

**นวัตกรรมการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ Snakes
and Ladders Board Game
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2**



**นางอนงค์ กาพย์ไชย
ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพุทธโสธร**



คำนำ

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้นวัตกรรมการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้ Present Simple Tense Game snakes and Ladders Board Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เล่มนี้ เป็น ของนางอนงค์ กาพย์ไชย ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนพุทธิโสภณ รายละเอียด ประกอบด้วย ชื่อนวัตกรรม ความสำคัญของนวัตกรรม วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ขั้นตอนการ ดำเนินงาน / การออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนา นวัตกรรม แนวทางการนำ นวัตกรรมไปใช้ และการเผยแพร่ นวัตกรรม ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า นวัตกรรมนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษาไม่มากก็น้อย หากมีข้อผิดพลาดประการใดต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ ผู้จัดทำ

ผู้จัดทำมีความคาดหวังว่านวัตกรรมทางการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อท่านผู้สนใจ อันจะเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการประกอบอาชีพที่ดียิ่งขึ้นต่อไป

ผู้จัดทำ

นางอนงค์ กาพย์ไชย

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพุทธิโสภณ



สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๒
ชื่อนวัตกรรม	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	1
วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม	3
ขอบเขตการศึกษา	3
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	4
ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม	4
กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม	5
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	11
ผลการใช้นวัตกรรม	12
บรรณานุกรม	18
หลักฐาน/ร่องรอยการปฏิบัติ	22



1. ชื่อนวัตกรรม

นวัตกรรมการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ Snakes and Ladders Board Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2

ประเภทนวัตกรรม

สื่อการเรียนการสอน

2. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการศึกษาในปัจจุบัน มุ่งเน้น การสร้างทรัพยากรบุคคลให้มีความรู้ ทักษะ และความสามารถที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) โดยครอบคลุมทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ ทักษะด้านศีลธรรมจรรยาบรรณ และ ทักษะภาษาต่างประเทศ ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และผลผลิต ใหม่ ๆ การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารเป็นตัวขับเคลื่อน คนไทยในยุคนี้ จำเป็นต้องมีทักษะความเป็นนานาชาติ (Internationalization Skills) อันเป็นความรู้ความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมโลกที่เชื่อมโยงถึงกันได้รู้และเข้าใจความแตกต่างของบุคคลต่างของศิลปวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลข่าวสาร และสามารถปฏิบัติงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้ ภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในฐานะภาษาสากล (English as Global Language) ที่นิยมใช้ ติดต่อสื่อสารกันในโลกและนับเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงผู้คนบนโลกได้ แม้การศึกษาของไทยจะให้ความสำคัญกับภาษาอังกฤษและจัดให้มีหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษสอนในโรงเรียนตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่การจัดเรียนการสอนภาษาอังกฤษของไทยนับว่ายังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ปัญหาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนไทยในปัจจุบัน พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับค่อนข้างต่ำ

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและพระราชบัญญัติการศึกษาขั้นบังคับ หมวด 4 แนว การจัดการศึกษา มาตรา 24 (5) กล่าวว่า ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไป พร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ มาตรา 30 กล่าวว่าให้ สถานศึกษาพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการส่งเสริมให้ผู้สอน สามารถวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนใน



แต่ละระดับการศึกษา เป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความคาดหวังว่า เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้สาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มี คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การเรียนภาษาต่างประเทศจะช่วยให้ผู้เรียน มีวิสัยทัศน์กว้างไกล และเกิดความมั่นใจในการสื่อสารกับชาวต่างประเทศ รวมทั้งเกิดเจตคติที่ดีต่อ ภาษาวัฒนธรรมต่างประเทศ โดยความภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมไทย (คู่มือการจัดการ เรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 2544: 2-3)

ข้าพเจ้าเล็งเห็นความสำคัญของการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียน และเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ภาษาอังกฤษให้เพิ่มมากขึ้น จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนห้อง ป.5/2 ในรายวิชาภาษาอังกฤษที่น้อยในภาคเรียนที่ 1 จึงอยากให้การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเต็มไปด้วยบรรยากาศที่สนุกสนาน ไม่เคร่งเครียดจนเกินไป มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องคิด ค้นวิธีการสอนเพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น จากการศึกษางานวิจัยต่าง ๆ ผู้วิจัยพบว่า เกมบันไดงูเป็นสื่อการเรียนการสอน ซึ่งสามารถกระตุ้นความสนใจจากผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการเรียนมากขึ้นอีกทั้งยังมีความเพลิดเพลิน

เกมเป็นสิ่งที่มีการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ อย่างแพร่หลายในวิชาที่เกี่ยวข้องกับ การใช้ภาษา การเล่นเกมช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้ใน สถานการณ์ที่มีความหมาย ช่วยให้ผู้เรียนมีความ ก้าวหน้าในการใช้ภาษา สมิตรา อังวัฒนกุล.(2537) เกมที่นำมา ใช้ใน การจัดการเรียนรู้หรือที่เรียกว่า เกมการศึกษานั้น มี 3 ประเภท คือ เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เกมแบบแข่งขัน และเกมจำลองสถานการณ์ การนำ เกมมาใช้จัดกิจกรรม การเรียนรู้มี 5 ขั้นตอนคือ แจกจุดมุ่งหมายในการเล่นอธิบาย วิธีเล่นและกติกาในการเล่น สาธิตการเล่น ลงมือเล่น และขั้นวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่น ขั้นวิเคราะห์วิจารณ์ หลังการเล่น ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญจะละเลยไม่ได้ หากการเล่นเกมปราศจากการวิเคราะห์วิจารณ์หลัง การเล่น กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมจะเป็นเพียง การเล่นเกมธรรมดา ๆ เท่านั้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พยายามศึกษาแนวทางที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกใช้ โครงสร้างทางภาษาและหลักไวยากรณ์ที่ถูกต้อง โดยการใช้เกม snakes and ladders ในการจัดการเรียนการสอนเรื่อง Present Simple Tense ซึ่งจะช่วยให้พัฒนาให้



นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องโครงสร้างทางภาษา หรือหลักไวยากรณ์ได้ดีขึ้น เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเรียนรู้ และจดจำโครงสร้างทางภาษาและหลักไวยากรณ์ได้ง่าย ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษดีขึ้น

3. วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนเรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ เกม Snakes and Ladders
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนเรื่อง Present Simple Tense โดยโดยใช้ เกม Snakes and Ladders

4. ขอบเขตการศึกษา

- ประชากร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 4 ห้อง ทั้งหมด 144 คน
- กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 39 คน
- เนื้อหาสาระ หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ประโยค Present Simple Tense

5. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

จากการศึกษาเอกสารทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense โดยใช้เกม Snakes and Ladders ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีรวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ โดยผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ จึงได้เลือกเกม Snakes and Ladders เนื่องจากเกม Snakes and Ladders ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วย ความสนุกสนานและยังช่วยให้ผู้เรียนเพลิดเพลินต่อการเรียน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น เพราะเกมภาษาทำให้ง่ายต่อการเข้าใจ ผู้เรียนได้ฝึก ทักษะทางภาษาอย่างสนุกสนาน และมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อให้การวิจัยสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ตามภาพที่ 1.1

