

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Chiang Mai University

**ภาคผนวก**

ภาคผนวก ก  
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. อาจารย์ชูศรี ตันพงศ์ อาจารย์ 3 ระดับ 9 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ  
อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่  
ครูต้นแบบ สำนักคณะกรรมการการศึกษาธิการแห่งชาติ (ส.ก.ศ.)  
สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี
2. อาจารย์สำรวย เทพมังกร อาจารย์ 2 ระดับ 7 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ  
อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่
3. อาจารย์จุฬารัตน์ เดชวงศ์ญา อาจารย์ 2 ระดับ 7 โรงเรียนพุทธนิโสภณ  
อำเภอเมือง จ.เชียงใหม่

## ภาคผนวก ข

แผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษแบบเรียนประถม จำนวน 10 แผน ใช้เวลาทั้งหมด  
43 คาบ คาบละ 20 นาที โดยมีเนื้อหา ดังนี้

แผนการสอนที่ 1 : เรื่องการใช้ This/That is a _____	เวลาที่ใช้ 5 คาบ
แผนการสอนที่ 2 : เรื่องการใช้ It's a _____	เวลาที่ใช้ 3 คาบ
แผนการสอนที่ 3 : เรื่องการใช้ What's this?	เวลาที่ใช้ 5 คาบ
แผนการสอนที่ 4 : เรื่องการใช้ May I go out, please? May I come in, please?	เวลาที่ใช้ 3 คาบ
แผนการสอนที่ 5 : เรื่องการใช้ จำนวนนับ 1-10	เวลาที่ใช้ 4 คาบ
แผนการสอนที่ 6 : Days	เวลาที่ใช้ 3 คาบ
แผนการสอนที่ 7 : Colors	เวลาที่ใช้ 3 คาบ
แผนการสอนที่ 8 : Part of the body	เวลาที่ใช้ 6 คาบ
แผนการสอนที่ 9 : Family	เวลาที่ใช้ 6 คาบ
แผนการสอนที่ 10 : Fruits	เวลาที่ใช้ 5 คาบ
กิจกรรมเสริม	

## แผนการสอนที่ 1

การใช้ This / That is a.....

## จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถใช้ประโยค This is a.....บอกสิ่งที่อยู่ใกล้ และ That is a.....

บอกสิ่งที่อยู่ระยะห่างออกไปได้ถูกต้อง

2. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ cow, chicken, cat, duck ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ cow, chicken, cat, duck ได้อย่างถูกต้อง
4. นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาได้อย่างสนุกสนาน

## เนื้อหา

This / That is a.....

คำศัพท์ : cow, chicken, cat, duck

## จำนวนคาบ

5 คาบ

## กิจกรรม

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูสนทนากับนักเรียนว่าวันนี้ครูมีภาพสัตว์ต่าง ๆ มาให้นักเรียนดูและมีเพลงเพราะ ๆ มาให้นักเรียนฟัง แล้วนำภาพสัตว์มี จิว ลูกไก่ แมว เป็ด มาแนะนำและฝึกให้นักเรียนเรียกชื่อสัตว์เป็นภาษาอังกฤษ

2. ครูเปิดเพลง Old Mac Donald ให้นักเรียนฟัง 2-3 เที่ยว
3. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม โดยใช้เกม Boy-girl
4. สุ่มมติให้แต่ละกลุ่มเป็นกลุ่ม จิว แมว เป็ด ลูกไก่ ตามลำดับ และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเคลื่อนไหวอย่างอิสระในขณะที่ครูเปิดเพลงและเมื่อเพลงถึงชื่อสัตว์ที่เป็นชื่อกลุ่มของตนให้กลุ่มนั้นเลียนเสียงสัตว์ตัวนั้นพร้อมทั้งร้องรับสร้อยเพลงว่า E I E I O ทุกครั้ง
5. ให้นักเรียนเล่น "จับเป็นไม้" (รายละเอียดหลังแผนการสอน)

### ชั้นสอน

1. ครูชูภาพสัตว์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนมาสักครู แล้วให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์จนครบทุกภาพ
2. ครูชูภาพวัว แล้วพูดประโยคที่ว่า This is a cow พูดประโยคซ้ำ ๆ 2-3 รอบ พร้อมทั้งให้นักเรียนออกเสียงตาม ปฏิบัติเช่นเดียวกันนี้จนครบทุกภาพ
3. ให้อาสาสมัครออกมาหน้าชั้นทีละคนให้ชูภาพแล้วพูดเช่นเดียวกันกับที่ครูพูด แล้วให้เพื่อนในห้องพูดตาม
4. ครูติดภาพบนกระดานดำ ถอยห่างออกจากภาพ แล้วชี้ไปที่ภาพทีละภาพพร้อมกับพูดว่า That is a.....ประมาณ 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนพูดตาม
5. ให้อาสาสมัครออกมาหน้าชั้นทีละคน แล้วปฏิบัติเช่นเดียวกับครู พร้อมกับพูดว่า That is a....
6. นักเรียนจับคู่สนทนาพร้อมกับชี้ภาพโดยการฝึกใช้ that is กับ This is
6. ครูสนทนากับนักเรียนถึงการใช้ประโยค That is กับ This is ว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร
7. ให้นักเรียนจับกลุ่มตามเดิมแล้วแจกภาพต่อ (Jigsaw) เป็นภาพสัตว์ให้กลุ่มละ 1 ชุด (ชิ้นส่วนภาพต่อมี 30 ชิ้น) ให้นักเรียนเล่นต่อภาพ
8. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันต่อชิ้นส่วนเหล่านั้นให้ได้ภาพที่สมบูรณ์
9. กลุ่มใดต่อเสร็จแล้ว และเป็นรูปสัตว์อะไรให้ทำท่าทางและเสียงของสัตว์ในภาพ พร้อมทั้งบอกชื่อสัตว์ในภาพพร้อม ๆ กันโดยใช้ประโยค This is a.....กับ That is a.....

### ชั้นสรุป

1. เพื่อทบทวนความรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษและการใช้รูปประโยค This / That is a..... โดยการพูดคำเป็นจังหวะ (รายละเอียดหลังแผนการสอน)

### สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพสัตว์
2. เทปเพลง
3. Jigsaw รูปสัตว์ 4 ชุด
4. เกม Boy-girl
5. การเล่น "ฉันเป็นคนไป"
6. การเล่น "พูดคำเป็นจังหวะ"

### การประเมินผล

1. ความถูกต้องในการออกเสียงคำศัพท์จากการออกมาปฏิบัติหน้าชั้นเรียนและการตอบคำถามครู
2. ความถูกต้องในการใช้ ประโยค This is a..... บอกสิ่งที่อยู่ใกล้การใช้ประโยค That is a.....บอกสิ่งที่อยู่ระยะห่างออกไป จากการออกมาปฏิบัติหน้าชั้นเรียนและการตอบคำถามครู
3. ความถูกต้องในการบอกชื่อคำศัพท์ ตรงกับความหมายจากการออกมาปฏิบัติหน้าชั้นเรียนและการเล่นเกม
4. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม จากการสังเกต

### หมายเหตุ

กิจกรรมที่สะท้อนลักษณะการเรียนรู้ป็นเล่นสำหรับคาบนี้

ขั้นนำ ได้แก่ การแบ่งกลุ่มโดยใช้ เกม เพลง และการออกกำลังกาย (การเคลื่อนไหวอย่างอิสระตามเพลง) และการเล่น "ฉันเป็นคนใบ้" เพื่อทบทวนศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการเล่นมีลักษณะเป็นบทบาทสมมติในการเล่น

ขั้นสอน ได้แก่ การเล่นต่อภาพ การเลียนเสียงสัตว์และการทำท่าทาง

ขั้นสรุป ได้แก่ การเล่นพูดคำเป็นจังหวะ เพื่อทบทวนความรู้ที่ได้เรียนในตอนต้นคาบ และที่ผ่านมา ซึ่งลักษณะการเล่นเป็นการใช้จังหวะและการออกกำลังกาย

รายละเอียดของเกมการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน  
**เกม Boy-Girl**

**จุดประสงค์**

1. เพื่อแบ่งกลุ่มนักเรียน

**กิจกรรม**

1. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม
2. ตกลงกับนักเรียนโดยให้นักเรียนผู้ชายเป็นฝา ส่วนนักเรียนผู้หญิงเป็นหอย
3. ครูเปิดเพลงแล้วให้นักเรียนเดินเคลื่อนไปข้างหน้าด้วยท่าทางอิสระประกอบจังหวะเพลง
4. เมื่อครูปิดเพลงแล้วบอกว่า 2 boys 5 girl หรือเท่าไรก็ตามแต่ให้นักเรียนจับกลุ่มให้ได้ตามที่

ครูบอกแล้วรีบนั่งลง

**การเล่นจับเป็นคนใบ้**

**จุดประสงค์**

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของท่าทางต่าง ๆ เป็นคำศัพท์อังกฤษได้ว่าเป็นอะไร
2. นักเรียนรู้จักสังเกตท่าทางและสามารถระบุความหมายได้ ตลอดจนสามารถทำท่าทางต่าง ๆ ได้แทนคำพูด

**อุปกรณ์**

กระดาษแผ่นเล็ก ๆ เขียนคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เป็นคำสั่ง

**กิจกรรม**

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายนั่งรวมเป็นกลุ่มอยู่คนละมุมของห้องเรียน
2. เริ่มการเล่นโดยครูให้นักเรียนจับฉลากว่าใครจะเริ่มเล่นก่อน ให้ฝ่ายที่ได้เริ่มเล่นก่อนมารับฉลากข้อความที่เป็นคำสั่งของครูอาจจะให้แสดงอะไร

3. เมื่อได้แล้วก็ปรึกษากันในหมู่และจัดส่งตัวแทนออกมาแสดงท่าทางไม้ตามคำสั่ง โดยอีกฝ่ายหนึ่งจะคอยทายว่าท่าทางที่ฝ่ายตรงข้ามแสดงนั้นหมายถึงอะไร ให้บอกเป็นศัพท์ภาษาอังกฤษ ถ้าฝ่ายทายสามารถทายถูกจะได้ 1 คะแนนถ้าทายไม่ถูก ฝ่ายที่แสดงก็จะได้คะแนน 1 คะแนน จากนั้นเปลี่ยนให้ฝ่ายแสดงเป็นผู้ทายบ้าง สลับกันเช่นนี้ ฝ่ายที่ได้คะแนนมากที่สุดก็จะชนะ

### การเล่น "พูดคำเป็นจังหวะ"

#### จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนความรู้คำภาษาอังกฤษและการใช้รูปประโยค
2. เพื่อฝึกความกล้าพูด

#### กิจกรรม

1. นักเรียนนั่งเป็นวงกลมหรือครึ่งวงกลม
2. ครูอธิบายวิธีการเล่น และทำตัวอย่างให้ดู เริ่มด้วยครูเอาฝ่ามือตบโต๊ะ 2 ครั้ง ตบมือ 2 ครั้ง หน้าขา 2 ครั้ง แล้วให้นักเรียนทั้งหมดทำตามจนถึง ตบหน้าขา ครูพูดนำก่อน โดยพูดประโยค This is a... หรือ That is a.....(คำศัพท์ใดก็ได้ไม่จำกัด) แต่มีข้อแม้ว่าถ้าใช้ This is a.....ต้องชี้นิ้วไปไกล ๆ แต่ถ้าใช้ That is a.....ต้องชี้ใกล้ตัว
3. เริ่มต้นการเล่นเช่นเดิม โดยผู้พูดเป็นคนถัดไปตามลำดับโดยจะต้องระวังการตบโต๊ะ ตบมือ ตบหน้าขา และพูดคำที่สำคัญต้องใช้รูปประโยคให้ถูกต้อง
4. ถ้าคนใดทำผิดจังหวะ หรือใช้รูปประโยคผิด ต้องออกจากการเล่นไปจนเหลือแต่น้อยคือผู้ชนะ

แผนการสอนที่ 2  
การใช้ It's a.....

## จุดประสงค์

1. นักเรียนออกเสียงคำว่า pencil, ruler, book, eraser ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนบอกความหมายของคำว่า pencil, ruler, book, eraser ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถพูดประโยค It's a.... (pencil, ruler, book, eraser) ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
5. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียน

## เนื้อหา

คำศัพท์ : pencil, ruler, book, eraser

ประโยค It's a.....

## จำนวนคาบ

3 คาบ

## กิจกรรม

## ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนคำศัพท์เก่า ๆ ที่ได้เรียนมาแล้วโดยให้นักเรียนเล่นเกมทำท่าให้ถูก (รายละเอียดหลังแผนการสอน)

## ขั้นสอน

1. ครูชูไม้บรรทัดจำลอง 1 อัน พร้อมกับพูดว่า It's a ruler 2-3 ครั้ง
2. ให้นักเรียนชูไม้บรรทัดของตนเองแล้วพูดตามครูว่า It's a ruler 2-3 ครั้ง
3. สอนคำศัพท์ pencil, eraser, book โดยวิธีเดียวกัน
4. ครูบอกนักเรียนว่าได้ซ่อนบัตรภาพเป็นรูปคำศัพท์ที่เรียนไปเมื่อสักครูไว้ตามที่ต่าง ๆ ให้นักเรียนช่วยกันหา คนละ 1 บัตรภาพ แล้วนำมาโชว์หน้าชั้น พร้อมทั้งพูดประโยค It's a.....ที่ละคนจนครบทุกคน
5. ให้นักเรียนที่ได้บัตรภาพเหมือนกันเข้าจับกลุ่มกันแล้วนั่งลง

6. ให้แต่ละกลุ่มชูบัตรภาพของตนเองพร้อมกับพูดประโยคพร้อมกันว่า It's a \_\_\_\_\_.
7. ตัวแทนนักเรียนออกมาชี้แต่ละกลุ่มแทนครู

### ขั้นสรุปและประเมินผล

1. ให้นักเรียนเล่น ชูชิบ (รายละเอียดด้านหลังแผน)

### สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ
2. ดินสอ
3. ยางลบ
4. หนังสือ
5. ไม้บรรทัด

### การประเมินผล

1. ความถูกต้องในการออกเสียงคำศัพท์จากการเล่นเกม
2. ความถูกต้องในการบอกสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ประโยค It's a..... จากการออกมาปฏิบัติหน้า

### ขั้นเรียน

3. ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
4. ความสนุกสนานในการเรียนจากการสังเกต

### หมายเหตุ

กิจกรรมที่สะท้อนลักษณะการเรียนรู้ป็นเล่นสำหรับคาบนี้

ขั้นนำ ได้แก่ การเล่นเกม ซึ่งลักษณะการเล่นเป็นการแสดงบทบาทสมมุติ การออกกำลังกายโดย

