

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน โดยใช้กระบวนการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) ผู้วิจัยได้ปฏิบัติงานภาคสนามในสถานที่จริง คือ โรงเรียนบ้านหนองหว้าหนองแคนคอนบาค ชุมชนบ้านหนองหว้า บ้านหนองแคน และบ้านคอนบาค ด้วยการศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และเก็บรวบรวมข้อมูล จากการสำรวจ การสังเกต ผู้ที่มีส่วนร่วม สำหรับนำมาวิเคราะห์เนื้อหา ทัศนคติ จดกลุ่มเป็นประเภท หมวดหมู่ เพื่ออธิบายข้อมูลทั้งในเชิงคุณภาพและปริมาณ ตรวจสอบความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยวิธีการตรวจสอบสามเส้า แล้วนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้วยเวทียืนยันข้อมูล มีลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษา วิเคราะห์ปัญหา และความต้องการในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษา วิเคราะห์การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษา วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการละเล่นพื้นบ้าน

ตอนที่ 1 ผลการศึกษา วิเคราะห์ปัญหา และความต้องการในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน

ระยะที่ 1 : ระยะก่อนการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Pre-Participatory Action Research) เพื่อศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการในการจัดการความรู้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัญหา

1.1 ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อให้ให้นักเรียนได้พัฒนาสมรรถนะการสื่อสารไม่ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร นักเรียนได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ น้อยมาก มีเวลาเรียนภาษาอังกฤษสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ซึ่งไม่เหมาะสมกับระดับชั้นเรียน จากการทดสอบประเมินผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการสื่อสารของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้เพื่อการสื่อสารทั้งในและนอกห้องเรียนได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในห้องเรียนโดยใช้รูปแบบการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ตามสภาพจริงในรูปแบบของสถาบันภาษาอังกฤษ ผลการประเมิน พบว่า นักเรียนไม่ถึงร้อยละ 50 ผ่านเกณฑ์การประเมินของโรงเรียนที่ตั้งไว้คือร้อยละ 70 ขึ้นไป ผู้วิจัยได้บันทึกรวบรวมข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์ และหาวิธีแก้ไข นำปัญหาและผลการวิเคราะห์เข้าที่ประชุมเพื่อร่วมกันวางแผน เสนอความคิดเห็นและแนวทางแก้ไขเพื่อที่จะพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.2 ด้านสภาพปัญหาจากการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ระดับประถมศึกษาโดยสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา รอบที่ 2 (องค์กรมหาชน) มาตรฐานที่ 13 : สถานศึกษามีหลักสูตรที่เหมาะสมกับผู้เรียนและท้องถิ่น มีสื่อการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ผลการประเมินอิงเกณฑ์ อยู่ในระดับคุณภาพดี มีผลสำเร็จค่าเฉลี่ย 3.10 ผลการประเมินอิงสถานศึกษา อยู่ในระดับคุณภาพดี มีผลสำเร็จค่าเฉลี่ย 3.05 ส่วนในด้านการบรรลุเป้าหมายของโครงการตามมาตรฐาน พบว่า สถานศึกษาคำนิยามงานไม่บรรลุเป้าหมาย จากการศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับการจัดการความรู้โดยนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามการแบ่งประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น กรมวิชาการ (2539 : 18) พบว่า โรงเรียนมีการสำรวจข้อมูลแหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้จัดกลุ่มผู้ที่มีความรู้เดียวกันเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ด้านวัฒนธรรม ประเพณี กลุ่มที่ 2 ด้านความคิด ความเชื่อ กลุ่มที่ 3 ด้านการประกอบอาชีพในท้องถิ่น และกลุ่มที่ 4 ด้านแนวคิด หลักปฏิบัติและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ปรากฏว่าไม่มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และไม่ได้ดำเนินการให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย ที่โรงเรียนกำหนดไว้

2. ผลการสำรวจความต้องการในการจัดการความรู้

การสำรวจความต้องการในการจัดการความรู้ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 จัดกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ในการศึกษาระดับความต้องการในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 9 คน ประกอบด้วย ตัวแทนของผู้นำชุมชน จำนวน 5 คน ผู้ปกครองนักเรียน จำนวน 1 คน พระภิกษุ จำนวน 1 รูป ครู จำนวน 2 คน และกลุ่มที่ 2 นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 18 คน เป็นนักเรียนชาย จำนวน 6 คน และนักเรียนหญิง จำนวน 12 คน รวมผู้ให้ข้อมูล จำนวน 27 คน ซึ่งพบว่าข้อมูลทั่วไปของผู้ให้การสำรวจปรากฏดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลสำรวจความต้องการในการจัดการความรู้

รายละเอียด	กลุ่มที่ 1		กลุ่มที่ 2		รวม	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
เพศ						
ชาย	6	33.33	8	88.88	14	51.85
หญิง	12	66.66	1	11.11	13	48.15
อายุ						
10 – 20 ปี	18	100	0	0	18	66.66
21 – 30 ปี	0	0	0	0	0	0
31 – 40 ปี	0	0	0	0	0	0
41 – 50 ปี	0	0	5	55.55	5	18.52
51 – 60 ปี	0	0	2	22.22	2	7.41
61 ปีขึ้นไป	0	0	2	22.22	2	7.41
ระดับการศึกษา						
ประถมศึกษา	18	100	2	22.22	20	74.07
มัธยมศึกษาตอนต้น	0	0	3	33.33	3	11.11
มัธยมศึกษาตอนปลาย	0	0	0	0	0	0
อนุปริญญา	0	0	1	11.11	1	3.70
ปริญญาตรี	0	0	2	22.22	2	7.41
ปริญญาโท	0	0	1	11.11	1	3.70

จากตารางที่ 4 สรุปข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลทั้ง 2 กลุ่มในการสำรวจความต้องการการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการเล่นเกมพื้นบ้าน พบว่า

1. สถานภาพ

1.1 เพศ

กลุ่มที่ 1 เพศชาย จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 เพศหญิง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66

กลุ่มที่ 2 เพศชาย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 เพศหญิง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11

1.2 อายุ

กลุ่มที่ 1 อายุระหว่าง 10 – 20 ปี จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 100

กลุ่มที่ 2 อายุระหว่าง 10 – 20 ปี จำนวน 0 คน อายุระหว่าง 21 – 30 ปี จำนวน 0 คน อายุระหว่าง 31 – 40 ปี จำนวน 0 คน อายุระหว่าง 41 – 50 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 55.55 อายุระหว่าง 51 – 60 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22 และอายุ 61 ขึ้นไป จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22

1.3 ระดับการศึกษา

กลุ่มที่ 1 ระดับประถมศึกษา จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 100

กลุ่มที่ 2 ระดับประถมศึกษา จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22 มัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 0 คน มัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 อนุปริญญา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 ปริญญาตรี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22 และปริญญาโท จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11

2.2 สำรวจความต้องการในการนำหลักสูตรสาระท้องถิ่น

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ศึกษากรอบหลักสูตรระดับท้องถิ่นที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 ของสำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ซึ่งได้กำหนดหัวข้อของความสอดคล้องไว้ 11 หัวข้อ ได้แก่ สภาพทางกายภาพจังหวัดมหาสารคาม ประวัติศาสตร์เมืองมหาสารคาม การปกครองของจังหวัดมหาสารคาม โครงสร้างทางสังคม โบราณสถาน โบราณวัตถุ ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ คณิตศาสตร์ และการละเล่นพื้นบ้าน เศรษฐกิจและอาชีพที่สำคัญ ทรัพยากรที่สำคัญ ภาษาและวรรณกรรม ภูมิปัญญาและเทคโนโลยีท้องถิ่น แล้วนำมาสร้างเป็นแบบสำรวจความต้องการในการนำหลักสูตรสาระท้องถิ่นมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนำแบบสำรวจที่สร้างแล้วไปสำรวจความต้องการของผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่ 1 คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งใช้วิธีแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละของข้อมูลผลสรุปได้ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการสำรวจความต้องการในการนำหลักสูตรระดับท้องถิ่นมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อสาระท้องถิ่น	จำนวนที่ต้องการ	ร้อยละ
1. สภาพทางกายภาพจังหวัดมหาสารคาม	-	-
2. ประวัติศาสตร์เมืองมหาสารคาม	-	-
3. การปกครองของจังหวัดมหาสารคาม	-	-
4. โครงสร้างทางสังคม	-	-
5. โบราณสถาน โบราณวัตถุ	-	-
6. ขนบธรรมเนียมประเพณี	1	11.11
7. ศิลปะ คนตรี และการละเล่นพื้นบ้าน	6	66.66
8. เศรษฐกิจและอาชีพที่สำคัญ	1	11.11
9. ทรัพยากรที่สำคัญ	-	-
10. ภาษาและวรรณกรรม	1	11.11
11. ภูมิปัญญาและเทคโนโลยีท้องถิ่น	-	-

จากตารางที่ 5 สรุปได้ว่า คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานมีความต้องการให้นำกรอบสาระท้องถิ่นเกี่ยวกับ ศิลปะ คนตรีและการละเล่นพื้นบ้าน มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียน สาระภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66 เป็นลำดับที่ 1 และลำดับรองลงมาได้แก่ เกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 เศรษฐกิจและอาชีพที่สำคัญ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 และภาษาและวรรณกรรม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11

2.3 สำรวจความต้องการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน โดยผู้วิจัยนำแบบสำรวจที่ ได้สร้างขึ้น ไปใช้สำรวจบุคคลที่เกี่ยวข้อง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 สำรวจคณะกรรมการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 9 คน และกลุ่มที่ 2 สำรวจนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 18 คน มีผลการสำรวจดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการสำรวจความต้องการในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการความรู้

ประเด็นการสำรวจ	กลุ่มที่ 1			กลุ่มที่ 2			สรุป		
	\bar{X}	S.D	ระดับ	\bar{X}	S.D	ระดับ	\bar{X}	S.D	ระดับ
1. ชุมชนควรมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.61	0.50	มาก	4.22	0.44	มาก	4.48	0.50	มาก
2. ความรู้ ความชำนาญ และประสบการณ์ในตัวตนควรได้รับการถ่ายทอดความรู้	4.44	0.51	มากที่สุด	4.66	0.50	มากที่สุด	4.51	0.57	มากที่สุด
3. การเรียนรู้ในสถานที่จริงจะทำให้เกิดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้	4.77	0.42	มาก	4.77	0.44	มากที่สุด	4.77	0.42	มากที่สุด
4. การเรียนรู้เพื่อสืบทอดวัฒนธรรมช่วยให้นักเรียนมีความรักและภูมิใจในท้องถิ่นของตน	4.88	0.32	มาก	4.22	0.44	มาก	4.81	0.39	มากที่สุด
5. ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญในกระบวนการถ่ายทอดความรู้	4.44	0.78	มาก	4.44	0.52	มาก	4.44	0.69	มาก
6. ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถเป็นภูมิป้องกันนักเรียนได้	4.33	0.84	มาก	4.66	0.50	มากที่สุด	4.44	0.75	มาก
7. ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชน	4.44	0.70	มาก	4.88	0.33	มากที่สุด	4.59	0.63	มากที่สุด
8. นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.77	0.54	มากที่สุด	4.77	0.44	มากที่สุด	4.77	0.50	มากที่สุด
9. โรงเรียนควรให้ความสำคัญภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.83	0.38	มากที่สุด	4.22	0.44	มาก	4.62	0.49	มากที่สุด
10. ควรจัดกิจกรรมส่งเสริมการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้	4.61	0.60	มากที่สุด	4.44	0.72	มาก	4.55	0.64	มากที่สุด
สรุป	4.61	0.19	มากที่สุด	4.52	0.25	มากที่สุด	4.60	0.14	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 สรุปได้ว่า ผู้ที่มีส่วนร่วม มีความต้องการให้นำภูมิปัญญาท้องถิ่นใช้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน อยู่ในระดับมากที่สุด

2.4 ผลจากการสนทนากลุ่ม

ผู้วิจัยจัดส่งหนังสือเรียนเชิญผู้มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมประชุมสนทนา ได้แก่ ตัวแทนครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้าน รวมจำนวน 13 คน ผู้วิจัยได้เสนอชื่อผู้ช่วยในการวิจัย คือ นายสมศักดิ์ วิจิตฐรัมย์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ เพราะเป็นครูผู้ทำการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร่วมกัน ผู้วิจัยดำเนินการสนทนาโดยใช้กิจกรรมสุนทรียสนทนาที่เป็นบรรยากาศสบาย ๆ เปิดใจพูดอย่างอิสระ เป็นการแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างเต็มที่ ไม่มีถูกและไม่มีผิด ทุกคนมีสิทธินำแห่งความพอใจ มีความสุขและสนุกในการสนทนา แสดงให้เห็นถึงความพร้อมในการให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่ ผลการสนทนาปรากฏดังนี้



ภาพที่ 1 การประชุมสนทนากลุ่ม

1. สถานักเรียนในยุคปัจจุบันนี้เป็นอย่างไร

“นักเรียนในยุคทุกวันนี้มีความประพฤติไม่ค่อยดี ทำงานไม่เป็น พ่อแม่ ผู้ปกครองไม่สั่งสอน อาจเป็นเพราะมัวแต่ยุ่งกับการทำมาหากิน ไม่ค่อยได้เห็นหน้าเห็นตากัน บางคนพ่อแม่ไปทำงานหาเงินที่ต่างจังหวัด นาน ๆ ถึงจะกลับบ้าน ซึ่งก็จะเป็นช่วงหน้าเทศกาล เช่น ปีใหม่ สงกรานต์ เข้าพรรษา จะใช้การพูดคุยกับลูกทางโทรศัพท์ เป็นการไม่มีน้ำหนักในการสั่งสอนลูก เพราะขนาดอยู่กับลูกเป็นประจำทุกวันลูกก็ไม่เชื่อฟัง ”

(สุข เนื่องโพธิ์, 2554 : สนทนากลุ่ม)

“เด็กทุกวันนี้ไม่ค่อยจะเชื่อฟังผู้ปกครอง บอกทำอะไรก็ไม่ยอมทำ และยังโต้เถียงด้วยคำพูดที่รุนแรงในบางครั้ง ซึ่งในสมัยที่ผมเป็นเด็กไม่เคยประพฤติแบบนี้เลย เพราะถือว่าเป็นเรื่องบาป สมัยนี้นิยมมากคือการเล่นเกม กับ โทรศัพท์เขาใช้เงินจะนำแล้ว ”

(บุญมา เหล่าพล. 2554 : สนนทากลุ่ม)

“พูดถึงคำว่าบาป สมัยที่ผมเป็นเด็กแม่แต่เราอนอ่านหนังสือพ่อแม่ก็ไม่ให้ทำ เพราะถือว่าเป็นการลบหลู่ ไม่ให้เกียรติหนังสือซึ่งถือว่าเป็นครูของเราคนหนึ่ง ”

(บุญมา บุญมี. 2554 : สนนทากลุ่ม)

“ทั้งนี้ทั้งนั้นก็เพราะพ่อแม่ ผู้ปกครองรักลูกหลานมากเกินไป ก็เลยตามใจจนเด็กเกิดความเคยชิน ขอมทำทุกอย่างให้ เพราะต้องการให้ลูกหลานสะดวกสบาย ห่วงลูกหลานมาก ”

(สี สุวรรณเพ็ง. 2554 : สนนทากลุ่ม)

“ก็เพราะความรักมากเกินไปกับทั้งไม่เป็นแบบอย่างให้กับเขา ผมจะสอนลูกให้เขารู้จักช่วยพ่อแม่ โดยให้เขาร่วมในการทำงานของครอบครัว ในครอบครัวเพาะเห็ดขอนแก่น ขววย ลูกสาวผม กำลังเรียนที่มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พักที่หอพักในเมือง แต่หลังจากเลิกเรียนแล้ว ลูกผมจะกลับมาช่วยพ่อแม่ดูแลเห็ดเกือบทุกวัน เสร็จแล้วจึงกลับหอพัก ผมจะสอนเขาให้รู้จักคุณค่าของเงิน ความยากลำบากก่อนที่จะได้เงินมา ”

(นาวา ขอมคำสิงห์. 2554 : สนนทากลุ่ม)

2. ภูมิปัญญาท้องถิ่นจะมีบทบาทในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไร

“เด็กสมัยนี้อยู่กับปู่ ย่า ตา ยาย เป็นส่วนมาก เพราะภาวะเศรษฐกิจที่ไม่ค่อยดี พ่อแม่ไปทำงานหาเงิน ทำให้ลูกขาดความอบอุ่น ประกอบกับความเจริญทางเทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์นี้แหละ จากการที่ผมเป็นคนขายโทรศัพท์มือถือทำให้ผมได้รู้ได้เห็นอะไรมากมาย จนบางเรื่องเราคาดไม่ถึงว่ามันเกิดขึ้นแล้วในยุคนี้ ก็กับการเอาความเป็นคนเฒ่า คนแก่ เอาศิลปะ วัฒนธรรมมาสอนเด็ก จะได้สืบสานความเป็นอยู่ในสมัยก่อนกับสมัยทุกวันนี้ ”

(ทวี เหล่ามาลา. 2554 : สนนทากลุ่ม)

“ผมก็ว่าดีเหมือนกันลองทำดู คิดว่าคงจะดี ผมยินดีร่วมมือเต็มที่ ”

(บุญถม ภูครองตา. 2554 : สนทนากลุ่ม)

“ยายก็แก่แล้วจะช่วยสอนเด็กได้ไหม จะมีความรู้พอหรือเปล่า แต่หากเกี่ยวกับสิ่งที่ยายเคยทำ ยายก็พอจะบอกลูกหลานได้ ยินดี จะออกไปเรียนที่บ้านยายหรือว่าจะมาเรียนที่โรงเรียนก็ได้ ถ้ายายมีความสามารถพอก็จะทำ ครูบอกมาเลยว่าจะให้ทำอย่างไร ”

(จำปี อ่อน โปธา. 2554 : สนทนากลุ่ม)

“ผมพร้อมที่จะร่วมมือในการจัดกิจกรรม ก็จะนำความรู้ที่ตัวเองมีมาตั้งแต่ตอนเด็ก มีอะไรดี ๆ ก็จะไปเล่าสู่เด็กฟัง แนะนำเด็กไปในทางที่ถูกที่ควร หลีกเลียงห่างไกลยาเสพติดซึ่งทุกวันนี้มีมากเหลือเกิน น่าเป็นห่วงเด็ก ”

(บันลือ เขตราช. 2554 : สนทนากลุ่ม)

3. การละเล่นพื้นบ้านที่เคยเล่นในชุมชนบ้านหนองหว้า หนองแคนและคอนบก มีอะไรบ้าง

“เล่นต่อไก่ บักอี สะบ้า เตย หมากเก็บ ม้าหลัง โปก ปริศนาคำทาย ขา โดกแตก มอญซ่อนผ้า เขื่อนน้อย (เล่นขายของ) รีรีข้าวสาร กิ่งก่องแก้ว หมากลิ่ เสือกินหนู หนองซ่อนหลัก หมอลำ ไต้ดินเกวียน และจำหมูหมี่...”

