

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

(1) ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน

- 1) นายเทียน เขียวภักดี หัวหน้าฝ่ายวัดผลและประเมินผล หน่วยงานนิเทศก์
สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดชัยนาท
- 2) นางสาวสุริยา จันทรเนียม อาจารย์ 2 โรงเรียนครูประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี
จังหวัดชัยนาท ครุต้นแบบ ปี 2544 วิชาภาษาอังกฤษ
ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
- 3) นางนงลักษณ์ ยศสมบัติ อาจารย์ 2 โรงเรียนวัดสิงห์ อำเภอวัดสิงห์
จังหวัดชัยนาท สังกัดกรมสามัญศึกษา

(2) ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- 1) นายเทียน เขียวภักดี หัวหน้าฝ่ายวัดผลและประเมินผล หน่วยงานนิเทศก์
สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดชัยนาท
- 2) นางสาวสุริยา จันทรเนียม อาจารย์ 2 โรงเรียนครูประชาสรรค์ อำเภอสรรคบุรี
จังหวัดชัยนาท ครุต้นแบบ ปี 2544 วิชาภาษาอังกฤษ
ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
- 3) นางนงลักษณ์ ยศสมบัติ อาจารย์ 2 โรงเรียนวัดสิงห์ อำเภอวัดสิงห์
จังหวัดชัยนาท สังกัดกรมสามัญศึกษา

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แบบประเมินแผนการสอนสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
2. แบบประเมินความเหมาะสมแผนการสอนของผู้เชี่ยวชาญ
3. ตารางแสดงความสอดคล้องของแบบทดสอบ จำนวน 65 ข้อ
4. ตารางแสดงความสอดคล้องของแบบทดสอบ จำนวน 40 ข้อ

แบบประเมินแผนการสอน

แบบประเมินแผนการสอนนี้ใช้สำหรับประเมินความเหมาะสมของแผนการสอน
ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการฝึกด้วยแบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วยรายละเอียดในการประเมิน ดังต่อไปนี้
ตอนที่ 1 หลักการในการเขียนแผนการสอนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการ
ฝึกด้วยแบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ

ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการฝึกด้วยแบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ เป็นการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสะกดคำศัพท์ บอกความหมาย และ
ใช้คำในประโยคได้ถูกต้อง จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะเกี่ยวกับคำศัพท์ โดยเล่นเกมเป็น
แบบฝึกหัดในตอนท้ายชั่วโมง โดยมีขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up) เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการ
เรียนรู้คำศัพท์ โดยการทบทวนคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้ว มีโอกาสได้ฝึกซ้ำๆ เกิด
ความสามารถในการจำ รู้ความหมายของคำศัพท์ และทำให้ผู้เรียนนำความรู้เดิมมาสัมพันธ์ และ
เกี่ยวข้องกับความหมายของคำศัพท์ใหม่

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นตอนที่เสนอคำศัพท์ใหม่โดยให้ผู้เรียนได้ออก
เสียง สะกดคำศัพท์ บอกความหมาย และใช้คำศัพท์ในรูปประโยคได้ถูกต้อง โดยใช้สื่อ อุปกรณ์
และเทคนิคต่างๆ มาประกอบในการสอน เช่น รูปภาพ ของจริง ของจำลอง หรือ การแสดงท่าทาง
 เป็นต้น

ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน และปฏิบัติจากการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยวิธีการในลักษณะต่างๆ เช่น สนทนาโต้ตอบกัน สัมภาษณ์ บันทึก รายงาน
ถาม – ตอบ ในรูปของประโยค อาจจะเป็นรายบุคคล จับคู่ กลุ่มย่อย หรือ กลุ่มใหญ่

ขั้นนำไปใช้ (Production) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด สร้างสรรค์ และนำความรู้
ความเข้าใจ ในความหมายของคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสมกับ
สถานการณ์ต่างๆ ที่อยู่ใกล้ตัว หรือในสังคม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางด้านภาษา
ทั้ง 4 ด้าน การปฏิสัมพันธ์ และสุดท้ายของขั้นตอนนี้ คือใช้เกมเป็นแบบฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนได้
แสดงความสามารถของตนเอง การตัดสินใจ ตลอดจนได้มีการประเมินผลความสำเร็จของตนเอง
หรือของกลุ่มได้

ตอนที่ 2 การจัดทำแผนการสอน

ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการสอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นนำเสนอเนื้อหา ขั้นฝึก และขั้นนำไปใช้ โดยผู้วิจัยได้นำเนื้อหา คือ กลุ่มคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากหนังสือ Discoveries (อ 013 – อ 014) ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นแบบเรียนตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2539 และได้นำมาคัดเลือก และจัดกลุ่มคำศัพท์ เพื่อใช้ในการทดลองตามขั้นตอนของการวิจัย กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษา ตามแนวการเรียนรู้ และการสอนคำศัพท์ของ ดวงเดือน แสงชัย (2539 : 119 – 120) วิสาข์ จิตวิตร (2541 : 74 – 104) และ สมยศ เม่นไข่ม (ม.ป.ป. : 47) และการเขียนแผนการสอน ตามแนวการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของ ละเอียด จุฑานันท์ (2539) ให้สอดคล้องกับขั้นตอนการสอนคำศัพท์

แบบประเมินแผนการสอนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการฝึก ด้วยแบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดหัวข้อในการจัดทำแบบประเมินจาก งานวิจัยของ บุญญติ ชำนาญกิจ (2534 : 295 – 296) สมลักษณ์ สุเมธ (2539 : 277 – 278) และ ข้อเสนอแนะจากอาจารย์ ดร. บุญญติ ชำนาญกิจ อาจารย์ที่ปรึกษา โดยผู้วิจัยได้จัดทำรายละเอียดหัวข้อ ประเมินเป็น 2 ตอน ได้แก่ องค์ประกอบทั่วไปของแผนการสอน และองค์ประกอบเฉพาะของการ ใช้เกมเป็นแบบฝึกหัด ซึ่งเป็นแบบประเมินด้วยการใช้มาตราส่วนประมาณค่า โดยกำหนดเกณฑ์ การให้คะแนนเป็นแบบจัดอันดับคุณภาพ แบ่งเป็น 5 ระดับ แต่ละระดับมีความหมาย ดังนี้

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

ขอให้ท่านพิจารณาแผนการสอนที่ผู้วิจัยเขียนขึ้น แล้วทำเครื่องหมาย 3 ลงในช่องว่างให้ ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และโปรดให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้วิจัย โดยเขียนลงในช่องว่างที่เว้นไว้ท้ายแบบประเมิน เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยในการปรับปรุงแผนการสอนให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณในความกรุณาของท่าน

ยุพิน จันทรศิริ

นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน

สถาบันราชภัฏนครสวรรค์

แบบประเมินแผนการสอน

ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการฝึกด้วยแบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ

วันที่ เดือน พ.ศ.

แผนการสอนที่

ข้อ	รายการประเมิน	อันดับคุณภาพ				
		5	4	3	2	1
	ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1	จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด					
2	เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม					
3	เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม					
4	กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน					
5	กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และ ขั้นตอนการสอน					
6	กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของ ผู้เรียน					
7	กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์					
8	จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม					
9	ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน					
10	แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะ ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
	ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11	เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และ จุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน					
12	จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม					
13	ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน					
14	กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเหมาะสม					
15	วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น					
16	เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการ เรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดทำแผนการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
()

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 1

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	3	4	4	3.67	0.58
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	4	3.67	0.58
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	3	4	4	3.67	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	3	4	4	3.67	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	4	4	0
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	3	3	3	3	0
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	5	4	4	4.33	0.58
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	3	4	4	3.67	0.58
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3	4	4	3.67	0.58
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	3	4	5	4	1
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	3	3.33	0.58
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	3	3.67	0.58
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเหมาะสม	4	4	3	3.67	0.58
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	3	4	3	3.33	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	3	5	4	4	1

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 2

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	3	4	3	3.33	0.58
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	4	4	0
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	3	5	4	4	1
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	3	4	4	3.67	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	3	4	3	3.33	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	3	3.67	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	3	4	4	3.67	0.58
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	5	4	4	4.33	0.58
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	3	5	4	4	1
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3	4	3	3.33	0.58
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	3	5	4	4	1
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	3	3.33	0.58
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	3	3.67	0.58
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเหมาะสม	4	4	3	3.67	0.58
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	3	4	4	3.67	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	3	4	3	3.33	0.58

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 3

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	3	4	4	3.67	0.58
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	5	5	4.67	0.58
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	4	3.67	0.58
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	3	4	4	3.67	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	3	5	4	4	1
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	4	4	0
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	3	4	4	3.67	0.58
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	4	4	4	4	0
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	3	5	3	3.67	1.15
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3	4	3	3.33	0.58
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	3	5	4	4	1
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	3	3.33	0.58
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	3	3.67	0.58
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเกมน่าสนใจ	4	4	4	4	0
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	3	4	3	3.33	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	3	4	4	3.67	0.58

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 4

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	3	5	4	4	1
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	4	3.67	0.58
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	3	4	4	3.67	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	3	4	4	3.67	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	3	4	4	3.67	0.58
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	4	5	4	4.33	0.58
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	3	5	4	4	1
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3	4	3	3.33	0.58
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	3	5	4	4	1
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมที่ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	3	3.33	0.58
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	3	3.67	0.58
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นที่เหมาะสม	4	4	3	3.67	0.58
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	3	4	4	3.67	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 5

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	3	5	4	4	1
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	4	4	0
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	4	3.67	0.58
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	3	4	4	3.67	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	3	4	3	3.33	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	3	3.67	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	3	4	4	3.67	0.58
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	4	5	3	4	1
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	3	4	3	3.33	0.58
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3	4	3	3.33	0.58
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	3	5	3	3.67	1.15
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	3	5	4	4	1
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	3	3.67	0.58
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเกมน่าสนใจ	4	4	3	3.67	0.58
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	3	4	4	3.67	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 6

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	3	5	5	4.33	1.15
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	4	4	0
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	4	3.67	0.58
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	3	4	4	3.67	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	3	4	5	4	1
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	3	4	4	3.67	0.58
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	4	5	3	4	1
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	3	5	4	4	1
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3	4	4	3.67	0.58
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	3	5	4	4	1
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	3	5	4	4	1
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	3	3.67	0.58
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเหมาะสม	4	4	4	4	0
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	3	4	4	3.67	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	4	5	2	3.67	1.53

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 7

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	3	5	3	3.67	1.15
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	4	4	0
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	4	3.67	0.58
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	3	4	3	3.33	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	3	5	4	4	1
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	5	3	4	1
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	4	4	3	3.67	0.58
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	4	5	3	4	1
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	3	5	4	4	1
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3	4	3	3.33	0.58
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	3	5	2	3.33	1.53
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	3	5	2	3.33	1.53
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	5	3	4	1
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเหมาะสม	4	4	4	4	0
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	3	4	3	3.33	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 8

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	2	5	5	4	1.73
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	4	4	0
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	4	3.67	0.58
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	3	4	4	3.67	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	2	5	4	3.67	1.53
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	3	5	3	3.67	1.15
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	3	4	3	3.33	0.58
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	2	5	3	3.33	1.53
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	3	5	3	3.67	1.15
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	2	4	3	3	1
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	3	5	4	4	1
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	3	5	4	4	1
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	3	5	3	3.67	1.15
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเหมาะสม	2	5	4	3.67	1.53
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	3	4	4	3.67	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 9

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	4	5	4	4.33	0.58
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	4	4	0
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	4	3.67	0.58
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	3	5	4	4	1
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	3	5	4	4	1
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	4	4	4	4	0
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	4	5	4	4.33	0.58
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	4	5	4	4.33	0.58
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	5	3	4	1
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	5	3	4	1
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	4	5	4	4.33	0.58
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	5	3	4	1
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเกมน่าสนใจเหมาะสม	3	5	4	4	1
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่นเกมน่าสนใจ	4	4	4	4	0
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	4	5	2	3.67	1.53

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 10

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	3	5	4	4	1
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	4	4	0
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	3	4	4	3.67	0.58
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	3	4	4	3.67	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	2	4	2	2.67	1.15
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	3	5	3	3.67	1.15
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	3	4	3	3.33	0.58
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	2	5	3	3.33	1.53
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	3	5	3	3.67	1.15
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	2	4	3	3	1
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	3	5	3	3.67	1.15
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	3	5	3	3.67	1.15
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	3	5	3	3.67	1.15
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเกมน่าสนใจเหมาะสม	2	5	3	3.33	1.53
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่นเกมน่าสนใจ	3	4	3	3.33	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	4	5	3	4	1

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 11

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	4	5	5	4.67	0.58
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	4	4	0
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	4	5	4	4.33	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	3	5	4	4	1
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	3	5	4	4	1
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	4	4	4	4	0
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	3	5	4	4	1
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	4	5	4	4.33	0.58
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3	4	3	3.33	0.58
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	5	4	4.33	0.58
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	3	5	4	4	1
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	3	5	4	4	1
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเกมน่าสนใจ	4	5	3	4	1
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	5	4	4.33	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58

ตาราง แสดงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความเหมาะสมแผนการสอนที่ 12

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	$\bar{X}$	S.D.
ตอนที่ 1 องค์ประกอบทั่วไป					
1. จัดทำแผนการสอนสอดคล้อง และเหมาะสมกับวิธีสอนที่กำหนด	4	5	5	4.67	0.58
2. เขียนสาระสำคัญได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58
3. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม	4	4	4	4	0
4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา และเวลาสอดคล้องกัน	4	5	4	4.33	0.58
5. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนสอดคล้องกับจุดประสงค์ และขั้นตอนการสอน	4	5	5	4.67	0.58
6. กำหนดสื่อการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58
7. กำหนดวิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	4	4	4	4	0
8. จัดลำดับขั้นตอนในแผนการสอนได้ถูกต้องเหมาะสม	4	5	4	4.33	0.58
9. ใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย และสื่อความหมายชัดเจน	3	5	4	4	1
10. แผนการสอนมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อเพิ่มทักษะความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	4	4	4	4	0
ตอนที่ 2 องค์ประกอบเฉพาะการใช้เกมประกอบการสอน					
11. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอน	4	5	4	4.33	0.58
12. จัดลำดับขั้นตอนของการเล่นเกมได้ชัดเจน และเหมาะสม	4	5	4	4.33	0.58
13. ประเภทของเกมเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	3	5	4	4	1
14. กำหนดเวลา และจำนวนผู้เล่นในการเล่นเหมาะสม	4	5	4	4.33	0.58
15. วิธีวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเล่น	4	5	4	4.33	0.58
16. เกมที่นำมาใช้ประกอบการสอนช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์แก่ผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58

**ตาราง แสดงผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินผลความสอดคล้องของ
แบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์กับจุดประสงค์การเรียนรู้**

ข้อที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1	0	0	1	0.33
2	0	-1	1	0
3	1	1	1	1
4	1	1	1	1
5	1	1	1	1
6	0	1	0	0.33
7	1	1	1	1
8	1	1	1	1
9	1	1	1	1
10	1	1	1	1
11	1	1	-1	0.33
12	1	1	0	0.67
13	1	1	1	1
14	1	1	0	0.67
15	1	1	0	0.67
16	1	1	1	1
17	1	1	1	1
18	0	1	1	0.67
19	1	1	1	1
20	0	1	1	0.67
21	1	1	1	1
22	1	1	1	1
23	1	1	1	1
24	1	1	1	1
25	0	1	1	0.67
26	0	1	0	0.33
27	0	1	1	0.67
28	1	1	1	1
29	1	1	1	1
30	0	1	1	0.67
31	-1	1	1	0.33
32	1	1	1	1
33	1	1	0	0.67

