



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ และคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

รายวิชาภาษาอังกฤษ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4: My School

จำนวน 1 ชั่วโมง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง My Uniforms

สอนวันที่

สาระสำคัญ

การสนทนาสื่อสารเกี่ยวกับข้อมูลใดๆก็ตาม ผู้พูดต้องเรียนรู้คำศัพท์ และโครงสร้างทางภาษาที่ถูกต้อง จึงจะสื่อความหมายได้ชัดเจน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแบบนักเรียน และสนทนาถาม-ตอบได้อย่างถูกต้อง ตามหลักและโครงสร้างทางภาษา

จุดประสงค์นำทาง

1. ออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแบบนักเรียน ได้อย่างถูกต้อง
2. สนทนาถาม-ตอบข้อมูลโดยใช้ประโยค

A: How many ...shirts... do you have?

B: I have ... (3 shirts)...

ได้อย่างถูกต้อง ตามหลักและโครงสร้างทางภาษา

3. สะกด และบอกความหมายคำศัพท์ เกี่ยวกับเครื่องแบบนักเรียน ที่ระบุให้ได้

อย่างถูกต้อง

4. มีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ

เนื้อหา

คำศัพท์ : SHOES SOCKS SHORTS
 SKIRT SHIRTBELT

โครงสร้างทางไวยากรณ์

A: How many ...shirts... do you have?

B: I have ... (3 shirts)...

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm - up)	- สนทนาและทักทายนักเรียน - ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและสนทนาเกี่ยวกับ เครื่องแบบนักเรียน ที่นักเรียนใส่มาโรงเรียน
ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)	- ครูคิดแผนภูมิ MY UNIFORMS บนกระดาน - ครูแนะนำนักเรียนดูแผนภูมิรูปภาพนักเรียนตัวอย่างของ โรงเรียน - ครูนำนักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ละคำจนคล่อง - ครูตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนโดย ปิดคำศัพท์ไว้แล้ว ครูชี้รูปภาพทีละรูป และให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ (พร้อมกัน ทั้งห้อง – กลุ่มย่อย – รายบุคคล) - ครูเขียนประโยคสนทนาต่อไปนี้ บนกระดาน A: How many ...shirts... do you have? B: I have ... (3 shirts)... ETC. - นำนักเรียนอ่านจนคล่อง และอธิบายโครงสร้างประโยค
ขั้นฝึก (Practice)	- นักเรียนจับคู่ผลัดเปลี่ยนกันสนทนาถาม-ตอบประโยคเกี่ยวกับ จำนวนเสื้อผ้า ชุดนักเรียนที่นักเรียนมี - คู่ตัวแทนนักเรียน 2-3 คู่ ออกไปสนทนาถาม-ตอบหน้าห้อง - นักเรียนเข้ากลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน เล่นเกม Scrambled Words
ขั้นนำไปใช้ (Production)	- ทำแบบฝึกหัดท้ายบท
ขั้นสรุป (Wrap - up)	- ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจคำตอบและสรุปบทเรียน - ครูบันทึกผลการเรียนรู้ลงในแบบบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

สื่อการเรียนการสอน

1. แผนภูมิรูปภาพ MY UNIFORMS
2. เกม Scrambled Words

การวัดและประเมินผล

พัฒนาการ	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ออกเสียงและสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแบบนักเรียนได้อย่างถูกต้อง	- ประเมินผล การจัดกิจกรรม การเรียนรู้	- แบบประเมินผลการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้	4 = ดีมาก 3 = ดี 2 = ปานกลาง 1 = ต้องปรับปรุง
สนทนาถาม-ตอบเกี่ยวกับจำนวนชื่อนักเรียนที่มีได้อย่างถูกต้อง ตามหลักและโครงสร้างทางภาษา	- ประเมินผล การจัดกิจกรรม การเรียนรู้	- แบบประเมินผล การจัดกิจกรรม การเรียนรู้	4 = ดีมาก 3 = ดี 2 = ปานกลาง 1 = ต้องปรับปรุง
สะกด และบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแบบนักเรียน ที่ระบุให้ได้ อย่างถูกต้อง	- ประเมินผล การจัดกิจกรรม การเรียนรู้	-แบบประเมินผลการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ - เกม Scrambled Words	4 = ดีมาก 3 = ดี 2 = ปานกลาง 1 = ต้องปรับปรุง
มีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ	- สังเกต พฤติกรรม การเรียนรู้	- แบบประเมินผลการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้	4 = ดีมาก 3 = ดี 2 = ปานกลาง 1 = ต้องปรับปรุง

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....
(นายอภิชาติ ชีวจร)

ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านเหล่าหนาด

วันที่ เดือน พ.ศ.

