



Srisuksa Roi-Et
World-Class Standard School

FOREIGN LANGUAGE



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

การพัฒนาศักยภาพในการใช้ภาษาอังกฤษ
เพื่อการสื่อสาร
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play)



นางวลิตา จันทรสมบัติ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนสตรีศึกษา

อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อย เอ็ด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การพัฒนาศักยภาพในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play)

นางวลิตา จันทรสัมบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนสตรีศึกษา

อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การพัฒนาศักยภาพการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play)

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้น จุดมุ่งหมายที่สำคัญก็คือ ต้องการให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้ แต่สภาพจริงที่ปรากฏในการจัดกระบวนการเรียนรู้ คือ เวลาและโอกาสที่นักเรียนไทยจะสามารถสื่อสารได้ตามจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรตั้งเป้าไว้นั้นเป็นไปได้ยาก เนื่องจากนักเรียนไทยมีภาษาไทยเป็นภาษาแม่หรือภาษาที่ 1 ส่วนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ 2 ซึ่งโอกาสที่จะได้ใช้จริงนั้นจึงเป็นไปได้น้อย ยกเว้นในปัจจุบันนี้มีโรงเรียนบางโรงเรียนที่มีศักยภาพที่สามารถจ้างครูเจ้าของภาษามาสอนในโรงเรียนได้ แต่ข้อจำกัดที่ชั่วโมงสอนก็ยังถือว่าเป็นอุปสรรคสำคัญ ดังนั้นนักเรียนไทยส่วนมากจึงพูดภาษาอังกฤษไม่ได้ ไม่กล้าพูด หรือกลัวการที่จะพูด ผู้วิจัยเป็นครูสอนที่พบกับปัญหาการไม่ยอมพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนเป็นประจำ เกือบจะร้อยละ 80 ของนักเรียนที่สอน ผู้วิจัยได้พยายามใช้เทคนิควิธีต่างๆ หลายๆ วิธีแต่ก็ไม่สามารถสัมฤทธิ์ผล กิจกรรมที่พอแก้ปัญหาได้บ้างคือกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ แต่กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษก็ไม่สามารถจัดบ่อยๆ ได้อาจจะเป็นปีละครั้งหรือภาคเรียนละครั้ง ผู้วิจัยได้สร้างทางเลือกหลากหลายที่จะทำให้สามารถดึงความรู้ความสามารถออกมาจากตัวนักเรียนได้ จากการสังเกตและทดลองวิธีสอนแบบต่างๆ ทำให้ทราบว่าวิธีการหนึ่งที่น่าจะได้ผลคือการใช้บทบาทสมมติ โดยเฉพาะกับ นักเรียนปีการศึกษาก่อนๆ นักเรียนสามารถแสดงบทบาทสมมติได้ดี ไม่ว่าจะเป็นการจัดสถานการณ์ซื้อขาย การแนะนำเพื่อนให้รู้จักกัน การถามทางต่างๆ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงเริ่มศึกษาอย่างจริงจังเกี่ยวกับหลักการและวิธีการที่ถูกต้องของการนำบทบาทสมมติมาใช้จัดกระบวนการเรียนรู้ จึงได้ข้อสรุปว่าบทบาทสมมติเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนจะได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัวกล่าวคือ จะเรียนโดยการกระทำ การแสดงบทบาทสมมติ สามารถนำมาจัดกิจกรรมได้ทุกทักษะโดยเฉพาะทักษะการพูด ผู้วิจัยจึงต้องการข้อยืนยันอย่างเป็นทางการว่าบทบาทสมมติช่วยพัฒนาศักยภาพการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนได้จริง ในปีการศึกษา 2554 นี้ผู้วิจัยจึงได้นำกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวมาใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยรับผิดชอบสอนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน พร้อมๆ กันนี้ผู้วิจัยได้จัดทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อรายงานผลการพัฒนาของนักเรียนดังกล่าว

แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการวิจัย

1. ความหมายของบทบาทสมมติ

กิจกรรมบทบาทสมมติเป็นวิธีการกระตุ้นสถานการณ์ในชีวิตจริงให้เกิดขึ้นภายในห้องเรียน ภายใต้เงื่อนไขที่มีการควบคุมไว้ ผู้เรียนจะต้องใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเหมือนกับว่ากำลังเผชิญสถานการณ์นั้นในชีวิต

2. องค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับการแสดงบทบาทสมมติ

องค์ประกอบที่สำคัญประกอบด้วย สถานการณ์ บทบาท ส่วนที่เป็นประโยชน์สำหรับการแสดงบทบาทสมมติ ความรู้พื้นฐานในเนื้อหาของสถานการณ์และต้องไม่ลืมตัวที่จะต้องคำนึงถึงความต้องการของบทบาทที่ตนเองแสดง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติ (Role Play) ในการพัฒนาศักยภาพการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสตรีศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

หลังจากนำบทบาทสมมติมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 แล้วนักเรียนจะมีศักยภาพในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารดีขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
2. วิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้
3. กำหนดสาระการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
4. จัดทำแผนการเรียนรู้โดยกำหนดให้ใช้บทบาทสมมติในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในบางแผนที่คิดว่าเหมาะสม (ถ้าไม่สามารถใช้ได้กับทุกแผน)
5. ดำเนินการสอนโดยใช้บทบาทสมมติในหน่วยเนื้อหาที่กำหนดซึ่งได้แก่เรื่อง Shopping, At the restaurant, At the airport, At the school, At the hospital
6. ประเมินผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนตามปกติ และประเมินพฤติกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้บทบาทสมมติจัดกระบวนการเรียนรู้
7. เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวม
8. นำผลการวิเคราะห์มาเขียนรายงานการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสตรีศึกษา
2. กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/14 โรงเรียนสตรีศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

เครื่องมือการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้บทบาทสมมติในการจัดกระบวนการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง
2. แบบประเมินการแสดงบทบาทสมมติ
3. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อประเมินความสามารถในการใช้ภาษา

การรวบรวมข้อมูล

1. รวบรวมข้อมูลทุกครั้งที่มีการแสดงบทบาทสมมติ
2. นำคะแนนแต่ละครั้งมารวมกันแล้วหารด้วยคะแนนจริงที่ต้องการ

3. รวบรวมคะแนนทดสอบหลังเรียนเพื่อนำมาพิจารณาหาความสามารถของการใช้ภาษาของนักเรียนร่วมกับคะแนนการแสดงบทบาทสมมติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์จากคะแนนการแสดงบทบาทสมมติ โดยมีเกณฑ์ให้คะแนนคือ

<u>คะแนน</u>	<u>ระดับ</u>	<u>ความหมาย</u>
11 – 15	3	มาก
6 – 10	2	ปานกลาง
1 – 5	1	น้อย

2. วิเคราะห์จากคะแนนการทดสอบหลังเรียนหรือแบบฝึกหัดโดยมีเกณฑ์คะแนนดังนี้

<u>คะแนน</u>	<u>ระดับ</u>	<u>ความหมาย</u>
7 – 10	3	มาก
4 – 6	2	ปานกลาง
1 – 3	1	น้อย

3. วิเคราะห์คะแนนด้วยสถิติค่าร้อยละ โดยใช้สูตร

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ
f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

สรุปผลการวิจัย

ผลการพัฒนาศักยภาพการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้บทบาทสมมติ (Role Play) พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอยู่ในระดับปานกลาง คือมีระดับการพัฒนาร้อยละ 66.53 และพบว่าในขณะที่ปฏิบัติการแสดงบทบาทสมมตินักเรียนมีพฤติกรรมความตั้งใจและความสนใจอยู่ในระดับปานกลางคือร้อยละ 75.53

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.
แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการเรียนรู้