### การเคลื่อนไหว และเพลง

ขั้นสอน ได้แก่ การเล่นออกกำลังกายจากการเล่นซ่อนหาคำศัพท์

ขั้นสรุป ได้แก่ การเล่นเกมชูชิบโดยการเคลื่อนไหวออกกำลังกายและฝึกสมาธิ

รายละเอียดของเกม การเล่นที่ใช้ในแผนการสอน  
เกมทำทำให้ถูก

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงออกและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
2. ทบทวนความหมายของคำศัพท์

กิจกรรม

1. ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม
2. ครูอธิบายการเล่นว่าครูจะออกเสียงคำแต่ละคำเพียง 1 ครั้ง นักเรียนทุกคนจะทำท่าให้เหมือนกันคำศัพท์ที่ครูออกเสียงโดยเปิดโอกาสให้นักเรียน คิดท่าต่าง ๆ กันเอง เช่น
  - ครูพูด "box" นักเรียนอาจจะห่อตัวลงทำท่าเหมือนอยู่ในกล่อง หรือทำอย่างอื่นก็ได้แล้วแต่ความคิดของแต่ละคน
  - ครูพูด "fish" นักเรียนทำท่าว่ายน้ำ
3. นักเรียนคนใดทำผิดมีการลงโทษให้ทำตามคำสั่งของเพื่อน ๆ

การเล่น ซบซิบ

จุดประสงค์ บอกรายละเอียดคำศัพท์ได้ถูกต้อง

อุปกรณ์ รูปภาพ – ของจริงที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ที่เรียนมา

กิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ให้แต่ละกลุ่มเลือกตัวแทน 1 คน เพื่อเป็นคนที่ต้องจำคำศัพท์ที่เรียนแล้ว
2. ให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึกจะได้ 5 แถว โดยให้ตัวแทนกลุ่มยืนเป็นคนแรกที่หัวแถว
3. ครูวางกล่องซึ่งบรรจุอุปกรณ์เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนแล้วประมาณ 5-7 ชิ้น ซึ่งแต่ละกลุ่มอาจจะแตกต่างกันบ้างหรือเหมือนกันบ้างก็ได้

4. ครูให้สัญญาณนกหวีด ตัวแทนแต่ละกลุ่ม ออกมาดูสิ่งของในกล่องแล้วจำไว้เพื่อไปกระซิบบอกเพื่อน คนถัดไปในแถวและเพื่อคนนั้นก็กระซิบต่อ ๆ กันจนกระทั่งถึงคนสุดท้ายซึ่งจะต้องฟังและมีสิทธิ์ วาดภาพ รูปภาพตามที่ได้ยินจากเพื่อน
5. คนสุดท้ายจะต้องออกมารายงานว่าได้ยินคำศัพท์อะไรบ้างก็คำ ถูกต้องหรือไม่ ครูจะตรวจคำตอบได้จากวัสดุในกล่องและบันทึกคะแนนไว้
6. เริ่มเล่นให้โดยเปลี่ยนตัวแทนกลุ่มคนใหม่ที่จะออกไปดูสิ่งของและสลับกล่องกันในแต่ละกลุ่ม
7. รวมคะแนนของแต่ละกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดคือผู้ชนะ

หมายเหตุ : คนสุดท้ายต้องเตรียมกระดาษ - ดินสอ ไว้เพื่อ วาดภาพ

แผนการสอนที่ 3  
การใช้ What's this?

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียงประโยค What's this? ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถตั้งคำถามโดยใช้ What's this? ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถตอบคำถามโดยใช้ประโยค It's a/an.....ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
5. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน

เนื้อหา

What's this?

It's a / an.....

คำศัพท์ ruler, pencil, eraser, book ได้ถูกต้อง

หมายเหตุ : ครูอาจเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมคำศัพท์ได้ตามความเหมาะสม

จำนวนคาบ

5 คาบ

กิจกรรม

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ทบทวนการใช้ประโยค It's a....โดยนำอุปกรณ์ทั้งบัตรภาพและของจริงที่เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เรียนมา โชว์ให้นักเรียนดูแล้วให้ออกเสียงพร้อมกัน แล้วให้แข่งกันระหว่างแถว
2. ให้นักเรียนวาดภาพตามจินตนาการของคำศัพท์คำใดก็ได้ที่เรียนมาแล้วและระบายสีให้สวยงาม และให้แต่ละคนออกมาแสดงใบ้คำตามรูปภาพที่วาดให้เพื่อนทาย โดยใช้ประโยค It's a.....(ภาพที่นักเรียนวาด)
3. ให้ทุกคนนำภาพของตนเองที่ได้วาดมาให้ครูเพื่อนำไปติดโชว์บอร์ดหน้าห้อง

### ขั้นสอน

1. ครูนำสิ่งของต่าง ๆ เช่นหนังสือ ยางลบ ดินสอ ไม้บรรทัด อย่างละ 5 ชิ้น ใส่ลงกล่องขนาดใหญ่โดยชูลึ่งของให้นักเรียนดูก่อนใส่พร้อมทั้งเรียกชื่อของแต่ละอย่างจนครบทุกชิ้น
2. สุ่มเรียกนักเรียนออกมา 1 คน เอาผ้าผูกตา แล้วให้หยิบสิ่งของในกล่องขึ้นมา 1 ชิ้น
3. ให้นักเรียนที่ถูกปิดตา ชูลึ่งของขึ้นมา ครูชี้สิ่งของที่นักเรียนถืออยู่พร้อมกับพูดประโยค

What is this ?

4. ครูฝึกนักเรียนออกเสียงประโยค What is this ? โดยให้นักเรียนที่ปิดตาชูลองโดยฝึกพูดประโยคคำถามโดยให้นักเรียนที่นั่งอยู่ตอบคำถามเป็นรายบุคคลรายแถวหรือทั้งชั้น
5. ครูนำต้นไม้จำลองซึ่งมีสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ห้อยอยู่ตามส่วนต่าง ๆ ของต้นไม้มาให้นักเรียนดูพร้อมให้นักเรียนออกมาสอยสิ่งของทีละคน
6. เมื่อนักเรียนได้สอยสิ่งของแล้วให้โชว์ให้เพื่อนดูพร้อมทั้งใช้ประโยค What's This ? ถามเพื่อน ๆ ในห้องแล้วให้ทุกคนที่นั่งตอบคำถาม ทำเช่นนี้จนครบทุกคน
7. จับคู่คำถามสิ่งของที่สอยได้กับเพื่อนโดยใช้ประโยคคำถาม What's this ? และ It's a \_\_\_\_\_ . ผลัดกันถามและตอบ

### ขั้นสรุป

1. ครูนำภาพหนังสือที่มีครึ่งเล่ม ดินสอครึ่งแท่งให้นักเรียนพูดทีละสิ่งแล้วถามคำถาม What's this ให้นักเรียนช่วยกันตอบ It's a ..... เมื่อนักเรียนตอบแล้วครูจึงนำชิ้นส่วนอีกครึ่งหนึ่งของภาพมาต่อให้เป็นภาพที่สมบูรณ์จนครบทุกภาพ
2. ให้นักเรียนเล่นเกมต่อภาพ (รายละเอียดหลังแผนการสอน)

### สื่อการเรียนการสอน

- |                            |                |
|----------------------------|----------------|
| 1. ต้นไม้จำลอง             | 6. ภาพต่อ      |
| 2. สิ่งของเกี่ยวกับคำศัพท์ | 7. สี          |
| 3. ผ้าปิดตา                | 8. กระดาษเปล่า |
| 4. กล่อง                   | 9. บัตรภาพ     |
| 5. ไม้สอย                  |                |

### การประเมินผล

1. ความถูกต้องในการออกเสียงประโยค What's this? ในการถามสิ่งที่ไม่รู้จักจากการปฏิบัติกิจกรรม
2. ความถูกต้องในการใช้ It's a..... ในการตอบคำถาม จากการปฏิบัติกิจกรรม
3. การปฏิบัติกิจกรรมในการร่วมกิจกรรมจากการสังเกต

### หมายเหตุ

กิจกรรมที่สะท้อนลักษณะการเรียนรู้ปนเล่นสำหรับคาบนี้

ขั้นนำ ได้แก่ การแข่งขันกันออกเสียงคำศัพท์ และการวาดภาพพระบายสีและการแสดงท่าทางต่าง ๆ ตามรูปภาพที่วาดในการไม้ให้เพื่อนทาย

ขั้นสอน ได้แก่ การทำกิจกรรมโดยมีการเปิดเพลงประกอบการทำกิจกรรม

ขั้นสรุป ได้แก่ การเล่นเกมต่อภาพ

รายละเอียดของการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน  
การเล่นเกมต่อภาพ

จุดประสงค์ เพื่อฝึกถามตอบด้วย what's this และ It's a.....

อุปกรณ์ ชุดต่อภาพของคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนแล้วจำนวน 12 รูป (24 ชิ้น) จำนวน 2 ชุด  
(แต่ละชุดจะใช้คำศัพท์ต่างกัน)

กิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่ม 10 คน โดยเริ่มเล่นเกมทีละกลุ่ม ซึ่งกลุ่มที่เล่นเกมก่อนคือกลุ่มที่ 1 ให้ยืนกลางวงกลมและกลุ่มที่ 2 นั่งล้อมเป็นวงกลมเพื่อดูการเล่น
2. ครูแจกชิ้นส่วนบัตรภาพให้กลุ่มที่ 1 ที่ยืนอยู่กลางวงกลมคนละ 1 ชิ้น ครูเปิดเพลงแล้วให้นักเรียนเดินวนเวียนเพื่อค้นหาคู่ต่อให้เป็นภาพเดียวกัน (ให้เวลาหา 1 นาที)
3. เมื่อเพลงหยุดให้คู่ที่จับกันได้แล้วนั่งลง
4. ครูให้แต่ละคู่ใช้ประโยคถามตอบคือ What's this? และ It's a..... ถ้าคู่ใดใช้คำถามตอบได้และตรงกับภาพจะได้คะแนน 2 คะแนน โดยครูนับบันทึกคะแนนไว้
5. เปลี่ยนกลุ่มอีกกลุ่มหนึ่ง โดยมีขั้นตอนการเล่นเหมือนกัน เพียงใช้บัตรภาพชุดใหม่และปฏิบัติตามข้อ 1-4
6. ครูให้กลุ่มที่ 1-2 เล่นเกมอีกครั้ง แต่เปลี่ยนสลับบัตรภาพจากครั้งที่ 1 โดยนับคะแนนรวมทั้ง 2 ครั้ง กลุ่มที่ได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

## แผนการสอนที่ 4

การใช้ May I go out, please? และ May I come in, please?

## จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียง May I go out, please? และ May I come in, please? ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถพูดขออนุญาตออกจากห้องเรียนโดยใช้ประโยค May I go out, please? ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถพูดขออนุญาตเข้าห้องเรียนโดยใช้ประโยค May I come in, please? ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนใช้ yes ในการตอบอนุญาตได้ถูกต้อง
5. นักเรียนใช้ No ในการตอบปฏิเสธได้ถูกต้อง
6. นักเรียนสนใจในการร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน

## เนื้อหา

การพูดขออนุญาต May I go out, please? และ May I come in, please?

Yes / No

## จำนวนคาบ

3 คาบ

## กิจกรรม

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้นักเรียนเล่น เรียกชื่อเปลี่ยนที่ (รายละเอียดหลังแผนการสอน) เพื่อทบทวนคำศัพท์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนมา

## ขั้นสอน

1. ครูยืนอยู่นอกห้องเรียน พร้อมทั้งยื่นหน้าเข้ามาในห้องพร้อมกับพูดประโยค May I come in, please? ซ้ำหลาย ๆ ครั้ง และพูดภาษาไทยกำกับว่า "ครูเข้าได้ไหมคะ" แล้วพูดต่อเป็นการนำนักเรียน

ในการตอบว่า "Yes" (พยักหน้าประกอบ) และ "No" (ส่ายหน้าประกอบ) เมื่อนักเรียน ตอบ "Yes" ครูกล่าวขอบคุณว่า Thank you" แล้วเดินเข้ามาในห้อง

2. ครูเปิดเทปเพลง May I come in? ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง แล้วให้นักเรียนร้องตาม
3. ครูแสดงท่าทางประกอบเพลง (รายละเอียดในสื่อการสอน) ให้นักเรียนทำตามพร้อมกับให้ฝึกร้องเพลงจนคล่อง
4. ให้นักเรียนออกมาแสดงท่าทางประกอบเพลงหน้าห้องครั้งละ 5 คน ให้เพื่อนที่เหลือช่วยกันร้อง
5. ให้นักเรียนอาสาสมัคร 1 คน ออกไปนอกห้อง พร้อมกับเคาะประตูแล้วร้องเพลงท่อนแรกเพื่อขออนุญาตว่า May I come in? แล้วให้นักเรียนที่อยู่ในห้องร้องท่อนต่อไปเพื่อตอบอนุญาตว่า Yes, you may จนจบเพลง
6. ให้นักเรียนผลัดเปลี่ยนกันออกไปนอกห้องแล้วร้องเพลงท่อนแรกให้เพื่อนที่อยู่ในห้องร้องตอบจนครบทุกคน
7. ใช้หุ่นมือศรรามกับสุวพันธ์แสดงท่าทักทายนักเรียนโดยใช้ทีละตัว จากนั้นใช้หุ่นแต่ละตัวพูดขออนุญาตด้วยประโยค May I go out, please ครูตอบหุ่นว่า Yes, you may หุ่นตอบ Thank you แล้วก็เดินออกจากห้องไปปฏิบัติเช่นนี้จนครบทั้ง 2 ตัว
8. ครูเปิดเทปเพลง May I go out? ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้งพร้อมแสดงท่าทางประกอบ
9. ให้นักเรียนร้องเพลง May I go out? พร้อม ๆ กัน 2-3 ครั้ง พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ (ดูรายละเอียดในสื่อการสอน)
10. แบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ให้ฝ่ายหนึ่งร้องเพลง May I come in? พร้อมทำท่าประกอบและอีกฝ่ายร้องเพลง May I go out? พร้อมทั้งทำท่าประกอบ

### ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนเล่นเกมกินข้าว (รายละเอียดหลังแผนการสอน)

### สื่อการเรียนการสอน

1. เพลง May I Come in? พร้อมท่าทางประกอบ

เพลง May I come in ?

(ทำนอง Are you sleeping?)

May I come in? (ซ้ำ 2 ครั้ง) เดินย่ำเท้าเข้าจังหวะอยู่กับที่

Yes, you may (ซ้ำ 2 ครั้ง) ย่ำเท้าเข้าจังหวะอยู่กับที่ พร้อมทั้งพยักหน้า

You may come in (ซ้ำ 2 ครั้ง) ทำท่าก้มมือ

Yes you may (ซ้ำ 2 ครั้ง) ย่ำเท้าอยู่กับที่เข้าจังหวะพร้อมทั้งพยักหน้า

## 2. เพลง May I go out? พร้อมท่าทางประกอบ

เพลง May I go out?