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บันทึกผลหลังสอน

1. ผลการเรียนรู้การสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

2. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

.....
 (นางอมรรัตน์ ถัฏรคอน)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แบบประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ชั้น ป.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

กลุ่มที่	เลขที่/ ชื่อ-สกุล	ความสามัคคี	ขั้นตอนการทำ กิจกรรม	การเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี	การแสดง ความคิดเห็น	รวม
		5	5	5	5	20

เกณฑ์การประเมิน; 5 = ดีมาก : 4 = ดี : 3 = ปานกลาง : 0-2 = ต้องปรับปรุง

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (นางอมรรัตน์ นัทรคอน)
 วันที่ เดือน พ.ศ.

แบบบันทึกผลการเรียนรู้ ชั้น ป.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

เลขที่	ออกเสียงและสะกด คำศัพท์เกี่ยวกับ เครื่องแบบนักเรียน ได้ อย่างถูกต้อง				สนทนาถาม-ตอบ เกี่ยวกับจำนวนชุด นักเรียนที่มีได้อย่าง ถูกต้อง ตามหลักและ โครงสร้างทางภาษา				สะกดและบอก ความหมายคำศัพท์ เกี่ยวกับเครื่องแบบ นักเรียน ที่ระบุให้ได้ อย่างถูกต้อง				รวม (12)	หมายเหตุ	
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
															เกณฑ์การ ประเมิน 11-12 = ดี มาก 9-10 = ดี 6-8 = ปาน กลาง ต่ำกว่า 6 = ต้อง ปรับปรุง

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
 (นางอมรรัตน์ นััตรคอน)
 วันที่ เดือน พ.ศ.

แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ ชั้น ป.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

เลขที่	มีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ																รวม				
	ชอบที่ปรึกษา ความรู้เพิ่มเติม ทักษะ				กระตือรือร้นต่อ การเรียน				เห็นประโยชน์ของ ภาษาอังกฤษต่อใน ชีวิตประจำวัน				เข้าร่วมกิจกรรม ด้วยความเต็มใจ					ยอมรับความ แตกต่างทาง วัฒนธรรม			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	20

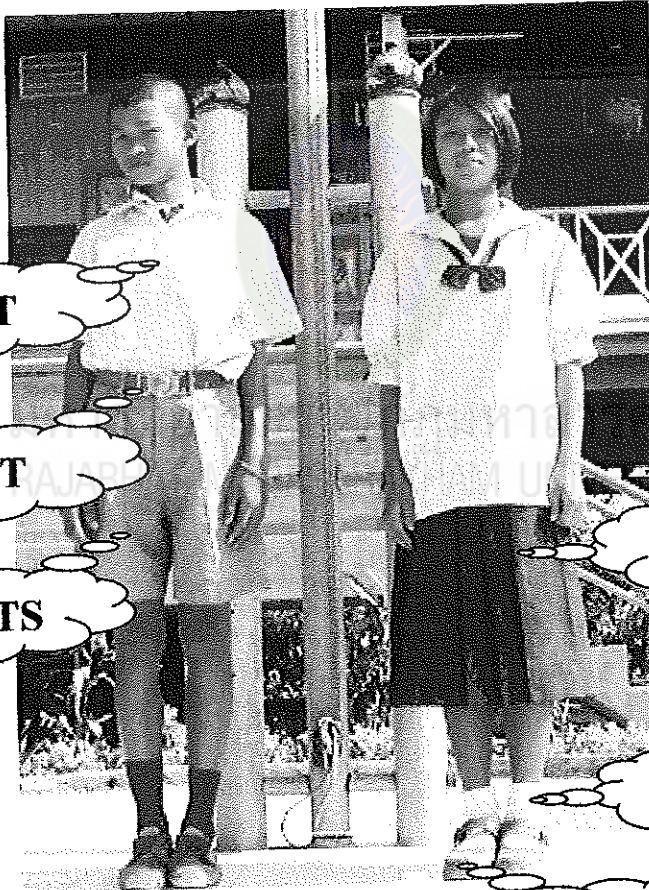
เกณฑ์การประเมิน; 4= ทำเป็นประจำสม่ำเสมอ 3= บ่อยครั้ง 2= นาน ๆ ครั้ง 1 = ไม่ค่อยได้ทำ

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

(นางอมรรัตน์ ถัดรคอน)

วันที่ เดือน พ.ศ.