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม

การใช้เกม Snakes and Laddersสอน
ภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา
ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 5
(อ 15101) เรื่อง Present
Simple Tense

สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ดังนี้ คือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นเมื่อใช้
ใช้ เกม Snakes and Laddersสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense

6. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

1. การสร้างนวัตกรรม Snakes and Ladders Board Game

1.1) ศึกษาวิธีการสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้จากเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างนวัตกรรม

1.2) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 แนวทางการจัดการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล จากคู่มือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.3) วิเคราะห์หลักสูตรระหว่างจุดมุ่งหมายของหลักสูตรและจุดประสงค์การเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ แล้วกำหนดเนื้อหาเลือกวิธีการวัดผลประเมินผล

1.4) สร้างนวัตกรรม Snakes and Ladders Board Game โดยเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรที่ได้ผ่านการวิเคราะห์



1.5) นำนวัตกรรมการ Snakes and Ladders Board Game มาให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ประเมินและให้ข้อเสนอ

1.6) ปรับปรุงนวัตกรรมการตามข้อเสนอแนะ และนำนวัตกรรมการไปใช้

2. การสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อน – หลังเรียน

2.1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ

2.2) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 แนวทางการจัดการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล จากคู่มือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.3) วิเคราะห์หลักสูตรระหว่างจุดมุ่งหมายของหลักสูตรและจุดประสงค์การเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ แล้วกำหนดเนื้อหาเลือกวิธีการวัดผลประเมินผล

2.4) สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน – หลังเรียนให้ครอบคลุมเรื่อง Present Simple Tense

2.5) นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อน – หลังเรียน ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบ

3. การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

3.1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจจากตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

3.2) นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบ

7. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

1. การหาคุณภาพของนวัตกรรม Snakes and Ladders Board Game

1.1 การหาความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยได้ผลการหาคุณภาพ มีลักษณะเป็น มาตรฐานประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย



นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ยโดยเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพของนวัตกรรม Snakes and Ladders Board Game

	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
--	---------------	-----------	-----	-------

ด้านที่ 1 ความเหมาะสมด้านเนื้อหา

1	เนื้อหาในเกมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ อย่างชัดเจน	4.60	0.50	ความ เหมาะสมใน ระดับมาก ที่สุด
2	คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้มีความถูกต้อง แม่นยำ	4.75	0.44	ความ เหมาะสมใน ระดับมาก ที่สุด
3	เนื้อหาครอบคลุมเรื่อง Present Simple Tense	4.50	0.51	ความ เหมาะสมใน ระดับมาก
4	การจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากมีความต่อเนื่อง สิ้นไหล	4.30	0.62	ความ เหมาะสมใน ระดับมาก



	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
--	---------------	-----------	-----	-------

ด้านที่ 2 ความยาก - ง่ายของเกมนวัตกรรม

5	กติกากการเล่นเกมนับได้งูเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเกินไป	4.40	0.58	ความ เหมาะสมใน ระดับมาก
6	ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละรอบมีความเหมาะสม ไม่นานเกินไป	4.15	0.65	ความ เหมาะสมใน ระดับมาก
7	รูปแบบการเล่นช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้โดยไม่ รู้สึกว่ายาก	4.35	0.55	ความ เหมาะสมใน ระดับมาก
8	ระดับความยากของภารกิจในแต่ละช่องมีความทำ หายที่พอเหมาะ	4.20	0.60	ความ เหมาะสมใน ระดับมาก

ด้านที่ 3 ความเหมาะสมกับช่วงวัย

9	การใช้ภาษาและสำนวนเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ ของผู้เรียน	4.25	0.58	ความ เหมาะสมใน ระดับมาก
10	ภาพประกอบและสีสันดึงดูดความสนใจของนักเรียน ในวัยนี้	4.65	0.48	ความ เหมาะสมใน ระดับมาก ที่สุด



	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
11	รูปแบบเกมบันไดงูเข้ากับธรรมชาติและความชอบของนักเรียน	4.45	0.52	ความเหมาะสมในระดับมาก
12	นวัตกรรมช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและลดความเครียด	4.20	0.66	ความเหมาะสมในระดับมาก
รวม		4.40	0.56	ความเหมาะสมในระดับมาก

1.2 ผลการประเมินคุณภาพของนวัตกรรม Snakes and Ladders Board Game ของผู้เชี่ยวชาญมีความเหมาะสมระดับ 4.40 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการเพิ่มบัตรคำประธานของประโยค และบัตรคำคำบอกเวลาที่ใช้ใน Present Simple Tense

1.3 ปรับปรุงนวัตกรรม Snakes and Ladders Board Game และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2. การหาคุณภาพแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อน – หลังเรียน

2.1 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อน – หลังเรียน ชนิดตัวเลือก 4 จำนวน 20 ข้อที่สร้างขึ้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก โดยให้ประเมินความสอดคล้องระหว่างความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความถูกต้องด้านการใช้ภาษา ความชัดเจนความถูกต้องเหมาะสม ใช้คำถามที่เข้าใจง่าย ไม่ใช้คำฟุ่มเฟือย โดยใช้สูตร IOC (Index of Item of Objective Congruence) มีเกณฑ์ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตามจุดประสงค์

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตามจุดประสงค์



ให้คะแนน -1 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดตามจุดประสงค์

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน - หลังเรียน

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	สรุปผล	ข้อที่	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	สรุปผล
	1	2	3				1	2	3		
1	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้	11	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	12	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	13	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	14	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
5	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	15	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	16	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	17	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	18	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	19	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	20	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้

ผลการประเมินดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบและจุดประสงค์ (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 แปลผลได้ว่าแบบทดสอบมีความเที่ยงตรงในการวัดผลตรงกับจุดประสงค์สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยต่อไป



3. การหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจหลังการใช้นวัตกรรม

3.1 นำแบบประเมินความพึงพอใจทั้งหมด 15 ข้อ ประกอบด้วยการประเมิน 3 ใช้สูตร IOC

(Index of Item of Objective Congruence) มีเกณฑ์ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ให้คะแนน -1 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจหลังเรียนนวัตกรรม

พัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ Snakes and Ladders

Board Game

ข้อที่	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	สรุปผล	ข้อที่	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	สรุปผล
	1	2	3				1	2	3		
1	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้	9	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	10	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	11	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	12	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
5	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	13	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้	14	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้	15	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้

จากตารางผลการประเมินดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบประเมินและจุดประสงค์ (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 แปลผลได้ว่าแบบทดสอบมีความเที่ยงตรงในการวัดผลตรงกับจุดประสงค์สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยต่อไป



8. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

วิธีการดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ตั้งแต่วันที่ 3 ธันวาคม 2568 – 28 ธันวาคม เป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 50 นาที รวม 12 วัน โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน
2. แจกข้อมูลข่าวสารในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ เกม Snakes and Ladders ให้หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ทราบถึงกระบวนการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และบทบาทของ นักเรียน
3. สร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มเป้าหมายและจัดเตรียมสภาพแวดล้อมภายในชั้นเรียน เป็น ระยะเวลา 1 สัปดาห์
4. นำแบบทดสอบวัดความรู้เรื่อง Present Simple Tense มาทดสอบก่อนการทดลอง (Pre - Test) กับกลุ่มเป้าหมาย
5. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้เกม Snakes and Ladders ตั้งแต่วันที่ 3 ธันวาคม 2568 – 14 ธันวาคม 2568 ใช้เวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 50 นาที ตามตารางเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 5 (อ 15101) ของนักเรียน ระดับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2
6. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมบันไดงู (Snakes and Ladders) จำนวน 15 ข้อ

กำหนดการทดลอง

สัปดาห์ที่	วัน/เดือน/ปี	เนื้อหา
1	3 ธ.ค. 2568	ชี้แจงรายละเอียดและทดสอบก่อนการทดลอง (Pre - Test)
2	4 - 7 ธ.ค. 2568	เกมบันไดงู (Snakes and Ladders)
3	10 - 14 ธ.ค. 2568	เกมบันไดงู (Snakes and Ladders) (continue)
4	28 ธ.ค. 2568	ทดสอบหลังการทดลอง (Post - Test) พร้อมสรุปคะแนน



7. เมื่อสิ้นสุดการทดลองนำแบบทดสอบวัดความรู้เรื่อง Present Simple Tense หลังการทดลอง (Post - Test) กับกลุ่มเป้าหมาย

8. นำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติโดยใช้โปรแกรม excel ในการวิเคราะห์

9. ผลการใช้นวัตกรรม

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ เกมบันไดงู Snakes and Ladders โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนระดับชั้น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 มีจำนวน 39 คน ได้ทำแบบทดสอบวัดความรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งผลจากการวิเคราะห์แบบทดสอบวัดความรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Present Simple Tense จำนวน 20 ข้อ เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ เกม snakes and ladders

ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.1 ผลการเปรียบเทียบความรู้เรื่อง Present Simple Tense คะแนนก่อน - หลังเรียนหลังการใช้นวัตกรรม และคะแนนพัฒนาการของนักเรียนที่ผ่านการใช้นวัตกรรม snakes and ladders Board Game โดยนักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนพัฒนาการอยู่ที่ 5 – 7 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 25 – 35

ตารางที่ 4 แสดงคะแนนก่อน – หลัง และคะแนนพัฒนาการของนักเรียน หลังจากการใช้นวัตกรรมพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ Snakes and ladders Board Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	พัฒนาการ	ร้อยละ
1	9	12	3	15.00
2	8	15	7	35.00
3	7	12	5	25.00
4	10	17	7	35.00
5	10	14	4	20.00



นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	พัฒนาการ	ร้อยละ
6	12	16	4	20.00
7	15	17	2	10.00
8	7	12	5	25.00
9	10	16	6	30.00
10	13	18	5	25.00
11	11	16	5	25.00
12	10	17	7	35.00
13	10	12	2	10.00
14	7	10	3	15.00
15	8	12	4	20.00
16	9	14	5	25.00
17	10	12	2	10.00
18	11	16	5	25.00
19	12	18	6	30.00
20	11	19	8	40.00
21	6	16	10	50.00
22	5	17	12	60.00
23	8	16	8	40.00
24	11	17	6	30.00
25	14	17	3	15.00
26	15	15	0	0.00
27	13	17	4	20.00
28	10	16	6	30.00
29	11	16	5	25.00
30	8	18	10	50.00
31	9	16	7	35.00



นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	พัฒนาการ	ร้อยละ
32	9	16	7	35.00
33	12	15	3	15.00
34	14	18	4	20.00
35	11	15	4	20.00
36	10	15	5	25.00
37	11	16	5	25.00
38	13	19	6	30.00
39	10	17	7	35.00

จากตารางแสดงคะแนนก่อน - หลัง และคะแนนพัฒนาการของนักเรียน หลังจากการใช้
นวัตกรรมการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ Snakes and
ladders Board Game ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนน
พัฒนาการเพิ่มขึ้นเป็น 5 - 7 คะแนน คิดเป็น ร้อยละ 25 - 35

1.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อน - หลังเรียนหลังการใช้นวัตกรรมพัฒนาการเรียนการสอน
ภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ Snakes and Ladders Board Game ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2

ตารางที่ 5 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อน - หลัง และคะแนนพัฒนาการของผู้เรียน
ทั้งหมดที่ผ่านการใช้นวัตกรรมพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense
โดยใช้ Snakes and ladders Board Game

หัวข้อ	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	พัฒนาการ
ค่าเฉลี่ย	10.26	15.56	5.30
SD	2.40	2.19	0.21

จากตารางแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อน - หลัง และคะแนนพัฒนาการของ
ผู้เรียนทั้งหมดที่ผ่านการใช้นวัตกรรมพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple
Tense โดยใช้ Snakes and ladders Board Game พบว่าเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้น



5.30 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานลดลง 0.21 ซึ่งจะเห็นได้ว่านักเรียนมีคะแนนที่ใกล้เคียงและเกาะกลุ่มกันมากยิ่งขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ snakes and ladders Board Game โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีการทำแบบทดสอบและการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้คิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาร่วมกัน มีความสนุกสนาน นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง

ตารางที่ 6 แสดงผลการหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากการใช้นวัตกรรม Snakes and ladders Board Game ในเรื่อง Present Simple Tense รายวิชาภาษาอังกฤษ

รายการ	ผลการวิเคราะห์		แปลผล
	$\bar{x}$	SD	
1. นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาการเรียนจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.20	0.55	พึงพอใจระดับมาก
2. นักเรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.15	0.62	พึงพอใจระดับมาก
3. เนื้อหาเหมาะสมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.55	0.50	พึงพอใจระดับมากที่สุด
4. คำศัพท์ที่ใช้ประกอบเหมาะสมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้	3.40	0.72	พึงพอใจระดับปานกลาง
5. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดความตื่นตัว	3.85	0.68	พึงพอใจระดับมาก
6. นักเรียนสามารถเรียนรู้จากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.40	0.52	พึงพอใจระดับมาก



รายการ	ผลการวิเคราะห์		แปลผล
	$\bar{x}$	SD	
7. ชุติกิจกรรมการเรียนรู้ให้ความรู้และความเพลิดเพลิน	4.10	0.58	พึงพอใจระดับมาก
8. ชุติกิจกรรมการเรียนรู้มีความทันสมัย	3.25	0.80	พึงพอใจระดับปานกลาง
9. ชุติกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.52	0.49	พึงพอใจระดับมากที่สุด
10. นักเรียนมีโอกาสได้ซักถามและได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอน	4.30	0.54	พึงพอใจระดับมาก
11. นักเรียนสามารถนำความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	3.45	0.75	พึงพอใจระดับมาก
12. นักเรียนสามารถนำความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นๆ	4.05	0.60	พึงพอใจระดับมาก
13. นักเรียนชอบเรียนในรายวิชานี้	4.12	0.59	พึงพอใจระดับมากที่สุด
14. สถานที่ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความเหมาะสม	4.65	0.48	พึงพอใจระดับมากที่สุด
15. เวลาในการจัดชุติกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	3.90	0.65	พึงพอใจระดับมาก
รวม	3.90	0.65	พึงพอใจระดับมาก



จากตารางแสดงผลการหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบประเมินความพึงพอใจ
ของนักเรียนหลังจากการใช้นวัตกรรม Snakes and Ladders Board Game ในเรื่อง Present Simple
Tense รายวิชาภาษาอังกฤษพบว่านักเรียนเกิดความพึงพอใจเฉลี่ยทั้งหมด 3.90 ต่อในระดับพึงพอใจมาก
ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65



บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2546). การศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นทักษะการสื่อสารตามหลักสูตรการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนาสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ พ.ศ. 2546.
- สภกฤษณา จันทนวล. (2552). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาความพึงพอใจวิชาภาษาอังกฤษนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่จัดการเรียนการสอนโดยรูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT กับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- คมสันต์ โพธิชา. (2550). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกกิจกรรม ภาษาเพื่อการสื่อสาร โรงเรียนคอนสวรรค์. วิจัยในชั้นเรียน.
- จรุงพร แสงจันทร์. (2543). การใช้เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนภาษา. วารสารการศึกษา กทม, 23(4), 21 – 25.
- จิรนาถ อุ่นเพ็ญ (2558). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TAI ประกอบเกมฝึกคำศัพท์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนท่าแสงวิทยาคมสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1
- ชุตินา สว่างภพ (2555). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษเขต 3
- ทิตินา แคมมณี. (2547). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. (2543). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ชุด “เกมคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- ธนิตา วัชรพิชิตชัย. (2555). เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์.
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- ธรรมพร นามโส. (2550). รายงานการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน
(อ31101) โดยใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง หลักการใช้ไวยากรณ์. วิจัยในชั้นเรียน.
อุดรธานี.
- บังอร โกศลปริญญานันท์. (2543). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์
วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมในการ
สรุปบทเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุษริย์ ฤกษ์เมือง. (2552). เรื่องการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบุรารักษ์. สารนิพนธ์ ศศ.ม.
(การสอนภาษาอังกฤษในฐานะ ภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชรี สวนแก้ว. (2545). จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ดวงกมล. เยาวพา
เดชะคุปต์. (2542). การศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ :
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543). วันอันตราย แลงเควท เกมส์ (100 language games). (พิมพ์ครั้งที่ 4).
กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ.(2539). เทคนิคการวัดผลการเรียน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วรารักษ์ จิตต์หมวด. (2548). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนแบบมีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- วนิดา อุดม. (2549). การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้เกม Crossword. วิจัยในชั้นเรียน. ระยอง.



สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ [อินเทอร์เน็ต]. ผลการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้น

สรีรมา ภิญโญนันตพงษ์. (2550). ECD 201 การศึกษาปฐมวัย. หลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขา
การศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

สุกัญญา ปิ่นสุข. (2550). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนพิจิตรพิทยาคม รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม อ31201 เรื่อง Present Simple
Tense, Present Continuous Tense และ Past Simple Tense โดยใช้บทเรียน
ภาษาอังกฤษออนไลน์. วิจัยในชั้นเรียน. พิจิตร.

สุกิจ ศรีพรหม. (2544). “เกม” กับการเรียนการสอน. วารสารวิชาการ, 4(5), 73 – 75.

สุชาติ ทั้งสศิริสมาและสถาพร ชันโต (2554). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการ
สื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดิน
แดง) อ.เมือง จ.ขอนแก่น : Journal of Education Graduate Studies Research
Khon Kaen University Vol.6, No.2, Apr. - Jun., 2012

เสรี จาละ. (2548). ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเสริมแบบเกมการสอนเรื่อง “คำศัพท์”
วิชาภาษาอังกฤษ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษา บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศึกษาธิการ, กระทรวง สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้
แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น
พื้นฐานพุทธศักราช 2551 [Online]. เข้าถึงได้จาก
[http://curriculum.udornthani3.go.th/index.php?](http://curriculum.udornthani3.go.th/index.php?option=com_content&view=article&id=56&Itemid=60)

[option=com_content&view=article&id=56&Itemid=60](http://curriculum.udornthani3.go.th/index.php?option=com_content&view=article&id=56&Itemid=60) [2553. พฤศจิกายน 3]

อนุภาพ ดลโสภณ. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของ นักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบริหารบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.



อรรณณ ธรรมสิทธิ์. (2550). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้บทเรียน
คอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง
Family สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิจัยในชั้นเรียน.

อัจฉราพรรณ โพธิ์ต้นและสุธาทิพย์ งามนิล (2558). ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้
สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านทำนบ อำเภอบำเหน็จณรงค์ จังหวัดนครสวรรค์

อุไรรัตน์ เกื้อนสมบัติ. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง
Present Simple, Past Simple, Present Continuous Tense ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4.
วิจัยใน ชั้นเรียน. ขอนแก่น.



เอกสาร/หลักฐาน ร่องรอยการปฏิบัติ



แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ.15101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Present Simple Tense

เวลาเรียน 8 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

โรงเรียนพุทธิโสภณ

1.สาระสำคัญ/ความคิดรวบ



การสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน ที่โลกแคบลงด้วยเทคโนโลยีทางการสื่อสารและการเดินทางที่สะดวกและรวดเร็วขึ้น ดังนั้น การเรียนรู้ภาษาอังกฤษตั้งแต่ชั้นพื้นฐานจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งการฝึกแปลจะช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษกับภาษาไทย และสามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยได้

2. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด



2.1 มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

2.2 ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ต 1.1 ป.5 /3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมาย ตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้น ๆ ที่ฟังหรืออ่าน



ต 2.2 ป.5 /1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของ
ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

ตัวชี้วัดปลายทาง

ต 1.2 ป.5/1 พูด/เขียนโต้ตอบ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ต 1.1 ป.5/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่าย ๆ และบทพูด
เข้าใจหวัะถูกต้องตามหลักการอ่าน

2.3.จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

1. บอกโครงสร้างประโยคบอกเล่า Present Simple Tense ได้ถูกต้อง
2. บอกกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างประโยคบอกเล่า Present Simple Tense ได้ถูกต้อง
3. สามารถเปลี่ยนคำกริยาโดยการเติม s และ es เมื่อประธานเป็นเอกพจน์ บุรุษที่ 3 ได้ถูกต้อง

ด้านกระบวนการ (Process)

4. นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้
5. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้
6. นักเรียนสร้างบทสนทนาจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

7. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน
8. นักเรียนมีความใฝ่รู้โดยหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งต่าง ๆ ได้
9. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนและการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร

3. สารการเรียนรู้



Daily Routine	Get up, brush , eat breakfast, get dressed, make the bed, wash my face ,have a shower, watch TV ,play, study go home
Present Simple Tense	He goes to school.

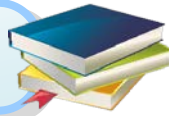


She brushes her teeth.

I have dinner.

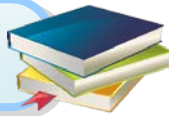
He do the dishes.