(ทำนอง Are you sleeping)

May I go out? (ซ้ำ 2 ครั้ง) เดินย่ำเท้าเข้าจังหวะอยู่กับที่

Yes you may (ซ้ำ 2 ครั้ง) ทำท่าผายมืออนุญาต

You may go out (ซ้ำ 2 ครั้ง) ซี่มือออกไปข้างนอก

Yes you may (ซ้ำ 2 ครั้ง) ย่ำเท้าอยู่กับที่เข้าจังหวะพร้อมทั้งพยักหน้า

3. หุ่นมือกระดาษ ธรรม และสุวนันท์
4. การเล่นเกมชื่อ เปลี่ยนที่
5. การเล่นเกมกินข้าว

## การประเมินผล

1. ความถูกต้องในการออกเสียง May I come in, please? จากการปฏิบัติกิจกรรม
2. ความถูกต้องในการออกเสียง May I go out, please? จากการปฏิบัติกิจกรรม
3. ความถูกต้องในการใช้ประโยค Yes, you may เพื่อตอบอนุญาต จากการปฏิบัติกิจกรรม
4. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม จากการสังเกต

## หมายเหตุ

กิจกรรมที่สะท้อนลักษณะการเรียนรู้ปนเล่นสำหรับคานี้

ขั้นนำ ได้แก่ การเล่นเกมชื่อ เปลี่ยนที่

ขั้นสอน ได้แก่ กิจกรรมการร้องเพลงการทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นสรุป ได้แก่ การเล่นเกมกินข้าวเพื่อทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียน

รายละเอียดของเกมการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน  
การเล่น เรียกชื่อ เปลี่ยนที่

จุดประสงค์

เพื่อทบทวนคำศัพท์ต่าง ๆ

อุปกรณ์

1. ฉลากชื่อคำศัพท์ต่าง ๆ
2. กล่องสำหรับใส่ฉลาก

กิจกรรม

1. ให้นักเรียนออกมาจับฉลากที่ครู ที่ละคน
2. เมื่อทุกคนจับฉลากแล้วให้จำคำศัพท์ของตัวเองไว้ แล้วลุกขึ้นบอกคำศัพท์ประจำตัวของตัวเองทีละคน
3. เลือกผู้เล่นออกมาคนหนึ่งให้เป็นผู้ขานคำศัพท์ประจำตัวของผู้เล่นในแถว เช่นเรียก bin book
4. ผู้ถูกเรียกจะต้องวิ่งจับที่กัน แล้วผู้เรียกจะวิ่งไปแย่งที่ของใครก็ได้ระหว่าง 2 คนนั้น
5. ผู้ไม่ได้เข้าที่ก็ทำการเริ่มเกมใหม่ต่อไป

การเล่นเสือกินวัว

จุดประสงค์

ฝึกการฟัง-พูด May I come in, please? และ May I go out, please?

อุปกรณ์

1. หน้าเสื่อสำหรับสวมศีรษะ
2. หน้าวัวสำหรับสวมศีรษะ

**กิจกรรม**

1. เลือกตัวแทนอาสาสมัครออกมา 2 คน เพื่อเป็นเสือ 1 คน เป็นวัว 1 คน โดยให้ตัวแทนสวมหัวเสือ หัววัวไว้
2. ให้นักเรียนที่เหลือยืนจับมือกันไว้ทำเป็นวงกลมใหญ่
3. คนที่เป็นเสือมีหน้าที่วิ่งไล่ กินวัวซึ่งวัวก็มีหน้าที่วิ่งหนีจากใน วงกลม วิ่งออกไปข้างนอกวงกลมได้แต่ทั้งเสือและวัว เมื่อจะเข้าไปภายในวงกลมต้องพูดคำว่า May I come in, please? และเมื่อจะออกจากวงกลมจะต้องพูดคำว่า May I go out, please?
4. คนที่เป็นกรงหรือเป็นรั้วที่ยืนจับมือเป็นวงกลมต้องฟังคำขออนุญาตออกจากเสือและวัว แล้วจึงเปิดทางให้เข้า-ออกจากวงกลมได้สะดวก
5. ถ้าเสือไล่กินวัวได้ก็ให้ปฏิบัติตามข้อ 1-5 ไปเรื่อย ๆ

แผนการสอนที่ 5  
จำนวนนับ 1 – 10

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียงจำนวนนับ 1-10 เป็นภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกจำนวน 1-10 เป็นภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสนใจในการปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน

เนื้อหา

จำนวนนับ 1-10

จำนวนคาบ

คาบ

กิจกรรม

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูเปิดเทปเพลง Ten Little Indian Boys ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง
2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มคิดท่าทางประกอบเพลง Ten Little Indian Boys พร้อมทั้งนำมาแสดงโชว์หน้าห้อง

ขั้นสอน

1. ครูนำลูกโป่งที่เป่าแล้วพร้อมที่ชูลูกโป่ง 1 ลูก พร้อมกับพูดว่า One ชูลูกโป่ง 2 ลูก พร้อมกับพูด Two ชูลูกโป่ง 3 ลูกพร้อมกับพูด three
2. ครูใช้สิ่งของในชั้นเรียน เช่น ปากกา ดินสอ ยางลบ แล้วปฏิบัติดังเช่นข้อ 1.
3. ครูชูลูกโป่งหรือสิ่งของให้นักเรียนดูพร้อมที่พูดบอกจำนวนแล้วให้นักเรียนพูดตาม
4. ครูชูของแล้วให้นักเรียนบอกจำนวนเองพร้อมกันเป็นทั้งชั้น / เป็นแถว / เป็นรายบุคคล
5. ครูพานักเรียนเดินไปที่สนามของโรงเรียน ให้ตั้งแถวเดินเป็นวงกลมแล้วออกท่ากายบริหาร 3 จังหวะตามครูพร้อมกับออกเสียงนับ one—two – three พร้อม ๆ กันไปด้วย

6. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่มโดยให้นักเรียนนับ one – two – three . one - two – three สลับกันไปเรื่อยๆ จนครบทุกคน ให้นักเรียนที่นับ one ทั้งหมดอยู่รวมกันเป็นกลุ่มที่หนึ่ง นักเรียนที่นับ two เป็นกลุ่มที่สองและนับ three เป็นกลุ่มที่สาม
7. แต่ละกลุ่มยื่นเป็นวงกลมให้นักเรียนในกลุ่มผลัดกัน ออกมาแสดงท่ากายบริหาร 3 จังหวะ ที่คิดขึ้นเองให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นทำตามและออกเสียงนับ one – two – three ไปพร้อม ๆ กันด้วย
8. ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม ครูสอนจำนวนนับเพิ่ม 4-6 (Four Five Six) โดยการเพิ่มจำนวน สิ่งของให้นักเรียนดูทีละหนึ่งพร้อมกับออกเสียงการนับจำนวนแล้วให้นักเรียนบอกจำนวนสิ่งของพร น้อมกันทั้งหมด/เป็นกลุ่ม / เป็นรายบุคคล จนสามารถบอกจำนวน 1-6 ได้อย่างคล่องแคล่ว
9. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม
10. ครูเปิดเพลง ABC ให้นักเรียนเคลื่อนไหวอย่างอิสระเดินเป็นวงกลม
11. ครูเป่านกหวีดเป็นสัญญาณให้หยุดพร้อมกับบอกจำนวนที่ต้องการให้นักเรียนจับกลุ่มเช่น ครอบอก two นักเรียนจะต้องวิ่งไปจับคู่กับเพื่อนเสร็จแล้วนั่งลง ใครเสร็จทีหลังหรือ ไม่ครบตามจำนวน ที่ครูบอกต้องออกจากการเล่นไปช่วยครูนับและสังเกตเพื่อที่เล่นต่อไป
12. ครูสอนจำนวนนับเพิ่มเป็น 7-10 (seven-eight-nine-ten) โดยครูแจกลูกโป่งให้นักเรียน เป่าคนละ 10 ลูก หลังจากนั้นครูชูลูกโป่งขึ้นนับค่อย ๆ เพิ่มขึ้นทีละลูก ตั้งแต่ 1-6 แล้วให้นักเรียนทำ ตาม ทำซ้ำ 2-3 ครั้ง
13. ครูค่อย ๆ เพิ่มลูกโป่งเป็น 7,8,9,10 ให้นักเรียนพูดตามจนคล่อง
14. ให้นักเรียนชูลูกโป่งเพิ่มขึ้นทีละลูกพร้อมกับนับจำนวนเอง
15. ครูนำบัตรตัวเลข 1-10 ใส่ในกระเป๋าผ้านั่งเรียงตามลำดับ
16. ครูชี้ตัวเลขสลับกันไปมาให้นักเรียนบอกจำนวนเป็นภาษาอังกฤษ พร้อม ๆ กัน /เป็นกลุ่ม/ เป็นรายบุคคล

### ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนเล่นหาตัวเลข(รายละเอียดด้านหลังแผนการเรียน)

## สื่อการเรียนการสอน

### 1. เทปเพลง Ten Little Indian Boys?

เพลง Ten Little Indian Boys

one little, two little, three little Indians,  
Four little, Five little, Six little Indians,  
Seven little, eight little, nine little Indians,  
Ten little Indian boys

2. ลูกโป่ง
3. สิ่งของต่าง ๆ ที่มีจำนวนแตกต่างกัน
4. บัตรตัวเลข
5. กระเป๋ามัน
6. การเล่น หาดตัวเลข

### การประเมินผล

1. ความถูกต้องในการออกเสียงจำนวนนับ one-ten จากการทำกิจกรรม
2. ความถูกต้องในการใช้คำศัพท์ one-ten บอกจำนวนของสิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเกม
3. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม จากการใช้สังเกต

### หมายเหตุ

กิจกรรมที่สะท้อนลักษณะการเรียนรู้ปนเล่นสำหรับคาบนี้

ชั้นนำ ได้แก่ การคิดทำทางประกอบเพลงและแสดงโชว์หน้าห้อง

ชั้นสอน ได้แก่ การเล่นออกกำลังกายประกอบเพลงและการคิดทำทางออกกำลังกาย

ชั้นสรุป ได้แก่ การเล่นหาดตัวเลข เพื่อทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนผ่านมาในคาบนี้

รายละเอียดของเกมการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน  
การเล่นหาตัวเลข

จุดประสงค์

ฝึกการบอกจำนวนนับและความเข้าใจในจำนวนนับเป็นภาษาอังกฤษ

อุปกรณ์

1. ก้อนหิน
2. ดาวกระดาษ

กิจกรรม

1. ครูเตรียมก้อนหินเล็ก ๆ ประมาณ 20 – 30 ก้อน
2. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม
3. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาครั้งละ 1 คน
4. ครูบอกจำนวนให้ตัวแทนของกลุ่มหยิบก้อนหินตามจำนวนที่ครูบอก ถ้าหยิบถูกต้องได้

กลุ่มละ 1 ดาว

5. ให้ตัวแทนกลุ่มคนต่อไป มาแข่งขันจนครบทุกคน
6. กลุ่มไหนได้ดาวกระดาษมากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

แผนการสอนที่ 6  
Days

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อวันต่าง ๆ ในสัปดาห์ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถออกเสียงวันต่าง ๆ ในสัปดาห์ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนานและเต็มใจ

เนื้อหา

คำศัพท์ Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday  
Thursday, Friday, Saturday

จำนวนคาบ

3 คาบ

กิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลง ABC ร่วมกันพร้อมทั้งลุกขึ้นเคลื่อนไหวอย่างอิสระ
2. ให้นักเรียนเล่นจิตกรรกอักษร (รายละเอียดด้านหลังแผนการสอน)

ขั้นสอน

1. ครูเปิดเทปเพลง Seven days of the week ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง พร้อมทั้งชี้วันต่าง ๆ ในปฏิทินให้ตรงกันกับเนื้อเพลง

2. ครูร้องเพลงให้นักเรียนร้องตามทีละท่อนซ้ำ 2-3 ครั้ง
3. ครูร้องเพลงกับนักเรียนอีก 2-3 ครั้ง

4. ครูแสดงท่าทางประกอบเพลง (รายละเอียดในสื่อการเรียนการสอน) ให้นักเรียนแสดงท่าตามซ้ำ ๆ 2-3 เทียว

5. ครูให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลมแล้วร้องเพลงพร้อมแสดงท่าทางประกอบพร้อมกัน 2-3 ครั้ง (เร่งจังหวะให้เร็วขึ้นตามลำดับ)

6. ครูเข้าไปยืนแทรกในแถวหลังเริ่มร้องเพลงและแสดงท่าทางประกอบเรียงตามลำดับวันไปเรื่อยๆ จนครูแน่ใจว่านักเรียนออกเสียงคำได้ถูกต้อง

7. ครูเลือกนักเรียน 1 คนออกมาแสดงท่าแล้วให้นักเรียนที่เหลือออกเสียงคำศัพท์วันทั้ง ๆ ซ้ำๆ จนครบและแน่ใจว่านักเรียนสามารถออกเสียงคำได้ถูกต้อง

### ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนยืนเป็นวงกลมแล้วให้เล่นแสดงท่าทางประกอบประจำวันโดยครูเป็นคนบอกชื่อวัน ภาษาอังกฤษก่อนแล้วถ้านักเรียนคนใดทำท่าผิดให้ออกมาเป็นฝ่ายพูดชื่อวันบ้างแล้วให้เพื่อนทำ ถ้าใครทำผิดก็ออกมาเป็นฝ่ายบอกชื่อวันบ้าง

2. ปฏิบัติเช่นเดิมจนแน่ใจว่านักเรียนสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง

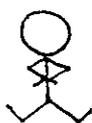
### สื่อการเรียนการสอน

1. เทปเพลง Seven days of the week

เพลง Seven days of the week

Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday

ท่าทางประกอบจังหวะ : มีรายละเอียดแสดงท่าทางประกอบเพลงดังนี้



Sunday



Monday



Tuesday



Wednesday



Thursday



Friday



Saturday

2. ปฏิทินทำเองหรือของเก่าก็ได้

3. การเล่นจิตกรรอักษร

### การประเมิน

1. ความถูกต้องในการออกเสียง ชื่อวันต่าง ๆ จากการปฏิบัติกิจกรรม
2. ความถูกต้องในการบอกชื่อวันต่าง ๆ จากการปฏิบัติกิจกรรม
3. การร่วมกิจกรรม ความสนใจในการร่วมกิจกรรมจากการสังเกต