(ผู้ร่วมสนทนาทุกคน. 2554 : สนทนากลุ่ม)

“ขอให้ผู้เข้าร่วมประชุมทุกท่านได้ช่วยกันเลือกการละเล่นพื้นบ้านของเราสัก 10 ชื่อที่ท่านอยากจะทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นำไปใช้ในการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษให้นักเรียนได้พูด ได้เขียน การละเล่นเหล่านี้เป็นภาษาอังกฤษ แล้วครูจะนำไปสำรวจความต้องการของนักเรียนให้เขาเลือก 4 การละเล่นที่เขาสนใจ เพื่อครูจะได้นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป ”

(ผู้วิจัย. 2554 : สนทนากลุ่ม)

ผู้ร่วมสนทนาช่วยกันเลือกชื่อการละเล่นพื้นบ้าน 10 ชนิด ปรากฏดังนี้ เอือนน้อย (เล่นขายของ) ต่อโก๋ สะบ้า ขาโกลกเล็ก ปริศนาคำทาย หมอลำประยุกต์ มอญซ่อนผ้า วีรชี้ข่าวสาร โกงดินเกวียน จำหู่หมี

“คุณยายจำปีลองทายปริศนาคำทายเพื่อน ๆ ในวงสนทนาของเราหน่อย ”

(ผู้วิจัย. 2554 : สนทนากลุ่ม)

“อะไรเอ่ย สุกคำ (เมื่อตอนสุกจะมีสีคำ) สุกซ้อ (เมื่อตอนสุกจะมีลักษณะเป็นซ้อ) สุกหนาม (เมื่อตอนสุกจะเป็นหนาม) สุกลี (เมื่อตอนสุกจะแอบซ่อนอยู่) สุกหมก (จะสุกได้ก็ต่อเมื่อเอาไปใส่เตาไฟ) สุกแนว (มีลักษณะเป็นแนว) สุกโหยด (สุกแล้วแต่คนไม่เอามากินจะหล่นลงที่พื้นดิน)”

(จำปี อ่อน โปธา. 2554 : สนทนากลุ่ม)

“เฉลย สุกคำ คือ หมากหม้อ (ผลหม้อ) สุกซ้อ คือ หมากขาม (มะขาม) สุกหนาม คือ หมากมี (ขนุน) สุกลี คือ หมากก้นครก สุกหมก คือ มันแกว สุกแนว คือ ข้าวโพด สุกโหยด คือ หมากเจียบ (น้อยหน่า) ”

(จำปี อ่อน โปธา. 2554 : สนทนากลุ่ม)

4. การนำการละเล่นพื้นบ้านมาพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะทำอย่างไร

“ดิฉันคิดว่าการสื่อสารง่าย ๆ จะเริ่มจากภาษาท่าทาง ดิฉันก็พูดภาษาอังกฤษไม่เก่ง เวลาใช้สื่อสารกับสามี (ชาวฟินแลนด์) ดิฉันพูดคนเดียวแต่ใช้ท่าทางประกอบซะมากกว่า ก็สื่อสารกันได้ที่ ที่สำคัญของการเก่งภาษาอังกฤษคือการฝึกบ่อย ๆ ทุกวัน วันละนิดวันละหน่อย ฝึกจากง่าย ๆ ไปหายาก ถ้าไม่รู้คำศัพท์ก็เปิด Dictionary และบางทีก็ใช้ Google ”

(ธนพร ภูธาอุเพชร. 2554 : สนทนากลุ่ม)

“ การนำการเล่นพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้ในภาษาอังกฤษเป็นการผสมผสานระหว่างวิถีชีวิตเน้นการปฏิบัติจริงทั้งในและนอกห้องเรียน นอกจากนี้ยังเป็นการเชื่อมโยงระหว่างอดีตกับความเป็นสากล เพราะในอนาคตข้างหน้าประเทศไทยจะมีการใช้หลักสูตรอาเซียน ”

(ผู้วิจัย. 2554 : สนทนากลุ่ม)

“ ถ้านำเอาการเล่นมาเรียนคงจะทำให้นักเรียนมีความสุขสนาน น่าสนใจนะคะ อาจารย์ หากว่าอาจารย์เห็นว่าหนูพอจะช่วยอะไรได้ก็ยินดีนะคะ ”

(ธนพร ภูษาดุเพชร. 2554 : สนทนากลุ่ม)

“ การเล่นต่าง ๆ ตอนที่หนูเป็นเด็กหนูก็ได้เล่นหลายอย่าง แต่ปัจจุบันนี้หนูจำไม่ได้ว่าเล่นอย่างไรบ้าง ก็ดีเหมือนกันนะคะเด็กจะได้ห่างเกมหน่อย ”

(ลักขณา โกษาเจวียง. 2554 : สนทนากลุ่ม)

ผลจากการสนทนากลุ่มสรุปได้ว่าบุคคลที่สมควรเป็นครูภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านและมีส่วนร่วมในการวิจัย ได้แก่



ภาพที่ 2 ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น นายบุญถม ภูครองตา



ภาพที่ 3 ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น นางจี้ปี อ่อนโพธา



ภาพที่ 4 ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น นายบันลือ เซตุราช



ภาพที่ 5 ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น นางสาวจิต กุคำตา

2.5 ผลการสำรวจความต้องการของนักเรียนในการนำการละเล่นพื้นบ้านมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้นำรายชื่อการละเล่นพื้นบ้าน 10 รายชื่อที่ได้จากการสนทนากลุ่ม มาสร้างแบบสำรวจความต้องการของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 18 คน และผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนการละเล่นพื้นบ้านที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 4 เรื่อง เรียงตามลำดับความต้องการจากมากไปหาน้อย ผลปรากฏดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ความถี่ ร้อยละของความต้องการของนักเรียนในการนำการละเล่นพื้นบ้านมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ชื่อเรื่อง	ความถี่	ร้อยละ
ขายของ	6	33.33
ขาโลกแตก	11	61.11
หมอลำประยุกต์	16	88.88
รื้อข้าวสาร	10	55.55
จำหมูหมี่	2	11.11
ต่อไก่	6	33.33

ชื่อเรื่อง	ความถี่	ร้อยละ
มอญซ่อนผ้า	2	11.11
โค้งตื่นเกวียน	2	11.11
สะบ้า	3	16.66

จากข้อมูลในตารางที่ 7 สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 88.88 มีความต้องการเรียน เรื่องหมอลำประยุกต์ ร้อยละ 61.11 จำนวน 11 คนมีความต้องการเรียน เรื่องชาโลกแตก ร้อยละ 55.55 มีความต้องการเรียน เรื่องวีรกรรมวีรชา และร้อยละ 50.00 มีความต้องการเรียน เรื่องปริศนาคำทาย

ผู้วิจัยนำคณาจารย์ภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมสนทนาย่อยเพื่อแจ้งผลการสำรวจความต้องการของนักเรียน และวางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้าน สรุปได้ว่า มีการกำหนดฐานการเรียนรู้เป็น 4 ฐานการเรียนรู้ และผู้รับผิดชอบแต่ละฐานการเรียนรู้ตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ฐานการเรียนรู้การละเล่นพื้นบ้าน

ที่	ฐานการเรียนรู้	ภูมิปัญญาท้องถิ่น	ที่อยู่	กิจกรรมการเรียนรู้
1	หมอลำประยุกต์	นางสุขจิตร ภูคำตา	73 หมู่ 7 บ้านดอนบาก ตำบลศรีสุข อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม	หมอลำประยุกต์ -สนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ -สาธิตการเล่น -ฝึกเล่น -สรุปผล
2	ชาโลกแตก	นายบุญถม ภูครองตา	3 หมู่ 7 บ้านดอนบาก ตำบลศรีสุข อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม	ชาโลกแตกโยกเขก -สนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ -สาธิตการเล่น -ฝึกเล่น -สรุปผล

ที่	ฐานการเรียนรู้	ภูมิปัญญาท้องถิ่น	ที่อยู่	กิจกรรมการเรียนรู้
3	วีรชีวีสาร	นายบันลือ เขตราช	40 หมู่ 8 บ้านหนองแคน ตำบลศรีสุข อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม	เล่นวีรชีวีมีประโยชน์ -สนทนาแลกเปลี่ยน เรียนรู้ -สาธิตการเล่น -ฝึกเล่น -สรุปผล
4	ปริศนาคำทาย	นางจําปี อ่อนโพธา	30 หมู่ 7 บ้านดอนบาก ตำบลศรีสุข อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม	ทายปัญหาบ้านยายปี -สนทนาแลกเปลี่ยน เรียนรู้ -ตั้งและตอบคำถาม -สรุปผล

ผู้วิจัยและครูภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกันกำหนดวัน เวลา และสถานที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน จากการสนทนาปรากฏดังนี้

“ฐานของยายเอววันไหนก็ได้เพราะยายอยู่บ้านตลอด สถานที่เรียนยายก็จะใช้ได้ดูบ้าน ยายนั่นแหละ เด็ก 18 คนเรียน ได้สบาย ยายจะทำความสะดวกและเตรียมไว้รอ ”

(จําปี อ่อนโพธา. 2554 : สนทนากลุ่ม)

“ปรกติผมก็มาเป็นพ่อครัวที่โรงเรียนอยู่แล้ว ฐานของผมก็คงต้องใช้ที่โรงเรียนและเวลาที่ต้องเป็นตอนบ่ายด้วย และผมขอเลือกได้ร่มไม้ได้ไหม มันร่มรื่นดี และไม่รบกวนห้องเรียนอื่น นักเรียนจะได้เล่นสะดวก ๆ ”

(บันลือ เขตราช. 2554 : สนทนากลุ่ม)

“ขาโลกเถกนี่ก็ต้องใช้สถานที่พอสมควร เอาสนามโรงเรียนนี้แหละ เรียนที่เดียวกับวีรชีวีสารนี่แหละ ผมจะเป็นผู้เดินทางมาหานักเรียนเอง ”

(บุญถม ภูครองตา. 2554 : สนทนากลุ่ม)

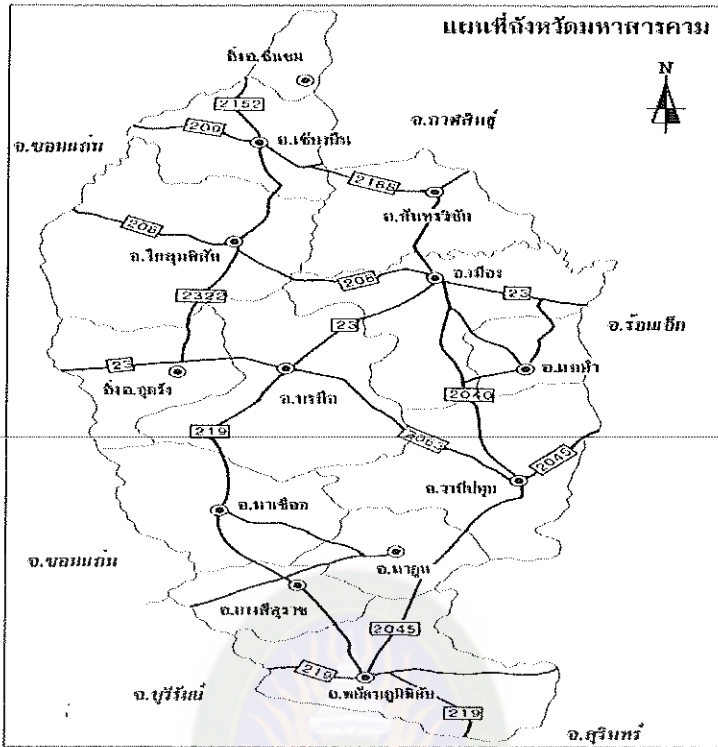
“ฐานหมอลำ หนูขอสอนอยู่ที่บ้านนะคะเพราะหนูจะต้องดูแลลูกน้อยด้วย หนูยินดีสอนนักเรียนเท่าที่หนูจะทำได้”

(สุขจิตร ภูคำตา. 2554 : สนทนากลุ่ม)

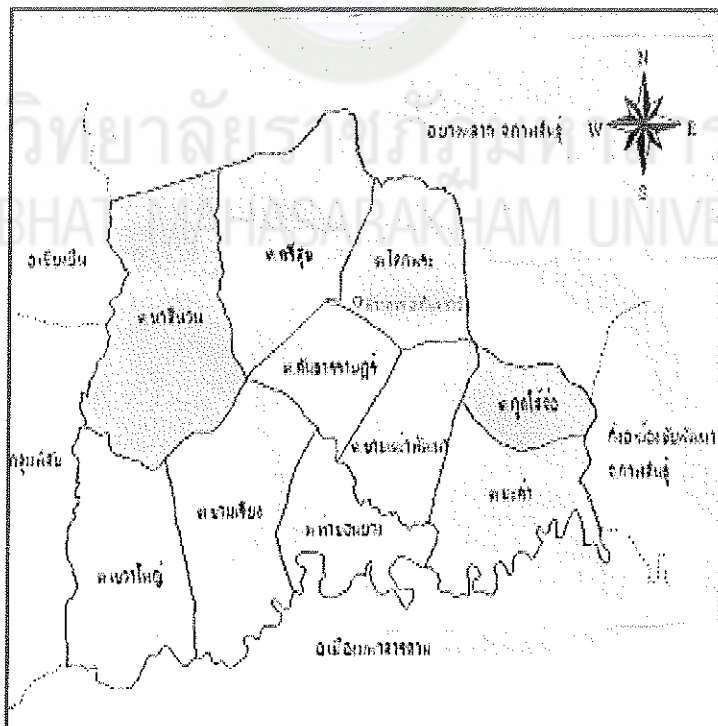
ผลจากการสนทนาย่อยผู้วิจัยและครูภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกันกำหนดปฏิทิน ออกแบบเนื้อหา และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในแต่ละฐานการเรียนรู้ สรุปดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ปฏิทินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามฐานการเรียนรู้

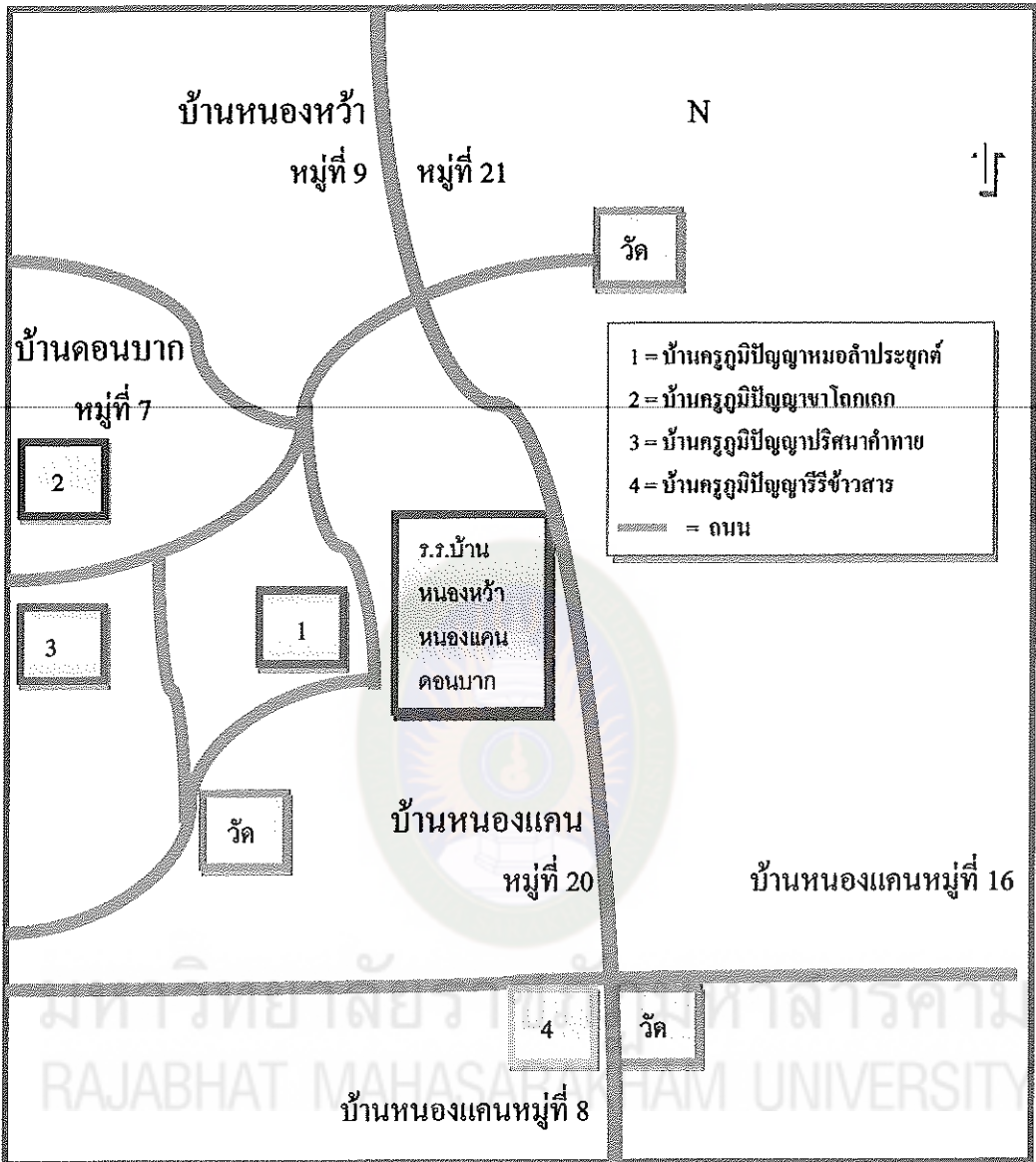
วัน เดือน ปี	เวลา	กิจกรรม	สถานที่	ครูภูมิปัญญา
6 มิ.ย. 54	13.30-15.30 น.	หมอลำ ประยุกต์	73 หมู่ 7 บ้านคอนบาค ตำบลศรีสุข อำเภอกันทรวิชัย จังหวัด มหาสารคาม	นางสุขจิตร ภูคำตา
8 มิ.ย. 54	9.30-11.30 น.	ชาโลกถก	โรงเรียนบ้าน หนองหัวหนอง แคนคอนบาค	นายบุญถม ภูครองตา
10 มิ.ย. 54	13.30-15.30 น.	วิธีข้าวสาร	โรงเรียนบ้าน หนองหัวหนอง แคนคอนบาค	นายบัณฑิต เซตุราช
13 มิ.ย. 54	13.30-15.30 น.	ปริศนาคำทาย	30 หมู่ 7 บ้านคอนบาค ตำบลศรีสุข อำเภอกันทรวิชัย จังหวัด มหาสารคาม	นางจำปี อ่อนโพธา