ข้อที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
34	1	1	1	1
35	-1	1	1	0.33
36	1	1	0	0.67
37	1	1	-1	0.33
38	0	1	1	0.67
39	0	1	1	0.67
40	0	1	1	0.67
41	1	1	0	0.67
42	1	1	1	1
43	1	1	1	1
44	1	1	0	0.67
45	1	1	0	0.67
46	1	1	1	1
47	1	1	1	1
48	1	1	0	0.67
49	1	1	1	1
50	1	1	0	0.67
51	1	1	1	1
52	1	1	0	0.67
53	1	1	1	1
54	1	1	1	1
55	1	1	0	0.67
56	1	1	1	1
57	1	1	1	1
58	1	1	1	1
59	1	1	1	1
60	1	1	1	1
61	1	1	1	1
62	1	1	1	1
63	1	1	1	1
64	0	1	0	0.33
65	1	1	1	1

ตาราง แสดงผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินผลความสอดคล้องของ
แบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์กับจุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1	1	1	1	1
2	1	1	1	1
3	1	1	1	1
4	1	1	1	1
5	1	1	1	1
6	1	1	0	0.67
7	1	1	1	1
8	1	1	1	1
9	1	1	1	1
10	0	1	1	0.67
11	1	1	1	1
12	1	1	1	1
13	1	1	1	1
14	1	1	1	1
15	0	1	1	0.67
16	0	1	1	0.67
17	1	1	1	1
18	1	1	1	1
19	0	1	1	0.67
20	1	1	1	1

ข้อที่	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
21	1	1	0	0.67
22	1	1	0	0.67
23	0	1	1	0.67
24	0	1	1	0.67
25	0	1	1	0.67
26	1	1	0	0.67
27	1	1	1	1
28	1	1	1	1
29	1	1	0	0.67
30	1	1	1	1
31	1	1	1	1
32	1	1	0	0.67
33	1	1	1	1
34	1	1	0	0.67
35	1	1	1	1
36	1	1	1	1
37	1	1	1	1
38	1	1	1	1
39	1	1	1	1
40	1	1	1	1

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบความรู้ความหมายคำศัพท์
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - 2.1 ตารางแสดงค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ
 - 2.2 ตารางแสดงค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

แบบทดสอบความรู้ความหมายคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้เป็น ภาษาไทย ถ้าคำไหน
ไม่ทราบความหมายให้ข้ามไปพิจารณาคำใหม่

cold =	cough =	headache =
sore throat =	stomachache =	temperature =
actress =	author =	comedian =
composer =	dancer =	painter =
sculptor =	writer =	detective =
mechanic =	pharmacist =	engineer =
adventure =	comedy =	horror =
mystery =	romantic =	science fiction =
western =	spy film =	cowboy =
car park =	church =	football stadium =
hotel =	library =	palace =
railway station =	police station =	sport centre =
square =	supermarket =	town hall =
brother-in-law =	sister-in-law =	son-in-law =
daughter-in-law =	husband =	wife =
grandchild =	grandson =	granddaughter =
grandparents =	niece =	nephew =
trunk =	elbow =	fist =
nail =	shoulder =	sole =
thigh =	ankle =	heel =
button =	cotton =	needle =
string =	saucepan =	sticky tape =
plank =	raft =	match =

punch =	attack =	pretend =
block =	raise =	mend =
patch =	argue =	babysit =
hiccup =	stare =	explain =
invent =	scratch =	share =
retire =	upset =	hold =
hurt =	lose =	smash =
hug =	slam =	grumble =
ill =	strong =	clever =
rich =	poor =	proud =
hard =	soft =	rough =
tough =	giddy =	greedy =
dumb =	blind =	deaf =
tired =	pleased =	weak =
fit =	lonely =	asleep =
alive =	rainy =	sandy =
tropical =	talented =	trick =
population =	capital =	language =
location =	size =	religion =
climate =	geographical =	communication =
monetary unit =	measure =	large city =

กลุ่มคำศัพท์และชุดคำศัพท์

ชุดที่	ประเภทคำศัพท์	คำศัพท์
1	Occupations	author comedian composer mechanic pharmacist engineer
2	Types of film	horror mystery romantic spy film western science fiction
3	Places	church palace town hall railway station supermarket
4	Parts of the body	elbow fist sole thigh ankle heel
5	Verbs about fighting	punch scratch raise attack pretend invent
6	Verbs	patch mend share hiccup stare babysit
7	Nouns about things	button cotton needle plank raft string saucepan sticky tape
8	Adjectives	ill fit weak hard tired greedy
9	Adjectives	tough rough giddy pleased proud
10	Nouns	alive contract talented trick
11	Verbs	hug upset slam smash grumble explain argue
12	Vocabulary about country	population location climate tropical measure communication monetary unit sandy

แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 40 ข้อ 40 คะแนน เวลา 50 นาที

Direction : Choose the correct answer by mark “ X ” on a, b, c or d on the answer sheet.

1. a. bottom c. button
b. bottle d. butter
2. a. elbow c. lobby
b. below d. bowling
3. a. anchor c. angle
b. angel d. ankle
4. a. horror c. hunter
b. honey d. horsy
5. a. male c. medal
b. mash d. mend

6. a. measure c. monastery
b. memory d. monetary

7. a. ill c. inch
b. icily d. imbed

8. a. plank c. pancake
b. panther d. saucepan

9. a. fit c. fist
b. fix d. first

10. a. raft c. rate
b. rare d. rave

11. A _____ is a person who uses or repairs machinery.

- a. mechanic c. composer
b. engineer d. pharmacist

12. Someone who entertains people by making them laugh and happy. That is a _____.

- a. comedian c. composer
b. mechanic d. author

13. A type of _____ film which is about a love story.
- a. spy
 - b. mystery
 - c. western
 - d. romantic
14. A _____ film is about imaginary future development with space travel.
- a. spy
 - b. western
 - c. mystery
 - d. science fiction
15. Somchai goes to the railway station because he wants to travel _____.
- a. by car
 - b. by train
 - c. by plane
 - d. by ship
16. He's smashed his car so _____.
- a. it can't run
 - b. it runs faster
 - c. he's pleased
 - d. he's talented
17. Thailand's monetary unit is _____.
- a. mile
 - b. baht
 - c. pound
 - d. metre
18. It's hot all the year because we have a _____ climate.
- a. sandy
 - b. tropical
 - c. talented
 - d. communicative
19. A means of passing from one place to another is _____.
- a. comparison
 - b. composition
 - c. competence
 - d. communication
20. A place where the king and the queen live is a _____.
- a. church
 - b. palace
 - c. town hall
 - d. supermarket
21. A place where is a big self-service shop that sells food and other goods. It's a _____.
- a. palace
 - b. town hall
 - c. supermarket
 - d. railway station
22. A type of film which is a great fear film, such as people turning into animals.
- a. horror
 - b. mystery
 - c. western
 - d. romantic

23. You need a needle, button, cotton if you want _____.
a. to make a fire c. to wrap up a parcel
b. to write a letter d. to repair a shirt
24. My grandfather's too weak _____.
a. to sleep in bed c. to speak with me
b. to climb the stairs d. to watch television
25. My mother will grumble me if _____.
a. I pass the exam c. I don't feel well
b. I finish washing – up d. I don't do homework
26. The director of Province works at the _____.
a. church c. town hall
b. palace d. supermarket
27. Suda and her friend like shopping so they go to the _____.
a. railway station c. town hall
b. supermarket d. palace
28. The most western boxing only uses _____ to fight differently from Chinese boxing.
a. nails c. fists
b. soles d. thighs
29. The students _____ their hands when they don't understand.
a. punch c. mend
b. raise d. pretend
30. The students don't understand the lessons so the teacher _____ again.
a. babysits c. stares
b. explains d. shares
31. You're too _____ to lift a big box.
a. rough c. weak
b. giddy d. greedy
32. Thailand is famous for _____ beaches and beautiful islands.
a. alive c. talented
b. rough d. sandy

33. My friend can _____ the longest without blinking.
- a. stare c. grumble
- b. explain d. scratch
34. I have to _____ for my brother when my parents go out.
- a. grumble c. attack
- b. smash d. babysit
35. Noi wants a piece of cake that is bigger than others. She is _____.
- a. fit c. greedy
- b. giddy d. tired
36. The sea was _____ so I was sick when I went on the trip by ferry.
- a. rough c. tired
- b. weak d. talented
37. The parents don't love their children because they're _____.
- a. ill c. alive
- b. trick d. tough
38. I'm going to _____ my jeans this evening because I'm going to wear them to my friend's birthday tonight.
- a. smash c. raise
- b. punch d. patch
39. He wants everyone to learn how to block a _____ in learning judo.
- a. hug c. punch
- b. trick d. contract
40. I was happy so I gave my mother a _____ yesterday.
- a. hug c. trick
- b. fist d. contract

เฉลยแบบทดสอบวัดความสามารถการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 21. C |
| 2. A | 22. A |
| 3. D | 23. D |
| 4. A | 24. B |
| 5. D | 25. D |
| 6. D | 26. C |
| 7. A | 27. B |
| 8. D | 28. C |
| 9. C | 29. B |
| 10. A | 30. B |
| 11. A | 31. C |
| 12. A | 32. D |
| 13. D | 33. A |
| 14. D | 34. D |
| 15. B | 35. C |
| 16. A | 36. A |
| 17. B | 37. D |
| 18. B | 38. D |
| 19. D | 39. C |
| 20. B | 40. A |

ภาคผนวก ง
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ตารางแสดงคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียน
ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม
2. ตารางแสดงคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียน และ
หลังเรียน 2 สัปดาห์ของกลุ่มทดลอง
3. ตารางแสดงคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนเรียน และ
หลังเรียน 2 สัปดาห์ของกลุ่มควบคุม

ตาราง แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนระหว่าง
กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

เลขที่	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	เลขที่	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
1	20	9	16	20	29
2	20	14	17	28	9
3	15	13	18	29	14
4	20	28	19	25	14
5	23	17	20	35	24
6	30	22	21	31	25
7	12	24	22	18	19
8	23	12	23	20	10
9	25	24	24	24	23
10	27	22	25	31	27
11	21	22	26	34	14
12	20	18	27	24	32
13	31	22	28	37	13
14	21	15	29	37	23
15	35	9	30	29	15
			N = 30	$\bar{X} = 25.50$ S.D. = 6.56	$\bar{X} = 18.73$ S.D. = 6.51

$$N_1 = 30 \quad \bar{X}_1 = 25.50 \quad S_1^2 = 43.03 \quad N_2 = 30 \quad \bar{X}_2 = 18.73 \quad S_2^2 = 42.38$$

การวิเคราะห์ความแปรปรวน (F-test) ของคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

$$\begin{aligned}
 F &= \frac{S_1^2}{S_2^2} \\
 \text{แทนค่า} &= \frac{(6.56)^2}{(6.51)^2} \\
 &= \frac{43.03}{42.38} \\
 &= 1.02
 \end{aligned}$$

ค่า F ที่คำนวณได้น้อยกว่าค่า F ที่ได้จากตารางที่ระดับนัยสำคัญ .05 $df_1 = 29$, $df_2 = 29$
ค่าจากตาราง F มีค่า เท่ากับ 1.84

สรุปได้ว่า ความแปรปรวนของคะแนนความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ของทั้งสองกลุ่ม
ไม่แตกต่างกัน หรือค่า F ที่ได้ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้การทดสอบค่าที (t-test) ดังนี้

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \right) \left(\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2} \right)}} \\
 \text{แทนค่า} &= \frac{25.50 - 18.73}{\sqrt{\left(\frac{(30 - 1)(43.03) + (30 - 1)(42.38)}{30 + 30 - 2} \right) \left(\frac{30 + 30}{30 \times 30} \right)}} \\
 &= \frac{6.77}{\sqrt{\left(\frac{1247.87 + 1229.02}{58} \right) \left(\frac{60}{900} \right)}} \\
 &= \frac{6.77}{\sqrt{(42.71)(0.07)}} \\
 &= \frac{6.77}{1.73} \\
 &= 3.91
 \end{aligned}$$

เปิดตาราง t ที่ df เท่ากับ $30 + 30 - 2 = 58$ ได้ค่า $t = 1.699$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า t ที่คำนวณได้ สรุปได้ว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง แสดงค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 40 ข้อ

ข้อ	ค่าความยากง่าย	ค่าอำนาจจำแนก
1	.70	.20
2	.45	.50
3	.40	.40
4	.55	.50
5	.20	.40
6	.60	.20
7	.20	.40
8	.70	.20
9	.20	.40
10	.45	.30
11	.50	.20
12	.30	.40
13	.50	.20
14	.50	.60
15	.35	.30
16	.40	.20
17	.60	.60
18	.20	.20
19	.60	.40
20	.75	.30

ตาราง (ต่อ)

ข้อ	ค่าความยากง่าย	ค่าอำนาจจำแนก
21	.50	.60
22	.35	.30
23	.25	.30
24	.25	.30
25	.40	.40
26	.50	.20
27	.45	.70
28	.30	.60
29	.30	.20
30	.55	.50
31	.30	.20
32	.40	.20
33	.40	.20
34	.35	.20
35	.30	.40
36	.20	.20
37	.20	.20
38	.20	.20
39	.35	.30
40	.30	.40

ตาราง แสดงความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน

2 สัปดาห์ ของกลุ่มทดลอง

เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	D ²	เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	D ²
1	10	25	15	225	16	14	33	19	361
2	6	27	21	441	17	16	27	11	121
3	9	18	9	81	18	18	26	8	64
4	14	30	16	256	19	13	27	14	196
5	11	25	14	196	20	16	35	19	361
6	11	23	12	144	21	6	18	12	144
7	12	30	18	324	22	14	29	15	225
8	10	28	18	324	23	16	18	2	4
9	16	36	20	400	24	12	23	11	121
10	18	27	9	81	25	12	22	10	100
11	14	23	9	81	26	12	35	23	529
12	10	30	20	400	27	16	26	10	100
13	18	26	8	64	28	10	24	14	196
14	10	28	18	324	29	9	33	24	576
15	17	34	17	289	30	12	32	20	400
N	$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\sum D$	$\sum D^2$					
= 30	= 12.73	= 27.27	=	=					
			436	7128					

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}}$$

$$\text{แทนค่า} = \frac{436}{\sqrt{\frac{30(7128) - (436)^2}{(30-1)}}}$$

$$= \frac{436}{\sqrt{818.76}}$$

$$= 15.24$$

จากการเปิดตาราง $t_{(29, .05)} = 1.699$ ค่า t ที่คำนวณได้มีค่ามากกว่าค่า t ที่เปิดจากตาราง แสดงว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง แสดงความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน 2 สัปดาห์
ของกลุ่มควบคุม

เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	D ²	เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	D ²
1	9	10	1	1	16	20	30	10	100
2	9	17	8	64	17	9	16	7	49
3	12	15	3	9	18	10	10	0	0
4	20	29	9	81	19	11	12	1	1
5	11	15	4	16	20	13	17	4	16
6	7	31	24	576	21	12	23	11	121
7	15	30	15	225	22	14	19	5	25
8	12	15	3	9	23	8	18	10	100
9	18	20	2	4	24	14	18	4	16
10	16	23	7	49	25	15	20	5	25
11	15	16	1	1	26	10	15	5	25
12	14	18	4	16	27	16	28	12	144
13	17	20	3	9	28	10	18	8	64
14	12	24	12	144	29	12	15	3	9
15	9	22	13	169	30	8	12	4	16
N	$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\sum D$	$\sum D^2$					
= 30	= 12.60	= 19.20	=	=					
			198	2084					

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}}$$

$$\text{แทนค่า} = \frac{198}{\sqrt{\frac{30(2084) - (198)^2}{(30-1)}}}$$

$$= \frac{198}{\sqrt{804}}$$

$$= 6.98$$

จากการเปิดตาราง $t_{(29, .05)} = 1.699$ ค่า t ที่คำนวณได้มีค่ามากกว่า ค่า t ที่เปิดจากตาราง แสดงว่า
นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .05

ภาคผนวก จ

1. แผนการสอน
2. แบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 1

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพของบุคคลต่างๆ ในสังคม เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ทำให้สื่อความหมายได้ถูกต้อง และนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพได้ถูกต้อง
2. สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายของคำศัพท์จากประโยคคำถามได้ถูกต้อง
4. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ : author comedian composer
mechanic pharmacist engineer

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

1. รูปประโยคคำถาม Who is she / he ? or What work does she / he do ?
2. คำถาม – คำตอบ จากรูปประโยค Yes – No question
Is she / he ? Yes,.....or No,.....

