



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมประกอบการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง ABC SONG

วันที่..... เดือน พ.ศ.

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เวลา 2 ชั่วโมง

เวลา.....น.

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้ถูกต้องชัดเจน

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับค่านามจากหนังสือภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่ HEAD, FACE, HAND, LEG, SONG, BODY, ARM, FOOT

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. ฟัง พูด อ่าน และเขียนคำศัพท์ที่เกี่ยวกับค่านามได้
2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับค่านามได้
3. เลือกใช้คำเพื่อสื่อความหมายได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน (Warm – Up)

ครูตั้งคำถามส่วนประกอบของร่างกาย นับจากบนลงล่างเรียกว่าอะไรบ้าง ถ้านักเรียนตอบผิดครูจะนิ่งไม่ตอบให้ทบทวนคำตอบแล้วเพื่อนช่วยแก้ไข

กิจกรรมการนำเสนอ (Presentation)

ครูหยิบบัตรคำศัพท์ HEAD ครูอ่านนำ 2 ครั้ง นักเรียนอ่านตามพร้อมกันทั้งชั้น แล้วแข่งกันอ่านให้ถูกทีละคน แลวไหนอ่านถูกมากกว่าครูจะปรบมือให้ หรือยกหัวแม่มือแสดงว่า Very good

กิจกรรมการฝึก (Practice)

1. ครูสุ่มให้นักเรียนบางคนลุกขึ้นอ่าน เมื่ออ่านได้แล้ว ให้เลือกเพื่อนคนใดคนหนึ่งอ่านต่อไปเรื่อย ๆ

2. ครูทดสอบให้นักเรียนลองสะกดคำศัพท์ HEAD ว่ามีตัวใดบ้าง ถ้านักเรียนสะกดคำถูกต้องครูจะชมเชยด้วยคำว่า Very Good แต่ถ้านักเรียนคนใดสะกดคำผิดครูก็จะอธิบายให้ฟังเป็นภาษาไทยจนเห็นว่าเด็กเข้าใจดีแล้ว ครูก็จะสอนศัพท์คำใหม่ต่อไป ในขณะที่สอนครูก็จะสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนควบคู่กันไปด้วย ถ้าเห็นว่านักเรียนเบื่อไม่สนใจบทเรียนครูก็นำเสนอกิจกรรมใหม่ คือ การเล่นเกมคือเกมอะไรเอ่ย

กิจกรรมหลังการเล่นเกม

ให้นักเรียนอ่านคำศัพท์สะกดคำและบอกความหมายของคำศัพท์

กิจกรรมนำไปใช้ (Production)

1. นักเรียนวาดภาพคำศัพท์ที่ครูกำหนดให้
2. นักเรียนทำข้อทดสอบที่ครูกำหนดให้

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้สอนควรจัดเตรียมอุปกรณ์ให้มีความพร้อมต่อการใช้งานก่อนการสอนทุกครั้ง
2. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามข้อสงสัย

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

เครื่องมือประเมินผล

1. แบบประเมินการทำงานกลุ่ม
2. แบบประเมินผลงาน

เกณฑ์การประเมิน

ประเมินผลงาน ผ่านเกณฑ์อย่างน้อย อยู่ในระดับพอใช้

สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์
2. เกม

บันทึกผลหลังการสอน

ผลการเรียนของนักเรียน

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

ปัญหาและอุปสรรค

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

แนวทางแก้ปัญหา

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

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางมะลิ อัคราทร)

เกมอะไรเอ๋ย


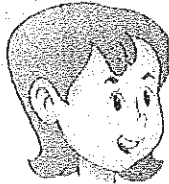

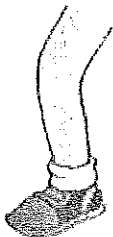
- | | |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| จำนวนผู้เล่น | ประมาณ 10 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม |
| สื่อการเรียน | <ol style="list-style-type: none"> 1. รูปภาพ 2. บัตรอักษร 3. บัตรคำศัพท์ ได้แก่ HEAD, FACE, HAND, LEG, SONG, BODY, ARM, FOOT |
| วิธีเล่น | <ol style="list-style-type: none"> 1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม นั่งหันหน้าเข้าหาครู 2. ครูถามว่า อะไรเอ๋ยอยู่บนสุดของตัวเรา 3. นักเรียนกลุ่มใดตอบเร็วกว่ากลุ่มนั้นชนะ 4. ครูถามอะไรเอ๋ยไปเรื่อย ๆ จนหมดเวลา หรือนานพอสมควรจึงหยุดถาม 5. กลุ่มใดตอบถูกมากกว่ากลุ่มนั้นชนะ |

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
แบบฝึกที่ 1

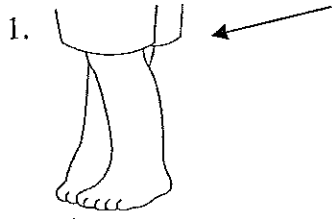
ให้นักเรียนเติมอักษรให้ถูกต้องตามรูปภาพ

1. 	H.....AD
2. ACE
3. 	HA.....D
4. 	LE.....

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

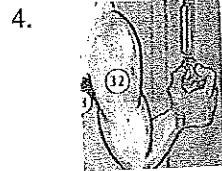
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

คำสั่ง ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว



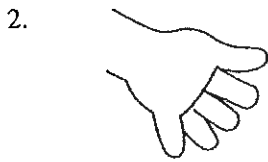
- A. HAND
- C. HEAD

- B. LEG
- D. FACE



- A. ARM
- C. FACE

- B. HAND
- D. BODY



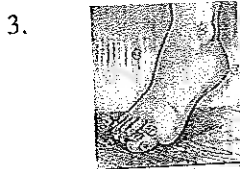
- A. FACE
- C. ARM

- B. HAND
- C. HEAD




- A. FOOT
- C. FACE

- B. BODY
- D. HEAD



- A. FACE
- C. FOOT

- B. HAND
- D. ARM



ภาคผนวก ข

แบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (สำหรับ
ผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านซึ่ง
มี 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	ให้	5	คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้	4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้	3	คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้	2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านสาระสำคัญ					
1.1 สาระสำคัญ.....
1.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน.....
1.3 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย.....
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 วัดและประเมินผลได้.....
2.2 ช้อความชัดเจนเข้าใจง่าย.....
2.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน.....
2.4 สามารถสอนให้บรรลุผลได้.....
3. สาระการเรียนรู้					
3.1 ใจความถูกต้อง.....
3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้.....

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
3.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน.....
3.4 เวลาเรียนเหมาะสมกับเนื้อหา.....
4. มีความชัดเจน ไม่สับสน และน่าสนใจ.....
5. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน					
5.1 เรียงลำดับกิจกรรมได้เหมาะสม.....
5.2 สอดคล้องกับเนื้อหา.....
5.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้.....
5.4 เหมาะสมกับเวลา.....
6. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้					
6.1 สอดคล้องกับเนื้อหา.....
6.2 ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย.....
6.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้.....
6.4 ช่วยประหยัดเวลาในการสอน.....
6.5 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน.....
7. ด้านการวัดและประเมินผล					
7.1 สอดคล้องกับเนื้อหา.....
7.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้.....
7.3 ใช้เครื่องมือวัดผลได้เหมาะสม.....
รวมเฉลี่ย					

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

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

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษามหาสารคาม เขต 1

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ในช่องระดับความเหมาะสม โดยการตรวจสอบและประเมินค่า
เป็น 3 ระดับ คือ มาก ควรปรับปรุง ไม่เหมาะสม

มาก หมายถึง มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถปฏิบัติได้ดี
ควรปรับปรุง หมายถึง มีความรู้ ความเข้าใจน้อย และสามารถปฏิบัติได้น้อย
ไม่เหมาะสม หมายถึง ขาดความรู้ ความเข้าใจและไม่สามารถปฏิบัติได้

ชื่อผู้ประเมิน.....

ชื่อผู้รับการประเมิน.....สอนชั้น.....วิชา.....


วัน เดือน ปี ที่ประเมิน.....

ที่	รายการ	ระดับความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		มาก	ควรปรับปรุง	ไม่เหมาะสม	
1	มีหลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง				
2	รู้และเข้าใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
3	มีเทคนิคการเขียนผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากหน่วยการเรียนรู้				
4	มีเทคนิคการเขียนสาระการเรียนรู้จากผลการเรียนรู้				
5	มีเทคนิคกระบวนการจัดการเรียนรู้				
6	มีเทคนิคแนวทางการประเมินผลและวัด ได้ถูกต้อง				
7	มีเทคนิคการใช้แหล่งเรียนรู้ สื่อ ได้ถูกต้อง				
8	มีหลักการบันทึกผลหลังการใช้แผน ได้ถูกต้อง				
	รวม				
	เฉลี่ย				

หมายเหตุ ผลการประเมินต้องได้ระดับมากตั้งแต่ 7 รายการขึ้นไป จึงจะถือว่าคุณภาพโดยรวม
มากถ้าผลการประเมิน 4-6 รายการ ถือว่าคุณภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง และถ้าผลการ
ประเมิน ต่ำกว่ารายการ ถือว่าคุณภาพอยู่ในระดับไม่เหมาะสม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก ค

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน เวลา 30 นาที

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วกาเครื่องหมาย X
 ลงบนตัวอักษรที่ต้องการในกระดาษคำตอบ

1.