MY UNIFORMS



SHIRT

BELT

SHORTS

SKIRT

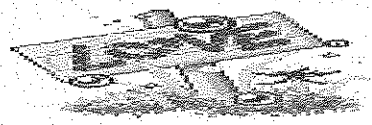
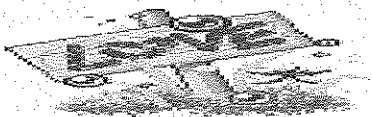
SOCKS

SHOES

เกม “จัดตัวอักษรให้เข้าที่” Scrambled Words

จุดมุ่งหมาย	ฝึกการสะกดคำศัพท์โดยการจัดตัวอักษรให้เข้าที่เป็นคำที่ถูกต้อง
กลุ่ม	กลุ่มย่อย 3-4 คน - รายบุคคล
เวลา	10 นาที
อุปกรณ์	1. เอกสารอัดสำเนาคำศัพท์ที่เป็น Scrambled Words จัดตามจำนวนผู้เล่น 2. นาฬิกาจับเวลา
รูปแบบ	กระดาษ ปากกา
วิธีเล่น	

1. ครูตกลงกับนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ในการเล่นเกมนี้อีกครั้งว่าเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับเรื่อง MY UNIFORMS
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน
3. แจกเอกสาร Scrambled Words ให้ผู้เล่นทุกคนในกลุ่ม
4. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันจัดลำดับตัวอักษรใหม่ให้เป็นกลุ่มคำศัพท์ที่สมบูรณ์ โดยเขียนตัวอักษรเหมือนตัวอย่างในเอกสารที่แจกให้ กำหนดเวลาให้ 10 นาที
5. เมื่อหมดเวลาสมาชิกทุกคนในแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอด้วยการอ่านออกเสียง และสะกดคำศัพท์ ถ้าเรียงคำศัพท์ถูกต้อง ได้ 1 คะแนน ออกเสียงถูกต้อง ได้ 1 คะแนน และบอกความหมายถูกต้องได้อีก 1 คะแนน
6. ครูสรุปคะแนนของแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด และทันตามเวลาดำหนด เป็นผู้ชนะ
7. ครูเฉลยคำศัพท์ในเอกสาร Scrambled Words
8. ครู และนักเรียนทุกคนช่วยกันสะกดคำ ออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ทั้งหมดในเอกสารพร้อมกันอีกครั้ง



เกมจัดตัวอักษรให้เข้าที่ (Scrambled Words.)

คำชี้แจง ให้นักเรียนช่วยกันจัดลำดับตัวอักษรใหม่ให้เป็นคำศัพท์ที่สมบูรณ์โดยเขียนตัวอักษรที่จัดลำดับนั้นเหมือนตัวอย่าง (ใช้เวลา 10 นาที)

