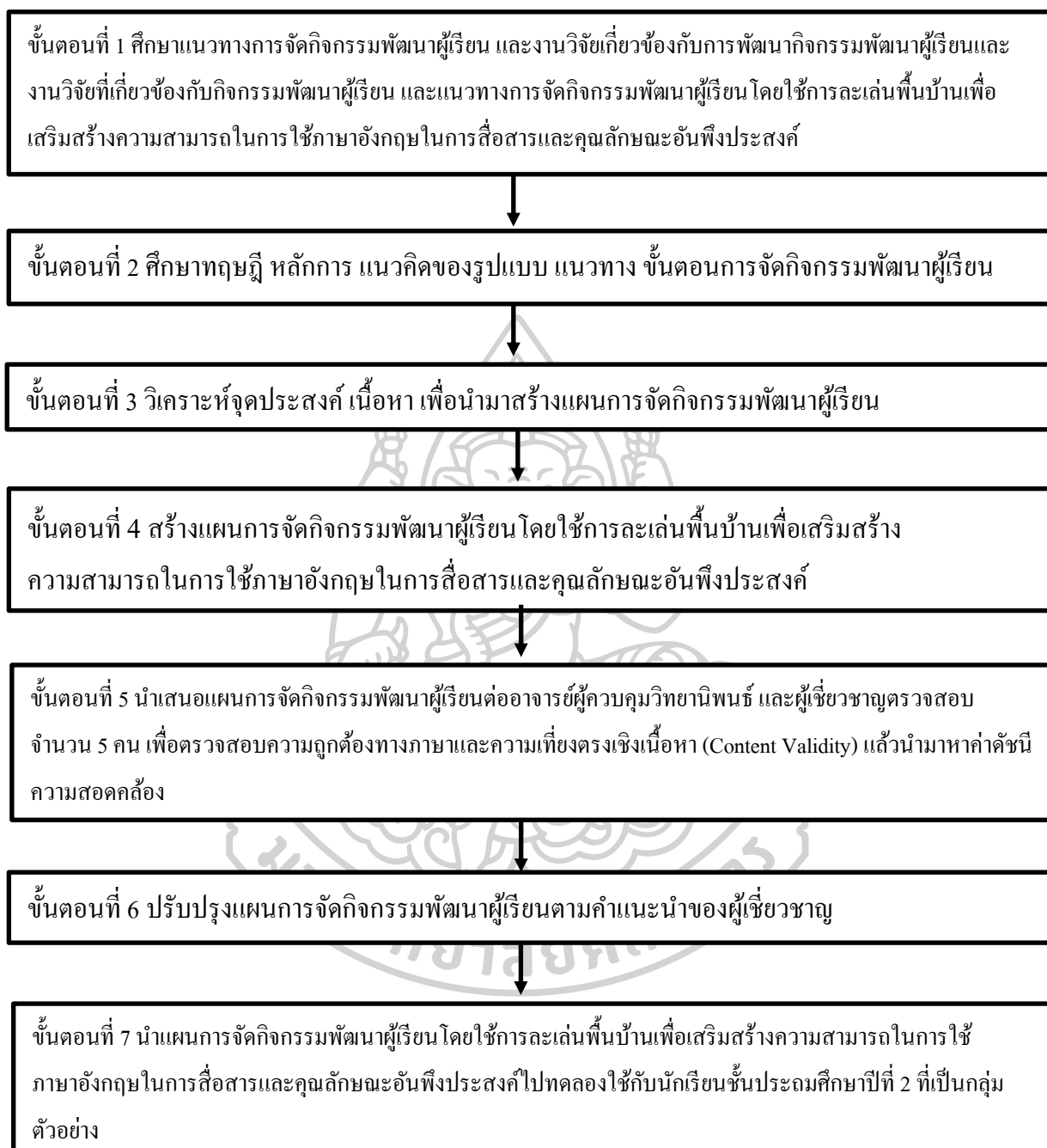
แผนที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	ชื่อการเล่น ที่บ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
15	My family (ครอบครัวของฉัน)	<p>งูกินหาง ให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 ทีมคือ พ่องูกับแม่งู ต ๑ ม ก ตี ก ๑ ของ การเล่นพื้นบ้านงูกินหาง โดยให้แต่ละทีม ของทุกคนถือบัตร คำศัพท์ที่ครูกำหนดให้ แล้ว ใน ระยะเวลา การเล่นพื้นบ้านงูกินหางให้นักเรียนทั้ง 2 ทีมร้องเพลงประกอบการเล่นไปเรื่อย ๆ เมื่อถึงประโยคสุดท้ายที่พ่อจะต้องกินลูกงูให้ทุกคนของทั้ง 2 ทีม จับคู่คำศัพท์ครอบครัวกับรูปภาพให้ถูกต้อง คนใดจับคู่เสร็จแล้วให้นั่งลงถือว่ารอดพ้นจากการโดนกินของพ่องู แต่ถ้าคนใดจับคู่ไม่ได้จะต้องโดนพ่องูจับกิน แล้วต้องย้ายฝั่งมาอยู่กับพ่องูทันที เล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบทุกคู่ทีมไหนจับคู่ได้มากที่สุดและถูกต้องถือว่าเป็นผู้ชนะ</p>	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย	<p>คำศัพท์เรื่องครอบครัว มีดังนี้ father, mother, brother, sister, grandma, and grandpa</p> <p><u>ประโยคในการฝึกปฏิบัติพูด</u></p> <ul style="list-style-type: none"> This is my____ (คำศัพท์ครอบครัว)_____ . เช่น This is my father นี่คือพ่อของฉัน <p><u>ประโยคในการถามและตอบ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Who is she? / Who is he? She is my_____ . He is my_____ . 	1
รวม					20

5. นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนต่ออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบ จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไข และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องทางภาษาและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยการกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2557: 177) หากค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้ มากกว่า หรือ เท่ากับ .50 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้ พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) มีค่าเท่ากับ 1.00 ข้อเสนอแนะที่ได้คือ เปลี่ยนวิธีการสอนให้มีความหลากหลาย ไม่ควรใช้สื่อวีดิทัศน์เพียงอย่างเดียว

6. ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยเพิ่มเติมจากการคู่มือวิธีสอน ครูใช้วิธีการสาธิตประกอบการทำกิจกรรมในบางแผน

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 รวม 20 ชั่วโมง โดยสรุปขั้นตอน ดังแผนภูมิที่ 6





แผนภูมิที่ 6 แสดงขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

วัตถุประสงค์

เพื่อทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

แบบแผนการวิจัย

ทั้งนี้เพื่อพิจารณาถึงผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนดังกล่าว ซึ่งในการทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบหลัง (One - Shot Case Study) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2557: 143)

ทดลอง	สอบหลัง
X	T_2

X หมายถึง การทดลองจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

T_2 หมายถึง ทดสอบผลการเรียนรู้หลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ซึ่งสมัครใจในการเข้าร่วมกิจกรรม จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) ในชุมชนภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการ

1. ขอนหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजีนอุปถัมภ์) เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่พัฒนาขึ้น

2. ผู้วิจัยกำหนดแนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อนำไปทดลองใช้ โดยทำการทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คน โรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजีนอุปถัมภ์) ที่เลือกเรียนกิจกรรมชุมนุมภาษาอังกฤษ เป็นเวลา จำนวน 20 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ซึ่งในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนบางแผนต้องใช้เวลาต่อเนื่อง จึงมีการปรับและยืดหยุ่นเวลาเพื่อความเหมาะสม

3. ในการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับนักเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่กำหนดไว้ ระยะเวลาทั้งหมด 20 ชั่วโมง

3.2 ผู้วิจัยทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ผู้วิจัยชี้แจงให้นักเรียนทราบจุดประสงค์ ขั้นตอนต่าง ๆ ของกิจกรรม ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม และเน้นการสนทนา การซักถามเพื่อสร้างความคุ้นเคย

3.2.2 ชี้นสอน ผู้วิจัยจัดกิจกรรมในห้องเรียนทั้งรายบุคคล และกระบวนการกลุ่ม ประกอบด้วย การถามตอบ การคิด การสังเกต รวบรวมข้อมูล และศึกษา จากวีดิทัศน์ การศึกษาเอกสาร หนังสือ และการใช้สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ รวมไปถึงให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3.2.3 ชี้นสรุป นักเรียนนำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้และการปฏิบัติกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน

3.2.4 ชี้นประเมินผล ดำเนินการระหว่างการใช้แผน ทำการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในระหว่างเรียนของพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ 1) มีวินัย 2) ใฝ่เรียนรู้ 3) มุ่งมั่นในการทำงาน 4) รักความเป็นไทย และเมื่อดำเนินการใช้แผนจนเสร็จสิ้น

ในแต่ละแผน ทำการประเมินหลังเรียนในเรื่องที่เรียนหรือปฏิบัติกิจกรรมที่ผ่านมา แผนละ 10 คะแนน

4. ผู้วิจัยสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในระหว่างเรียนในพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ 1) มีวินัย 2) ใฝ่เรียนรู้ 3) มุ่งมั่นในการทำงาน 4) รักความเป็นไทย โดยใช้แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และผู้วิจัยได้ประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในด้านการฟังและพูดในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลังการใช้แผนกิจกรรม (Posttest) โดยทดสอบการพูด จำนวน 5 ข้อ และทดสอบการฟัง จำนวน 5 ข้อ รวมเป็น 10 ข้อ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2. แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3. แบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยทำการสรุปวิธีดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ตารางที่ 4 สรุปวิธีดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ/การวิเคราะห์ ข้อมูล
<p>1. เพื่อทดลองใช้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่น พื้นบ้านเพื่อ เสริมสร้าง ความสามารถในการ ใช้ภาษาอังกฤษใน การสื่อสารและ คุณลักษณะอันพึง ประสงค์</p>	<p>1. ดำเนินการทดลองใช้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ การละเล่นพื้นบ้านเพื่อ เสริมสร้างความสามารถใน การใช้ภาษาอังกฤษในการ สื่อสารและคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ โดย</p> <p>1.1 ชี้แจงให้นักเรียนทราบ จุดประสงค์ ขั้นตอนต่าง ๆ ของกิจกรรม ระยะเวลาใน การจัดกิจกรรม และเน้นการ การสนทนา กาชักถามเพื่อ สร้างความคุ้นเคย</p>	<p>นักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดคอน ขายหอม (หลวงพ่ อเงินอุปถัมภ์) ซึ่ง จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คน ในชุมชน ภาษาอังกฤษ</p>	<p>การสร้างกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียนโดยใช้การละเล่น พื้นบ้านเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการใช้ ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึง ประสงค์</p> <ul style="list-style-type: none"> - แผนการจัดการเรียนรู้ของ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน - แบบสังเกตคุณลักษณะอัน พึงประสงค์ - แบบประเมินความสามารถ ในการใช้ภาษาอังกฤษ
	<p>1.2 จัดกิจกรรมและปฏิบัติ กิจกรรมตามแผนการจัดการ เรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน</p> <p>1.3 อภิปรายแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นร่วมกัน</p> <p>1.4 ประเมินผลระหว่าง การใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และประเมินผลหลังการใช้ แผนการจัดการเรียนรู้ของ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</p>		

ขั้นตอนที่ 4 ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

วัตถุประสงค์

1) เพื่อประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

2) เพื่อนำผลมาปรับปรุงแก้ไขให้เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่สมบูรณ์และสามารถนำไปใช้ในทางปฏิบัติได้จริงต่อไป

วิธีดำเนินการ

การประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

1. การประเมินผลระหว่างการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน คือ การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ประเมินจากพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างเรียน โดยใช้การสังเกตพฤติกรรม

2. การประเมินผลหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน คือ การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งมีรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 การประเมินผล โดยประเมินจากแบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านการฟังและการพูด หลังจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนา โดยใช้การทดสอบปากเปล่า จำนวน 10 ข้อ

3. การปรับปรุงกิจกรรม การแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยนำผลการประเมินผลและข้อเสนอมาใช้ในการปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความสมบูรณ์และเหมาะสมในการนำไปใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

1. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ประกอบด้วย

1.1 แบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.2 แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.1 แบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แบ่งเป็น 2 ทักษะในการประเมิน ดังนี้ ทักษะการฟัง และทักษะการพูด ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การให้คะแนน แบบคุณภาพ (Rubric Score) จำแนกระดับความสามารถออกเป็น 4 ระดับ โดยแบบประเมินมีส่วนบันทึกความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ประเมิน โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการสร้างแบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2.2 นำข้อมูลที่ได้จากศึกษามาประมวล เพื่อกำหนด โครงสร้างและขอบเขตเนื้อหาของเครื่องมือ และดำเนินการสร้างเครื่องมือ โดยมีประเด็นประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แบ่งเป็น 2 ทักษะ

การประเมิน ดังนี้ ทักษะการฟัง และทักษะการพูด โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric จำนวน 4 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ตารางที่ 5 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควรปรับปรุง 1
ทักษะด้านการฟัง (50%)				
ความเข้าใจ (20%)	สามารถตอบ คำถามหลังจาก ที่ฟังได้อย่างถูกต้อง 4-5 ข้อ	สามารถตอบ คำถามหลังจาก ที่ฟังได้อย่าง ถูกต้อง 2-3 ข้อ	สามารถตอบ คำถามหลังจาก ที่ฟังได้อย่าง ถูกต้อง 1 ข้อ	ไม่สามารถตอบ ตอบคำถามได้
การจับใจความ สำคัญ (20%)	จับใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้อย่าง ถูกต้อง 4-5 ข้อ	จับใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้อย่าง ถูกต้อง 2-3 ข้อ	จับใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้อย่าง ถูกต้อง 1 ข้อ	ไม่สามารถจับ ใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้
การรู้ความหมาย คำศัพท์ (10%)	รู้ความหมาย คำศัพท์ถูกต้อง ทั้งหมด 4-5 ข้อ	รู้ความหมาย คำศัพท์ถูกต้อง ทั้งหมด 2-3 ข้อ	รู้ความหมาย คำศัพท์ถูกต้อง ทั้งหมด 1 ข้อ	ไม่รู้ความหมาย ของคำศัพท์

ตารางที่ 6 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควรปรับปรุง 1
ทักษะด้านการพูด (50%)				
ความถูกต้องการ ออกเสียง (20%)	ออกเสียงคำศัพท์ และประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออกเสียง 4-5 ข้อ	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออก เสียง 2-3 ข้อ	ออกเสียงคำศัพท์ และประโยคได้ ถูกต้องตามหลักการ ออกเสียง 1 ข้อ	ไม่สามารถออก เสียงคำศัพท์และ ประโยคได้
ความคล่องแคล่ว (20%)	พูดต่อเนื่องไม่ ติดขัด พูดสื่อสาร ชัดเจน 4-5 ข้อ	พูดต่อเนื่องไม่ ติดขัด พูด สื่อสารชัดเจน 2-3 ข้อ	พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดสื่อสารชัดเจน 1 ข้อ	ไม่สามารถพูดได้ อย่างต่อเนื่อง ติดขัด และพูด สื่อสารไม่ชัดเจน
การแสดงท่าทาง/ น้ำเสียงประกอบ การพูด (10%)	แสดงท่าทาง ประกอบและพูด ด้วยน้ำเสียง เหมาะสม 4-5 ข้อ	แสดงท่าทาง ประกอบและ พูดด้วยน้ำเสียง เหมาะสม 2-3 ข้อ	แสดงท่าทาง ประกอบและพูดด้วย น้ำเสียงเหมาะสม 1 ข้อ	ไม่แสดงท่าทาง ประกอบขณะพูด และใช้น้ำเสียงที่ไม่ เหมาะสม

วิธีการคิดคะแนนแต่ละรายประเมิน (สำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2544: 144)

$$\text{ร้อยละของรายการประเมิน} = \frac{\text{คะแนนที่ได้ตามระดับคุณภาพ} \times \text{น้ำหนัก}}{\text{คะแนนเต็ม (4 คะแนน)}}$$

ตัวอย่าง ประเมิน ได้ระดับคุณภาพ 2

$$\begin{aligned} \text{คะแนนของด้านการพูด ประเด็นความถูกต้องการออกเสียง} &= \frac{(2) \times 20}{4} \\ &= 10 \end{aligned}$$

สรุปคะแนนความถูกต้องการออกเสียง ได้คะแนน 10
จากนั้นนำมารวมกับคะแนนในรายการประเมินอื่น ๆ

ค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ไปทำการเปรียบเทียบกับเกณฑ์เพื่อใช้ในการแปลความหมาย
รายชื่อ โดยใช้การแปลความหมาย ดังตารางที่ 7 ดังนี้

ตารางที่ 7 เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ
คุณลักษณะอันพึงประสงค์
(กิ่งกมล ปิยมาดากุล, 2557: 131)

ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
80-100	3.50-4.00	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับดีมาก
60-79	2.50-3.49	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับดี
50-59	1.50-2.49	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับพอใช้
น้อยกว่าร้อยละ 50	1.00-1.49	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับปรับปรุง

2.3 นำแบบประเมินประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้องเชิงเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขในประเด็นที่ประเมิน สิ่งที่ต้องปรับปรุง คือ

1. รายการประเมินแต่ละด้านยังระบุรายละเอียดไม่ชัดเจน ทำการปรับปรุงแก้ไขโดยการกำหนดเกณฑ์การประเมินให้ชัดเจน ระบุจำนวนข้อที่ผู้เรียนทำได้ และแปลผลเป็นระดับคุณภาพ

2.4 นำแบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence : IOC) ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง ต้องมีค่า 0.5 ขึ้นไป ซึ่งการหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่าเท่ากับ 0.93 แสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมและสอดคล้อง

2.5 นำแบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ปรับปรุงแก้ไขในประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ เพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยก่อนนำไปใช้ โดยได้ปรับปรุงแก้ไข ดังนี้

1. ปรับและระบุประเด็นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยการระบุข้อมูลเป็นจำนวนที่ชัดเจน ระบุจำนวนข้อที่ผู้เรียนทำได้ และแปลผลเป็นระดับคุณภาพ

วิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล นำผลจากการประเมินมาวิเคราะห์โดยใช้ระดับความสามารถ เสนอค่าเป็นร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

2. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้ การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์

ในการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมระหว่างการใช้แผน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยประเมินจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ต่อการ
สื่อสารภาษาอังกฤษระหว่างปฏิบัติกิจกรรม โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินคุณลักษณะอันพึง
ประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรม

1.2 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยเลือกคุณลักษณะอัน
พึงประสงค์ที่สอดคล้องกับงานวิจัยได้ ดังนี้ 1) มีวินัย 2) ใฝ่เรียนรู้ 3) มุ่งมั่นในการทำงานและ 4) รัก
ความเป็นไทย และในแต่ละพฤติกรรมแบ่งเกณฑ์การประเมินไว้ ดังตารางที่ 10 ดังนี้

ตารางที่ 8 เกณฑ์ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้
การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ
คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย

เกณฑ์การให้คะแนน

ตัวชี้วัดที่ 1.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับในการเข้าร่วมกิจกรรม

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ปรากฏ (0)	ปรากฏ (1)
1.1.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ในการเข้าร่วม กิจกรรม -ปฏิบัติตามกติกาของกิจกรรม -เชื่อฟังคุณครู -มีความสามัคคี -มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	ไม่ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ในการเข้าร่วม กิจกรรม	ปฏิบัติตามข้อตกลงกฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ในการเข้าร่วม กิจกรรม

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ปรากฏ (0)	ปรากฏ (1)
1.1.2 ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรม และรับผิดชอบในการทำงาน - เข้าเรียนตรงเวลา	ไม่ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรม และไม่รับผิดชอบในการทำงาน	ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรม และรับผิดชอบในการทำงาน

2. ใฝ่เรียนรู้

เกณฑ์การให้คะแนน

ตัวชี้วัดที่ 2.1 ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วม กิจกรรมและแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ และเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ปรากฏ (0)	ปรากฏ (1)
2.1.1 ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ - ร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนได้ - มีการนำเสนอความรู้กับเพื่อนๆ ได้ - ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม	ไม่ตั้งใจเรียนและไม่เอาใจใส่และไม่มีความเพียรพยายามในการเรียนรู้	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้
2.1.2 ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ จากหนังสือ เอกสาร และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม - ใช้แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เช่น ห้องสมุด เป็นต้น - จัดบันทึกความรู้อย่างสม่ำเสมอ - แลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่นได้	ไม่ศึกษาค้นคว้าหาความรู้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ มีการบันทึกความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

เกณฑ์การให้คะแนน

ตัวชี้วัดที่ 3.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรม ด้วยความเพียรพยายาม เพื่อให้กิจกรรมสำเร็จตามเป้าหมาย

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ปรากฏ (0)	ปรากฏ (1)
3.1.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จ - เอาใจใส่ต่องานที่ได้รับมอบหมาย - รับผิดชอบและทำงานให้สำเร็จ - ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง	ไม่ตั้งใจและไม่รับผิดชอบต่อ การปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จ	ตั้งใจและรับผิดชอบต่อ การปฏิบัติกิจกรรม ที่ได้รับ มอบหมายให้สำเร็จ
3.1.2 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จ - ทุ่มทำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน - พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ - ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ไม่มีความพยายามในการ แก้ปัญหาและอุปสรรคใน การปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จ	มีความพยายามแก้ปัญหาและ และอุปสรรคในการปฏิบัติ กิจกรรมให้สำเร็จตามเป้าหมาย

4. รักความเป็นไทย

เกณฑ์การให้คะแนน

ตัวชี้วัดที่ 4.1 มีมารยาทและสัมมาคารวะ ภาคภูมิใจในขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรม
ไทย

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ปรากฏ (0)	ปรากฏ (1)
4.1.1 มีมารยาท มีสัมมาคารวะ ต่อผู้ใหญ่ - แต่งกายและมีมารยาทงดงาม แบบไทย - การทำความเคารพ - มีสัมมาคารวะ เช่น การใช้วาจา สุภาพ ไม่พูดแทรกขณะผู้อื่นพูด เป็นต้น	ไม่มีมารยาทและไม่มีสัมมา คารวะต่อผู้ใหญ่	ปฏิบัติตนเป็นผู้มีมารยาทแบบไทย มีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่
4.1.2 ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ การเล่นของไทย - นำการเล่นของไทยมาใช้ให้ เหมาะสมในการเรียนการสอน - ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ การเล่นของไทย - แนะนำ มีส่วนร่วมในการสืบ การเล่นของไทย	ไม่เข้าร่วมกิจกรรมที่ เกี่ยวข้องกับการเล่นของไทย	เข้าร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ การเล่นของไทย

เกณฑ์การประเมิน

0 คะแนน หมายถึง ไม่ปรากฏพฤติกรรมนั้น ๆ

1 คะแนน หมายถึง ปรากฏพฤติกรรมนั้น ๆ

1. มีวินัย

3 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 2 พฤติกรรม

2 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 1 พฤติกรรม

1 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 0 พฤติกรรม

2. ใฝ่เรียนรู้

3 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 2 พฤติกรรม

2 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 1 พฤติกรรม

1 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 0 พฤติกรรม

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

3 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 2 พฤติกรรม

2 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 1 พฤติกรรม

1 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 0 พฤติกรรม

4. รักความเป็นไทย

3 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 2 พฤติกรรม

2 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 1 พฤติกรรม

1 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 0 พฤติกรรม

เกณฑ์การประเมินผลรวม

9 - 12 คะแนน หมายถึง มีระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับดี

5 - 8 คะแนน หมายถึง ระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับปานกลาง

1 - 4 คะแนน หมายถึง ระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับต่ำ

1.3 นำแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมที่สร้างขึ้น เสนอ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ จำนวน 5 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้าน เนื้อหา และด้านวัดและประเมินผล จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ในการเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยนำแบบประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สร้างขึ้น ไปสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เข้า ร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คน ในระหว่างการปฏิบัติและเข้าร่วมกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน โดยใช้ในการเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกต มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยเทียบค่าคะแนนของเกณฑ์การประเมินผลรวมทั้งหมดและนำไปแปลค่าระดับ พฤติกรรม

ตารางที่ 9 สรุปวิธีดำเนินการวิจัย จากขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนา
ผู้เรียน