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm – up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพของบุคคลต่างๆ ที่เคยเรียนมาแล้ว โดยยกตัวอย่าง และชี้ที่ตัวครูประกอบ

T : What work do I do ?

S : Teacher

T : Yes, that's right. I'm a teacher and teach you English now.

2. ครูแสดงบัตรภาพ หรือแสดงท่าทางประกอบของอาชีพอื่นๆ โดยใช้รูปประโยคคำถาม หรือ ประโยค Yes – No question เช่น

T : What work does she / he do ? or Who is she / he ?

S : She / He is

or T : Is she / he a ?

S : Yes, or No,

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

3. ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำ โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ครูแสดงบัตรภาพและพูดในรูปของประโยค โดยใช้สรรพนามแทนบุคคลในภาพ เช่น He / She is a comedian.

3.2 ครูออกเสียงที่คำว่า “ comedian ” พร้อมแสดงบัตรคำประกอบให้นักเรียนฟัง 2 – 3 ครั้ง

3.3 ครูให้นักเรียนออกเสียงตามและสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

3.4 ครูให้ความหมายของคำศัพท์ ในรูปของประโยค เช่น

A comedian is a person who speaks and shows joke.

An author is a person who writes a book, play or poem.

A composer is a person who writes, constructs or produces about musical work.

A mechanic is a person who uses or repairs machinery.

A pharmacist is a person who is trained in pharmacy and is legally entitled to sell drugs and poisons.

An engineer is an expert who designs and builds or controls of machinery or of structures such as roads, bridges and buildings.

3.5 ครูแสดงท่าทางประกอบ และอธิบายความหมายคำศัพท์ในรูปประโยค แล้วให้นักเรียนเดาว่าตรงกับอาชีพใด

ขั้นฝึก (Practice)

4. ครูสุ่มเลือกบัตรภาพแสดงให้นักเรียนดู และซักถามความหมายคำศัพท์โดยใช้รูปประโยคคำถาม หรือ ประโยค Yes – No question และให้นักเรียนช่วยกันสะกดคำนั้นพร้อมกัน หรือถามเป็นรายบุคคล

5. ให้นักเรียนที่เป็นอาสาสมัครออกมาแสดงท่าทางประกอบของอาชีพที่ตนเป็น พร้อมถามเพื่อนว่า

S1 : What work do I do ?

S2 : Mechanic.

S1 : No.

S3 : Engineer

S1 : Yes.

ขั้นนำไปใช้ (Production)

6. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 3 – 5 คน และให้แต่ละกลุ่มจับฉลากคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ กลุ่มละ 1 อาชีพ และให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันให้ความหมายของคำศัพท์ในรูปของประโยค และนำคำศัพท์นั้นแต่งประโยคบอกเล่า กลุ่มละ 1 ประโยค

7. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอประโยคของกลุ่มตนเองโดยเขียนบนกระดานและอ่านประโยค

8. ครูตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนคำศัพท์ รูปของประโยค และการออกเสียง

9. นักเรียนเล่นเกม “ จดตัวอักษรให้เข้าที่ ” (Scrambled Words)

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ
2. บัตรคำ
3. ของจริง (ตัวครู)
4. ฉลากคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ
5. เกมจดตัวอักษรให้เข้าที่ (Scrambled Words)

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต
 - ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
 - การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
 - การตอบคำถาม
2. การตรวจผลงาน
 - งานในกลุ่ม
 - ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
Nakhon Sawan Rajabhat University

เกม “ จัดตัวอักษรให้เข้าที่ ”

Scrambled Words

จุดมุ่งหมาย	ฝึกการสะกดคำศัพท์โดยการจัดตัวอักษรให้เข้าที่เป็นคำที่ถูกต้อง
กลุ่ม	กลุ่มย่อย 2 – 3 คน
เวลา	10 – 15 นาที
อุปกรณ์	1. เอกสารอัดสำเนาคำศัพท์ที่เป็น scrambled words จัดตามจำนวนผู้เล่น 2. นาฬิกาจับเวลา
รูปแบบ	กระดาน ปากเปล่า
วิธีเล่น	- ครูตกลงกับนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ในการเล่นเกมนี้นี้ว่า เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ของบุคคล และกติกาการเล่น - แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ประมาณ 2 – 3 คน - แจกเอกสาร scrambled words ให้ผู้เล่นทุกคนในกลุ่ม - สมาชิกในกลุ่มช่วยกันจัดลำดับตัวอักษรใหม่ให้เป็นกลุ่มคำศัพท์ที่สมบูรณ์โดยเขียนตัวอักษรเหมือนตัวอย่างในเอกสารที่แจกให้ กำหนดเวลาให้ 15 นาที - เมื่อหมดเวลา สมาชิกในแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอด้วยการอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ ถ้าเรียงกลุ่มคำศัพท์ถูกต้องได้ 1 คะแนน ออกเสียงถูกต้องได้ 1 คะแนน และบอกความหมายถูกต้องได้อีก 1 คะแนน - ครูสรุปคะแนนของแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด และทันตามเวลาที่กำหนดเป็นผู้ชนะ - ครูเฉลยกลุ่มคำศัพท์ในเอกสาร scrambled words - ครูและนักเรียนทุกคนช่วยกันสะกดคำ ออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์ทั้งหมดในเอกสารพร้อมกัน (ถ้ามีเวลาเหลือพอ)

ตัวอย่าง

- | | | | |
|----|----------|---|----------|
| 1. | CMSOPEOR | - | composer |
| 2. | ECHTARE | - | teacher |
| 3. | CHACINEM | - | mechanic |
| 4. | EGIEERNN | - | engineer |

etc.

เกมจัดตัวอักษรให้เข้าที่ (Scrambled Words)

คำชี้แจง

ให้นักเรียนช่วยกันจัดลำดับตัวอักษรใหม่เป็นกลุ่มคำศัพท์ที่สมบูรณ์โดยเขียนตัวอักษรที่จัดลำดับนั้นเหมือนตัวอย่าง (ใช้เวลา 15 นาที)

ตัวอย่าง

AMREFR

farmer

1. CMSOPEOR
2. ECHTARE
3. CHACINEM
4. EGIEERNN
5. LINACEOPAM
6. MDEINACO
7. CSITAARMHP
8. TORHAU
9. DERSILO
10. PTENRERAC
11. TROODC
12. RUESN
13. RDIERV
14. LOTPI
15. ANRECD

ใบเฉลย

เกมจัดตัวอักษรให้เข้าที่ (Scrambled Words)

ตัวอย่าง

AMREFR

farmer

1. CMSOPEOR composer
2. ECHTARE teacher
3. CHACINEM mechanic
4. EGIEERNN engineer
5. LINACEOPAM policeman
6. MDEINACO comedian
7. CSITAARMHP pharmacist
8. TORHAU author
9. DERSILO soldier
10. PTENRERAC carpenter
11. TROODC doctor
12. RUESN nurse
13. RDIERV driver
14. LOTPI pilot
15. ANRECD dancer

แผนการสอนที่ 2

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับประเภทภาพยนตร์

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ได้มากจะช่วยส่งเสริม และพัฒนาทักษะต่อการเรียนภาษา สามารถสื่อความในชีวิตประจำวัน และนำไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสาร ได้ดียิ่งขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายคำศัพท์ประเภทของภาพยนตร์ และนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์ได้ถูกต้อง
2. สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์ได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายของคำศัพท์จากประโยคคำถามได้ถูกต้อง
4. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ : horror mystery romantic spy film
science fiction western (cowboy film)

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

- ประโยคคำถาม
- What is the name of the film ?
 - What sort of film is it ?
 - What do you think about it ?

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วจากรูปภาพ แล้วให้นักเรียนยกตัวอย่างประโยคที่ใช้คำศัพท์นั้น คำละ 1 – 2 ประโยค

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2. ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำเพื่ออธิบายภาพยนตร์ประเภทต่างๆ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ครูแสดงรูปภาพของภาพยนตร์ และพูดประโยคว่า

Titanic is a romantic film.

2.2 ครูออกเสียงที่คำว่า “romantic” พร้อมแสดงบัตรคำประกอบให้นักเรียนฟัง

2-3 ครั้ง

2.3 ครูให้นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

2.4 ครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยค เช่น

romantic film = A type of film is about a story of love

horror film = A type of film is great fear, frightening, exciting or dismay

mystery = a secret / something that can't be explained or understood

spy film = A type of film which someone works secretly to find out things about country, person etc.

science fiction = stories about imaginary scientific discoveries or space travel and life on the planets

western (cowboy film) = story about cowboys or American Indians in western North America

2.5 ครูตรวจสอบความเข้าใจความหมายคำศัพท์กับนักเรียนโดยอธิบายความหมายคำศัพท์ในรูปประโยคแล้วให้นักเรียนเดาว่าตรงกับรูปภาพใดหรือคำศัพท์ใด

ขั้นฝึก (Practice)

3. ครูให้นักเรียนฝึกถาม-ตอบความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับภาพยนตร์โดยแสดงรูปภาพประกอบรูปประโยคคำถาม

T : What is the name of the film ?

S : Titanic

T : What sort of film is it ?

S : Romantic.

ขั้นนำไปใช้ (Production)

4. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 3 – 5 คน ให้แต่ละกลุ่มเลือกรูปภาพของภาพยนตร์ (ครูเตรียมมาหลายๆ ภาพ) กลุ่มละ 1 ภาพ

5. ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันกรอกข้อมูลลงในตารางที่กำหนดให้ (ใบงานที่ 1) และติดรูปภาพไว้ในใบงาน

ตารางที่กำหนดให้ เช่น

	You and your friends
The name of the film :	ผีหัวขาด
What sort of film is it ?	horror
What do you and your friends think about it ?	very funny and exciting

6. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอจากใบงานของกลุ่มตนเอง โดยแสดงรูปภาพ และรายงาน

เช่น ผีหัวขาด is a horror film. And we think that it is very funny and exciting.

7. ให้นักเรียนจับคู่สัมภาษณ์กันเกี่ยวกับภาพยนตร์ เช่น

S1 : What film / TV programme did you see last weekend ?

S2 :

S1 : What sort of film / TV programme was it ?

S2 :

S1 : What did you think about it ?

S2 :

8. นักเรียนเล่นเกม “ซ่อนคำศัพท์” (Hidden Words)

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพของภาพยนตร์ (หลาย ๆ ภาพ)
2. บัตรคำ
3. ตารางกรอกข้อมูล (ใบงานที่ 1)
4. เกมซ่อนคำศัพท์ (Hidden Words)

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต
 - ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
 - การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
 - การตอบคำถาม
 - การรายงาน
2. การตรวจผลงาน
 - ข้อมูลที่กรอกในตาราง
 - ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Nakhon Sawan Rajabhat University

เกม “ซ่อนคำศัพท์”

Hidden Words

จุดมุ่งหมาย	ฝึกความเร็วในการหาคำศัพท์ที่อยู่ในตาราง	
กลุ่ม	รายบุคคล	กลุ่มย่อย
เวลา	10 – 15 นาที	
อุปกรณ์	นาฬิกาจับเวลา ตารางตัวอักษร รูปภาพ	
รูปแบบ	กระดาน	ปากเปล่า
วิธีเล่น	1. ครูตกลงกับนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ในการเล่นเกมนี้อย่างไร เป็นอาชีพ และประเภทของภาพยนตร์ 2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 2-3 คน 3. ครูแจกตารางตัวอักษร ให้กับนักเรียนทุกกลุ่ม 3. นักเรียนวงล้อมรอบกลุ่มคำศัพท์ในตาราง การวงล้อมนั้นจะวงตามแนวตั้ง หรือแนวนอนก็ได้ และนำมาเขียนไว้ใต้ตาราง 4. เมื่อหมดเวลาให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาอ่านและสะกิดคำศัพท์ในกลุ่มของตนเอง ถ้ากลุ่มคำศัพท์ถูกต้องได้ 1 คะแนน และออกเสียงได้ถูกต้องได้เพิ่มอีก 1 คะแนน 5. ครูสรุปคะแนนของแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดและทันตามเวลาที่กำหนดเป็นผู้ชนะ 6. ครูเฉลยกลุ่มคำศัพท์ที่ถูกต้องในตารางทั้งหมด 7. ครูและนักเรียนทุกคนช่วยกันสะกิดคำศัพท์และออกเสียงพร้อมกัน	

เกมซ่อนคำศัพท์

(Hidden Words)

R	H	M	Y	S	T	E	R	Y	A	N
O	T	H	E	R	A	P	I	C	T	P
M	E	C	H	A	N	I	C	A	R	H
A	T	O	R	U	P	C	H	E	I	A
N	A	M	I	T	O	T	E	C	P	R
T	H	E	A	H	O	R	R	O	R	M
I	M	D	O	O	R	S	T	M	P	A
C	E	I	E	R	A	U	O	P	I	C
Y	L	A	K	U	M	N	Y	O	M	I
B	A	N	A	N	A	C	I	S	Y	S
R	U	E	N	G	I	N	E	E	R	T
D	A	Y	W	E	S	T	E	R	N	N

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ใบเฉลย
เกมซ่อนคำศัพท์
(Hidden Words)

R	H	M	Y	S	T	E	R	Y	A	N
O	T	H	E	R	A	P	I	C	T	P
M	E	C	H	A	N	I	C	A	R	H
A	T	O	R	U	P	C	H	E	I	A
N	A	M	I	T	O	T	E	C	P	R
T	H	E	A	H	O	R	R	O	R	M
I	M	D	O	O	R	S	T	M	P	A
C	E	I	E	R	A	U	O	P	I	C
Y	L	A	K	U	M	N	Y	O	M	I
B	A	N	A	N	A	C	I	S	Y	S
R	U	E	N	G	I	N	E	E	R	T
D	A	Y	W	E	S	T	E	R	N	N

Down (แนวตั้ง) : romantic comedian author composer pharmacist

Across (แนวขวาง) : mystery mechanic horror engineer western

แผนการสอนที่ 3

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การบอกที่ตั้งและตำแหน่งของสถานที่ ควรเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ และรูปแบบไวยากรณ์ที่ระบุตำแหน่ง เป็นประโยชน์ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และทำให้สื่อสารได้ถูกต้อง ชัดเจน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ และนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. บอกชื่อสถานที่ได้ถูกต้อง
2. ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ได้ถูกต้อง
3. สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ได้ถูกต้อง
4. บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
5. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ : church palace town hall railway station supermarket

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

1. รูปประโยคคำถาม What's this ? It's a
Is this a? Yes, / No,
2. Prepositions of place : opposite, next to, near, behind, between, etc.
3. Prepositional phrases : on the right, on the left, in the middle

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์เดิมที่เรียนมาแล้ว โดยใช้รูปภาพประกอบประโยคคำถาม
2. ครูให้นักเรียนจับคู่ทำใบงานที่ 1 (ระบุตัวเลขให้ตรงกับสถานที่ในภาพ)
3. นักเรียนแต่ละคู่แลกเปลี่ยนกันตรวจ โดยนักเรียนและครูช่วยกันเฉลยในใบงานที่ 1

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

4. ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำ โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.1 ครูแสดงบัตรภาพ และพูดในรูปประโยค เช่น

This is a church. or It is a church.

4.2 ครูออกเสียงที่คำว่า “ church ” พร้อมแสดงบัตรคำประกอบ ให้นักเรียนฟัง

2-3 ครั้ง

4.3 ครูให้นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

4.4 ครูอธิบายความหมายคำศัพท์ในรูปของประโยค เช่น

A church is a public building for Christian worship.

A palace is a mansion where a king, a queen or other important person lives.

A town hall is a large public building for meetings, entertainment.