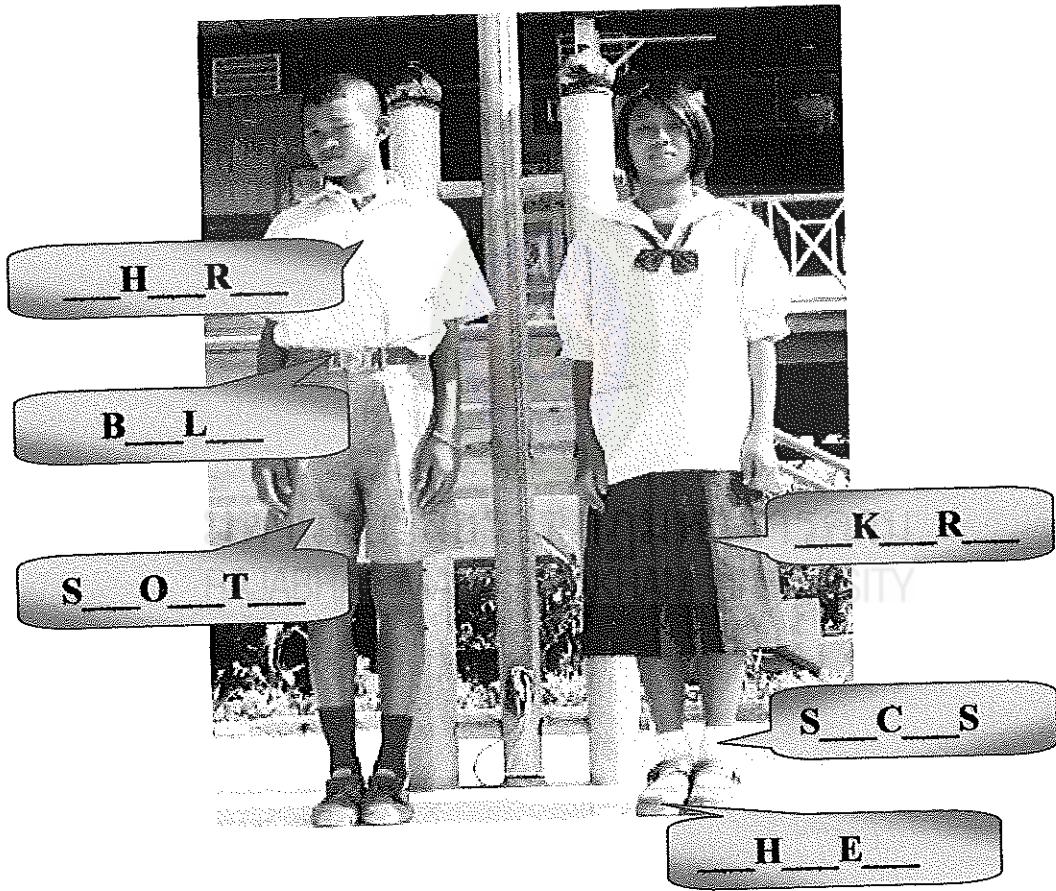
No	Scrambled Words (คำที่ยู่เหยิง ยังไม่มีควมหมาย)	Vocabulary Words (คำศัพท์ที่ถูกต้อง)	Meaning in Thai (ความหมาย)	Scores (คะแนน)
ตัวอย่าง	OWB	BOW	โบว์	
1	ESOSH			
2	OSCSK			
3	SIKTR			
4	RHSOST			
5	HSTIR			
6	EBTL			

ใบเฉลย
เกมจัดตัวอักษรให้เข้าที่ (Scrambled Words)

No		Vocabulary Words (คำศัพท์ที่ถูกต้อง)	Meaning in Thai (ความหมาย)	
1		SHOES	รองเท้า	
2		SOCKS	ถุงเท้า	
3		SKIRT	กระโปรง	
4		SHORTS	กางเกงขาสั้น	
5	มหาวิทยาลัยราชภัฏ RAJABHAT	SHIRT	เสื้อ	มหาวิทยาลัยราชภัฏ UNIVERSITY
6		BELT	เข็มขัด	

EXERCISE 7

➤ Fill in the blanks. (เติมตัวอักษรที่หายไปลงในช่องว่างให้ถูกต้อง)



แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้นี้ ใช้สำหรับประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ได้รับการฝึกด้วยแบบฝึกที่มีเกมประกอบ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยรายละเอียดในการประเมิน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 หลักการในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการฝึกด้วยแบบฝึกที่มีเกมประกอบ

ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการฝึกด้วยเกมประกอบ

เป็นการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสะกดคำศัพท์ บอกรายความหมาย และ ใช้คำในประโยค ได้ถูกต้อง จัดกิจกรรมให้นักเรียน ได้ฝึกทักษะเกี่ยวกับคำศัพท์ โดยเล่นเกมเป็นแบบฝึกหัดในตอนท้ายชั่วโมง โดยมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้น ดังนี้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)** เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ โดยการทบทวนคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้ว มีโอกาสได้ฝึกซ้ำๆ เกิดความสามารถในการจำ รู้ความหมายของคำศัพท์ และทำให้ผู้เรียนนำความรู้เดิมมาสัมพันธ์ และเกี่ยวข้องกับความหมายของคำศัพท์ใหม่
2. **ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)** เป็นขั้นตอนที่เสนอคำศัพท์ใหม่โดยให้ผู้เรียน ได้ออกเสียง สะกดคำศัพท์ บอกรายความหมาย และใช้คำศัพท์ในรูปประโยค ได้ถูกต้อง โดยใช้สื่อ อุปกรณ์และเทคนิคต่างๆ มาประกอบในการสอน เช่น รูปภาพ ของจริง ของจำลอง หรือ การแสดงท่าทาง เป็นต้น
3. **ขั้นฝึก (Practice)** เป็นขั้นตอนที่จัดกิจกรรมให้ผู้เรียน ได้ฝึกฝน และปฏิบัติจาก การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยวิธีการในลักษณะต่างๆ เช่น สนทนาโต้ตอบกัน สัมภาษณ์ บันทึก รายงาน ถาม – ตอบ ในรูปของประโยค อาจจะเป็นรายบุคคล จับคู่ กลุ่มย่อย หรือ กลุ่มใหญ่
4. **ขั้นนำไปใช้ (Production)** เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียน ได้รู้จักคิดสร้างสรรค์ และนำความรู้ ความเข้าใจ ในความหมายของคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสาร ได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ที่อยู่ใกล้ตัว หรือในสังคม เพื่อเปิด โอกาสให้ผู้เรียน ได้พัฒนาทักษะทางด้านภาษาทั้ง 4 ด้าน การปฏิสัมพันธ์ และสุดท้ายของขั้นตอนนี้ คือ ใช้เกมเป็นแบบฝึกหัดทักษะเพื่อให้ผู้เรียน ได้แสดงความสามารถของตนเอง การตัดสินใจ ตลอดจนได้มีการประเมินผลความสำเร็จของตนเอง หรือของกลุ่มได้
5. **ขั้นสรุป (Wrap-up)** เป็นการสรุปเนื้อหาที่เรียนมาแล้วในแต่ละครั้ง โดยนักเรียน และครูร่วมกันสรุป เช่น บันทึกข้อสรุป บันทึกเป็นกฎเกณฑ์หรือหลักการใช้

ตอนที่ 2 การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

ผู้รายงานได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้่นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้่นนำเสนอเนื้อหา ขั้่นฝึก ขั้่นนำไปใช้ และขั้่นสรุป โดยผู้รายงานได้นำเนื้อหา คลังคำศัพท์ของระดับ ช่วงชั้นที่ 1 ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาด่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ในระดับช่วงชั้นที่ 1 โดยได้นำมาคัดเลือก และจัดกลุ่มคำศัพท์ เพื่อใช้ในการทดลองตามขั้นตอนของการศึกษาค้นคว้า เพื่อกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้อง กับขั้นตอนการสอนคำศัพท์ แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ความสามารถ ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการฝึกด้วยแบบฝึกที่มีเกมประกอบนี้ ผู้รายงานได้จัดทำ รายละเอียดหัวข้อประเมินเป็น 2 ตอน ได้แก่ องค์ประกอบทั่วไปของแผนการจัดการเรียนรู้ และ องค์ประกอบเฉพาะของการใช้เกมเป็นแบบฝึก ซึ่งเป็นแบบประเมินด้วยการใช้มาตราส่วนประมาณ ค่า โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็นแบบจัดอันดับคุณภาพ แบ่งเป็น 5 ระดับ แต่ละระดับมี ความหมาย ดังนี้

5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง เหมาะสมมาก

3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ขอให้ท่านพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้รายงานเขียนขึ้น แล้วทำเครื่องหมาย (/) ลง ในช่องว่างให้ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และโปรดให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้รายงาน โดยเขียนลงใน ช่องว่างที่เว้นไว้ท้ายแบบประเมิน เพื่อเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้มี คุณภาพมากยิ่งขึ้น

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการฝึกด้วยแบบฝึกที่มีเกมประกอบ
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ.
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่.....

ข้อ	รายการประเมิน	อันดับคุณภาพ				
		5	4	3	2	1
	ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1	จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด					
2	เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม					
3	เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม					
4	กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน					
5	กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์และขั้นตอนการสอน					
6	กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน					
7	กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์					
8	จัดลำดับขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้ได้ถูกต้องเหมาะสม					
9	ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน					
10	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
	ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11	เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้					
12	จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม					
13	ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน					
14	กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเหมาะสม					
15	วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้อง กับจุดประสงค์ในการเล่น					
16	เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางภาคผนวกที่ 1 ผล การประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ข้อมูล		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. Parts of the Body	4.77	0.40	เหมาะสมมากที่สุด
2. A Happy Family	4.69	0.51	เหมาะสมมากที่สุด
3. Things in My Bedroom	4.71	0.51	เหมาะสมมากที่สุด
4. Things in My Bathroom	4.75	0.40	เหมาะสมมากที่สุด
5. In My Classroom	4.71	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
6. My Subjects	4.73	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
7. My Uniforms	4.79	0.36	เหมาะสมมากที่สุด
8. Kinds of Foods	4.65	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
9. Kinds of Drinks	4.63	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
10. Kinds of Fruits	4.73	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
11. My Pet	4.71	0.51	เหมาะสมมากที่สุด
12. My Colors	4.71	0.47	เหมาะสมมากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.71	0.48	เหมาะสมมากที่สุด