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	วิเคราะห์ข้อมูล
1. เพื่อประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	นักเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	แบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	-ค่าเฉลี่ย -ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) -วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. เพื่อประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	การสังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	นักเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวนไม่น้อยกว่า 30 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	-วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) -
3. เพื่อปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	นำผลที่ได้จากการประเมินด้านต่าง ๆ มาปรับปรุงแก้ไข	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	-	-วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยเรื่อง การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา มีรายละเอียดในการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัย เพื่อตอบคำถามในการวิจัยมี 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

ตอนที่ 2 ผลการสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ตอนที่ 4 ผลการประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน และความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้ 1) ผลการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) ผลการวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่อดำเงินอุปถัมภ์) ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) ผลการศึกษาแนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องและจากเอกสารเกี่ยวกับโครงการกิจกรรมของโรงเรียนที่จัดชุมนุมภาษาอังกฤษ 4) ผลการศึกษาความต้องการเกี่ยวกับ รูปแบบ เนื้อหา ลักษณะ การวัดและการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากนักเรียน 5) ผลการศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากผู้อำนวยการสถานศึกษา 1 คน หัวหน้าฝ่ายวิชาการจำนวน 1 คน ครูผู้สอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 คน ครูที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 1 คน ผู้ปกครองจำนวน 2 คน

6) ผลการศึกษา รูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากเอกสารเกี่ยวกับโครงการ กิจกรรมของโรงเรียนที่จัดชุมนุมภาษาอังกฤษ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และ 7) ผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และการเล่นพื้นบ้านเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ผลการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ด้านกิจกรรมพัฒนา

ผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ พัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข นอกจากนี้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักความรู้ ทักษะการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติกิจกรรมเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ซึ่งจะส่งผลในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เกิดทักษะการทำงาน และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก

2. ผลการวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजีนอุปถัมภ์)

ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजีนอุปถัมภ์) ด้านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นกิจกรรมนักเรียนที่สถานศึกษาสนับสนุนให้ผู้เรียนรวมกลุ่มกันจัดขึ้นตามความสนใจ ความถนัด ความสามารถของผู้เรียน เพื่อเพิ่มเติมศักยภาพของผู้เรียนตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัด และความต้องการของตน อีกทั้งผู้เรียนยังได้พัฒนาความรู้ ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ให้เกิดประสบการณ์ทั้งทางวิชาการและวิชาชีพตามศักยภาพ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม และเพื่อให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ตามวิถีประชาธิปไตย โดยภาพรวมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีเป้าหมายเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์หลากหลาย เกิดความรู้ ความชำนาญทั้ง

วิชาการและวิชาชีพ ผู้เรียนค้นพบความสนใจและความถนัดของตนเองเห็นช่องทางในการสร้างงานอาชีพในอนาคต อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของความรู้ สามารถนำเอาประสบการณ์ไปพัฒนาตนเองและการประกอบอาชีพ ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาบุคลิก เจตคติ ค่านิยมในการดำเนินชีวิต เสริมสร้างศีลธรรมและจริยธรรม ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบทำประโยชน์เพื่อสังคมและประเทศชาติ

3. ผลการศึกษาแนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากการศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและจากเอกสารเกี่ยวกับโครงการกิจกรรมของโรงเรียนที่จัดชุมนุมภาษาอังกฤษ

แนวการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของผู้เรียน โดยจัดกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมกลุ่ม ทั้งในและนอกสถานศึกษาอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการ โดยการศึกษาและใช้ข้อมูลประกอบการวางแผนอย่างเป็นระบบ เน้นการคิดวิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือมากกว่าเน้นการแข่งขันบนพื้นฐานการปฏิบัติตามวิถีประชาธิปไตย จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่กิจกรรม ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะต้องเรียนด้วยตนเองและฟังตนเองแล้ว ยังต้องฟังการปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อน บุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย รวมทั้งต้องอาศัยทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนั้นการเรียนรู้จะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดี หากผู้เรียนมีความพร้อมในการรับรู้และเรียนรู้ มีประสาทการรับรู้ที่ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา ซึ่งสิ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ก็คือ การให้มีการเคลื่อนไหวทางกายอย่างเหมาะสม กิจกรรมที่มีลักษณะดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง และความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้นจะมีความลึกซึ้งและอยู่คงทนมากขึ้น

4. ผลการศึกษาความต้องการเกี่ยวกับ รูปแบบ เนื้อหา ลักษณะ การวัดและการประเมินผล กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากนักเรียน

จากการศึกษาความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบ เนื้อหา ลักษณะ วิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล จากนักเรียน โรงเรียนวัดดอนยายหอม จำนวน 30 คน วิเคราะห์ข้อมูลจากตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ตอนที่ 2 ความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบ เนื้อหา ลักษณะ วิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้าง

ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ที่นักเรียนต้องการเรียน

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนวัดคอนยายหอม จำแนกตามเพศ ระดับชั้น การเล่นเกมที่บ้านที่รู้จัก การเล่นเกมที่บ้านที่เคยเล่น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่และค่าร้อยละ (%) ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่เงินอุปถัมภ์)

สถานภาพและข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	17	56.67
หญิง	13	43.33
รวม	30	100.00
2. ระดับชั้น		
ประถมศึกษาปีที่ 1	5	16.67
ประถมศึกษาปีที่ 2	19	63.33
ประถมศึกษาปีที่ 3	6	20.00
รวม	30	100.00
3. การเล่นเกมที่บ้านที่รู้จัก		
มอญซ่อนผ้า	29	96.67
โพงพาง	29	96.67
งูกินหาง	27	90.00
รีรีข้าวสาร	29	96.67
ม้าก้านกล้วย	3	10.00
จี่จี่	4	13.33
วิ่งกระสอบ	4	13.33
เสือกินวัว	11	36.67
4. การเล่นเกมที่บ้านที่เคยเล่น		
เคยเล่น	30	100.00

สถานภาพและข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
รวม		100.00

จากตารางที่ 10 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 56.67 และเพศหญิง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 ในด้านระดับชั้น พบว่าส่วนใหญ่อยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.33 รองลงมาได้แก่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ตามลำดับ ในด้านการละเล่นพื้นบ้านที่รู้จักมากที่สุดคือ มอญซ่อนผ้า จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 โพงพาง จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 รีรีข้าวสาร จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 งูกินหาง จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 เสือกินวัว จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 จ้ำจี้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 วิ่งกระสอบ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 ม้าก้านกล้วย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ตามลำดับ และในด้านการละเล่น พบว่า เคยเล่น จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

ตอนที่ 2 ความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบ เนื้อหา ลักษณะ วิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใชการละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ และค่าร้อยละ (%) ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนในด้านรูปแบบ เนื้อหา ลักษณะวิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

(n = 30)

รายการ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. หากโรงเรียนจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับอะไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านประเภทต่าง ๆ	30	100.00	1
- ข้อมูลพื้นฐานของการเล่นแต่ละประเภท	4	13.33	3
- ความรู้เกี่ยวกับคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้าน	30	100.00	1
- ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้าน	29	96.67	2
- อื่น ๆ	3	10.00	4
2. นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์			
- การศึกษานอกสถานที่	30	100.00	1
- มีวิทยากรบรรยาย	3	10.00	3
- แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	1	3.33	4
- การจัดการเรียนรู้โดยครูผู้สอน	29	96.67	2
- ปฏิบัติกิจกรรมการเล่นในสถานการณ์จำลอง	3	10.00	3
- การศึกษาจากใบความรู้ที่ครูผู้สอนจัดทำขึ้น	29	96.67	2
- อื่น ๆ	0	0.00	5
3. นักเรียนต้องการให้เอกสารหรือใบงานที่ครูจัดเตรียมขึ้นมีรูปแบบเป็นอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
- มีภาพประกอบและเนื้อหาอ่านง่าย	27	90.00	3
- มีเนื้อหาเป็นขั้นตอนอย่างละเอียด	30	100.00	1
- มีกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ	29	96.67	2
- มีกิจกรรมพัฒนาสมองหลังบทเรียน	16	53.33	5
- มีการประเมินความรู้การพัฒนาหลังเรียน	23	76.67	4

ตารางที่ 11 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนในด้านรูปแบบ เนื้อหา ลักษณะวิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (n = 30) (ต่อ)

รายการ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
4. นักเรียนต้องการให้มีการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์อย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
- ประเมินจากชิ้นงานที่นักเรียนปฏิบัติ	27	90.00	2
- สังเกตพฤติกรรม	29	96.67	1
- แบบทดสอบ	1	3.33	4
- แบบสอบถาม	2	6.67	3
5. นักเรียนต้องการให้เป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการประเมิน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
- ตนเอง	28	93.33	2
- ผู้ปกครอง	2	6.67	4
- เพื่อน	9	30.00	3
- ครูผู้สอน	29	96.67	1

จากตารางที่ 11 พบว่าหากโรงเรียนจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านประเภทต่าง ๆ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ความรู้เกี่ยวกับคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 ข้อมูลพื้นฐานของการละเล่นแต่ละประเภท จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 และอื่น ๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ตามลำดับ

นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ต้องการให้มีการศึกษานอกสถานที่ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ต้องการให้การจัดการเรียนรู้โดยครูผู้สอน จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 ต้องการให้มีการศึกษาจากใบความรู้ที่ครูผู้สอนจัดทำขึ้น จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 ต้องการให้มีวิทยากรมาบรรยาย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ต้องการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นในสถานการณ์จำลอง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 และต้องการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ตามลำดับ

นักเรียนต้องการให้เอกสารหรือใบงานที่ครูจัดเตรียมขึ้น มีรูปแบบดังนี้ มีเนื้อหาเป็นขั้นตอนอย่างละเอียด จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 มีกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 มีภาพประกอบและเนื้อหาอ่านง่าย จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 มีการประเมินความรู้การพัฒนาหลังเรียน จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67 และมีกิจกรรมพัฒนาสมองหลังบทเรียน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 ตามลำดับ

นักเรียนต้องการให้มีการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยสังเกตพฤติกรรม จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 ประเมินจากชิ้นงานที่นักเรียนปฏิบัติ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 ตอบแบบสอบถาม จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 และทำแบบทดสอบ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ตามลำดับ

นักเรียนต้องการให้เป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการประเมินเป็นอันดับแรกคือ ครูผู้สอน จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 ตนเอง จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 เพื่อน จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 และผู้ปกครอง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ตามลำดับ

5. ผลการศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจากผู้อำนวยการสถานศึกษา 1 คน หัวหน้าฝ่ายวิชาการจำนวน 1 คน ครูผู้สอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 คน ครูที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 1 คน ผู้ปกครองจำนวน 2 คน

จากการศึกษาความต้องการเกี่ยวกับ เนื้อหา ลักษณะ วิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล ด้วยวิธีการตอบแบบสอบถาม จากผู้อำนวยการสถานศึกษา 1 คน หัวหน้าฝ่ายวิชาการจำนวน 1 คน ครูผู้สอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 คน ครูที่มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจำนวน 1 คน ผู้ปกครองจำนวน 2 คน ซึ่งได้นำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลจากตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ความต้องการและรูปแบบการจัด

กิจกรรมเพื่อนำมาพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ โดยจำแนกตามเพศ อายุ วุฒิการศึกษา ประสบการณ์การสอน ตำแหน่ง/หน้าที่การทำงาน ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่และค่าร้อยละ (%) ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

สถานภาพและข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	2	25.00
หญิง	6	75.00
รวม	8	100.00
2. อายุ		
20 – 30 ปี	0	0.00
31 – 40 ปี	5	62.50
41 – 50 ปี	1	12.50
51- 60 ปี	2	25.00
รวม	8	100.00
3. วุฒิการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	2	25.00
ปริญญาตรี	2	25.00
ปริญญาโท	3	37.50
ปริญญาเอก	1	12.50
รวม	8	100.00
4. ประสบการณ์การสอน		
1 – 10 ปี	4	50.00
11 – 20 ปี	1	12.50
21 ขึ้นไป	1	12.50

สถานภาพและข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
อื่น ๆ	2	25.00
รวม	8	100.00
5. ตำแหน่ง/หน้าที่การทำงาน		
ผู้อำนวยการสถานศึกษา	1	12.50
หัวหน้ากลุ่มสาระ	1	12.50
ครูผู้สอน	4	50.00
อื่น ๆ	2	25.00
รวม	8	100.00

จากตารางที่ 12 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ พบว่า ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 และเป็นเพศชาย จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ในด้านอายุ ส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 31 – 40 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50 อายุระหว่าง 51- 60 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 อายุระหว่าง 41 – 50 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 และอายุระหว่าง 20 – 30 ปี จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.00 ในด้านวุฒิการศึกษาส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาโท จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 ระดับปริญญาตรี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 และ ระดับปริญญาเอก จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 ในด้านประสบการณ์การสอน ส่วนใหญ่ 1 – 10 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 อื่น ๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ประสบการณ์ 11 – 20 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 ประสบการณ์ตั้งแต่ 21 ขึ้นไป จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 ในด้านตำแหน่ง/หน้าที่การทำงาน ส่วนใหญ่มีตำแหน่งครูผู้สอน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 อื่น ๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 และหัวหน้ากลุ่มสาระ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและความต้องการเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ รูปแบบ ลักษณะ เนื้อหา การวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่และค่าร้อยละ (%) ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ในด้านรูปแบบเนื้อหา ลักษณะวิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เวลาเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (n = 8)

รายการ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. ท่านเห็นด้วยหรือไม่และมีความคิดเห็นอย่างไรต่อวัตถุประสงค์ของการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เวลาเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นเวลาจำนวน 20 ชั่วโมง	8	100	
เห็นด้วย			
ไม่เห็นด้วย			
2. ท่านเห็นด้วยหรือไม่และมีความคิดเห็นอย่างไรต่อเนื้อหาที่นำมาจัดการเรียนรู้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เวลาเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	8	100	
เห็นด้วย			
ไม่เห็นด้วย			
3. ท่านคิดว่าควรมีการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้เวลาเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในลักษณะ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	2	25.00	5
วิทยากร	3	37.50	4
สื่อต่าง ๆ เช่น YouTube , บัตรคำ, บทเพลง, บทเรียน, ใบความรู้	8	100.00	1
สถานการณ์จำลอง	5	62.50	2
สาธิตการเล่น	4	50.00	3

รายการ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
4. ท่านคิดว่าควรมีวิธีในการวัดและประเมินผลอย่างไรต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
ประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน	3	37.50	3
สังเกตพฤติกรรม	8	100.00	1
แบบทดสอบ	2	25.00	5
แบบสอบถาม	3	37.50	3
ปฏิบัติจริง	8	100.00	1
5. ท่านคิดว่าควรนำการเล่นที่บ้านประเภทใดที่นำมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
มอญซ่อนผ้า	8	100.00	1
โพงพาง	7	87.50	2
งูกินหาง	5	62.50	4
วิธีข้าวสาร	7	87.50	2
หมากเก็บ	3	37.50	6
ม้ก้านกล้วย	3	37.50	6
จ้ำจี้	3	37.50	6
วิ่งกระสอบ	3	37.50	6
เสือกินวัว	4	50.00	5

จากตารางที่ 13 พบว่าผู้ตอบแบบสัมภาษณ์มีความคิดเห็นต่อวัตถุประสงค์ของการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นเวลาจำนวน 20 ชั่วโมง เห็นด้วย จำนวน 8 คน คิด เป็นร้อยละ 100.00

ด้านความคิดเห็นต่อเนื้อหาที่นำมาจัดการเรียนรู้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เห็นด้วย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

ด้านความคิดเห็นว่าควรมีการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในลักษณะ ควบใช้สื่อต่าง ๆ เช่น YouTube, บัตรคำ, บทเพลง, บทเรียน, ใบความรู้ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ควบใช้สถานการณ์จำลอง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50 ควบใช้สาธิตการเล่น จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ควบมีวิทยากร จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 และควบแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ตามลำดับ

ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีในการวัดและประเมินผลต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การวัดและประเมินโดยใช้การสังเกตพฤติกรรม จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 การวัดและประเมินผลโดยใช้การปฏิบัติจริง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 วัดและประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 วัดและประเมินผลโดยใช้แบบสอบถาม จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 และการวัดและประเมินโดยใช้แบบทดสอบ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ตามลำดับ

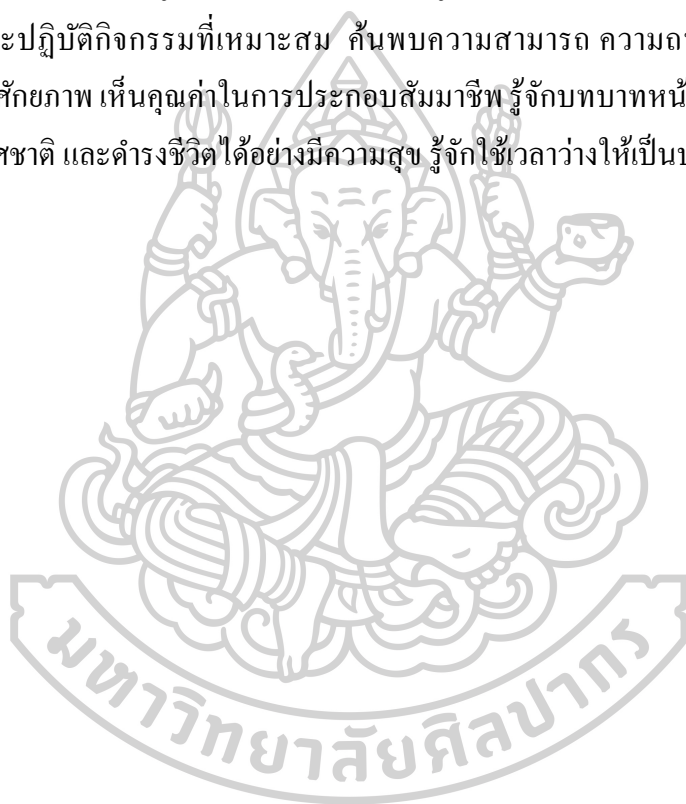
ด้านความคิดเห็นว่าควรนำการละเล่นพื้นบ้านประเภทใดมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การละเล่นมอญซ่อนผ้า จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 การละเล่นโพงพาง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 การละเล่นรี้ริ้วข้าวสาร จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 การละเล่นงูกินหาง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50 การละเล่นเสื่อกินวัว จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 การละเล่นหมากเก็บ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 การละเล่นม้าก้านกล้วย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 การละเล่นจ้ำจี้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 และการละเล่นวิ่งกระสอบ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 ตามลำดับ

ด้านความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อวัตถุประสงค์ของการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

ควรมีการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันและความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารแบบง่ายๆ

6. ผลการศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ควรดำเนินการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง ได้เล่น ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ควรเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกได้เข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสม ค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง เพื่อการพัฒนาให้เต็มศักยภาพ เห็นคุณค่าในการประกอบสัมมาชีพ รู้จักบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของสังคม ประเทศชาติ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์



ตอนที่ 2 ผลการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลที่ได้จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานมาเป็น
แนวทางในการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มี 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ผลการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2) ผลการตรวจสอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) การปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

1. ผลการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากขั้นตอน
การศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อ
เสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา และได้ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อขอคำแนะนำและ
ข้อเสนอแนะในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้าน มีองค์ประกอบของ
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม หลักการ เป้าหมายแนวการจัดกิจกรรม คุณสมบัติ
ผู้เรียน รูปแบบการจัดกิจกรรม จุดประสงค์ สื่อและอุปกรณ์ การวัดและประเมินผล เกณฑ์การ
ประเมิน คำชี้แจงการใช้หน่วย โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน
15 แผน มีองค์ประกอบดังนี้

1. หลักการ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการสำคัญ ดังนี้

- 1.1 มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรม และครอบคลุมผู้เรียนทุกคน
- 1.2 เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพ ตามความ
สนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ
- 1.3 เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝัง และส่งเสริมจิตสำนึกในการอนุรักษ์การละเล่นพื้นบ้านที่
สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 1.4 เป็นกิจกรรมที่ยึดหลักการมีส่วนร่วม ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน

2. เป้าหมาย

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งส่งเสริม และพัฒนา ให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ทักษะ และ
ประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้ไปพัฒนาตนเองให้เกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่
ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถ
ในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี อันจะนำไปสู่คุณลักษณะอันพึง

ประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 อันประกอบด้วย รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ

3. แนวการจัดกิจกรรม

- 3.1 ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ
- 3.2 ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย
- 3.3 จัดกิจกรรมแบบรายบุคคล กิจกรรมกลุ่ม
- 3.4 ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 3.5 ใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย สาธิต แบบประสบการณ์ ศึกษาจากวีดิทัศน์ และเน้นการลงมือปฏิบัติจริง

4. คุณสมบัติผู้เรียน

เพื่อเป็นการสอดคล้องตามแนวทางของแนวคิด หลักการ และจุดมุ่งหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เวลาเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จึงกำหนดคุณสมบัติผู้เรียน ไว้ดังนี้

- 4.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษา
- 4.2 มีความพร้อมและความสนใจที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

5. รูปแบบการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เวลาเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์และเน้นที่การปฏิบัติจริง ซึ่งมีองค์ประกอบการสอน 4 องค์ประกอบ ดังนี้

5.1 ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ครูกระตุ้นให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้เดิม โดยการใช้คำถาม นอกจากนี้ครูผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนต่าง ๆ ของกิจกรรม ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม และเน้นการสนทนาการซักถามเพื่อสร้างความคุ้นเคยและออกแบบให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผู้สอนให้ประสบการณ์ใหม่แก่ผู้เรียนโดยใช้สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้ เช่น รูปภาพ วีดิทัศน์ บัตรคำศัพท์ เป็นต้น

5.2 ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมในห้องเรียนทั้งรายบุคคล และกระบวนการกลุ่ม ประกอบด้วย การถามตอบ สนทนา การฝึกพูด การคิด รวบรวมข้อมูล นำเสนอ และศึกษา จากวีดิ

ทัศน์ การศึกษาเอกสาร และหนังสือ โดยครูผู้สอนดูแลให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ ได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติกิจกรรม ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอน

5.3 ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ให้นักเรียนนำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้และการปฏิบัติกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และมาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน

5.4 ขั้นประเมินผล วัดประเมินผลตามสภาพจริง โดยเน้นการวัดผลจากการปฏิบัติจริง และการประเมินด้านความรู้ความสามารถ สังเกตพฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมและรวมทั้งสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาคทฤษฎี ครูผู้สอนจะทำหน้าที่อธิบาย บรรยายเนื้อหา สนับสนุน ส่งเสริมผู้เรียนโดยใช้สื่อประกอบการสอน ร่วมกับการทำกิจกรรมการซักถาม สนทนาโต้ตอบกัน ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดการอภิปราย ขยายความเข้าใจและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน

การจัดการเรียนรู้ภาคปฏิบัติ ครูผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำ ให้ศึกษาจากวิดีโอทัศน์และสาธิตการปฏิบัติในแต่ละขั้นตอนให้ผู้เรียนเข้าใจ พร้อมทั้งแนะนำ ดูแลให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม จนผู้เรียนเกิดแนวทางปฏิบัติ ขั้นตอนสุดท้ายในระหว่างเรียนมีการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และผู้เรียนจะปฏิบัติกิจกรรมเพื่อการประเมินความสามารถหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้ว

6. จุดประสงค์

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประกอบไปด้วย 3 ด้าน คือ

6.1 ด้านพุทธิพิสัย

6.2 ด้านทักษะพิสัย

6.3 ด้านจิตพิสัย

7. สื่อและอุปกรณ์

7.1 วีดิทัศน์

7.2 รูปภาพ

7.3 บัตรคำศัพท์

8. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยการวัดมีความครอบคลุมทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

8.1 ด้านพุทธิพิสัย

- 1.1 ประเมินจากการทำใบงาน
- 1.2 การตอบคำถามและการซักถาม

8.2 ด้านทักษะพิสัย (ร้อยละ 100)

- 2.1 ประเมินความสามารถในด้านการฟังของนักเรียน (ร้อยละ 50)
- 2.2 ประเมินความสามารถในด้านการพูดของนักเรียน (ร้อยละ 50)