### หมายเหตุ

กิจกรรมที่สะท้อนลักษณะการเรียนรู้ปนเล่นสำหรับคาบนี้

ขั้นนำ ได้แก่ การร้องเพลงพร้อมทั้งทำท่าทางประกอบและเล่นเกม

ขั้นสอน ได้แก่ การร้องเพลงพร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ

ขั้นสรุป ได้แก่ การเล่นเกม

รายละเอียดของเกมการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน  
การเล่น จิตรกรอักษร

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเขียน
2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. บัตรคำที่มีเส้นตรง เส้นเฉียง และครึ่งวงกลม



(อาจใช้เขียนบนกระดานดำก็ได้)

2. กระดาษเปล่า
3. สีเมจิก

กิจกรรม

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยประมาณกลุ่มละ 4-5 คน
2. ติดบัตรคำบนกระดาน (หรือเขียนบนกระดาน) ที่ละบัตรคำ
3. แจกกระดาษเปล่าและสีเมจิกให้แก่แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดและเขียนเติมเส้นหรือครึ่งวงกลมจากที่ติดบนกระดานให้เกิดเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด
4. นำกระดาษผลงานของแต่ละกลุ่มที่ต่อเติมแล้วติดบนกระดานเพื่อตัดสินให้กลุ่มที่เขียนถูกต้องและมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

แผนการสอนที่ 7  
Colour

## จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียงสี Red, white, blue, yellow, pink, green, orange, black ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนรู้จักและสามารถบอกสี Red, white, blue, yellow, pink, green, orange, black ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมด้วยความตั้งใจและมีความสุขสนุกสนาน

## เนื้อหา

คำศัพท์สี : Red, white, blue, yellow, pink, green, orange, black

## จำนวนคาบ

3 คาบ

## กิจกรรม

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้นักเรียนเล่นฝึกสมาธิ (รายละเอียดด้านหลังแผนการสอน) เพื่อทบทวน What's this ? ใ้

## นักเรียนตอบ

## ขั้นสอน

1. ครูล้วงมือลงไปหยิบแผ่นกระดาษสี ซึ่งมีสีขาว น้ำเงิน แดง เหลือง ชมพู เขียว ส้ม ดำ ชูให้นักเรียนดูทีละแผ่นพร้อมทั้งถามเป็นภาษาไทยว่าสีอะไร
2. ครูชูแผ่นกระดาษเหมือนเดิม พร้อมทั้งออกเสียงเป็นภาษาอังกฤษแล้วให้นักเรียนออกเสียงตามคำละ 2-3 ครั้งจนครบทุกสี
3. ครูชูแผ่นกระดาษสีเช่นเดิมแล้วให้นักเรียนออกเสียงเองทั้งห้องจนครบทุกสี ปฏิบัติเช่นนี้ 2-3 ครั้ง
4. ให้นักเรียนเล่น ปรบมือพูดคำ (รายละเอียดหลังแผนการสอน)

### ขั้นสรุป

1. พานักเรียนไปที่สนามของโรงเรียน เล่นออกกำลังกายเคลื่อนไหวอย่างอิสระประกอบตามเพลง
2. ให้นักเรียนเล่นลิ้นจับหลัก (รายละเอียดหลังแผนการสอน)

### สื่อการเรียนการสอน

1. กล้องใบใหญ่
2. แผ่นกระดาษสี
3. การเล่นปรบมือพูดคำ
4. การเล่นลิ้นจับหลัก

### การประเมินผล

1. ความถูกต้องในการออกเสียง Red, white, blue, yellow, pink, green, orange, black จากการปฏิบัติกิจกรรม
2. ความถูกต้องในการบอกสีต่าง ๆ จากการปฏิบัติกิจกรรม
3. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม จากการสังเกต

### หมายเหตุ

กิจกรรมที่สะท้อนลักษณะการเรียนรู้ปนเล่นสำหรับคาบนี้

ขั้นนำ ได้แก่ การเล่นฝึกสมาธิ

ขั้นสอน ได้แก่ การเล่นปรบมือพูดคำ

ขั้นสรุป ได้แก่ การเล่น ออกกำลังกายประกอบเพลง และการเล่นเกม

รายละเอียดของเกมการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน  
การเล่นฝึกสมาธิ

**จุดประสงค์**

เพื่อทบทวนความหมายของคำศัพท์

**อุปกรณ์**

กระเป๋าดินและคำศัพท์

**กิจกรรม**

1. ครูนำคำศัพท์กับรูปภาพตามความหมายของคำศัพท์ติดบนกระเป๋าดิน
2. ให้นักเรียนใช้สมาธิดูและจำคำบนกระเป๋าดินโดยจำที่อยู่ (ตำแหน่ง) ของแต่ละคู่
3. ครูกลับด้านหลังของบัตรคำในกระเป๋าดินให้เห็นแต่ตัวเลขที่อยู่ด้านหลัง
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทายคู่ของคำจากหมายเลข เช่น 3 กับ 11 ถ้าพลิกออกมาแล้วเป็นคู่

ที่ถูกต้องก็ได้คะแนน

การเล่นปรบมือพูดคำ

**จุดประสงค์**

เพื่อฝึกการพูดออกเสียงคำภาษาอังกฤษตามความหมายที่กำหนดให้

**อุปกรณ์**

คำศัพท์เกี่ยวกับสีที่ได้เรียน

**กิจกรรม**

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม โดยให้หนึ่งเป็นวงกลมฝ่ายละครึ่งวงกลมหรือนั่งตามที่นั่งในห้องเรียนคนละกลุ่มก็ได้

2. ครูบอกให้นักเรียนเล่นเกี่ยวกับสีโดยอธิบายว่าฝ่ายเริ่มแรกจะปรบมือทีละคน (เรียงตามลำดับ) พูดคำศัพท์เช่น red – white อีกฝ่ายหนึ่งจะปรบมือและพูดคำท้าย คือ white ก่อนจะพูดอีกคำตามสีนั้นโดยไม่ให้ซ้ำ
3. การตัดสินดูจากผู้ทีพูดซ้ำ พูดไม่ชัดหรือพูดซ้ำเป็นฝ่ายแพ้ต้องออกจากวง

### การเล่นลึงจับหลัก

#### จุดประสงค์

เพื่อฝึกความสามารถในการบอกสีได้ถูกต้อง

#### อุปกรณ์

กระดาษสี

#### กิจกรรม

1. ครูนำกระดาษสีไปติดตามจุดต่าง ๆ บริเวณสนามโรงเรียน เช่น ตามต้นไม้ต่าง ๆ
2. ครูบอกชื่อสีดัง ๆ
3. นักเรียนต้องวิ่งไปเกาะต้นไม้หรือหลักที่มีกระดาษสีตรงกับที่ครูบอก
4. ผู้ที่เกาะผิดหรือไปที่หลังต้องถูกตัดออกไปเรื่อย ๆ จนเหลือผู้ที่ชนะ

แผนการสอนที่ 8  
Part of the body

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียงคำ head, mouth, nose, eye(s) ear(s), feet, hair, leg, arm, hand, foot, finger, neck ได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนบอกความหมายและสามารถชี้อวัยวะต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาด้วยความสนุกสนาน

เนื้อหา

คำศัพท์ : head, mouth, nose, eye(s) ear(s), feet, hair, leg, arm, hand, foot, finger, neck, toe, knee(s), shoulder

จำนวนคาบ

6 คาบ

กิจกรรม

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม โดยการใช้เกมผ่าหอยแบ่งกลุ่ม (รายละเอียดในแผนการสอนที่ 1)
2. แจกกระดาษหน้าขาวหลังเทาให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด
3. ให้นักเรียนวาดภาพคนโดยให้บางกลุ่มวาดภาพผู้หญิง อีก 2 กลุ่ม วาดภาพผู้ชายพร้อมทั้งแต่งตัวระบายสีให้สวยงามและช่วยกันตั้งชื่อให้กับรูปที่วาดด้วย
4. ให้นักเรียนนำผลงานออกมาโชว์

ชั้นสอน

1. ครูแต่ละศีรษะตนเองพร้อมกับพูดว่า "Head" ให้นักเรียนพูดและปฏิบัติตาม 2-3 ครั้ง
2. ครูแต่ละอวัยวะส่วนอื่น ๆ ที่ละอย่างตามลำดับ คือ Hair, eye, ear, nose, mouth โดยให้นักเรียนพูดและปฏิบัติตาม

3. ครูออกคำสั่ง Touch your....แล้วแตะอวัยวะเป็นตัวอย่างให้นักเรียนดูก่อน แล้วออกคำสั่ง Touch your.... อีกครั้งแล้วให้นักเรียนแตะอวัยวะของตนเองตามที่ครูบอก จนนักเรียนสามารถปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่วแล้วให้ทำท่าทางประกอบเพลงอวัยวะ
4. ให้นักเรียนเล่นทำตามคำสั่ง (รายละเอียดหลังแผนการสอน)
5. ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่คือ leg, arm, feet, hand, foot, finger, neck โดยเอามือแตะที่อวัยวะดังกล่าวทีละอย่างให้นักเรียนปฏิบัติตามและออกเสียงตามครู 2-3 ครั้ง
6. ครูพูดประโยคคำสั่ง Touch your..... ให้นักเรียนปฏิบัติตามพร้อม ๆ กัน จากนั้นให้นักเรียนผลัดกันออกมาเป็นผู้ออกคำสั่งให้เพื่อปฏิบัติตามจนครบทุกคน
7. ครูตีเส้นแบ่งกระดานดำเป็น 4 ช่องแต่ละช่องควรวาดส่วนของลำตัวคนไว้
8. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่มเท่า ๆ กัน ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาทีละคนเพื่อวาดรูปอวัยวะตามที่ครูบอก
9. ใช้ผ้าผูกตาตัวแทนกลุ่มทั้ง 4 คน จากนั้นครูบอกอวัยวะส่วนที่ต้องการให้วาด 1 อย่างแล้วเปลี่ยนตัวแทนคนอื่นมาผูกตาวาดต่อไปจนครบอวัยวะทุกส่วน
10. กลุ่มที่วาดอวัยวะอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้องและสวยงามที่สุดเป็นผู้ชนะ

### ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนเล่นมนุษย์ล่องหน (รายละเอียดหลังแผนการสอน)

### สื่อการเรียนการสอน

1. กระดาษหน้าขาวหลังเทา
2. สี
3. ผ้า
4. เทปเพลง

### การประเมินผล

1. ความถูกต้องในการออกเสียงคำศัพท์
2. ความถูกต้องในการใช้อวัยวะต่าง ๆ
3. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม

**หมายเหตุ**

กิจกรรมที่สะท้อนลักษณะการเรียนรู้ในการเล่นสำหรับความนี้-

ขั้นนำ ได้แก่ การวาดภาพและการเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลงในการแบ่งกลุ่ม

ขั้นสอน ได้แก่ การทำท่าทางประกอบเพลงและการเล่นทำตามคำสั่ง

ขั้นสรุป ได้แก่ การเล่นเกมมนุษย์สองหน

รายละเอียดของเกมการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน  
การเล่นทำตามคำสั่ง

จุดประสงค์

1. เพื่อฝึกการฟัง
2. เพื่อฝึกการพูด

อุปกรณ์

1. ภาพพระราชารูป Simon

กิจกรรม

1. ครูติดภาพ Simon บนกระดานดำพร้อมทั้งกล่าวว่า Simon เป็นกษัตริย์องค์หนึ่ง ซึ่งมีร่างกายใหญ่โตและแข็งแรงทุกคนต้องทำสิ่งที่พระองค์สั่ง
2. วาดเครื่องหมายคำพูดจากปากของ Simon แล้วบอกว่า Simon กำลังจะออกคำสั่งให้นักเรียนปฏิบัติตาม นักเรียนต้องปฏิบัติตามแต่ถ้านักเรียนไม่ได้ยินว่า Simon says นำหน้าคำสั่งนั้นก็ไม่ต้องปฏิบัติตาม
3. ครูพูดประโยคคำสั่ง
 

ครู	- Touch your ears
นักเรียน	- ไม่ต้องทำ
ครู	- Simon says "touch your ears"
นักเรียน	- ปฏิบัติตาม
4. สั่งให้ทำหลาย ๆ ครั้ง และพูดให้เร็วขึ้นจนเห็นว่านักเรียนเข้าใจดีแล้วจึงเล่นเกมโดยใครทำผิดให้ออกมาเป็นผู้ออกคำสั่ง

## การเล่นมนุษย์ล่องหน

### จุดประสงค์

เพื่อฝึกคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

### อุปกรณ์

1. ภาพชุดมนุษย์ล่องหน
2. สีเมจิก 4 แท่ง
3. ลูกเต๋า 1 ลูก
4. สีชอล์ก

### กิจกรรม

1. แบ่งผู้เล่นเป็น 4 ฝ่าย
2. ให้ผู้เล่นฝ่ายแรกโยนลูกเต๋า ถ้าโยนได้เท่าไรก็เริ่มต้นจากจุด start นับจำนวนช่องเท่าจำนวนที่โยนลูกเต๋าได้เช่น โยนได้ 5 ก็จะอยู่ที่ช่อง hair ให้ใช้สีเมจิกโยงจุดที่เป็นคำศัพท์
3. ให้อีกฝ่ายเปลี่ยนกันโยนลูกเต๋าวไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งต่อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมนุษย์ล่องหนได้ครบ
4. ฝ่ายที่จะเป็นฝ่ายชนะจะต้องต่อภาพมนุษย์ล่องหนได้ครบทุกส่วนพร้อมทั้งได้หมวกใส่ให้มนุษย์ล่องหนอีกด้วย

## แผนการสอนที่ 9

## Family

## จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ father, mother, sister, brother และ family ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมาย และสามารถบอกถึงสมาชิกในครอบครัวของตนได้อย่าง

## ถูกต้อง

3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม
4. แนะนำสมาชิกในครอบครัวของตนเองได้ถูกต้อง ของคำศัพท์ที่ได้ถูกต้อง

## เนื้อหา

คำศัพท์ : father, mother, sister, brother, family

## จำนวนคาบ

6 คาบ

## กิจกรรม

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูเปิดเพลงครอบครัวหรรษาของหนุ่มเต็กให้นักเรียนฟังพร้อมท่อนุญาตให้นักเรียนลุกขึ้นเคลื่อนไหวอย่างอิสระได้
2. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเนื้อเพลงให้นักเรียนบอกว่าในเนื้อเพลงนั้นได้กล่าวถึงใครบ้าง
3. ให้นักเรียนเล่าถึงครอบครัวของนักเรียนว่าในครอบครัวมีใครบ้าง และรายละเอียดพอ