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน



1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์



1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. ทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21



1. ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระ(Content Understand)
2. ความสามารถในการสื่อสาร(Communication Skill)
3. ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะการแก้ปัญหา (Critical Thinking)
4. ความสามารถในการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration)
5. ความสามารถในด้านอาชีพและทักษะการเรียนรู้ (Career & Self-reliance)



ชั่วโมงที่ 1

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

1.1 ครูทบทวนการใช้ประโยค Present Simple Tense ดังนี้ Tense คือ การใช้คำกริยาให้ถูกต้องกับกาลเวลา Present Simple Tense คือ การใช้คำกริยากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในบทนี้จะเน้นเกี่ยวกับชีวิตประจำวันดังนี้

1.2 เกิดขึ้นเป็นประจำสม่ำเสมอ เช่น

She goes to the Mall.  We go to London.

1.3 เป็นนิสัย เป็นกิจวัตรประจำวัน เช่น

I go to school by bus.  He gets up at six o'clock.

1.4. เป็นธรรมชาติ เป็นความจริง เช่น

It is cold in winter.  Birds fly in the air.

REMEMBER

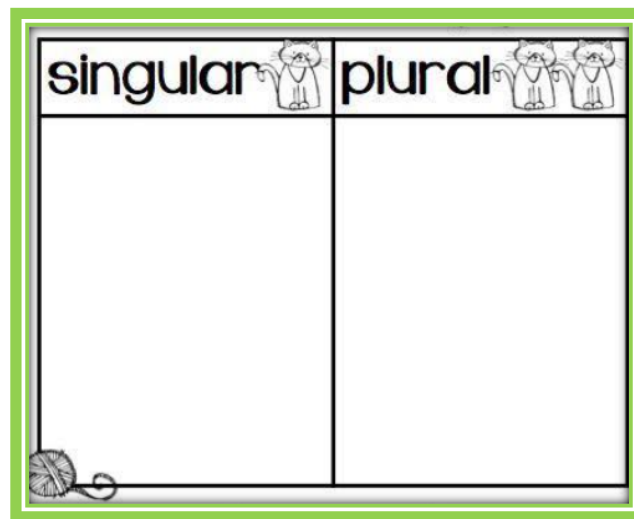
-ประธานเป็นเอกพจน์ กริยาเติม s หรือ es

2. ขั้นนำเสนอ (Presentation)

1. ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างไรและทำไมนักเรียนต้องเรียนภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็น และสรุปถึงความจำเป็นที่จะต้องเรียนให้เข้าใจความรู้พื้นฐานอย่างถ่องแท้เสียก่อนเพื่อให้สามารถต่อยอดไปในระดับที่สูงขึ้นได้

2. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

3. ทบทวนความรู้ เรื่อง คำนามเอกพจน์และพหูพจน์ โดยครูขีดเส้นแบ่งครึ่งกระดานดำเขียนด้านบนแต่ละฝั่งว่า Singular (เอกพจน์) และ Plural (พหูพจน์)



จับสลากเลขที่ให้นักเรียนบอกคำนามคนละ 1 คำ และออกมาเขียนว่าคำนั้นเป็นเอกพจน์หรือพหูพจน์ เพื่อนในห้องช่วยกันตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่

4. ครูชี้แจงเพิ่มเติมว่าคำนามบางคำมีรูปเป็นพหูพจน์โดยไม่ต้องเติม s เช่น men, children , people, teeth เพื่อให้นักเรียนระว่างเวลาเขียนประโยค



5. นักเรียนจับคู่กับเพื่อนเพื่อศึกษาใบความรู้ เรื่อง คำสรรพนามที่ทำหน้าที่ เป็นประธานของประโยค (Subject Pronoun) ในที่นี้จะแยกเป็นประธาน เอกพจน์ และประธานพหูพจน์ และต้องจำให้ได้ว่ามีอะไรบ้าง ให้นักเรียนไปอ่านบททวนเป็นการบ้าน

ประธานเอกพจน์

He

She

It

ประธานพหูพจน์

I

You

We

ชั่วโมงที่ 2

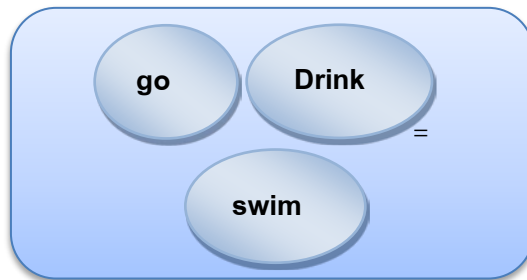
ขั้นฝึกฝน (Practice)

1. ครูแจ้งว่าได้ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน
2. ทบทวนเรื่องกริยาโดยให้นักเรียนออกมาเขียนกริยาช่วยบนกระดานดำคนละ 1 คำพร้อมความหมายจนได้ครบทุกตัว เพื่อนช่วยกันตรวจสอบ ถ้าไม่ถูกต้องสามารถช่วยกันแก้ไขได้



3. ครูให้นักเรียนเล่นเกม “look at back” โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 3-4 กลุ่ม แล้วให้ตั้งชื่อกลุ่ม โดยกติกาการเล่น จับฉลาก กลุ่มที่ 1 จะเริ่มก่อน ให้เขียนคำกริยาลงในกระดาน เช่นคำว่า walk กลุ่มที่ 2 ก็ต้องหาคำศัพท์ที่เป็นคำกริยาที่ขึ้นต้นด้วยตัว k เช่น kick กลุ่มที่ 3 ก็ต้องหาคำกริยา ที่ต้องขึ้นต้นด้วยตัวอักษร k เช่นกันทำเช่นนี้แล้วนับคะแนน ใครทำเต็มได้น้อยกว่าให้ถือว่าแพ้
4. ครูชี้แจงให้นักเรียนจำว่าถ้าเป็นโครงสร้าง Present Simple Tense จะต้องใช้กริยาตัวที่แสดงความเป็นปัจจุบัน (ช่องที่ 1) เท่านั้นคือ
5. ให้นักเรียนแต่งประโยคโดยใช้กริยาช่วยคนละ 3 ประโยคพร้อมกับแปลด้วยครูเดินตรวจพร้อมให้

คำแนะนำ ช่วยแก้ไขในกรณีที่นักเรียนทำผิด

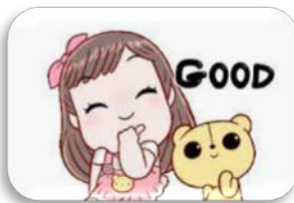


I drink tea.

He goes to school.

You swim in the pool.

ถ้าถูกต้องครูให้แรงเสริมด้วยการ กล่าวชม เช่น good , excellent ,well done , fantastic etc.