ภาคผนวก ข

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน เวลา 40 นาที

ชื่อ.....เลขที่.....

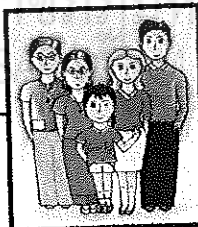
คำสั่ง : ให้นักเรียน X ทับตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. This is my



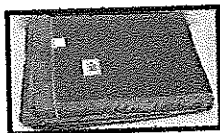
- A. nose
- B. neck
- C. mouth

2. She is my



- A. mother
- B. father
- C. grandfather

3. There is one



in my bedroom.

- A. pillow
- B. blanket
- C. alarm clock

4. There is a bar of soap in my bathroom.



5. Who is she?



A. A teacher.

B. A student.

C. A doctor.

6. Who are they?



A. The teachers.

B. The students.

C. The doctors.

7. A: What subject do you like best?

B: I like



- A. Maths
- B. science
- C. English

8. A: What subject do you like best?

B: I like



- A. Maths
- B. science
- C. English

9. This is my



- A. shirt
- B. skirt
- C. shorts

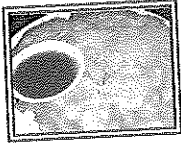
10. This is my



- A. shirt
- B. skirt
- C. shorts

11. A : What food do you like best ?

B : I like



- A. curry
- B. noodle
- C. omelette

12. A : What food do you like best ?

B : I like



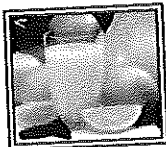
- A. beef
- B. curry
- C. noodle

13. I like to drink



- A. milk
- B. water
- C. punch

14. I like to drink



- A. punch
- B. yogurt
- C. orange juice

15. I like



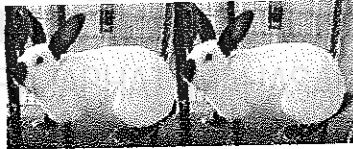
- A. apple
- B. orange
- C. pineapple

16. Monkeys like



- A. bananas
- B. papayas
- C. mangoes

17. I have



- A. 2 dogs
- B. 2 cats
- C. 2 rabbits

18. I have



- A. a fish
- B. a bird
- C. a chick

19. My



is _____.

- A. red
- B. blue
- C. white

20. My



is _____.

- A. red
- B. blue
- C. white



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

เฉลยทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	คำตอบ	หมายเหตุ
1	B	
2	A	
3	B	
4	A	
5	A	
6	B	
7	A	
8	B	
9	B	
10	A	
11	C	
12	A	
13	A	
14	C	
15	C	
16	A	
17	C	
18	C	
19	C	
20	B	

ภาคผนวก ค

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ
ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ตารางภาคผนวกที่ 2 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้ข้วมาญ			รวม (3)	S.D	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
2	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
3	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
4	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
5	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
6	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
7	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
8	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
9	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
10	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
11	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
12	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
13	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
14	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
15	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
16	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
17	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม (3)	S.D	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
				3	0	1.00	สอดคล้อง
18	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
19	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
20	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
21	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
22	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
23	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
24	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
25	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
26	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
27	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
28	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
29	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
30	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
31	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
32	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
33	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง
34	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
35	1	1	1	3	0	1.00	สอดคล้อง
36	1	0	1	2	1	0.67	สอดคล้อง