A railway station is a place where the trains travel on.

A supermarket is a large self-service shop where sells food and other goods.

4.5 ตรวจสอบความเข้าใจความหมายคำศัพท์โดยอธิบายความหมายคำศัพท์ในรูปประโยคแล้วให้นักเรียนเดาว่าตรงกับรูปภาพใด และคำศัพท์ใด

ขั้นฝึก (Presentation)

5. ครูให้นักเรียนจับคู่ใหม่ และแจกใบงานที่ 2 ยกตัวอย่างคำศัพท์ในรูปของประโยคที่มีการระบุตำแหน่งที่ตั้งของสถานที่ โดยใช้ prepositions of place และ prepositional phrases แล้วให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ในรูปของประโยคคู่ละ 2-3 ประโยค

6. ให้นักเรียนจับคู่ผลัดกันถาม-ตอบ ในใบงานที่ 2 เช่น

S1 : Where is the railway station ?

S2 : It's in Station Road between London Road and Church Street.

7. ครูซักถามความหมายของคำศัพท์โดยใช้รูปประโยคคำถามและให้นักเรียนช่วยกันสะกดคำศัพท์

T : Where can I catch the train ?

S : At the railway station.

ขั้นนำไปใช้ (Production)

8. ให้นักเรียนเลือกสถานที่ที่ตนสนใจ 1 สถานที่ และนำคำศัพท์ไปแต่งประโยคและนำเสนอให้เพื่อนฟัง

9. ครูและนักเรียนช่วยกันเขียนแผนที่ของเมืองในท้องถิ่นของตนเอง โดยระบุถนนและสถานที่ต่างๆ

10. นักเรียนเล่นเกม Yes or No

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ หรือรูปภาพสถานที่
2. บัตรคำ
3. ใบงานที่ 1
4. ใบงานที่ 2
5. เกม Yes or No

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต
 - ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
 - การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
 - การตอบคำถาม
2. การตรวจผลงาน
 - ตรวจงานจากกิจกรรมคู่
 - ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

Worksheet 1

WORD BANK

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
Rajabhat University

Worksheet 2**Discoveries Book**

Instruction : Make sentences where these places are.
Use prepositions of place and prepositional phrases.

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
Rajabhat University

เกม Yes or No

จุดมุ่งหมาย	ฝึกความเร็วในการคิด และตอบคำถามของความหมายคำศัพท์
กลุ่ม	กลุ่มย่อย
เวลา	10 – 15 นาที
อุปกรณ์	1. บัตรคำ YES. หรือ NO. 2. บัตรภาพ 3. แก้ว 2 ตัว ตัวที่ 1 ติดบัตรคำ YES ตัวที่ 2 ติดบัตรคำ NO
วิธีเล่น	- ครูตกลงกับนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ใช้ในการแข่งขันครั้งนี้จะเกี่ยวกับอาชีพ ประเภทของภาพยนตร์ และสถานที่ต่างๆ - แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม - ครูแสดงบัตรภาพ บัตรแรก แล้วถามด้วยประโยค Is this a (film) ? - นักเรียนคนแรกของแต่ละทีม วิ่งไปแย่งกันนั่งแก้วตัวที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง - นักเรียนจากทีมใดนั่งได้ก่อนและเป็นคำตอบที่ถูกต้องได้ 1 คะแนน และพูดตอบประโยคคำตอบแบบเต็มว่า Yes, it/he/she is. หรือ No, it/he/she is not. (No, it/he/she isn't.) ได้อีก 1 คะแนน และถ้าสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง จะได้เพิ่มอีก 1 คะแนน - ครูแสดงบัตรภาพใหม่ แล้วตั้งคำถามเดิม นักเรียนคนที่ 2 ของแต่ละทีมเป็นผู้วิ่งไปแย่งแก้วเพื่อให้คำตอบที่ถูกต้อง ทำเช่นนี้เรื่อยๆ ไปจนครบ แล้วรวมคะแนน - ทีมใดได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ - ครูแสดงบัตรภาพทั้งหมดโดยใช้ประโยคคำถาม และถามทีละภาพ นักเรียนช่วยกันตอบอีกครั้งหนึ่ง

แผนการสอนที่ 4

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย สามารถพูดสื่อความในชีวิตประจำวัน และทำให้สื่อความหมายได้ชัดเจน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. บอกคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายได้อย่างน้อย 5 คำ
2. ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายได้ถูกต้อง
3. สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายได้ถูกต้อง
4. บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
5. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ : parts of the body ; elbow fist sole thigh ankle heel

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

1. ประโยคคำสั่ง : Show me your
2. ประโยคคำถาม : Is it? or Are they ?
Yes, or No,.....

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆ ของร่างกายที่เคยเรียนมาแล้ว โดยให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่ง เช่น
T : Show me your hand.
SS : นักเรียนทุกคนยกมือขึ้น
T : Point to your eyes.
SS : นักเรียนทุกคนชี้ที่ตาทั้งสองข้าง

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2. ครูนำเสนอสื่อใหม่ทีละคำ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ครูแสดงส่วนต่างๆ ของร่างกายจากตัวครูเอง และพูดในรูปของประโยค เช่น

This is a fist.

2.2 ครูออกเสียงที่คำศัพท์ เช่น คำว่า “ fist ” และแสดงบัตรคำประกอบ ให้
นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง

2.3 ครูให้นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

2.4 ครูอธิบายคำศัพท์ในรูปของประโยค และใช้ท่าทางประกอบ เช่น

fist = a tightly closed hand with the fingers bent into the palm

elbow = the joint in the middle of the arm

thigh = the part of the leg between the hip and knee

ankle = the part of leg which it joins the foot

heel = the back part of the foot

sole = the bottom surface of a foot or shoe

2.5 ตรวจสอบความเข้าใจความหมายคำศัพท์โดยอธิบายคำศัพท์ในรูปประโยค
และให้นักเรียนช่วยกันเดาว่าตรงกับอวัยวะส่วนใด

ขั้นฝึก (Practice)

3. ครูออกคำสั่งให้นักเรียนปฏิบัติตาม เช่น

T : Show me your left fist.

Point to your elbow. etc.

4. สุ่มเลือกนักเรียน หรือนักเรียนที่เป็นอาสาสมัครมาออกคำสั่งแทนครูบ้าง

ขั้นนำไปใช้ (Production)

5. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 3-4 คน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันนำคำศัพท์มา
เขียนในรูปของประโยค 2-3 ประโยค

6. นักเรียนเล่นเกม “ นี่ใจมุกฉัน ” (This is my nose)

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ
2. บัตรคำ
3. ของจริง
4. เกมนี้ใจมุกฉัน (This is my nose)

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต

- ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
- การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
- การปฏิบัติตามคำสั่ง
- การตอบคำถาม

2. การตรวจผลงาน

- งานในกลุ่ม
- ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

เกม “ นี่ใจมุกฉัน ”

(This is my nose)

จุดมุ่งหมาย	ฝึกโครงสร้างและคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย
กลุ่ม	กลุ่มใหญ่ 2 กลุ่ม จัดผู้เล่นเป็นคู่ๆ (ตัวแทนจากกลุ่มใหญ่กลุ่มละ 1 คน)
เวลา	10 - 15 นาที
อุปกรณ์	นาฬิกาจับเวลา
รูปแบบ	ปากเปล่า และการเคลื่อนไหว
วิธีเล่น	

1. ครูตกลงกับนักเรียนว่าคำศัพท์ในการเล่นเกมนี้นี้เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายเท่าที่จะสามารถมองเห็น และแตะต้องได้ เช่น eye, nose, mouth, ear, head, etc.
2. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม ส่งตัวแทนเข้าแข่งขันความสามารถในการคิดคำศัพท์ ครั้งละ 1 คู่ โดยผู้เล่นแต่ละคนพยายามหลอกคู่ต่อสู้ของตัวเองด้วยความเร็ว เช่น คนแรกพูดคำศัพท์ nose แต่ชี้มือไปยัง eye คนที่สองจะต้องใช้คำว่า eye แต่ชี้ไปยัง nose สลับที่กัน ถ้าผู้เล่นคนใดชื่ออวัยวะที่ตรงกับคำศัพท์ที่ตนเองพูด ถือว่าแพ้ต้องออกจากเกมไป

ตัวอย่าง

- player 1 : This is my nose. (point to his / her eye)
- player 2 : This is my eye. (point to his / her nose)
- player 2 : This is my foot. (point to his / her mouth)
- player 1 : This is my mouth. (point to his / her mouth)
- out of the game

3. จัดผู้เล่นคนต่อไปออกมาแข่งขันกับผู้อื่น จนกระทั่งได้ผู้ชนะจากทีมที่ชนะคนสุดท้าย

แผนการสอนที่ 5

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับการกระทำสิ่งต่างๆ

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การบอกวิธีการให้ผู้อื่นปฏิบัติ ผู้พูดต้องสามารถระบุคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องและโครงสร้างที่จำเป็น เพื่อให้สื่อความหมายได้ชัดเจน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับการกระทำสิ่งต่างๆ และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปแบบประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. บอกคำศัพท์เกี่ยวกับการกระทำได้ถูกต้องอย่างน้อย 8 คำ
2. บอกคำศัพท์เกี่ยวกับการกระทำที่สัมพันธ์กับอวัยวะของร่างกายได้ถูกต้อง
3. ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการกระทำได้ถูกต้อง
4. สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับการกระทำได้ถูกต้อง
5. บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
6. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ : punch scratch raise
attack pretend invent

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

1. Verb “ want ” + object pronoun + infinitive with to ;
I want you to punch him.
2. ประโยคคำสั่ง ; Raise your left hand.
3. Sentence connector “ so ” or “ because ” ;
His father died so he had to find a job. Or
He had to find a job because his father died.
4. Past Simple Tense

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์เดิมที่เรียนมาแล้ว โดยใช้รูปภาพ ประกอบประโยคคำถาม

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2. ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆ ของร่างกาย และนำเสนอคำศัพท์ใหม่เพิ่มเติม โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 2.1 ครูใช้ท่าทางประกอบการใช้คำศัพท์ที่ละคำ ได้แก่

nail - scratch , hand - raise , arm / fist / elbow - punch

- 2.2 ครูออกเสียง แสดงบัตรคำประกอบ และออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง

- 2.3 นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

- 2.4 ครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยค เช่น

punch (v) = to hit someone or something with the fist (ต่อย หรือ ชก)

punch (n) = a quick strong blow made with the fist (กำปั้น)

raise = to move a higher position

attack = to hit , to fight (to take of offensive action in a game or sport)

pretend = to make believe in play, to imagine

invent = to make or think of a particular thing (be the first person)

scratch = rub the skin with fingernails or claws

- 2.5 ตรวจสอบความเข้าใจความหมายคำศัพท์โดยอธิบายความหมายคำศัพท์ในรูปประโยคแล้วให้นักเรียนแสดงท่าทางประกอบ และออกเสียงคำศัพท์นั้น

ขั้นฝึก (Practice)

3. ครูสุ่มเลือกนักเรียนให้ปฏิบัติตามคำสั่ง เช่น Go to the door. Give me some chalk. etc. เมื่อครูสั่งนักเรียนแต่ละครั้งให้นักเรียนทั้งชั้นถามเพื่อนที่รับคำสั่งด้วยประโยคคำถาม และนักเรียนที่ได้รับคำสั่งจะต้องตอบเพื่อนว่าครูสั่งอะไรให้เขาทำ เช่น

T : Clean the board.

Class : What does the teacher want you to do ?

S : She / He wants me to clean the board.

4. ครูฝึกการใช้คำถามโดยให้นักเรียนดูภาพเกี่ยวกับศิลปะป้องกันตัว (Judo, Kung fu, Boxing) และให้นักเรียนตอบคำถาม เช่น

1. Do you know how to practice Kung fu / Judo / Boxing ? (Yes / No.)

2. Where does Kung fu come from ? (From China)

3. Why is Chinese boxing different from Western boxing ? (Because Chinese boxers can use arms, elbows, fists, feet and nails when they fight.)

4. When did the Chinese invent Kung fu ? (Many hundreds of years ago.)

ขั้นนำไปใช้ (Production)

5. ครูอธิบายการใช้ “ so ” และ “ because ” เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผล คือ ถ้าพูดสาเหตุก่อนตามด้วยผล เชื่อมด้วย “ so ” เช่น His father died so he had to find a job. แต่ถ้าพูดผลของการกระทำก่อนแล้วตามด้วยสาเหตุ เชื่อมด้วย “ because ” นั่นคือ He had to find a job because his father died.

6. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 3-5 คน ให้แต่ละกลุ่มนำคำศัพท์มาเขียนในรูปประโยคที่ใช้ “ so ” หรือ “ because ” กลุ่มละ 2-3 ประโยค

7. ครูตรวจสอบความถูกต้อง และให้แต่ละกลุ่มอ่านออกเสียงประโยค

8. ให้นักเรียนเล่นเกม “ ลูกโซ่ ” (Chain Spelling)

สื่อการเรียนการสอน

1. ของจริง (ร่างกาย)
2. รูปภาพเกี่ยวกับศิลปะป้องกันตัวประเภทต่างๆ
3. บัตรคำ
4. เกมลูกโซ่ (Chain Spelling)

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต

- ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
- การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
- การตอบคำถาม
- การปฏิบัติตามคำสั่ง

2. การตรวจผลงาน

- งานเขียนในกลุ่ม
- ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

เกม “ ลูกโซ่ ”
(Chain Spelling)

จุดมุ่งหมาย	ฝึกความเร็วในการคิดหาคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์																		
กลุ่ม	ทั้งหมดเล่นเป็นรายบุคคล																		
เวลา	10 – 15 นาที																		
อุปกรณ์	นาฬิกาจับเวลา																		
รูปแบบ	ปากเปล่า																		
วิธีเล่น	- ครูตกลงกับนักเรียนว่าคำศัพท์ในการเล่นครั้งนี้เป็นคำกริยา (verbs) และอธิบายกติกาการเล่น - นักเรียนทั้งหมดยืนเป็นวงกลม - ให้นักเรียนคนหนึ่งเริ่มเล่นเกมโดยออกเสียงคำศัพท์ และสะกดด้วย - นักเรียนคนต่อไปจะต้องพูด และสะกดคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรตัวสุดท้ายของคำก่อนหน้านี้ ตัวอย่างเช่น <table><tr><td>นักเรียนคนแรก</td><td>=</td><td>punch</td><td>p – u – n – c – h</td></tr><tr><td>นักเรียนคนที่ 2</td><td>=</td><td>hit</td><td>h – i – t</td></tr><tr><td>นักเรียนคนที่ 3</td><td>=</td><td>talk</td><td>t – a – l – k</td></tr><tr><td></td><td></td><td>etc.</td><td></td></tr></table> - ถ้าผู้เล่นคนใดคิดหาคำไม่ได้ หรือขึ้นต้นด้วยตัวอักษรที่ผิด หรือออกเสียงตัวอักษรในคำผิดจะต้องนั่งลง - เกมจะดำเนินต่อไปเรื่อยๆ จนกระทั่งเหลือคนยืนเพียงคนเดียว คือผู้ชนะ - ถ้าเวลายังมีเหลือพอก็อาจจะเปลี่ยนคำศัพท์เป็นประเภทอื่นบ้าง เช่น Nouns , Adjectives หรือ ไม่จำกัดประเภท			นักเรียนคนแรก	=	punch	p – u – n – c – h	นักเรียนคนที่ 2	=	hit	h – i – t	นักเรียนคนที่ 3	=	talk	t – a – l – k			etc.	
นักเรียนคนแรก	=	punch	p – u – n – c – h																
นักเรียนคนที่ 2	=	hit	h – i – t																
นักเรียนคนที่ 3	=	talk	t – a – l – k																
		etc.																	