1. นักเรียนทำใบงาน

ชั่วโมงที่ 3

1. ครูเฉลยคำตอบให้นักเรียนได้ตรวจสอบความถูกต้องของใบงานนักเรียนสรุปคะแนน ข้อใดที่ผิดให้แก้ไข เน้นให้นักเรียนยึดหลักความซื่อสัตย์

2. ครูสุ่มนักเรียนให้ออกมาเขียนโครงสร้างประโยค Present Simple Tense ถ้าเขียนไม่ได้ให้เพื่อนในห้องช่วยกันบอก จะได้โครงสร้างดังนี้

Present Simple Tense	
โครงสร้าง ประโยคบอกเล่า	Subject + Verb1
โครงสร้าง ประโยคปฏิเสธ	Subject + Do/Does + not + Verb1



ประธาน + กริยาช่องที่ 1 + กรรมหรือส่วนขยาย (S+V1)

3. ครูเขียนคำต่อไปนี้บนกระดานดำ

Subject	She
Verb	study
Complement	English

ให้นักเรียนช่วยกันแต่งประโยคตามโครงสร้าง Present Simple Tense โดยส่งตัวแทนออกมาเขียนบนกระดานดำจะได้ประโยคที่ถูกต้อง คือ She studies English. จากนั้นเปลี่ยนประธานกริยาและส่วนขยายไปตามความเหมาะสม หรือจะให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดก็ได้

Present simple. เติม s หรือ es

1. I _____ (play) tennis after school.
2. You _____ (start) school at nine o'clock.
3. We _____ (have) lunch at school.
4. They _____ (watch) TV after dinner.
5. She _____ (not get up) at seven o'clock.
6. We _____ (go) to bed at nine o'clock.
7. What time _____ I _____ (get) up?
8. What _____ she _____ (do) after school?
9. He _____ (play) football.
10. Susan _____ (go) to the cinema.

ชั่วโมงที่ 4

1. ครูอธิบายว่าส่วนใหญ่โครงสร้างประโยคนี้อาจมีกลุ่มคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำวัน (Daily Routine) มาด้วย ให้นักเรียนช่วยกันบอกว่ากลุ่มคำเหล่านี้มีคำอะไรบ้าง ครูจดไว้บนกระดานดำ และเพื่อให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

(Daily Routine)

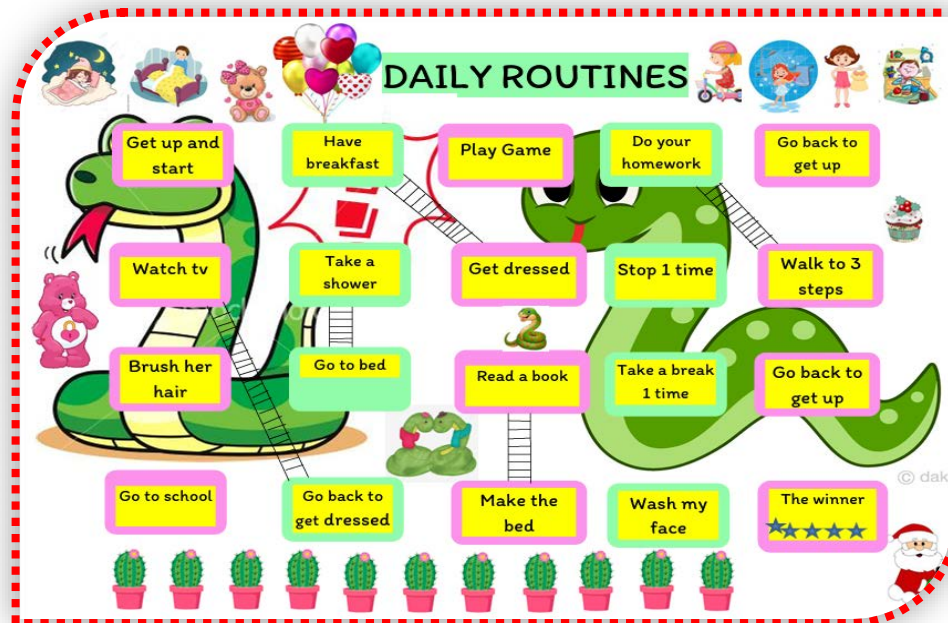


-Get up	= ตื่นนอน
-brush hair	= หวีผม
-eat breakfast	= รับประทานอาหารเช้า
-get dressed	= แต่งตัว
-make the bed	= เก็บที่นอน
-wash my face	= ล้างหน้า
-have a shower	= อาบน้ำ
- watch TV	= ดูทีวี
-play game	= เล่นเกม
-study English	= เรียนอังกฤษ
-go home	= กลับบ้าน



2. ให้นักเรียนช่วยกันแปลความหมายของประโยค

3. ครูนำเกมบันไดงูซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับ (Daily Routine) มาให้นักเรียนเล่น ซึ่งในชั่วโมงนี้ครูจะกำหนดกติกาการเล่นอย่างง่ายคือ แบ่งผู้เล่นทีละ 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่าใดแบ่งตามความเหมาะสม โดยทีมไหนอ่านและแปลประโยคได้ก็ได้เดินต่อโดยใช้ลูกเต๋าโยนแล้วเดินตามแต้ม ทีมไหนถึงเส้นชัยก่อนถือว่าทีมนั้นชนะถือเป็นเกณฑ์การตัดสินสิ้นสุด พยายามให้นักเรียนในห้องได้เล่นกันทุกคน



ชั่วโมงที่ 5

1. ทบทวนโครงสร้าง Present Simple Tense อีกครั้ง นักเรียนศึกษาหลักการเติม s และ es และ คำกริยาที่ลงท้ายด้วย y ว่ามีวิธีการอย่างไร

Plural Noun - f/fe ending
นามพหูพจน์ - ลงท้ายด้วย f/fe

■ นามเอกพจน์ที่ลงท้ายด้วย f หรือ fe ให้เปลี่ยน f/fe เป็น
v ก่อน แล้วเติม es

- a knife - many knives
- a thief - many thieves
- a wife - many wives
- a leaf - many leaves
- a shelf - many shelves



ขั้นการสร้างผลงาน การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

2. เพื่อให้เกิดความแม่นยำมากยิ่งขึ้น ครูให้นักเรียนเลขที่ 1 พุดคำศัพท์มา 1 คำ นักเรียนเลขที่ 2 บอกว่าคำนั้นต้องเติม s หรือ es หรือต้องเปลี่ยน y เป็น i แล้วเติม es นักเรียนเลขที่ 3 พุดคำศัพท์ นักเรียนเลขที่ 4 เป็นผู้ตอบทำแบบนี้ต่อไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน โดยเพื่อนและ ครูเป็นผู้ตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่

กริยาที่ลงท้ายด้วย y หน้า y เป็นพยัญชนะ เปลี่ยน y เป็น i เสียก่อนแล้วจึงเติม ES เช่น			
try	-	tries	= พยายาม
rely	-	relies	= เชื่อถือ
carry	-	carries	= ถือ,แบก
hurry	-	hurries	= รีบ
Cry	-	cries	= ร้องไห้
Fly	-	flies	= บิน

ขั้นสรุป (Wrap up)

4. นักเรียนและครูช่วยกันสรุปการใช้ Present Simple Tense
5. ให้นักเรียนเขียนสรุปการใช้ Present Simple Tense ลงในสมุดและทำใบงาน
9. การวัดและการประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
1. การตอบคำถามจากการฟัง	แบบประเมินการฟัง	ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป
2. การสังเกตการพูดของนักเรียน	แบบประเมินการพูด	ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป
3. การทำแบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด	ร้อยละ 60



วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
4. การประเมินพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สมรรถนะ	ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนภาษาอังกฤษพื้นฐาน
2. Class Audio CD
3. Handouts
4. YouTube
5. Dictionary



แบบทดสอบก่อน - หลังเรียน

แบบทดสอบก่อน - หลังเรียน เรื่อง Present Simple Tense ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เวลา 15 นาที คะแนน 15 คะแนน

คำชี้แจง : 1. แบบทดสอบเป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ

2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนลงในกระดาษคำตอบที่กำหนดให้

Choose the best answer to complete each sentence. จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. I her every day and she never says hello to me.