รายวิชา : ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

ตอน : Health and Welfare

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง : At the hospital

มาตรฐานที่ ต. 1.1

ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนาและปิดโลกทัศน์

สาระสำคัญ

การใช้ภาษาเพื่อเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ นั้น ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนและใช้เวลาในการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ เพื่อทำความเข้าใจและนำผลของความรู้ความเข้าใจนั้นมาถ่ายทอดเป็นภาษาอังกฤษ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ใช้ภาษาอังกฤษในการแสวงหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นด้วยวิธีการที่หลากหลาย

เนื้อหาสาระ

1. เนื้อหา (Subject Matter)

1.1 การสนทนาเกี่ยวกับสุขภาพ

2. คำศัพท์ (Vocabulary)

ศัพท์ที่นิยมใช้ในการสนทนาเกี่ยวกับการเจ็บป่วย และเกี่ยวกับยารักษาโรคและวิธีการรักษาโรค

จำนวน 80 คำ

ภาระงาน

1. การทำแบบฝึกจับคู่คำศัพท์และความหมาย
2. การแสดงบทบาทสมมติ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์และคุณธรรมจริยธรรม

นักเรียนมีความรับผิดชอบในการท่องศัพท์ สำนวน และสร้างบทสนทนาในการเจ็บป่วย

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ชั่วโมงที่ 1

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

2. นักเรียนเล่นเกมจับคู่สำนวนในเรื่องสุขภาพกับความหมาย (ใบงานที่ 1)

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

3. ครูให้นักเรียนศึกษาคำศัพท์และสำนวนเกี่ยวกับสุขภาพ จากใบความรู้ที่ 1
4. ครูแจกใบความรู้ที่ 2 ซึ่งเป็นตัวอย่างการสนทนาเกี่ยวกับสุขภาพ
5. นักเรียนศึกษา ครูอธิบายเพิ่มเติม

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

6. นักเรียนทำแบบฝึกจับคู่คำศัพท์เกี่ยวกับสุขภาพและความหมาย (ใบงานที่ 2)
7. นักเรียนฝึกสนทนา เรื่อง สุขภาพ
8. นักเรียนแต่งบทสนทนา ถาม/ตอบ เกี่ยวกับสุขภาพและฝึกสนทนาเป็นคู่

9. ครูสุ่มตัวอย่างให้นักเรียนออกมาสนทนาประมาณ 5 คู่
ชั่วโมงที่ 3

ชั้นนำไปใช้ (Production)

10. นักเรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ 6 – 8 คน จำลองสถานการณ์แสดงบทบาทสมมติ เหตุการณ์ในโรงพยาบาลหรือคลินิก

11. นำเสนอการแสดงทีละกลุ่ม ครูให้คะแนน

12. ทำแบบทดสอบหลังเรียน

กระบวนการวัดและประเมินผล

1. วิธีวัดผล

1.1 วัดจากการปฏิบัติกิจกรรม

- 1) จากการเล่นเกม
- 2) จากการทำแบบฝึกจับคู่คำศัพท์กับความหมาย
- 3) จากการแสดงบทบาทสมมติ

1.2 วัดจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 1) การทดสอบก่อนเรียน
- 2) การทดสอบหลังเรียน

1.3 การวัดเจตคติ

วัดจากความรับผิดชอบในการทำงานกลุ่ม

2. เครื่องมือวัดผล

- 2.1 แบบให้คะแนนการแสดงบทบาทสมมติ
- 2.2 แบบให้คะแนนความรับผิดชอบ
- 2.3 ข้อทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. Matching Game
2. ใบงานและใบความรู้เกี่ยวกับสุขภาพ

แหล่งการเรียนรู้

1. โรงพยาบาล/สาธารณสุข
2. วารสาร / หนังสือ เกี่ยวกับสุขภาพ

กิจกรรมเสนอแนะ

ควรให้นักเรียนจัดทำ Mind Mapping เรื่องเกี่ยวกับสุขภาพเพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ไปสู่สาระการเรียนรู้อื่นๆ

แผนการเรียนรู้

รายวิชา : ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

ตอน : Food and Drink

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง : At the restaurant

มาตรฐานที่ ต. 1.2, ต. 2.1

มีทักษะในการสื่อสารทางภาษาและเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นโดยใช้เทคโนโลยีและการจัดการที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้อย่างเหมาะสม