## ส่งเขปทีละคน

4. ให้นักเรียนวาดภาพครอบครัวของนักเรียนพร้อมทั้งระบายสีให้สวยงาม

## ขั้นสอน

1. ครูติดภาพครอบครัวซึ่งมี พ่อ-แม่ พี่ชาย น้องสาว ให้นักเรียนดูพร้อมกับพูด This is a family ให้นักเรียนพูดตาม 2-3 ครั้ง
2. ชี้ที่สมาชิกแต่ละคนในภาพ แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม
3. ให้นักเรียนชี้รูปภาพครอบครัวของตนเอง ที่ได้วาดไว้พร้อมทั้งใช้ประโยค This is a family

## ทีละคน

4. ครูชี้ที่สมาชิกแต่ละคนในภาพ แล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม 2 – 3 ครั้ง father, mother, sister, brother
5. ให้นักเรียนชี้ที่สมาชิกในครอบครัวตัวเองพร้อมทั้งบอกสมาชิกในครอบครัวและตามด้วยตัวเองเป็นภาษาอังกฤษ
6. ครูเปิดเทปเพลง Are you Sleeping ให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนร้องตาม 2 – 3 เที่ยว
7. ให้นักเรียนแข่งกันร้องเพลงโดยเปลี่ยนเนื้อเพลงบางตอน(รายละเอียดในสื่อการสอน) โดยใครผิดคำสั่งให้ติดลบคะแนนครั้งละ 1 คะแนน ใครติดลบมากที่สุดเป็นผู้แพ้

### ขั้นสรุป

1. ครูนำชุดเสื้อผ้าที่เตรียมมาสำหรับทำกิจกรรมมีชุดผู้ชาย ผู้หญิง เด็กผู้ชาย และเด็กผู้หญิง อื่น ๆ อยู่ในกล่อง ให้นักเรียนเลือกใช้ในการทำกิจกรรม
2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกว่าจะแสดงเกี่ยวกับอะไร ที่จะต้องเกี่ยวข้องกับครอบครัว เช่น การเดินแบบ การแสดงละคร การร้องเพลง การเต้นรำ ฯลฯ พร้อมทั้งตั้งชื่อชุดแสดงด้วย และในขณะที่แสดงจะต้องมีการออกชื่อตัวละครว่าแต่ละคนเป็นใคร โดยให้แนะนำตนเอง เป็นภาษาอังกฤษ

### สื่อการเรียนการสอน

1. เทปเพลง Are you Sleeping

เพลง Are you sleeping

Are you Sleeping ? Are you Sleeping

Brother John Brother John

Morning weli are ringing

Ding Ding Dong Ding Ding Dong

หมายเหตุ : ให้นักเรียนเปลี่ยนจาก Brother เป็น father , mother, sister ไปเรื่อย ๆ โดยครูชูปictures เมื่อต้องการเปลี่ยน

2. เทปเพลง ของหนุ่มเสก และเทปเพลงอื่น ๆ สำหรับให้นักเรียนใช้ในการแสดง
3. กระดาษขาว
4. สี

5. ภาพครอบครัว
6. เสื้อผ้า

#### การประเมินผล

1. ความถูกต้องในการออกเสียง father, mother, sister, brother, family
2. ความถูกต้องในการแนะนำสมาชิกในครอบครัวเป็นภาษาอังกฤษ
3. ความสนใจในกิจกรรม

#### หมายเหตุ

กิจกรรมที่สะท้อนลักษณะการเรียนรู้ป็นเล่นสำหรับคาบนี้

ชั้นนำ ได้แก่ การเคลื่อนไหวอย่างอิสระตามเพลงและการวาดภาพระบายสี

ชั้นสอน ได้แก่ การแข่งขันกันร้องเพลง

ขั้นสรุป ได้แก่ กิจกรรมการเดินแบบ การร้องเพลง การแสดงละคร การเดินรำ

แผนการสอนที่ 10  
Fruit

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถออกเสียงคำว่า Fruit, banana, apple, orange, grape, pine-apple, coconut ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนบอกความหมายของคำว่า Fruit, banana, apple, orange, grape, pine-apple, coconut ได้ถูกต้อง
3. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้เนื้อหาจากการปฏิบัติกิจกรรม

เนื้อหา

คำศัพท์ : Fruit, banana, apple, orange, grape, pine-apple, coconut

จำนวนคาบ

5 คาบ

กิจกรรม

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ให้นักเรียนเล่น แข่งกันเก็บผลไม้ (รายละเอียดหลังแผนการสอน)
2. ครูชี้ไปที่ผลไม้ต่าง ๆ ในต้นไม้จำลองที่ได้ใช้เล่นเกมไปแล้วว่าเป็นผลไม้ชื่ออะไรบ้าง
3. นำผลไม้ของจริงมาให้นักเรียนดู แล้วสนทนากับนักเรียนถึงประโยชน์และรายละเอียดพอ

สังเขป

ขั้นสอน

1. ครูชี้ไปที่ผลไม้ทั้งหมดพร้อมทั้งออกเสียงชื่อผลไม้เป็นภาษาอังกฤษว่า Fruit 2-3 ครั้ง แล้ว

ให้นักเรียนออกเสียงตาม

2. ครูโชว์ผลไม้ทีละชิ้นพร้อมทั้งออกเสียง ให้นักเรียนออกเสียงตามจนแน่ใจว่านักเรียนออก

เสียงถูก

3. ปฏิบัติเช่นเดิมจนครบ
4. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม

5. ให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติโดยให้กลุ่มที่หนึ่งกับกลุ่มที่สองเป็นคนขายผลไม้ ส่วนกลุ่มที่สามเป็นคนซื้อผลไม้ โดยให้กลุ่มที่หนึ่งกับสองแข่งกันขายผลไม้ โดยจะต้องมีวิธีการเชิญชวนให้น่าสนใจที่จะทำให้ผู้ซื้อซื้อของตนให้มากที่สุด โดยกลุ่มไหนมีผู้ซื้อมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ แต่มีข้อแม้ว่าเวลาออกเสียงซื้อผลไม้ต้องออกเสียงเป็นภาษาอังกฤษและคำพูดเชิญชวนต่าง ๆ จะเป็นภาษาอังกฤษปนภาษาไทยได้ ส่วนผู้ซื้อก็ต้องออกซื้อผลไม้เป็นภาษาอังกฤษด้วย ถ้าออกเสียงไม่ถูกผู้ขายไม่ขายให้

#### ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนเล่นไล่จับผลไม้ (รายละเอียดหลังแผนการสอน) เพื่อทบทวนคำศัพท์ผลไม้
2. ให้นักเรียนเล่นเกมบิงโก (รายละเอียดหลังแผนการสอน)

#### สื่อการเรียนการสอน

1. ผลไม้ของจริง
2. การแข่งขันกันเก็บผลไม้
3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงบทบาทสมมติ
4. เกมบิงโก

#### การประเมินผล

1. ความถูกต้องในการออกเสียง Fruit, banana, apple, orange, grape, pine-apple, coconut
2. ความถูกต้องในการบอกความหมายของคำศัพท์ Fruit, banana, apple, orange, grape, pine-apple, coconut
3. ความสนใจในการร่วมกิจกรรม

#### หมายเหตุ

กิจกรรมที่สะท้อนลักษณะการเรียนรู้ป็นเล่นในคาบนี้

ขั้นนำ ได้แก่ การแข่งขันกันเก็บผลไม้

ขั้นสอน ได้แก่ การแสดงบทบาทสมมติ

ขั้นสรุป ได้แก่ การเล่นไล่จับผลไม้และเกมบิงโก

รายละเอียดของเกมการเล่นที่ใช้ในแผนการสอน  
การเล่นแข่งกันเก็บผลไม้

จุดประสงค์

เพื่อควบคุมชั้นเรียนให้อยู่ในระเบียบ

อุปกรณ์

1. กระดาษโปสเตอร์สีต่าง ๆ
2. ต้นไม้ใหญ่ ๆ 1 ต้น
3. ผลไม้ชนิดต่าง ๆ หลาย ๆ ผล
4. ตะกร้า 2 ใบ

วิธีทำอุปกรณ์

1. ตัดกระดาษเป็นต้นไม้ใหญ่ ๆ 1 ต้น และรูปผลไม้ชนิดต่าง ๆ หลาย ๆ ผล
2. ตัดกระดาษทำตะกร้า 2 ใบ
3. เขียนคะแนน 1-2-3 หลังผลไม้
4. ติดผลไม้บนต้นไม้โดยใช้เทปกาวติดด้านหลัง

กิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม
2. เมื่อนักเรียนบอกคำศัพท์ตอบคำถาม ฯลฯ ได้ถูกต้องจะได้มาเลือกผลไม้ 1 ชนิด ใส่ในตะกร้าข้างหลังผลไม้แต่ละชนิดจะมีคะแนนเขียนไว้ (คะแนนที่เขียนไว้อาจจะไม่เท่ากัน เพื่อความสนุกสนานแต่ก็ไม่ควรแตกต่างกันมากนัก)
3. เมื่อจบการแข่งขันฝ่ายใดได้คะแนนรวมมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

### การเล่นไล่จับผลไม้

#### จุดประสงค์

เพื่อฝึกการออกเสียงคำศัพท์

#### กิจกรรม

1. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม
2. ให้นักเรียนอาสาสมัคร 1 คน เป็นคนไล่จับคนอื่นเมื่อแตะถูกใครคนนั้นต้องพูดชื่อผลไม้ และเป็นฝ่ายต้องแตะคนอื่นต่อไป
3. ห้ามพูดชื่อผลไม้ซ้ำกัน แต่ถ้าครบชื่อผลไม้แล้วให้วนกลับมาได้
4. ปฏิบัติเช่นเดิมจนแน่ใจว่านักเรียนออกเสียงได้ถูกต้อง

### การเล่นบิงโก

#### จุดประสงค์

ทบทวนความหมายของคำศัพท์

#### อุปกรณ์

1. บัตรรูปภาพ
2. บัตรบิงโก
3. คำศัพท์ ที่ต้องการทบทวน
4. สีเมจิก
5. กาว

#### เตรียมการ

1. แจกบัตรรูปภาพของคำศัพท์ผลไม้ที่ได้เรียนมาให้นักเรียนระบายสีแล้วตัดรูปแต่ละรูปติดบนกระดาษแข็งทำอย่างละ 2 ชุด
2. แจกบัตร Bingo ให้กับนักเรียน

**กิจกรรม**

1. ให้นักเรียนนำรูปภาพของคำศัพท์ผลไม้ที่ได้ระบายสีไว้รูปภาพใดก็ได้วางลงในแผ่น Bingo ที่แจกให้
2. ครูหยิบบัตรภาพคำศัพท์ขึ้นมา 1 ภาพ พร้อมทั้งอ่านคำศัพท์นั้น ถ้านักเรียนคนใดมีคำศัพท์ที่ครูอ่านอยู่ในแผ่น Bingo ให้หยิบรูปนั้นขึ้นมาวางทับรูปภาพที่ได้วางไว้ก่อนในแผ่น Bingo
3. นักเรียนคนใดวางบัตรภาพบนในแผ่น Bingo ได้ครบก่อนให้ยืนขึ้น แล้วพูดว่า Bingo พร้อมทั้งออกเสียงคำศัพท์ในบัตร Bingo ทั้งหมดจึงจะเป็นผู้ชนะ

กิจกรรมเสริมสำหรับใช้ในกรณีเวลาเหลือ  
หรือกิจกรรมที่ใช้ในแผนการสอนไม่ประสบความสำเร็จ

การเล่นเก็บดอกไม้

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องพยัญชนะและคำศัพท์ต่าง ๆ

อุปกรณ์

1. ตัดกระดาษเป็นรูปดอกไม้ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 3 นิ้ว ตรงกลางส่วนที่เป็นเกสรเขียนคำศัพท์หรือพยัญชนะภาษาอังกฤษไว้ เป็นคำง่าย ๆ โดยให้มีคำเหมือนกัน 2 คำ
2. กระเป๋ามัน 2-3 ชุด ขนาดใหญ่พอเหมาะ

กิจกรรม

แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เริ่มการเล่นโดยครูนำดอกไม้ไปติดไว้ในกระเป๋ามัน เมื่อให้สัญญาณเริ่มเล่น ครูจะออกคำสั่งไปว่าครูต้องการให้เก็บดอกไม้เป็นคำใด นักเรียนที่อยู่หัวแถวทั้ง 2 ฝ่าย จะต้องวิ่งไปที่กระเป๋ามันเก็บดอกไม้ตามคำสั่งให้มากที่สุด โดยครูจะกำหนดเวลาว่าจะให้ใช้เวลาในการเก็บดอกไม้ นานเท่าไร เช่น 10 วินาที 15 วินาที 30 วินาที (เวลาไม่ควรกำหนดให้นานเกินไปจะไม่สนุก) เมื่อหมดเวลาตามสัญญาณของครู ก็ให้นำดอกไม้มาส่งครู ครูจะให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ช่วยตัดสินใจไปพร้อม ๆ กับครูด้วยว่า ดอกไม้ที่เก็บมานั้นถูกต้องตามที่ครูต้องการไหม ฝ่ายที่เก็บดอกไม้ได้มากที่สุดและถูกต้องที่สุดก็ได้เป็นผู้ชนะในรอบนั้น ครูก็จัดบันทึกคะแนนไว้เช่น ฝ่าย A เก็บดอกไม้ได้ถูกต้อง 8 ดอก จะได้คะแนน 8 คะแนน ฝ่าย B เก็บดอกไม้ได้ถูกต้อง 13 ดอก ก็จะได้ 13 คะแนน จากนั้นก็เริ่มการแข่งขันใหม่โดยนำดอกไม้ที่เก็บมาไปติดไว้ในกระเป๋ามันใหม่ แล้วครูออกคำสั่งคำศัพท์หรือพยัญชนะที่ต้องการ การเล่นดำเนินไปเช่นนี้เรื่อย ๆ จนผู้เล่นทุกคนได้เล่นกันทั่วถึงและครูเห็นว่านักเรียนได้ฝึกฝนจนมีความเข้าใจดีเป็นที่พึงพอใจแล้ว

## เกมจับคู่

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถจับคู่คำศัพท์หรือตัวอักษรตัวใหญ่ตัวเล็กได้ถูกต้อง

### อุปกรณ์

1. กระดาษแข็งตัดเป็นรูปสัตว์ เช่น หมู หรือกระต่าย โดยวาดภาพให้เด่นชัดว่าเป็นตัวผู้และตัวเมีย เขียนคำศัพท์หรือตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวใหญ่ไว้ที่ตัวผู้ ตัวเล็ก และรูปภาพความหมายของคำศัพท์ไว้ที่ตัวเมีย
2. ช่องใส่รูปสัตว์
3. กระเป๋าหนัง 2 อัน

### กิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แจกช่องรูปสัตว์ ซึ่งมีทั้งเพศผู้และเพศเมียอยู่ในช่อง กลุ่มละ 1 ช่อง จำนวนรูปสัตว์เท่ากัน
2. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันจับคู่ ตัวอักษรตัวใหญ่ กับตัวเล็ก คำศัพท์กับรูปภาพความหมายของคำศัพท์ แล้วนำมาติดบนกระเป๋าหนังของแต่ละกลุ่ม
3. กลุ่มที่ติดหมดของก่อนและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ

## เกมนับเลข

### จุดประสงค์

เพื่อการนับเลขเป็นภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง

### กิจกรรม

1. ครูอธิบายกติกาว่าเกมที่มีตัวเลขต้องห้ามในการพูดคือ เลขที่ลงท้ายด้วยเลข 4, 8, 12, 16, 20 จะไม่มีการพูดจำนวนเลขเหล่านั้น แต่พูดคำว่า "oh ho" แทน

2. ตกลงว่าใครจะเป็นคนเริ่มนับ แล้วเริ่มเกม ดังนี้ (โดยจะเปิดเพลงประกอบ)

นักเรียนคนที่ 1 one                      นักเรียนคนที่ 2 two

นักเรียนคนที่ 3 three                    นักเรียนคนที่ 4 oh ho

และต่อไปเรื่อย ตามกติกา ถ้าครบ 20 ก็ให้เริ่มนับ one ใหม่

3. เกมนี้ถ้าคนใดพูดผิดหรือคิดช้า ก็จะหยุดเล่นจนกระทั่งเหลือผู้ที่ยืนอยู่นับตัวเลขและ oh ho  
ต่อไปเมื่อเหลือน้อยแล้วถือว่าเป็นผู้ชนะและจบเกม

### เกมคำเดียวช่วยด้วย

#### จุดประสงค์

1. ใช้สอนหรือทบทวนคำศัพท์
2. ให้นักเรียนพูดคำภาษาอังกฤษคล่องขึ้น

#### อุปกรณ์

1. กระดาษแผ่นเล็ก ๆ เขียนคำศัพท์ไว้แผ่นละ 1 คำ จำนวนประมาณ 20 แผ่นหรือมากกว่านั้น
2. กระดาษแผ่นเล็ก ๆ เขียนคะแนนไว้ด้านหลังบัตร

#### กิจกรรม

1. แบ่งนักเรียน เป็น 2 กลุ่ม
2. มีตัวแทนของกลุ่ม กลุ่มละ 1 คน หยิบกระดาษคำศัพท์ 1 แผ่น เช่น yellow ตัวแทนกลุ่มจะพูดคำ 1 คำ ที่เกี่ยวข้องกับ yellow เช่น "colours" เพื่อนในกลุ่มจะทาย ถ้าไม่ถูกตัวแทนจะพูดอีก 1 คำ เช่น "moon" เป็นการบอกใบ้ว่าสีเหมือนดวงจันทร์ ถ้ายังทายไม่ออกมาเป็น yellow ตัวแทนก็จะพูดอีกคำ ที่สำคัญคือต้องพูดครั้งละ 1 คำ เท่านั้น เกินไม่ได้เด็ดขาด
3. เกมนี้มีการใบ้คำแค่ 5 ครั้ง และถ้าตัวแทนของกลุ่มยังใบ้คำให้เพื่อนตอบไม่ได้ ก็จะถูกจับเป็นตัวประกันไว้ และให้ตัวแทนของกลุ่มต่อไปมาใบ้คำอีก และถ้ายังใบ้ไม่ได้ก็จะถูกกักไว้ก่อน แต่ถ้าในแต่ละกลุ่มของตัวเองมีคนมาใบ้ได้ก็สามารถช่วยเพื่อนที่ถูกจับไว้ได้และจะมีสิทธิ์เปิดบัตรคะแนน
4. รวมคะแนนที่ได้มาชนะ

## การเล่น ถาม – ตอบ อย่างรวดเร็ว

### จุดประสงค์

1. เพื่อฝึกการตั้งคำถาม และตอบคำถาม
2. เพื่อฝึกการพูด ถามและตอบคำถามอย่างรวดเร็วและถูกต้อง

### อุปกรณ์

กระดาษ

### กิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม (แบ่งตามที่นั่ง 2 ข้าง)
2. ให้เวลาทุกคนเขียนคำถามที่ขึ้นต้นด้วย "wh" เช่น What, Where, When Who โดยให้เขียนคำถามทีละคำถามเช่น "What" ก่อน 3 ประโยค เป็นต้น
3. อธิบายวิธีเล่นว่าจะผลัดกันถาม-ตอบทีละกลุ่มโดยจะต้องถามและตอบทีละคนอย่างรวดเร็วและชัดเจนที่สุดด้วย คำถามมีอยู่แล้วในกระดาษแต่คำตอบจะต้องใช้สมองคิดตอบอย่างรวดเร็ว และเป็นคำตอบที่เป็นไปได้ถูกต้อง เช่น
 

คนที่ 1 กลุ่ม A ถาม "What is on your desk?"  
สมาชิกในกลุ่ม B ที่คิดได้ยื่นขึ้นตอบทันที "A book"
4. การถาม-ตอบสลับกันดังนี้
 

กลุ่ม A ถาม      กลุ่ม B ตอบ  
กลุ่ม B ถาม      กลุ่ม A ตอบ
5. มีข้อตกลงว่าต้องถามและตอบภายในเวลาที่กำหนด เช่น 30 วินาที หรืออย่างน้อยกว่านั้น ตามวุฒิภาวะของเด็ก ถ้ากลุ่มใดถามหรือตอบช้า หรือตอบไม่ได้จะโดนเขียนจำนวนครั้งบนกระดาน กลุ่มใดถูกเขียนน้อยเป็นฝ่ายชนะ

### การเล่น 30 วินาที มหาภัย

**จุดประสงค์** เพื่อทบทวนนักเรียนเรื่องศัพท์

**อุปกรณ์** บัตรคำสั่ง

#### กิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
2. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมา 1 คน
3. ครูกำหนดหัวข้อให้นักเรียนพูดศัพท์ เช่น ผลไม้ นักเรียนจะต้องผลัดกันพูดคำศัพท์ ฝ่ายไหนคิดศัพท์ไม่ออกให้พูดว่า "ตายแล้ว"
4. ครูจะจับเวลา 30 วินาที เมื่อหมดเวลาฝ่ายไหนคิดคำศัพท์ได้มากที่สุดชนะ

### การเล่น ต่อปาก ต่อคำ

**จุดประสงค์** เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์

#### กิจกรรม

ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้ต่อศัพท์ภาษาอังกฤษเช่น กลุ่มแรกทนคำว่า RED กลุ่มที่สองต้องขานคำศัพท์ต่อไปนี้ที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะตัวสุดท้าย ต้องสะกดถูกและมีความหมายด้วย ถ้ากลุ่มใดต่อคำไม่ได้และไม่มี ความหมายก็เสียคะแนน

### การเล่นบัพเพอาละวาด

**จุดประสงค์** เพื่อทบทวนคำศัพท์

**อุปกรณ์** หัวใจกระดาษตัดเป็น 2 ซีก พร้อมเขียนศัพท์และคำแปล

#### กิจกรรม

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย เริ่มเล่นโดยครูแจกหัวใจครึ่งซีกให้คนละ 1 ซีก โดยกลุ่มแรกจะได้ซีกศัพท์ภาษาอังกฤษ อีกกลุ่มได้ซีกคำแปล เริ่มการแข่งขันโดยให้เวลา 5 นาที แล้วให้ผู้เล่นจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษ กับคำแปลถ้าถูกหัวใจจะต่อกันสนิท

**ภาคผนวก ค**

**แบบทดสอบ การฟัง-พูด ภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 2**

**แบบทดสอบการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**

**คำชี้แจง**

1. แบบทดสอบ แบ่งออกเป็น 2 ตอน  
ตอนที่ 1 การฟัง (30 คะแนน)  
ตอนที่ 2 การพูด เป็นข้อสอบภาคปฏิบัติ (30 คะแนน)
2. วิธีดำเนินการ

**ตอนที่ 1 การฟัง**

ให้นักเรียนฟังครู (หรือจากเครื่องบันทึกเสียง) แล้วกากบาทลงใน  ที่มีความหมายตรงกับภาพ ตั้งแต่ข้อ 1-16 ดังนี้

- |                 |             |
|-----------------|-------------|
| 1. a cat        | 9. a duck   |
| 2. a fish       | 10. a bird  |
| 3. a book       | 11. an arm  |
| 4. a pencil     | 12. an eye  |
| 5. a banana     | 13. a nose  |
| 6. a pine-apple | 14. a mouth |
| 7. a coconut    | 15. an ear  |
| 8. an orange    | 16. a leg   |

ให้นักเรียนฟังครูอ่านคำศัพท์ แล้วเขียนเครื่องหมายกากบาทลงในช่อง  ที่มีความหมายตามจำนวนที่ได้ยิน ตรงกับจำนวนสิ่งของ หรือสัตว์ในภาพ ตั้งแต่ข้อ 17-25

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 17. three | 22. night |
| 18. ten   | 23. six   |
| 19. four  | 24. one   |
| 20. five  | 25. nine  |
| 21. seven |           |

ให้นักเรียนฟังครูอ่านคำศัพท์แล้วเขียนเครื่องหมาย กากบาทลงใน  ที่มีความหมายตามสี  
ที่ได้ยินตรงกับภาพ ตั้งแต่ 26-30

26. Yellow

29. Red

27. Blue

30. Orange

28. Pink

### ตอนที่ 2 การพูด เป็นข้อสอบภาคปฏิบัติ

ให้นักเรียนดูภาพจาก บัตรภาพ แล้วพูดคำศัพท์เป็นภาษาอังกฤษ (ข้อ 1-10)

1. หนังสือ

6. หู

2. ตา

7. จมูก

3. ปาก

8. สัม

4. เบ็ด

9. กล้วย

5. แอปเปิ้ล

10. แมว

ให้นักเรียนดูภาพจากบัตรภาพ แล้วบอกจำนวนเป็นภาษาอังกฤษ (ข้อ 11-15)

11. 4

14. 6

12. 7

15. 1

13. 2

ให้นักเรียนดูจากบัตรภาพ แล้วบอกสีเป็นภาษาอังกฤษ (ข้อ 16-20)

16. เหลือง

19. สัม

17. แดง

20. ชมพู

18. ฟ้ำ

ให้นักเรียนออกเสียงเป็นภาษาอังกฤษตามคำสั่งของครู ดังต่อไปนี้ (ข้อ 21-30)

21. เมื่อนักเรียนต้องการขออนุญาตออกจากห้องจะพูดภาษาอังกฤษว่าอย่างไร

22. ครูส่งบัตรภาพคำศัพท์ให้นักเรียนแล้วบอกให้นักเรียนพูดภาษาอังกฤษ บอกของสิ่งนี้ใน  
ระยะใกล้

23. ครูส่งบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนแล้วให้นักเรียนถามว่า สิ่งนี้คืออะไร

24. ให้นักเรียนแนะนำสมาชิกในครอบครัวเป็นภาษาอังกฤษ
  25. ให้นักเรียนบอกรักใครก็ได้เป็นภาษาอังกฤษ
- ให้นักเรียนฟังคำถามจากครูแล้วออกเสียงตอบเป็นภาษาอังกฤษ (ข้อ 26-30)
26. Is this a ruler (ครูถือไม้บรรทัด)
  27. What' s your name?
  28. เมื่อมีคนให้ของนักเรียนจะกล่าวอย่างไร
  29. เวลาที่นักเรียนจะขอโทษเพื่อนนักเรียนจะพูดอย่างไร
  30. เวลาเจอครูตอนเช้านักเรียนจะกล่าวทักทายครูอย่างไร

กระดาษคำตอบ

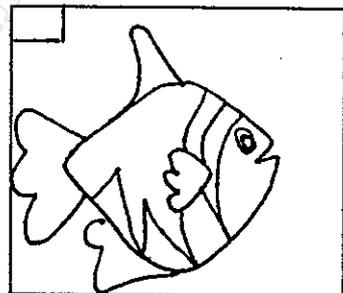
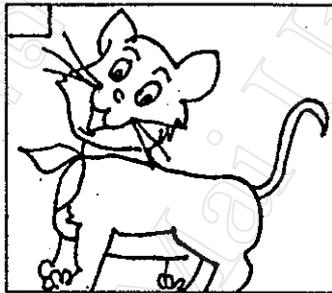
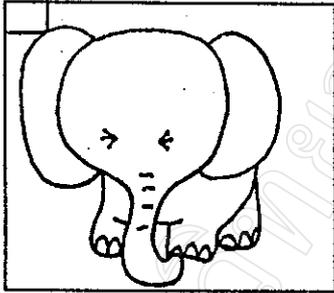
แบบทดสอบ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองเข้

ชื่อ.....เลขที่.....

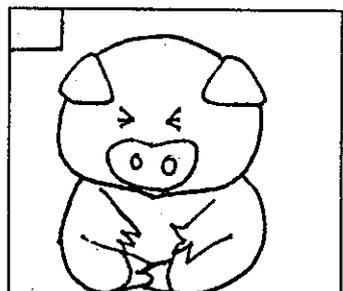
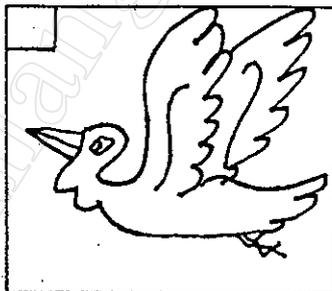
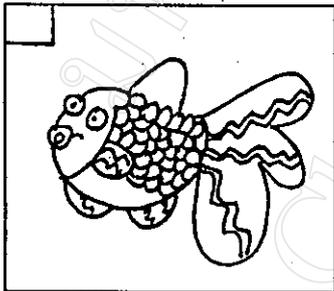
ตอนที่ 1 การฟัง

ฟังคำศัพท์ แล้วกากบาทลงใน  ที่มีภาพตรงกับคำศัพท์ที่ฟัง

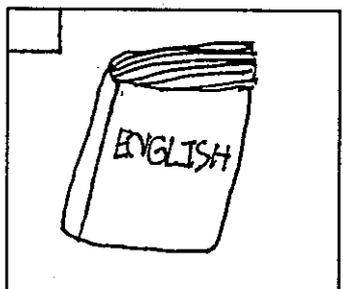
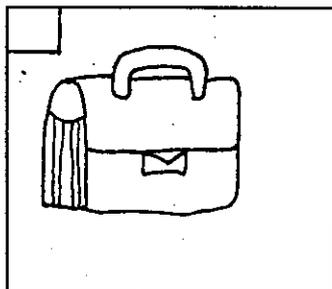
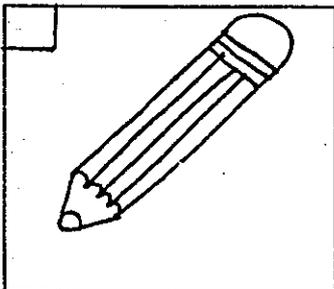
1.