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

ตารางภาคผนวกที่ 3 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบ

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (B)	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (B)
1	0.83	0.25	19	0.67	0.75
2	0.83	0.25	20	0.83	0.25
3	0.58	0.75	21	0.58	0.75
4	0.83	0.25	22	0.83	0.25
5	0.92	0.25	23	0.58	0.50
6	0.75	0.75	24	0.67	0.50
7	0.58	0.75	25	0.75	0.75
8	0.75	0.25	26	0.75	0.75
9	0.83	0.25	27	0.75	0.25
10	0.58	0.75	28	0.67	0.50
11	0.75	0.25	29	0.83	0.25
12	0.83	0.25	30	0.75	0.75
13	0.50	0.75	31	0.75	0.75
14	0.75	0.25	32	0.67	0.50
15	0.75	0.75	33	0.75	0.25
16	0.75	0.75	34	0.75	0.50
17	0.75	0.25	35	0.75	0.50
18	0.67	0.75	36	0.83	0.25

ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

ตารางภาคผนวกที่ 4 ผลการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

ข้อที่	p	q	pq
1	0.58	0.42	0.24
2	0.75	0.25	0.19
3	0.58	0.42	0.24
4	0.58	0.42	0.24
5	0.50	0.50	0.25
6	0.75	0.25	0.19
7	0.75	0.25	0.19
8	0.67	0.33	0.22
9	0.67	0.33	0.22
10	0.58	0.42	0.24
11	0.58	0.42	0.24
12	0.67	0.33	0.22
13	0.75	0.25	0.19
14	0.75	0.25	0.19
15	0.67	0.33	0.22
16	0.75	0.25	0.19
17	0.75	0.25	0.19
18	0.67	0.33	0.22
19	0.75	0.25	0.19
20	0.75	0.25	0.19
$\sum pq$			4.26

สูตรการคำนวณ หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

$$r_t = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right\}$$

$$= \frac{20}{20-1} \left[1 - \frac{4.26}{32.92} \right]$$

$$= \frac{20}{19} \left[1 - \frac{4.26}{32.92} \right]$$

$$= 1.05 (1 - 0.13)$$

$$= (1.05)(0.87)$$

$$= 0.92$$

ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.92

ภาคผนวก ง

ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล

ตารางภาคผนวกที่ 5 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบ

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (20)	คะแนนหลังเรียน (20)	วิธีการคำนวณ
1	9	17	$E.I. = \frac{182-102}{(10 \times 20) - (102)}$ $E.I. = 0.8163$
2	10	18	
3	9	18	
4	11	19	
5	9	18	
6	11	20	
7	10	19	
8	12	20	
9	10	15	
10	11	18	
รวม	102	182	
\bar{X}	10.2	18.2	
S.D	1.03	1.48	

ภาคผนวก จ

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางภาคผนวกที่ 6 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน (20)	คะแนน หลังเรียน (20)	D	D ²	วิธีการคำนวณ
1	9	17	8	64	$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{(N-1)}}}$ $t = \frac{80}{\sqrt{\frac{10(654) - (80)^2}{10-1}}}$
2	10	18	8	64	
3	9	18	9	81	
4	11	19	8	64	
5	9	18	9	81	
6	11	20	9	81	
7	10	19	9	81	
8	12	20	8	64	
9	10	15	5	25	
10	11	18	7	49	
รวม	102	182	80	654	t = 20.28*
เฉลี่ย	10.2	18.2			* นัยสำคัญทางสถิติ
S.D	1.03	1.48			ที่ระดับ .05

ภาคผนวก น

ผลการวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน

ตารางภาคผนวกที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน

คนที่	คะแนน หลังเรียน (20)	คะแนนหลังเรียน 14 วัน (20)	D	D ²	วิธีการคำนวณ
1	17	16	1	1	$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{(N-1)}}}$ $t = \frac{4}{\sqrt{\frac{10(20) - (4)^2}{10-1}}}$ $t = 2.45$
2	18	18	0	0	
3	18	18	0	0	
4	19	19	0	0	
5	18	18	0	0	
6	20	19	1	1	
7	19	19	0	0	
8	20	19	1	1	
9	15	14	1	1	
10	18	18	0	0	
รวม	182	178	4	4	
เฉลี่ย	18.2	17.8			
S.D	1.48	1.62			

ภาคผนวก ข

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผศ. ว่าที่ร้อยโท ญัฐชัย จันทชุม กศ.ม. (สถิติประยุกต์) อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
2. รศ. ณรงค์ฤทธิ์ โสภา กศ.ม. (ภาษาศาสตร์ทางการศึกษา) อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
3. อาจารย์ทิพาพร สุจारी กศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ) อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY