

การศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนวัดชัยมงคลที่ใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn

สารนิพนธ์
ของ
นางสาววรรณุช กมลรัตน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

เมษายน 2549

การศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนวัดชัยมงคลที่ใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn

บทคัดย่อ
ของ
นางสาววรรณช กมลรัตน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

เมษายน 2549

วรรณุช กมลรัตน์. (2549). การศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยมงคลที่ใช้สื่อการเรียนรู้อังกฤษชุด Projects: Play & Learn สารนิพนธ์ ศศ.ม.(การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบและด้านความร่วมมือในการทำงานในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยมงคล ที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้อังกฤษชุด Projects: Play & Learn ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนวัดชัยมงคล สำนักงานเขตปทุมวัน สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 35 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงานและความร่วมมือในการทำงานของผู้เรียน แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานและความร่วมมือในการทำงานโดยครูผู้สอน และแบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Means) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) และทดสอบค่าที (t – test แบบ Dependent Samples) ผลการศึกษา ปรากฏว่า

1.คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้อังกฤษชุด Projects: Play & Learn สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้อังกฤษชุด Projects: Play & Learn สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

A STUDY OF DESIRED LEARNING BEHAVIOR OF PRATHOMSUKSA III STUDENTS
IN WATCHAIMONGKOL SCHOOL THROUGH PROJECT-BASED TEACHING MATERIAL,
“PROJECTS: PLAY & LEARN”

AN ABSTRACT
BY
MISS WORRANUCH KAMONRAT

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Master of Education degree in Teaching English as a Foreign Language
at Srinakarinwirot University

April 2006

Worranuch Kamonrat. (2006). *A Study of Desired Learning Behavior of Prathomsuksa III Students in Watchaimongkol School through Project-Based Teaching Material, "Projects: Play & Learn"* Master Project, M.A. (TEFL) Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Asst. Prof. Chaleawsri Phiboonchon

The purpose of this research was to study the effectiveness of the project-based teaching material, *Projects: Play & Learn*, in instigating the desired behavior changes amongst the students on responsibility and cooperative working. 35 students of Prathom Suksa III in Watchaimongkol School served as the respondents.

The instruments used for data collection were the desired learning behavior self-assessment instruments for the students and the desired learning behavior observation instruments for the teacher during the projects. The statistical tools used in data analysis were Means, Standard Deviation (SD), and t – test (Dependent Samples). The results of this study were as follows:

1. The desired behavior on responsibility of Prathomsuksa III students after using *Projects: Play & Learn* has significantly improved at the 0.05 level.
2. The desired behavior on cooperative working of Prathomsuksa III students after using *Projects: Play & Learn* has significantly improved at the 0.05 level.

การศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนวัดชัยมงคลที่ใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn

สารนิพนธ์
ของ
นางสาววรรณุช กมลรัตน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

เมษายน 2549

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบได้
พิจารณาสารนิพนธ์เรื่อง การศึกษาคู่คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนวัดชัยมงคลที่ใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะ
ภาษาต่างประเทศ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจลิยวศรี พิบูลชล)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....
(ดร. แสงจันทร์ เหมเชื้อ)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจลิยวศรี พิบูลชล)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(ดร. แสงจันทร์ เหมเชื้อ)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(อาจารย์อรพรรณ วีระวงศ์)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณะบดีคณะมนุษยศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจลิยวศรี พิบูลชล)
วันที่..... เดือน พ.ศ.

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาให้คำปรึกษาแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีตลอดมา ในการจัดทำสารนิพนธ์นี้ทุกขั้นตอน และยังเป็นแบบอย่างอันทรงคุณค่าด้านวิชาการและมีเมตตาธรรม ทำให้ผู้วิจัยได้รับความรู้ ประสบการณ์ และมองเห็นคุณค่าของงานสารนิพนธ์เพิ่มมากขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ดร. แสงจันทร์ เหมเชื้อ และอาจารย์อรพรรณ วีระวงศ์ กรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้แนวคิด และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์แก่งานวิจัยนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ ผู้เป็นกำลังใจและแรงกระตุ้นในการทำสารนิพนธ์นี้ให้สำเร็จอย่างสม่าเสมอ

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ พี่ และเพื่อนร่วมทั้ง Bernardino Melecio, Jr. ที่ช่วยเหลือและคอยเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยอย่างดีเยี่ยมมาโดยตลอด จนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

วรนุช กมลรัตน์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
สมมติฐานในการวิจัย.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.....	7
กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงาน.....	11
กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	22
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	25
3 วิธีดำเนินการวิจัย	28
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	28
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	28
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	35
ข้อสังเกตเพิ่มเติมในการจัดการเรียนรู้ของครู.....	46
5 สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ	46
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	46
สมมติฐานในการวิจัย.....	46
วิธีการดำเนินการทดลอง.....	46
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย.....	46
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	46
สรุปผลการทดลอง.....	47

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 (ต่อ)	
อภิปรายผลการทดลอง.....	47
ข้อเสนอแนะ.....	51
บรรณานุกรม.....	53
ภาคผนวก ก.....	59
ภาคผนวก ข.....	66
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	100

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 เปรียบเทียบผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลอง.....	36
2 เปรียบเทียบผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลอง.....	37
3 เปรียบเทียบผลการประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลอง.....	38
4 เปรียบเทียบผลการประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงาน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลอง.....	39
5 เปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานขั้นที่ 1 โดยนักเรียนและครูผู้สอน.....	40
6 เปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานขั้นที่ 2 โดยนักเรียนและครูผู้สอน.....	41
7 เปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานขั้นที่ 3 โดยนักเรียนและครูผู้สอน.....	41
8 เปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานขั้นที่ 4 โดยนักเรียนและครูผู้สอน.....	42
9 เปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานขั้นที่ 5 โดยนักเรียนและครูผู้สอน.....	42
10 เปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานขั้นที่ 6 โดยนักเรียนและครูผู้สอน.....	43
11 เปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานขั้นที่ 7 โดยนักเรียนและครูผู้สอน.....	43
12 เปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานขั้นที่ 8 โดยนักเรียนและครูผู้สอน.....	44

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ข้อมูลเปรียบเทียบการประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงาน ของนักเรียนและครูผู้สอน.....	44

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภายหลังการประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่มีเจตนารมณ์ต้องการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ตลอดจนการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม และเพื่อการประกอบอาชีพอย่างสร้างสรรค์ ได้ก่อให้เกิดกระแสการตื่นตัวครั้งใหญ่ของครูอาจารย์และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง นับแต่นั้นไป การจัดการศึกษาของประเทศจะต้องมีการปฏิรูปปรับเปลี่ยนโฉมหน้าให้ไปสู่การศึกษาที่มีคุณภาพสูงที่สุดที่จะทำให้ภาพของเด็กไทยที่พึงปรารถนา คือ ดี เก่ง และมีความสุข ปรากฏเป็นจริง โดยการเรียนการสอนต้องผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ ไว้อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังค่านิยมที่ดีงามไว้ในทุกวิชา เพื่อให้เด็กไทยมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่เป้าหมายของการจัดการศึกษาได้กำหนดไว้

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมิได้เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้เพียงแต่ด้านวิชาการเท่านั้น เป้าหมายของการจัดการศึกษายังมุ่งเน้นที่จะสร้างและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อันได้แก่การคิดวิเคราะห์หรืออย่างเป็นระบบ การวางแผนจัดการ การกล้าเผชิญสถานการณ์ต่างๆ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา นอกจากนี้ยังต้องเป็นผู้รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (กรมวิชาการ.2544 : 18) หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้สาระการเรียนรู้กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร (แนวทางไปสู่การเตรียมการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ช่วงชั้น ป.4 - ป.6: 10) และสร้างองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน อันได้แก่ องค์ประกอบด้านความรู้ (Knowledge) ด้านกระบวนการ (Process) และด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม (Attitude) (คู่มือครูสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ Projects: Play & Learn: คำนำ) การจะทำให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะตามที่คาดหวังดังกล่าวนี้ ต้องอาศัยการจัดการเรียนรู้ภาษาซึ่งมีพื้นฐานอยู่บนทฤษฎีและวิธีการต่างๆ มากมายซึ่งล้วนแล้วแต่มีความต้องการให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุข จากการคิด วิเคราะห์ วางแผน การเรียนและการทำงานที่ตนเองต้องการด้วยตนเอง นำสิ่งที่คิดวางแผนมาปฏิบัติเพื่อให้เกิดความรู้ ความหมายชัดเจน แล้วจึง

สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งเนื้อหา และกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันกับบุคคลต่าง ๆ ทั้งเพื่อน ครู และบุคคลที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ทั้งผู้ปกครอง ผู้รู้ในชุมชนและบุคคลอื่น ๆ