8.3 ด้านจิตพิสัย

3.1 สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงานและรักความเป็นไทยของนักเรียน

9. เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การประเมินด้านทักษะพิสัย

ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
80-100	3.50-4.00	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับดีมาก
60-79	2.50-3.49	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับดี
50-59	1.50-2.49	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับพอใช้
น้อยกว่าร้อยละ 50	1.00-1.49	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินด้านจิตพิสัย

คะแนน	ระดับคุณภาพ
9-12	มีระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับดี
5-8	มีระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับปานกลาง
1-4	มีระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับต่ำ

10. คำชี้แจงการใช้หน่วย

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้เวลาเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับชั้นประถมศึกษา เป็นแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดประสบการณ์และเน้นที่การปฏิบัติจริง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนให้ดียิ่งขึ้น เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นพัฒนาการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในนิสัยที่พึงเกิดต่อนักเรียน โดยกระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่น ร่วมมือซึ่งกันและกัน ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 15 แผน รวม 20 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 1 เรื่อง Greeting (การทักทายและตอบรับคำทักทาย)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 2 เรื่อง Nouns (คำนาม)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 3 เรื่อง Singular noun (คำนามเอกพจน์)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 4 เรื่อง Plural noun (คำนามพหูพจน์)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 5 เรื่อง Using “a, an” (การใช้ a, an)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 6 เรื่อง Using “The” (การใช้ The)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 7 เรื่อง Pronouns (คำสรรพนาม)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 8 เรื่อง Adjective (คำคุณศัพท์)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 9 เรื่อง Verb to be : main verb (คำกริยา: คำกริยาหลัก)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 10 เรื่อง This or That (นี้หรือนั้น)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 11 เรื่อง What is this/ that? (นี่คืออะไร/ นั่นคืออะไร)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 12 เรื่อง Colors (สี)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 13 เรื่อง Days of the week (วันของสัปดาห์)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 14 เรื่อง The Time (เวลา)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 15 เรื่อง My family (ครอบครัวของฉัน)

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของรูปแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ประสพการณ์และเน้นที่การปฏิบัติจริง ที่จะประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย ผู้สอนต้องศึกษารูปแบบ การสอน เตรียมเอกสาร สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และปฐมนิเทศ นักเรียนเพื่อสร้างความเข้าใจและข้อตกลงในการเรียน นักเรียนต้องปฏิบัติตามกิจกรรม รู้จักสร้างสรรค์ และรู้จักการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เพื่อให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริงและยั่งยืน

11. โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

เนื้อหาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ การเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีรายละเอียดดัง ตารางที่ 14



ตารางที่ 14 สรุปแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้าน

แผนที่	ชื่อหน่วย	ว/ด/ป ที่จัดกิจกรรม	เวลาที่ใช้	การเล่นพื้นบ้าน	ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ		คุณลักษณะอันพึงประสงค์			
					ฟัง	พูด	มีวินัย	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นในการทำงาน	รักความเป็นไทย
1	Greeting (การทักทาย)	6 พ.ย. 61, 13 พ.ย. 61	2	วิธีข่าวสาร	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Nouns(คำนาม)	20 พ.ย. 61, 27 พ.ย. 61	2	มอญซ่อนคำ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Singular noun (คำนามเอกพจน์)	4 ธ.ค. 61, 11 ธ.ค. 61	2	มอญซ่อนคำ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Plural noun (คำนามพหูพจน์)	18 ธ.ค. 61, 25 ธ.ค. 61	2	มอญซ่อนคำ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Using “a, an” (การใช้ a, an)	8 ม.ค. 62, 15ม.ค. 62	2	งูกินหาง	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Using “The” (การใช้ The)	22 ม.ค. 62	1	งูกินหาง	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Pronouns (คำสรรพนาม)	29 ม.ค. 62	1	มอญซ่อนคำ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Adjective (คำคุณศัพท์)	5 ก.พ. 62	1	โพงพาง	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Verb to be: main verb (คำกริยา)	12 ก.พ. 62	1	มอญซ่อนคำ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	This or That (นี้หรือนั้น)	19 ก.พ. 62	1	วิธีข่าวสาร	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	What is this/that? (นี่/นั่นคืออะไร)	26 ก.พ. 62	1	มอญซ่อนคำ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Colors (สี)	5 มี.ค. 62	1	โพงพาง	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Days of the week(วันของสัปดาห์)	12 มี.ค. 62	1	งูกินหาง	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	The Time (เวลา)	19 มี.ค. 62	1	โพงพาง	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	My family (ครอบครัวของฉัน)	26 มี.ค. 62	1	งูกินหาง	✓	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางที่ 14 แสดงรายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 15 แผน และแสดงการละเล่นพื้นบ้าน ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ใช้ในแต่ละแผน ดังนี้

12. แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 1 Greeting (การทักทาย) จำนวน 2 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านวิธีข้าวสาร ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 2 Nouns (คำนาม) จำนวน 2 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 3 Singular noun (คำนามเอกพจน์) จำนวน 2 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 4 Plural noun (คำนามพหูพจน์) จำนวน 2 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 5 Using “a, an” (การใช้ a, an) จำนวน 2 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านงูกินหาง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 6 Using “The” (การใช้ The) จำนวน 1 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านงูกินหาง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 7 Adjective (คำคุณศัพท์) จำนวน 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน โพงพาง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 8 Pronouns (คำสรรพนาม) จำนวน 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 9 Verb to be : main verb(คำกริยา) จำนวน 1 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 10 This or That (นี้หรือนั้น) จำนวน 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านรื้อข้าวสาร ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 11 What is this/ that?(นี่/นั่น คืออะไร) จำนวน 1 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 12 Colors (สี) จำนวน 1 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน โพงพาง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 13 Days of the week (วันของสัปดาห์) จำนวน 1 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านงูกินหาง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 14 The Time(เวลา) จำนวน 1 ชั่วโมง ประกอบด้วย กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน โพงพาง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 15 My family (ครอบครัวของฉัน) จำนวน 1 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านงูกินหาง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟัง และการพูด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย

แผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผน ประกอบด้วย ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ทุกแผนกิจกรรม

ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) สาระสำคัญ 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) สาระการเรียนรู้ 4) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล 7) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

สรุปผลด้านความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการประเมินแต่ละแผนการจัดการกิจกรรมพิจารณารายแผนพบว่า ใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังและการพูดในทุกแผน ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ได้คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทยเกิดในทุกแผน

2. การตรวจสอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) นำผลที่ตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไข และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ตรวจสอบและประเมินความถูกต้องด้านการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านภาษาอังกฤษ ด้านสังคมและวัฒนธรรม ด้านการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ และด้านการวัดและประเมินผลของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และนำผลที่ได้จากการตรวจสอบมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00

3. การปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยนำผลการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มาเป็นข้อพิจารณาปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ให้มีความเหมาะสมสมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะ ดังนี้

- 3.1 ให้ปรับเนื้อหาและระยะเวลาให้เหมาะสมกับผู้เรียน
- 3.2 ตรวจสอบการใช้ภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง
- 3.3 ปรับประเด็นการประเมินให้สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้ในคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 3.4 ปรับวิธีการสอนให้มีความหลากหลาย

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ภายหลังการปรับปรุงการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา จากการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยได้นำการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน โรงเรียนวัดดอนยายหอม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 1 ปีการศึกษา 2561 รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการทั้งหมด 20 ชั่วโมง ตามแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ซึ่งขั้นตอนการดำเนินการใช้แผนการจัดกิจกรรมสรุปได้ดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Greeting (การทักทายและตอบรับการทักทาย) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้นจัดกิจกรรมที่ 1 ให้นักเรียนฝึกพูดทักทายกับเพื่อนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติต่าง ๆ และจับคู่ฝึกพูดบทสนทนา กิจกรรมที่ 2 การตอบรับคำทักทาย ให้นักเรียนฝึกพูดกล่าวตอบรับคำทักทายแต่ละรูปแบบและจับคู่ฝึกพูดกล่าวตอบรับคำทักทาย กิจกรรมที่ 3 The London Bridge is falling down (วีรีย้าวสาร) ให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นวีรีย้าวสารและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านวีรีย้าวสาร โดยให้นักเรียนกล่าวทักทายอย่างเป็นทางการหรือรูปแบบอื่น ๆ ให้มีความหลากหลายรูปแบบตามที่ได้เรียนรู้มาในระหว่างการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นวีรีย้าวสารเมื่อลอดเข้าซุ้มสะพานให้ผู้เล่นทีละคนกล่าวคำทักทายและผู้เป็นสะพานกล่าวขานรับการทักทาย ผู้เล่นคนใดไม่สามารถพูดหรือตอบได้ให้คัดออก แล้ววนไปเรื่อย ๆ จนเหลือคนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยทดสอบการพูดสนทนาทักทาย และการพูดตอบรับคำทักทายกับเพื่อน โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 พบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดีมาก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Nouns (คำนาม) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคล โดยให้ทำกิจกรรมที่ 1

Nouns (คำนาม) โดยให้บอกความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ พร้อมทั้งบอกประเภทของคำนามให้ถูกต้อง หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้าคำนาม ให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้คำนามและประเภทของคำนาม เมื่อเรียบร้อยแล้วจึงให้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วงและมีผู้เป็นคนถือผ้าบัตรคำนามจำนวน 1 คน แล้วให้ร้องเพลงประกอบการละเล่นเมื่อเพลงหยุดลง ผ้าบัตรคำนามวางไว้ที่ผู้ใดให้ตอบประเภทของคำนามและฝึกออกเสียงคำศัพท์พร้อมกันอย่างถูกต้อง ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้บอกความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ และจำแนกประเภทของคำนามตามที่กำหนดให้ ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 พบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Singular noun (คำนามเอกพจน์) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 Singular noun (คำนามเอกพจน์) โดยให้ทบทวนคำนามที่ได้เรียนไปแล้วและให้นักเรียนบอกคำนำหน้าคำนามเอกพจน์ให้ถูกต้องตามคำที่กำหนดและช่วยยกตัวอย่างคำนามที่เป็นเอกพจน์ หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้าคำนามเอกพจน์ โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้คำนามเอกพจน์ เมื่อเรียบร้อยแล้วจึงให้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วงและมีผู้เป็นคนถือผ้าบัตรคำนามเอกพจน์จำนวน 1 คน แล้วให้ร้องเพลงประกอบการละเล่นเมื่อเพลงหยุดลง ผ้าบัตรคำนามเอกพจน์วางไว้ที่ผู้ใดให้ตอบคำนามเอกพจน์ที่ได้ว่ามีกฎการใช้อย่างไรและต้องใช้อะไรนำหน้าบ้างรวมไปถึงฝึกออกเสียงคำศัพท์พร้อมกันอย่างถูกต้อง ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนฟังคำศัพท์จากผู้สอนและพูดคำนำหน้าคำนามที่เป็นคำนามเอกพจน์ได้ถูกต้อง ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 พบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Plural noun (noun) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 Plural noun (noun) โดยให้ทบทวนเรื่องคำนามเอกพจน์ที่ได้เรียนไปแล้วและให้นักเรียนบอกการเปลี่ยนคำนามให้อยู่ในรูปของคำนามพหูพจน์ให้ถูกต้อง หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้าคำนามพหูพจน์ โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วง และมีผู้เป็นคนถือผ้าบัตรคำนามพหูพจน์จำนวน 1 คน แล้วให้ร้องเพลงประกอบการละเล่นเมื่อเพลงหยุดลง ผ้าบัตรคำนามพหูพจน์วางไว้ที่ผู้ใดให้ตอบคำนามพหูพจน์ที่ได้ว่าต้องเติมอะไรตามกฎการใช้ รวมไปถึงฝีกออกเสียงคำศัพท์พร้อมกันอย่างถูกต้อง ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนฟังคำศัพท์จากผู้สอนและพูดกฎการเติมคำนามที่เป็นพหูพจน์ให้ถูกต้อง ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 พบว่าความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Using “a, an” (การใช้ a, an) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 Using “a, an” (การใช้ a, an) โดยให้นักเรียนบอกคำนำหน้าคำนามโดยใช้ให้ถูกต้องตามคำศัพท์ที่กำหนดให้ หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 งูกินหางกับการใช้ a หรือ an โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านงูกินหาง โดยให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 ทีมคือ ฟองกับแมงตามกติกาของงูกินหาง โดยให้แต่ละทีมถือบัตรคำของคำนามที่ครูกำหนดให้ แล้วในระหว่างการละเล่นพื้นบ้านงูกินหางให้นักเรียนทีมแรกคือฟอง ดูบัตรคำจากฝ่ายตรงข้ามพร้อมกับออกเสียงตามที่ได้เห็นพร้อม ๆ กันทั้งทีม ถ้าคำนามขึ้นต้นด้วยพยัญชนะต้องใส่ a (อะ) แต่ถ้าคำนามขึ้นต้นด้วยสระ (a, e, i, o, u) ให้ใส่ an (แอน) แล้วสลับกันไปมาจนครบ ทีมไหนได้คะแนนมากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนฟังคำนามจากผู้สอนและพูดคำนำหน้าคำนามให้ถูกต้องตามคำศัพท์ที่กำหนดให้ ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 พบว่า

ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังอยู่ในระดับดีมาก ด้านการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Using “The”(การใช้ The) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 Using “The”(การใช้ The) โดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำนำหน้าคำนามโดยใช้ให้ถูกต้องตามคำศัพท์ที่กำหนดให้ หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 ฆูินหางกับการใช้ The โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านฆูินหาง โดยให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 ทีม คือ ฟองกับแมงตามกติกาของฆูินหาง โดยให้แต่ละทีมถือบัตรคำของคำนามที่ครูกำหนดให้ แล้วในระหว่างการละเล่นพื้นบ้านฆูินหางให้นักเรียนทีมแรกฟองคู่บัตรคำจากฝ่ายตรงข้ามพร้อมกับออกเสียงพร้อมกับออกเสียงตามที่ได้เห็นพร้อม ๆ กันทั้งทีม ดังนี้ The + พยัญชนะ ออกเสียง “เดอะ” หรือ The + สระ ออกเสียง “ดิ” โดยให้สลับกันชูบัตรคำนามจนครบทีมไหนได้คะแนนมากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนฟังคำศัพท์จากผู้สอนและพูดออกเสียงการใช้ The ในการนำหน้าคำนามให้ถูกต้อง ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 พบว่าความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดีมาก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Pronouns (คำสรรพนาม) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 Pronouns (คำสรรพนาม) โดยให้นักเรียนบอกคำบุรุษสรรพนามที่ใช้เรียกแทนคน สัตว์ และสิ่งของ ตามคำศัพท์ที่กำหนดให้ หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้ากับ Pronouns (คำสรรพนาม) โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้คำสรรพนามเมื่อเรียบร้อยแล้วจึงให้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วง และมีผู้เป็นคนถือผ้าบัตรคำสรรพนามจำนวน 7 คนตามจำนวนของคำสรรพนามรูปประธาน ดังนี้ I, we, you, he, she, it และ they แล้วให้ร้องเพลงประกอบการละเล่นเมื่อเพลงหยุดลงผ้าบัตรคำสรรพนามทั้ง 7 คำ ให้วางไว้ที่ผู้ใดให้ตอบทีละคน โคนวนตามเข็มนาฬิกาว่ามีความหมายว่าอย่างไรและใช้แทนคำนามอะไรได้

บ้าง รวมไปถึงฝึกร้องเสียงคำศัพท์พร้อมกันอย่างถูกต้อง ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนบอกคำบุรุษสรรพนามที่ใช้เรียกแทนคน สัตว์ และสิ่งของตามคำศัพท์ที่ได้ฟังจากผู้สอน ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 พบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Adjective (คำคุณศัพท์) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 Adjective (คำคุณศัพท์) โดยให้นักเรียนสามารถบอกคำคุณศัพท์ที่ใช้ขยายคำนามหรือคำสรรพนามตามคำศัพท์ที่กำหนดให้ หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 โพงพางกับ Adjective (คำคุณศัพท์) โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน โพงพาง โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้คำคุณศัพท์ในลักษณะต่าง ๆ อย่างครบถ้วนแล้วเริ่มปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน โพงพางโดยมีผู้ปัดดา 1 คนเป็น โพงพางแล้วนักเรียนคนอื่น ๆ เป็นผู้เล่นโดยจะมีคำคุณศัพท์คนละ 1 คำ ถ้า โพงพางเดินไปสัมผัสคนใด ให้ทายชื่อและเมื่อทายถูกให้เปิดดาพร้อมกับตอบการใช้คำคุณศัพท์ว่าใช้บอกลักษณะอะไรบ้างพร้อมกับใช้คำศัพท์อะไรได้บ้าง ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนบอกคำคุณศัพท์ที่ใช้ขยายคำนามหรือคำสรรพนามตามคำศัพท์ที่กำหนดให้ ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 พบว่าความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Verb to be : main verb (คำกริยา: คำกริยาหลัก) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 Verb to be : main verb (คำกริยา: คำกริยาหลัก) โดยให้นักเรียนบอกคำกริยาหลักให้ถูกต้องตามรูปแบบประโยคที่กำหนดให้ หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้ากับ Verb to be (คำกริยา)) โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า ให้นักเรียนทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วง โดยทุกคนที่นั่งจะต้องใส่มงกุฎคำศัพท์คนละ 1 อัน และมีผู้ถือผ้าบัตรคำกริยาหลักจำนวน 1 คน ในระหว่าง

การเล่นให้ร้องเพลงประกอบไปเรื่อย ๆ โดยผู้ถือผ้าบัตรคำจะต้องวิ่งวนข้างในวงเพื่อจับคู่กับคำที่ตนเองได้ให้สอดคล้องและถูกต้องเมื่อเพลงหยุดลง ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนบอกคำกริยาหลักให้ถูกต้องตามรูปแบบประโยคที่กำหนดให้ ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 พบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง This or That (นี้หรือนั่น) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 This or That (นี้หรือนั่น) โดยให้นักเรียนบอกถึงสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้หรือไกลจากตัวเราให้ถูกต้องตามที่กำหนด หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 วิธีข้าวสารกับ This or That (นี้หรือนั่น) โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านวิธีข้าวสาร โดยในระหว่างการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นวิธีข้าวสาร ครูกำหนดให้ผู้เป็นสะพานใส่มงกุฎคำว่า This กับ That คนละอัน เมื่อผู้เล่นลอดเข้าซุ้มสะพานให้ดำเนินการร้องเพลงประกอบการเล่นไปเรื่อย ๆ จนถึงประโยคที่ต้องคล้องมือลงถ้าผู้เล่นคนใดติดกับดักต้องเลิกมงกุฎ 1 อันเพื่อพูดประโยคการบอกสิ่งของใกล้หรือไกลจากสิ่งใกล้ๆตัวที่พบเห็น คนใดตอบถูกก็ดำเนินกิจกรรมต่อไป แต่ถ้าคนใดไม่สามารถพูดหรือตอบได้ให้เป็นสะพานต่อจากคนเดิมต่อไป โดยดำเนินกิจกรรมไปเรื่อย ๆ จนเหลือคนสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะ ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนฟังคำถามจากผู้สอนและพูดบอกถึงสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้หรือไกลจากตัวเราให้ถูกต้องตามที่กำหนด ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 พบว่าความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง What is this/ that? (นี่คืออะไร/ นั่นคืออะไร) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 What is this/ that? (นี่คืออะไร/ นั่นคืออะไร) โดยให้นักเรียนบอกคำถามและคำตอบของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้หรือไกลจากตัวเราให้ถูกต้องตามที่กำหนด หลังจากนั้นให้

นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้ากับ What is this/ that? (นี่คืออะไร/ นั่นคืออะไร) โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นที่บ้านมอญซ่อนผ้า ให้นักเรียนทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วง โดยทุกคนที่นั่งจะต้องใส่มงกุฎคำถามและคำตอบคนละ 1 อัน คละๆกันไป และมีผู้ถือผ้าบัตรคำถามและคำตอบที่คละๆกันไปเช่นกัน เพียง 1 อันเท่านั้น ในระหว่างการละเล่นให้ร้องเพลงประกอบไปเรื่อย ๆ โดยผู้ถือผ้าบัตรคำถามจะต้องวิ่งวนข้างในวงเพื่อตรวจสอบหาผู้และให้จับคู่ได้เมื่อเพลงสิ้นสุดลงโดยจะต้องมีความสอดคล้องและถูกต้องตามหลักภาษา ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่าคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนฟังคำถามจากผู้สอนและพูดคำตอบของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้หรือไกล และสามารถใช้คำถามในการถามสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้หรือไกลได้ถูกต้อง ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 พบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Colors (สี) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 Colors (สี) โดยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์สีและสะกดคำศัพท์สีได้ รวมทั้งการตั้งคำถามและตอบคำตอบได้อย่างถูกต้อง หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 โพงพางกับ Colors (สี) โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นที่บ้านโพงพาง โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์สีต่าง ๆ ที่ครูกำหนดให้มีผู้เล่นปิดตา 1 คนเป็นโพงพาง แล้วนักเรียนคนอื่น ๆ เป็นผู้เล่นโดยจะมีคำศัพท์สีคนละ 1 คำ ถ้าโพงพางเดินไปสัมผัสคนใด ให้ทายชื่อและเมื่อทายถูกให้เปิดตาพร้อมกับตอบคำศัพท์ที่อยู่ในมือของผู้เล่นที่ตนเองสัมผัสได้ว่าแปลความหมายว่าสีอะไรและสะกดคำศัพท์ให้เพื่อนๆ ฟังรวมทั้งออกเสียงพร้อม ๆ กันอย่างถูกต้อง ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนพูดบอกคำศัพท์สีและสะกดคำศัพท์สีได้ รวมทั้งการฟังและพูดคำถามคำตอบได้อย่างถูกต้อง ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 พบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Days of the week (วันของสัปดาห์) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 Days of the week (วันของสัปดาห์) โดยให้นักเรียนบอกคำศัพท์วันของสัปดาห์ พร้อมทั้งอ่านออกเสียง สะกดได้ และพูดคำถามพร้อมคำตอบของวันของสัปดาห์ได้ หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 ฆูกินหางกับ Days of the week (วันของสัปดาห์) โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านฆูกินหาง โดยให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 ทีมคือ ฟองกับแมงตามกติกาของการละเล่นพื้นบ้านฆูกินหาง โดยให้แต่ละทีมของทุกคนถือบัตรคำศัพท์ที่ครูกำหนดให้ แล้วในระหว่างการละเล่นพื้นบ้านฆูกินหางให้นักเรียนทั้ง 2 ทีมร้องเพลงประกอบการละเล่นไปเรื่อย ๆ เมื่อถึงประโยคสุดท้ายที่ฟองจะต้องกินลูกงูให้ทุกคนของทั้ง 2 ทีมจับคู่คำศัพท์วันของสัปดาห์ระหว่างภาษาไทยกับภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง คนใดจับคู่เสร็จแล้วให้นำนั่งลงถือว่ารอดพ้นจากการโดนกินของฟอง แต่ถ้าคนใดจับคู่ไม่ได้จะต้องโดนฟองจับกินแล้วต้องย้ายฝั่งมาอยู่กับฟองทันที เล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบทุกคู่ทีมไหนจับคู่ได้มากที่สุดและถูกต้องถือว่าเป็นผู้ชนะ ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนพบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนพูดบอกคำศัพท์วันของสัปดาห์ และพูดคำถามพร้อมคำตอบของวันของสัปดาห์ รวมทั้งฟังคำถามและตอบคำตอบของวันของสัปดาห์ ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 พบว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง The Time (เวลา) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 The Time (เวลา) โดยให้นักเรียนบอกเวลาและประโยคในการถามตอบเกี่ยวกับเวลาได้ หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 โพงพางกับ The time (เวลา) โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านโพงพาง ให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์เรื่องเวลาตามที่กำหนดให้ โดยให้มีผู้เล่นปิดตา 1 คนเป็น โพงพางแล้วนักเรียนคนอื่น ๆ เป็นผู้เล่น โดยจะต้องมีรูปภาพนาฬิกาคนละ 1 รูป ถ้าโพงพางเดินไปสัมผัสคนใด ให้ทายชื่อและเมื่อทายถูกให้เปิดตาพร้อมกับตอบเวลาของนาฬิกาที่อยู่ในมือของผู้เล่นที่ตนเองสัมผัสได้ว่าคือเวลาอะไรและออกเสียงคำศัพท์ดังๆ ให้เพื่อนฟังและออกเสียงพร้อม ๆ กันอย่างถูกต้อง ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำ

กิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนพูดบอกเวลารวมทั้งฟังและพูดประโยคในการถามตอบเกี่ยวกับเวลาได้ ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 พบว่าความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง My family (ครอบครัวของฉัน) ซึ่งจัดกิจกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง) หลังจากนั้น จัดกิจกรรมรายบุคคลโดยให้ทำกิจกรรมที่ 1 My family (ครอบครัวของฉัน) โดยให้นักเรียนบอกคำศัพท์ครอบครัวได้ รวมทั้งประโยคในการถามและตอบเกี่ยวกับครอบครัวได้ หลังจากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 2 งามินหางกับ My family (ครอบครัวของฉัน) โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นและปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านงามินหาง ให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 ทีมคือ ฟ่องกับแม่งูตามกติกาของการละเล่นพื้นบ้านงามินหาง โดยให้แต่ละทีมของทุกคนถือบัตรคำศัพท์ที่ครูกำหนดให้ แล้วในระหว่างการละเล่นพื้นบ้านงามินหางให้นักเรียนทั้ง 2 ทีมร้องเพลงประกอบการละเล่นไปเรื่อย ๆ เมื่อถึงประโยคสุดท้ายที่ฟ่องจะต้องกินลูกงูให้ทุกคนของทั้ง 2 ทีมจับคู่คำศัพท์ครอบครัวกับรูปภาพให้ถูกต้อง คนใดจับคู่เสร็จแล้วให้นั่งลงถือวารอดพ้นจากการโดนกินของฟ่อง แต่ถ้าคนใดจับคู่ไม่ได้จะต้องโดนฟ่องจับกินแล้วต้องย้ายฝั่งมาอยู่กับฟ่องทันที เล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบทุกคู่ทีมไหนจับคู่ได้มากที่สุดและถูกต้องถือว่าเป็นผู้ชนะ ผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนปรากฏพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และ รักความเป็นไทย หลังจากทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ผลการทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยให้นักเรียนพูดบอกคำศัพท์ครอบครัวได้ รวมทั้งการฟังและพูดประโยคในการถามและตอบเกี่ยวกับครอบครัวได้ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนด้านการฟังและการพูดอยู่ในระดับดี

รายละเอียดของผลการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ดังที่กล่าวมาข้างต้น นำมาสรุปดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 สรุปผลขั้นตอนการดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่น
 พื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึง
 ประสงค์

เรื่อง	เวลา (ชม.)	วิธีการจัดกิจกรรม	ผู้ดำเนิน กิจกรรม
Greeting (การทักทาย)	2	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Greeting (การทักทาย) - ฝึกพูดทักทายโดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติตามสถานการณ์ที่กำหนด - จับคู่ฝึกพูดบทสนทนา - ทำกิจกรรมที่ 2 การตอบรับคำทักทาย - ฝึกพูดกล่าวตอบรับคำทักทาย - จับคู่ฝึกพูดกล่าวตอบรับคำทักทาย - แสดงบทบาทสมมุติการพูดกล่าวตอบรับคำทักทาย - ทำกิจกรรมที่ 3 The London Bridge is falling down - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านวีรี่ข้าวสาร - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านวีรี่ข้าวสารจากวีดิทัศน์ - ทดสอบความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษ โดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน
Nouns (คำนาม)	2	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Nouns (คำนาม) - ฝึกอ่านคำศัพท์และบอกความหมาย - ทำกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้าคำนาม - ฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้าจาก วีดิทัศน์ - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ โดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย 	ผู้วิจัย นักเรียน

เรื่อง	เวลา (ชม.)	วิธีการจัดกิจกรรม	ผู้ดำเนิน กิจกรรม
		<ul style="list-style-type: none"> - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	
Singular noun (คำนาม เอกพจน์)	2	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Singular noun (คำนามเอกพจน์) - ทบทวนความรู้เดิมเรื่องคำนาม - ระดมพลังสมองช่วยกันตอบ - กิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้าคำนามเอกพจน์ - ร้องเพลงประกอบการเล่นเกมพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านมอญซ่อนผ้าจาก วีดิทัศน์ - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ โดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน
Plural noun (คำนาม พหูพจน์)	2	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Plural noun (คำนามพหูพจน์) - ทบทวนคำนามที่ได้เรียน ไปแล้ว - สนทนา ทบทวน และการใช้คำถามและตอบ - ทำกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้ากับผ้าใบคำคำนามพหูพจน์ - ร้องเพลงประกอบการเล่นเกมพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกมพื้นบ้านมอญซ่อนผ้าจาก วีดิทัศน์ - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ โดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน

เรื่อง	เวลา (ชม.)	วิธีการจัดกิจกรรม	ผู้ดำเนิน กิจกรรม
Using “a, an” (การใช้ a, an)	2	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Using “a, an” (การใช้ a, an) - ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆที่ได้เรียนไปแล้ว - นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น - ทำกิจกรรมที่ 2 ฐกนหนงกบการใช a หรอ an - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้าน ฐกนหนง - ครูเปิดวีดิทัศน์ให้นักเรียนชมพร้อมอธิบายวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน ฐกนหนง - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษโดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน
Using “The” (การใช้The)	1	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Using “The” (การใช้ The) - ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ต่างๆที่ได้เรียนไปแล้ว - นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น - ทำกิจกรรมที่ 2 ฐกนหนงกบการใช The - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้าน ฐกนหนง - ครูเปิดวีดิทัศน์ให้นักเรียนชมพร้อมอธิบายวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน ฐกนหนง - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษโดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน

เรื่อง	เวลา (ชม.)	วิธีการจัดกิจกรรม	ผู้ดำเนิน กิจกรรม
Pronouns (คำ สรรพนาม)	1	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Pronouns (คำสรรพนาม) - สันทนาการกับนักเรียนเกี่ยวกับคำที่ใช้เรียกแทนคน สัตว์ สิ่งของ - นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น - ทำกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้ากับ Pronouns (คำสรรพนาม) - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า จาก วีดิทัศน์ - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ โดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน
Adjective (คำคุณศัพท์)	1	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Adjective (คำคุณศัพท์) - สันทนาการกับนักเรียนเกี่ยวกับคำที่ใช้บอกลักษณะ บอก จำนวน บอกตำแหน่ง บอกความรู้สึก บอกกลิ่น หรือรสชาติ - นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น - ทำกิจกรรมที่ 2 โพงพางกับ Adjective (คำคุณศัพท์) - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้าน โพงพาง - ครูเปิดวีดิทัศน์ให้นักเรียนชมพร้อมอธิบายวิธีการปฏิบัติ กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน โพงพาง - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ โดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน

เรื่อง	เวลา (ชม.)	วิธีการจัดกิจกรรม	ผู้ดำเนิน กิจกรรม
Verb to be: main verb (คำกริยา: คำ กริยาหลัก)	1	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Verb to be : main verb (คำกริยา: คำกริยาหลัก) - สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับคำกริยา - นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น - ทำกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้ากับ Verb to be (คำกริยา) - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้าจาก วัสดุที่สนั้ - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษโดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน
This or That (นี้หรือนั้น)	1	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 This or That (นี้หรือนั้น) - สนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่กล่าวถึงอยู่ใกล้ และสิ่งที่กล่าวถึงอยู่ไกล - นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น - ทำกิจกรรมที่ 2 วิธีข้าวสารกับ This or That (นี้หรือนั้น) - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านวิธีข้าวสาร - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านวิธีข้าวสารจาก วัสดุที่สนั้ - ทดสอบความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษโดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน

เรื่อง	เวลา (ชม.)	วิธีการจัดกิจกรรม	ผู้ดำเนิน กิจกรรม
What is this/ that? (นี่คือ อะไร/ นั่นคือ อะไร)	1	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 What is this/ that? (นี่คืออะไร/ นั่นคืออะไร) - สนทนา ทบทวน และการใช้คำถามและตอบสิ่งที่อยู่ใกล้และไกล - ทำกิจกรรมที่ 2 มอญซ่อนผ้ากับ What is this/ that? (นี่คืออะไร/ นั่นคืออะไร) - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้าจากวีดิทัศน์ - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษโดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน
Colors (สี)	1	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Colors (สี) - ทำกิจกรรมที่ 2 โพงพางกับ Colors (สี) - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้าน โพงพาง - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน โพงพางจากวีดิทัศน์ - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษโดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน

เรื่อง	เวลา (ชม.)	วิธีการจัดกิจกรรม	ผู้ดำเนิน กิจกรรม
Days of the week (วันของสัปดาห์)	1	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 Days of the week (วันของสัปดาห์) - อ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์วันของสัปดาห์พร้อม และการพูดถามตอบของวันของสัปดาห์ - ทำกิจกรรมที่ 2 ฆูกินหางกับ Days of the week (วันของสัปดาห์) - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านฆูกินหาง - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านฆูกินหางจาก วีดิทัศน์ - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ โดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน
The Time (เวลา)	1	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 The Time (เวลา) - ทำกิจกรรมที่ 2 โพงพางกับ The time (เวลา) - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้าน โพงพาง - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน โพงพางจาก วีดิทัศน์ - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ โดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	ผู้วิจัย นักเรียน
My family (ครอบครัวของฉัน)	1	<ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรมที่ 1 My family (ครอบครัวของฉัน) - ระดมพลังสมองช่วยกันตอบ - ทำกิจกรรมที่ 2 ฆูกินหางกับ My family (ครอบครัวของฉัน) - ร้องเพลงประกอบการละเล่นพื้นบ้านฆูกินหาง 	ผู้วิจัย นักเรียน

เรื่อง	เวลา (ชม.)	วิธีการจัดกิจกรรม	ผู้ดำเนิน กิจกรรม
		<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านงูกินหางจาก วีดีทัศน์ - สังเกตทักษะการใช้ภาษาอังกฤษโดยการฟังกับพูด - สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 ด้าน <ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - รักความเป็นไทย 	

ตอนที่ 4 ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ผู้วิจัยได้ทำการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ดังนี้

4.1 ผลการประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร

การทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหลังใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การทดสอบปากเปล่า การฟังแสดงผลดังตารางที่ 16 และการพูดแสดงผลดังตารางที่ 17

ตารางที่ 16 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้านการฟัง ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

แผน	เรื่อง	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ลำดับ
1	Greeting (การทักทาย)	50	45.83	3.67	ดีมาก	1
2	Nouns (คำนาม)	50	36.67	2.93	ดี	12
3	Singular noun (คำนามเอกพจน์)	50	37.08	2.97	ดี	11
4	Plural noun (คำนามพหูพจน์)	50	38.75	3.10	ดี	8
5	Using "a, an" (การใช้ a, an)	50	44.17	3.53	ดีมาก	2
6	Using "The" (การใช้ The)	50	45.83	3.67	ดีมาก	1
7	Pronouns (คำสรรพนาม)	50	36.25	2.90	ดี	13
8	Adjective (คำคุณศัพท์)	50	37.5	3.00	ดี	10
9	Verb to be : main verb (คำกริยา)	50	37.5	3.00	ดี	10
10	This or That (นี้หรือนั่น)	50	39.58	3.17	ดี	6
11	What is this/ that? (นี่/นั่น คืออะไร)	50	38.33	3.07	ดี	9
12	Colors (สี)	50	40.24	3.27	ดี	4
13	Days of the week (วันของสัปดาห์)	50	39.17	3.16	ดี	7
14	The Time (เวลา)	50	41.92	3.36	ดี	3
15	My family (ครอบครัวของฉัน)	50	39.51	3.18	ดี	5
	เฉลี่ย	50	39.89	3.19	ดี	-

จากตารางที่ 16 ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟังอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.19$) เมื่อพิจารณารายแผน 3 อันดับแรกที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Greeting (การทักทาย) และ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Using "The" (การใช้ The) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากัน ซึ่งมีค่าคือ ($\bar{x} = 3.67$) รองลงมาได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Using "a, an" (การใช้ a, an) ซึ่งมีค่าคือ ($\bar{x} = 3.53$) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง The Time (เวลา) ซึ่งมีค่าคือ ($\bar{x} = 3.36$)

เมื่อพิจารณารายแผน 3 อันดับสุดท้ายที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Singular noun (คำนามเอกพจน์) ($\bar{x} = 2.97$) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Nouns (คำนาม)

($\bar{x} = 2.93$) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Pronouns (คำสรรพนาม) มีคะแนนน้อยที่สุด ($\bar{x} = 2.90$)

ตารางที่ 17 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้านการพูด ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

แผน	เรื่อง	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ลำดับ
1	Greeting (การทักทาย)	50	45.83	3.67	ดีมาก	1
2	Nouns (คำนาม)	50	33.75	2.70	ดี	13
3	Singular noun (คำนามเอกพจน์)	50	32.75	2.63	ดี	14
4	Plural noun (คำนามพหูพจน์)	50	34.58	2.77	ดี	11
5	Using "a, an" (การใช้ a, an)	50	40.83	3.27	ดี	4
6	Using "The" (การใช้ The)	50	43.75	3.50	ดีมาก	2
7	Pronouns (คำสรรพนาม)	50	32.16	2.58	ดี	15
8	Adjective (คำคุณศัพท์)	50	34.42	2.76	ดี	12
9	Verb to be : main verb (คำกริยา)	50	35.00	2.80	ดี	10
10	This or That (นี้หรือนั่น)	50	36.42	2.92	ดี	8
11	What is this/ that? (นี่/นั่น คืออะไร)	50	36.08	2.90	ดี	9
12	Colors (สี)	50	38.58	3.10	ดี	5
13	Days of the week (วันของสัปดาห์)	50	38.34	3.09	ดี	6
14	The Time (เวลา)	50	41.67	3.33	ดี	3
15	My family (ครอบครัวของฉัน)	50	36.67	3.02	ดี	7
	เฉลี่ย	50	37.39	3.00	ดี	-

จากตารางที่ 17 ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษด้านการพูดอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{x} = 3.00$) เมื่อพิจารณารายแผน 3 อันดับแรกที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Greeting (การทักทาย) มากที่สุด ($\bar{x} = 3.67$) รองลงมาได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Using "The" (การใช้ The) ($\bar{x} = 3.50$) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง The Time (เวลา) ($\bar{x} = 3.33$)

เมื่อพิจารณารายแผน 3 อันดับสุดท้ายที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Nouns (คำนาม) ($\bar{x} = 2.70$) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Singular noun (คำนามเอกพจน์) ($\bar{x} = 2.63$) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Pronouns (คำสรรพนาม) มีคะแนนน้อยที่สุด ($\bar{x} = 2.58$)



4.2 ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนระหว่างจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร

จากการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน จากการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 4 ด้าน ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ทั้ง 15 แผนการจัดการเรียนรู้ นำมาสรุปได้ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18 แสดงค่าเฉลี่ยของการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

แผน ที่	คุณลักษณะอันพึงประสงค์					ระดับ
	มีวินัย (3)	ใฝ่เรียนรู้ (3)	มุ่งมั่นในการทำงาน (3)	รักความเป็นไทย (3)	ประเมินรวม 4 พฤติกรรม (12)	
1	3	2.2	2.8	3	11	ดี
2	2.7	2.6	2.8	3	11.1	ดี
3	2.8	2.7	2.7	3	11.2	ดี
4	3	2.6	2.7	3	11.3	ดี
5	3	2.6	2.5	3	11.1	ดี
6	2.8	2.5	2.8	3	11.1	ดี
7	1.6	2.5	2.5	3	9.6	ดี
8	3	2.4	2.3	3	10.7	ดี
9	2.6	2.5	2.7	3	10.8	ดี
10	2.6	2.7	2.5	3	10.8	ดี
11	2.6	2.3	3	3	10.9	ดี
12	2.6	2.4	3	3	11	ดี
13	2.5	2.4	2.5	3	10.4	ดี
14	2.5	2.4	2.5	3	10.4	ดี
15	2.9	2.7	2.8	2.6	11	ดี
เฉลี่ย	2.68	2.50	2.67	2.97	10.82	ดี

จากตารางที่ 18 ในภาพรวมนักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 10.82$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า คุณลักษณะด้านรักความเป็นไทย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ($\bar{x} = 2.97$) รองลงมาคือด้านมีวินัย ($\bar{x} = 2.68$) ลำดับต่อมาคือด้านมุ่งมั่นในการทำงาน ($\bar{x} = 2.67$) และคุณลักษณะด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ใฝ่เรียนรู้ ($\bar{x} = 2.50$)



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) มีขั้นตอนการพัฒนากิจกรรม 4 ขั้นตอน 1) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ 2) สร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3) การทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 4) ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา 2) เพื่อสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา 3) เพื่อทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา 4) เพื่อประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในประเด็นต่อไปนี้ 4.1) เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา 4.2) เพื่อศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1 จำนวน 30 คน ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบหลัง (One - Shot Case Study) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสอบถามและสัมภาษณ์ ข้อมูลพื้นฐานการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่น

ที่บ้าน 3) แบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 4) แบบสังเกต
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (\bar{X})

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการละเล่นที่บ้านประเภทต่าง ๆ รวมถึงความรู้เกี่ยวกับคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นที่บ้าน นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการศึกษาออกสถานที่ เอกสารหรือใบงานที่ครูจัดเตรียมขึ้นควรมีเนื้อหาเป็นขั้นตอนอย่างละเอียด มีภาพประกอบและเนื้อหาที่อ่านง่าย ควรมีกิจกรรมที่หลากหลายและมีกระบวนการที่น่าสนใจ เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุข เน้นการปฏิบัติจริง ประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง ประเมินชิ้นงานที่นักเรียนปฏิบัติ โดยครูผู้สอนเป็นผู้ประเมิน และมีการสังเกตพฤติกรรมร่วมด้วย

2. ผลการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า การสร้างแผนการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม หลักการ เป้าหมาย แนวการจัดกิจกรรม คุณสมบัติผู้เรียน รูปแบบการจัดกิจกรรม จุดประสงค์ สื่อและอุปกรณ์ การวัดและประเมินผล เกณฑ์การประเมิน คำชี้แจงการใช้หน่วย โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรม และแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีจำนวน 15 แผน ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Greeting (การทักทาย) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Nouns (คำนาม) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Singular noun (คำนามเอกพจน์) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Plural noun (คำนามพหูพจน์) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Using "a, an" (การใช้ a, an) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 Using "The" (การใช้ The) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 Pronouns (คำสรรพนาม) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 Adjective (คำคุณศัพท์) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 Verb to be : main verb (คำกริยา) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 This or That (นี้หรือนั่น) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 What is this/ that?(นี่/นั่น คืออะไร) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 Colors (สี) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 Days of the week (วันของสัปดาห์) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 The Time (เวลา) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 My family

(ครอบครัวของนักเรียน) ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) สาระสำคัญ 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) สาระการเรียนรู้ 4) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) การวัดและประเมินผล 7) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และมีข้อเสนอแนะในเรื่องการปรับเนื้อหาและระยะเวลาให้เหมาะสมกับผู้เรียน ตรวจสอบการใช้ภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง ปรับประเด็นการประเมินให้สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้ในคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ปรับวิธีการสอนให้มีความหลากหลาย

3. ผลการทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยให้การละเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่อบุญอุปัถุมภ์) จำนวน 30 คน ปีการศึกษา 2561 จำนวน 20 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมมีการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นที่บ้าน ฟีกฟังและพูด จับคู่สนทนา การถามและตอบ ระดมพลังสมอง การร้องเพลงประกอบ การละเล่นและศึกษาจากวีดิทัศน์และมีการใช้สถานการณ์จำลองและบทบาทสมมุติ โดยมีการคำนวณสถิติโดยใช้ร้อยละ

4. ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยให้การละเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

4.1 ผลการประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยให้การละเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร พบว่า ภาพรวมนักเรียนมีคะแนนความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้านการฟังมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 3.19$) และมีค่าเฉลี่ยด้านการพูด ($\bar{x} = 3.00$) โดยมีคะแนนความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารด้านการพูดในภาพรวมอยู่ในระดับดี

4.2 ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนระหว่างจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยให้การละเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย

($\bar{x} = 10.82$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านรักความเป็นไทยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด และคุณลักษณะ
 อังพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

อภิปรายผล

ผลการวิจัยมีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
 โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ
 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ พบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรมีกิจกรรมที่หลากหลายและมี
 กระบวนการที่น่าสนใจ เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุข จัดเนื้อหาที่สอดคล้องกับ
 ชีวิตประจำวัน เน้นการปฏิบัติจริงและประเมินตามสภาพจริง ให้ครบทุกทักษะ ใช้การประเมินที่มี
 ความหลากหลาย ประเมินชิ้นงานที่นักเรียนปฏิบัติและมีการสังเกตพฤติกรรมด้วย ให้สามารถ
 นำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช
 2545 หมวด 4 มาตรา 24 ที่กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่
 เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของ
 ผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญ
 สถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้
 เรียนรู้จากระบบการลงมือปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่าง
 ต่อเนื่อง ส่งเสริม สนับสนุน ให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และ
 อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้รวมทั้งสามารถใช้วิจัยเป็นส่วน
 หนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อ การเรียนการสอน
 และแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ มีการประสาน
 ความร่วมมือกับบิดา มารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตาม
 ศักยภาพ (สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ 2545) และสอดคล้องกับหลักสูตร
 แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้มีสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรม
 พัฒนาผู้เรียน ซึ่งกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของ
 ตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม
 การเข้า ร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกับกิจกรรมที่เลือกด้วย
 ตนเองตามความถนัด และความสนใจอย่างแท้จริง การพัฒนาที่สำคัญ ได้แก่ การพัฒนาองค์รวมของ
 ความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยอาจจัดเป็นแนวทาง
 หนึ่งที่จะสนองนโยบายในการสร้างเยาวชนของชาติให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย

และมีคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม ซึ่งสถานศึกษาจะต้องดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย มีรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ ,กรมวิชาการ 2551:8)

ด้านความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พบว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรมีกิจกรรมที่หลากหลายและมีกระบวนการที่น่าสนใจ เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุข เน้นการปฏิบัติจริงและได้รับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านประเภทต่าง ๆ เป็นการจัดการเรียนรู้โดยครูผู้สอน เป็นการศึกษาจากใบความรู้ที่ครูผู้สอนจัดทำขึ้นและมีภาพประกอบและเนื้อหาที่อ่านง่าย ประเมินจากสภาพจริง ชื่นงานที่นักเรียนปฏิบัติและมีการสังเกตพฤติกรรมด้วย ให้สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ว่าการประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการประเมินโดยผู้เรียนต้องมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรมและมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะผ่านการประเมินตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดโดยมีหลักการการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมหรือผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะของผู้เรียนเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นหาศักยภาพของตน สะท้อนแนวคิดจากการปฏิบัติกิจกรรม การทำงานกลุ่ม และการมีจิตสาธารณะ โดยให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการประเมิน (กระทรวงศึกษาธิการ 2551: 10)

2. ผลการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า แผนการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม หลักการ เป้าหมาย แนวการจัดกิจกรรม คุณสมบัติผู้เรียน รูปแบบการจัดกิจกรรม จุดประสงค์ สื่อและอุปกรณ์ การวัดและประเมินผล เกณฑ์การประเมิน คำชี้แจงการใช้หน่วย โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรม และแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดไว้ว่า การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการ โดยการเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์และแนวปฏิบัติที่ชัดเจนเป็นรูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน โดยมีการบูรณาการวิชาการกับชีวิตจริงให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อนำไปใช้ในกระบวนการกลุ่มในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ 2551: 7) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกิ่งกมล ปิยะมาดากุล (2557: 53)