แผนการสอนที่ 6

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับการกระทำสิ่งต่างๆ

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ได้มากจะช่วยส่งเสริม และพัฒนาทักษะต่อการเรียนภาษา ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสื่อสารได้ถูกต้องตามความเป็นจริง

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับการกระทำ และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการกระทำได้ถูกต้อง
2. สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับการกระทำได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายของคำศัพท์ในประโยคได้ถูกต้อง
4. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในประโยคได้ถูกต้อง
5. บอกการกระทำที่จะทำในอนาคตอันใกล้ได้ถูกต้องตามโครงสร้างไวยากรณ์

ที่กำหนดให้

เนื้อหา

คำศัพท์ : patch mend share hiccup stare babysit

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

1. ประโยคคำถาม ; What + verb to be + subject + doing ?
2. การวางแผนในอนาคต ; going to + future

I'm going to patch my jeans this evening.

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว โดยใช้ทำทางในรูปประโยคคำถาม

T : What am I doing ?

S : You're punching.

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2. ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ครูแสดงรูปภาพ และใช้ท่าทางประกอบ และพูดในรูปประโยค เช่น

He is mending his bicycle.

2.2 ครูออกเสียงคำศัพท์ พร้อมแสดงบัตรคำประกอบ ออกเสียงให้นักเรียนฟัง

2-3 ครั้ง

2.3 นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

2.4 ครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยค เช่น

hiccup = a movement in chest with stops the breath

babysit = look after / take care of babies or children

patch = to make a piece of cloth, metal or other material together

mend = repair (make or become better)

share = give portions of something to two or more people

stare = look at something intensely

2.5 ครูถามความเข้าใจความหมายของคำศัพท์โดยใช้ท่าทางประกอบ เช่น

T : What am I doing ?

SS : You are patching your skirt.

สำหรับคำว่า hiccup จะต้องถามว่า What's the matter with me ?

2.6 ครูนำเสนอโครงสร้างประโยค to be going to - future

T : It's hot. I'm going to turn on the electric fan.

T : It's a little cold now. (ครูแสดงท่าทางหนาว)

Sompong, close the window, please.

T : What's Sompong going to do ?

SS : He's going to close the window. (ครูเขียนโครงสร้างประโยคบน

กระดาน)

ครูอธิบายการใช้ going to ดังนี้

1. going to ใช้เมื่อผู้พูดได้มีการวางแผน หรือตัดสินใจแล้วว่าจะทำอะไร เช่น

I'm going to wash my hair this evening.

2. going to ใช้เมื่อมีการคาดคะเนเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น เช่น

It's going to rain this afternoon.

3. ถ้าเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น ผู้พูดไม่ได้เป็นผู้กำหนด ใช้ Present continuous เช่น

My plane is leaving at six o'clock in the evening. (ทำอากาศยานเป็นผู้กำหนด)

ขั้นฝึก (Practice)

3. ครูเขียนรายการที่กำหนดไว้ให้ บนกระดาน และฝึกให้นักเรียนถามครู เช่น

T : Ask me ; What are you going to do this evening ?

SS : What are you going to do this evening ?

T : I'm going to go out with my friends.

etc.

รายการที่กำหนดให้

wash your hair

do your homework

mend your bicycle

patch your jeans

watch TV

see your boy/girlfriend

make some toffee

look after your little sister/brother

go training

feed the animals

water the plants

go out with your friends

ครูสุ่มถามนักเรียนบ้าง

4. นักเรียนจับคู่ฝึกถาม-ตอบกันเอง

ขั้นนำไปใช้ (Production)

5. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 3-4 คน โดยให้นำคำศัพท์ใหม่มาเขียน

ประโยคโดยใช้โครงสร้างประโยค to be going to – future มา 2-3 ประโยค

6. ครูตรวจสอบความถูกต้อง และให้แต่ละกลุ่มอ่านออกเสียงประโยค

7. ให้นักเรียนเล่นเกม “ สี่มุมเมือง ” (Word Squares)

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพ

2. บัตรคำ

3. รายการที่กำหนดให้

4. เกมสี่มุมเมือง (Word Squares)

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต

- ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
- การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
- การตอบคำถาม
- การสนทนาโต้ตอบ

2. การตรวจผลงาน

- งานในกลุ่ม
- ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

เกม “ ถั่มมเมือง ”

(Word Squares)

จุดมุ่งหมาย	ฝึกความเร็วในการคิดหาคำศัพท์และสะกดคำศัพท์ในตารางที่กำหนดให้
กลุ่ม	กลุ่มย่อย 3 – 4 คน
เวลา	10 – 15 นาที
อุปกรณ์	1. ตารางกลุ่มคำศัพท์ 2. นาฬิกาจับเวลา
รูปแบบ	กระดาน ปากเปล่า
วิธีเล่น	- ครูตกลงกับนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่อยู่ในตารางนี้จะเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับคำกริยา (verbs) - แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ประมาณ 3 – 4 คน - แจกตารางกลุ่มคำศัพท์ให้ผู้เรียนทุกคน - ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันหาคำศัพท์ (คำกริยา) แล้วขีดรอบคำศัพท์ที่พบในตาราง คำศัพท์นั้นอาจอยู่ในแนวนอน (Across) และแนวตั้ง (Down) โดยกำหนดเวลาประมาณ 10 – 15 นาที - นำคำศัพท์ที่วงไว้มาเขียนได้ตาราง - กลุ่มใดได้คำศัพท์มากกว่า เขียนสะกดถูกต้อง และทันเวลาที่กำหนด จะเป็นผู้ชนะ - ครูเฉลยคำศัพท์ทั้งหมดในตารางที่อยู่ในแนวตั้งและแนวนอน - นักเรียนทุกคนช่วยกันออกเสียง สะกดคำและบอกความหมายของคำศัพท์

Verb Squares

s	t	a	r	e	c	h	a	b	a	t	y
h	o	d	e	Y	s	c	r	a	t	c	h
a	t	d	r	I	n	k	g	b	t	o	o
r	c	p	b	R	h	k	u	y	a	o	l
e	x	p	l	A	i	n	e	s	c	k	d
l	o	u	o	I	c	e	a	i	k	i	t
b	l	n	c	S	c	y	e	t	u	r	p
k	i	c	k	E	u	n	m	e	n	u	b
e	a	h	i	C	p	r	e	t	e	n	d
y	e	l	l	O	w	i	n	v	e	n	t
t	o	y	l	O	c	k	d	i	a	l	t
h	i	t	p	I	n	k	o	t	t	e	n

Across :

.....

.....

Down :

.....

.....

ใบเฉลย

เกมสี่มุมเมือง (Verb Squares)

s	t	a	r	e	c	h	a	b	a	t	y
h	o	d	e	Y	s	c	r	a	t	c	h
a	t	d	r	I	n	k	g	b	t	o	o
r	c	p	b	R	h	k	u	y	a	o	l
e	x	p	l	A	i	n	e	s	c	k	d
l	o	u	o	I	c	e	a	i	k	i	t
b	l	n	c	S	c	y	e	t	u	r	p
k	i	c	k	E	u	n	m	e	n	u	b
e	a	h	i	C	p	r	e	t	e	n	d
y	e	l	l	O	w	i	n	v	e	n	t
t	o	y	l	O	c	k	d	i	a	l	t
h	i	t	p	I	n	k	o	t	t	e	n

Across : stare scratch drink explain
 kick pretend invent hit
 Down : share punch raise hiccup
 argue mend babysit attack
 eat cook run hold

แผนการสอนที่ 7

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของที่จำเป็น

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การพูดบอกความต้องการ และแจ้งจุดประสงค์ในสิ่งหนึ่งสิ่งใด ผู้พูดต้องเรียนรู้คำศัพท์ และโครงสร้างประโยคได้ถูกต้อง จึงจะสื่อความหมายได้ชัดเจน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของที่จำเป็นในการทำบางสิ่งบางอย่าง และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของที่จำเป็นในการทำบางสิ่งบางอย่างได้ถูกต้อง
2. สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของที่จำเป็นในการทำบางสิ่งบางอย่างได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. บอกแสดงความต้องการที่จำเป็นได้ถูกต้องตามโครงสร้างไวยากรณ์ที่กำหนด
5. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยคได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ : button cotton needle plank
raft string saucepan sticky tape

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

1. แสดงความต้องการที่จำเป็น
need + infinitive with to ; We need to get up early.
need + noun ; You need a pen.
2. ประโยคคำถาม ; What do you need if you want to ?

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์เดิมที่เรียนมาแล้ว โดยใช้รูปภาพ หรือ แสดงท่าทาง ในรูปประโยค

คำถาม

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2. ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ครูแสดงของจริง / รูปภาพ และพูดในรูปประโยค เช่น

This is a..... or It's a

2.2 ครูออกเสียงคำศัพท์ พร้อมแสดงบัตรคำ ออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง

2.3 นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

2.4 ครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยค เช่น

saucepan : It's a deep usually round metal cooking pot with a handle.

plank : It's a long narrow usually heavy piece of wooden board.

button : It's a knob on clothes.

cotton : It's thread made from this substance.

needle : It's long, thin and sharp. (It's very thin pointed piece of steel used in sewing)

string : a line or series of things for tying, fastening, binding together

sticky-tape : to stick to things

2.5 ครูตรวจสอบความเข้าใจความหมายคำศัพท์กับนักเรียนโดยบรรยายลักษณะของสิ่งของนั้นในรูปประโยค และถามนักเรียนว่า What is it ?

3. ครูนำเสนอโครงสร้างไวยากรณ์เกี่ยวกับการแสดงความต้องการที่จำเป็น ด้วยการยกตัวอย่างประโยค และให้นักเรียนสังเกตประโยคที่ใช้กริยา need และประโยคที่แสดงความรู้สึก เช่น You need to get up early if you don't want to miss the bus.

You need a pen if you want to write.

ขั้นฝึก (Practice)

4. ครูฝึกถามและให้นักเรียนตอบเกี่ยวกับการกระทำสิ่งต่างๆ ที่ต้องใช้สิ่งของในภาพ หรือของจริงที่ครูแสดงให้เห็น เช่น

T : What can you do with a needle ?

SS : To sew.

etc.

ขั้นนำไปใช้ (Production)

5. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 3-5 คน ช่วยกันเขียนประโยคจากรายการที่ครูกำหนดให้ (ใบงาน)

6. ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง และสุ่มเลือกนักเรียนอ่านออกเสียงจากประโยคที่เขียน

7. นักเรียนจับคู่ถาม-ตอบ เกี่ยวกับตัวนักเรียนเอง เช่น

Answer the question about you.

1. How much sleep do you get every night ?
 2. How much sleep do you need ?
 3. What about the other people in your family ?
 4. Is there a baby in your family ? Does he / she sleep all night ?
8. ให้นักเรียนเล่นเกม “ ขอแค่สัมผัส ” (Feel it)

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพ
2. ของจริง
3. บัตรคำ
4. ใบงาน
5. เกมขอแค่สัมผัส (Feel it)

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต
 - ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
 - การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
 - การตอบคำถาม
 - การสนทนาโต้ตอบ
2. การตรวจผลงาน
 - การเขียนในใบงาน
 - ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

Worksheet

Look at the items and write which ones you need.

What do you need if you want to :

1. write and send a letter ?
2. wrap up a parcel ?
3. make toffee ?
4. make a fire in the open air ?
5. make a raft ?
6. sew on the button ?

matches	needle	pen
cream	saucepan	envelope
scissors	wooden spoon	hammer
string	writing paper	rope
dry wood	cotton	stamp
sticky tape	planks of wood	butter
brown paper	newspaper	sugar
nails	stove	button

Example

If you want to write and send a letter, you need a pen, writing paper, an envelope and a stamp.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกม “ ขอแค่สัมผัส ”

(Feel it)

จุดมุ่งหมาย	1. ฝึกทักษะในการวิเคราะห์และแยกแยะสิ่งของ 2. ทดสอบความสามารถและความจำเกี่ยวกับคำศัพท์
กลุ่ม	กลุ่มย่อย 5 – 7 คน
เวลา	10 – 15 นาที
อุปกรณ์	1. ของจริง 2. ฝ้ายูกตา ประมาณ 10 – 20 ฟัน
รูปแบบ	กระดาน ปากเปล่า กระดาน
วิธีเล่น	1. ครูจัดเตรียมอุปกรณ์ไว้ก่อน โดยไม่ให้ผู้เล่นมองเห็น 2. ครูตกลงกติกาการเล่น และชี้แจงว่าคำศัพท์จะเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของต่างๆ 3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5 – 7 คน แล้วให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มเลือกตัวแทนออกมากลุ่มละ 2 – 3 คน 4. ครูแจกผ้าให้ผู้เล่นแต่ละคนปิดตาให้มิดชิดโดยมองไม่เห็นวัตถุสิ่งของ แล้วจัดให้ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม 5. ครูส่งอุปกรณ์แต่ละชิ้นผ่านผู้เล่นคนที่ 1 และส่งต่อไปเรื่อยๆ ในขณะเดียวกันก็ให้นักเรียนจดจำชื่อของวัตถุหรือสิ่งของเหล่านั้นให้ได้มากที่สุด 6. ขณะที่ส่งอุปกรณ์ต่อไปยังผู้เล่นคนอื่นนั้น ห้ามไม่ให้พูด หรือชี้แนะเกี่ยวกับคำศัพท์ 7. หลังจากได้ข้อมูลอุปกรณ์ชิ้นสุดท้ายแล้ว ให้ผู้เล่นในแต่ละกลุ่มย่อยช่วยกันบันทึกคำศัพท์ที่ตนเองสามารถจำได้จากการที่ได้สัมผัสมาลงในกระดาน 8. ครูเฉลยคำศัพท์โดยยกอุปกรณ์แต่ละชิ้นขึ้นมาให้ดู ให้ผู้เล่นช่วยกันออกเสียงและสะกดคำศัพท์ 9. กลุ่มใดที่บันทึกคำศัพท์ และสะกดได้ถูกต้อง เป็นผู้ชนะ
<u>ข้อควรระวัง</u>	อุปกรณ์ที่จัดเตรียมมาไม่ควรเกิดอันตรายเมื่อได้มีการสัมผัส

แผนการสอนที่ 8

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะอาการของบุคคล

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การบอกสาเหตุที่ไม่สามารถกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้นั้น ผู้เรียนต้องสามารถระบุคำศัพท์ และโครงสร้างประโยคที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สื่อความหมายได้ชัดเจน และถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะอาการของบุคคล และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะอาการของบุคคล ได้ถูกต้อง
2. สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะอาการของบุคคล ได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยคได้
5. บอกเหตุผลเกี่ยวกับลักษณะอาการของบุคคลได้ถูกต้องตามโครงสร้าง

ไวยากรณ์ที่กำหนดให้

เนื้อหา

คำศัพท์ : ill fit hard weak tired greedy

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

1. too + adjective + infinitive with to ;
She's too weak to climb the stairs.
2. not + adjective + enough + infinitive with to ;
She's not fit enough to win the race.
3. ประโยคคำถามที่ขึ้นต้น Question word 'ได้แก่' What's this ?
4. Sentence connector “ so ” or “ because ”

He is ill so he's in bed. or He can't go to school because he's ill.

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์เดิมที่เรียนมาแล้ว โดยใช้ของจริง หรือรูปภาพในรูปประโยคคำถาม
แนะนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2. ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ครูแสดงรูปภาพ และพูดในรูปของประโยค เช่น He is ill. etc.

2.2 ครูออกเสียงคำศัพท์ และแสดงบัตรภาพให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง

2.3 นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

2.4 ครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยค หรือกลุ่มคำ ได้แก่

ill = unwell or in bad health

fit = good enough (healthy)

weak = not strong

tired = feeling that you need to sleep or rest

greedy = wanting more food , money (other things than you need)

hard = not soft , difficult

2.5 ครูนำเสนอคำศัพท์ในรูปของประโยค โดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ที่กำหนดให้

เช่น I'm too tired to go shopping.