สาระสำคัญ

การพูดโต้ตอบในการรับบริการและเสนอบริการให้ร้านขายอาหารระหว่างลูกค้ากับผู้ขายเป็นการสนทนาโต้ตอบที่มักใช้บ่อยๆ ในชีวิตประจำวัน การรู้หลักตลอดจนการใช้ภาษาที่ถูกต้องในการพูดจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้เรียนควรได้ฝึกฝน

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. ใช้ภาษาเพื่อแสดงความคิดเห็น ความต้องการของตน เสนอความช่วยเหลือและบริการแก่ผู้อื่นโดยสื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในแหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษา เพื่อใช้วางแผนในการเรียน
2. ใช้ภาษาและท่าทางในการสื่อสารได้เหมาะสมกับระดับบุคคลและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

เนื้อหาสาระ

1. เนื้อหา (Subject Matter)

บทสนทนาเรื่อง At the restaurant (ใบความรู้ที่ 1)

2. คำศัพท์ (Vocabulary)

salad plate, flatter, dessert, instead

ภาระงาน

1. การอ่านบทสนทนาอย่างถูกต้อง
2. การตอบคำถามจากการอ่านบทสนทนา
3. การสนทนาหน้าชั้น

คุณลักษณะอันพึงประสงค์และคุณธรรมจริยธรรม

มีความรับผิดชอบและมีความตั้งใจในการวิเคราะห์บทสนทนาที่ได้ศึกษา เพื่อที่จะได้นำมาเป็นตัวอย่างในการสร้างบทสนทนาด้วยตัวเอง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ชั่วโมงที่ 1

1. บอกผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. ทำข้อทดสอบก่อนเรียน

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

3. นักเรียนเล่นเกมต่อศัพท์โดยกำหนดว่าคำศัพท์นั้นต้องเป็นชื่ออาหารหรือเครื่องดื่ม
 - 3.1 นักเรียนคนที่ 1 ลูกขึ้นบอกคำศัพท์ เช่น wine
 - 3.2 นักเรียนคนที่ 2 บอกคำศัพท์ เช่น egg โดยอักษรที่เป็นคำสุดท้ายของแต่ละคำ

ต้องคล้องจองอักษรที่เป็นคำแรกของคำถัดไป

3.3 นักเรียนคนที่ 3 บอกคำศัพท์ เช่น grape ซึ่งมี g ขึ้นต้นจาก e เป็นคำสุดท้ายของคำว่า wine

3.4 นักเรียนเล่นต่อไปเรื่อยๆ จนครบคนสุดท้ายของห้อง

ชั้นนำและเสนอเนื้อหา (Presentation)

4. ครูอ่านคำสั่งที่ปรากฏบนสนทนาเกี่ยวกับการสั่งอาหารและเครื่องดื่ม เช่น Would you like to order, Would you like something to eat etc.

5. แจกใบความรู้ที่ 1 ซึ่งเป็นบทสนทนาในร้านอาหาร และใบความรู้ที่ 2 ที่เป็นตัวอย่างในการสั่งและการบริการอาหารและเครื่องดื่ม โดยนักเรียนร่วมรับผิดชอบศึกษาเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน

6. นักเรียนร่วมกันตั้งใจฟังบทสนทนาเกี่ยวกับการสั่งอาหารและเครื่องดื่ม

7. อ่านออกเสียงบทสนทนาที่ได้ฟังทั้ง 2 เรื่อง โดยมีครูคอยแก้ไขส่วนที่ผิด

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

8. ฝึกอ่านบทสนทนาโดยจับคู่ฝึก

9. นักเรียนรับผิดชอบฝึกบทสนทนาโดยไม่ต้องดูเนื้อหา และเป็นไปตามธรรมชาติของการพูด

10. สุ่มตัวอย่างออกมาพูดหน้าชั้น 2 – 3 คู่

11. นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับ Topic Sentence, Supporting, Detail และ Main idea ของบทสนทนาที่ฟังและพูดมาแล้วจากใบงานที่ 1