และ (อันธิกา วงษ์จำปา 2549: 41) กล่าวว่าหลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีความสอดคล้องกัน ว่า ควรจัดให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียนให้ ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และรู้สึกสนุกกับการใฝ่รู้ใฝ่เรียนใช้ กระบวนการกลุ่มในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ฝึกให้คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ จินตนาการที่ เป็นประโยชน์ อยู่ภายใต้การควบคุมของผู้บริหารและสถานศึกษา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ งานวิจัยของธีรภรณ์ ชูชื่น (2557: 31) ได้กล่าวว่า หลักการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรจัดให้ทุก คนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และรู้สึกสนุกกับการใฝ่รู้ใฝ่เรียนใช้กระบวนการ กลุ่มในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ฝึกให้คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ จินตนาการที่เป็นประโยชน์ อยู่ภายใต้การควบคุมของผู้บริหารและสถานศึกษา ในงานวิจัยครั้งนี้มีการปลูกฝังและส่งเสริม วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรมของคนในชุมชนซึ่งมีทั้งคนไทยและพม่า โดยให้ครู ผู้ปกครอง และชุมชน และปราชญ์ชาวบ้านมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็ม ตามศักยภาพตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ

3. ผลการทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ซึ่งผู้วิจัยนำแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่น พื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน ซึ่งสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักเรียนมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของไทย และให้ความ ร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ มีการศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร และสามารถเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม ในบางกิจกรรมที่มีการแสดงบทบาทสมมุติและการใช้ สถานการณ์จำลอง ทำให้นักเรียนต้องร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี มีความ สามัคคีในหมู่คณะ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข เป็นกระบวนการเรียนรู้ทั้งที่ เป็นทางการและไม่เป็นทางการมุ่งพัฒนาพฤติกรรมที่ดีในบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวัญ นคร ปกป้อง (2555: 51-55) ได้ศึกษาการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาศักยภาพ ครูในการจัด กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โรงเรียนบ้านโนนสะอาดนาเหมือด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 3 พบว่า ชั้นสะท้อนกลับ พบว่า จากผลการพัฒนาศักยภาพครู ในการดำเนินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยภาพรวม การใช้แนวทางพัฒนาโดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการ แบบมีส่วนร่วมทำให้ครู ได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัด กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมากขึ้น ร่วม ทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือกเข้าร่วมกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจของตนเอง

ได้ ส่งผลทำให้มีเทคนิคในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมากขึ้น หลังการจัดกิจกรรมส่งผลทำให้มีแนวทางการในการติดตามประเมินผลในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีการส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักตนเองในทุกด้าน รู้และ เข้าใจ โลกของงานอาชีพอย่างหลากหลาย มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพที่สุจริต ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง รู้และ เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น รวมถึงการพัฒนาตนเอง การฝึกทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม เพื่อให้มีบุคลิกภาพ สุขภาพกาย สุขภาพจิตที่ดีซึ่งเป็นการประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4. ผลการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

4.1 ผลการประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร พบว่า จากแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 15 แผน เนื้อหาที่นักเรียนทำคะแนนได้มากที่สุด คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Greeting (การทักทาย) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยกิจกรรมที่หลากหลายเน้นการฟังและพูด และใช้การแสดงบทบาทสมมติต่าง ๆ รวมทั้งจับคู่ฝึกพูดบทสนทนา เน้นให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง เช่น ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน โดยให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการละเล่นวีรชีวีชาวสาร ให้นักเรียนกล่าวทักทายอย่างเป็นทางการหรือรูปแบบอื่น ๆ ให้มีความหลากหลายรูปแบบตามที่ได้เรียนรู้ เป็นสิ่งที่ใกล้ตัวและสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันจึงทำให้ผู้เรียนสนใจในการปฏิบัติกิจกรรมและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ ชายูดา จันทะปิตดา (2555: 19) ที่ว่า การฟัง หมายถึง กระบวนการรับรู้ที่เกิดจากการได้ฟัง และตีความหมายโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งผู้ฟังต้องมีความสนใจและพิจารณาคัดสรรสาระที่ได้ฟัง เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงตามสถานการณ์และวัตถุประสงค์นั้น ๆ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Valette 1977: 120 กล่าวว่า การพูดภาษาอังกฤษ การพูดเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารตลอดจนเป็นการแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ซึ่งจะทำให้ผู้ฟังเข้าใจในสารหรือความคิดที่ผู้พูดได้ถ่ายทอด และนักเรียนทำคะแนนได้รองลงมา ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Using “The” (การใช้ The) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยกิจกรรมที่เน้นการพูดออกเสียงที่เป็นเนื้อหาเฉพาะและไม่มีความซับซ้อนเชิงเนื้อหาและได้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน

ที่เป็นกลุ่มใหญ่ทำให้สามารถร่วมกันระดมพลังสมองในการคิดซึ่งสอดคล้องกับ พรสวรรค์ สีป้อ (2550 : 163) ได้ให้ความหมายว่า การพูด คือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม เป็นการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต่างฝ่ายต่างมีจุดประสงค์ที่จะสื่อความหมายของตัวเอง และต่างฝ่ายก็ต้องตีความสิ่งที่ตนเองได้ฟัง ดังนั้นจุดประสงค์ของทักษะการพูด คือ สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้องสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ หลีกเลี่ยงการทำให้ผู้อื่นสับสนเนื่องจากการออกเสียงผิด ไวยากรณ์ผิด ใช้คำผิดหรือไม่เหมาะสม นอกจากนี้ยังต้องพูดให้เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมด้วย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 167) กล่าวว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้นทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับบุคคลในการสื่อสารในชีวิตประจำวันในการประกอบอาชีพธุรกิจต่าง ๆ ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศทักษะการพูดจึงนับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นมากเพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นพูดได้เข้าใจและจะช่วยให้การอ่านและเขียนง่ายขึ้นด้วย อย่างไรก็ตาม ทักษะการพูดเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากการเข้าใจและจำ และรองลงมาคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Using “a, an”(การใช้ a, an) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนพูดออกเสียงคำนำหน้าคำนามที่มีเนื้อหาไม่ซับซ้อนและเป็นการจัดกิจกรรมกลุ่มใหญ่ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงซึ่งผู้พูดและผู้ฟังและมีปฏิริยาตอบโต้กับสิ่งที่ได้ยิน ผู้ร่วมสนทนาแต่ละคนต้องสามารถตีความในสิ่งที่ได้ฟัง และการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านงูกินหาง ทำให้สามารถร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมเป็นทีม และสามารถร่วมกันคิดคำตอบร่วมกันได้ ซึ่งสอดคล้องกับ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 167 อ้างอิงจาก Scott 1981:70) กล่าวว่า การพูดเป็นรูปแบบพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งรวมเป็นผู้พูดและผู้ฟังและมีปฏิริยาตอบโต้กับสิ่งที่ได้ยิน ผู้ร่วมสนทนาแต่ละคนต้องสามารถตีความในสิ่งที่ได้ฟัง ซึ่งไม่สามารถทำนายได้ล่วงหน้าว่ามีรูปแบบภาษาใดและมีความหมายแบบใด รวมถึงการโต้ตอบด้วยภาษาที่ทำให้เกิดประโยชน์และสะท้อนความตั้งใจในการปฏิสัมพันธ์ และรองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง The Time (เวลา) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยกิจกรรมที่ฝึกปฏิบัติและเน้นการฟังพูดถามและตอบ รวมทั้งมีการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านโพงพาง รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่12 เรื่อง Colors (สี) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้จัดกิจกรรมรายบุคคล ให้เรียนรู้คำศัพท์และสะกดคำศัพท์รวมทั้งการตั้งคำถามและตอบคำถาม และการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านโพงพางที่เน้นการฝึกฟังและพูดจากกิจกรรม รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13 เรื่อง Days of the week

(วันของสัปดาห์) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคลและเน้นการฟังและพูดที่ต้องมีกระบวนการรับรู้และสามารถตีความเสียงที่ได้ยินให้เป็นสิ่งที่มีความหมายขึ้นในใจผู้ฟัง การปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านงูกินหางที่เป็นกลุ่มเป็นทีมสามารถร่วมกันตอบได้ ซึ่งสอดคล้องกับฮูเซน (Husen, 1994: 3439) กล่าวว่า การฟัง เป็นกระบวนการรับรู้และตีความเสียงที่ได้ยินให้เป็นสิ่งที่มีความหมายขึ้นในใจผู้ฟัง รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง My family (ครอบครัวของฉัน) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคลและให้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน งูกินหาง ให้นักเรียนแบ่งเป็นทีมทำให้สามารถช่วยกันตอบได้ รองลงมาคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง This or That (นี้หรือนั้น) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคลเน้นการฟังและพูดที่รับรู้และสามารถตีความเสียงที่ได้ยิน และให้นักเรียนได้เรียนรู้เป็นกิจกรรมประกอบการละเล่นพื้นบ้านวิธีข่าวสาร รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง What is this/ that? (นี่คืออะไร/นั่นคืออะไร) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคล เน้นการฟังและพูดที่รับรู้และสามารถตีความเสียงที่ได้ยิน และให้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้าที่เป็นการศึกษาฟังและพูดรวมทั้งการถามและตอบ รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Plural noun (คำนามพหูพจน์) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคลและฝึกฟังและพูดการเปลี่ยนคำนามให้อยู่ในรูปของคำนามพหูพจน์ให้ถูกต้องและการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง Verb to be : main verb (คำกริยา: คำกริยาหลัก) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคลและเป็นกลุ่มใหญ่ (ทั้งห้อง)และมีเนื้อหาที่ต้องวิเคราะห์ประธานที่แม่นยำและเป็นการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง Adjective (คำคุณศัพท์) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคล และให้นักเรียนได้เรียนรู้เป็นกิจกรรมประกอบการละเล่นพื้นบ้าน โงงพาง รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Nouns (คำนาม) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคล และต้องทราบความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ พร้อมทั้งจำแนกประเภทของคำนามให้ถูกต้องจึงเป็นการคิดที่เป็นขั้นตอน และการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า รองลงมา คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Singular noun (คำนามเอกพจน์) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคล เป็นการวิเคราะห์คำศัพท์และต้องเติมคำคำหน้าให้ถูกต้องและเป็นการปฏิบัติกิจกรรมการละเล่น

พื้นบ้านมอญซ่อนผ้า และเนื้อหาที่นักเรียนทำคะแนนได้น้อยที่สุด คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Pronouns (คำสรรพนาม) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคลและกลุ่มใหญ่แต่ต้องใช้กระบวนการในการวิเคราะห์เนื้อหา ซึ่งนักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับการวิเคราะห์ที่มีความซับซ้อนและในแผนการจัดการเรียนรู้ยังมีกิจกรรมที่ฝึกปฏิบัติที่น้อยเกินไป เพราะเนื่องจากมีเนื้อหาที่ยาก ซึ่งสอดคล้องกับ พรสวรรค์ ศรีป้อ (2550 : 151) กล่าวว่า การฟัง หมายถึง ทักษะการรับ (Receptive Skill) ประกอบด้วย ผู้ส่งสาร สาร และผู้รับสาร ผู้รับสารต้องประมวลข้อมูลที่ได้รับ โดยใช้ความรู้เดิมและความรู้ด้านภาษา ต้องมีความสามารถในการแยกแยะ และเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นพูด ซึ่งต้องเข้าใจสำเนียงหรือการออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ของผู้พูด พร้อมกับจับความหมาย การฟังข้อความแต่ละอย่างแตกต่างกันยิ่งสอดคล้องกับ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 159) กล่าวว่า การฟังเป็นทักษะรับสารที่สำคัญทักษะหนึ่ง เป็นทักษะที่ใช้กันมากและเป็นทักษะแรกที่ต้องทำการสอน เพราะผู้พูดจะต้องฟังให้เข้าใจเสียก่อนจึงสามารถพูดได้ตอบ อ่านหรือเขียนได้ ดังนั้น กระบวนการที่รับรู้และตีความเสียงของถ้อยคำที่ฟัง พร้อมทั้งคิด ตีความตามเรื่องราวที่ได้ยินจนเกิดความเข้าใจและสามารถจับใจความสำคัญแล้วนำไปใคร่ตรงได้ คือ กระบวนการฟัง

4.2 ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนระหว่างจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พบว่า ด้านความมีวินัย นักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับและนักเรียนมีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมรวมทั้งรับมีความพึงพอใจในการทำงาน ($\bar{x} = 2.68$) ด้านใฝ่เรียนรู้ นักเรียนมีความตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความพยายามในการเรียนรู้ รวมทั้งสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ และศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ มีการบันทึกความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น ได้ ($\bar{x} = 2.50$) ด้านมุ่งมั่นในการทำงาน นักเรียนมีตั้งใจและรับพึงพอใจในการปฏิบัติกิจกรรม ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ มีความพยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติกิจกรรม ให้สำเร็จตามเป้าหมาย ($\bar{x} = 2.67$) และด้านรักความเป็นไทย นักเรียนปฏิบัติตนเป็นผู้มีมารยาทแบบไทย มีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่ และมีการเข้าร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของไทย ($\bar{x} = 2.97$) จากผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 4 ด้าน ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนทั้ง 15 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยประเมินผลรวม พบว่า นักเรียนมีวินัย มีความใฝ่เรียนรู้ มีความมุ่งมั่นในการทำงาน และ มีความรักความเป็นไทย ซึ่งปรากฏตามพฤติกรรมบ่งชี้อยู่ในทุก

แผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จากผลการสังเกตโดยการประเมินผลรวม พบว่านักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ครบทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และรักความเป็นไทย อยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับ Gholar, (อ้างถึงในฉันท ชาติทอง 2553: 162) ที่กล่าวว่าคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ทั้งที่ทางการและไม่เป็นทางการ มุ่งพัฒนาความคิด ความเชื่อ ค่านิยม และพฤติกรรมที่ดีในบุคคลเพื่อสร้างสรรค์สังคมที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับ (กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอน และประเมินผล สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา 2548: 2) ที่ว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หมายถึง ลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน อันเป็นคุณลักษณะที่สังคมต้องการในด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ กระทรวงศึกษาธิการ, แนวทางการพัฒนาการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นคุณลักษณะภายในของบุคคลซึ่งเกี่ยวข้องกับสังคม อารมณ์ ความรู้สึก ที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมตามที่สังคมต้องการ ประกอบด้วย คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม ซึ่งเกิดจากการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ รวมทั้งการจัดการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โครงการ/กิจกรรมอื่น ๆ ที่สถานศึกษาจัดขึ้น ทั้งนี้สถานศึกษาสามารถเลือกใช้แนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้อย่างหลากหลาย ดังนั้น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นสิ่งที่มุ่งหมายหรือต้องการให้เกิดขึ้นโดยมุ่งพัฒนาผู้เรียน ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ทำให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

ข้อเสนอแนะ

จากการสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยได้เสนอแนะเกี่ยวกับประเด็น ต่อไปนี้ คือ ข้อเสนอแนะในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ และข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

เพื่อให้สามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ไปใช้ ดังนี้

1. การกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ควรประชุม ระดมความคิดเห็นในการกำหนดแนวทางเพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจในกลุ่มผู้เกี่ยวข้อง

2. ควรส่งเสริมให้ครูที่จะนำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ควรศึกษาการเล่นพื้นบ้านแต่ละชนิดให้เข้าใจก่อนนำไปใช้จริงเพื่อเตรียมความพร้อมในด้านกติกาหรือสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ครบถ้วน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป สำหรับผู้ที่สนใจในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งควรมีการศึกษาเพิ่มเติมและทำวิจัยในประเด็นต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่าความสามารถด้านการพูดมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าการฟัง ดังนั้นควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือการเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดเป็นการเฉพาะ

2. จากผลการวิจัยพบว่าคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ดังนั้นควรมีการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านส่งเสริมคุณลักษณะด้านใฝ่เรียนรู้

รายการอ้างอิง

- Atkinson, R. C., & Shiffrin, (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. New York, Academic Press.
- Borg R. Walter and Gall Damien Meredith (1989). Educational Research An Introduction Fifth Education. New York, Longman.
- Brown, H. D. (1987). Principles of Language Learning And Teaching. Englewood Cliffs, _____ Prentice-Hall.
- Cambridge University Press Stevick, E. W. (1982). Teaching and learning language. Cambridge _____ Cambridge University Press.
- Catherall (1980). "Varsity Scouting : An Evaluation of Its Potential as an Alternative for 14 and 15 Years Old Boys." 3348. Dissertation Abstracts International 57
- Frederick, R. W. (1959). The Third Curriculum Student Activities in American Education. New York, Appleton-Century-Crofts, Inc.
- Good, C. V. (1973). Dictionary of Education. New York, McGraw-Hill Book Co.
- Gorton, R. A. (1983). School administration and supervision : leadership, challenges and opportunities. Dubuque, Wm. C. Brown.,
- Hargerty, R. E. (1971). "An Investigation of Student Activity Program in Michigan Junior High School." Abstract. Dissertation Abstracts International
- Harmer, J. (1991). The Practice of English Language Teaching. London, Longman.
- Husen T. and Postleheate (1994). "The International Encyclopedia of Education " T.N. ed. In. Vol 9.
- Krashen, S. D. a. T. (1983). The Natural Approach Language Acquisition in the Classroom. U. K., T. D. Pergamon Press.
- Morrow, K. (1981). "Principle of Communicative Methodology." In Communicative in the classroom. Essex, Longman Group Ltd.
- Nunan, D. (1991). Language Teaching Methodology. London, Prentice Hall.
- Saylor Alexander and Lewis (1981). Curriculum Planning for The Better Teaching and Learning. New York, Holt Rinehart and Winston.
- Taba Hilda (1962). Curriculum Development: Theory and Practice. New York, Hartcourt Brance and World.

Tyler Ralph W. (1950). Basic Principles of curriculum and Instruction. Chicago, The University of Chicago press.

William Charles (1978). "A Student Activity Programs in the Public Senior High School of Oklahoma." Dissertation Abstracts International 39

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2545. องค์การรับส่งสินค้า และพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.) 2545 กรุงเทพมหานคร.

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (2556). มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติประจำปีพุทธศักราช ๒๕๕๖. กระทรวงวัฒนธรรม, กรุงเทพฯ.

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (2557). มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติประจำปีพุทธศักราช ๒๕๕๗. กรุงเทพฯ : กระทรวงวัฒนธรรม.

กรณีศึกษา ภู่อะหงษ์ (2547). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่อง รักษ์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.

กระทรวงศึกษาธิการ (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, กรุงเทพฯ.

กระทรวงศึกษาธิการ (2553). แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2550. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, กรุงเทพฯ.

กระทรวงศึกษาธิการ (2553). แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2550. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, กรุงเทพฯ.

กรุณา รูปแพ (2555). "การศึกษารูปแบบการจัดการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 1."

กฤษณะ คำสุวรรณ (2550). บทบาทของผู้บริหารในการบริหารกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โรงเรียนบูรณะศึกษาเขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ กศ.ม.(การบริหารการศึกษา) กรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร ไร่ฒ. บัณฑิตวิทยาลัย

กาญจนา คุณารักษ์ (2540). หลักสูตรละครพัฒนา. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

กาญจนา ศรีภาพสินธุ์ (2531). การบริหารกิจการนักเรียน. ภาควิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ กรุงเทพฯ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

กิ่งกมล ปิยะมาตกุล (2557). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องสร้างสรรค์นฏยลีลาอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.

แฉมมณี, ท. (2547). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

คณาจารย์มัธยมศึกษา (2545). การละเล่นของเด็กไทย. กรุงเทพมหานคร, สุวีริยาสาสน์.

จันทนา คีฬิงคน (2536). ผลของการจัดประสบการณ์เล่นพื้นบ้านของไทย และการเล่นทั่วไปที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของเด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางด้านสติปัญญาต่างกัน. กศ.ม. สาขาวิชาเอกการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ วิทยานิพนธ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร บัณฑิตวิทยาลัย.

จันทร์ศรี นิตยฤกษ์ (2527). วรรณกรรมสำหรับครูประถมศึกษา. คณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูธนบุรี, กรุงเทพฯ.

จิตราพันธ์ แสงศรีจันทร์ (2555). แนวทางการจัดการภูมิปัญญาการเล่นท้องถิ่นชุมชนย่านวัดดุสิตาราม เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร. สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.

จิราภรณ์ อุดลวัฒน์ศิริ (2536). "ผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1."

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2529). การละเล่นของไทย กรมการฝึกหัดครู, หน่วยการศึกษานิเทศก์

ไฉไลรัตน์ รูปชัยภูมิ (2549). ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่น ของไทย. สาขาการศึกษาปฐมวัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปรินญาการศึกษา มหาบัณฑิต

ซัชชัย โกมารทัต (2549). กีฬาพื้นเมืองไทยภาคใต้. กรุงเทพมหานคร, บริษัทเวิลด์การพิมพ์.

ชัชยา เปรมภักดิ์ (2543). การเปรียบเทียบความสามารถและเจตคติในด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้รับการสอนตามทฤษฎีการสอนแบบอรรถฐานและการสอน ตามคู่มือครู. (กศ.ม.) การมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปรินญานิพนธ์.

ชายูดา จันทะปิตตา (2555). "การพัฒนาแบบฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบัวหลวงวิทยาคม จังหวัดบุรีรัมย์." 19.

จิตติรัตน์ คำภูไทย (2549). การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนช่วงชั้นที่ 2 เพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยในการเป็นมัคคุเทศก์องค์พระปฐมเจดีย์. สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.

ธีรวุฒิ ประทุมพนรัตน์ (2534). การบริหารกิจการนักเรียน. สำนักพิมพ์โอเดียน สโตร์, กรุงเทพมหานคร: หน้า 50.

- ธีราภรณ์ ชูชื่น (2557). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไทย-พม่าสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
- นิตยา มูลสาร (2549). การสร้างกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้โครงงานเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาอังกฤษและทักษะชีวิตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
- เนาวรัตน์ แซ่ฮุ้น (2552). "การศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย. โรงเรียนชุมชนเทศบาลวัดป่าโมกษ์ (นรสีหวิทยาการ) เทศบาลตำบลป่าโมก จังหวัดอ่างทอง."
- บุษยามาศ แสงเงิน (2554). ทักษะที่จำเป็นสำหรับการปฏิบัติงานในตำแหน่งของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐในยุคปัจจุบัน (ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ): <http://www.gotoknow.org/blogs/posts/435681>.
- ประภาพรรณ สุวรรณสุข (2538). การจัดประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ใน เอกสารการ สอนชุดวิชาการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 8. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ปราณี แพรออด์ (2553). การพัฒนาผลการเรียนรู้ เรื่อง การวัด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยเทคนิค STAD โดยประยุกต์ใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ, บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.
- ปิยะนุช สุวรรณเทพ (2556). การศึกษาพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดย การจัดกิจกรรมการเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัย. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
- ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์ (2545). มานุษยวิทยากับการศึกษาดิชาที่บ้าน. กรุงเทพมหานคร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ผอบ โปชะกฤษณะ (2532). การเล่นของไทย
- พรสวรรค์ สีป้อ (2550). สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร, อักษรเจริญทัศน์.
- พระครูประทีปธรรมนาถ (ชุตินฺธโร) (2555). การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม และจริยธรรมของนักเรียน. สาขาวิชาการบริหารศึกษา, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. ปรินญาพุทธศาสตร มหาบัณฑิต.
- พระยาอนุমানราชชน (2510). ฟื้นความหลัง. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์ศึกษิตสยาม.
- พิมลวรรณ สมมาตย์ (2546). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมด้านการสื่อสารของ นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดร้อยเอ็ด. กศ.ม. จิตวิทยาการศึกษา, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พีระพงษ์ บุญศิริ (2536). กรุงเทพมหานคร, โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

- มาเรียม นิลพันธุ์ (2557). วิธีวิจัยทางการศึกษา. ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2557, นครปฐม
- ยุพิน พิพิธกุล (2546). การเรียนการสอนคณิตศาสตร์ยุคปฏิรูปการศึกษา. บริษัทพิพิธการพิมพ์จำกัด, กรุงเทพมหานคร.
- เยาวพา เดชะคุปต์ (2542). การศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ, เอบี กราฟฟิกส์ดีไซน์.
- ราชบัณฑิตยสถาน พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525). บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด 2538, กรุงเทพมหานคร.
- โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่ोजีนอุปถัมภ์) (2560). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนโรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่ोजีนอุปถัมภ์). นครปฐม, โรงเรียนวัดดอนยายหอม.
- ละเอียด จุฑานันท์ (2545). แนวการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ. สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, กรุงเทพฯ.
- วรรณิ โสมประยูร (2539). การพัฒนาทักษะการเขียนระดับประถมศึกษา (2) ในเอกสารการสอนชุดวิชาการสอนกลุ่มทักษะภาษาไทย หน่วยที่ 9. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี หน้า 531 – 594.
- วาสนา อุตสาหะ (2555). การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมนันทนาการ. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.
- วิยะดา ธนสารมงคลกุล (2552). การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของโรงเรียนประทุมอนุสรณ์. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต.
- วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531). การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร, สุวีริยาสาส์น.
- วีรพงศ์ บุญประจักษ์ (2545). การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ถ่ายเอกสาร, บัณฑิตวิทยาลัย. ศึกษามหาบัณฑิต.
- ศรีวิไล พลมณี (2545). ภาษาและการสอน. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ศศิธร ธัญลักษณ์นันท์ (2542). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสืบค้น. เอิร์ด เอ็ดดูเคชั่น, กรุงเทพฯ.
- ศุภชัย ไพศาลวัน (2548). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต.
- ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์ (2550). ผลของการฝึกโปรแกรมการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ปริญญามหาบัณฑิต.