I'm not fit enough to swim in the 800 metres

2.6 ครูให้นักเรียนช่วยกันหาคำตรงข้ามของคำคุณศัพท์ และเขียนบนกระดาน เช่น

ill - well weak - strong fit - weak

tired - healthy greedy - enough hard - soft

ขั้นฝึก (Practice)

3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 3-4 คน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนประโยคให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ จากตารางที่ครูกำหนดให้

ตัวอย่างตาราง

Make sentences from the table.

		ill		get much money.
I'm		weak		do shopping.
She's	too	fit	to	clean the room.
He's		tired		win the race
		greedy		lift the barbell.

4. ครูตรวจสอบความถูกต้อง และเขียนประโยคบนกระดาน

5. ครูให้นักเรียนดูภาพ และตอบคำถามเพื่ออธิบายภาพว่าเกิดอะไรในภาพนั้น โดยครูกำหนดคำคุณศัพท์ (adjective) และโครงสร้างประโยคโดยใช้ too toไว้ให้

T : What's the matter ?

SS : She's too short to reach the biscuit tin.

6. ให้นักเรียนเขียนประโยคจากกิจกรรมข้อที่ 5 โดยใช้ not enough to

เช่น She's not tall enough to reach the biscuit tin.

ขั้นนำไปใช้ (Production)

7. ครูให้นักเรียนดูภาพคนเร็ว และให้นักเรียนช่วยกันบรรยายภาพให้ได้มากที่สุด โดยเขียนบนกระดาน

8. ให้นักเรียนเล่นเกม “ ฝรั่ง-ไทย ” (E-T)

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพอธิบายคำศัพท์
2. บัตรภาพทำกิจกรรมในการตอบคำถาม
3. บัตรคำ
4. ตารางการสร้างประโยค
5. เกมฝรั่ง-ไทย (E-T)

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต

- ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
- การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
- การตอบคำถาม

2. การตรวจผลงาน

- ความถูกต้องในการเขียนประโยค
- ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

เกม “ ฝรั่ง – ไทย ”

(E-T)

จุดมุ่งหมาย	1. ทดสอบความรู้ ความจำ เกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์จากอังกฤษเป็นไทย 2. ฝึกเขาวีปัญญาในการหาคิดคำศัพท์ที่มีเสียงคล้องจองหรือสัมผัสกัน
กลุ่ม	รายบุคคล
เวลา	10 – 15 นาที
อุปกรณ์	กระดาษ ปากกา
รูปแบบ	ปากเปล่า กระดานดำ
วิธีเล่น	1. ครูตกลงกับนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ในการเล่นเกมนี้นี้ว่าเป็นคำชนิดใดก็ได้ 2. จัดให้ผู้เล่นทั้งหมดนั่งเป็นรูปวงกลม 3. ครูเป็นฝ่ายเริ่มก่อนโดยเอ่ยคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นคนแรก แล้วให้คนที่ 2 แปลเป็นภาษาไทย ผู้เล่นคนที่ 3 คิดคำศัพท์ใหม่ที่มีเสียงสระคล้องจองหรือสัมผัสกับคำแปลของคนี่ 2 ดำเนินต่อไปเช่นนี้เรื่อยๆ (ครูอาจกำหนดจำนวนพยางค์ของคำศัพท์ให้มากขึ้น เช่น คำละไม่ต่ำกว่า 2 พยางค์ หรือ 3 พยางค์) 4. ผู้เล่นคนใดคิดคำศัพท์ หรือคำแปล ซ้ำเกินไป ถือว่าแพ้ ต้องคัดออกมารวมกลุ่มไว้ อาจให้ทำกิจกรรมอื่นในภายหลัง หรือมีการคิดคะแนนเป็น ศูนย์ สำหรับผู้ที่ตอบไม่ได้ และได้ 1 คะแนน สำหรับผู้ที่ต่อคำศัพท์ และคำแปลได้ถูกต้อง 5. ผู้เล่นคนสุดท้าย หรือคู่สุดท้ายที่คิดคำศัพท์ และคำแปลได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ 6. ในกรณีที่ไม่สามารถคิดคำต่อไปได้ ครูอาจวางกฎไว้ก่อนเป็นชุดๆ เช่น ชุดที่ 1 ไม่ต่ำกว่า จำนวน 5 คำ ชุดต่อไป จำนวน 8 คำ หรือชุดต่อไป จำนวน 10 คำ เป็นต้น พอถึงจำนวนที่กำหนดแล้วตั้งต้นคำใหม่
หมายเหตุ	เมื่อนักเรียนคิดคำศัพท์ได้ให้นักเรียนเขียนในกระดาษแล้วยกให้เพื่อนดูพร้อมกับออกเสียงคำศัพท์นั้น ครูตรวจสอบความถูกต้องแล้วเขียนบนกระดาน

ตัวอย่าง

คนที่	1	2	3	4	5
	horror	น่ากลัว	sure	แน่ใจ	thigh
คนที่	6	7	8	9	10
	ชาวอน	town tall	ศาลากลางจังหวัด	shut	ปิด
			etc.		

แผนการสอนที่ 9

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะอาการของบุคคล

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ และใช้โครงสร้างไวยากรณ์ที่ซับซ้อน เพื่อบอกสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นของการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด เป็นประโยชน์ในการสื่อสาร และเป็นพื้นฐานในการใช้ภาษาในระดับสูงต่อไป

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะของสิ่งของและอาการของบุคคล และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. ออกเสียงคำศัพท์ลักษณะของสิ่งของและอาการของบุคคลได้ถูกต้อง
2. ออกเสียงคำศัพท์ลักษณะของสิ่งของและอาการของบุคคลได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยคได้
5. บอกการกระทำที่เกิดขึ้นในอดีตและมีผลต่อเนื่องถึงปัจจุบันได้ถูกต้องตาม

โครงสร้างไวยากรณ์ที่กำหนดให้

เนื้อหา

คำศัพท์ : tough rough giddy pleased proud

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

1. too + adjective + infinitive with to ;
He's too proud to ask for help.
2. Present perfect simple (with present result) การกระทำที่เกิดขึ้นในอดีตและมีผลต่อเนื่องถึงปัจจุบัน เช่น He's pleased his exam.

If = when หรือ whenever + Present simple tense เช่น

If I get a bad report , Dad will stop my pocket money.

3. ประโยคคำถามที่ขึ้นต้นด้วย question words ;

What's the matter with him / her ?

How do you feel ? etc.

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์เดิมที่เรียนมาแล้ว โดยใช้รูปภาพ และพูดในรูปประโยคคำถาม เช่น

T : What's the matter with him / her ?

SS : He / She's too weak to win the race.

Or He / She's not fit enough to win the race

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2. ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำ โดยใช้รูปภาพ และท่าทางประกอบ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 เช่น คำว่า rough โดยให้นักเรียนสัมผัสสิ่งของที่มีผิวขรุขระ หรือหยาบ แล้วถามนักเรียนว่า How do you feel ? นักเรียนอาจตอบเป็นภาษาไทย ครูออกเสียงเป็นภาษาอังกฤษในรูปประโยค คือ It's rough. ครูอธิบายคำว่า tough โดยทำท่าทาง ถ้าใช้กับคนจะมีความหมายว่า ดื้อรั้น หรือ ถ้าใช้กับสิ่งของ จะมีความหมายว่า เหนียว (อาจให้สัมผัสสิ่งของ)

2.2 ครูออกเสียงที่คำศัพท์ ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง พร้อมแสดงบัตรคำประกอบ

2.3 นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

2.4 ครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยค เช่น

tough = strong , difficult to break or stubborn

rough = not smooth or not gentle

giddy = feeling that everything is move around yourself

pleased = make a person feel glad (like , enjoy)

proud = very pleased with yourself or with someone else who has done well.

2.5 ครูให้นักเรียนช่วยกันหาคำคุณศัพท์ที่มีความหมายตรงข้ามกัน เช่น

pleased - sad , moody

proud - fair

tough - gentle , soft

rough - smooth

giddy - bright , fine

ขั้นฝึก (Practice)

3. ให้นักเรียนจับคู่เลือกคำศัพท์ 1 คำ มาเขียนในรูปของประโยคโดยใช้โครงสร้าง
ไวยากรณ์ too to และ not..... enough to

4. ครูตรวจสอบความถูกต้อง และให้นักเรียนอ่านออกเสียง

ขั้นนำไปใช้ (Production)

5. ครูอธิบาย และให้นักเรียนสังเกตความหมายคำศัพท์ และโครงสร้างของประโยคของการใช้ Present perfect simple เช่น If I'm pleased , I'll give my mother a kiss.

6. ให้นักเรียนคู่เดิมเลือกคำคุณศัพท์มา 1 คำ และเขียนประโยคโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ในกิจกรรมข้อ 6 จากนั้นครูตรวจสอบความถูกต้อง และให้นักเรียนอ่านออกเสียงให้เพื่อนๆ ฟัง

7. ให้นักเรียนเล่นเกม “ คู่แค้น ” (Cat and Rat)

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรภาพ
2. บัตรคำ
3. วัตถุของจริง
4. กระดาษเปล่า
5. เกมคู่แค้น (Cat and Rat)

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต
 - ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
 - การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
 - การอ่านประโยค
 - การตอบคำถาม
2. การตรวจผลงาน
 - ความถูกต้องในการเขียนประโยค
 - ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

เกมคู่แค้น
(Cat and Rat)

- จุดมุ่งหมาย** 1. ทดสอบความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้าม
2. ฝึกเข้าใจปัญหา และความเร็วในการคิดคำศัพท์
- กลุ่ม** กลุ่มย่อย 2 – 3 คน
- เวลา** 10 – 15 นาที
- อุปกรณ์** กระดาษ ปากกา
- รูปแบบ** กระดาษ ปากเปลา่ กระดานดำ
- วิธีเล่น**
- ครูตกลงกับนักเรียนว่าคำศัพท์ในการเล่นเกมนี้นี้เป็นคำประเภทต่างๆ เช่น คำนาม คำกริยา หรือคำคุณศัพท์ ก็ได้
 - แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ประมาณ 2 – 3 คน ผู้เล่นที่เหลืออาจจะให้ช่วยเป็นกรรมการร่วมกับครู
 - ครูนำเกมโดยยกคำศัพท์ขึ้นมาเป็นตัวกำหนดก่อน 1 คำ แล้วให้ผู้เล่นช่วยกันหาคำที่มีความหมาย รูปแบบ หรือสัญลักษณ์ที่อยู่ในลักษณะเป็นฝ่ายตรงข้ามกัน (opposite or antonyms)
 - ผู้เล่นในแต่ละกลุ่มเขียนคำศัพท์ลงบนกระดาษ แล้วส่งให้ครูหรือกรรมการ
 - ครูเฉลยคำตอบบนกระดาน อ่านออกเสียง และบอกความหมายของคำศัพท์
 - กลุ่มที่เขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง และรวมคะแนนได้สูงสุด เป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่าง

คำศัพท์ที่กำหนดขึ้นมา

cat
black
hot
high
thief
happy
fit

คำศัพท์ที่ค้นหา

rat
white
cold
low
policeman
sad
weak

etc.

แผนการสอนที่ 10

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะของสิ่งต่างๆ

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ และโครงสร้างประโยคที่จำเป็นจะช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนภาษา เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ และสามารถทำให้สื่อความหมายได้ชัดเจน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะของสิ่งต่างๆ และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะของสิ่งต่างๆ ได้ถูกต้อง
2. สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะของสิ่งต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยคได้

เนื้อหา

คำศัพท์ : alive contract talented trick

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

1. Sentence connector “ so ” ;
She was talented so the director offered her a contract.
2. Past Simple Tense ;
He was hard working when he was alive.

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์เดิมที่เรียนมาแล้ว โดยใช้รูปภาพ ทำทาง ประกอบประโยคคำถาม

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2. ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ครูแสดงรูปภาพ และพูดในรูปของประโยค เช่น

ครูแสดงภาพคนแก่และพูดว่า : My grandmother is eighty years old and she is alive now. She looks strong and lively.

ครูแสดงภาพดารา T : The director likes Sornram so he offers him a contract of the film.

ครูแสดงภาพบุคคลที่มีความสามารถพิเศษ T : He/ She is talented.

ครูแสดงภาพนักเล่นกล T : He is a magician who can show trick.

2.2 ครูออกเสียงคำศัพท์ แสดงบัตรคำประกอบ ออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

2.3 ครูอธิบายความหมายคำศัพท์ในรูปประโยค ได้แก่

alive (adj) = lively, active, full of life

talented (adj) = very great ability or a special

trick (n) = an ingenious way of doing something (a skilful action, especially one done for entertainment)

contract (n) = a formal agreement to do something

2.4 ครูให้นักเรียนบอกความหมายคำศัพท์จากประโยคที่ครูบรรยายในรูปประโยค

ขั้นฝึก (Practice)

3. ครูฝึกถาม – ตอบ เกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์

4. ครูและนักเรียนช่วยกันหาคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์ หรือเกี่ยวข้องกันกับคำศัพท์ใหม่

ขั้นนำไปใช้ (Production)

5. พุดคุยซักถามเกี่ยวกับการนำคำศัพท์ไปใช้ในเรื่องใด หรือสัมพันธ์กับเรื่องใดได้บ้าง

6. ให้นักเรียนจับคู่ช่วยกันนำคำศัพท์ไปเขียนในรูปประโยค และนำไปแต่งเป็นเรื่องราวสั้นๆ แล้วอ่านออกเสียงให้เพื่อนฟัง ครูตรวจสอบความถูกต้อง

7. ให้นักเรียนเล่นเกม “ เพียง 1 นาที ” (Only One Minute)

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพ

2. บัตรคำ

3. กระดาษเปล่า

4. เกมเพียง 1 นาที (Only One Minute)

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต

- ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
- การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
- การตอบคำถาม
- การอ่านเรื่องราว

1. การตรวจผลงาน

- ความถูกต้องของคำศัพท์ และ โครงสร้างประโยค
- ประเมินผลจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

เกม “ เพียง 1 นาที ”

(Only One Minute)

จุดมุ่งหมาย	ฝึกความเร็วในการคิดหาคำศัพท์ให้ได้จำนวนมากใน 1 นาที
กลุ่ม	แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม
เวลา	10 – 15 นาที
อุปกรณ์	กระดาส ดินสอ (ปากกา) นาฬิกาจับเวลา กระดานดำ
รูปแบบ	กระดาส ปากเปล่า กระดานดำ
วิธีเล่น	1. ครูตกลงกับนักเรียนว่าคำศัพท์จะเป็นคำชนิดใดก็ได้ เช่น คำนาม คำกริยา หรือ คำคุณศัพท์ (ห้ามไม่ให้ใช้ชื่อเฉพาะ) 2. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม 3. แต่ละทีมให้ส่งตัวแทนออกไปเขียนคำศัพท์บนกระดาน 4. starter ทำหน้าที่ให้สัญญาณ และจับเวลา starter เลือกตัวอักษร 1 ตัว บอกให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายเขียนคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวนั้นให้ได้มากที่สุด ภายในเวลา 1 นาที เช่น Write the words that begin with “ T ” . Start ! 5. สมาชิกทั้งหมดช่วยกันตรวจเช็คความถูกต้องของคำศัพท์ และครูตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง แล้วให้สมาชิกภายในกลุ่มเขียนคำศัพท์ไว้ในกระดาส พร้อมกับบันทึกคะแนนที่ได้ไว้ 6. ให้ผู้เล่นคู่ต่อไปออกมาเขียนคำศัพท์โดยวิธีการเช่นเดิม กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดเป็นฝ่ายชนะ

แผนการสอนที่ 11

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับการแสดงอาการในลักษณะต่างๆ

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ และ โครงสร้างไวยากรณ์ที่ซับซ้อนเกี่ยวกับการบอกสาเหตุ และ ผลที่เกิดขึ้นของการกระทำเป็นประโยชน์ในการสื่อสาร และสามารถพูดสื่อความหมายได้ชัดเจน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับการแสดงอาการในลักษณะต่างๆ และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการแสดงอาการของบุคคลได้ถูกต้อง
2. สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับการแสดงอาการของบุคคลได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปประโยคได้ถูกต้อง
5. บอกสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากโครงสร้างไวยากรณ์ที่ซับซ้อนได้ถูกต้อง

เนื้อหา

คำศัพท์ : hug upset slam smash
grumble explain argue

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

1. Clauses of result with “ so (that)..... ” ;
She was so upset (that) she started to cry.
หรือใช้ “ when ” She started to cry when she was upset.
2. Past Simple Sentence ; She started to cry.
3. Present perfect simple (with present result) การกระทำที่เกิดขึ้นในอดีตและมีผลต่อเนื่องถึงปัจจุบัน : He’s smash his car.