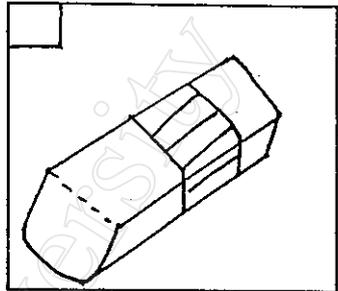
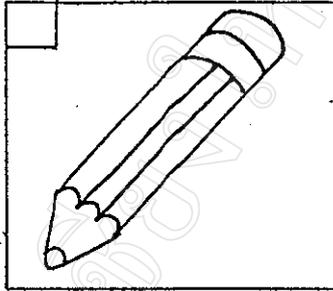
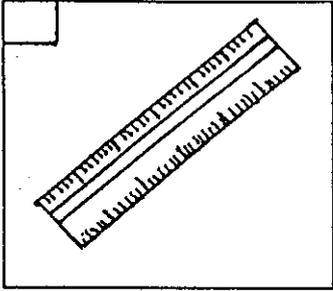
2.



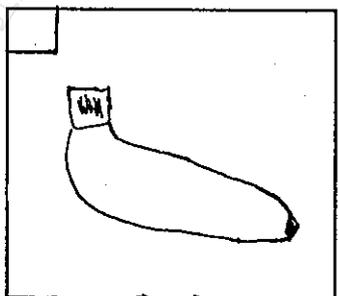
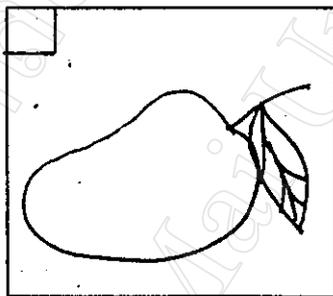
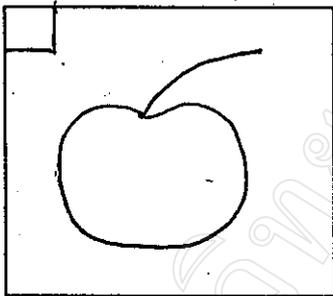
3.



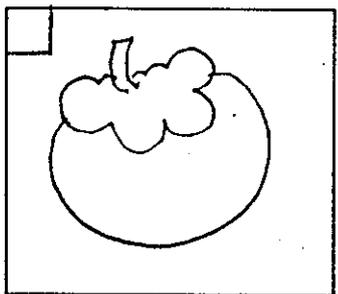
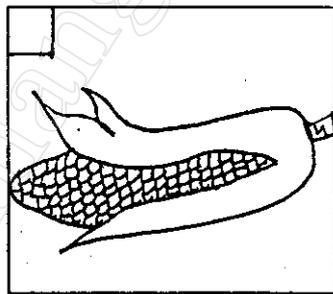
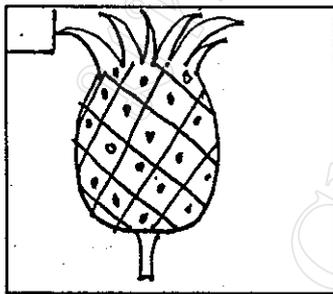
4.



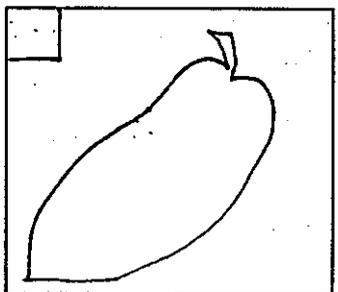
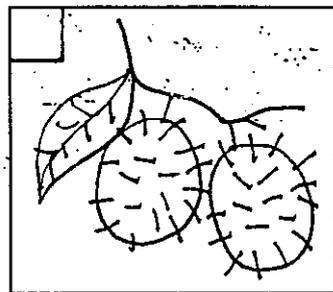
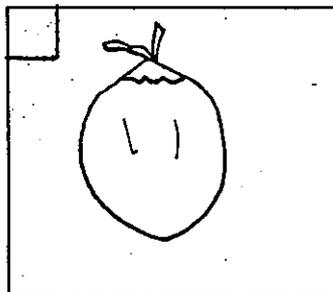
5.



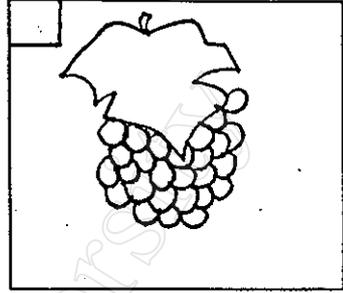
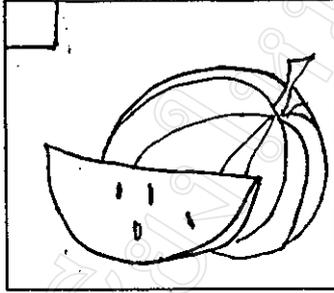
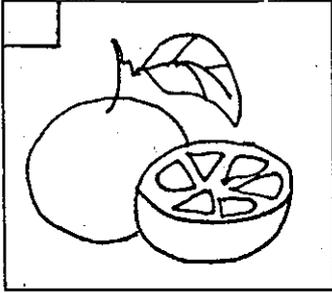
6.



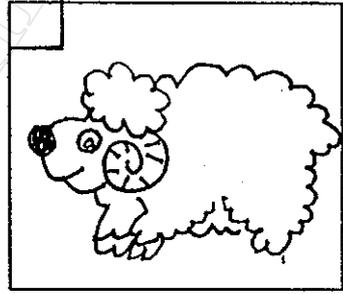
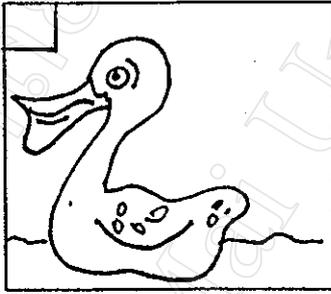
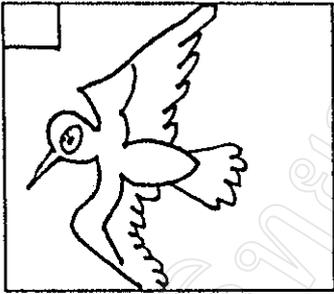
7.



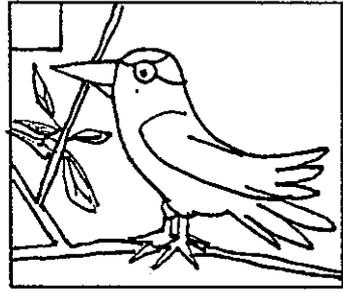
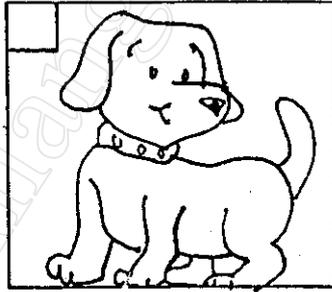
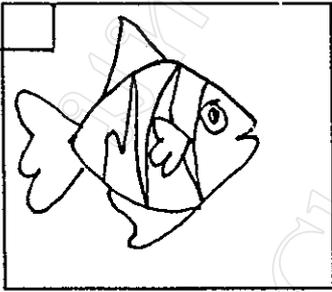
8.



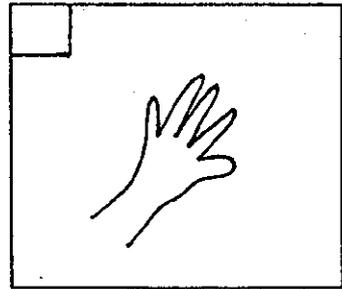
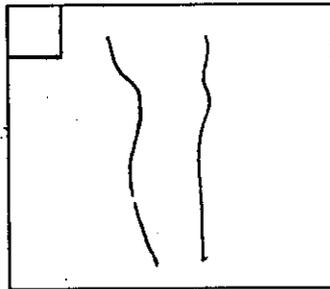
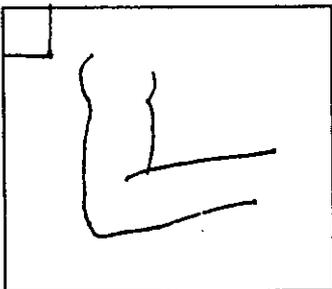
9.



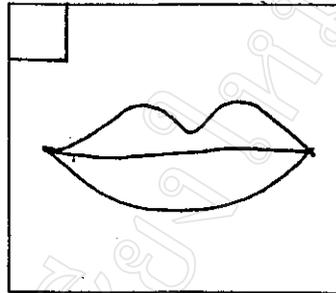
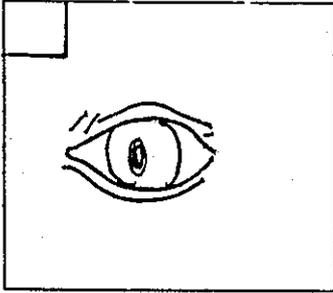
10.



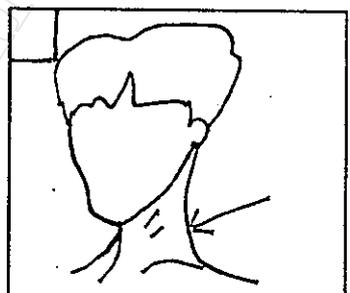
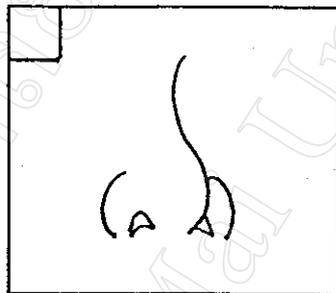
11.



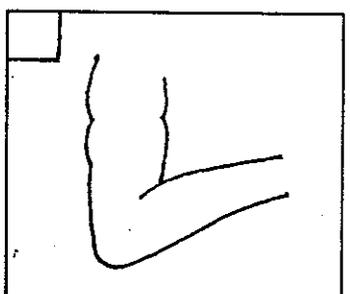
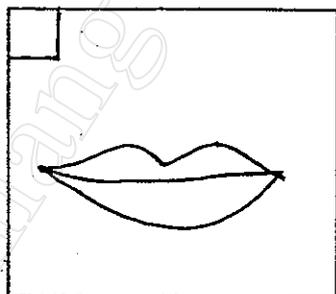
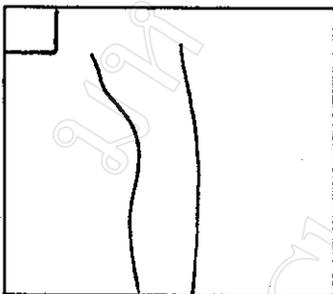
12.



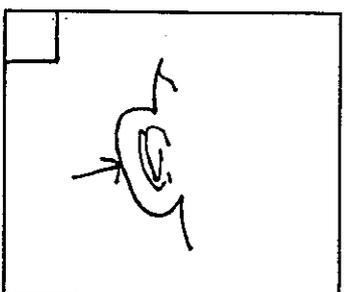
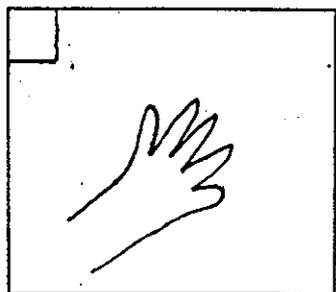
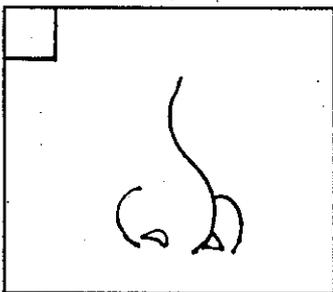
13.



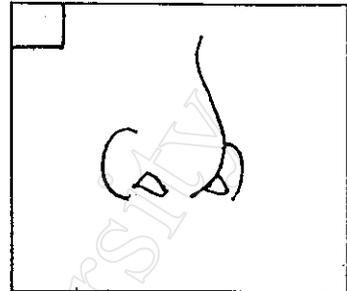
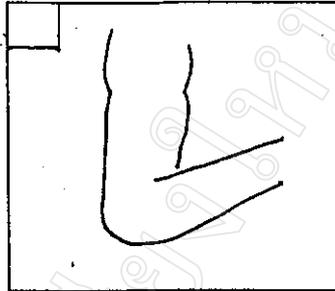
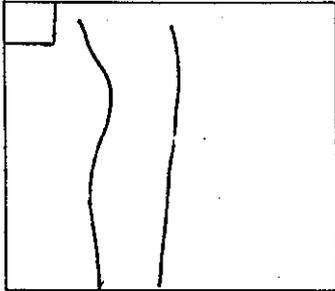
14.



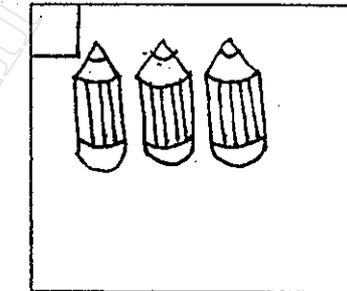
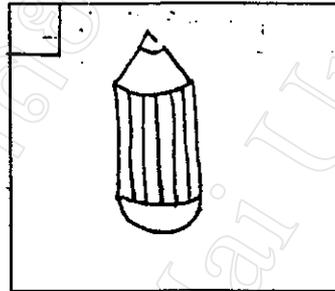
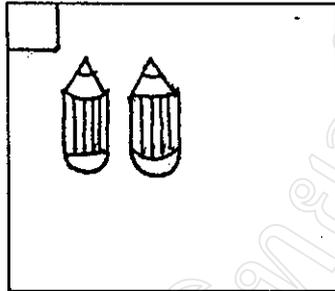
15.



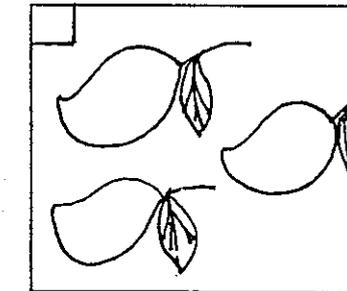
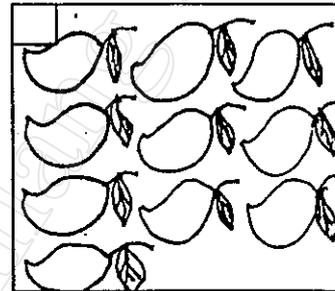
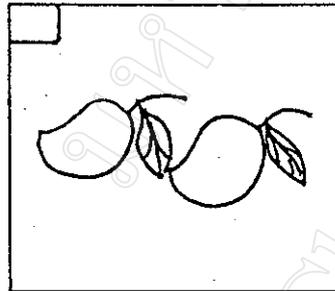
16.