- สังข์ อุทรานันท์ (2532). พื้นฐานและหลักการพัฒนาหลักสูตร. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สาธิตา สำเภาทอง (2553). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
- สำนักงานการศึกษาสภาพการอบรมในศูนย์เด็ก, ค. and ปฐมวัย (2538). กรุงเทพมหานคร, ศรีเดชา.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559). คู่มือบริหารจัดการเวลาเรียน ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้.
- สุนันท์ ศิริวรรณ (2544). "การพัฒนากิจกรรมชุมนุมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น โรงเรียนท่ายางวิทยา จังหวัดเพชรบุรี".
- สุพจน์ วิทลัสวสินุ (2552). การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
- สุพิตร สมานิติ และคณะ (2548). แบบทดสอบสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพสำหรับเด็กไทย อายุ 7-8 ปี. นนทบุรี: พี เอส ปรีนท์.
- สุภัทรา จำปาเงิน (2548). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่องการอนุรักษ์ป่าไม้ในชุมชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.
- สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2540). การสอนทักษะภาษาและวัฒนธรรม. กรุงเทพมหานคร, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรสิงห์สำราญ จิมพะเนา (2520). การละเล่นของเด็กลานนาไทยในอดีต. เชียงใหม่, ศูนย์หนังสือเชียงใหม่.
- เสาวณีย์ ลอยอุดมโชค (2554). ผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการละเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (วท.ม.) การจัดการนันทนาการ. กรุงเทพฯ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. บัณฑิตวิทยาลัย.
- เสาวลักษณ์ รัตนวิเศษ (2531). เอกสารคำสอนหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา, ประยูรวงศ์ กรุงเทพฯ.
- हरररररर नलवलररर (2535). ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ, โอเดียนสโตร์.
- อรชร อัจฉนทร (2526). ลักษณะของการเล่นพื้นเมืองไทย. กรุงเทพมหานคร, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรวรรณ ปลัดธนโอบาท (2549). การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ. แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

- อรุณี วิริยะจิตรา (2532). การเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร. อักษรเจริญทัศน์, กรุงเทพฯ. ๑. อดิชา กสินันท์ (2539). ผลการจัดประสบการณ์จากการเล่นเกมพื้นบ้านภาคกลางเพื่อพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ปรินฤม มหาบัณฑิต.
- นริกา วงษ์จำปา (2549). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปรินฤมศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต.







ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC
		1	2	3	4	5		
1	ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์เกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์	1	1	1	1	1	5	1.00
2	ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1	1	1	1	1	5	1.00
3	ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับเนื้อหาสาระในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1	1	0	0	1	3	0.60
4	ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับรูปแบบและลักษณะของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1	1	1	1	1	5	1.00
5	ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1	1	1	1	1	5	1.00

ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยให้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน (ต่อ)

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC
		1	2	3	4	5		
6	ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับวิธีการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1	1	1	1	1	5	1.00
7	ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับประเภทของการเล่นเกมที่บ้าน	1	1	1	1	1	5	1.00
8	ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อเสนอแนะในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์	1	1	1	1	1	5	1.00

ตารางที่ 20 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
(ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน)

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC
		1	2	3	4	5		
1	ความสอดคล้องของประเด็นสอบถามเกี่ยวกับสภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	1	1	1	1	1	5	1.00
2	ความสอดคล้องของประเด็นสอบถามเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับเนื้อหา กิจกรรม	1	1	1	1	1	5	1.00
3	ความสอดคล้องของประเด็นสอบถามเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	0	1	1	4	0.80
4	ความสอดคล้องของประเด็นสอบถามเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับการเรียนรู้	1	0	1	1	1	4	0.80
5	ความสอดคล้องของประเด็นสอบถามเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	1	1	1	1	1	5	1.00

ตารางที่ 21 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้าน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน)

ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC
	1	2	3	4	5		
หลักการ	1	1	1	1	1	5	1.00
เป้าหมาย	1	1	1	1	1	5	1.00
แนวการจัดกิจกรรม	1	1	1	1	1	5	1.00
คุณสมบัติผู้เรียน	1	1	1	0	1	4	0.80
รูปแบบการจัดกิจกรรม	1	1	1	0	0	3	0.60
จุดประสงค์	1	1	1	1	1	5	1.00
สื่อและอุปกรณ์	1	1	1	1	1	5	1.00
การวัดและประเมินผล	1	1	1	1	1	5	1.00
เกณฑ์การประเมิน	1	1	0	1	1	4	0.80
คำชี้แจงการใช้หน่วย	1	1	1	1	1	5	1.00
โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรม	1	0	1	1	0	3	0.60
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 6	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 7	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 8	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 9	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 10	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 11	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 12	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 13	1	1	1	1	1	5	1.00

ตารางที่ 21 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้าน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน (ต่อ)

ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC
	1	2	3	4	5		
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 14	1	1	1	1	1	5	1.00
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 15	1	1	1	1	1	5	1.00
ระดับคุณภาพเล่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	4	4	4	4	4	20	4
สรุป	ระดับคุณภาพ					มาก	



ตารางที่ 22 ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

(ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน)

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC
		1	2	3	4	5		
1	แบบประเมินทักษะการฟัง							
	ความเข้าใจ	1	1	1	1	1	5	1.00
	การจับใจความสำคัญ	1	1	1	1	1	5	1.00
	การรู้ความหมายคำศัพท์	1	0	1	1	0	3	0.60
2	แบบประเมินทักษะการพูด							
	ความถูกต้องการออกเสียง	1	1	1	1	1	5	1.00
	ความคล่องแคล่ว	1	1	1	1	1	5	1.00
	การแสดงท่าทางประกอบ	1	1	1	1	1	5	1.00



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2. แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการใช้การเล่นพื้นบ้าน
3. แบบประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร
4. แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (จำนวน 5 ข้อ)

1. เพศ

ชาย หญิง

2. อายุ _____ ปี

3. วุฒิการศึกษา

ต่ำกว่าปริญญาตรี

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

สูงกว่าปริญญาโท

4. ประสบการณ์การสอน _____ ปี

5. สถานภาพการทำงาน

ผู้อำนวยการสถานศึกษา

หัวหน้ากลุ่มสาระ _____

ครูผู้สอน

อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและความต้องการเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ รูปแบบ ลักษณะ เนื้อหา การวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (จำนวน 5 ข้อ)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

1. ท่านเห็นด้วยหรือไม่และมีความคิดเห็นอย่างไรต่อวัตถุประสงค์ของการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นเวลาจำนวน 20 ชั่วโมง ดังนี้

1.1 นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของการเล่นเกมที่บ้านได้

-วิธีการเล่น

-กติกาของการเล่น

1.2 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ของการเล่นเกมที่บ้าน

1.3 นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นเกมพื้นในการสื่อสารภาษาอังกฤษได้

1.4 นักเรียนบอกประโยชน์และเห็นคุณค่าความสำคัญของการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

เห็นด้วย

ไม่เห็นด้วย

เพิ่มเติม.....

2. ท่านเห็นด้วยหรือไม่และมีความคิดเห็นอย่างไรต่อเนื้อหาที่นำมาจัดการเรียนรู้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

2.1 การส่งเสริมเรียนรู้ประโยคคำสั่งในการสื่อสารในการเล่นเกมพื้นบ้าน

2.2 การส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องในการเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2.3 การส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการเล่นเกมพื้นบ้านและประโยชน์และคุณค่าความสำคัญในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร

เห็นด้วย

ไม่เห็นด้วย

เพิ่มเติม.....

3. ท่านคิดว่าควรมีการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นเกมพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในลักษณะใด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

วิจัยการ

สื่อต่าง ๆ เช่น YouTube, บัตรคำ, บทเพลง, บทเรียน, ใบความรู้ เป็นต้น

สถานการณ์จำลอง

การสาธิตการเล่น

อื่น ๆ เช่น.....

4. ท่านคิดว่าควรมีวิธีในการวัดและประเมินผลอย่างไรต่อการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน
- สังเกตพฤติกรรม
- แบบทดสอบ
- แบบสอบถาม
- ปฏิบัติจริง
- อื่น ๆ โปรดระบุ.....

5. ท่านคิดว่าควรนำการเล่นที่บ้านประเภทใดที่นำมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- มอญซ่อนผ้า
- โพงพาง
- แม่จู้จี้
- รีรีข้าวสาร
- หมากเก็บ
- ม้าก้านกล้วย
- จู้จี้
- ว่างกระสอบ
- เสือกินวัว
- อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถาม (สำหรับนักเรียน)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (จำนวน 4 ข้อ)

1. เพศ

ชาย หญิง

2. กำลังศึกษาชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 1 ประถมศึกษาปีที่ 2 ประถมศึกษาปีที่ 3

3. นักเรียนรู้จักการเล่นพื้นบ้านประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- มอญซ่อนผ้า
- โพงพาง
- แม่งูเอ๋ย
- รีรีข้าวสาร
- หมากเก็บ
- ม้าก้านกล้วย
- จำใจ
- วังกระสอบ
- เสือกินวัว
- อื่น ๆ เช่น.....

4. นักเรียนเคยเล่นการละเล่นพื้นบ้านหรือไม่

เคย ไม่เคย

ตอนที่ 2 ความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหากิจกรรม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

1. หากโรงเรียนจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับอะไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเล่นเกมที่บ้านประเภทต่าง ๆ
- 1.2 ข้อมูลพื้นฐานของการเล่นเกมแต่ละประเภท
- 1.3 ความรู้เกี่ยวกับคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมที่บ้าน
- 1.4 ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมที่บ้าน
- 1.5 อื่น ๆ เช่น.....

2. นักเรียนต้องการให้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 2.1 การศึกษานอกสถานที่
- 2.2 มีวิทยากรมาบรรยาย
- 2.3 แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
- 2.4 การจัดการเรียนรู้โดยครูผู้สอน
- 2.5 ปฏิบัติกิจกรรมการเล่นในสถานการณ์จำลอง
- 2.6 การศึกษาจากใบความรู้ที่ครูผู้สอนจัดทำขึ้น
- 2.7 อื่น ๆ เช่น.....

3. นักเรียนต้องการให้เอกสารหรือใบงานที่ครูจัดเตรียมขึ้น มีรูปแบบเป็นอย่างไร
(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 3.1 มีภาพประกอบและเนื้อหาอ่านง่าย
- 3.2 มากด้วยเนื้อหาสาระ
- 3.3 เนื้อหาเป็นขั้นตอนอย่างละเอียด
- 3.4 มีกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ
- 3.5 มีกิจกรรมพัฒนาสมองหลังบทเรียน
- 3.6 มีการประเมินความรู้การพัฒนาหลังเรียน
- 3.7 อื่น ๆ เช่น.....

4. นักเรียนต้องการให้มีการประเมินผลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นเกมที่บ้านเพื่อ
เสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
อย่างไร

(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)



กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นที่บ้าน
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ
ในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

จัดทำโดย

นางสาวปภาวดี อินทิม

โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปลักษ์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 1

คำนำ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่สำคัญทางโรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) จึงส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนได้พัฒนาตนเอง โดยมีการมุ่งเน้นตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม เพื่อให้เกิดผู้เรียนที่มีองค์รวมครบทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และเป็นกิจกรรมที่ช่วยในการเสริมสร้างให้ผู้เรียนดึงศักยภาพของตนเองออกมาตามความถนัดและความสนใจ มีความถนัด ความสนใจ ให้เต็มศักยภาพ โดยมีการเน้นด้านภาษาเพื่อการสื่อสารที่มีนโยบายหลักเพื่อขับเคลื่อนในกระบวนการเรียนรู้ใหม่ เช่น นโยบายพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมไปถึงภาษาต่างประเทศอื่น ๆ เพื่อให้เป็นแรงสำคัญในการขับเคลื่อนส่งผลให้การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างประสบความสำเร็จ

ด้วยเหตุผลดังกล่าว กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้มาพัฒนาตนเองให้มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงานและรักความเป็นไทยเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

จากความสำคัญและความจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนวัดคอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 1 จึงสนใจในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยเน้นกิจกรรมการเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ที่สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของนักเรียน ชุมชน แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัฒนธรรม เพื่อให้ให้นักเรียนได้รู้จักและอนุรักษ์การเล่นที่บ้านในแต่ละท้องถิ่นของตนเอง และสามารถเกิดการเชื่อมโยงความรู้ให้เกิดทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่นพื้นบ้าน
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ
ในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักการ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการสำคัญ ดังนี้

1. มีเป้าหมายของการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เป็นรูปธรรม และครอบคลุมผู้เรียนทุกคน
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพ ตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ
3. เป็นกิจกรรมที่ปลูกฝัง และส่งเสริมจิตสำนึกในการอนุรักษ์การละเล่นพื้นบ้านที่ สอดคล้องกับวิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่น
4. เป็นกิจกรรมที่ยึดหลักการมีส่วนร่วม ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน

เป้าหมาย

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งส่งเสริม และพัฒนา ให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ทักษะ และ ประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้ไปพัฒนาตนเองให้เกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี อันจะนำไปสู่คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 อัน ประกอบด้วย รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ

แนวการจัดกิจกรรม

1. ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ
2. ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย
3. จัดกิจกรรมแบบรายบุคคล กิจกรรมกลุ่ม
4. ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ
5. ใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย สาธิต แบบประสบการณ์ ศึกษาจากวีดิทัศน์ และเน้นการลง มือปฏิบัติจริง

คุณสมบัติผู้เรียน

เพื่อเป็นการสอดคล้องตามแนวทางของแนวคิด หลักการ และจุดมุ่งหมายของกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน โดยให้การละเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการ สื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จึงกำหนดคุณสมบัติผู้เรียน ไว้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษา
2. มีความพร้อมและความสนใจที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

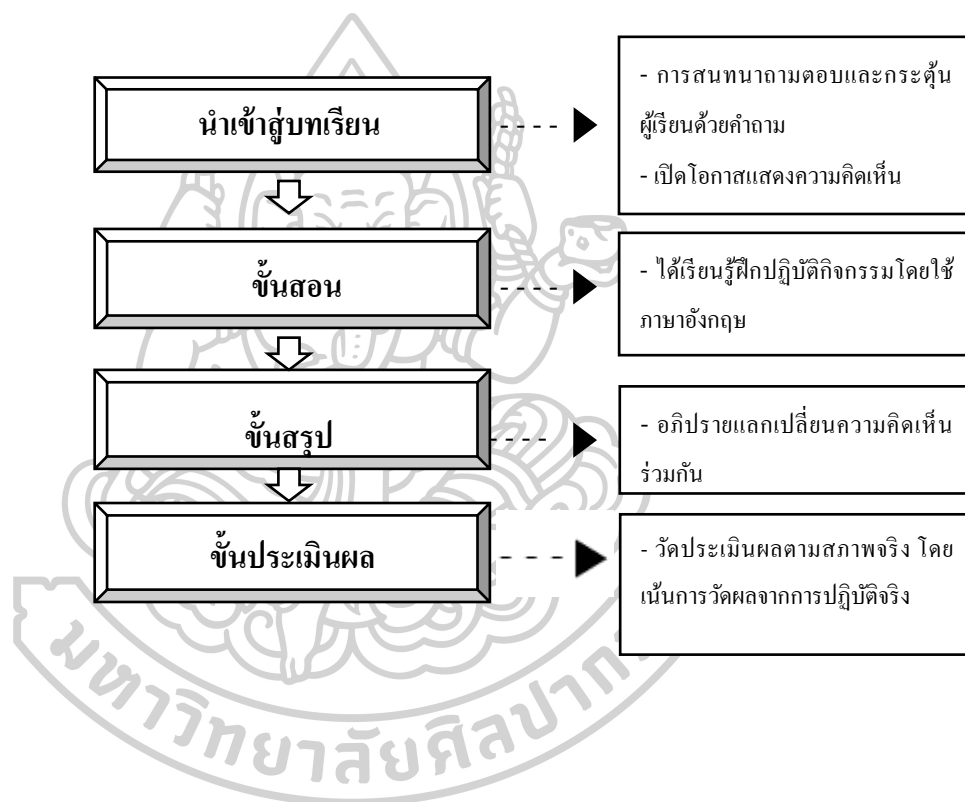
รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยให้การละเล่นที่บ้านเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ใช้รูปแบบการ จัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์และเน้นที่การปฏิบัติจริง ซึ่งมีองค์ประกอบการสอน 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ครูกระตุ้นให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้เดิม โดยการใช้ คำถาม นอกจากนี้ครูผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนต่าง ๆ ของกิจกรรม ระยะเวลาใน การจัดกิจกรรม และเน้นการสนทนาการซักถามเพื่อสร้างความคุ้นเคยและออกแบบให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้ตามความเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผู้สอนให้ประสบการณ์ใหม่แก่ ผู้เรียนโดยใช้สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้ เช่น รูปภาพ วีดิทัศน์ บัตรคำศัพท์ เป็นต้น
2. ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมในห้องเรียนทั้งรายบุคคล และกระบวนการกลุ่ม ประกอบด้วย การถามตอบ สนทนา การฝึกพูด การคิด รวบรวมข้อมูล นำเสนอ และศึกษา จากวีดิ ทัศน์ การศึกษาเอกสาร และหนังสือ โดยครูผู้สอนดูแลให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ ได้เรียนรู้และฝึก ปฏิบัติกิจกรรม ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอน
3. ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ให้นักเรียนนำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้และการปฏิบัติกิจกรรมตาม แผนการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และมาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน
4. ขั้นประเมินผล วัดประเมินผลตามสภาพจริง โดยเน้นการวัดผลจากการปฏิบัติจริง และการประเมินด้านความรู้ความสามารถ สังเกตพฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมและรวมทั้ง สอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
5. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาคทฤษฎี ครูผู้สอนจะทำหน้าที่อธิบาย บรรยาย เนื้อหา สนับสนุน ส่งเสริมผู้เรียน โดยใช้สื่อประกอบการสอน ร่วมกับการทำกิจกรรมการซักถาม

สนทนาโต้ตอบกัน ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดการอภิปราย ขยายความเข้าใจและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาคปฏิบัติ ครูผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำ ให้ศึกษาจากวีดิทัศน์และสาธิตการปฏิบัติในแต่ละขั้นตอนให้ผู้เรียนเข้าใจ พร้อมทั้งแนะนำ คู่มือให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม จนผู้เรียนเกิดแนวทางปฏิบัติ ขั้นตอนสุดท้ายในระหว่างเรียนมีการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์และผู้เรียนจะปฏิบัติกิจกรรมเพื่อการประเมินความสามารถหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้ว



จุดประสงค์การเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ประกอบด้วย 3 ด้าน

1. ด้านพุทธิพิสัย

- 1.1 นักเรียนสามารถพูดคำทักทายและตอบรับคำทักทายได้
- 1.2 นักเรียนสามารถบอกความหมายและประเภทของคำนามได้
- 1.3 นักเรียนสามารถบอกคำนามเอกพจน์ได้
- 1.4 นักเรียนสามารถบอกคำนามพหูพจน์ได้
- 1.5 นักเรียนสามารถบอกความรู้เกี่ยวกับคำนำหน้าน้ำของคำนามได้
- 1.6 นักเรียนสามารถใช้ The นำหน้าคำนามได้
- 1.7 นักเรียนสามารถใช้คำสรรพนามได้อย่างถูกต้อง
- 1.8 นักเรียนสามารถใช้คำคุณศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
- 1.9 นักเรียนสามารถใช้คำกริยาหลักได้อย่างถูกต้อง
- 1.10 นักเรียนสามารถใช้ This หรือ That ได้อย่างถูกต้อง
- 1.11 นักเรียนสามารถใช้ประโยคถามและตอบ What is this/that? ได้
- 1.12 นักเรียนสามารถบอกคำศัพท์สีได้อย่างถูกต้อง
- 1.13 นักเรียนสามารถบอกคำศัพท์วันของสัปดาห์ได้อย่างถูกต้อง
- 1.14 นักเรียนสามารถบอกเวลาได้อย่างถูกต้อง
- 1.15 นักเรียนสามารถบอกคำศัพท์เรื่องครอบครัวได้

2. ด้านทักษะพิสัย

- 2.1 นักเรียนสามารถฟังและพูดภาษาอังกฤษได้

3. ด้านจิตพิสัย

- 3.1 นักเรียนมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย

รวม 17 จุดประสงค์

สื่อประกอบกิจกรรม

1. วีดิทัศน์
2. รูปภาพ
3. บัตรคำศัพท์

การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยการวัดมีความครอบคลุมทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย

- 1.1 ประเมินจากการทำใบงาน
- 1.2 การตอบคำถามและการซักถาม

2. ด้านทักษะพิสัย (ร้อยละ 100)

- 2.1 ประเมินความสามารถในด้านการฟังของนักเรียน (ร้อยละ 50)
- 2.2 ประเมินความสามารถในด้านการพูดของนักเรียน (ร้อยละ 50)

3. ด้านจิตพิสัย

3.1 สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงานและรักความเป็นไทยของนักเรียน

เกณฑ์การประเมินด้านทักษะพิสัย

ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
80-100	3.50-4.00	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับดีมาก
60-79	2.50-3.49	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับดี
50-59	1.50-2.49	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับพอใช้
น้อยกว่าร้อยละ 50	1.00-1.49	มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินจิตพิสัย

คะแนน	ระดับคุณภาพ
9-12	มีระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับดี
5-8	มีระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับปานกลาง
1-4	มีระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับต่ำ

**คำชี้แจงการใช้แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์**

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้
ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สำหรับชั้นประถมศึกษา เป็นแผนการจัด
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดประสบการณ์และเน้นที่การปฏิบัติ
จริง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนให้ดียิ่งขึ้น เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นพัฒนาการและ
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ในนิสัยที่พึงเกิดต่อนักเรียน โดยกระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่น ร่วมมือ
ซึ่งกันและกัน ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีแผนการจัด
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จำนวน 15 แผน รวม 20 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 1 เรื่อง Greeting (การทักทายและตอบรับคำทักทาย)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 2 เรื่อง Nouns (คำนาม)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 3 เรื่อง Singular noun (คำนามเอกพจน์)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 4 เรื่อง Plural noun (คำนามพหูพจน์)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 5 เรื่อง Using “a, an” (การใช้ a, an)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 6 เรื่อง Using “The” (การใช้ The)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 7 เรื่อง Pronouns (คำสรรพนาม)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 8 เรื่อง Adjective (คำคุณศัพท์)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 9 เรื่อง Verb to be : main verb (คำกริยา: คำกริยาหลัก)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 10 เรื่อง This or That (นี้หรือนั่น)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 11 เรื่อง What is this/ that? (นี่คืออะไร/ นั่นคืออะไร)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 12 เรื่อง Colors (สี)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 13 เรื่อง Days of the week (วันของสัปดาห์)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 14 เรื่อง The Time (เวลา)