แผนที่ 6 แผนที่จังหวัดมหาสารคาม



แผนที่ 7 แผนที่อำเภอกันทรวิชัย



แผนภาพที่ 8 แผนที่แหล่งเรียนรู้

ก่อนที่จะเริ่มจัดกิจกรรมการเรียนรู้โรงเรียนบ้านหนองหว้าหนองแคนคอนบาคได้เรียนเชิญ ครูภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าร่วมพิธีวันไหว้ครูของโรงเรียนในวันที่ 9 มิถุนายน 2554 ด้วย พบว่า ครูภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้ง 4 คนมีความพอใจ ภูมิใจและมีความสุขในการที่ทางโรงเรียนได้ให้เกียรติตนเอง ดังรูปภาพ



ภาพที่ 6 นักเรียนไหว้ครูภูมิปัญญาในวันไหว้ครู



ภาพที่ 7 นักเรียนมอบของที่ระลึกแทนคำขอบคุณแก่ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น

สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัญหา และความต้องการในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นที่บ้าน สรุปได้ว่า ครูผู้สอนไม่ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร นักเรียนได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ น้อยมาก มีเวลาเรียนสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ซึ่งไม่เหมาะสมกับ

ระดับชั้นเรียน และไม่มีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่ได้ดำเนินการให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย ที่โรงเรียนกำหนดไว้ ผู้ที่มีส่วนร่วมมีความต้องการให้นำภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด และการละเล่นพื้นบ้านที่นักเรียนต้องการให้นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ได้แก่ หมอลำประยุกต์ ขาโถกเถก รีรีข้าวสาร และปริศนาคำทาย

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ระยะที่ 2 : ระยะการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research)

เป็นการดำเนินการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมตามลักษณะของกระบวนการวิจัยและพัฒนา มีกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองหว้าหนองแคนคอนบาค อำเภอกันทรวิชัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 จำนวน 18 คน เป็นนักเรียนชาย 6 คน นักเรียนหญิง 12 คน ดำเนินการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการละเล่นพื้นบ้าน โดยนักเรียนได้เรียนรู้การละเล่นพื้นบ้านกับครูภูมิปัญญาท้องถิ่นตามฐานการเรียนรู้ จำนวน 4 ฐานการเรียนรู้ เวลา 8 ชั่วโมง

ผลจากการเรียนรู้กับครูภูมิปัญญาท้องถิ่น

ผู้วิจัยดำเนินการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามฐานการเรียนรู้ 4 ฐานการเรียนรู้ และดำเนินการตามปฏิทินที่ผู้วิจัยร่วมวางแผนกับครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการความรู้ดังนี้

1. การบ่งชี้ความรู้ (Knowledge Identification) โดยการบ่งชี้ความรู้จากครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านการเล่ามวลงประสบการณ์ที่มีอยู่ในตัวคน เป็นการเปิดประเด็นในการเรียนรู้ในบรรยากาศที่เป็นกันเอง ร่มรื่น ทำให้นักเรียนพบประเด็นในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งจากการฟังเรื่องเล่าตลอดจนการเรียนรู้จากการสาธิต และลงมือปฏิบัติจริง
2. การสร้างและการแสวงหาความรู้ (Knowledge Creation and Acquisition) โดยการจับประเด็นความรู้ที่ได้จากครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับทักษะการฟังและความสามารถในการจับประเด็นของบุคคล นักเรียนแต่ละคนจะเขียนบันทึกความรู้ออกมาตามความรู้ที่ได้รับในแต่ละฐานการเรียนรู้
3. การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ (Knowledge Organization) โดยการจัดทำรูปแบบในการรวบรวมความรู้ที่ได้แล้วร่วมกันวิเคราะห์และพิจารณาว่าเป็นประเด็นเดียวกันนำมาไว้ด้วยกันให้เป็นระบบตามฐานการเรียนรู้

4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้ (Knowledge Codification and Refinement) โดยการจัดทำรูปแบบ หลังจากที่ได้ปรับปรุง แก้ไข เพิ่มเติมส่วนที่บกพร่องในส่วนเนื้อหาของ ภาษาที่เข้าใจง่ายและสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5. การเข้าถึงความรู้ (Knowledge Access) โดยร่วมกันดำเนินกิจกรรมได้ อย่างรวดเร็วและเสร็จทันเวลาที่กำหนด

6. การแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing) โดยการเขียนสรุป เป็นองค์ความรู้เป็นรายกลุ่ม จากนั้นนักเรียนนำเสนอหน้าห้องเรียน

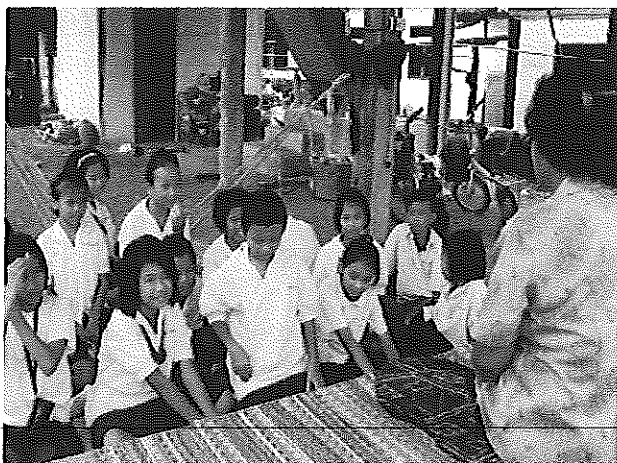
7. การเรียนรู้ (Learning) โยงการนำความรู้ที่ได้จากขั้นตอนดังกล่าวมาแล้วไปใช้ในการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้สาระภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วย การละเล่นพื้นบ้านต่อไป



ภาพที่ 8 ฐานการเรียนรู้ชาโลกเล็ก



ภาพที่ 9 ฐานการเรียนรู้หมอลำประยุกต์



ภาพที่ 10 ฐานการเรียนรู้ปริศนาคำทาย



ภาพที่ 11 ฐานการเรียนรู้รีรีข้าวสาร

จากการจัดการความรู้โดยใช้ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่า นักเรียนมีความศรัทธา สนใจ ตั้งใจ กระตือรือร้นและมีความสุข ครูภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ทำหน้าที่ถ่ายทอด ความรู้เกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านทั้ง 4 การเล่นและนอกจากนี้นักเรียนได้รู้จักการดำเนินชีวิตของครูภูมิปัญญาท้องถิ่นแต่ละท่านสมัยที่แต่ละท่านยังเป็นเด็ก ทำให้นักเรียนได้รู้จักกับความลำบากและความมีน้ำใจต่อกันของคนในสมัยก่อน แล้วสะท้อนมาที่ตนเองในสมัยนี้ ส่งผลให้นักเรียนมีความสามัคคี มีจิตอาสา เชื้อเพลิงคำสั่งสอนของครูภูมิปัญญา ซึ่งสังเกตได้จากถ้านักเรียนคนใดคนหนึ่งทำผิดไป นักเรียนจะพูดว่า “ เธอจำไม่ได้หรือว่ายายจำปีสอนไว้ว่าอย่างไร ”

2. ผลจากการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการเล่นเกมที่บ้าน
ผู้วิจัยนำองค์ความรู้เรื่องการเล่นเกมที่บ้านที่นักเรียนได้เรียนรู้จากกรณีศึกษา
ท้องถิ่นในแต่ละฐานการเรียนรู้ มาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาสมรรถนะการ
สื่อสารภาษาอังกฤษโดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ชั้นวางแผน

จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จำนวน 12 แผนการเรียนรู้ 12 ชั่วโมง จัด
กิจกรรมเป็นวงรอบตามฐานการเรียนรู้ 4 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ วงรอบที่ 1 เรื่อง หมอลำประยุกต์
ปฏิบัติการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 วงรอบที่ 2 เรื่องชาโลกแตก ปฏิบัติการตามแผนการ
จัดการเรียนรู้ที่ 4-6 วงรอบที่ 3 เรื่อง ริริข้าวสาร ปฏิบัติการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7-9 และ
วงรอบที่ 4 เรื่อง ปริศนาคำทาย ปฏิบัติการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10-12

2.2 ชั้นปฏิบัติการ

ปฏิบัติการเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการเล่นเกมที่บ้าน
แบ่งออกเป็น 4 วงรอบตามฐานการเรียนรู้ ดังนี้

2.2.1 ปฏิบัติการวงรอบที่ 1 เรื่องหมอลำประยุกต์ เวลา 3 ชั่วโมง

2.2.2 ปฏิบัติการวงรอบที่ 2 เรื่องชาโลกแตก เวลา 3 ชั่วโมง

2.2.3 ปฏิบัติการวงรอบที่ 3 เรื่องริริข้าวสาร เวลา 3 ชั่วโมง

2.2.4 ปฏิบัติการวงรอบที่ 4 เรื่องปริศนาคำทาย เวลา 3 ชั่วโมง

2.3 ชั้นการสังเกต

ในแต่ละวงรอบมีการสังเกตพฤติกรรมการสอนของผู้วิจัย และแบบประเมิน
พฤติกรรมของนักเรียน แล้ววิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผู้วิจัย ผู้ช่วยวิจัยและนักเรียน

2.4 ชั้นสะท้อนผล

นำผลที่ได้จากการสังเกตของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย และบันทึกประสบการณ์
การเรียนรู้ของนักเรียนเป็นเครื่องมือในการสะท้อนผลในแต่ละวงรอบ เพื่อเป็นแนวทางในการ
พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบต่อไป

2.5 ชั้นสรุปผล

สรุปผลการปฏิบัติการเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วย
การเล่นเกมที่บ้าน

2.5.1 การวางแผนปฏิบัติการเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วย
การเล่นเกมที่บ้าน

1) ผู้วิจัยวางแผนเตรียมเครื่องมือที่ใช้สำหรับการเก็บข้อมูลประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้ เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ ใบความรู้ ใบงาน แบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน แบบบันทึกพฤติกรรมการสอนของผู้วิจัย แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน แบบบันทึกประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้กระบวนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language) ประกอบด้วยขั้นตอนการสอนดังนี้

1.1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

1.2) ขั้นสอน ประกอบด้วย

1.2.1) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

1.2.2) ขั้นฝึก (Practice)

1.2.3) ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

1.3) ขั้นสรุป (Wrap up)

1.4) ขั้นประเมินผล (Evaluation)

2) ประชุมนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการประชุมนักเรียนอีกครั้งหนึ่งเกี่ยวกับการนำการเล่นที่บ้านที่นักเรียนได้เรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นภาษาไทยมาปรับเปลี่ยนเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษได้ชัดเจนถึงบทบาทของนักเรียนในการจัดกิจกรรมแต่ละขั้นตอน โดยใช้การอธิบายและยกตัวอย่างประกอบ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น พบว่า นักเรียนให้ความสนใจและตั้งใจฟังเป็นอย่างดี โดยเฉพาะขั้นตอนการฝึกและนำไปใช้ นักเรียนจะได้นำประโยคที่เราใช้ภาษาไทยในแต่ละฐานการเรียนรู้มาพูดและเขียนเป็นภาษาอังกฤษ แล้วนำมาแสดงบทบาทสมมติ เป็นภาษาอังกฤษ มีนักเรียนบางคนมีความกังวลว่าตนเองจะทำได้ ผู้วิจัยจึงได้ให้กำลังใจ และให้นักเรียนตั้งใจเรียน มีความพยายามและฝึกฝนตนเองในเวลาว่าง ปรากฏว่านักเรียนมีความมั่นใจและอยากจะเรียนสังเกตได้จากการซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ และจากการแสดงออกทางสีหน้าของนักเรียน ในการประชุมครั้งนี้ได้รับความร่วมมือจากนักเรียนทุกคนเป็นอย่างดี

2.5.2 ผลการปฏิบัติการเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการเล่นที่บ้าน

ผู้วิจัยปฏิบัติการเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษด้วยการเล่นที่บ้าน ดำเนินการตามขั้นตอนคือ ขั้นวางแผน ขั้นปฏิบัติการ ขั้นการสังเกต ขั้นการสะท้อนผล และขั้นสรุปผล ตามวงรอบดังนี้

วงรอบที่ 1 เรื่อง หมอลำประยุกต์
ชั้นวางแผน

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ในวงรอบที่ 1 เรื่องหมอลำประยุกต์ เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร มีการฝึกทักษะการพูด และเขียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 เวลา 3 ชั่วโมง ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Have you ever seen morlam?

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Come to dance together.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง I like morlam.

ชั้นปฏิบัติการและสังเกต

ปฏิบัติการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Have you ever seen morlam? มีจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ นักเรียนพูดและเขียนเกี่ยวกับหมอลำซึ่งได้ และนักเรียนสามารถเขียนผังความคิดเกี่ยวกับหมอลำซึ่งได้ มีขั้นตอนและวิธีการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ผู้วิจัยลำเป็นภาษาอังกฤษให้นักเรียนฟัง 1 เที้ยว

Good morning ladies and getlemen.

Everyboy and girl today I'm coming.

I'm singing our local song.

Call lamsing and show dance.

Can you turn your mind...to me...oh! dar...ling.

จากการให้นักเรียนลำตามทีละประโยค พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจ ตั้งใจ กระตือรือร้น ในการลำทุกคนมีความสุขและอยากจะลำต่อ

2. ช้่นสอน

2.1 ช้่นนำเสนอ (Presentation)

จากการรู้จักคำศัพท์ด้วยบัตรภาพ morlam, dancer, drum, kaen, phin, bass guitar, keyboard นักเรียนออกเสียงตาม พบว่านักเรียนตั้งใจและพูดเสียงดัง นักเรียนชายมีการแสดงท่าทางการเล่นเครื่องดนตรีแต่ละชนิดอย่างมีความสุข ผู้วิจัยถามว่าใครอยากเป็นหมอลำ Who wants to be a morlam? เบญจมาศยกมือขึ้นและพูดว่าหนูค่ะ เพื่อนๆ ยอมรับ ใครอยากเป็นนางเครื่อง Who wants to be a dancer? พบว่านักเรียนหญิง 3 คน ไม่ยกมือ เพราะไม่กล้า หนูไม่สวยค่ะ ผู้วิจัยพูดให้กำลังใจนักเรียน แล้วร่วมกันเล่าถึงหมอลำซึ่งที่ได้เรียนรู้จากครุภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้วิจัยถามนักเรียนว่านักเรียนเคยดูหมอลำไหม Have you ever seen morlamzing นักเรียนบางคนตอบว่า

Yes. บางคนตอบว่า No. ผู้วิจัยนำแผนภูมิหมอลำซิ่ง ดิคบนกระดาน นำนักเรียนพูด ทำความเข้าใจ ประโยค พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ตั้งใจพูด แต่ประมาณ 5 คนที่ไม่ตั้งใจพูด เพราะเนื้อหายาวเกินไป และกิจกรรมของครูไม่เร้าความสนใจ

2.2 ชั้นฝึก (Practice)

นักเรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ 6 คน ร่วมกันฝึกเพื่อจะเล่าถึงความเป็นมาของหมอลำซิ่ง และทำกิจกรรมในใบงานที่ 1, 2 และ 3 พบว่านักเรียนทุกกลุ่มร่วมมือกันทำและทำได้อย่างถูกต้อง

2.3 ชั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

จากการที่นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอด้วยการพูดเกี่ยวกับหมอลำซิ่ง พบว่านักเรียนทุกกลุ่มสามารถทำตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย มีความรับผิดชอบและสามัคคีกัน ช่วยคนที่พูดไม่ได้มีนักเรียนบางคนขอความช่วยเหลือเรื่องพูด

3. ชั้นสรุป (Wrap up)

ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปว่าในการแสดงหมอลำซิ่ง แต่ละคนจะมีบทบาทหน้าที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลเหมือนกับพวกเรา ขณะนี้ก็ได้แบ่งหน้าที่กันแล้ว ที่สำคัญคือแต่ละคนต้องทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด พบว่า นักเรียนรับปากที่จะทำให้ได้

4. ชั้นประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด และการเขียน มีผลการประเมิน ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ผลการประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	8	44.44	7	38.88	2	11.11	1	5.55
การเขียน	8	44.44	7	38.88	2	11.11	1	5.55

จากตารางที่ 10 ผลการประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดีมาก จำนวน 8 คน ร้อยละ 44.44 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับปานกลาง จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.11 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55 ความสามารถในการเขียนเขียนได้

ระดับดีมาก จำนวน 8 คน ร้อยละ 44.44 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับปานกลาง จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.11 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55

สะท้อนผลหลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ผู้ช่วยวิจัยมีข้อสังเกตว่าบรรยากาศที่เป็นสื่อการสอนควรจะมีขนาดใหญ่พอสมควร นักเรียนจะได้เห็นทั่วถึง เพราะเป็นเรื่องที่นักเรียนสนใจมาก นักเรียนมีความสุขกับเครื่องดนตรีชนิดต่าง ๆ แต่ในขั้นการนำเสนอ และการฝึกเนื้อหายาวไปมีนักเรียนบางคนแสดงอาการไม่สนใจควรใช้เทคนิคใหม่นำเสนอ เนื้อหา นักเรียนมีความสามัคคีและมีจิตอาสาดี

ปฏิบัติการแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Come to dance together.

มีจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ นักเรียนสามารถพูดบทกลอนหมอลำภาษาอังกฤษได้ และสามารถเขียนบทกลอนลำภาษาอังกฤษได้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ในขั้นนี้ นักเรียนได้เล่นเกม Domino Vocabularies ชุดที่ 1 ที่มีทั้งคำนาม คำกริยา และคำคุณศัพท์ได้แก่

ไกล	far	มา	come	ทิ่มตำ	sting	wing	ปีก
อีก	tear	year	ปี	ดี	good	wood	ไม้
ข้างซ้าย	left	web	ใย	ใคร	who	do	ทำ
คำ	word	เกิด	born	lawn	สนามหญ้า		

ซึ่งเป็นเทคนิคการท่องคำศัพท์ และจะพบคำพ้องในกลอนลำ พบว่า นักเรียนมีความสุข สนุกสนานมากและอยากเล่นอีก

2. ขั้นสอน

2.1 ขั้นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ผู้วิจัยทำแถบประโยคที่เป็นกลอนลำติดบนกระดานที่ละประโยคและนำนักเรียนอ่าน พร้อมทั้งอธิบายความหมายจนครบทุกประโยคและนำเสนอในลักษณะกลอนลำในลักษณะลำเต้ย ส่วนที่ 1

Come to dance together. (twice)

To modify the circle.