- a. am seeing b. see c. will see d. saw

2. He a policeman.

- a. isn't b. don't c. aren't d. am not

3. Piyamart :you a teacher?

Sudaporn : Yes,

- a. Is / I am b. Are / I am c. Is / I am not d. Are / I am not

4. Why late every time we arrange to meet?

- a. is he b. he is c. is he being d. he

5. My father _____ takes a nap in the afternoon.

- a. always b. everyday c. many times d. twice

6. Her best friend in that apartment building over there.

- a. live b. lived c. lives d. living

7. My father still heating oil from a company in Chicago.

- a. buyed b. bought c. will buy d. buys

8. I.....breakfast at 7.30.....

- a. had/never b. have/usually c. has/ always d. have/everyday



9. Ratchapon : Do you _____ coffee? Yuranun : Yes, I do.

- a. drink b. drinks c. drinking d. are drinking

10. Mrs. Alice : What do you do on Saturdays?

Mrs. Mary : I usually _____ cakes.

- a. made b. make c. making d. makes

11. Which negative sentence is Correct?

- a. He not read a book. b. He doesn't read a book.
c. He doesn't reads a book. d. He don't read a book.

12. to see that film that is on at the cinema next week?

- a. Are you going b. Is you going
c. Do you go d. Do you going



13. Kanya :usually have boiled rice for breakfast?

Rapeepat : Yes, I usually have it for breakfast.

- a. Is you b. Are you c. Does you d. Do you

14. Sometimes I what the teacher says to me.

- a. understand not b. am not understanding
c. don't understand d. understanding



a. always b. just c. already d. ever



แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง Present

Simple Tense โดย ใช้เกม snakes and ladders

คำชี้แจง 1. แบบสอบถามชุดนี้ มีจุดประสงค์เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการนำบทเรียนมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ขอให้นักเรียนตรวจสอบความเป็นจริงที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุด

2. แบบสอบถามมี 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 เป็นแบบทดสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 3 ข้อ

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 15 ข้อ

ส่วนที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ☒ ลงหน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

1. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

2. เคยเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาก่อนหรือไม่

☐ เคย ☐ ไม่เคย

3. ต้องการให้มีการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมในวิชาอื่น ๆ อีกหรือไม่

☐ ต้องการ ☐ ไม่ต้องการ

4. ข้อเสนอแนะของนักเรียนเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....



ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนภาษาอังกฤษ
เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้นวัตกรรม snakes and ladders

คำชี้แจง: โปรดอ่านข้อความและพิจารณาเลือกคำตอบที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดโดยทำเครื่องหมาย (/) ลงในช่องระดับความพึงพอใจ/ระดับความคิดเห็นตามเกณฑ์น้ำหนักคะแนนดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนแบ่งเป็น 5 ระดับ:

5 หมายถึง มีระดับพึงพอใจ **มากที่สุด**

4 หมายถึง มีพึงพอใจ **มาก**

3 หมายถึง มีระดับพึงพอใจ **ปานกลาง**

2 หมายถึง มีระดับพึงพอใจ **น้อย**

1 หมายถึง มีระดับพึงพอใจ **น้อยที่สุด**

รายการประเมิน	1	2	3	4	5
1. นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาการเรียนจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้					
2. นักเรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้					
3. เนื้อหาเหมาะสมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้					
4. คำศัพท์ที่ใช้ประกอบเหมาะสมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้					
5. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดความตื่นตัว					
6. นักเรียนสามารถเรียนรู้จากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
7. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ความรู้และความเพลิดเพลิน					
8. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความทันสมัย					
9. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					



รายการประเมิน	1	2	3	4	5
10. นักเรียนมีโอกาสได้ซักถามและได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอน					
11.นักเรียนสามารถนำความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน					
12.นักเรียนสามารถนำความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นๆ					
13. นักเรียนชอบเรียนในรายวิชานี้					
14.สถานที่ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความเหมาะสม					
15. เวลาในการจัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม					
รวม					



แบบประเมินหาความสอดคล้องของนวัตกรรมการ Snakes and Ladders Board Game

คำชี้แจงในการประเมิน

วัตถุประสงค์: เพื่อประเมินความเหมาะสมและคุณภาพของนวัตกรรมการเกมกระดานบันไดงู (Snakes and Ladders Board Game) สำหรับใช้เป็นประกอบการเรียนการสอนเรื่อง Present Simple Tense รายวิชาภาษาอังกฤษ

ลักษณะของแบบประเมิน: เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
		1	2	3	4	5
ด้านที่ 1 ความเหมาะสมด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหาในเกมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ อย่างชัดเจน					
2	คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้มีความ ถูกต้องแม่นยำ					
3	เนื้อหาครอบคลุมเรื่อง Present Simple Tense					
4	การจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากมีความต่อเนื่อง ลื่นไหล					



ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
		1	2	3	4	5
ด้านที่ 2 ความยาก - ง่ายของเกมนวัตกรรม						
5	กติกาการเล่นเกมนั้นได้ดูเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเกินไป					
6	ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละรอบมีความเหมาะสม ไม่นานเกินไป					
7	รูปแบบการเล่นช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้โดยไม่รู้สึกรำคาญ					
8	ระดับความยากของภารกิจในแต่ละช่องมีความท้าทายที่พอเหมาะ					
ด้านที่ 3 ความเหมาะสมกับช่วงวัย						
9	การใช้ภาษาและสำนวนเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน					
10	ภาพประกอบและสีสันดึงดูดความสนใจของนักเรียนในวัยนี้					
11	รูปแบบเกมนั้นได้ดูเข้ากับธรรมชาติและความสะดวกของนักเรียน					
12	นวัตกรรมการช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและลดความเครียด					



ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ลงชื่อผู้ประเมิน



ใบงาน - แบบฝึกหัด

Present Simple (1)

Form



Affirmative

I walk
You walk
He walks
She walks
It walks
We walk
You walk
They walk

Negative

I **don't** walk
You **don't** walk
He **doesn't** walk
She **doesn't** walk
It **doesn't** walk
We **don't** walk
You **don't** walk
They **don't** walk

Interrogative

Do I walk?
Do you walk?
Does he walk?
Does she walk?
Does it walk?
Do we walk?
Do you walk?
Do they walk?

Short answers

Affirmative

Yes, I / you / we / they **do**
Yes, he / she / it **does**

Negative

No, I / you / we / they **don't**
No, he / she / it **doesn't**

Third person singular

We add **-s** to the verb to form the third person singular (**he, she, it**).

I drink - he drinks

I run - he runs

BUT

- We add **-es** to verbs that end in **-ss, -sh, -ch, -x, -o**.

I watch - he watches

- With verbs ending in **consonant + y**, we change the **-y** to **-ies**.

I cry - he cries

But with verbs ending in **vowel + y**, we just add **-s** as usual.