จากเป้าหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานปี 2544 ที่ต้องการปฏิรูปการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียน เก่ง ดี มีความสุข คิดเป็นทำเป็น และแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ. 2544 : 23) พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นวิธีหนึ่งที่เน้นการจัดการเรียนรู้แบบองค์รวม ไม่ได้พัฒนาเฉพาะการสอนภาษาเท่านั้นยังประกอบไปด้วยทักษะอื่นๆ เช่น ทักษะทางปัญญา ทักษะทางกาย ทักษะทางสังคม และการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเอง นอกจากนี้ยังพัฒนาเด็กทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพอีกด้วย (โครงงานภาษาอังกฤษกับเด็ก. 2544 : 14-15) ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ไฮเนส ไชมอน (Haines Simon. 2002 : 87) ที่กล่าวว่า การสอนแบบโครงงานเน้นการนำทุกอย่างในชีวิตที่เด็กมี เด็กเป็น โดยองค์รวมออกมาใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม สนับสนุนแนวคิดการพึ่งพาตนเอง (Learner Independence) คือ เน้นให้ผู้เรียนรับผิดชอบกับการเรียนของตนเองมากกว่ากิจกรรมเดิม ทำให้ผู้เรียนที่มีระดับความสามารถต่างกันเรียนร่วมกันได้อย่างเท่าเทียมกัน โดยมีจุดมุ่งหมายคือให้งานเสร็จลุล่วงตามกำหนดเวลา เป็นแนวทางแก้ปัญหาที่ดีที่สุดสำหรับชั้นเรียนที่มีผู้เรียนอ่อนและเก่งเรียนร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผูกพันกับการเรียนมากขึ้นและส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนต่อเนื่องขึ้นไป ซึ่ง ไดแอน ฟิลลิป ซารา เบอร์วูด และ เฮเลน ดันฟอร์ด (Diane Phillips, Sarah Burwood, Helen Dunford. 2544 : 18-19) ได้ให้คำสนับสนุนไว้ในแนวทางเดียวกันว่า การสอนแบบโครงงานนั้นพัฒนาเด็กโดยองค์รวม (Whole Child Development) คือพัฒนาทุกด้านไม่เน้นแต่เฉพาะวิชาภาษาอังกฤษเท่านั้น เพราะในแต่ละโครงงานยังประกอบด้วยทักษะต่างๆ ที่เด็กเรียนอยู่ในวิชาอื่นๆ และจากภายนอกห้องเรียนด้วย ทั้งทักษะทางปัญญา ได้แก่ การบรรยาย การสรุปความ การใช้จินตนาการ การตั้งสมมุติฐาน การอ่าน และการวางแผน ทักษะทางกาย การบังคับกล้ามเนื้อ ได้แก่ การระบายสี การวาดภาพ การตัด การพับ การติดภาพ และการเขียน ทักษะทางสังคม ได้แก่ การแข่งขัน การทำงานร่วมกัน การตัดสินใจร่วมกัน และการประจักษ์ถึงผลสำเร็จของงานที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของทุกคน และทักษะการพึ่งพาตนเอง (Learner Independence) ได้แก่ การรู้จักเลือก และรับผิดชอบผลที่ตามมา การรู้จักหาทางทำงานให้สำเร็จ การรู้จักหาข้อมูล การทดลองปฏิบัติ และการประเมินผลงานที่ได้ จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานนั้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรต้องการได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของสมพิศ พูนเจริญ (2547 : 35-36) ที่พบว่าการเรียนการสอนแบบโครงงานส่งเสริมให้นักเรียนปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม พบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการเป็นที่พอใจโดยแต่ละกลุ่มมีการแบ่งงานและติดตามผลการปฏิบัติงาน เพื่อบรรลุเป้าหมายที่วางแผนไว้ พัฒนาการด้านการทำงานเป็นกลุ่มเห็นได้จากการแสดงความคิดเห็น มีการประนีประนอมเมื่อเกิดการขัดแย้ง มีการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น นอกจากนี้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการทักษะทางภาษา คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน อีกทั้งยัง

ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการใช้คำถาม การบันทึกข้อมูล และมีความรับผิดชอบ ยิ่งไปกว่านั้น การเรียนการสอนแบบโครงงานยังส่งผลให้นักเรียนเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นอีกด้วย (วัฒนา มัคคสมัน. 2544 : 7; อ้างอิงจาก สมพิศ พูนเจริญ. 2547) แนวคิดนี้สอดคล้องกับ สโตลเลอร์ (Stoller. 1998 : 112; อ้างอิงจาก สมพิศ พูนเจริญ. 2547) ที่กล่าวว่าวิธีการเรียนการสอนแบบ โครงงานเน้นแรงจูงใจ และท้าทาย ซึ่งสามารถสร้างความมั่นใจและความภาคภูมิใจของนักเรียน ได้ การเรียนการสอนแบบโครงงานมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง โดยมีครูผู้สอนเป็นที่ปรึกษาและคอยอำนวยความสะดวกในการทำโครงงาน ดังนั้นการจัด กิจกรรมแบบโครงงานจึงเป็นการจัดกิจกรรมที่มีประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนและเป็นไปตาม จุดมุ่งหมายของหลักสูตรอย่างแท้จริง (กรมวิชาการ. 2544 : 20) การเรียนรู้จากการทำงาน โครงงานเป็นการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่มีความสำคัญกับผู้เรียนโดยให้นักเรียนได้บูรณา การความรู้และทักษะต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการทำงานจริงด้วยตนเอง เรียนรู้การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับบุคคลอื่น รู้จักวิธีการทำงานที่มีประสิทธิภาพ สามารถดำรงชีวิตร่วมกับบุคคล อื่นในสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างมีความสุข (วัชรภรณ์ แก้วดี. 2544 : 212; อ้างอิงจาก ปิยาพร ถาวรเศรษฐ. 2546) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมในการ ฝึกฝนให้นักเรียนรู้จักคิด รู้จักทำ รู้จักแก้ปัญหา เป็นกิจกรรมที่เตรียมความพร้อมให้เกิดขึ้นกับ ตัวเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนและเรียนอย่างมีชีวิตชีวา รู้จักใช้จุดเด่นของ เพื่อน ๆ มาทำงาน เกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและเรา มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม ช่วยให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น รู้จักวิธีปรับตัวให้สามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้ รู้จักรวบรวมข้อมูลได้อย่างกว้างขวางและหลากหลาย ทำให้ผู้เรียนรู้จักจดจำในสิ่งที่ศึกษา ค้นคว้า และมีความหมายต่อผู้เรียนที่สำคัญคือมีผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียน กระบวนการในการทำงานช่วยให้ผู้เรียนรู้จักคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และคิดอย่างมี วิจารณญาณเพื่อให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพ และสร้างสรรค์ ตลอดจนสามารถคิดหาแนวทาง ในการนำสิ่งที่ค้นพบไปใช้ในชีวิตจริงและ สามารถใช้กระบวนการทำงานที่มีการวางแผนอย่าง เป็นระบบ ปฏิบัติตามแผน ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมเพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตความ เป็นอยู่ได้อย่างดีและมีความสุข (ลัดดา ภูเกียรติ. 2544 : 11; อ้างอิงจาก ปิยาพร ถาวรเศรษฐ. 2546) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุริยา จันทร์เนียม (2541 : 56) ที่พบว่าผลจากการเรียนการ สอนโดยโครงงานภาษาอังกฤษได้ส่งเสริมให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีคุณลักษณะด้านความ รับผิดชอบในการทำงาน ความร่วมมือในการทำงาน และความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในการ ทำงานสูงขึ้นตามลำดับ

โรงเรียนวัดชัยมงคล สังกัดกรุงเทพมหานคร เป็นโรงเรียนขยายโอกาสที่มีนักเรียน ตั้งแต่ชั้นอนุบาล จนถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปัจจุบันโรงเรียนมีเป้าหมายที่จะพัฒนาการเรียน การสอนให้สอดคล้องกับการปฏิรูปการศึกษาเพื่อให้การจัดศึกษาบรรลุเป้าหมายที่หลักสูตร ต้องการ โดยโรงเรียนเน้นให้ครูผู้สอนในทุกสายวิชาจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็น

ศูนย์กลาง มีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม รวมทั้งยังรู้จักค้นคว้าและพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนในระดับสูงต่อไป และจากการประชุมของผู้บริหารสถานศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษา ครูผู้สอน และเครือข่ายผู้ปกครอง ได้กำหนดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนที่ต้องการไว้คือ ผู้เรียนต้องเป็นผู้ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีวินัย มีคุณธรรม จริยธรรม รักความเป็นไทย และเป็นผู้มีสุขอนามัยดี โดยกำหนดให้ทุกรายวิชาได้มีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่กำหนดไว้