- A. HAND
- C. HEAD

- B. LEG
- D. FACE

2.



- A. FACE
- C. ARM

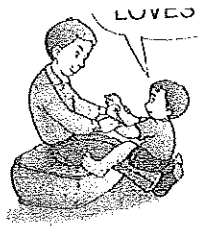
- B. HAND
- C. HEAD

3.



- A. BROTHER
- B. MOTHER
- C. FATHER
- D. MOM

4.



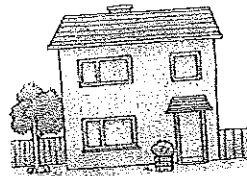
- A. MOTHER
- B. FATHER
- C. SISTER
- D. BROTHER

5.



- A. STUDENT
- B. NOTEBOOK
- C. TEACHER
- D. RULER

6.



- A. SCHOOL
- B. HOSPITAL
- C. HOTEL
- D. HOUSE

7.



- A. FLOWER B. CHAIR
- C. TREE D. ANIMAL

8.



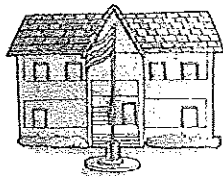
- A. TREE B. FLOWER
- C. ANIMAL D. CHILDREN

9.



- A. HORSE B. CAT
- C. DOG D. ELEPHANT

10.



- A. SCHOOL B. HOUSE
- C. HOSPITAL D. MAP

11.



- A. ONE B. TWO
- C. THREE D. FOUR

12.



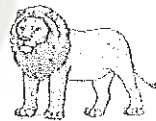
- A. SIX B. SEVEN
- C. EIGHT D. NINE

13.



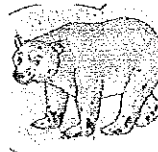
- A. SPOON B. KNIFE
- C. FORK D. PAN

14.

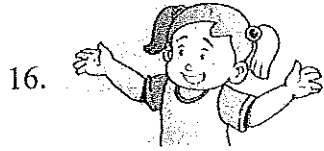


- A. ELEPHANT B. BEAR
- C. LION D. BIRD

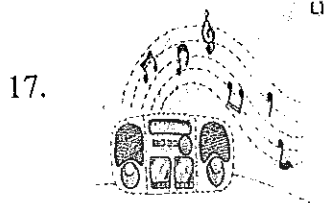
15.



- A BEAR IS
- A. TALL B. SMALL
- C. BIG D. SHORT



- A. STRONG B. HAPPY
- C. WELL D. SICK



- A. SINGING B. GUITAR
- C. PIANO D. MUSIC



- A. DRUM B. SONG
- C. FLUTE D. GUITAR



- A. PENCIL
- B. CHALK
- C. BOOK
- D. BAG



- A. TABLE B. DESK
- C. CHALK D. CHAIR

เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. C |
| 2. C | 12. B |
| 3. B | 13. C |
| 4. B | 14. A |
| 5. C | 15. C |
| 6. D | 16. B |
| 7. A | 17. D |
| 8. C | 18. B |
| 9. D | 19. C |
| 10. A | 20. D |



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก ง

ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางภาคผนวกที่ 1 ผลการหาค่าคุณภาพ ค่า p และค่า B ของแบบทดสอบวัด
 ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	ตอบถูก	ผ่านเกณฑ์ ตอบถูก	ไม่ผ่านเกณฑ์ ตอบถูก	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (B)
1	16	14	2	0.46	0.57
2	14	12	2	0.40	0.47
3	15	13	2	0.43	0.52
4	16	13	3	0.46	0.45
5	14	13	1	0.40	0.58
6	14	11	3	0.40	0.35
7	15	14	1	0.43	0.63
8	10	9	1	0.29	0.38
9	12	10	2	0.34	0.37
10	14	12	2	0.40	0.47
11	15	12	3	0.43	0.40
12	10	10	0	0.29	0.50
13	12	10	2	0.34	0.37
14	16	14	2	0.46	0.57
15	15	12	3	0.43	0.40
16	14	12	2	0.40	0.47
17	15	12	3	0.43	0.40
18	16	13	3	0.46	0.45
19	17	15	2	0.49	0.62
20	17	15	2	0.49	0.62

หมายเหตุ

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ = 0.87

ตารางภาคผนวกที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องความพึงพอใจในการพัฒนา
การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 1

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม คะแนน	ค่า IOC	แปล ผล	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5				
1	+1	0	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	ความ คิดเห็น +1
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	= แน่ใจว่า
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	วัดได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	0 = ไม่
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	แน่ใจว่า วัด
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	-1 = แน่ใจ
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	ว่า วัดไม่ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	ค่า
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	IOC > 0.5
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	ถือว่า ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้	
17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	