I play - he plays

Use

We use the **Present Simple**:

- for **habits** and actions that we do regularly:
He **visits** his friends every Sunday.
She **goes** to school by bus.
- for **general truths**:
The sun **rises** in the East.
- for **permanent situations**:
He **lives** in Athens.



Expressions used with the Present Simple

Frequency adverbs: always, usually, often, sometimes, rarely, never
(they are placed before the main verb)

Time expressions: every day / week / Friday...
on Mondays / Sundays...
at the weekend...
in the morning / afternoon...
in winter / spring...
once a day / week...

A. Write the third person singular of the following verbs.

play	_____	go	_____
wash	_____	teach	_____
drive	_____	carry	_____
fly	_____	start	_____
help	_____	kiss	_____
watch	_____	tidy	_____
like	_____	enjoy	_____
cry	_____	mix	_____



B. Complete the sentences with the Present Simple of the verbs in brackets.

1. Peter and his friends _____ to school by bus. (go)
2. Elephants _____ leaves and grass. (eat)
3. David's father _____ in a hospital. (work)
4. The bank opens at 9.30 and _____ at 4.30. (close)
5. Tom and Jim _____ football every day after school. (play)
6. Mr Jones is a teacher. He _____ History. (teach)
7. Our lessons _____ at 9.00 and _____ at 3.30. (start / finish)
8. My pen friend _____ in Japan. (live)
9. Mary and her brother _____ cartoons every Sunday morning. (watch)
10. John _____ his room every day. (tidy)

C. Complete the blanks with the Present Simple of the verbs in the box.

go ~~work~~ ride deliver love jog rest fish walk

Mr Letty is a postman. He doesn't work in the post office. He always **works** outside in the streets.

He _____ letters to all the people in the neighbourhood every day. He doesn't _____ but he _____ his motorbike.

At the weekend, Mr Letty doesn't work.

He _____. He _____ the countryside, so he always _____ to his country house with his wife. Mr and Mrs Letty _____ in the river and they _____ in the woods every weekend.



D. Look at the pictures and write questions and answers, as in the example.

1. play / the guitar / in the afternoon

Does he play the guitar in the afternoon?

No he doesn't play the guitar in the afternoon.

He plays the accordion.



2. walk / after lunch



3. ride / their / bicycles / to work / every day

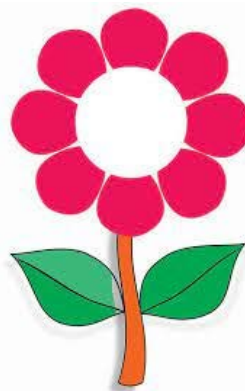
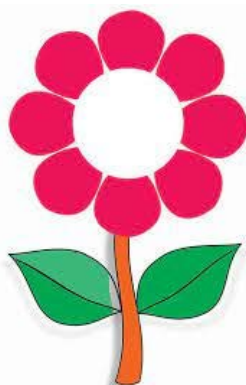
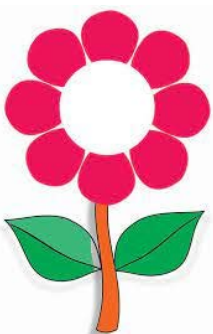
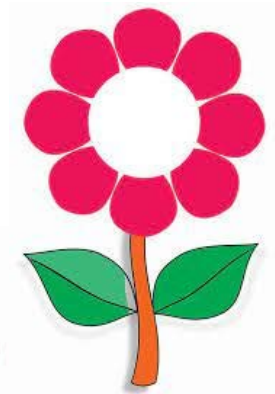
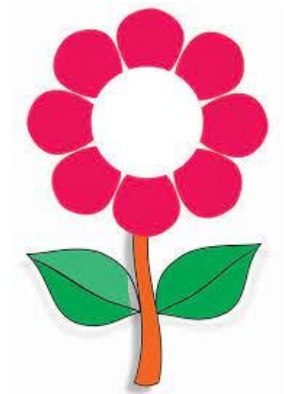




Present simple: affirmative, negative, questions

Exercises : Use the present simple affirmative.

1. I _____ (go) shopping with my brother.
2. We sometimes _____ (use) a dictionary in class.
3. My friends _____ (study) Italian at their school.
4. School _____ (finish) at three o'clock.
5. You _____ (live) near me.
6. He _____ (like) rap music.
7. She _____ (do) her homework before dinner.
8. We _____ (play) tennis in school on Wednesday afternoon.
9. I _____ (watch) TV in the evening.
10. My mother _____ (teach) art.





Write the sentences in negative.

1. I study French. _____

2. School finishes at two o'clock _____

3. You copy from other students. _____

4. We think English is easy. _____

5. My friends play volleyball. _____

6. I watch TV on Saturday morning. _____

7. She speaks Chinese. _____

8. The dog likes cats. _____



Write the sentences and finish the short answers .

1. live / at / you / Do / school / ?

No, _____

2. in / students / Do / the canteen / ? / eat

Yes, _____

3. to school / your brother / on Saturday / ? / Does / go

No, _____

4. live / near / Do / your friends / you / ?

Yes, _____

5. at / school / finish / Does / three o'clock / ?

_____ No, _____





Present simple. เติม s หรือ es

1. I _____ (play) tennis after school.
2. You _____ (start) school at nine o'clock.
3. We _____ (have) lunch at school.
4. They _____ (watch) TV after dinner.
5. She _____ (not get up) at seven o'clock.
6. We _____ (go) to bed at nine o'clock.
7. What time _____ I _____ (get) up?
8. What _____ she _____ (do) after school?
9. He _____ (play) football.
10. Susan _____ (go) to the cinema.





Present simple

Direction: Complete the sentence. Use the Present simple form.

1. Ana _____ (not watch) TV.
2. Peter _____ (not study) French.
3. Javi _____ (watch) TV.
4. Antonio _____ (play) computer games.
5. Luis Miguel _____ (not read) magazines.
6. _____ María _____ (listen) to music?
7. _____ Beatriz _____ (tidy) her room?
8. My parents _____ (read) the newspaper.
9. When _____ your brother _____ (surf) the internet?
10. Who _____ you _____ (play) football with?





Present Simple

Direction: Complete the sentence. Use the Present simple form.

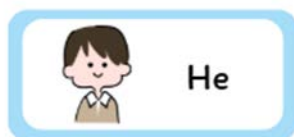
1. Uncle Joe _____ (wear) glasses.
2. Ducks _____ (love) water.
3. The sun _____ (rise) in the east.
4. The children _____ (not go) to school by bus.
5. Juanma _____ (enjoy) singing.
6. Jesus _____ (not lend) me his bike.
7. Monkeys _____ (like) bananas.
8. Pepi _____ (not collect) stamps.
9. The earth _____ (go) around the sun.
10. It often _____ (snow) in winter.



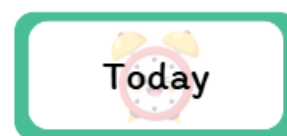
ตัวอย่างเกม snakes and ladders board game



การ์ดประธาน (6 บัตร)



การ์ดคำบอกเวลา (6 บัตร)





ภาพประกอบ











**นวัตกรรมการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้ Snakes
and Ladders Board Game
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2**



**นางอณงค์ กาพย์ไชย
ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพุทธโสธร**

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