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ 15 เรื่อง My family (ครอบครัวของฉัน)

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของรูปแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ
ประสบการณ์และเน้นที่การปฏิบัติจริง ที่จะประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย ผู้สอนต้องศึกษารูปแบบ
การสอน เตรียมเอกสาร สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และปฐมนิเทศ
นักเรียนเพื่อสร้างความเข้าใจและข้อตกลงในการเรียน นักเรียนต้องปฏิบัติตามกิจกรรม รู้จักสร้างสรรค์
และรู้จักการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เพื่อให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริงและยั่งยืน



โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนที่	ชื่อ แผนการ จัดการ เรียนรู้	ชื่อการเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
1	Greeting (การ ทักทาย)	วิธีข่าวสาร ให้นักเรียนกล่าว ทักทายอย่างเป็นทางการ หรือรูปแบบอื่น ๆ ให้มี ความหลากหลาย รูปแบบตามที่ได้เรียนรู้ มาในระหว่างการปฏิบัติ กิจกรรมการเล่นวิธี ข่าวสารเมื่อลอดเข้าซุ้ม สะพานให้ผู้เล่นทีละคน กล่าวคำทักทายและผู้ เป็นสะพานกล่าวขาน รับการทักทาย ผู้เล่นคน ใดไม่สามารถพูดหรือ ตอบได้ให้คัดออก แล้ว วนไปเรื่อย ๆ จนเหลือ คนสุดท้ายเป็นผู้ชนะ	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย	การทักทายมี 2 รูปแบบ ได้แก่ 1. การทักทายอย่างเป็นทางการ เช่น <ul style="list-style-type: none"> ✓ Good morning ✓ Good afternoon ✓ Good evening ✓ Good night 2. การทักทายอย่างไม่เป็น ทางการ <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hello ✓ Hi ✓ Hey 	2

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
2	Nouns (คำนาม)	<u>มอญซ่อนผ้า</u> ให้นักเรียนได้ เรียนรู้คำนามและ ประเภทของคำนาม เมื่อ เรียบร้อยแล้วจึงให้ ปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้านมอญ ซ่อนผ้า โดยให้ทุกคน นั่งเป็นวงกลม 1 วงและ มีผู้เป็นคนถือผ้าบัตร คำนามจำนวน 1 คน แล้วให้ร้องเพลง ประกอบการละเล่นเมื่อ เพลงหยุดลงผ้าบัตร คำนามวางไว้ที่ผู้ใดให้ ตอบประเภทของคำนาม และฝึกออกเสียงคำศัพท์ พร้อมกันอย่างถูกต้อง	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย	Nouns คือ คำนามที่ใช้เรียกสิ่งต่าง ๆ ทั้ง คน สัตว์ พืช สิ่งของ สถานที่และ อื่น ๆ ○ คำนามคน เช่น mother, father, man, girl and boy ○ คำนามสัตว์ พืช และสิ่งของ เช่น ant, fish, tree, rose, pencil, chair and fan คำนามสถานที่ เช่น school, bank, house, hospital and canteen คำนาม แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. คำนามทั่วไป (Common noun) ใช้เรียกสิ่งทั่วไป 2. คำนามเฉพาะ (Proper noun) ใช้ เรียกชื่อเฉพาะ เช่น ชื่อคน ชื่อ ประเทศ เป็นต้น	2

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
3	Singular noun (คำนาม เอกพจน์)	<u>มอญซ่อนผ้า</u> ให้นักเรียนได้ เรียนรู้คำนามเอกพจน์ เมื่อเรียบร้อยแล้วจึงให้ ปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้านมอญ ซ่อนผ้า โดยให้ทุกคน นั่งเป็นวงกลม 1 วงและ มีผู้เป็นคนถือผ้าบัตร คำนามเอกพจน์จำนวน 1 คน แล้วให้ร้องเพลง ประกอบการละเล่นเมื่อ เพลงหยุดลงผ้าบัตร คำนามเอกพจน์วางไว้ที่ ผู้ใดให้ตอบคำนาม เอกพจน์ที่ได้ว่ามีกฎการ ใช้อย่างไรและต้องใช้ อะไรนำหน้าบ้างรวมไป ถึงฝึกออกเสียงคำศัพท์ พร้อมกันอย่างถูกต้อง	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย	คำนามเอกพจน์ คือ เป็นการ ใช้เรียกนามคนเดียว สิ่งเดียว กฎการใช้คำนามเอกพจน์ คือ ไม่เติม s และต้องมี a / an / the นำหน้า เช่น an egg ไข่ใบหนึ่ง an orange ส้มใบหนึ่ง a box กล่องใบหนึ่ง a man ชายคนหนึ่ง	2

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
4	Plural noun (คำนาม พหูพจน์)	<u>มอญซ่อนผ้า</u> ให้นักเรียนได้ เรียนรู้คำนามพหูพจน์ เมื่อเรียบร้อยแล้วจึงให้ ปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้านมอญ ซ่อนผ้า โดยให้ทุกคน นั่งเป็นวงกลม 1 วง และ มีผู้เป็นคนถือผ้าบัตร คำนามพหูพจน์จำนวน 1 คน แล้วให้ร้องเพลง ประกอบการละเล่นเมื่อ เพลงหยุดลงผ้าบัตร คำนามพหูพจน์วางไว้ที่ ผู้ใดให้ตอบคำนาม พหูพจน์ที่ได้ว่าต้องเติม อะไรตามกฎการใช้ รวมไปถึง ฝีกออกเสียง คำศัพท์พร้อมกันอย่าง ถูกต้อง	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย	คำนามพหูพจน์ คือ เป็นการใช้นามหลายคน หลายสิ่ง กฎการใช้คำนามพหูพจน์ คือ เดิม s, es หรือเปลี่ยนรูป และต้องไม่มี a / an นำหน้า เช่น eggs ไข่หลายใบ oranges ส้มหลายใบ boxes กล่องหลายใบ the men ชายหลายคนนั้น	2

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
5	Using “a, an” (การใช้ a, an)	<u>งูกินหาง</u> ให้นักเรียน แบ่งเป็น 2 ทีมคือ ฟอง กับแมงตามกติกาของงู กินหาง โดยให้แต่ละทีม ถือบัตรคำของคำนามที่ ครูกำหนดให้ แล้วใน ระหว่างการละเล่น พื้นบ้านงูกินหางให้ นักเรียนทีมแรกคือฟอง ดูบัตรคำจากฝ่ายตรง ข้ามพร้อมกับออกเสียง ตามที่ได้เห็นพร้อม ๆ กันทั้งทีม ถ้าคำนาม ขึ้นต้นพยัญชนะต้องใช้ a (อะ) แต่ถ้าคำนาม ขึ้นต้นด้วยสระ (a, e, i, o, u) ให้ใช้ an (แอน) แล้วสลับกันไปมาจน ครบ ทีมไหนได้คะแนน มากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย	A และ an คือ คำนำหน้าคำนาม (articles) เป็นคำง่าย ๆ แต่มี ความสำคัญ ช่วยในการสังเกตว่า คำที่ตามมาคือ คำนาม และช่วย ขยายความหมายให้คำนามนั้น ๆ ว่าไม่ใช่เฉพาะ <ul style="list-style-type: none"> • A, an เป็นคำนำหน้านามที่ ไม่ใช่เฉพาะ - ใช้กับคำนามเอกพจน์ เท่านั้น - ใช้ขยายคำนามให้มี ความหมายเป็น คนใดคนหนึ่ง สิ่ง ใดสิ่งหนึ่ง ตัวใดตัวหนึ่ง ฯลฯ ไม่ ชี้เฉพาะว่าเป็นคนใด สิ่งใด - ถ้าคำนามขึ้นต้นพยัญชนะ ต้องใช้ a - ถ้าคำนามขึ้นต้นด้วยสระ (a, e, i, o, u) ใช้ an <u>ตัวอย่างเช่น</u> <u>A + พยัญชนะ</u> <u>An + สระ</u> A box An ant An egg A dog A man An orange	2

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
6	Using “The” (การใช้ The)	<p>งูกินหาง</p> <p>ให้ นักเรียน แบ่งเป็น 2 ทีม คือ ฟอง กับแมงตามกติกาของงูกินหาง โดยให้แต่ละทีม ถีบบัตรคำของคำนามที่ ครูกำหนดให้ แล้วใน ระหว่างการละเล่น พื้นบ้านงูกินหางให้ นักเรียนทีมแรกฟองดู บัตรคำจากฝ่ายตรงข้าม พร้อมกับออกเสียง พร้อมกับออกเสียง ตามที่ได้เห็นพร้อม ๆ กันทั้งทีม ดังนี้ The + พยัญชนะ ออกเสียง “เดอะ” หรือ The + สระ ออกเสียง “ดิ” โดยให้ สลับกันชูบัตรคำนามจน ครบ ทีมไหนได้คะแนน มากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ</p>	<p>มีวินัย</p> <p>ใฝ่เรียนรู้</p> <p>มุ่งมั่นในการ ทำงาน</p> <p>รักความเป็นไทย</p>	<p>The คือ คำนำหน้าคำนาม (articles) เป็นคำง่าย ๆ แต่มีความสำคัญ ช่วยในการสังเกตว่าคำที่ตามมาคือ คำนาม และช่วยขยายความหมายให้คำนาม นั้น ๆ ว่าชี้เฉพาะ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● The เป็นคำนำหน้านามชี้เฉพาะ <p>-ใช้กับคำนามเอกพจน์หรือพหูพจน์ ก็ได้</p> <p>-เป็นคำนำหน้านามชี้เฉพาะ ขยาย คำนามที่ทั้งผู้พูดและผู้ฟังรู้ว่า หมายถึงคนใด สิ่งใด ตัวใด ฯลฯ หรือเคยกล่าวถึงมาก่อน และมีคำ ขยายว่าเป็น คนนี้ คนนั้น สิ่งนี้ สิ่ง นั้น ฯลฯ</p> <p>-The ใช้กับคำนามที่ขึ้นต้นด้วย พยัญชนะหรือสระก็ได้ แต่ออกเสียง ต่างต่างกัน ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ The + พยัญชนะ ออกเสียง “เดอะ” ➤ The + สระ ออกเสียง “ดิ” <p><u>ตัวอย่างเช่น</u></p> <p>The + นามเอกพจน์ The + นาม พหูพจน์</p> <p>The (ดิ) ant The (ดิ) ants</p> <p>The (เดอะ) box The (เดอะ) boxes</p>	1

แผ่นที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน / วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา													
7	Pronouns (คำสรรพนาม)	<u>มอญซ่อนผ้า</u> ให้นักเรียนได้เรียนรู้คำสรรพนามเมื่อเรียบร้อยแล้วจึงให้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วง และมีผู้เป็นคนถือผ้าใบตรคำสรรพนามจำนวน 7 คนตามจำนวนของคำสรรพนามรูปประธาน ดังนี้ I, we, you, he, she, it และ they แล้วให้ร้องเพลงประกอบการละเล่นเมื่อเพลงหยุดลงผ้าใบตรคำสรรพนามทั้ง 7 คำวางไว้ที่ผู้ใดให้ตอบทีละคน โดยวนตามเข็มนาฬิกาว่ามีความหมายว่าอย่างไรและใช้แทนคำนามอะไรได้บ้าง รวมไปถึงฝีกออกเสียงคำศัพท์พร้อมกันอย่างถูกต้อง	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย	คำสรรพนาม คือ คำที่ใช้เรียกแทนคำนาม 1. Personal pronoun (บุรุษสรรพนาม) คือ คำที่ใช้เรียกแทนคำนามของบุคคล สัตว์และ สิ่งของ มีการใช้งานแตกต่างกัน ดังนี้ <table border="1"> <thead> <tr> <th>สรรพนาม</th> <th>รูปประธาน (อยู่หน้าคำกริยา)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">บุรุษที่ 1 (แทนตัวผู้พูด)</td> <td>I ฉัน, ผม</td> </tr> <tr> <td>we พวกเรา</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">บุรุษที่ 2 (แทนตัวผู้ฟัง)</td> <td>You คุณ, พวกคุณ</td> </tr> <tr> <td>คุณ</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">บุรุษที่ 3 (แทนตัวผู้ถูกกล่าวถึง สิ่งที่ถูกกล่าวถึง)</td> <td>he เขา</td> </tr> <tr> <td>she เธอ, หล่อน</td> </tr> <tr> <td>It มัน</td> </tr> <tr> <td>They พวกเรา, พวกมัน</td> </tr> </tbody> </table> ตัวอย่าง เช่น Max is a teacher. แม็กเป็นคุณครูคนหนึ่ง He is a teacher. เขาเป็นคุณครูคนหนึ่ง	สรรพนาม	รูปประธาน (อยู่หน้าคำกริยา)	บุรุษที่ 1 (แทนตัวผู้พูด)	I ฉัน, ผม	we พวกเรา	บุรุษที่ 2 (แทนตัวผู้ฟัง)	You คุณ, พวกคุณ	คุณ	บุรุษที่ 3 (แทนตัวผู้ถูกกล่าวถึง สิ่งที่ถูกกล่าวถึง)	he เขา	she เธอ, หล่อน	It มัน	They พวกเรา, พวกมัน	1
สรรพนาม	รูปประธาน (อยู่หน้าคำกริยา)																	
บุรุษที่ 1 (แทนตัวผู้พูด)	I ฉัน, ผม																	
	we พวกเรา																	
บุรุษที่ 2 (แทนตัวผู้ฟัง)	You คุณ, พวกคุณ																	
	คุณ																	
บุรุษที่ 3 (แทนตัวผู้ถูกกล่าวถึง สิ่งที่ถูกกล่าวถึง)	he เขา																	
	she เธอ, หล่อน																	
	It มัน																	
	They พวกเรา, พวกมัน																	

แผ่นที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน / วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
8	Adjective (คำคุณศัพท์)	<u>โพงพาง</u> ให้นักเรียนได้เรียนรู้คำคุณศัพท์ในลักษณะต่าง ๆ อย่างครบถ้วนแล้วเริ่มปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านโพงพางโดยมีผู้บิดา 1 คนเป็นโพงพางแล้วนักเรียนคนอื่น ๆ เป็นผู้เล่น โดยจะมีคำคุณศัพท์คนละ 1 คำ ถ้าโพงพางเดินไปสัมผัสคนใด ให้ทายชื่อและเมื่อทายถูกให้เปิดตาพร้อมกับตอบการใช้คำคุณศัพท์ว่าใช้บอกลักษณะอะไรบ้างพร้อมกับใช้คำศัพท์อะไรได้บ้าง	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย	คำคุณศัพท์ คือ คำที่ใช้ขยายคำนาม (noun) หรือ คำสรรพนาม (Pronoun) เพื่อบอกรายละเอียดเพิ่มเติมของคำนามหรือคำสรรพนามนั้น ๆ เช่น ❖ บอกลักษณะ สี ขนาด รูปร่าง ว่าเป็นอย่างไร ❖ บอกจำนวนตัวเลข ปริมาณ ความมากน้อย ความบ่อย ❖ บอกตำแหน่ง อยู่ใกล้ ไกล บน ล่าง หน้า หลัง ฯลฯ ❖ บอกความรู้สึก สุข เศร้า โกรธ ฯลฯ ❖ บอกกลิ่น รสชาติ ฯลฯ ตัวอย่าง ดังนี้ A red flower ดอกไม้สีแดงดอกหนึ่ง A big animal สัตว์ตัวใหญ่ตัวหนึ่ง One finger นิ้วหนึ่งนิ้ว A happy boy เด็กผู้ชายที่มีความสุขคนหนึ่ง Fast food อาหารจานด่วน A tall man ผู้ชายตัวสูงคนหนึ่ง A small ant มดตัวเล็กตัวหนึ่ง	1

แผ่นที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน / วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
9	Verb to be : main verb (คำกริยา: คำกริยาหลัก)	<u>มอญซ่อนผ้า</u> ให้นักเรียนได้เรียนรู้คำกริยาหลัก เมื่อเรียบร้อยแล้วจึงให้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า โดยให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วง โดยทุกคนที่นั่งจะต้องได้มงกุฎคำศัพท์คนละ 1 อัน และมีผู้ถือผ้าใบดำ 1 คน ในระหว่างการเล่นให้ร้องเพลงประกอบไปเรื่อย ๆ โดยผู้ถือผ้าใบดำจะต้องวิ่งวนข้างในวงเพื่อจับคู่กับคำที่ตนเองได้ให้สอดคล้องและถูกต้องเมื่อเพลงหยุดลง	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย	หน้าที่ของ Verb to be 1. เป็นคำกริยาหลัก (main verb) จะวางอยู่คำเดียวติดกับประธานในประโยค โดยมีความหมายว่า เป็น, อยู่, คือ รูปแบบประโยคบอกเล่า เช่น <ul style="list-style-type: none"> ● I am a boy. ฉันเป็นเด็กผู้ชายคนหนึ่ง ● He is a teacher. เขาเป็นคุณครูคนหนึ่ง ● Two girls are a students. เด็กผู้หญิง 2 คนคือนักเรียน ● They are in the room. พวกเขาอยู่ในห้อง ● We are students. พวกเราเป็นนักเรียน ● It is my cat. มันคือแมวของฉัน ● Ben and Dang are teachers. เบนและแดงเป็นคุณครู ● She is my mother. เธอเป็นแม่ของฉัน ● You are my students. คุณคือนักเรียนของฉัน 	1

แผ่น ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
10	This or That (นี้หรือนั้น)	<u>วิธีข่าวสาร</u> ให้นักเรียนได้เรียนรู้ เรื่องบอกสิ่งใกล้และสิ่งที่ ไกลจากตัวเรา โดยใน ระหว่างการปฏิบัติ กิจกรรมการละเล่นวิธี ข่าวสาร ครูกำหนดให้ผู้ เป็นสะพานใสมงกุฎว่า This กับ That คนละอัน เมื่อผู้เล่นลอดเข้าซุ่ม สะพานให้ดำเนินการร้อง เพลงประกอบการละเล่น ไปเรื่อย ๆ จนถึงประโยคที่ ต้องคล้องมือลงถ้าผู้เล่น คนใดติดกับดักต้องเลือก มงกุฎ 1 อัน เพื่อพูด ประโยคการบอกสิ่งของ ใกล้หรือไกลจากสิ่งใกล้ๆ ตัวที่พบเห็น คนใดตอบ ถูกก็ดำเนินกิจกรรมต่อไป แต่ถ้าคนใดไม่สามารถพูด หรือตอบได้ ให้เป็น สะพานต่อจากคนเดิม ต่อไป โดยดำเนินกิจกรรม ไปเรื่อย ๆ จนเหลือคน สุดท้ายจะเป็นผู้ชนะ	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย	This is a /an..... That is a /an..... <ul style="list-style-type: none"> การใช้ This ในประโยคเพื่อ บอกสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรา การใช้ That ในประโยค เพื่อบอกสิ่งที่อยู่ไกลตัวเรา ตัวอย่าง เช่น This is a dog นี่คือน้องตัวหนึ่ง That is an egg นั่นคือไข่ใบหนึ่ง	1

แผ่นที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
11	What is this/ that? (นี่คืออะไร/ นั่นคืออะไร)	<u>มอญซ่อนผ้า</u> ให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องคำถามของสิ่งใกล้และสิ่งที่ไกลจากตัวเราและเมื่อเรียบร้อยแล้วจึงให้ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้าโดยให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม 1 วง โดยทุกคนที่นั่งจะต้องใส่มงกุฎคำถามและคำตอบคนละ 1 อันคละๆกันไปและมีผู้ถือผ้าใบตรคำถามและคำตอบที่คละๆกันไปเช่นกันเพียง 1 อันเท่านั้น ในระหว่างการเล่นให้ร้องเพลงประกอบไปเรื่อย ๆ โดยผู้ถือผ้าใบตรคำถามจะต้องวิ่งวนข้างในวงเพื่อตรวจสอบหาคู่และให้จับคู่ได้เมื่อเพลงสิ้นสุดลงโดยจะต้องมีความสอดคล้องและถูกต้องตามหลักภาษา	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย	การใช้ประโยคถามและตอบ What is this/that? <ul style="list-style-type: none"> What is this ? ใช้ถามสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรา This is a/ an It is a/an..... What is that ? ใช้ถามสิ่งที่อยู่ไกลตัวเรา That is a/ an It is a/an..... 	1

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา																
12	Colors (สี)	<p><u>โพงพาง</u></p> <p>ให้นักเรียนได้ เรียนรู้คำศัพท์สีต่าง ๆ ที่ครูกำหนดให้ แล้ว เริ่มปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้าน โพงพางโดยมีผู้ปิดตา 1 คนเป็น โพงพาง แล้วนักเรียนคนอื่น ๆ เป็นผู้เล่น โดยจะมี คำศัพท์สีคนละ 1 คำ ถ้าโพงพางเดินไป สัมผัสคนใด ให้ทาย ชื่อและเมื่อทายถูกให้ เปิดตาพร้อมกับตอบ คำศัพท์ที่อยู่ในมือ ของผู้เล่นที่ตนเอง สัมผัสได้ว่าแปล ความหมายว่าสีอะไร และสะกดคำศัพท์ให้ เพื่อนๆ ฟังรวมทั้ง ออกเสียงพร้อม ๆ กัน อย่างถูกต้อง</p>	<p>มีวินัย</p> <p>ใฝ่เรียนรู้</p> <p>มุ่งมั่นในการ ทำงาน</p> <p>รักความเป็นไทย</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>สี</th> <th>colors</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>แดง</td> <td>red</td> </tr> <tr> <td>เหลือง</td> <td>yellow</td> </tr> <tr> <td>ชมพู</td> <td>pink</td> </tr> <tr> <td>เขียว</td> <td>green</td> </tr> <tr> <td>ส้ม</td> <td>orange</td> </tr> <tr> <td>ฟ้า</td> <td>blue</td> </tr> <tr> <td>ม่วง</td> <td>purple</td> </tr> </tbody> </table> <p>คำศัพท์สี มีดังนี้ red, blue, green, black, orange, pink, yellow and white</p> <p>ประโยคคำถามและตอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● What color is it? ● It is ...pink..... ➤ What color do you like? ➤ I like ...blue..... 	สี	colors	แดง	red	เหลือง	yellow	ชมพู	pink	เขียว	green	ส้ม	orange	ฟ้า	blue	ม่วง	purple	1
สี	colors																				
แดง	red																				
เหลือง	yellow																				
ชมพู	pink																				
เขียว	green																				
ส้ม	orange																				
ฟ้า	blue																				
ม่วง	purple																				

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา																
13	Days of the week (วันของ สัปดาห์)	งูกินหาง ให้ นักเรียน แบ่งเป็น 2 ทีมคือ พ่องูกับ แม่งู ตาม กติกา ของ การละเล่นพื้นบ้านงูกิน หาง โดยให้แต่ละทีมของ ทุกคนถือบัตรคำศัพท์ที่ ครูกำหนดให้ แล้วใน ระหว่างการละเล่น พื้นบ้านงูกินหางให้ นักเรียนทั้ง 2 ทีมร้องเพลง ประกอบการละเล่นไป เรื่อย ๆ เมื่อถึงประโยค สุดท้ายที่พ่องูจะต้องกิน ลูกงูให้ทุกคนของทั้ง 2 ทีมจับคู่คำศัพท์วันของ สัปดาห์ระหว่างภาษาไทย กับภาษาอังกฤษให้ ถูกต้อง คนใดจับคู่เสร็จ แล้วให้นั่งลงถือว่ารอด พ้นจากการโดนกินของ พ่องู แต่ถ้าคนใดจับคู่ ไม่ได้จะต้องโดนพ่องูจับ กินแล้วต้องย้ายฝั่งมาอยู่ กับพ่องูทันที เล่นแบบนี้ ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบ ทุกคู่ทีมไหนจับคู่ได้มาก ที่สุดและถูกต้องถือว่า เป็นผู้ชนะ	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็น ไทย	สัปดาห์หนึ่งมีทั้งหมด 7 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี วันศุกร์ วัน เสาร์และวันอาทิตย์ <table border="1" data-bbox="1018 658 1401 1151"> <thead> <tr> <th>วัน</th> <th>Days</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>วันอาทิตย์</td> <td>Sunday</td> </tr> <tr> <td>วันจันทร์</td> <td>Monday</td> </tr> <tr> <td>วันอังคาร</td> <td>Tuesday</td> </tr> <tr> <td>วันพุธ</td> <td>Wednesday</td> </tr> <tr> <td>วันพฤหัสบดี</td> <td>Thursday</td> </tr> <tr> <td>วันศุกร์</td> <td>Friday</td> </tr> <tr> <td>วันเสาร์</td> <td>Saturday</td> </tr> </tbody> </table> ประโยคคำถามและตอบ A: What day is it today? B: It's <u>Monday</u>	วัน	Days	วันอาทิตย์	Sunday	วันจันทร์	Monday	วันอังคาร	Tuesday	วันพุธ	Wednesday	วันพฤหัสบดี	Thursday	วันศุกร์	Friday	วันเสาร์	Saturday	1
วัน	Days																				
วันอาทิตย์	Sunday																				
วันจันทร์	Monday																				
วันอังคาร	Tuesday																				
วันพุธ	Wednesday																				
วันพฤหัสบดี	Thursday																				
วันศุกร์	Friday																				
วันเสาร์	Saturday																				