12. ตรวจสอบความถูกต้องจากเฉลยบนกระดาน

13. ทำแบบฝึกการเติมข้อความที่ถูกต้องในบทสนทนา

ชั่วโมงที่ 3

ชั้นนำไปใช้ (Production)

14. นักเรียนจับคู่เพื่อร่วมรับผิดชอบ สร้างบทสนทนาการสั่งและบริการอาหาร เครื่องดื่ม โดยกำหนดรูปแบบและข้อความในบทสนทนานั้นเอง

15. แต่ละคู่ออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นคู่ละ 1 นาที ครูและเพื่อนช่วยกันให้คะแนนพร้อมทั้งให้คำติชม

16. นำบทสนทนาที่นำเสนอหน้าชั้นแล้วมาเขียนลงในสมุด

17. ทำแบบทดสอบหลังเรียน

กระบวนการวัดและประเมินผล

1. วิธีวัดผล

1.1 วัดจากการปฏิบัติกิจกรรม

- 1) การเล่นเกมต่อศัพท์
- 2) การอ่านบทสนทนา
- 3) การตอบคำถามเกี่ยวกับการหา Topic Sentence, Supporting, detail และ Main idea
- 4) การสนทนาหน้าชั้นเรียน
- 5) การรับผิดชอบในการสร้างบทสนทนา

1.2 วัดจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 1) จากผลการทดสอบก่อนเรียน
- 2) จากผลการทดสอบหลังเรียน

1.3 การวัดเจตคติ

วัดความรับผิดชอบในการทำงาน

2. เครื่องมือวัดผล

- 2.1 แบบให้คะแนนความร่วมมือ
- 2.2 แบบให้คะแนนการอ่านบทสนทนา
- 2.3 แบบให้คะแนนการแต่งและพูดบทสนทนา
- 2.4 แบบให้คะแนนความรับผิดชอบ

สื่อการเรียนรู้

1. ใบความรู้เกี่ยวกับบทสนทนา
2. ใบความรู้เกี่ยวกับศัพท์สำนวนที่ใช้ในร้านอาหาร
3. ใบงานการตอบคำถามจากการอ่านบทสนทนา
4. ใบให้คะแนนการสนทนา
5. ใบให้คะแนนความรับผิดชอบ

แหล่งการเรียนรู้

1. จากหนังสือพิมพ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ English for everyday life
2. Internet
3. ร้านอาหารหรือภัตตาคารที่มีแขกชาวต่างประเทศ

กิจกรรมเสนอแนะ

ควรนำนักเรียนออกไปศึกษานอกสถานที่โดยการไปดูงานในร้านอาหารที่มีชาวต่างประเทศไปใช้บริการ

แผนการเรียนรู้

รายวิชา : ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

ตอน : Travel

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง : At the hotel

มาตรฐานที่ ต 1.2, ต 2.1

มีทักษะในการสื่อสารทางภาษาแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นโดยใช้เทคโนโลยีและการจัดการที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

สาระสำคัญ

การสนทนาโต้ตอบในการซื้อขายสินค้า การเรียนรู้คำศัพท์ สำนวน และโครงสร้างทางภาษาที่ใช้ในการสนทนา เป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ เพื่อที่จะให้ตัวเองใช้ภาษาสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. ใช้ภาษาเพื่อแสดงความคิดเห็น ความต้องการของตน เสนอความช่วยเหลือและบริการผู้อื่นโดยสื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในแหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษาเพื่อใช้ในการวางแผนในการเรียน
2. ใช้ภาษาและท่าทางในการสื่อสารได้เหมาะสมกับระดับบุคคลและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

เนื้อหาสาระ

1. เนื้อหา (Subject Matter)

- การสนทนาในการเข้าพักในโรงแรม
- การใช้ There is....., There are....., Is there.....? Are there.....?