Many boys and girls come to dance on the floor.

When you're on the floor,

Look for your friend. (twice)

To entertain all time (twice)

พบว่านักเรียนมีความสนใจ มีความตั้งใจและทำกิจกรรมอย่างมีความสุข

2.2 ขั้นฝึก (Practice)

นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ร่วมกันฝึกบทกลอนคำภาษาอังกฤษ อย่างตั้งใจและทุกคนให้ความร่วมมือภายในกลุ่มเป็นอย่างดี

2.3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถนำเสนอหน้าชั้นได้เป็นส่วนใหญ่ มีนักเรียนอ่อน 2 คนที่พูดไม่ได้แต่เพื่อนร่วมห้องและประมวมือให้จังหวะในกลุ่มของตน ทุกคนปฏิบัติกิจกรรมอย่างมีความสุข

3. ขั้นสรุป (Wrap up)

ในขั้นนี้ผู้วิจัยให้นักเรียนนำกลอนคำของชั่วโมงที่แล้ว มาลำต่อกันกับกลอนคำเดิม พบว่า นักเรียนมีความตั้งใจกระตือรือร้นและอย่างมีความสุข

4. ขั้นประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด และการเขียน มีผลการประเมิน ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	7	38.88	6	33.33	4	22.22	1	5.55
การเขียน	7	38.88	6	33.33	5	27.77	0	0

จากตารางที่ 11 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดีมาก จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับดี จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 ระดับปานกลาง จำนวน 4 คน

ร้อยละ 22.22 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55 ความสามารถในการเขียน พบว่านักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับดี จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 ระดับปานกลาง จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77

สะท้อนผลการเรียนรู้ หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ผู้ช่วยวิจัยมีข้อสังเกตพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในสิ่งที่นักเรียนชอบและสนใจจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนรู้มีความสุข และได้รับความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

ปฏิบัติการแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง I like morlam มีจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนสามารถแสดงบทบาทสมมุติการละเล่นหมอลำประยุกต์ได้

1. ขี่นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

จากเกมที่ผู้วิจัยนำเกม Domino Vocabularies ชุดที่ 2 ได้แก่

ป่า	far	chance	โอกาส	ปราสาท	castle	kitchen	ห้องครัว
คอกบัว	tear	plus	บวก	หมวก	hat	fat	ไขมัน
แบ่งปัน	left	pair	เป็นคู่	ตื้อ	tight	night	กลางคืน
ฟืน	firewood	put	ใส่	ไข่	egg		

พบว่านักเรียนมีความสนใจและเล่นเกมอย่างมีความสุข สนุกสนาน

2. ขั้นสอน

2.1 ขั้นนำเสนอ (Presentation)

ผู้วิจัยใช้แถบประโยคที่เป็นกลอนลำเตี้ย ส่วนที่ 2 ดิบนกระดานที่ละประโยคและนำนักเรียนอ่าน พร้อมทั้งอธิบายความหมายจนครบทุกประโยค และนำเสนอในลักษณะกลอนลำเตี้ย

The moon is in the sky. (twice)

But you can fly to the moon.

Do you know that the moon, is too far away?

But you can go to see. (twice)

If you want really, (twice)

You want to see the moon.

You can go in June and see the moon together.

And after June, we'll come back to the world. (twice)

พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจและตั้งใจพูดและล่า

2.2 ขั้นฝึก (Practice)

นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ร่วมมือกันฝึกบทกลอนลำภาษาอังกฤษ ทุกคนฝึกอย่างตั้งใจ และให้ความร่วมมือกันเป็นอย่างดีและมีความสุข

2.3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

ในขั้นนี้แต่ละกลุ่มจะนำบทกลอนลำที่ได้ฝึก มานำเสนอด้านหน้าพบว่าแต่ละกลุ่มจะมีการนำเสนอทั้งกลอนลำ และมีหางเครื่องประกอบ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่กล้าแสดงออก มีนักเรียนชาย 2 คนที่ไม่กล้าแสดงออกแต่ก็สนุกร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม

3. ขั้นสรุป (Wrap up)

ในขั้นนี้ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการแสดงหมอลำ ซึ่งสรุปได้ว่าการแสดงหมอลำจะต้องใช้คนจำนวนมาก และแต่ละคนจะต้องนำความสามารถของตนเองออกมาใช้ และที่สำคัญต้องให้ความร่วมมือกันงานจึงจะสำเร็จด้วยดี

4. ขั้นประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด และการเขียน นักเรียนมีผลการประเมินดัง ตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	6	33.33	7	38.88	4	22.22	1	5.55
การเขียน	7	38.88	8	44.44	2	11.11	1	5.55

จากตารางที่ 12 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดีมาก จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับปานกลาง จำนวน 4 คน ร้อยละ 22.22 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55 ความสามารถในการเขียน พบว่า

นักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับดี จำนวน 8 คน ร้อยละ 44.44 ระดับปานกลาง จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.11 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55

ผลการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 1

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 แล้วทำการทดสอบย่อยท้ายวงรอบ สรุปผลดังนี้

ตารางที่ 13 ผลการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 1

สมรรถนะ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละของ คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน
การพูด	20	15.55	77.78	2.57
การเขียน	20	13.61	68.05	2.57

จากตารางที่ 13 พบว่า นักเรียนมีคะแนนการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 1 คะแนนการพูดเฉลี่ยเท่ากับ 15.55 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 77.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.65 คะแนนการเขียนเฉลี่ยเท่ากับ 13.61 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย 68.05 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.57

สะท้อนผลการเรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ผู้ช่วยวิจัยมีข้อสังเกตว่า การเรียนรู้โดยการใช้บทบาทสมมติช่วยให้เราความสนใจของนักเรียน และทำให้เกิดการเรียนรู้เร็วขึ้น นักเรียนมีความร่วมมือกันและมีน้ำใจต่อกัน

ข้อเสนอแนะ

สะท้อนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ วงรอบที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนเป็นอย่างดี มีการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น มีความสามัคคี จิตอาสาและร่วมมือกันด้วยดี

แบบบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน

ชื่อ...อ.ณ. นิตดา ภูคำตา..... เลขที่...16..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ครั้งที่...1..... วันที่...9..... เดือน...พฤศจิกายน..... พ.ศ. 2564

ชื่อครูผู้สอน นางศิริพันธ์ วิจิตรรัมย์

คำชี้แจง นักเรียนแสดงความรู้สึกรู้สึกของตนเองที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยการละเล่นที่บ้าน ว่ามีความประทับใจ หรือมีความคิดเห็นอย่างไรรวมทั้งความรู้สึกที่มีต่อเพื่อน และครูผู้สอน

จากที่ได้เห็นนทานอังกฤษ เรื่อง ผลลัพธ์ภาค
 ของเราได้ความ ได้กินก่นาง และมิดทอม
 หนึ่งมีความพอใจในหนึ่งหนึ่ง ก็ได้อากกรกมล ต้องผลภาหะภาค
 และทำให้หนึ่งทอมหนึ่ง และทำให้หนึ่งได้อากกรกมล
 ได้แสดงให้หนึ่งได้เห็นว่า หนึ่งก้าแสดงผล
 และทำให้หนึ่งมีความหนึ่งในหนึ่ง และหนึ่งหนึ่ง
 หนึ่งผลภา เป็นนทานอังกฤษ หนึ่งได้ผลภาหนึ่งได้

ลงชื่อ ๑.๗ อธิศา ทวีธา ผู้บันทึก

สะท้อนข้อมูลที่ได้จากบันทึกผลการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่านักเรียนได้รับความรู้ มี
 ความสุข มีความสนุกสนาน กล้าแสดงออก มีความมั่นใจและมีความพอใจเป็นอย่างยิ่งที่ได้ทำ
 กิจกรรมหมอลำประยุกต์

ขั้นสรุป

จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 1 ผู้วิจัยได้พบปัญหา อุปสรรค
 และเสนอแนะแนวทางแก้ไขดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 สรุปปัญหา อุปสรรคและแนวทางแก้ไขที่เกิดขึ้นในฐานการเรียนรู้ที่ 1

กิจกรรมการเรียนรู้	สภาพปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข
1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน 1.1 กลอนคำภาษาอังกฤษ 1.2 เกม Domino Vocabularies	1. นักเรียนมีความต้องการทำ ให้ได้จึงใช้เวลานาน 2. นักเรียนจดจำคำศัพท์ไม่ได้ จึงทำให้เล่นเกมโดมิโนไม่ได้	1. ต้องบอกให้นักเรียน รู้จัดการแบ่งเวลาให้ กิจกรรมอย่างอื่นด้วย 2. เน้นย้ำคำศัพท์ที่ นักเรียนพูดไม่ได้
2. ช้่นสอน 2.1 ช้่นนำเสนอ 2.1.1 ครูใช้บัตรภาพ	1. บัตรภาพที่ใช้มีขนาดเล็กไม่ เหมาะสม	1. ศึกษาและปรับสื่อการ สอนให้เหมาะสมกับวัยและ

กิจกรรมการเรียนรู้	สภาพปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข
บัตรคำ แถบประโยค 2.2.2 นักเรียนฟังเนื้อเรื่อง	2. คำศัพท์บางคำยากเกินไป	ชั้นเรียน 2. ควรหาคำที่ง่ายและเหมาะสมกับชั้นเรียน
2.2 ชั้นฝึก 2.2.1 นักเรียนฝึกออกเสียง คำศัพท์ ประโยค ข้อความตาม เนื้อหาของการเล่นหมอลำ โดยฝึกเป็นกลุ่ม	1. นักเรียนบางคนยังพูดเป็น ประโยคไม่ได้ 2. นักเรียนบางคนเขียน ประโยค ไม่ถูกต้อง ไม่มี เครื่องหมายกำกับประโยค	1. ฝึกซ้ำและให้เวลา มากขึ้น 2. ให้กำลังใจและ กระตุ้นให้นักเรียนแสดง ความสามารถของตนเอง
3. ชั้นสรุป 3.1 นักเรียนร่วมกันสรุปถึง คำศัพท์ ประโยคและเนื้อหาของ การเล่นหมอลำ	1. นักเรียนยังสรุปบทเรียนด้วย ตนเองไม่ได้	1. ใช้คำถามและพูดแนะ แนวทาง
4. ชั้นประเมินผล 4.1 ทำกิจกรรมตามใบงาน 4.2 สังเกตพฤติกรรมการ เรียนรู้ 4.3 บันทึกผลการเรียนรู้	2. นักเรียนบางคน ไม่กล้าพูด	1. ให้กำลังใจและ กระตุ้นให้นักเรียนกล้า แสดงออก 2. ให้เพื่อนช่วย

สรุปผลการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการเล่นที่บ้านในฐานะการเรียนรู้ที่ 1 ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่พูดเป็นคำได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว แต่พูดประโยคตลกตลก นักเรียนส่วนใหญ่เขียนไม่ถูกต้อง ผู้วิจัยได้ให้กำลังใจนักเรียนและเพิ่มเวลาฝึกให้มากขึ้น อนุญาตให้ดูเนื้อหาได้เป็นครั้งคราว นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน มั่นใจและกล้าแสดงออก

วงรอบที่ 2 เรื่องชาโลกแตก

ชั้นวางแผน

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน ในวงรอบที่ 2 เรื่อง ชาโลกแตก เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมีการ

ฝึกทักษะการพูด และเขียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 เวลา 3 ชั่วโมง ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง What is Kah Thok Thek?

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง How to make Kah Thok Thek.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง I can walk 500 miles.

ขั้นปฏิบัติการและสังเกต

ปฏิบัติการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง What is Kah Thok Thek? มี

จุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ นักเรียนสามารถระบุภาพที่มีความหมายตรงกับประโยคที่กำหนดให้ได้ และสามารถบอกความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ มีขั้นตอนและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

กิจกรรมในขั้นนี้ นักเรียน ได้ฟังเนื้อหาเพลง 500 miles ตอนที่ 1 จาก CD 2 เทียบ แล้วนักเรียนนำคำที่กำหนดให้มาเติมลงในช่องว่างในแผนภูมิที่ติดบนกระดานเพื่อให้เนื้อเพลงสมบูรณ์ พบว่า นักเรียนให้ความร่วมมือด้วยดีทุกคน จากนั้นทุกคนร่วมกันร้องเพลง ซึ่งมีความหมายเกี่ยวกับการเดินทาง 500 ไมล์ ซึ่งเราจะใช้ขาโลกเดินแทนรถไฟ

2. ขั้นสอน

2.1 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ผู้วิจัยทบทวนประวัติความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านขาโลกเถกในภาษาไทย ตามที่นักเรียนได้เรียนรู้จากครุภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมกับติดแผนภูมิตบกระดานนักเรียนอ่านพร้อมกัน จากนั้นนักเรียนอ่านประโยคที่ 1 ว่าขาโลกเถกเป็นการละเล่นพื้นบ้านอย่างหนึ่งของชาวไทยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ แล้วนำเสนอให้นักเรียนด้วยประโยคภาษาอังกฤษว่า Kah Thok Thek is one of the folk wisdom of the northeast of Thailand. นักเรียนออกเสียงตามแล้วคิดแถบประโยคบนกระดานและประโยคที่ 2 ในอดีตที่ผ่านมา ยังไม่มีรองเท้าใช้ In the former time, the shoes have not been invented yet. ประโยคที่ 3 ผู้คนจะต้องเดินบนพื้นที่สกปรกและเป็นโคลนตมในการไปมาหาสู่กัน People had to walk through the badland and the muddy ground to visit each other. ประโยคที่ 4 เขาจึงได้คิดค้นนำขาโลกเถก มาใช้เพื่อป้องกันเชื้อโรค ขณะที่เดินทาง They created Kah Thok Thek to prevent disease while they are walking. ประโยคที่ 5 เขาใช้ไม้ไผ่ 2 ท่อนที่มีลิ้มยื่นออกมาเพื่อใช้ยืนบนนั้น They used two sticks of wood that have axils for standing on. ที่ผู้วิจัยนำเสนอทีละประโยค พบว่านักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงอาการเบื่อท้ง ๆ ที่เนื้อหา

มาก

2.2 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

กิจกรรมในขั้นนี้แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม นักเรียนเลขที่คู่ ให้เป็นกลุ่ม A นักเรียนเลขที่คี่ เป็นกลุ่ม B แล้วให้นักเรียนฝึกพูดเพื่ออธิบายความเป็นมาการละเล่นพื้นบ้านชาโดกเดก โดยนักเรียนกลุ่ม A พูดเป็นภาษาไทยทีละประโยค สลับกับทีม B ที่พูดเป็นภาษาอังกฤษทีละประโยค จนครบ 5 ประโยค จากนั้นเปลี่ยนให้ทีม B พูดเป็นภาษาไทย และทีม A พูดเป็นภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนแต่ละกลุ่มให้ความร่วมมือกันและแบ่งหน้าที่ในการจดจำคำในประโยค

2.3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

นักเรียนกลุ่ม A และ B นำเสนอการพูดประวัติความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านชาโดกเดกตามวิธีการที่ฝึกในขั้นฝึก พบว่า นักเรียนทุกกลุ่มมีความสามัคคีกัน ทำหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายสำเร็จดูตัวด้วยดีจนได้รับคำชมเชยทั้ง 2 ทีมและจากการที่ผู้วิจัยนำประโยคคำถามเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านชาโดกเดก ติดบนกระดานถามและให้นักเรียนพูดตอบพร้อมกันทั้งชั้น พบว่า มีนักเรียนส่วนน้อย ประมาณ 3-4 คนที่พยายามพูดตอบ อาจเป็นเพราะใช้คำถามยากเกินไป ผู้วิจัยได้ชี้แนะคำสำคัญแล้วให้นักเรียนนำมาปะติดปะต่อกัน ช่วยกันสรุปเป็นคำตอบ แล้วทบทวนด้วยการถามและตอบอีกครั้งจนครบทั้ง 5 ข้อ ก่อนที่จะเขียนในใบงานที่ 2 จากการตรวจในใบงาน พบว่า ส่วนใหญ่เขียนตอบ ได้ถูกต้อง นักเรียนบางส่วนมีปัญหาในการเขียนคือ ไม่เว้นวรรค ไม่ใส่เครื่องหมายและขาดความประณีต ผู้วิจัยได้แนะนำให้นักเรียนแก้ไขให้ถูกต้อง

3. ขั้นสรุป (Wrap up)

ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันอ่านคำศัพท์ จากบัตรคำศัพท์ พร้อมทั้งบอกความหมาย พบว่า นักเรียนอ่านพร้อมกันได้ถูกต้องและเสียงดังชัดเจน

4. ขั้นประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด การเขียน นักเรียนมีผลการประเมินดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 ผลการประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	5	27.77	5	27.77	5	27.77	3	16.66
การเขียน	5	27.77	5	27.77	5	27.77	3	16.66

จากตารางที่ 15 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดีมาก จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับดี จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับปานกลาง จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 และระดับปรับปรุง จำนวน 3 คน ร้อยละ 16.66 ความสามารถในการเขียน พบว่า นักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับดี จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับปานกลาง จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 และระดับปรับปรุง จำนวน 3 คน ร้อยละ 16.66

สะท้อนผลการเรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ผู้ช่วยวิจัยมีข้อสังเกต พบว่า การนำวิธีการเปรียบเทียบประโยคที่เป็นภาษาไทยกับประโยคภาษาอังกฤษที่ละประโยคทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ไม่น่าเบื่อทั้ง ๆ ที่เนื้อหาหนักและยังพบว่า นักเรียนมีความรับผิดชอบในหน้าที่และมีวินัยที่ดีจากเดิม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง How to make Kah Thok

Thok มีจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุสถานการณ์ ที่มีความหมายตรงกับประโยคที่กำหนดให้ได้ สามารถพูดเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับการทำชา โถกเถกได้ สามารถพูดและเขียนประโยคแสดงวิธีทำชา โถกเถกได้ โดยมีขั้นตอนและวิธีดำเนินกิจกรรมดังนี้

1. ช้มนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ในขั้นนี้ทดสอบความสามารถในความสนใจใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน ด้วยการให้นักเรียนร้องเพลง 500 miles ตอนที่ 1 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ สามารถร้องเพลงได้ เพราะนักเรียนฝึกร้องเพลงที่บ้าน

2. ขั้นสอน

2.1 ช้มนำเสนอ (Presentation)

จากการทบทวนการทำชา โถกเถก ที่นักเรียนได้เรียนรู้กับครูภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการนำของจริงมาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียน ได้ลงมือปฏิบัติพร้อมทั้งอธิบายวิธีทำ พบว่านักเรียนทุกคู่สามารถทำได้ถูกต้อง ผู้วิจัยนำชา โถกเถก 1 ชุด และอุปกรณ์ทำชา โถกเถก 1 ชุด วางบนโต๊ะหียบขึ้นมานำเสนอที่ละอย่างพร้อมกับพูด two straight of bamboos, about 100 - 150 centimeters long, make a hole, a short stick, an axil, fasten, rope นักเรียนฟังและพูดออกเสียงตามอย่างตั้งใจ ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า อันดับแรกตาถม บอกว่าทำอะไรนักเรียนตอบว่า นำไม้ไผ่ท่อนตรง ๆ ยาวประมาณ 1 เมตรถึงเมตรครึ่งมา 2 อัน ผู้วิจัยหียบท่อนไม้ทั้งสองท่อนขึ้นมา พร้อมกับพูดว่า First, take two straight of bamboos นักเรียนพูดตาม ผู้วิจัยถามว่ายาวประมาณเท่าไร นักเรียนตอบว่า 1 เมตรถึง 1 เมตรครึ่งผู้วิจัยพูดว่า about 100- 150 centimeters long แล้วนักเรียนพูดตาม ผู้วิจัยถามว่าต่อไปทำอะไร นักเรียนตอบว่าเจาะท่อนไม้ให้เป็นรู ท่อนละ 1 รู ผู้วิจัยพูดว่า Then, make a แล้วชี้ที่รูบนท่อน ไม้ นักเรียนพูดว่า hole แล้วพูดตามว่า Make a hole. พูด

วิจัยพูดต่อประโยคว่า through the side of the bamboo. แล้วพูดเติมประโยคว่า Then, make a hole through the side of the bamboo. แล้วถามว่าต่อไปทำอย่างไร นักเรียนตอบว่า ทำลิ่มไม้โดยเอาไม้สั้น ๆ ยัดเข้าไปในรูไม้ ผู้วิจัยชี้ที่ลิ่มไม้ถามว่า What's this? นักเรียนตอบว่า an axil แล้วพูดประโยค Next, make the axil by putting a short stick through the hole. นักเรียนพูดตาม ผู้วิจัยถามว่าต่อไปทำอย่างไร นักเรียนตอบว่า สุดท้าย นำเชือกมามัดลิ่มให้ติดกับท่อนไม้ ผู้วิจัยพูดประโยค Finally, fasten the stick by using the rope. ซึ่งครบขั้นตอน พบว่า นักเรียนจะพูดคล่อง ด้วยสนใจ

2.2 ขั้นฝึก (Practice)

นักเรียนแต่ละคู่ฝึกพูดประโยคอธิบายขั้นตอนการทำขาโลกแตก และปฏิบัติกิจกรรมในใบงานที่ 5 โดยให้เรียงลำดับการทำขาโลกแตกแล้ว เขียนประโยคตามที่เรียงพบว่า นักเรียนทุกคนเรียงลำดับและเขียน ได้ถูกต้อง แต่มีนักเรียน 2 คน เขียนต่อกัน โดยไม่มีการเว้นวรรค

2.3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

นักเรียนแต่ละคู่พุดนำเสนอ การทำขาโลกแตกโดยใช้ของจริงประกอบจากการสังเกต พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ช่วยกันพุดและสาริตได้ถูกต้อง มีนักเรียนอ่อน 2 คู่ที่พุดตะกุกตะกัก และมีนักเรียนเก่งแอบคอยช่วยเหลือจนสำเร็จ

3. ขั้นสรุป (Wrap up)

นักเรียนทั้งชั้นร่วมกันพุดประโยคแสดงขั้นตอนการทำขาโลกแตก ด้วยความมั่นใจ และมีเสียงดังชัดเจน

4. ขั้นประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพุด การเขียน มีผลการประเมินดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพุด	5	27.77	7	38.88	4	22.22	2	11.11
การเขียน	5	27.77	7	38.88	4	22.22	2	11.11

จากตารางที่ 16 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดี มาก จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับปานกลาง จำนวน 4 คน ร้อยละ 22.22 และระดับปรับปรุง จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.11 ความสามารถในการเขียน พบว่า นักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับปานกลาง จำนวน 1 คน ร้อยละ 22.22 และระดับปรับปรุง จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.

การสะท้อนผลการเรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ผู้ช่วยวิจัย ได้มีข้อสังเกตว่า การใช้สื่อประเภทของจริงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการสร้างความสนใจและทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น นักเรียนตั้งใจทำกิจกรรมและมีการพัฒนาในด้านการพูดและการเขียนที่สังเกตจากการพูดด้านหน้า และการเขียนในใบงาน นักเรียนแสดงควมมีน้ำใจต่อเพื่อนและมีวินัยยิ่งขึ้น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง I can walk 500 miles.

จุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้นักเรียน สามารถพูดและเขียนขั้นตอนการเล่นขา โลกเอก ได้ โดยมีขั้นตอนและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

การจัดกิจกรรมในขั้นนี้ผู้วิจัยพูดออกเสียงคำศัพท์ในบัตรคำศัพท์จำนวน 5 คำ แล้วนำไปติดบนกระดาน จากนั้นเปิด CD เพลง 500 miles ตอนที่ 3 ให้นักเรียนปฏิบัติในใบงานที่ 6 โดยฟังเพลง 500 miles จาก CD 3 เทียบ แล้วนำคำศัพท์ที่ขาดหายไปมาเติมลงในช่องว่าง พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้ถูกต้องทุกข้อ มีนักเรียน 7 คนที่ทำถูกทุกคำ ผู้วิจัยกล่าวชมเชยนักเรียนที่ทำถูกทุกคำและให้กำลังใจสำหรับนักเรียนที่ทำถูก 4 คำ จากนั้นร่วมกันร้องเพลง 500 miles ตอนที่ 3 ด้วยความตั้งใจ

2. ช้่นสอน

2.1 ช้่นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ในขั้นนี้ทบทวนวิธีการเล่นพื้นบ้านขา โลกเอกที่นักเรียนได้เรียนรู้จากครุภูมิ ปัญญาท้องถิ่น โดยตัวแทนนักเรียน 1 คนนำสื่อของจริงมาสาธิตด้านหน้า ผู้วิจัยถามว่าอันดับแรกทำอย่างไร นักเรียนตอบว่า จับไม้ไผ่สองอันตั้งตรงให้ชิดลำตัวทั้งสองข้าง นักเรียนที่สาธิตทำตาม ผู้วิจัยพูดประโยคว่า First, handle two sticks of bamboo on your both sides. นักเรียนพูดตามจนคล่อง ผู้วิจัยถามว่า จากนั้นทำอย่างไร นักเรียนตอบว่า ก้าวขึ้นยืนที่ละขา ผู้วิจัยพูดว่า Then, step up each leg on the axils. นักเรียนพูดตามจนคล่อง ผู้วิจัยถามว่า แล้วต่อไปทำอย่างไร นักเรียนตอบว่า จับไม้ทั้งสองข้างไว้ให้แน่น ผู้วิจัยพูดว่า Next, handle two sticks of bamboo firmly. นักเรียนพูด

ตามจนคล่อง ผู้วิจัยถามว่า ต่อไปทำอะไร นักเรียนตอบว่า สูดหายใจวิ่งออกอย่างรวดเร็วเพื่อช่วยในการทรงตัว ผู้วิจัยพูดว่า Finally, to make balance by walking in a hurry.

2.2 ขั้นฝึก (Practice)

นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน แล้วออกไปทำกิจกรรมที่สนามหญ้าร่วมกันฝึกพูดประโยคเพื่อบอกขั้นตอนการเล่นขาโลกแตก และปฏิบัติตามใบงานที่ 7 ซึ่งเป็นการเขียนบอกขั้นตอนการเล่นขาโลกแตก พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเขียน สืบเนื่องจากการที่นักเรียนมีการเขียนวันวรรค และใส่เครื่องหมายกำกับประโยคได้ถูกต้อง

2.3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันพูดและสาธิตขั้นตอนการเล่นขาโลกแตกและประโยคขอความช่วยเหลือ พบว่า นักเรียนทุกกลุ่มสามารถพูดและสาธิตการเล่นขาโลกแตกได้ถูกต้อง นักเรียนมีการแบ่งหน้าที่ให้คนเรียนอ่อนเป็นคนสาธิต และคนเรียนเก่งจะนำเพื่อนพูดประโยค นักเรียนมีความตั้งใจและมีความสุขสนุกสนาน

3. ขั้นสรุป (Wrap up)

ให้ขั้นนี้ให้นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการเล่นขาโลกแตก นักเรียนพูดตามจนคล่อง และพูดพร้อมกันด้วยความมั่นใจและเสียงดังชัดเจน

4. ขั้นประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด การเขียน มีผลการประเมินดังตารางที่ 17

ตารางที่ 17 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	10	55.55	7	38.88	1	5.55	0	0
การเขียน	8	44.44	5	27.77	4	22.22	1	5.55

จากตารางที่ 17 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดีมาก จำนวน 10 คน ร้อยละ 55.55 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับปานกลาง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55 ความสามารถในการเขียน พบว่า นักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 8

คน ร้อยละ 44.44 ระดับดี จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับปานกลาง จำนวน 4 คน ร้อยละ 22.22 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55

การสะท้อนผลการเรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ผู้วิจัยได้มีข้อสังเกตว่า การใช้สื่อประเภทของจริงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการเร้าความสนใจและทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจ ทำกิจกรรมเป็นอย่างดี นักเรียนส่วนใหญ่มีการพัฒนาทั้งทักษะการพูดและการเขียน นักเรียนแสดง ความมีน้ำใจต่อเพื่อน มีวินัยดีขึ้นจากเดิมขึ้น นักเรียนส่วนใหญ่สามารถพูดได้คล่องกว่าเดิม มีส่วน น้อยที่พูดตะกุกตะกัก นักเรียนเก่งคอยให้ความช่วยเหลือนักเรียนอ่อนทำให้มีความมั่นใจ นักเรียนที่ เขียนผิดให้แก้ไขให้ถูกต้อง

ผลการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 2

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 – 6 แล้วทำ การทดสอบย่อยท้ายวงรอบ สรุปผลดังนี้

ตารางที่ 18 ผลการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 2

สมรรถนะ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละของ คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน
การพูด	20	15.17	75.85	2.55
การเขียน	20	14.63	73.35	2.76

จากตารางที่ 18 พบว่า นักเรียนมีคะแนนการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 2 คะแนนการพูด เฉลี่ยเท่ากับ 15.17 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 75.85 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.55 คะแนนการเขียนเฉลี่ยเท่ากับ 14.63 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย 73.35 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.76

ขั้นสะท้อนผล

สะท้อนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ วงรอบที่ 2

พบว่าการใช้สื่อประเภทของจริงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการเร้าความสนใจ และทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจ ส่วนใหญ่มีการพัฒนาทั้ง ทักษะการพูดได้คล่องกว่าเดิม มีส่วนน้อยที่พูดตะกุกตะกัก นักเรียนเก่งคอยให้ความช่วยเหลือ นักเรียนอ่อนทำให้มีความมั่นใจ นักเรียนที่เขียนผิดให้แก้ไขให้ถูกต้อง

สะท้อนข้อมูลที่ได้จากบันทึกผลการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความสุข

และได้รับความรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีความมั่นใจ กล้าแสดงออกและได้เล่นขา
โกกเตก ดีใจที่ได้อนุรักษ์การเล่นพื้นบ้าน

แบบบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน

ชื่อ ด.ญ. ulyjca ดักจาง เลขที่ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
ครั้งที่ ๒ วันที่ ๑๖ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๔
ชื่อครูผู้สอน นางศิริพันธ์ วิทิตธรณ์

คำชี้แจง นักเรียนแสดงความรู้สึกรู้สึกของตนเองที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการ
สื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนช่วยการเล่นพื้นบ้าน ว่ามีความประทับใจ หรือมีความคิดเห็น
อย่างไรรวมทั้งความรู้สึกที่มีต่อเพื่อน และครูผู้สอน

สนุกที่ได้เล่นภาษาอังกฤษ ของขาโลกเตก จ้าหค้ำ
อิมได้ทำได้ดีกิจกรรมแบบนี้ ใจมาก สนุกมีความสุขที่ได้
ได้เล่นภาษาอังกฤษ และมีความสุขที่ได้เล่น เล่น คือมีความสุขที่ได้
เล่น อิมได้ในการเล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่นในภาษาอังกฤษ
และได้พูดภาษาอังกฤษมาก และได้สามารถได้ในการเล่น
ของหนู สนุกที่ได้เล่น หรือได้เล่น หรือได้เล่น
กิจกรรมที่สนุกที่ได้เล่น ได้เล่นที่ได้เล่น 'สนุกที่ได้เล่น'
มีความสุขที่ได้ เล่น ได้เล่นที่ได้เล่น ๖๐๐ milos ได้เล่นที่ได้เล่น
แต่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่น แต่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่น
ที่ได้เล่นที่ได้เล่น ภาษาอังกฤษที่ได้เล่นที่ได้เล่น ที่ได้เล่นที่ได้เล่น
ที่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่น ได้เล่นที่ได้เล่น
ที่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่น
ที่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่นที่ได้เล่น

ดงชื่อ...ด.ญ. ulyjca ดักจาง...ผู้บันทึก

ขั้นสรุป

จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในฐานะการเรียนรู้ที่ 2 ผู้วิจัยได้พบปัญหา
อุปสรรคและเสนอแนะแนวทางแก้ไขดังตารางที่ 19

ตารางที่ 19 สภาพปัญหา อุปสรรคและแนวทางแก้ไข ที่เกิดขึ้นในฐานการเรียนรู้ที่ 2

กิจกรรมการเรียนรู้	สภาพปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข
1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน 1.1 การทดสอบการฟังโดยการร้องเพลง 500 miles	1. นักเรียนบางคนไม่สามารถระบุคำที่ได้ยินได้	1. เน้นย้ำคำที่นักเรียนมีปัญหา 2. ให้กำลังใจและให้นักเรียนฝึกร้องเพลงในเวลาว่าง
2. ชี้นำสอน 2.1 ชี้นำเสนอ 2.1.1 ใช้ของจริง บัตรคำ บัตรรูปภาพ แถบประโยค บอกความเป็นมา วิธีการทำและวิธีการเล่นขาโลกเล็ก 2.1.2 นักเรียนฟังแล้วออกเสียง	1. เนื้อหายาวเกินไป นักเรียนบางคนจดจำประโยคไม่ได้ 2. ใช้เวลาในการนำเสนอ ยาวเกินไป	1. แบ่งเนื้อหาเป็นช่วง ๆ ให้สั้นกระชับกว่าเดิม 2. นำเสนอด้วยการเปรียบเทียบกับภาษาไทย เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจความหมายประโยคได้เร็วขึ้น
2.2 ฝึก 2.2.1 นักเรียนฝึกพูดและเขียน ประโยคข้อความตามเนื้อหาของกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านขาโลกเล็ก เป็นรายกลุ่ม เป็นคู่และรายบุคคล	1. นักเรียนบางคนพูดประโยคไม่ได้พูดตะกุกตะกัก 2. นักเรียนบางคนเขียนประโยคไม่ถูกต้อง ไม่มีเว้นวรรค และใช้เครื่องหมายไม่ถูกต้อง	1. ฝึกซ้ำให้และให้เวลามากขึ้น 2. ให้นักเรียนเก่งช่วยเหลือเพื่อน 3. ให้นักเรียนแก้ไขประโยคที่ผิดให้ถูกต้อง
2.3 ชี้นำการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 2.3.1 นักเรียนพูดนำเสนอเป็นกลุ่ม 2.3.2 นักเรียนเขียนประโยคบอกขั้นตอนการทำและเล่นขาโลกเล็ก	1. นักเรียนบางคนพูดไม่ได้และพูดตะกุกตะกัก 2. ในขณะที่พูดนำเสนอบางคนไม่สนใจ	1. อนุญาตให้นักเรียนดูเนื้อหาได้เป็นบางครั้ง 2. ให้เวลาในการฝึกซ้อม 3. ให้คำแนะนำตักเตือน

กิจกรรมการเรียนรู้	สภาพปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข
3. ชั้นสรุป 3.1 นักเรียนร่วมกันสรุปถึงคำศัพท์ ประโยค ลำดับขั้นตอน และประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านชาโลกเอก	1. นักเรียนยังสรุปบทเรียนด้วยตนเองไม่ได้	1. ให้นักเรียนดูเนื้อหาเพื่อทบทวนและสรุป 2. เนาะแนวทาง และกระตุ้น
4. ชั้นประเมินผล 4.1 ทำกิจกรรมตามใบงาน	1. นักเรียนบางคนไม่กล้าพูด	1. ให้กำลังใจและกระตุ้นให้นักเรียนกล้าแสดงออก
4.2 สังเกตพฤติกรรมกรการเรียนรู้		

สรุปผลการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้านในฐานะการเรียนรู้ที่ 2 ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 - 6 พบว่า การนำ การละเล่นพื้นบ้านชาโลกเอก มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อประเภทของจริง ประกอบการพูด เป็นการเร้าความสนใจและทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ขึ้น นักเรียนส่วนใหญ่สามารถพูดได้คล่องกว่าเดิม มีส่วนน้อยที่พูดตะกุกตะกัก นักเรียนเก่งคอยให้ความช่วยเหลือ นักเรียนอ่อนทำให้มีความมั่นใจ นักเรียนที่เขียนผิดให้แก้ไขให้ถูกต้อง

วงรอบที่ 3 เรื่องรีรีข้าวสาร

ชั้นวางแผน

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนในวงรอบที่ 3 เรื่อง รีรีข้าวสาร เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยมีการฝึกทักษะการพูด และเขียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 - 9 เวลา 3 ชั่วโมง ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Ree Ree for rice

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง How to play Ree Ree Khao Sarn.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง We are playing Ree Ree Khao Sarn.