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่น พื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
14	The Time (เวลา)	<p><u>โพงพาง</u></p> <p>ให้นักเรียน ได้เรียนรู้เรื่องตัวเลข 1-12 และ คำศัพท์ เรื่อง เวลา ที่ ครู กำหนดให้ แล้วเริ่ม ปฏิบัติกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้าน โพงพางโดยมีผู้ปัด ตา 1 คนเป็นโพงพาง แล้วนักเรียนคนอื่น ๆ เป็นผู้เล่น โดย จะต้องมีรูปภาพ นาฬิกาคนละ 1 รูป ถ้าโพงพางเดินไป สัมผัสคนใด ให้ทาย ชื่อและเมื่อทายถูก ให้เปิดตาพร้อมกับ ตอบเวลาของนาฬิกา ที่อยู่ในมือของผู้เล่น ที่ตนเองสัมผัสได้ว่า คือเวลาอะไรและ ออกเสียงคำศัพท์ ต่างๆให้เพื่อนฟังและ ออกเสียงพร้อมๆกัน อย่างถูกต้อง</p>	<p>มีวินัย</p> <p>ใฝ่เรียนรู้</p> <p>มุ่งมั่นในการ ทำงาน</p> <p>รักความเป็น ไทย</p>	<p>การบอกเวลาแบบ British English</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ใช้ระบบเวลาแบบ 12 ชั่วโมง (12 hour clock) โดยจะใช้เลข 1 ถึง 12 ตามด้วย a.m. และ p.m. ● เวลาเต็มชั่วโมงให้เติมคำว่า “o'clock” ท้ายเวลา เช่น <ul style="list-style-type: none"> ➤ 10.00 นาฬิกา = ten o'clock ➤ 04.00 นาฬิกา = four o'clock <p>ประโยชน์ในการถามและตอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● What time is it ? ● It is <u>ten</u> o'clock. 	1

แผน ที่	ชื่อแผนการ จัดการเรียนรู้	ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน /วิธีการนำมาใช้	คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	สาระการเรียนรู้	เวลา
15	My family (ครอบครัวของฉัน)	งูกินหาง ให้นักเรียน แบ่งเป็น 2 ทีมคือ พ่องูกับ แม่งูตามกติกาของ การละเล่นพื้นบ้านงูกิน หาง โดยให้แต่ละทีมของ ทุกคนถือบัตรคำศัพท์ที่ ครูกำหนดให้ แล้วใน ระหว่างการละเล่น พื้นบ้านงูกินหางให้ นักเรียนทั้ง 2 ทีมร้องเพลง ประกอบการละเล่นไป เรื่อย ๆ เมื่อถึงประโยค สุดท้ายที่พ่องูจะต้องกิน ลูกงูให้ทุกคนของทั้ง 2 ทีมจับคู่คำศัพท์ครอบครัว กับรูปภาพให้ถูกต้อง คน ใดจับคู่เสร็จแล้วให้นั่งลง ถือว่ารอดพ้นจากการโดน กินของพ่องู แต่ถ้าคนใด จับคู่ไม่ได้จะต้องโดนพ่อ งูจับกินแล้วต้องย้ายฝั่งมา อยู่กับพ่องูทันที เล่นแบบ นี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบ ทุกคู่ทีมไหนจับคู่ได้มาก ที่สุดและถูกต้องถือว่าเป็น ผู้ชนะ	มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็น ไทย	คำศัพท์เรื่องครอบครัว มีดังนี้ father, mother, brother, sister, grandma, and grandpa <u>ประโยคในการฝึกปฏิบัติพูด</u> <ul style="list-style-type: none"> This is my _____ (คำศัพท์ครอบครัว) เช่น This is my father นี่คือพ่อของ ฉัน <u>ประโยคในการถามและตอบ</u> <ul style="list-style-type: none"> Who is she? / Who is he? She is my _____. He is my _____.	1

ตัวอย่าง

แผนการจัดการเรียนรู้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ
ในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เวลา 20 ชั่วโมง



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Greeting (การทักทายและตอบรับคำทักทาย)

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ชุมนุมภาษาอังกฤษ

ผู้สอน นางสาวปภาวดี อินทิม

ภาคเรียนที่ 2 เวลา 2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

การทักทายและการกล่าวเวลาเป็นวัฒนธรรมที่จำเป็นในการเข้าสังคม การพูดทักทายและกล่าวเวลาในภาษาอังกฤษมีสำนวนภาษาที่สามารถใช้ได้หลายรูปแบบ เป็นพื้นฐานในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพูดคำทักทายและตอบรับคำทักทายได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ ได้
3. นักเรียนสามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้

สาระการเรียนรู้

ความรู้เกี่ยวกับการทักทายมี 2 รูปแบบ ได้แก่

1. การทักทายอย่างเป็นทางการ เช่น

- ✓ Good morning
- ✓ Good afternoon
- ✓ Good evening
- ✓ Good night

2. การทักทายอย่างไม่เป็นทางการ

- ✓ Hello
- ✓ Hi
- ✓ Hey

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. รักความเป็นไทย

กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 1 Greeting in the morning (การทักทายช่วงเช้า)

30 นาที

➤ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน หลังจากนั้นครูสนทนากับนักเรียนว่า นักเรียนรู้จักหรือเคยทักทายด้วยคำอื่น ๆ นอกเหนือจากคำนี้หรือไม่
2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น จากนั้นครูขออาสาสมัคร 1 คน ออกมาแสดงบทบาทสมมุติกับครู โดยครูสมมุติสถานการณ์ว่า ครูพบกับนักเรียนในตอนเช้า แล้วครูพูดทักทายกับนักเรียน ดังนี้

Good morning,

Hi,

Hello,

Hey,

3. ครูสุ่มเรียกนักเรียน 2-3 คู่ แล้วให้กล่าวคำทักทายกัน

➤ ขั้นสอน

1. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า Good morning เป็นคำทักทายกันในเวลาเช้า เหมือนกับคำว่าสวัสดีตอนเช้า หรือ อรุณสวัสดิ์ในภาษาไทย
2. ครูเขียนบทสนทนาบนกระดาน จากนั้นอ่านบทสนทนาให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง

Tom	:	Good morning.
Lisa	:	Good morning, Mary.
Miss Mary	:	Good morning.
Boy	:	Good morning.
Miss Mary	:	Good morning, girls and boy.

3. ครูให้นักเรียนฝึกออกเสียงตามที่ละประโยค
4. ครูให้นักเรียนจับคู่ ฝึกพูดบทสนทนา 3-5 นาที จากนั้นครูสุ่มเรียก 2-3 คู่ ออกมาพูดบทสนทนาหน้าชั้นเรียน

➤ ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปอภิปรายและแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับคำพูดทักทาย

➤ **ขั้นประเมินผล**

1. นักเรียนสามารถพูดคำทักทายได้ร้อยละ 70



กิจกรรมที่ 2 การตอบรับคำทักทาย

30 นาที

➤ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูสนทนากับนักเรียนว่า หากมีคนกล่าวทักทายเราในตอนเช้า นักเรียนสามารถตอบรับคำทักทายด้วยคำว่าอะไรได้บ้าง
2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น

➤ ขั้นสอน

1. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า เราจะพูดกล่าวตอบรับการทักทายในแต่ละรูปแบบด้วยคำสั้นๆ และบางคำก็ใช้คำเดิมเพื่อตอบรับการทักทาย
2. ครูเขียนคำทักทายและคำตอบรับการทักทายบนกระดาน ดังนี้

คำทักทาย	คำตอบรับการทักทาย
Good morning.	Good morning.
Hello.	Hi.
Hi.	Hello.
Hey.	Hello.

3. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน ฝึกพูดกล่าวทักทายและตอบรับคำทักทาย
4. ครูสุ่มเรียก 2-3 คู่ ออกมาแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียน

➤ ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนสรุปและอภิปรายเกี่ยวกับการตอบรับคำทักทาย

➤ ขั้นประเมิน

1. นักเรียนสามารถพูดตอบรับการทักทายได้ร้อยละ 70

กิจกรรมที่ 3 The London Bridge is falling down (รีรีข้าวสาร)

เวลา 60 นาที

➤ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูสนทนากับนักเรียนว่า นักเรียนเคยเล่นรีรีข้าวสารหรือไม่ นักเรียนสามารถร้องเพลงนี้ได้ไหม จากนั้นครูให้นักเรียนฝึกร้องเพลง
2. ครูสนทนากับนักเรียนต่อไปว่า ในภาษาอังกฤษ มีทำนองเพลงเดียวกับรีรีข้าวสารเช่นกัน
3. ครูเขียนเนื้อเพลงบนกระดาน จากนั้นให้นักเรียนฝึกร้องตามที่ละประโยค

London bridge is falling down (รีรีข้าวสาร)

London bridge is falling down,

Falling down, falling down.

London bridge is falling down,

My fair lady.

➤ ขั้นสอน

1. ครูเปิดวีดิทัศน์ให้นักเรียนชมพร้อมอธิบายวิธีการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน London bridge is falling down (รีรีข้าวสาร) ดังนี้
 - 1.1 ครูกำหนดให้มีผู้เล่น 2 คนที่คัดเลือกมาจะต้องเป็นสะพาน โดยยืนหันหน้าเข้าหากัน โนม้ตัวประสานมือกันเป็นซุ้ม
 - 1.2 ส่วนบุคคลอื่นที่เหลือเกาะเอาต่อ ๆ กันตามลำดับหัวแถวจะพาลอดใต้ซุ้มมือพร้อมกับร้องเพลง London bridge is falling down (รีรีข้าวสาร)
 - 1.3 เมื่อร้องถึงประโยคที่ว่า My fair lady. ผู้ที่ประสานมือเป็นซุ้มจะลดมือลงมากลึงคนสุดท้ายเอาไว้ และให้ผู้ที่ถูกจับตัวพูดคำทักทายช่วงเช้า และตามด้วยชื่อผู้ที่เป็นสะพานทั้ง 2 คน หรือรูปแบบการทักทายอื่น ๆ จึงจะปล่อยผ่านไปได้ แต่ถ้าบุคคลใดไม่สามารถพูดได้จะต้องเป็นสะพานลำดับต่อไปทันที นอกจากนี้บุคคลที่เป็นสะพานจะต้องตอบรับการทักทายให้ถูกต้องด้วยเช่นกัน ถ้าไม่ถูกต้องจะต้องเป็นสะพานต่อไป ดำเนินกิจกรรมไปเรื่อย ๆ
 - 1.4 คนสุดท้ายที่ยังคงเหลือจะเป็นผู้ชนะ

➤ ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนสรุปและอภิปรายความรู้จากการปฏิบัติกิจกรรม

➤ ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ ได้อย่างถูกต้องร้อยละ 70
2. นักเรียนสามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ ร้อยละ 70

การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
สังเกตจากการทำกิจกรรม	แบบสังเกตการทำกิจกรรม	ร้อยละ 80-100 ดีเยี่ยม ร้อยละ 70-79 ดี ร้อยละ 60-69 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 50-59 ไม่ผ่านเกณฑ์

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. วีดิทัศน์
2. หนังสือเรียนภาษาอังกฤษ

Exercise 1 Greeting การทักทาย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

Listen and speak. (ฟังและพูด)



Good morning

Good afternoon

Good evening

Good night

Hello

Hi

Hey



คำทักทาย สามารถตามด้วยคำนามประเภทคนหรือชื่อคนได้เลยคะน้อง ๆ



เพื่อนๆเรารู้จักการตอบรับการทักทายกันนะ

คำทักทาย

คำตอบรับการทักทาย

Good morning.

Good morning.

Good afternoon

Good afternoon

Good evening

Good evening

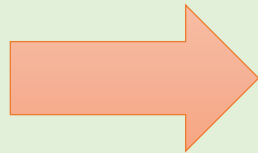
Good night

Good night

Hello.

Hi.

Hi.



Hello.

Hey.

Hello.



การตอบรับคำทักทาย บางคำเราสามารถใช้อำเดิมเพื่อตอบรับการทักทายได้เลยค่ะเด็ก ๆ

Name _____ class _____ No _____

ฝึกพูดคำทักทายกับเพื่อน

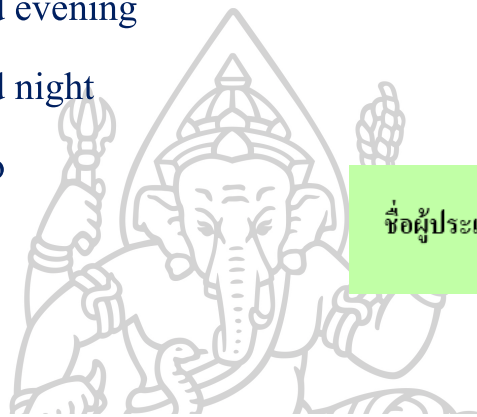
คะแนนที่ได้



เต็ม



- Good morning
- Good afternoon
- Good evening
- Good night
- Hello
- Hi
- Hey



ชื่อผู้ประเมิน

Name _____ class _____ No _____

ฝึกพูดคำทักทายกับเพื่อน

คะแนนที่ได้



เต็ม



- Good morning
- Good afternoon
- Good evening
- Good night
- Hello
- Hi
- Hey



ชื่อผู้ประเมิน

Folk's name : _____

Handwriting practice area consisting of multiple sets of horizontal lines. Each set includes a solid top line, a dashed midline, and a solid bottom line, providing a guide for letter height and placement.

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้
 การเล่นเกม
 พื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึง
 ประสงค์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควรปรับปรุง 1
ทักษะด้านการฟัง (50%)				
ความเข้าใจ (20%)	สามารถตอบ คำถามหลังจาก ที่ฟังได้อย่างถูกต้อง 4-5 ข้อ	สามารถตอบ คำถามหลังจาก ที่ฟังได้อย่าง ถูกต้อง 2-3 ข้อ	สามารถตอบ คำถามหลังจาก ที่ฟังได้อย่าง ถูกต้อง 1 ข้อ	ไม่สามารถตอบ ตอบคำถาม หลังจาก ที่ฟังได้
การจับใจความ สำคัญ (20%)	จับใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้อย่าง ถูกต้อง 4-5 ข้อ	จับใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้อย่าง ถูกต้อง 2-3 ข้อ	จับใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้อย่าง ถูกต้อง 1 ข้อ	ไม่สามารถจับ ใจความ สำคัญของ เนื้อหาได้
การรู้ความหมาย คำศัพท์ (10%)	รู้ความหมาย คำศัพท์ถูกต้อง ทั้งหมด 4-5 ข้อ	รู้ความหมาย คำศัพท์ถูกต้อง ทั้งหมด 2-3 ข้อ	รู้ความหมาย คำศัพท์ถูกต้อง ทั้งหมด 1 ข้อข้อ	ไม่รู้ความหมาย ของคำศัพท์

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้
การละเล่นพื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ
คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควรปรับปรุง 1
ทักษะด้านการพูด (50%)				
ความถูกต้องการ ออกเสียง (20%)	ออกเสียงคำศัพท์ และประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออกเสียง 4-5 ข้อ	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออก เสียง 2-3 ข้อ	ออกเสียงคำศัพท์ และประโยคได้ ถูกต้องตามหลักการ ออกเสียง 1 ข้อ	ไม่สามารถออก เสียงคำศัพท์และ ประโยคได้
ความคล่องแคล่ว (20%)	พูดต่อเนื่องไม่ ติดขัด พูดสื่อสาร ชัดเจน 4-5 ข้อ	พูดต่อเนื่องไม่ ติดขัด พูด สื่อสารชัดเจน 2-3 ข้อ	พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดสื่อสารชัดเจน 1 ข้อ	ไม่สามารถพูดได้ อย่างต่อเนื่อง ติดขัด และพูด สื่อสารไม่ชัดเจน
การแสดงท่าทาง/ น้ำเสียงประกอบ การพูด (10%)	แสดงท่าทาง ประกอบและพูด ด้วยน้ำเสียง เหมาะสม 4-5 ข้อ	แสดงท่าทาง ประกอบและ พูดด้วยน้ำเสียง เหมาะสม 2-3 ข้อ	แสดงท่าทาง ประกอบและพูดด้วย น้ำเสียงเหมาะสม 1 ข้อ	ไม่แสดงท่าทาง ประกอบขณะพูด และใช้น้ำเสียงที่ไม่ เหมาะสม

เกณฑ์ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้การละเล่น
พื้นบ้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและคุณลักษณะอันพึง
ประสงค์

1. มีวินัย

เกณฑ์การให้คะแนน

ตัวชี้วัดที่ 1.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับในการเข้าร่วมกิจกรรม

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ปรากฏ (0)	ปรากฏ (1)
1.1.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ในการ เข้าร่วมกิจกรรม - ปฏิบัติตามกติกาของกิจกรรม - เชื้อพังกุณครุ - มีความสามัคคี - มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	ไม่ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ในการเข้าร่วม กิจกรรม	ปฏิบัติตามข้อตกลงกฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ในการเข้าร่วม กิจกรรม
1.1.2 ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติ กิจกรรม และรับผิดชอบในการทำงาน - เข้าเรียนตรงเวลา	ไม่ตรงต่อเวลาในการ ปฏิบัติกิจกรรม และไม่ รับผิดชอบในการทำงาน	ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติ กิจกรรม และรับผิดชอบในการ ทำงาน

2. ใฝ่เรียนรู้

เกณฑ์การให้คะแนน

ตัวชี้วัดที่ 2.1 ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วม กิจกรรมและแสวงหาความรู้จากแหล่ง
เรียนรู้ และเลือก ใช้สื่ออย่างเหมาะสม

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ปรากฏ (0)	ปรากฏ (1)
2.1.1 ตั้งใจเรียน เอาใจใส่และมีความ เพียรพยายามในการเรียนรู้ - ร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ได้ - มีการนำเสนอความรู้กับเพื่อนๆ ได้ - ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ กิจกรรม	ไม่ตั้งใจเรียนและไม่เอา ใจใส่และไม่มี ความ เพียรพยายามในการ เรียนรู้	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความ เพียรพยายามในการเรียนรู้

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ปรากฏ (0)	ปรากฏ (1)
2.1.2 ศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ จากหนังสือ เอกสาร และเลือกใช้สื่อได้ อย่างเหมาะสม - ใช้แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เช่น ห้องสมุด เป็นต้น - จดบันทึกความรู้อย่างสม่ำเสมอ - แลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น ได้	ไม่ศึกษาค้นคว้าหาความรู้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร แหล่งเรียนรู้อื่น ๆ มีการบันทึกความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

เกณฑ์การให้คะแนน

ตัวชี้วัดที่ 3.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรม ด้วยความเพียรพยายาม เพื่อให้กิจกรรมสำเร็จตามเป้าหมาย

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ปรากฏ (0)	ปรากฏ (1)
3.1.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จ - เอาใจใส่ต่องานที่ได้รับมอบหมาย - รับผิดชอบและทำงานให้สำเร็จ - ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง	ไม่ตั้งใจและไม่รับผิดชอบในการปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จ	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติกิจกรรม ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ
3.1.2 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จ - หุ้มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน - พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ - ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ไม่มีความพยายามในการแก้ปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จ	มีความพยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จตามเป้าหมาย

4. รักความเป็นไทย

เกณฑ์การให้คะแนน

ตัวชี้วัดที่ 4.1 มีมารยาทและสัมมาคารวะ ภาคภูมิใจในขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรม
ไทย

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ปรากฏ (0)	ปรากฏ (1)
4.1.1 มีมารยาท มีสัมมาคารวะ ต่อผู้ใหญ่ - แต่งกายและมีมารยาทงดงาม แบบไทย - การทำความเคารพ - มีสัมมาคารวะ เช่น การใช้วาจา สุภาพ ไม่พูดแทรกขณะผู้อื่นพูด เป็นต้น	ไม่มีมารยาทและไม่มีสัมมา คารวะต่อผู้ใหญ่	ปฏิบัติตนเป็นผู้มีมารยาทแบบไทย มีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่
4.1.2 ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ การเล่นของไทย - นำการเล่นของไทยมาใช้ให้ เหมาะสมในการเรียนการสอน - ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ การเล่นของไทย - แนะนำ มีส่วนร่วมในการสืบ การเล่นของไทย	ไม่เข้าร่วมกิจกรรมที่ เกี่ยวข้องกับการเล่นของไทย	เข้าร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ การเล่นของไทย

เกณฑ์การประเมิน

0 คะแนน หมายถึง ไม่ปรากฏพฤติกรรมนั้น ๆ

1 คะแนน หมายถึง ปรากฏพฤติกรรมนั้น ๆ

1. มีวินัย

3 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 2 พฤติกรรม

2 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 1 พฤติกรรม

1 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 0 พฤติกรรม

2. ใฝ่เรียนรู้

3 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 2 พฤติกรรม

2 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 1 พฤติกรรม

1 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 0 พฤติกรรม

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

3 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 2 พฤติกรรม

2 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 1 พฤติกรรม

1 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 0 พฤติกรรม

4. รักความเป็นไทย

3 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 2 พฤติกรรม

2 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 1 พฤติกรรม

1 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรม 0 พฤติกรรม

เกณฑ์การประเมินผลรวม

9 - 12 คะแนน หมายถึง มีระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับดี

5 - 8 คะแนน หมายถึง ระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับปานกลาง

1 - 4 คะแนน หมายถึง ระดับพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับต่ำ



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

.....

ชื่อ ดร.อนันต์ ปั้นอินทร์

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา

สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อ ดร.จันทร์เพ็ญ สุวรรณคร

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

สถานที่ทำงาน โรงเรียนดอนคาวิทยา อำเภอดู้อำเภอ จังหวัดสุพรรณบุรี

ชื่อ ดร.รพีพรรณ สุฐาปัญญากุล

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ

สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ชื่อ ดร.สาธิตินิ อุดมผล

ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์

สถานที่ทำงาน ศรจ.กาญจนบุรี

ชื่อ ดร.กนิษฐา เขาวัววัฒนกุล

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำวิชาการสอนคณิตศาสตร์, หลักสูตรและการสอน

สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์



ภาพประกอบการจัดกิจกรรม











ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ปกาวดี อินทิม
วัน เดือน ปี เกิด	23 กรกฎาคม 2534
สถานที่เกิด	จังหวัดนครปฐม
วุฒิการศึกษา	ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2547 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาล นครปฐม จังหวัดนครปฐม พ.ศ. 2553 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราชินี บุรณะ จังหวัดนครปฐม พ.ศ. 2556 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.) วิชาเอกการศึกษาตลอดชีวิต จากมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวัง สนามจันทร์ พ.ศ. 2557 ศึกษาต่อระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม) สาขาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ประวัติการทำงาน พ.ศ. 2557 ครูสอนภาษาต่างประเทศ โรงเรียนเม้งฮั่วกงฮัก อำเภอ นครชัยศรี จังหวัดนครปฐม พ.ศ. 2560 ครูสอนภาษาต่างประเทศ โรงเรียนวัดดอนยายหอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม พ.ศ. 2561-ปัจจุบัน บรรจุเป็นข้าราชการครู โรงเรียนวัดดอนยาย หอม (หลวงพ่ोजินอุปถัมภ์) อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐมและปฏิบัติการสอน ระดับประถมศึกษา
ที่อยู่ปัจจุบัน	35/6 ถนนนาสร้างข้างประปา ตำบลนครปฐม อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัด นครปฐม