2. คำศัพท์ (Vocabulary)

คำศัพท์จากการสนทนา bedsheet, non-allergic, material, wardrobe, coat hanger, seem, reservation, double room , confirm

ภาระงาน

1. การทำใบงานเกี่ยวกับการเลือกคำถามที่จะใช้ในการเข้าพักโรงแรม
2. การเติมบทสนทนาเรื่องการเข้าพักโรงแรม
3. การแสดงบทบาทสมมติในการเข้าพักโรงแรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์และคุณธรรมจริยธรรม

นักเรียนมีความตั้งใจและพากเพียรพยายามในการฝึกทักษะการพูดเกี่ยวกับการเจรจาซื้อสินค้าได้อย่างถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ชั่วโมงที่ 1

1. บอกผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. ทำข้อทดสอบก่อนเรียน

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

3. นักเรียนจับคู่ซื้อโรงแรมกับสถานที่ตั้งได้
 - 3.1 นักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 4 คน

3.2 แต่ละกลุ่มจับเกมจับคู่มากลุ่มละ 1 ชุด

3.3 เมื่อหมดเวลาแล้ว ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจสอบว่ากลุ่มใดจับคู่ได้มากที่สุด กลุ่มนั้นเป็นกลุ่มชนะ

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

4. อธิบายความหมายของคำศัพท์และสำนวนที่จำเป็นในการเข้าพักโรงแรม โดยใช้การอธิบายการสาธิต

5. ให้ตัวอย่างการสนทนาในการเข้าพักโรงแรม (ใบความรู้ที่ 1)

ชั่วโมงที่ 2 – 3

ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันพิจารณาว่าควรนึกถึงสถานการณ์ใดบ้างในการจะถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าพักในโรงแรม

Most of us think

Someone thinks

Only + ชื่อ think

7. สุ่มนักเรียนอ่านคำถามในใบความรู้ที่ 1 ต่อจากนั้นครูอ่านคำถามให้นักเรียนสังเกต Intonation (เสียงสูง-ต่ำ)

8. นักเรียนฝึกอ่านเป็นกลุ่ม

9. นักเรียนร่วมกันกรอกแบบฟอร์มเข้าพักในโรงแรม (ใบงานที่ 2) แล้วเฉลยพร้อมกัน

10. ฝึกกิจกรรมคู่โดยแสดงบทบาทสมมติให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นพนักงานต้อนรับ อีกคนเป็นแขกเตรียมคำถาม คำตอบ เขียนเป็นบทสนทนาแล้วฝึกพูด

11. แต่ละคู่ออกมาพูดบทสนทนาหน้าชั้น ครูและเพื่อนช่วยประเมินและแสดงความคิดเห็น

ชั่วโมงที่ 4

ขั้นนำไปใช้ (Production)

12. จัดสถานที่จำลองโดยแต่ละกลุ่มจัดห้องเรียนให้เป็นโรงแรม แสดงบทบาทการเข้าพักในโรงแรม

13. ทำแบบทดสอบหลังเรียน

กระบวนการวัดและประเมินผล

1. วิธีวัดผล

1.1 วัดจากการปฏิบัติกิจกรรม

1) การตรวจแบบฝึกในการเติมบทสนทนา

2) การให้คะแนนการสนทนา

3) การให้คะแนนการแสดงบทบาทสมมติ

4) การให้คะแนนการปฏิบัติกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม

1.2 วัดจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1) จากผลการทดสอบก่อนเรียน

2) จากผลการทดสอบหลังเรียน

1.3 การวัดเจตคติ

วัดจากความตั้งใจ ความเพียรพยายาม ความรอบคอบ

2. เครื่องมือวัดผล

- 2.1 แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม เช่น การเล่นเกม การเลือกคำถาม
- 2.2 แบบให้คะแนนการสนทนา
- 2.3 แบบให้คะแนนการแสดงบทบาทสมมติ
- 2.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่มด้านความตั้งใจ ความเพียรพยายาม และความ

รอบคอบ

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำ
2. ใบความรู้เรื่องตัวอย่างบทสนทนาการเข้าพักในโรงแรม
3. ใบงานเติมบทสนทนา
4. อุปกรณ์แสดงบทบาทสมมติ

แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร
2. ห้องสมุดโรงเรียน
3. แผ่นโฆษณาต่างๆ