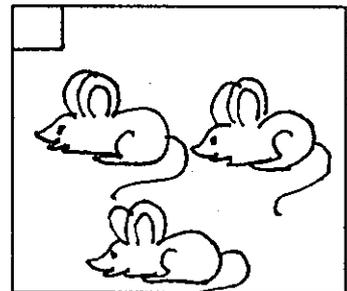
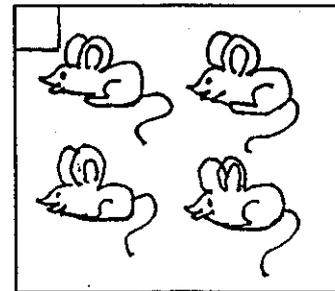
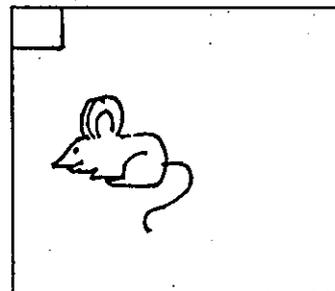
17.



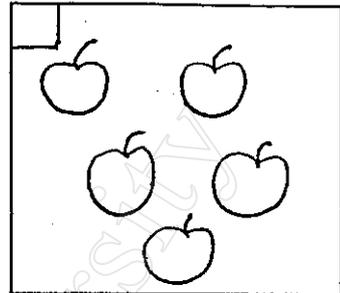
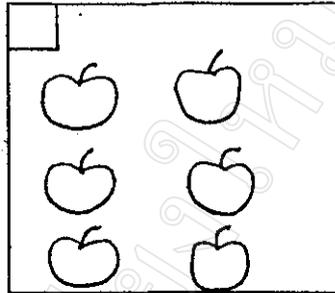
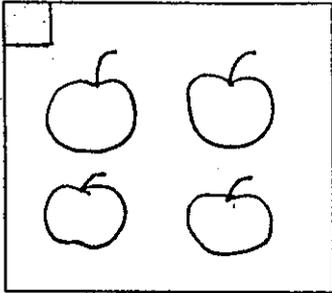
18.



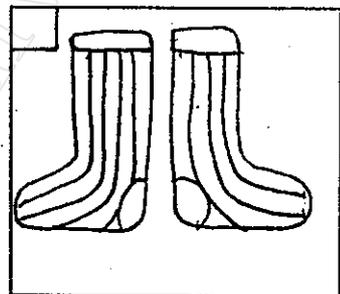
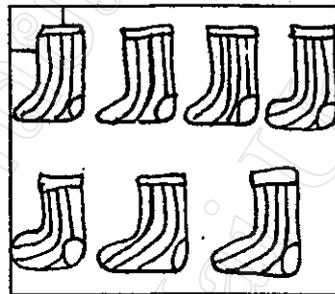
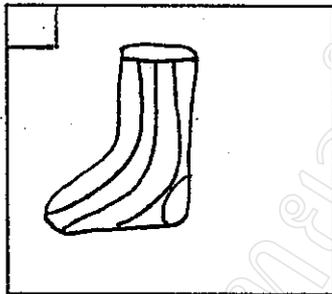
19.



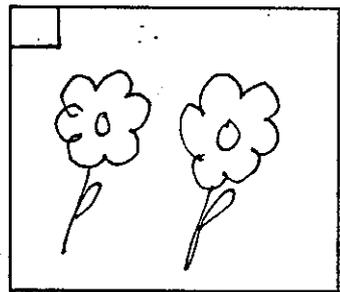
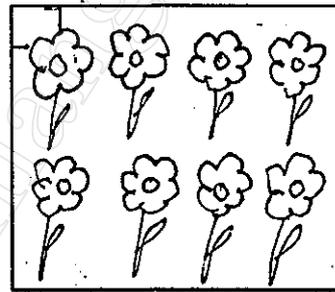
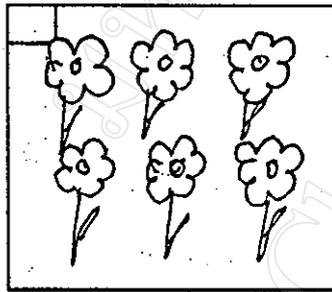
20.



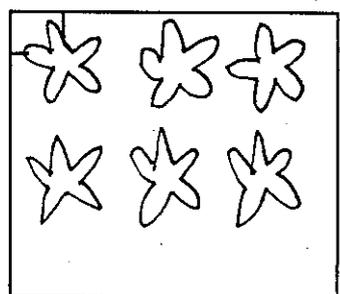
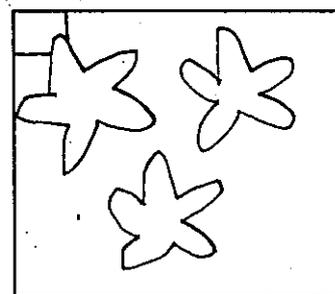
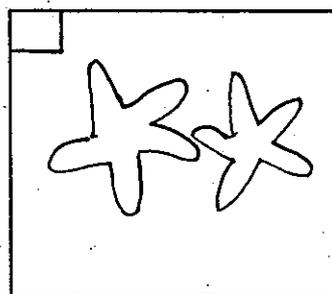
21.



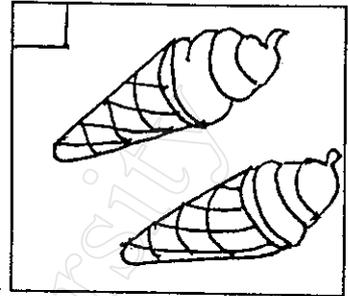
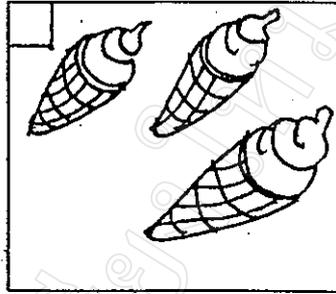
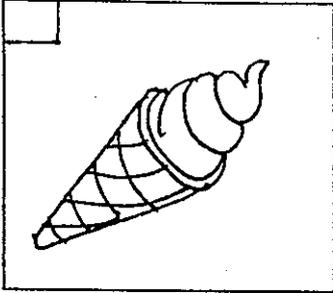
22.



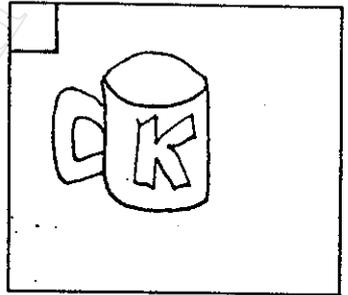
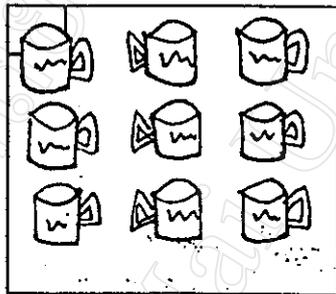
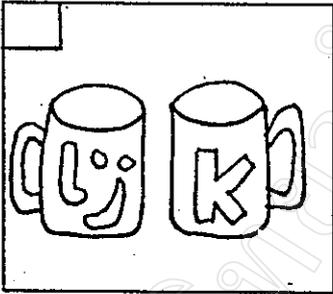
23.



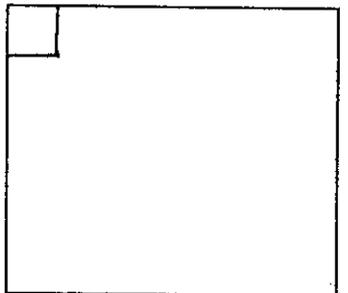
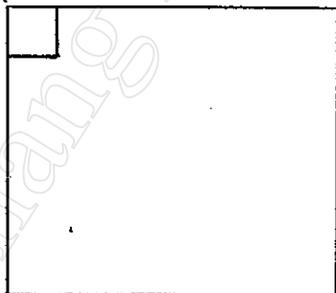
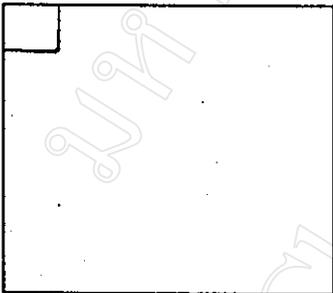
24.



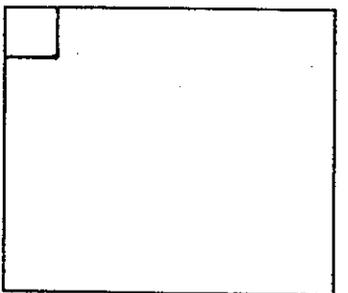
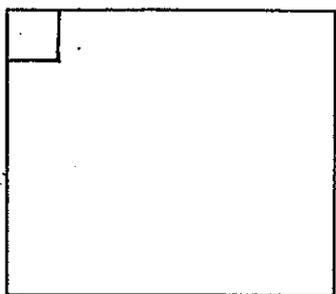
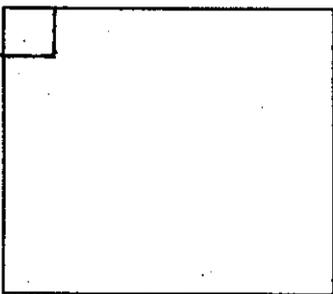
25.



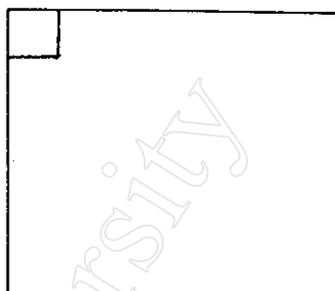
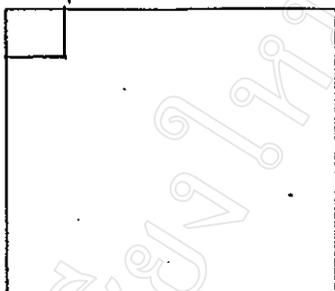
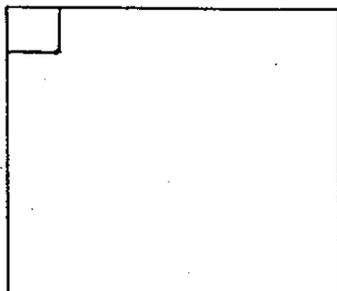
26.



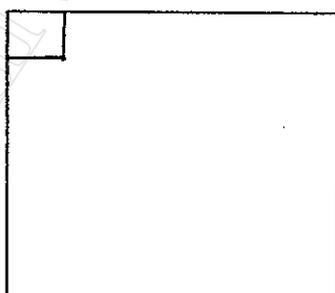
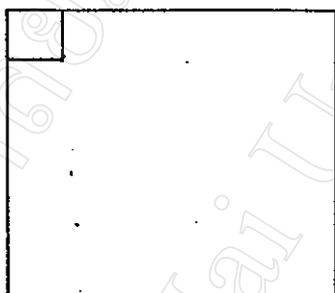
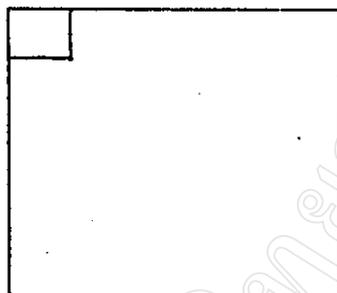
27.



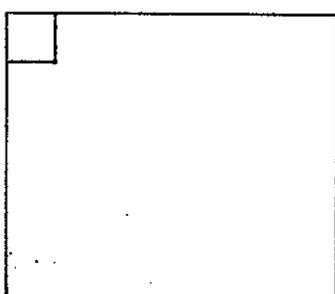
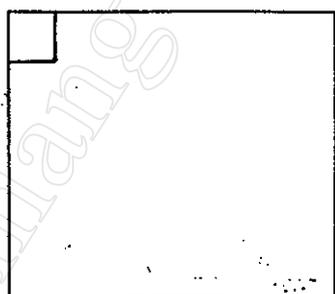
28.



29.



30.



**ภาคผนวก ง**  
**แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ**

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Chiang Mai University

แบบสังเกตพฤติกรรมที่มีต่อเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองเข้ อ.สว่างอารมณ์ จ.อุทัยธานี

เลขที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมที่ปฏิบัติ					
		อาสาที่จะปฏิบัติกิจกรรม	มีความสนุกสนานในการเรียน	ปฏิบัติด้วยความเต็มใจ	ปฏิบัติกิจกรรมกับผู้อื่นด้วยความเต็มใจ	มีความตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรม	ชอบสนทนาหรือพูดภาษาอังกฤษในขณะเรียน
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							

**ภาคผนวก จ**

**แบบสัมภาษณ์นักเรียนที่ได้รับการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีเรียนปนเล่น**

แบบสัมภาษณ์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
โรงเรียนบ้านหนองแซ่ ที่เรียนภาษาอังกฤษโดยวิธีเรียนปนเล่น

ชื่อนักเรียน \_\_\_\_\_

1. นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษหรือไม่ เพราะเหตุใด \_\_\_\_\_

---

---

---

2. เวลาเรียนภาษาอังกฤษนักเรียนรู้สึกว่ามันสนุกหรือน่าเบื่อ เพราะอะไร \_\_\_\_\_

---

---

---

3. นักเรียนชอบให้มีชั่วโมงเรียนภาษาอังกฤษหรือไม่เพราะเหตุใด \_\_\_\_\_

---

---

---

4. นักเรียนคิดว่าเรียนภาษาอังกฤษดีหรือไม่ อย่างไร \_\_\_\_\_

---

---

---

5. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยวิธีที่ครูสอน (วิธีเรียนปนเล่น) \_\_\_\_\_

---

---

---

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - สกุล

นางสาวรัชนีวรรณ คำเฉลียว

วัน เดือน ปี เกิด

29 ตุลาคม 2515

วุฒิการศึกษา

พ.ศ. 2528

สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา โรงเรียนวันทามารีย์  
อ.เมือง จ.นครสวรรค์

พ.ศ. 2533

สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยา

ศาสตร์) โรงเรียนสตรีนครสวรรค์ อ.เมือง จ. นครสวรรค์

พ.ศ. 2537

ครุศาสตรบัณฑิต (การประถมศึกษา) สถาบันราชภัฏ

นครสวรรค์ อ.เมือง จ. นครสวรรค์

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบันรับราชการ

ตำแหน่ง อาจารย์ 1 ระดับ 3

โรงเรียนบ้านหนองเข้ อำเภอสว่างอารมณ์

จังหวัดอุทัยธานี