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์เดิมที่เรียนมาแล้ว โดยใช้รูปภาพ ประกอบประโยคคำถาม และยกตัวอย่างคำศัพท์ที่ใช้ในรูปของประโยค

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2. ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1.1 ครูแสดงท่าทาง แล้วให้นักเรียนเดาความหมายของคำศัพท์ นักเรียนอาจพูดภาษาไทย

2.2 ครูออกเสียงคำศัพท์ แสดงบัตรคำ ออกเสียงให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง

2.3 นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

2.4 ครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปของประโยค ได้แก่

upset = make a person unhappy

hug = keep close to (use your arms)

slam = shut loudly

smash = hit or move with great force

grumble = say that you are annoyed (bad – tempered way)

explain = make something clear to somebody else, show its meaning

argue = say that you disagree, exchange angry comments

2.5 ครูให้นักเรียนเดาความหมายคำศัพท์ โดยแสดงท่าทางประกอบ

3. ครูนำเสนอโครงสร้างไวยากรณ์ที่ซับซ้อน และยกตัวอย่าง เช่น

He was so angry (that) he slammed the door.

ขั้นฝึก (Practice)

4. ให้นักเรียนทำกิจกรรมในใบงาน ช่วยกันเขียนประโยคตามโครงสร้างไวยากรณ์ที่กำหนดให้

5. นักเรียนจับคู่เปรียบเทียบคำตอบ ครูและนักเรียนช่วยกันเฉลย

Key : 1. I was so pleased that I gave mother a hug.

2. I was so upset that I started to cry.

3. I was so hungry that I ate three dishes of rice.

4. I was so annoyed that I grumbled my little sister.

5. I was so angry that I slammed the window.

6. ให้นักเรียนอ่านออกเสียง ทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ และสังเกตการนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปของประโยค

ขั้นนำไปใช้ (Production)

7. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 3-4 คน ให้นักเรียนช่วยกันนำคำศัพท์มาเขียนประโยคโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ที่กำหนดให้ มากกลุ่มละ 2-3 ประโยค

8. ครูตรวจความถูกต้อง ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอประโยคที่ต้องเขียนบนกระดาน และอ่านออกเสียงให้เพื่อนฟัง

9. ให้นักเรียนเล่นเกม “ เอาไปเลย ” (3-2-1 or z)

สื่อการเรียนการสอน

1. เทคนิคการใช้ทำทาง
2. รูปภาพ
3. บัตรคำ
4. ใบงาน
5. เกมเอาไปเลย (3-2-1 or z)

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต
 - ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
 - การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
 - การตอบคำถาม
2. การตรวจผลงาน
 - การทำใบงาน
 - ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

Worksheet

Complete the sentences using a suitable ending from the box.

Example : I was so tired that I went straight to bed.

- | | |
|------------|---------------------------|
| 1. tired | slammed the window. |
| 2. pleased | grumbled little sister. |
| 3. upset | ate three dishes of rice. |
| 4. angry | went straight to bed. |
| 5. annoyed | started to cry. |
| 6. hungry | gave my mother a hug. |

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกม “เอาไปเลย”

(3-2-1 or z)

จุดมุ่งหมาย	1. ฝึกเขียน สะกด และอ่านคำศัพท์ 2. ฝึกสร้างคำศัพท์จากสถานการณ์ที่กำหนดให้
กลุ่ม	กลุ่มย่อย กลุ่มละ 5 – 7 คน (ประมาณ 5 กลุ่มใหญ่)
เวลา	15 – 20 นาที
อุปกรณ์	บัตรคำศัพท์ 10-15 คำ กระดาษบันทึก ปากกา (ดินสอ)
รูปแบบ	กระดาน กระดานดำ
วิธีเล่น	1. ครูตกลงกติกาการเล่น เกม ดังนี้ 1.1 ใช้ความหมายหรือความสัมพันธ์กับความรู้ของผู้เล่นในแนวกวางๆ 1.2 บอกจำนวนตัวอักษร พยางค์ ลักษณะของคำศัพท์ (part of speech) ตัวอักษรตัวต้น ตัวสุดท้าย เป็นต้น ครูจะชี้แนะหรือใบ้คำไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีสมาชิกตอบถูก 1.3 การได้คะแนน สมาชิกตอบถูกหลังจากใบ้คำครั้งที่ 1 ได้ 3 คะแนน ตอบถูกหลังจากใบ้คำครั้งที่ 2 ได้ 2 คะแนน ตอบถูกหลังจากใบ้คำครั้งที่ 3 ได้ 1 คะแนน ตอบไม่ถูกเลย ครูเฉลย ได้ 0 คะแนน 1.4 เมื่อสมาชิกตอบถูก ครูบอกว่า “ กลุ่ม... ได้คะแนน...เอาไปเลย ” หรือ “ That’s it. Group... gets... points. ” 2. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5-7 คน ผู้เล่นแต่ละกลุ่มมีกระดานบันทึกสำหรับเขียนคำตอบ 3. ครูจะใบ้คำ หลังจากใบ้คำแต่ละครั้งแล้ว ให้เวลาคิดคำศัพท์ เขียน และนำเสนอครูภายในเวลาไม่เกิน 10 วินาที 4. ครูอ่านคำตอบจากแต่ละกลุ่ม ถ้ายังไม่มีคำตอบที่ถูก ก็ทำการใบ้คำต่อไป 5. กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดเป็นฝ่ายชนะ 6. ในการใบ้คำ จะบอกใบ้เป็นภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษก็ได้

ตัวอย่างเกมที่ 1

ครั้งที่ 1 คำศัพท์นี้เป็นคำนามมี 3 พยางค์ ขึ้นต้นด้วยตัว c ลงท้ายด้วยตัว n

(เก็บคำตอบ ตรวจสอบ)

ครั้งที่ 2 พยางค์ที่ 2 ขึ้นต้นด้วย m พยางค์สุดท้ายขึ้นต้นด้วย d

(เก็บคำตอบ ตรวจสอบ)

ครั้งที่ 3 เป็นอาชีพที่คนอื่นดูแล้วคล้ายเรียกได้ หัวเราะได้

(เก็บคำตอบ ตรวจสอบ)

ครั้งที่ 4 เฉลย comedian

ตัวอย่างเกมที่ 2

First : This word is a noun. There are four syllables.

It begins with ' s ' and ends with ' t ' (keep and check)

Second : The most people like to go there. (keep and check)

Third : It's a place where sells food and good things.

Fourth : Supermarket

แผนการสอนที่ 12

เรื่อง คำศัพท์เกี่ยวกับประเทศ

เวลา 1 คาบ

วิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประเทศทำให้สามารถเข้าใจและรับรู้ข้อมูลต่างๆ ในประเทศของตนเอง ซึ่งเป็นประโยชน์ในการสื่อสาร และสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์ปลายทาง

นักเรียนสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประเทศ และนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยคได้

จุดประสงค์นำทาง

1. ออกเสียงคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประเทศได้ถูกต้อง
2. ออกเสียงคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประเทศได้ถูกต้อง
3. บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง
4. อธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปของประโยคได้ถูกต้อง
5. อ่านข้อความแล้วสามารถกรอกข้อมูลได้

เนื้อหา

คำศัพท์ : population location climate tropical
measure communication monetary unit sandy

โครงสร้างทางไวยากรณ์ :

ประโยคคำถาม (question words) ได้แก่ Who , Where , What , How etc.

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1. ครูทบทวนคำศัพท์เดิมที่เรียนมาแล้ว โดยทำท่าทาง หรือแสดงรูปภาพ โดยใช้คำถาม และพูดในรูปของประโยค

2. ครูแสดงภาพของ Island of Grenada และถามนักเรียน เช่น

1. Have you ever seen this picture ? (Yes / No)
2. Do you know this picture ? (Yes / No)
3. What is the name of the place ? (Island of Grenada)

4. Where is it ? (The east of Caribbean)

etc.

3. ครูแสดงแผนภูมิ Key facts ของ Grenada บนกระดาน ดังนี้

Name of country	:	Grenada
Population	:	96,000 (about in 1996)
Location	:	The east of Caribbean
Capital	:	Saint George's
Largest city	:	Saint George's
Size	:	34 km long and 19 km wide
Major languages	:	English, French patois
Religions	:	Roman Catholicism, Protestantism
Special geographical features	:	Green with many hills and valleys, White sandy beaches and coral reef
Climate	:	Tropical
Time	:	4 hours behind GMT
Measures	:	UK (imperial system)
Monetary unit	:	dollar = 100 cents
Communications	:	International airport

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

4. ครูนำเสนอคำศัพท์ใหม่ที่ละคำ จากแผนภูมิ Key facts ของ Grenada โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.1 ครูแสดงรูปภาพ และพูดในรูปของประโยค เช่น

ภาพของประชากร ; These are population.

5.2 ครูออกเสียงที่คำศัพท์ให้นักเรียนฟัง 2-3 ครั้ง

5.3 นักเรียนออกเสียงตาม และสะกดคำศัพท์พร้อมกัน

5.4 ครูอธิบายความหมายของคำศัพท์ในรูปของประโยค "ได้แก่"

population = The people who live in a district or country

location = The place where something is situated

climate = The regular weather conditions of an area

measure = A unit used for measuring ; A kilometre is a measure of length.

monetary unit = A unit of money

communication = Something communicated or links between places (such as roads, railways, telephones, radio e.g.)

tropical = the weather very hot

sandy = covered with sand (yellowish-red)

ครูอธิบายหัวข้อที่นักเรียนไม่เข้าใจ เช่น

GMT หมายถึง เวลามาตรฐานที่กรีนิช

Measures UK หมายถึง มาตรฐานอังกฤษ เช่น ระยะทางวัดเป็นไมล์ น้ำหนักเป็นปอนด์ ในประเทศไทยนิยมใช้ Metric ซึ่งวัดระยะทางเป็นกิโลเมตร น้ำหนักเป็นกิโลกรัม

ขั้นฝึก (Practice)

5. ครูฝึกถามให้นักเรียนตอบจากข้อมูลในแผนภูมิของ Grenada เช่น

- What's the name of island ? (Grenada)
- Where is the location ? (The east of Caribbean)
- What's the name of capital ? (St.George's)
- What religion is in Grenada ? (Roman Catholicism, Protestantism)
- What is the weather like ? (Tropical)

etc.

6. ให้นักเรียนจับคู่ทำกิจกรรมในใบงาน ฝึกกรอก Key facts ของประเทศไทย

Key : Thailand

Key facts :

Name of country : Thailand

Location : In Southeast Asia

Population : about 63,000,000 (in 2002)

Capital : Bangkok

Largest city : Ubonrachathani

Size : 513,115 square kilometres

Major language : Thai

Religions : Buddhism, Christian, Muslim

Special geographical : Green with many mountains and forests

features and valleys, white sandy beaches and

beautiful islands

Climate : Tropical (warm and humid)

Measures : Metric system

Monetary unit : Baht

Communications : International airports

7. ครูเฉลย Key facts ของประเทศไทย โดยแสดงแผนภูมิติดบนกระดาน และให้นักเรียน
ช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง

ขั้นนำไปใช้ (Production)

8. สนทนาร่วมกันระหว่างครูและนักเรียนเกี่ยวกับข้อมูลอื่นๆ ของประเทศไทยที่นักเรียน
ต้องการจะรู้เพิ่มเติม

9. ให้นักเรียนเล่นเกม Word Puzzle

สื่อการเรียนการสอน

1. รูปภาพของ Island of Grenada
2. แผนภูมิ Grenada : Key facts
3. แผนภูมิ Thailand : Key facts
4. ใบงาน
5. เกม Word Puzzle

การวัดและประเมินผล

1. การสังเกต
 - ความสนใจ และตั้งใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน
 - การออกเสียง และสะกดคำศัพท์
 - การตอบคำถาม
2. การตรวจผลงาน
 - การกรอกข้อมูล
 - ประเมินจากการเล่นเกม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

Worksheet

Read about Thailand and write the key facts.

Thailand is a country in Southeast Asia. The capital of Thailand is Bangkok. The largest city is Ubonrachathani. The area is about 513,115 square kilometres. It's green, with many mountains, forests and valleys. Thailand is famous for its white, sandy beaches, and beautiful islands. The climate is tropical. The major language of country is Thai. Thailand has Buddhism, Roman Catholicism, Protestantism and Muslim religion. It is warm and humid. There are three seasons in Thailand, summer, rainy season and cool season. The hottest month is April. The temperatures are the highest in March and April and the lowest in December and January. Thailand has about six international airports. The largest international airport is in Bangkok. A unit of money in Thailand is baht. A unit used for measuring is kilometre of length and kilogram of weight (Metric system).

Key facts :

Name of country :

Location :

Population :

Capital :

Largest city :

Size :

Major language :

Religions :

Special geographical features :

.....

Climate :

Measures :

Monetary unit :

Communications :

เกม “ Word Puzzle ”

จุดมุ่งหมาย เพื่อเรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ ตามหัวข้อที่กำหนด

กลุ่ม ราชบุคคล , กลุ่มย่อย 3-5 คน

เวลา 10 - 15 นาที

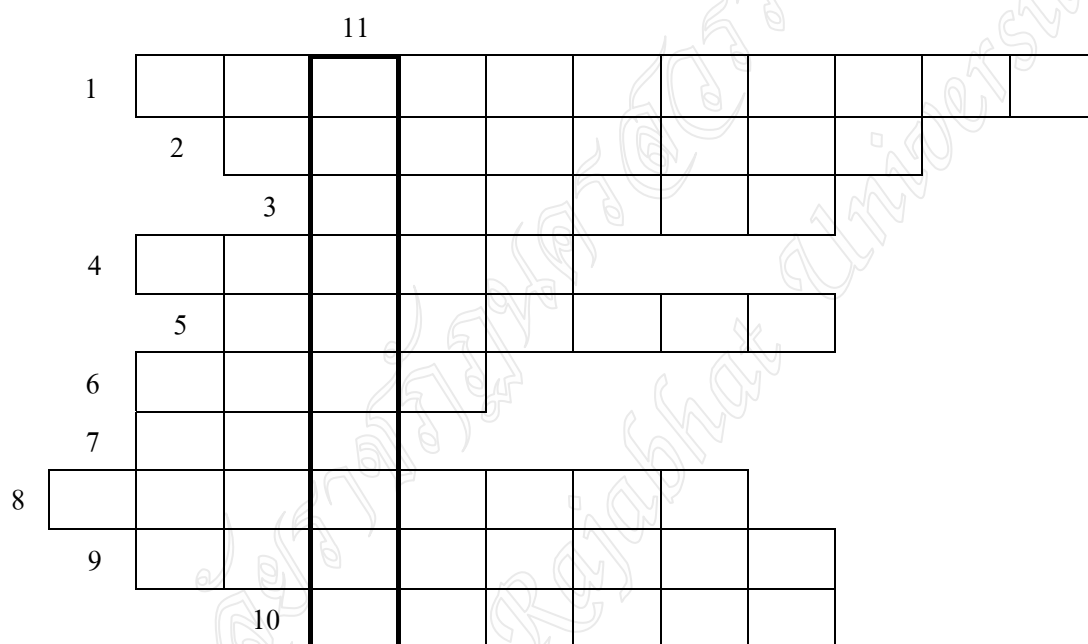
อุปกรณ์ แผนภูมิสำหรับเขียนตัวอักษร

วิธีเล่น

1. ครูตกลงกับนักเรียนว่าคำศัพท์ที่จะเติมในแผนภูมินั้น เป็นคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว
2. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 3-5 คน
3. ครูแจกแผนภูมิสำหรับเขียนตัวอักษรให้กลุ่มละ 1 แผ่น
4. นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันเติมตัวอักษรในแผนภูมิ ตามเงื่อนไขที่ครูกำหนดไว้ด้านล่างแผนภูมิ
5. กลุ่มใดเสร็จก่อน และถูกต้อง เป็นผู้ชนะ

Word Puzzle

Instruction : Use the clues to complete the word puzzle and find mystery word number 11



Clues :

1. A big shop
2. A type of film about a story of love
3. The king and queen live there.
4. Not smooth
5. Happy and glad
6. Shut loudly
7. Opposite of weak
8. A person who works about construction
9. The country's climate is warm and humid.
10. To sew, you need to use it

Number 11

ใบเฉลย

Word Puzzle

			11								
1	S	U	P	E	R	M	A	R	K	E	T
	2	R	O	M	A	N	T	I	C		
		3	P	A	L	A	C	E			
4	R	O	U	G	H						
	5	P	L	E	A	S	E	D			
6	S	L	A	M							
7	F	I	T								
8	E	N	G	I	N	E	E	R			
	9	T	R	O	P	I	C	A	L		
		10	N	E	E	D	L	E			

Clues :

1. A big shop (supermarket)
2. A type of film about a story of love (romantic)
3. The king and queen live there. (palace)
4. Not smooth (rough)
5. Happy and glad (pleased)
6. Shut loudly (slam)
7. Opposite of weak (fit)
8. A person who works about construction (engineer)
9. The country's climate is warm and humid. (tropical)
10. To sew, you need to use it. (needle)

Number 11 **population**

แบบฝึกหัดการจำคำศัพท์ด้วยสายตา

คำชี้แจง ให้นักเรียนดูคำศัพท์จากบัตรคำที่ครูแสดงให้ดูและออกเสียงพร้อมกัน 2 – 3 ครั้ง (ใช้เวลา 30 วินาที) จากนั้นให้นักเรียนเติมตัวอักษรที่หายไปในการคำศัพท์และเขียนคำศัพท์ทั้งคำลงในประโยค (ใช้เวลาข้อละ 1 นาที)

Instruction : Fill in the missing letters and complete in the sentences.