ชั้นปฏิบัติการและสังเกต

ปฏิบัติการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง Ree Ree for rice มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง ได้ อ่านออกเสียงข้อความและประโยคที่กำหนดให้ได้ พูดและเขียนโต้ตอบในการสื่อสารได้

1. ขี่นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ผู้วิจัยได้ทบทวนการละเล่นพื้นบ้านวีธีข้าวสาร ที่นักเรียนได้ไปเรียนรู้กับครูภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งการเล่นวีธีข้าวสารจะมีบทร้องประกอบ แล้วนักเรียนพูดพร้อมกัน จากนั้นผู้วิจัยนำ Chant : Ree Ree for rice ให้นักเรียนฝึกออกเสียงคำศัพท์ซึ่งเป็นคำกริยา ได้แก่ run, talk, walk และ catch ในการพูด Chant นักเรียนปรบมือให้จังหวะ พบว่า นักเรียนมีความตั้งใจและสนุกสนานในการทำกิจกรรม

2. ขี่สอน

2.1 ขี่นำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ผู้วิจัยนำบัตรคำศัพท์คำกริยามาแนะนำเสนอ พร้อมทั้งอธิบายความหมายด้วยการแสดงท่าทางประกอบ นักเรียนพูดคำศัพท์และประโยค เช่น walk ; I am walking. แล้วนักเรียนก็แสดงอาการเดินและพูดประโยค นักเรียนคิดบัตรคำบนกระดานผู้วิจัยนำเสนอคำศัพท์ที่เป็นคำกริยา 10 คำ พร้อมประโยคและแสดงท่าทางประกอบนักเรียนออกเสียงคำ ประโยคและแสดงท่าทาง พบว่านักเรียนทุกคนมีความตั้งใจทำกิจกรรมเป็นอย่างดี และมีความสุข จากนั้นผู้วิจัยนำประโยคคำถาม

What is he/she doing?

What are you doing?

What are they doing?

มาให้ให้นักเรียนใช้ตามเพื่อน ผู้วิจัยให้นักเรียนพูดประโยคคำสั่ง ขอร้อง นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 5 คน ให้นักเรียน 1 คนเป็นคนสั่งให้เพื่อนชายหรือหญิง 1 คน แสดงคำกริยาอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น Please run. นักเรียนคนนั้นจะแสดงอาการวิ่ง ผู้วิจัยถามนักเรียนคนที่วิ่งว่า What are you doing? นักเรียนตอบ I am... แล้วหยุด ผู้วิจัยแนะนำว่า I am running. แล้วนักเรียนพูดตาม นักเรียนคนเดิมวิ่งอีก ผู้วิจัยถามว่า What is he doing? นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า He is running. แต่มีนักเรียน 5 คน ไม่ตอบคำถามเพราะตอบไม่ได้ ผู้วิจัยได้นำนักเรียนพูดประโยค จากนั้นเปลี่ยนจากนักเรียนชายเป็นนักเรียนหญิงแล้วให้วิ่งพร้อมกับถามว่า What is she doing ? และพูดว่า She is นักเรียนนำคำกริยามาต่อให้จบ จากนั้นให้นักเรียนคนเดิมสั่งเพื่อนในกลุ่มตนเอง 3 คน ให้วิ่งแล้วคนที่สั่งถามนักเรียนอีกหนึ่งคนที่เหลือว่า What are they doing? ผู้วิจัยนำนักเรียนตอบ They are running . พบว่านักเรียนมีความสนใจและแบ่งหน้าที่กัน

2.2 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกการพูดประโยคคำสั่ง ประโยคคำถามและประโยคคำตอบตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และทำกิจกรรมในใบงานที่ 1-3 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้ผ่านเกณฑ์การประเมิน

2.3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

นักเรียนทำกิจกรรมตามรูปแบบที่ได้ฝึกมา พบว่าบางกลุ่มถามว่าเปลี่ยนการแสดงท่าทางจากการวิ่งเป็นอย่างอื่นได้ไหม และจะพูดว่าอย่างไร ผู้วิจัยตอบว่าได้ แล้วแนะนำการนำคำกริยาอื่นมาแทนที่คำกริยาที่เคยฝึกอย่างอื่นให้ลงเดิมไว้

3. ขั้นสรุป (Wrap up)

นักเรียนทบทวนคำกริยาด้วยการใช้การแสดงท่าทางไปให้เพื่อนทาย พบว่าส่วนใหญ่ นักเรียนทำกิจกรรมนี้ได้อย่างตั้งใจและมีความพยายาม ผู้วิจัยกล่าวชมเชยและพูดว่ารู้สึกว่ นักเรียนของครูมีความตั้งใจในการเรียนดีขึ้น นักเรียนตอบว่า คุณยายจำปี สอนไว้ว่าให้เรามีความขยันอดทน คนในอดีตมีชีวิตที่ลำบากกว่าปัจจุบันนี้มาก นิด ๆ หน่อย ๆ เราต้องรู้จักอดทน

4. ขั้นประเมินผล Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด การเขียน มีผลการประเมิน ดังตารางที่ 20

ตารางที่ 20 ผลการประเมินพฤติกรรมกรเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	5	27.77	7	38.88	6	33.33	0	0
การเขียน	6	33.33	5	27.77	6	33.33	1	5.55

จากตารางที่ 20 ผลการประเมินพฤติกรรมกรเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดีมาก จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 33.33 ระดับปานกลาง จำนวน 6 คน ร้อยละ 38.88 ความสามารถในการเขียน พบว่า นักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 ระดับดี จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับปานกลาง จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55

สะท้อนผลการเรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ผู้ช่วยวิจัย ได้มีข้อสังเกตว่า การนำ Chant มาใช้ในการจัดกิจกรรม ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เร็วขึ้นสังเกตได้จากการที่นักเรียนถามว่าเราเอาคำอื่นมาแทนที่ได้ไหม และพบว่าเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนเป็นสำคัญ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง How to play Ree Ree Khao Sarn มีจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนสามารถค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการพูด สามารถพูดตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังได้ และสามารถเขียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

กิจกรรมการนำแผนภูมิเพลงรีรีข้าวสารที่เป็นภาษาอังกฤษติดบนกระดานแล้ว ผู้วิจัยร้องเพลง 1 เที้ยว นักเรียนฟังแล้วร้องเพลงเที้ยวที่ 2 พบว่านักเรียนทุกคนร้องเพลงพร้อมกันทันที เมื่อร้องจบมีนักเรียนถามว่า เพลงรีรีข้าวสารภาษาอังกฤษหรือคะ และนักเรียนส่วนใหญ่แสดงอาการพอใจที่ได้เห็นเพลงรีรีข้าวสารภาษาไทยมาสอดคล้องกับเนื้อเพลงภาษาอังกฤษและบอกว่าอยากจะทำเล่นรีรีข้าวสารเป็นภาษาอังกฤษ

2. ขั้นสอน

2.1 ขั้นนำเสนอ (Presentation)

ในขั้นนี้มีการแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 6 คน มีกิจกรรมให้นักเรียนค้นคว้าการออกเสียงและความหมายของคำศัพท์ จำนวน 10 คำ ในใบงานที่ 5 โดยผู้วิจัยแจก Dictionary ให้กลุ่มละ 2 เล่ม นักเรียนส่วนใหญ่ช่วยกันปฏิบัติกิจกรรมเป็นอย่างดี แต่มีนักเรียน 5-6 คนที่นั่งเฉย ๆ และบางคนหยอกล้อกัน เมื่อผู้วิจัยถาม นักเรียนตอบว่าเขาไม่ให้ผมทำให้นั่งเฉย ๆ ผู้วิจัยจึงบอกให้สมาชิกของแต่ละกลุ่มทราบบว่าในการทำกิจกรรมกลุ่มนักเรียนทุกคนต้องมีหน้าที่และร่วมมือกัน หัวหน้าที่้องพูดขึ้นมา ลุงบันลือ สอนพวกเราให้รักกัน ช่วยเหลือกันและรู้จักกับคำว่าให้และขอบคุณ ผู้วิจัยกล่าวชมเชยหัวหน้าที่ให้และให้นักเรียนถือเป็นแนวปฏิบัติ พบว่า นักเรียนรับฟังและจะนำไปปฏิบัติ จากการตรวจใบงานที่ 5 พบว่า นักเรียนทุกกลุ่มบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง แต่การเขียนการออกเสียงคำ พบว่านักเรียนเขียนไม่ถูก อาจจะเป็นเพราะเป็นการเขียนครั้งแรกของนักเรียน

2.2 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

จากการฟังเนื้อหากการเล่นรีรีข้าวสาร 2 เที้ยว แล้วให้แต่ละกลุ่มนำคำที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่างจำนวน 10 คำ พบว่า ทุกกลุ่มสามารถทำได้ถูกต้องทุกข้อ แต่จากการให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงตามผู้วิจัยพบว่า นักเรียนชายจำนวน 4 คนไม่ตั้งใจอ่าน เป็นเพราะว่าเนื้อหายาวเกินไป

2.3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ช่วยกันทำกิจกรรมในใบงานที่ 7 ซึ่งเป็นการตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน จำนวน 5 ข้อ พบว่า นักเรียนทุกกลุ่มจะตอบคำถามแบบเป็นคำสั้น ๆ ไม่ได้ตอบในรูปของประโยค

3. ขั้นสรุป (Wrap up)

นักเรียนร่วมกันเล่นรีรีข้าวสาร พร้อมกับร้องเพลง Ree Ree For Rice และ Ree Ree Khao Sam อย่างสนุกสนาน

4. ขั้นประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด การเขียน มีผลการประเมิน ดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 ผลการประเมินพฤติกรรมกำรเรียนรู้แผนกำรจัดกำรเรียนรู้ที่ 8

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	6	33.33	7	38.88	4	22.22	1	5.55
การเขียน	6	33.33	7	38.88	4	22.22	1	5.55

จากตารางที่ 21 ผลการประเมินพฤติกรรมกำรเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดีมาก จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับปานกลาง จำนวน 4 คน ร้อยละ 22.22 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55 ความสามารถในการเขียน พบว่า นักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับปานกลาง จำนวน 4 คน ร้อยละ 22.22 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55

สะท้อนผลการเรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมกำรเรียนรู้ในแผนกำรจัดกำรเรียนรู้ที่ 8 ผู้ช่วยวิจัยได้มีข้อสังเกตว่า การทำกิจกรรมกำรละเล่นพื้นบ้านรีรีข้าวสารมาใช้ในการจัดกิจกรรมกำรเรียนกำรสอนภาษาอังกฤษ พบว่า เป็นกิจกรรมที่ดีนักเรียนสามารถเรียนปนเล่น ซึ่งทำให้เขามีความสุข สนุกสนาน มีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษและนักเรียนมีความเชื่อในคำสั่งสอนของครูภูมิปัญญา แต่ปัญหาที่พบคือ เนื้อหาของการเล่นรีรีข้าวสารยาวเกินไปไม่เหมาะสม กับเวลาและจะทำให้ให้นักเรียนเบื่อ ควรปรับวิธีการนำเสนอเนื้อหาใหม่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง We are playing Ree Ree Khao Sam มีจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ให้นักเรียนพูดและเขียนเกี่ยวกับการเล่นวีรวีข้าวสารได้ และนักเรียนร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรมพื้นบ้านได้

1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แต่ละกลุ่มเล่นการละเล่นพื้นบ้านวีรวีข้าวสาร พบว่านักเรียนเล่นอย่างมีความสุขสนุกสนาน นักเรียนสามารถร้องเพลง Ree Ree Khao Sam และ Ree Ree For Rice

2. ช้่นสอน

2.1 ช้่นนำเสนอ (Presentation)

ในชั้นนี้มีการแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กำหนดให้เป็น A,B,C,D, และ E นักเรียนกลุ่ม A ให้อ่านเนื้อหา ชุดที่ 1 กลุ่ม B ให้อ่านเนื้อหาชุดที่ 2 กลุ่ม C ให้อ่านเนื้อหาชุดที่ 3 กลุ่ม D ให้อ่านเนื้อหาชุดที่ 4 และกลุ่ม E ให้อ่านเนื้อหาชุดที่ 5

เนื้อหาชุดที่ 1: There are about 8 players to play this game. Two players must raise their hands and join together like the arc door.

เนื้อหาชุดที่ 2: The other players line up one behind another and hold the front one's waist.

เนื้อหาชุดที่ 3: While they are walking through the arc door, they sing "Ree Ree Khao sarn" song.

เนื้อหาชุดที่ 4: When the song finished, the arc door will pull down their arms to lock the player who is walking in the hole.

เนื้อหาชุดที่ 5: The losing player must act as the arc door together.

2.2 ช้่นฝึก (Practice)

นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกทักษะการเขียน โดยการเรียงลำดับการเล่นวีรวีข้าวสาร จากนั้นเขียนประโยคบรรยายภาพในใบงานที่ 8 พบว่า นักเรียนพยายามฝึกเขียนโดยดูประโยคจากใบความรู้ และนักเรียนฝึกปฏิบัติการเขียนเรื่อง Ree Ree Khao Sam ในใบงานที่ 9 พร้อมทั้งระบายสี พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความสุขในการทำกิจกรรมนี้

2.3 ช้่นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

นักเรียนแต่ละคนจากกลุ่ม A,B,C,D, และ E ให้แยกออกมาเขียนเรียงกันตามลำดับอักษรแล้วมารวมกันใหม่ จะได้นักเรียนที่อ่านเนื้อหาชุดที่ 1,2,3,4, และ 5 แต่ละคนจะรับผิดชอบอ่านเนื้อหาที่ตนได้ฝึกมาเรียงตามเนื้อหา ที่แต่ละกลุ่มพบว่านักเรียนส่วนใหญ่อ่านตะกุกตะกัก และขอ

ไปฝึกอ่านที่บ้านแล้วนำเสนอในชั่วโมงซ่อมเสริม พบว่า นักเรียนแต่ละกลุ่มมีความรับผิดชอบและสามารถอ่านเนื้อหาส่วนที่ตนเองรับผิดชอบได้ มีนักเรียน 2 คนที่พูดตะกุกตะกักไม่เป็นประโยค แต่นักเรียนมีความตั้งใจที่จะอ่านได้เดินมาถามผู้วิจัยว่าคำนี้อ่านว่าอย่างไร แสดงให้เห็นถึงความพยายามและตั้งใจ

3. ขั้นสรุป (Wrap up)

นักเรียนร่วมกันสรุปว่า การเล่นเกมพื้นบ้านวีรชีวีข่าวสารมีประโยชน์อย่างไร นักเรียนตอบว่า 1. สนุกสนาน 2. ได้ออกกำลังกาย 3. ความสามัคคี 4. อนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

4. ขั้นประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด การเขียน มีผลการประเมิน ดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 ผลการประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	6	33.33	5	27.77	6	33.33	1	5.55
การเขียน	6	33.33	5	27.77	6	33.33	1	5.55

จากตารางที่ 22 ผลการประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดีมาก จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 ระดับดี จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับปานกลาง จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55 ความสามารถในการเขียน พบว่า นักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 ระดับดี จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับปานกลาง จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55

สะท้อนผลการเรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ผู้ช่วยวิจัยได้มีข้อสังเกตว่า นักเรียนอ่อนจะเขียนประโยคไม่ค่อยถูกและไม่เป็นระเบียบสวยงาม ควรฝึกทักษะการเขียนเพิ่ม การจัดกิจกรรมพบว่านักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมและกล้าแสดงความคิดเห็น การควบคุมชั้นเรียนทำได้ดี สังเกตได้จากนักเรียนทุกคนสนใจฝึกกิจกรรมและนำเสนออย่างตั้งใจ

ผลการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 3

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7-9 แล้วทำการทดสอบย่อยท้ายวงรอบ สรุปผลดังนี้

ตารางที่ 23 ผลการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 3

สมรรถนะ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
การพูด	20	14.55	72.75	2.17
การเขียน	20	14.00	70.00	2.16

จากตารางที่ 23 พบว่า นักเรียนมีคะแนนการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 3 คะแนนการพูดเฉลี่ยเท่ากับ 14.55 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 72.75 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.17 คะแนนการเขียนเฉลี่ยเท่ากับ 14.00 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 70.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.16

ขั้นสะท้อนผล

สะท้อนผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ วงรอบที่ 3 พบว่า การนำการละเล่นพื้นบ้านรีรีข้าวสารมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความสนใจ สนุกสนาน นักเรียนได้ฝึกการสื่อสาร โดยใช้บทบาทสมมติ ทำให้นักเรียนมีความมั่นใจ กล้าแสดงออก และเป็นบรรยากาศแห่งการเรียนรู้

ข้อมูลที่ได้จากบันทึกผลการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่า นักเรียนชอบและมีความสุขกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ มีทั้งใบความรู้ ใบงานและได้เล่น ทำให้ไม่เบื่อ ต้องการให้ครูจัดกิจกรรมแบบนี้อีก

แบบบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน

ชื่อ ต.ภ. สิริภณู ศิริเมธ เลขที่ 10 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ครั้งที่ 3 วันที่ 21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2554

ชื่อครูผู้สอน นางศิริพันธ์ วิทิตอรณัย

คำชี้แจง นักเรียนแสดงความรู้สึกรับของตนเองที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยการละเล่นพื้นบ้าน ว่ามีความประทับใจ หรือมีความคิดเห็นอย่างไรรวมทั้งความรู้สึกที่มีต่อเพื่อน และครูผู้สอน

จากทฤษฎีการเรียนรู้ ตามทฤษฎีของ เดวิด อี. ทัวซิว
 วิชาภาษาไทยของโรงเรียนราชประชานุเคราะห์เป็นวิชาที่
 ฝึกทักษะ การฟัง การพูด และการเขียน
 การอ่าน การเขียน การฟัง การพูด และการเขียน
 การอ่าน การเขียน การฟัง การพูด และการเขียน
 การอ่าน การเขียน การฟัง การพูด และการเขียน
 การอ่าน การเขียน การฟัง การพูด และการเขียน

ลงชื่อ... อ. ก. น. ศรีบุญมา ... ศรี: ม. ล. ... ผู้บันทึก

ขั้นสรุป

จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในฐานการเรียนรู้ที่ 3 ผู้วิจัยได้พบปัญหา อุปสรรคและเสนอแนะแนวทางแก้ไขดังนี้