ตารางภาคผนวกที่ 3 ผลการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้
ที่คาดหวัง (IOC) การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้
เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม คะแนน	ค่า IOC	แปล ผล	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5				
1	+1	0	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	ความ คิดเห็น +1 =แน่ใจว่า วัดได้ 0 = ไม่ แน่ใจว่า วัด ได้ -1 = แน่ใจ ว่า วัดไม่ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
16	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้	
17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	

ภาคผนวก จ

แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจ

เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบสอบถามความพึงพอใจ

เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1

คำชี้แจง : ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย \checkmark ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด
ข้อละ 1 ระดับเท่านั้น

- ให้ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
ให้ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
ให้ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
ให้ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
ให้ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
1.	การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนชอบภาษาอังกฤษมากขึ้น					
2.	การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมทำให้นักเรียนเข้าใจง่าย					
3.	นักเรียนต้องการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมอีก					
4.	การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมช่วยให้เรียนรู้ได้เร็ว					
5.	การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์					
6.	การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมทำให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือตนเองในการเรียนมากขึ้น					

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
7	การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน					
8	นักเรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนดีขึ้นเมื่อเรียนโดยใช้เกม					
9	การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมทำให้จำได้ง่ายขึ้น					
10	นักเรียนมีความสุขกับการเรียนโดยใช้เกม					



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจ

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1

ข้อมูลเบื้องต้น

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....

สถานที่ให้สัมภาษณ์.....

วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์.....

ชื่อผู้สัมภาษณ์.....

รายการสัมภาษณ์

1. การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนชอบภาษาอังกฤษมากขึ้น

.....
.....

2. การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมทำให้นักเรียนเข้าใจง่าย

.....
.....

3. นักเรียนต้องการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมอีก

.....
.....

4. การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมช่วยให้เรียนรู้ได้เร็ว

.....
.....

5. การเรียนรู้โดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

.....
.....

6. การเรียนรู้โดยใช้เกมทำให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือตนเองในการเรียนมากขึ้น

.....
.....

7. การเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน

.....
.....

8. นักเรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้ง่ายขึ้นเมื่อเรียน โดยใช้เกม

.....
.....

9. คำศัพท์ที่เรียนรู้โดยใช้เกมทำให้จำได้ง่ายขึ้น

.....
.....

10. นักเรียนมีความสุขกับการเรียนโดยใช้เกม

.....
.....



ภาคผนวก ฉ
หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ที่ ศธ

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๑๘ ธันวาคม ๒๕๕๐

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน ดร.เนตรชนก จันทร์สว่าง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือและแบบสอบถามเพื่อการวิจัย 1 ชุด

ด้วย นางมะลิ อັตถากร รหัส G๔๘๒๓๐๔๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ ภาคสมทบ กำลัง
ศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต ๑” บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้
ความสามารถ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาด้านโครงสร้างและเนื้อหาในการ
วิจัยครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่าน
ด้วยดี ขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรรวรณ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๕๓๘



ที่ ศธ

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๑๘ ธันวาคม ๒๕๕๐

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน นางสาวลัดดาพรรณ สุทธิสนธิ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือและแบบสอบถามเพื่อการวิจัย 1 ชุด

ด้วย นางมะลิ อัดถากร รหัส G๔๘๒๓๐๔๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ ภาคสมทบ กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต ๑” บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาด้านการใช้คำศัพท์และแบบฝึกทักษะในการวิจัยครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

—

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพโรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๕๓๘

ที่ ศธ



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๑

๑๘ ธันวาคม ๒๕๕๐

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน นางประภาพร อภิวัดนวรรณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือและแบบสอบถามเพื่อการวิจัย 1 ชุด

ด้วย นางมะลิ อัดถากร รหัส G๔๘๒๓๐๔๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ ภาคสมทบ กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต ๑” บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาด้านโครงสร้างและเนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่าน
ด้วยดี ขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรรรรม)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๕๓๘



ที่ ศธ

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๑๘ ธันวาคม ๒๕๕๐

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน นายนิคม ชมภูหลง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือและแบบสอบถามเพื่อการวิจัย 1 ชุด

ด้วย นางมะลิ อัครถาวร รหัส G๔๘๒๓๐๔๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ ภาคสมทบ กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต ๑” บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาด้านโครงสร้างและเนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่าน
ด้วยดี ขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘



ที่ ศร

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๑๘ ธันวาคม ๒๕๕๐

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน นางจิรพรรณ นาคเข้ม

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือและแบบสอบถามเพื่อการวิจัย 1 ชุด

ด้วย นางมะลิ อัดถากร รหัส G๔๘๒๓๐๔๑๐๓ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ ภาคสมทบ กำลังศึกษาวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต ๑” บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาด้านการใช้ภาษาและแผนการจัดการเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่าน
ด้วยดี ขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๕๓๘