1. _ o _ ed _ a _

A _____ likes to show funny who makes people happy.

2. m _ _ ha _ i _

He mends motorbikes and cars. He is a _____.

3. ph _ _ ma _ i _ t

She works about medicine in a hospital. She is a _____.

4. _ ut _ o _

An _____ is a person who writes novels.

5. _ n _ in _ _ r

John , who is very interested in construction. He wants to be a _____.

6. c _ m _ o _ er

He likes to write music and songs. He is a _____.

แบบฝึกหัดเติมคำศัพท์ในช่องว่างให้ตรงกับภาพ

Instruction : Use the words in the box to write under each picture.

mechanic	romantic	engineer	mystery
comedian	western	author	horror
pharmacist	composer	spy film	science fiction

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

แบบฝึกหัดเติมคำลงในช่องว่างโดยให้อักษรแนะ

Instruction : Fill in the missing word.

1. We can catch the train at the r_____ s_____.
2. The t____ h____ is a public building used for a town's local government.
3. Mozart was an Austrian c_____.
4. A s_____ is a place where people buy food and many things.
5. The p_____ is a mansion where the king, queen or other important person lives.
6. The c_____ is a public building for Christian worship.
7. The w_____ is a film about life in America in the past especially about cowboys, horses and gunfights.
8. My aunt is a p_____ and works part-time in a hospital.
9. He's a construction e_____ in Bangkok.
10. His uncle is a motorbike m_____.

แบบฝึกหัดจับคู่คำศัพท์กับป้ายภาพ

Instruction : Label the picture using the words in the list below.

ankle	heel	shoulder	calf
hip	sole	foot	knee
thigh	head	neck	trunk
fist	chest	back	waist

แบบฝึกหัดเติมคำลงในช่องว่างโดยให้อักษรเป็นตัวแนะ

Instruction : Fill in the missing word.

1. “ I love you ” is a very r _____ thing to say.
2. We can use nails to s _____ of fighting.
3. The Christian come to the c _____ on Sunday.
4. Please r _____ your right hand.
5. A r _____ station where the trains arrive and depart.
6. A s _____ is a big shop.
7. I want you to a _____ him.
8. My brother is a constructional e _____.
9. He is learning how to block a p _____.
10. His brother is motorbike m _____.
11. We can use f _____ to punch.
12. A h _____ film is great fear. I don't like to see it.
13. A s _____ is the part of foot.
14. Suan Jitrada is a beautiful p _____ where is in Bangkok.
15. She works part-time in a hospital. She is a p _____.

แบบฝึกหัดเติมตัวอักษรที่หายไป

Instruction : Fill in the missing letters.

1. I've got to b _ by _ _ t for my sister.
2. The longest h _ c _ u _ p person in the world was in U.S.A.
3. His bicycle can't ride. He's got to m _ n _ it.
4. My friend can s _ _ r _ the longest without blinking.
5. Mother's got to p _ t _ _ my shorts.
6. The Chinese i _ v _ n _ ed "Kung fu" of fighting for many hundreds of years ago.
7. I don't like to sleep lonely so I and my sister s _ a _ _ the room.
8. Chinese boxers can kick , p _ _ c _ , s _ r _ t _ _ and even bite of fighting.
9. Parts of foot are h _ _ l , s _ l _ and a _ _ l _ .
10. The western boxers only uses his f _ _ ts.
11. You want to go to Hua Hin by train. You will go at the r _ _ lw _ _ station.
12. A place where is a big public building in every Changwat.
It's a t _ w _ ha _ _ .

แบบฝึกหัดหาคำที่มีความหมายต่างไปจากกลุ่ม

Instruction : Circle the word is the odd one out.

- | | | | | |
|-----|----------|-----------|----------|-------------|
| 1. | composer | romantic | mystery | western |
| 2. | mechanic | comedian | engineer | church |
| 3. | palace | town hall | homeless | supermarket |
| 4. | ankle | horror | thigh | elbow |
| 5. | kick | punch | string | scratch |
| 6. | elbow | raise | ankle | heel |
| 7. | vet | chef | dentist | doctor |
| 8. | patch | mend | invent | repair |
| 9. | see | stare | watch | hiccup |
| 10. | button | cotton | needle | thigh |
| 11. | string | rope | pretend | sticky tape |
| 12. | mystery | raft | plank | wood |
| 13. | stamp | needle | envelope | paper |
| 14. | ankle | sole | heel | mend |
| 15. | share | lonely | group | double |

แบบฝึกหัดหาคำที่มีความหมายกลุ่มเดียวกัน

Instruction : Choose the word in the same group of each item.

1. mechanic, _____, engineer
a. romantic b. comedian c. town hall d. palace
2. spy film, cowboy film, _____
a. horror b. composer c. pharmacist d. supermarket
3. ankle, heel, _____
a. raise b. sole c. attack d. pretend
4. ill, _____, weak
a. fit b. strong c. young d. sick
5. patch, _____, repair
a. share b. stare c. mend d. thigh
6. fit, _____, tired
a. greedy b. elbow c. stare d. patch
7. church, _____, town hall
a. horror b. needle c. romantic d. station
8. punch, scratch, _____
a. string b. trick c. attack d. talented
9. pharmacist, engineer, _____
a. composer b. western c. pretend d. supermarket
10. _____, string, rope
a. heel b. tired c. greedy d. sticky tape
11. raise, _____, share
a. ankle b. babysit c. plank d. saucepan
12. _____, button, cotton
a. fit b. fist c. weak d. needle

แบบฝึกหัดหาคำที่มีความสัมพันธ์กัน

Instruction : Complete the correct word in the relation.

1. railway station t_____
2. medicine p_____
3. wood p_____
4. gunfights w_____
5. happy p_____
6. nail s_____
7. king p_____
8. music c_____
9. eyes s_____
10. kitchen s_____
11. fist p_____
12. hand r_____
13. strong f__
14. sleep t_____
15. afraid of h_____
16. headache g_____
17. love r_____
18. ill w_____
19. needle s_____
20. want g_____

แบบฝึกหัดเติมคำศัพท์ที่มีความหมายตามที่กำหนดให้

Instruction : Complete the word in the correct meaning.

1. A person who works at the hospital about medicines is a _____.
2. A type of film about horses and gunfights is a _____.
3. A place where the king and queen live is the _____.
4. I want to sew. I need a _____.
5. The weather of Thailand is hot and humid. It's _____.
6. He's not strong enough to lift a big box. He's _____.
7. I get a good job. I'm very _____.
8. My sister is _____ when she is in the bus.
9. When my parents go out, I've got to _____ for my little brother.
10. I don't like to eat the meat because it's _____.
11. We want to make a raft with wood, we need a _____.
12. Now my grandfather is ninety – five. He's _____.
13. She wants to buy some food so she goes to the _____.
14. My father is _____ after work. He wants to sleep.
15. Suda can't go to school because she's _____ in bed.

แบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่มีความหมายที่กำหนดให้โดยให้ตัวอักษรเป็นตัวแนะ

Instruction : Fill in the missing word.

1. He likes to eat too much. He's g_____.
2. They're going to see the meeting of people at t_____h_____.
3. His brother works about designing of building and construction.
He's an e_____.
4. She can't climb the stairs because she's too w_____.
5. His arm is hurt so he can't r_____ it.
6. I like to see a film about the space travel. It's a s_____ f_____.
7. I want to drink some water because I h_____.
8. If I'm very angry, I'll s_____ the door.
9. I feel p_____ when I can do homework myself.
10. They play football for a long time so they're t_____.
11. He can show us a new card t_____ because he's a magician.
12. She became a film star when she was five. She's t_____.
13. Thailand has many white s_____ beaches in the South.
14. If I'm very pleased, I'll give my mother a h_____.
15. The western boxers use only f_____s of fighting.

แบบฝึกหัดการเติมตัวอักษรที่หายไป คำ

Instruction : Fill in the missing letters.

1. China has the largest p _ p _ _ a _ i _ _ in the world.
2. There are many things and food in the s _ p _ _ m _ _ k _ t.
3. He's s _ a _ _ his car.
4. My friend's mother will g _ u _ b _ _ if she be home very late.
5. I want to sleep when I g _ d _ y.
6. You're too g _ ee _ _ . You get nothing.
7. A m _ n _ _ ar _ u _ _ t of Thailand is baht.
8. Thailand's c _ i _ _ t _ is warm and humid.
9. I'm going to m _ _ d a bike on Sunday.
10. Please give me a s _ u _ _ p _ _ in the kitchen.
11. The l _ c _ _ i _ _ of Thailand is in the Southeast Asia.
12. He's not _ i _ enough to run Marathon race.
13. The director liked the film star so he offered him a c _ n _ r _ _ t his film.
14. If you want to wrap up a parcel, you need a s _ i _ _ y t _ p _ .
15. We train volleyball for 3 hours so we're very t _ r _ _ .

เฉลยแบบฝึกหัด

แผนการสอนที่ 1 แบบฝึกหัดการจำคำศัพท์ด้วยสายตา

- | | | |
|-------------|-------------|---------------|
| 1. comedian | 2. mechanic | 3. pharmacist |
| 4. author | 5. engineer | 6. composer |

แผนการสอนที่ 2 แบบฝึกหัดเติมคำศัพท์ในช่องว่างให้ตรงกับภาพ

- | | | |
|---------------|--------------|--------------------|
| 1. author | 2. spy film | 3. science fiction |
| 4. composer | 5. mystery | 6. mechanic |
| 7. pharmacist | 8. comedian | 9. horror |
| 10. romantic | 11. engineer | 12. western |

แผนการสอนที่ 3 แบบฝึกหัดเติมคำลงในช่องว่างโดยใช้อักษรนะ

- | | | |
|--------------------|---------------|--------------|
| 1. railway station | 2. town hall | 3. composer |
| 4. supermarket | 5. palace | 6. church |
| 7. western | 8. pharmacist | 9. engineer |
| | | 10. mechanic |

แผนการสอนที่ 4 แบบฝึกหัดจับคู่กับป้ายภาพ

- | | | | |
|---------|----------|-------------|----------|
| a. head | b. neck | c. shoulder | d. trunk |
| e. hip | f. thigh | g. knee | h. calf |
| i. heel | j. ankle | k. sole | l. fist |

แผนการสอนที่ 5 แบบฝึกหัดเติมคำในช่องว่างโดยให้อักษรเป็นตัวนะ

- | | | |
|--------------|-------------|----------------|
| 1. romantic | 2. scratch | 3. church |
| 4. raise | 5. railway | 6. supermarket |
| 7. attack | 8. engineer | 9. punch |
| 10. mechanic | 11. fist | 12. horror |
| 13. sole | 14. palace | 15. pharmacist |

แผนการสอนที่ 6 แบบฝึกหัดเติมตัวอักษรที่หายไปคำ

- | | | |
|------------|--------------------|------------------------|
| 1. babysit | 2. hiccup | 3. mend |
| 4. stare | 5. patch | 6. invented |
| 7. share | 8. punch , scratch | 9. heel , sole , ankle |
| 10. fists | 11. railway | 12. town hall |

แผนการสอนที่ 7 แบบฝึกหัดหาคำที่มีความหมายต่างไปจากกลุ่ม

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| 1. composer | 2. church | 3. homeless |
| 4. horror | 5. string | 6. raise |
| 7. chef | 8. invent | 9. hiccup |
| 10. thigh | 11. pretend | 12. mystery |
| 13. needle | 14. mend | 15. lonely |

แผนการสอนที่ 8 แบบฝึกหัดหาคำที่มีความหมายกลุ่มเดียวกัน

- | | | |
|--------------------|----------------|----------------|
| 1. b. comedian | 2. a. horror | 3. b. sole |
| 4. d. sick | 5. c. mend | 6. a. greedy |
| 7. d. station | 8. c. attack | 9. a. composer |
| 10. d. sticky tape | 11. b. babysit | 12. d. needle |

แผนการสอนที่ 9 แบบฝึกหัดหาคำที่มีความสัมพันธ์กัน

- | | | | |
|--------------|---------------|------------|-------------|
| 1. train | 2. pharmacist | 3. plank | 4. western |
| 5. pleased | 6. scratch | 7. palace | 8. composer |
| 9. share | 10. saucepan | 11. punch | 12. raise |
| 13. fit | 14. tired | 15. horror | 16. giddy |
| 17. romantic | 18. weak | 19. string | 20. greedy |

แผนการสอนที่ 10 แบบฝึกหัดเติมคำศัพท์ที่มีความหมายตามที่กำหนดให้

- | | | |
|-----------------|-------------|------------|
| 1. pharmacist | 2. western | 3. palace |
| 4. needle | 5. tropical | 6. weak |
| 7. pleased | 8. giddy | 9. babysit |
| 10. tough | 11. plank | 12. alive |
| 13. supermarket | 14. tired | 15. ill |

แผนการสอนที่ 11 แบบฝึกหัดการเติมคำศัพท์ที่มีความหมายตามที่กำหนดโดยใช้ตัวอักษรนะ

- | | | |
|-----------|--------------|--------------------|
| 1. greedy | 2. town hall | 3. engineer |
| 4. weak | 5. raise | 6. science fiction |
| 7. hiccup | 8. slam | 9. proud |
| 10. tired | 11. trick | 12. talented |
| 13. sandy | 14. hug | 15. fists |

แผนการสอนที่ 12 แบบฝึกหัดการเติมตัวอักษรที่หายไปเป็นคำ

- | | | |
|------------------|-----------------|-----------|
| 1. population | 2. supermarket | 3. smash |
| 4. grumble | 5. giddy | 6. greedy |
| 7. monetary unit | 8. climate | 9. mend |
| 10. saucepan | 11. location | 12. fit |
| 13. contract | 14. sticky tape | 15. Tired |