ตารางที่ 24 สภาพปัญหา อุปสรรคและแนวทางแก้ไข ที่เกิดขึ้นในฐานการเรียนรู้ที่ 3

กิจกรรมการเรียนรู้	สภาพปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข
1. ชำนาญเข้าสู่บทเรียน 1. Chant : Ree Ree for rice 2. เพลง Ree Ree Khao Sarn	1. นักเรียนเก่งพูดได้คล่องแคล่ว ทำให้กลุ่มอื่นพูดไม่ทัน 2. นักเรียนบางคนจดจำคำศัพท์ บางคำไม่ได้	1. ให้กำลังใจและให้รอเพื่อนคนที่พูดไม่ทัน 2. เน้นย้ำคำศัพท์ที่นักเรียนยังพูดไม่ได้
2. ชำนาญสอน 2.1 ชำนาญเสนอ 2.1.1 นำเสนอการพูดด้วยการใช้บัตรคำศัพท์ บัตรรูปภาพและแสดงท่าทางประกอบ	1. เนื้อหายากเกินไป ทำให้ นักเรียนจดจำคำศัพท์ ประโยคไม่ได้ 2. ใช้เวลาในการนำเสนอานเกินไป	1. แบ่งเนื้อหาเป็นช่วง ๆ ให้สั้น กระชับกว่าเดิม 2. ใช้คำศัพท์ที่ง่าย ๆ โกลั ตัวและใช้ท่าทางประกอบ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจเร็วขึ้น

กิจกรรมการเรียนรู้	สภาพปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข
2.1.2 นักเรียนฟังคำศัพท์ ประโยคแล้วพูดออกเสียงตาม		3. ใช้กิจกรรมที่ไม่ซ้ำเดิม เพื่อเร้าความสนใจของ นักเรียน
2.2 ชั้นฝึก 2.2.1 นักเรียนฝึก แสดง บทบาทสมมติตามกิจกรรม การละเล่นพื้นบ้านวีรวีชาวัสสาร	1. นักเรียนจดจำบทพูดไม่ได้ 2. ในขณะที่แสดงบทบาท สมมตินักเรียนบางคนมีหยอกล้อ	1. ให้นักเรียนดูบทพูดได้ เป็นครั้งคราว 2. ให้คำแนะนำตักเตือน
2.3 ชั้นการใช้ภาษาเพื่อการ สื่อสาร 2.3.1 แสดงบทบาทสมมติ ตามกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านวี รวีชาวัสสาร	1. นักเรียนจดจำบทพูดไม่ได้ 2. ในขณะที่แสดงบทบาท สมมตินักเรียนบางคนหยอกล้อ กัน	1. ให้นักเรียนดูบทพูดได้ เป็นครั้งคราว 2. ให้นักเรียนไปฝึกซ้อม ใหม่ 3. ให้คำแนะนำตักเตือน
3. ชั้นสรุป 3.1 นักเรียนร่วมกันสรุปถึง คำศัพท์ ประโยค ลำดับขั้นตอน ในกิจกรรม	1. นักเรียนยังสรุปบทเรียนด้วย ตนเองไม่ได้	1. ให้นักเรียนดูเนื้อหาเพื่อ ทบทวนและสรุป 2. ใช้คำชี้แนะแนวทาง และ กระตุ้นนักเรียน
4. ชั้นประเมินผล 4.1 ปฏิบัติในใบงาน 4.2 บันทึกผลการเรียนรู้ 4.3 สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	1. บางคนจดจำคำศัพท์ ประโยคไม่ได้ 2. เวลาไม่เพียงพอ	1. ฝึกย้ำคำศัพท์ และ ประโยค 2. ให้นักเรียนเก่งช่วยเหลือ เพื่อน 3. ให้เรียนในช่วงโมงซ่อม เสริมและกลับไปทำที่บ้าน

สรุปผลการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้านในฐานะการเรียนรู้ที่ 3 ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 - 9 เป็นการฝึกสมรรถนะการพูดและเขียนประโยคโดยใช้บทบาทสมมติ นักเรียนส่วนใหญ่พูดได้คล่องขึ้นกว่าเดิม

ส่วนที่พูดไม่ได้อนุญาตให้ดูเนื้อหาได้เป็นครั้งคราว นักเรียนตั้งใจ สนุกสนานและมีความเชื่อมั่นในตนเอง

วงรอบที่ 4 เรื่องปริศนาคำทาย

ชั้นวางแผน

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน เรื่อง ปริศนาคำทาย (Riddles) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ฝึกทักษะการพูด และเขียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 – 11 เวลา 3 ชั่วโมง ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง What am I?

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง What is it?

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง Who am I?

ชั้นปฏิบัติการและสังเกตการ

ปฏิบัติการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง What am I? มีจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนสามารถพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง และสามารถเขียนประโยคเกี่ยวกับเรื่องที่กำหนดให้ได้ถูกต้องมีขั้นตอนและผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ผู้วิจัยทบทวนการละเล่นพื้นบ้านปริศนาคำทาย ที่ได้เรียนรู้จากกรณีปัญหาท้องถิ่น ที่ได้ปรับให้มีความเหมาะสมกับนักเรียน ซึ่งเป็นปริศนาคำทายเกี่ยวกับสัตว์ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 10 คนเปลี่ยนกันถามและตอบพบว่า นักเรียนทุกคนร่วมมือกันอย่างสนุกสนาน จากการตอบคำถามของนักเรียนผู้วิจัยจะยกบัตรภาพขึ้นประกอบและให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรียกชื่อสัตว์เหล่านั้น พบว่า นักเรียนจำคำว่า turtle ไม่ได้ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนออกเสียงตาม จากนั้นทบทวนการเรียกชื่อสัตว์ทั้ง 10 ชนิด นักเรียนทุกคนตั้งใจและสนใจ

2. ชั้นสอน

2.1 ชี้นำเสนอเนื้อหา (Presentation)

ผู้วิจัยนำเสนอเนื้อหาโดยการใช้เพลง Twinkle my friend dear และทดสอบความเข้าใจของนักเรียนเนื้อหาของเพลงกล่าวถึงอะไร นักเรียนตอบว่าสัตว์ชนิดหนึ่ง แล้วร่วมกันคิดว่าเป็นสัตว์อะไร นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลายและถามผู้วิจัยว่า Sharp nose แปลว่าอะไรผู้วิจัยตอบว่า จมูกแหลมคม นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า สุนัขบ้านเราจมูกไม่แหลมคม แล้วสรุปว่าเป็นสุนัขจิ้งจอก แสดงถึงการรู้จักคิดวิเคราะห์ของนักเรียนด้วย ผู้วิจัยใช้บัตรคำศัพท์นำเสนอ นักเรียนจำนวน 10 คำ นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตามอย่างตั้งใจ มีนักเรียนบางคนออกเสียงคำศัพท์ไม่ถูกต้อง ได้แก่ climb และ nest ผู้วิจัยได้ย้่าให้นักเรียนออกเสียงจนถูกต้องแล้วอธิบายความหมาย

พร้อมแสดงท่าทางประกอบ นักเรียนชายบางคนบอกว่าจะเป็นต้นไม้ให้ดู แต่ถูกห้ามไว้ก่อนและจากการใช้แถบประโยคปริศนาคำทาย จำนวน 10 คำถาม ให้นักเรียนฟังฝึกออกเสียงตาม แล้วตอบคำถามว่า Who am I? นักเรียนแข่งกันตอบมีถูกบ้างและผิดบ้าง จนทำให้ห้องเรียนวุ่นวาย เสียงดัง จึงได้มีการตกลงกันว่าให้ยกมือก่อนตอบ ใครยกมือก่อนให้ตอบก่อน นักเรียนปฏิบัติตามด้วยดี จากการพูดประโยคปริศนาคำทายของนักเรียน พบว่านักเรียนส่วนมากออกเสียงได้ถูกต้องและจากการทำบัตรภาพมาจับคู่ปริศนาคำทาย นักเรียนช่วยกันทำได้ถูกต้องทั้ง 10 คำทาย

2.2 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

นักเรียนฝึกการเล่นเกมปริศนาคำทายในใบงานที่ 1 โดยการจับคู่บัตรภาพสัตว์ที่มีความหมายตรงกับปริศนาคำทาย แล้วตรวจพร้อมกัน พบว่า นักเรียนสามารถทำได้ถูกต้อง จากการให้นักเรียนแต่ละคู่ทำกิจกรรมในใบงานที่ 2 โดยนักเรียนแต่ละคู่แบ่งปริศนาคำทายคนละ 5 คำทาย แล้วฝึกถาม-ตอบ พบว่า นักเรียนที่เรียนเก่งจะเลือกจับคู่เฉพาะนักเรียนเก่ง ส่วนนักเรียนที่เรียนอ่อนจะไม่มีใครอยากจับคู่ด้วยจึงจับคู่กันเอง ผู้วิจัยจึงให้จับคู่ใหม่ จากการสังเกตพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่กระตือรือร้นในการฝึก บางคนเดินมาถามคำที่อ่านไม่อ่าน

2.3 ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

นักเรียนแต่ละคู่ปฏิบัติคำถาม-ตอบปริศนาคำทาย พบว่า นักเรียนส่วนมากพูดตะกุกตะกัก ไม่สามารถทำได้ครบคนละ 5 คำทาย และเวลาไม่พอ ผู้วิจัยจึงได้ให้นักเรียนทำใบงานที่ 2 ใบงานที่ 3 และใบงานที่ 4 มาเรียนในช่วงชั่วโมงเสริม

3. ขั้นสรุป (Wrap up)

นักเรียนช่วยกันสรุปว่า สัตว์แต่ละชนิดมีลักษณะแตกต่างกันบางชนิดมีขา 2 ขา บินได้ วางไข่ได้ สัตว์บางชนิดมี 4 ขา และบางชนิดชอบปีนป่าย

4. การประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด การเขียน มีผลการประเมิน ดังตารางที่ 25

ตารางที่ 25 ผลการประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	3	16.66	8	44.44	5	27.77	2	11.11
การเขียน	3	16.66	7	38.88	6	33.33	2	11.11

จากตารางที่ 25 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดีมาก จำนวน 3 คน ร้อยละ 16.66 ระดับดี จำนวน 8 คน ร้อยละ 44.44 ระดับปานกลาง จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 และระดับปรับปรุง จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.11 ความสามารถในการเขียน พบว่า นักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 3 คน ร้อยละ 16.66 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.88 ระดับปานกลาง จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 และระดับปรับปรุง จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.11

การสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้ช่วยวิจัยหลังการเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ได้ข้อสังเกต คือ ในการฝึกพูดประโยคปริศนาคำทายนักเรียนส่วนมากจะพูดประโยคคำถามไม่ค่อยได้ บางคนพูดได้แค่ประโยคเดียว อาจเนื่องมาจากเนื้อหาออกไปและเวลาที่ใช้ฝึกมีน้อย ผู้วิจัยควรให้เวลาในการฝึกกิจกรรมมากกว่านี้และควรหาวิธีการนำคำสำคัญของแต่ละปริศนาคำทายมาช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เร็วขึ้น ในด้านวินัยของนักเรียนควรวางระเบียบกติกามาเพื่อไม่ให้วุ่นวายและส่งเสริมรบกวนห้องเรียนอื่น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง What is it? มีจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่กำหนดให้ถูกต้องและสามารถเขียนประโยคเกี่ยวกับเรื่องที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง มีขั้นตอนและผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

จากการร้องเพลง Twinkle my friend dear. และแสดงท่าทางประกอบ พบว่า นักเรียนส่วนมากร่วมกันร้องเพลงและแสดงท่าทางประกอบอย่างมีความสุข แต่มีนักเรียนชาย 2 คน ที่ร้องเพลงไม่ได้ แต่แสดงท่าทางประกอบได้ดี ผู้วิจัยให้นักเรียนร้องอีก 2 เที้ยว และให้ทั้ง 2 คน ผีกร้องไปด้วย

2. ชี้นสอน

2.1 ชี้นำเสนอเนื้อหา (Presentation)

มีการทบทวนปริศนาคำทายเกี่ยวกับผลไม้เป็นภาษาไทยโดยแบ่งเป็นฝ่ายนักเรียนหญิงถามนักเรียนชาย 5 คำทาย แล้วเปลี่ยนเป็นนักเรียนชายถาม 5 คำทาย นักเรียนหญิงตอบและในการตอบคำถามมีการชูบัตรภาพขึ้นด้วย ผู้วิจัยนำเสนอการเรียกชื่อคำศัพท์ผลไม้แต่ละชนิดที่เป็นภาษาอังกฤษไปพร้อมกับการชูบัตรภาพแล้วนักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตาม พบว่านักเรียนทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจเป็นอย่างดีและช่วยกันคิดบัตรภาพบนกระดาน ผู้วิจัยใช้บัตรคำจำนวน 10 คำ ซึ่งเป็นคำสำคัญของแต่ละปริศนาคำทาย ได้แก่ mortar, skin, pulp, stem, leaf, fall, sight, appear, bone, tight, loose และ cover เมื่อผู้วิจัยอธิบายความหมายนักเรียนจะพยายามโยงความคิดไปที่ภาพผลไม้บนกระดาน ผู้วิจัยนำเสนอปริศนาคำทายโดยใช้แถบประโยค นักเรียนพูดตามและให้ตัวแทน

นำแถบประโยคปริศนาคำทายไปติดบนกระดานคู่กับบัตรรูปภาพ พบว่า นักเรียนทำได้ถูกต้องและเร็วขึ้น

2.2 ชั้นฝึก (Practice)

นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมในใบงานที่ 5 เสร็จแล้วตรวจสอบความถูกต้องพร้อมกัน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ทำได้ถูกต้องผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยให้นักเรียนจับคู่เดิมแล้วปฏิบัติกิจกรรมในใบงานที่ 6 ซึ่งเป็นการฝึกถามและตอบปริศนาคำทาย นักเรียนแต่ละคู่แบ่งปริศนาคำทายคนละ 5 คำทาย แล้วเลือกเอา 3 คำทายมาถามคู่ของตนเอง พบว่านักเรียนพอใจว่าให้พูดในจำนวนที่น้อยลงและมีความกระตือรือร้น ในการฝึก

2.3 ชั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

หลังจากนักเรียนได้จับคู่ฝึกพูดถาม - ตอบ ปริศนาคำทายอย่างตั้งใจ แล้วนำมาเสนอหน้าชั้น พบว่า นักเรียนจำนวน 3 คู่ที่สามารถพูดคำในแต่ละปริศนาคำทายได้ครบทุกคำ นักเรียนจำนวน 5 คู่พูดปริศนาคำทายแบบตะกุกตะกักมีบางคำขาดหายไป และอีก 2 คู่สามารถพูดปริศนาคำทายได้แค่ 1 คำทายและพูดแบบตะกุกตะกัก ผู้วิจัยให้กำลังใจนักเรียนและนำนักเรียนพูดปริศนาคำทายอีก นักเรียนขอเข้าไปฝึกเป็นการบ้านแล้วจะนำเสนอในชั่วโมงซ่อมเสริม และจากนั้นนักเรียนทำกิจกรรมในใบงานที่ 7 และใบงานที่ 8 ซึ่งเป็นการเขียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเขียน ได้ถูกต้อง

3. ชั้นสรุป (Wrap up)

ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 โดยสุ่มนักเรียนจำนวน 10 คนเป็นคนถามปริศนาคำทายคนละ 1 คำทายแล้วให้เพื่อนทั้งชั้นเป็นผู้ตอบปริศนา พบว่า นักเรียนร่วมมือกันด้วยความตั้งใจ

4. การประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด การเขียนและการทำงานกลุ่ม นักเรียนมีผลการประเมินดัง ตารางที่ 26

ตารางที่ 26 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	3	16.66	9	50.00	4	22.22	2	11.11
การเขียน	4	22.22	6	33.33	6	33.33	2	11.11

จากตารางที่ 26 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ดีมาก จำนวน 3 คน ร้อยละ 16.66 ระดับดี จำนวน 9 คน ร้อยละ 50.00 ระดับปานกลาง จำนวน 4 คน ร้อยละ 22.22 และระดับปรับปรุง จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.11 ความสามารถในการเขียน พบว่า นักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 4 คน ร้อยละ 22.22 ระดับดี จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 ระดับปานกลาง จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 และระดับปรับปรุง จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.11 และผลการประเมินการทำงานกลุ่ม พบว่า นักเรียนสามารถทำได้ในระดับดีมาก จำนวน 10 คน ร้อยละ 55.55 ระดับดี จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 และระดับปานกลาง จำนวน 3 คน ร้อยละ 16.66

การสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้ช่วยวิจัยหลังการเสร็จสิ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ที่ 11 ได้ข้อสังเกตคือ นักเรียนมีความตั้งใจและมีความสุขในการร้องเพลงและแสดงท่าทางประกอบ จากการจับคู่ปฏิบัติกิจกรรมนักเรียนบางคนแสดงอาการอยากจะเปลี่ยนคู่ไปปฏิบัติกับเพื่อนสนิทของตน การพูดของนักเรียนบางคนยังขาดความมั่นใจพูดตะกุกตะกัก แต่ส่วนใหญ่มีพัฒนาการดีขึ้นจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 เรื่อง Who am I? มีจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ นักเรียนสามารถพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่กำหนดให้ถูกต้องและสามารถเขียนประโยคเกี่ยวกับเรื่องที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง มีขั้นตอนและผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

ผู้วิจัยให้นักเรียนร้องเพลง Twinkle my friend dear. พร้อมแสดงท่าทางประกอบ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสุข สนุกสนาน แต่มีนักเรียนชาย 2 คน หยอกล้อกันจึงได้แนะนำให้เกิดการเรียนรู้เร็วขึ้น นักเรียนปฏิบัติตามคำแนะนำ

2. ช้่นสอน

2.1 ช้่นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นปริศนาคำทายเกี่ยวกับอาชีพด้วยภาษาไทย ที่ได้เล่นเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูภูมิปัญญามาแล้ว โดยใช้บัตรภาพอาชีพต่าง ๆ จำนวน 10 บัตรมาประกอบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เร็วขึ้น ผู้วิจัยนำบัตรภาพมาติดบนกระดาน แล้วใช้บัตรคำให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์แล้วติดบัตรคำคู่กับภาพ พบว่า นักเรียนทำได้ถูกต้อง ผู้วิจัยนำบัตรคำศัพท์ที่เป็นคำสำคัญในแต่ละปริศนาคำทายมาออกเสียงคำศัพท์และนักเรียนพูดตามได้แก่ school, hospital, engine, toothache, sickle, saw, fried rice, stage, scissors, restaurant, เมื่อทราบความหมายของคำศัพท์แต่ละคำแล้ว พบว่า นักเรียนพยายามจับคู่กับบัตรภาพที่อยู่บนกระดานแล้ว เมื่อผู้นำแถบประโยคปริศนาคำทาย นักเรียนส่วนใหญ่จะร้องอุทานว่า อ้อ ซึ่งแสดงอาการให้รู้่านักเรียนรู้จัก