กิจกรรมเสนอแนะ

การแสดงบทบาทสมมติถ้าสามารถขยายผลเกี่ยวกับการเดินทางท่องเที่ยวนอกเหนือจากการเข้าพักในโรงแรมได้ควรให้เวลาในการแสดงกับนักเรียนอีก

ภาคผนวก ข
แบบประเมินการแสดงบทบาทสมมติ

แบบประเมินการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

เลขที่	การใช้คำศัพท์สำนวน	ไวยากรณ์	ความกล้าแสดงออก	การใช้กริยาท่าทาง	ความเหมาะสมและเป็นธรรมชาติในการแสดง	ความสนุกสนาน	รวมคะแนน	ผลการประเมิน
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								

ภาคผนวก ค
ข้อทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน

Pre / Post Test

Directions : Choose the best alternative for each blank in these dialogues.

At Thonburi Hospital

- Doctor Aree : Good morning. How are you today?
- Mr. Brown : Good morning, Doctor. _____ **1** _____
- Doctor Aree : Well, _____ **2** _____ ?
- Mr. Brown : I have a terrible headache and a high fever. _____ **3** _____
- Doctor Aree : This pain in your head. What kind is it?
- Mr. Brown : It's a very sharp pain. But it comes and goes.
- Doctor Aree : _____ **4** _____ ?
- Mr. Brown : Oh, several weeks now, I suppose. _____ **5** _____ I thought it was just the flu.
But the pain keeps coming back.
- Doctor Aree : I see. And you say you have a temperature?
- Mr. Brown : That's right. _____ **6** _____.
- Doctor Aree : Have you taken any medicine?
- Mr. Brown : Oh, just aspirin.
- Doctor Aree : You also mention you often feel nauseous. Do you sometimes vomit?
- Mr. Brown : Yes. It just happened yesterday, and, by the way there was blood in the
vomit. _____ **7** _____ ?
- Doctor Aree : I'm not sure. We'll have to wait and see. When did you have your last
medical check-up?
- Mr. Brown : Three years ago. Is it cancer, Doctor?
- Doctor Aree : _____ **8** _____. What you need now is a complete check up and an X-ray.
- Mr. Brown : _____ **9** _____ ?
- Doctor Aree : We'll have to wait for the results before I can give you a diagnosis.
_____ **10** _____.
- Mr. Brown : Thank you very much Doctor.
- Doctor Aree : You're welcome. And don't worry.

- | | | |
|----|---------------------------|------------------------|
| 1. | 1. Fine thanks, and you ? | 2. How are you today ? |
| | 3. Nothing much, really. | 4. I feel awful. |
| 2. | 1. what's bothering you | 2. what's happened |
| | 3. what's up | 4. What's that |

- | | | |
|-----|--|---|
| 3. | 1. How often do you have
3. How many events do you have | 2. How long have you had it
4. Was that right |
| 4. | 1. I used to have the flu
3. I think it is an illness. | 2. I often feel nauseous, too
4. I'm in continuous pain. |
| 5. | 1. At first
3. At once | 2. Lately
4. Finally |
| 6. | 1. But it is only normal
3. I used it to measure my fever | 2. It started two days ago
4. It was a very hot day |
| 7. | 1. Was that right
3. Is it serious | 2. Are you sure
4. Am I sick |
| 8. | 1. You might be
3. Let's hope not | 2. Nothing wrong
4. Am I sick |
| 9. | 1. How do you know
3. Why must I do that | 2. When can I find out
4. What will that be |
| 10. | 1. You'll recover tomorrow
3. We're not expensive | 2. You're not really sick
4. We'll do our best |
-

ภาคผนวก ง
ภาพแสดงกิจกรรมบทบาทสมมติของนักเรียน

รูปภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
บทบาทสมมุติ (Role Play)



รูปภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
บทบาทสมมุติ (Role Play)



รูปภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
บทบาทสมมุติ (Role Play)



รูปภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
บทบาทสมมุติ (Role Play)



รูปภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
บทบาทสมมุติ (Role Play)