คำตอบแล้วก็คืออะไร ส่วนนักเรียนกลุ่มอ่อนประมาณ 4 - 5 คนไม่ได้แสดงออกเหมือนเพื่อนคนอื่นได้แต่มองหน้าเพื่อนที่แย้งกันตอบปริศนาคำทายอย่างสนุกสนานและรวดเร็ว ผู้วิจัยกล่าวชมเชยนักเรียนที่ตอบได้ถูกต้อง และให้กำลังใจนักเรียนกลุ่มอ่อน

2.2 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

นักเรียนฝึกปฏิบัติในใบงานที่ 9 เฉลยและตรวจพร้อมกัน พบว่านักเรียนทำได้ถูกต้องทุกคน จากการปฏิบัติกิจกรรมในใบงานที่ 10 เป็นการฝึกถาม - ตอบปริศนาคำทาย โดยนักเรียนแต่ละคู่แบ่งปริศนาคำทายคนละ 5 คำทายแล้วเลือกเอา 3 คำทายมาถามคู่ของตนเอง พบว่านักเรียน มีความกระตือรือร้นในการฝึกจับคู่ตนเองแล้วฝึกเพื่อจะได้นำเสนอหน้าชั้น ส่วนนักเรียนกลุ่มอ่อน 4 คน มีความพยายามที่จะฝึกพูด โดยเดินไปถามเพื่อนเกี่ยวกับคำที่ตนเองพูดไม่ได้ และมีบางคนเดินมาถามผู้วิจัย แล้วกลับไปหาคู่ของตนเอง เพื่อทำการฝึกปริศนาคำทายต่อ

2.3 ขั้นใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)

นักเรียนส่วนใหญ่สามารถพูดปริศนาคำทายได้คล่องชัดเจนและมั่นใจยิ่งขึ้นแต่นักเรียน 3 คู่ที่พูดตะกุกตะกัก ไม่เป็นประโยค และจะถามผู้วิจัยว่าจะพูดว่าอย่างไรผมจำไม่ได้ ผู้วิจัยคอยแนะนำและให้กำลังใจนักเรียน ปรากฏว่านักเรียนกลุ่มนี้สามารถพูดปริศนาคำทายได้คนละ 2 คำทาย ผู้วิจัยแสดงการชมเชยว่านักเรียนเก่งมากที่มีความพยายามฝึกตนเองแล้วนักเรียนจะประสบความสำเร็จและจากการเขียนในใบงานที่ 11 และ 12 นักเรียนส่วนใหญ่ทำได้ถูกต้อง

3. ขั้นสรุป (Wrap up)

ผู้วิจัยร่วมกับนักเรียนสรุปผลที่ได้จากปริศนาคำทายว่านักเรียนได้รับประโยชน์อะไรบ้าง นักเรียนช่วยกันตอบว่า ได้คำศัพท์ใหม่ ได้ประโยคต่าง ๆ ได้ฝึกการคิดถาม - ตอบและได้ฝึกการแสดงออก

4. การประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งด้านการพูด การเขียนและการทำงานกลุ่ม มีผลการประเมิน ดังตารางที่ 27

ตารางที่ 27 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

เกณฑ์ประเมิน	ดีมาก		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การพูด	5	27.77	7	38.38	5	27.77	1	5.55
การเขียน	5	27.77	6	33.33	5	27.77	2	11.11

จากตารางที่ 27 ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดได้ระดับดี มาก จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับดี จำนวน 7 คน ร้อยละ 38.38 ระดับปานกลางจำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 และระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.55 ความสามารถในการเขียน พบว่า นักเรียนสามารถเขียนได้ระดับดีมาก จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 ระดับดี จำนวน 6 คน ร้อยละ 33.33 ระดับปานกลาง จำนวน 5 คน ร้อยละ 27.77 และระดับปรับปรุง จำนวน 2 คน ร้อยละ 11.11

การสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้ช่วยวิจัยหลังการเสร็จสิ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 ได้ข้อสังเกตคือ ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หลังจากที่มีการ ปรับปรุงบางกิจกรรมเช่น ในขั้นนำเสนอผู้วิจัยได้นำคำสำคัญเกี่ยวกับอาชีพมาช่วยให้นักเรียนเกิด การเรียนรู้ได้เร็วขึ้นทำให้พอเหมาะกับเวลา ด้านนักเรียนพบว่านักเรียนทุกคนมีการปรับปรุง พฤติกรรมของตนเองไปในด้านที่พึงประสงค์

ผลการทดสอบท้ายวงรอบที่ 4

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 – 12 แล้วทำการทดสอบท้ายวงรอบ สรุปผลดังนี้

ตารางที่ 28 ผลการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 4

สมรรถนะ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละของ คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน
การพูด	20	15.44	77.20	2.00
การเขียน	20	15.11	71.95	1.99

จากตารางที่ 28 พบว่า นักเรียนมีคะแนนการทดสอบย่อยท้ายวงรอบที่ 4 คะแนนการพูด เฉลี่ยเท่ากับ 15.44 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 77.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.00 คะแนนการเขียนเฉลี่ยเท่ากับ 15.11 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 71.95 และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 1.99

ขั้นสะท้อนผล

สะท้อนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ วงรอบที่ 4 พบว่า คำถามของปริศนาคำทายมีมากแต่ผู้วิจัยได้ดัดแปลงให้นักเรียนเลือกพูดจำนวน 3 ปริศนาคำ ทายจาก 10 ปริศนาคำทายทำให้นักเรียนมีความมั่นใจว่าจะทำได้ และการนำคำสำคัญมาใช้สามารถ ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น

ข้อมูลที่ได้จากการบันทึกผลการเรียนรู้ของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชอบ และอยากให้ออกกิจกรรมการเรียนการสอนแบบนี้ เนื้อหามากจำไม่ได้ นักเรียน ได้รู้คำศัพท์และ ประโยคใหม่ ๆ นักเรียนมีความสุขในการเรียน

แบบบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน

ชื่อ ๑.๓ อธิศา กุดำสท เลขที่ ๒๒ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
ครั้งที่ 4 วันที่ ๒๙ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖4
ชื่อครูผู้สอน นางศิริพันธ์ วิจิตรรัมย์

คำชี้แจง นักเรียนแสดงความรู้สึกลงตนเองที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการ สื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนด้วยการเล่นเกมที่บ้าน ว่ามีความประทับใจ หรือมีความคิดเห็น อย่างไรรวมทั้งความรู้สึกที่มีต่อเพื่อน และครูผู้สอน

จากที่ได้เขียนบทนำอังกฤษ เรื่อง นิสัยน้ำคำทวย
คนที่ได้ทำทวยทวยกัน ได้ทวยตวยทวย และมีความสุข
คนที่ได้ทวยทวยกัน ได้ทวยทวยทวยทวยทวยทวย
และได้ทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวย
ทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวย
ทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวย
ทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวยทวย

ลงชื่อ ๑.๓ อธิศา กุดำสท ผู้บันทึก

ขั้นสรุป

จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในฐานการเรียนรู้ที่ 4 ผู้วิจัย ได้พบปัญหา อุปสรรคและหาแนวทางแก้ไข ดังรายละเอียดที่แสดงในตารางที่ 29

ตารางที่ 29 สภาพปัญหา อุปสรรคและแนวทางแก้ไข ที่เกิดขึ้นในฐานการเรียนรู้ที่ 4

กิจกรรมการเรียนรู้	สภาพปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข
<p>1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน</p> <p>1.1 เกมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ</p> <p>1.2 การพูดออกเสียงคำศัพท์</p> <p>1.3 การร้องเพลง Twinkle my friend dear และแสดงท่าทางประกอบ</p>	<p>1. นักเรียนแข่งขันกันโดยไม่ทำตามกติกา</p> <p>2. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์บางคำ บางประโยค ไม่ถูกต้อง</p> <p>3. นักเรียนบางคนจำเนื้อร้องไม่ได้</p>	<p>1. แนะนำคำเตือนเกี่ยวกับการรักษามารยาทและกติกา</p> <p>2. เน้นย้ำคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหา</p> <p>3. พูดให้กำลังใจนักเรียนให้มีความกล้าแสดงออก</p>
<p>2. ชี้นสอน</p> <p>2.1 ชี้นำเสนอ</p> <p>2.1.1 การใช้บัตรคำศัพท์ บัตรรูปภาพ และแถบประโยคปริศนาคำทาย</p>	<p>1. นักเรียนพูดประโยคปริศนาคำทายไม่ได้</p> <p>2. นักเรียนบางคนจดจำคำศัพท์ ประโยคไม่ได้</p> <p>3. บัตรรูปภาพมีขนาดเล็ก</p>	<p>1. นำย่อประโยคให้แก่นักเรียน</p> <p>2. ปรับปรุงให้มีขนาดที่เหมาะสมกับห้องเรียนและเนื้อหา</p>
<p>2.2 ชี้นฝึก</p> <p>2.2.1 นักเรียนฝึกพูดและเขียนคำศัพท์และปริศนาคำทายโดยฝึกเป็นคู่และเป็นรายบุคคล</p>	<p>1. นักเรียนเก่งต้องการจับคู่กับคนเก่ง</p> <p>2. นักเรียนอ่อนจะใช้เวลามากในการฝึก</p> <p>3. ปริศนาคำทายมีจำนวนมากเกินไป</p>	<p>1. ให้กำลังใจนักเรียนและเน้นย้ำการออกเสียงคำ</p> <p>2. นำคำสำคัญมาใช้เป็นบัตรคำศัพท์เพื่อให้นักเรียนเข้าใจประโยคได้เร็วขึ้น</p>
<p>2.3 ชี้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร</p> <p>2.3.1 นักเรียนพูดนำเสนอเป็นกลุ่ม</p>	<p>1. นักเรียนบางคนพูดตะกุกตะกัก</p>	<p>1. ให้นักเรียนฝึกซ้ำ</p>

กิจกรรมการเรียนรู้	สภาพปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข
2.3.2 นักเรียนเขียน ประโยคปริศนาคำทาย		2. นักเรียนเก่งช่วย นักเรียนอ่อน
3. ชั้นสรุป 3.1 นักเรียนร่วมกันสรุปถึง คำศัพท์และประโยคปริศนา คำทาย	1. นักเรียนสรุปด้วยตนเอง ไม่ได้	1. ให้นักเรียนดูจาก เอกสารได้ 2. กระตุ้นให้นักเรียน แตกความคิด
4. ชั้นประเมินผล 4.1 ทำกิจกรรมในใบงาน 4.2 สังเกตพฤติกรรมการ เรียนรู้	1. นักเรียนบางคนเขียน ประโยคไม่ถูกต้อง 2. เวลาไม่เพียงพอ	1. นักเรียนแก้ไขให้ ถูกต้อง 2. สอนในชั่วโมงซ่อม เสริม 3. ให้นักเรียนทำเป็น การบ้าน

สรุปผลการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน ในฐานการเรียนรู้ที่ 4 ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 – 12 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่พูดและเขียนประโยคปริศนาคำทายได้ แต่นักเรียนบางส่วนที่เป็นกลุ่มเดิมยังพูดตะกุกตะกักและเขียนไม่ถูกต้อง นักเรียนมีความพยายามฝึกตนเองที่จะพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น

3. สรุปผลการปฏิบัติการเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน

จากการทดสอบเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้านทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 30 ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ฐานที่	ชื่อฐานการเรียนรู้	การพูด		การเขียน		ร้อยละผ่านเกณฑ์ประเมิน
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	
1	หมอลำประยุกต์	8.27	15.55	7.72	13.61	77.77
2	ชาโลกแตก	7.25	15.17	8.44	14.67	68.52
3	วีรชีวีสาร	8.94	14.55	6.88	15.00	65.74
4	ปริศนาคำทาย	9.11	15.44	7.88	15.11	61.11
	เฉลี่ย	8.39	15.18	7.73	14.60	71.29
	ร้อยละ	41.96	75.89	38.66	72.99	71.29

ตารางที่ 30 สรุปผลการประเมินตามสภาพแท้จริงในการสื่อสารของนักเรียน พบว่าความสามารถในการพูดก่อนเรียนจากคะแนนเต็ม 20 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.39 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 41.96 การพูดหลังเรียนคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.18 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 75.89 คะแนนการเขียนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 7.73 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 38.66 และคะแนนการเขียนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 14.60 ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 72.99 ร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ประเมินเท่ากับ 71.29

สรุปผลการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษทั้งด้านการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นทั้ง 4 วงรอบ นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน มีความมั่นใจและกล้าแสดงออก

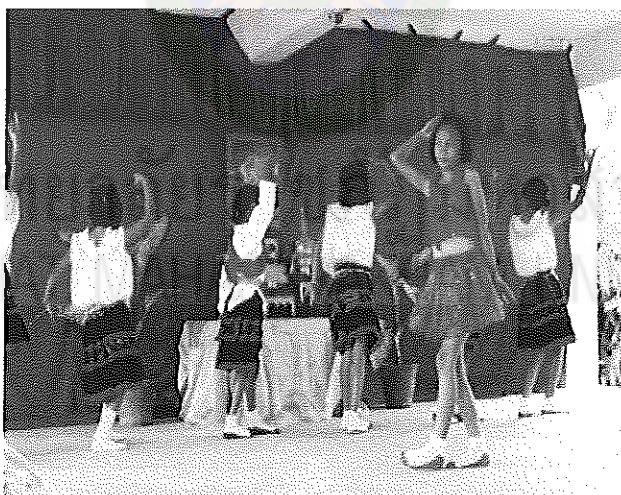
เวทียืนยันข้อมูล

ระยะที่ 3 : ระยะหลังการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Post – Participatory Action Research) จัดเวทียืนยันความน่าเชื่อถือของข้อมูล เพื่อเสนอผลการวิจัยให้ผู้ที่มีส่วนร่วมในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 18 คน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 9 คน ภูมิปัญญาท้องถิ่น จำนวน 4 คน และครูผู้ช่วยวิจัย จำนวน 1 คน ได้รับทราบโดยเปิดการสนทนา จัดนิทรรศการผลงานและการแสดงบนเวทีของนักเรียน เพื่อยืนยันความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล ในวันที่ 11 สิงหาคม 2554 สถานที่คือใต้ถุนอาคาร 3 โรงเรียนบ้านหนองหว้าหนองแคนดอนบก ผลปรากฏว่า ในเวทียืนยันไม่มีข้อขัดแย้งในข้อมูลที่ได้จากการวิจัย ผู้เข้าร่วม

ทุกคนมีความพอใจ ประทับใจในความสามารถของนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาจากการจัดการความรู้ เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน ด้วยการละเล่น พื้นบ้าน ดังภาพประกอบ



ภาพที่ 12 การละเล่นขาโลกแตก



ภาพที่ 13 การละเล่นหมอลำประยุกต์



ภาพที่ 14 การละเล่นปริศนาคำทาย



ภาพที่ 15 การละเล่นวิธีข้ามสาร



ภาพที่ 16 ผู้ปกครองร่วมเวทียืนยันข้อมูล



ภาพที่ 17 ผลงานของนักเรียน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน

ตารางที่ 31 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการละเล่นพื้นบ้าน

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ยของ ผลการประเมิน	ระดับ คุณภาพ
1	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยการละเล่นพื้นบ้านทำให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น	4.55	มากที่สุด
2	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยการละเล่นพื้นบ้านทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้น	4.44	มาก
3	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยการละเล่นพื้นบ้านทำให้นักเรียนมีความสุขมากขึ้น	4.72	มากที่สุด
4	กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านทำให้นักเรียนมีความมั่นใจมากขึ้น	4.38	มาก
5	เนื้อหาในกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านทำให้นักเรียนได้พัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	4.55	มากที่สุด
6	เนื้อหาในกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมีความเหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4.38	มาก

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ยของ ผลการประเมิน	ระดับ คุณภาพ
7	การเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่น ที่บ้าน ทำให้สนุกและไม่เบื่อ	4.50	มาก
8	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้นเมื่อได้เรียน ด้วยกิจกรรมการเล่นที่บ้าน	4.72	มากที่สุด
9	ทักษะการพูดและเขียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นเมื่อเรียน โดยใช้กิจกรรมการเล่นที่บ้าน	4.72	มากที่สุด
10	ต้องการให้นำการเล่นที่บ้านมาใช้ในการเรียน อังกฤษเพิ่มขึ้น	4.77	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.57	มากที่สุด

จากตารางที่ 27 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการนำกิจกรรมกิจกรรมการเล่นที่บ้านมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น รวมทั้งเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาอังกฤษด้วยการเล่นที่บ้านทำให้นักเรียนมีความสุข เชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น ทักษะการพูด การเขียน และการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้นในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด และมีความเห็นว่า บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น เนื้อหาเหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ของนักเรียนและไม่น่าเบื่อ นักเรียนมีความสุขสนุกสนานและมีความมั่นใจในตนเองเพิ่มขึ้น อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ผลการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเล่นที่บ้าน นักเรียนมีความเห็นด้วยในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.57

แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่

จากการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ด้วยการเล่นที่บ้าน ผู้วิจัยได้นำนักเรียนกลุ่มเป้าหมายนำเสนอสมรรถนะการสื่อสารด้วยการเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่ในกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้

วันที่ 25 สิงหาคม 2554 นักเรียนกลุ่มเป้าหมายนำกิจกรรมการเล่นที่บ้านเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการความรู้ (KM) เพื่อติดตามและประเมินผลการบริการวิชาการบริการวิชาการแก่

สังคมบนพื้นฐานเศรษฐกิจพอเพียงสู่การเรียนรู้การสอนและการวิจัย ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏ
มหาสารคาม



ภาพที่ 18 นักเรียนร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

วันที่ 30 สิงหาคม 2554 นักเรียนกลุ่มเป้าหมายนำกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านนำเสนอ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เวทีการจัดนิทรรศการใน โครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5 กลุ่ม สาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และ ภาษาอังกฤษ ของศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาเมือง ที่ โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย พบว่าผู้เข้าร่วม กิจกรรมมีความสนใจและประทับใจ ในความสามารถของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ดังภาพประกอบ

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาพที่ 19 สาธิตการเล่นชาโดกตก



ภาพที่ 20 นักเรียนทุกคนขึ้นเวที



ภาพที่ 21 ให้ข้อมูลกับผู้สนใจ



ภาพที่ 22 นำผลงานแลกเปลี่ยนเรียนรู้