ในรายวิชาภาษาอังกฤษแต่ละโรงเรียนจะได้รับชุดการเรียนการสอนจากสำนักการศึกษาและกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษ โรงเรียนได้รับสื่อการเรียนรู้อังกฤษชุด Projects: Play & Learn ซึ่งยึดแนวการเรียนการสอนแบบโครงงาน (Project-based Approach) บนพื้นฐานของการเรียนรู้ภาษาเพื่อสื่อสาร โดยเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by doing) ที่ยึดหลักผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนภาษาและใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติในรูปแบบที่หลากหลาย เน้นการพัฒนาผู้เรียนโดยองค์รวม มีการสร้างรากฐานทักษะทางการเรียน (Study Skill) การพัฒนาทักษะการคิด (Thinking Skill) ทักษะทางสังคม/อารมณ์/จริยธรรม (Social Skill) และทักษะทางภาษา (Language Skill) (Projects: Play & Learn. 2547 : 6-7) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการใช้สื่อการเรียนรู้อังกฤษชุด Projects: Play & Learn กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อศึกษาว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานโดยใช้สื่อการสอนดังกล่าวจะช่วยให้ ผู้เรียนนั้นเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความร่วมมือในการทำงานตามที่กำหนดเป็นเป้าหมายของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนของโรงเรียนวัดชัยมงคลได้หรือไม่เพียงใด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายไว้ดังนี้

เพื่อศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบและด้านความร่วมมือในการทำงานในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยมงคล ที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้อังกฤษชุด Projects: Play & Learn

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการศึกษาครั้งนี้จะทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้อังกฤษชุด Projects: Play & Learn ซึ่งมีแนวการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Approach) บนพื้นฐานของการเรียนรู้ภาษาเพื่อสื่อสาร และเน้นการพัฒนาผู้เรียนโดยองค์รวม

สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามเป้าหมายของหลักสูตรการศึกษา
แห่งชาติได้ ซึ่งเป็นแนวทางในการเลือกใช้แบบเรียนภาษาอังกฤษในการเรียนการสอนของ
ครูผู้สอนต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547
โรงเรียนวัดชัยมงคล สำนักงานเขตปทุมวัน สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน
35 คน ที่เป็นนักเรียนที่ไม่เคยเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยแนวการสอนแบบโครงการมาก่อน

ระยะเวลาในการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 60 นาที
รวมเป็น 15 คาบ

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ใช้เนื้อหาในสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn โดยคัดเลือกมา 2
หัวข้อ คือ หัวข้อโครงการ Happy New Year และ Banana ซึ่งประกอบไปด้วย 8 ชิ้นงานย่อย

เกณฑ์ในการเลือกหัวข้อโครงการ

หัวข้อโครงการที่ได้คัดเลือกมาทำการวิจัยในครั้งนี้มาจากสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
ชุด Projects: Play & Learn โดยใช้เกณฑ์ดังนี้

1. มีเนื้อหาของตัวภาษาที่อยู่ในช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3) ซึ่งกลุ่ม
ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนั้นเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งจัดอยู่ในช่วงชั้นเดียวกัน
2. การจัดการเรียนรู้แบบโครงการนั้น สามารถสลับบทเรียนตามลำดับความสนใจ
ของผู้เรียนได้ โดยมีต้องยึดลำดับก่อนหลังที่เขียนขึ้นตามชุดการเรียนรู้

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn
2. ตัวแปรตาม คือ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน
 - 2.1 ด้านความรับผิดชอบในการทำงาน
 - 2.2 ด้านความร่วมมือในการทำงาน

นียมศัพท์เฉพาะ

1. **สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn** หมายถึง สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ซึ่งประกอบด้วย หนังสือเรียน แบบฝึกหัด คู่มือครู และ เทป/ซีดี ซึ่งมีลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ เนื้อหาหัวข้อโครงการ Happy New Year ซึ่งประกอบไปด้วยชิ้นงาน 4 ชิ้น และ Banana ซึ่งประกอบไปด้วยชิ้นงาน 4 ชิ้น รวมทั้งหมด 8 ชิ้นงาน

2. **คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน** หมายถึง คุณลักษณะในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนดังนี้

2.1 คุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงาน หมายถึง การปฏิบัติตามคำสั่งที่ตนเองได้รับมอบหมายในการทำโครงการร่วมกับกลุ่มอย่างเต็มความสามารถ และตรงตามเวลาที่กำหนด

2.2 คุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงาน หมายถึง การร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมโครงการอย่างสม่ำเสมอ แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่ม และมีความสามัคคีในหมู่คณะขณะทำงานร่วมกัน

ทั้งนี้โดยใช้แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินตนเอง และแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สมมุติฐานในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความรับผิดชอบและด้านความร่วมมือในการทำงานสูงกว่าก่อนเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
2. กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ
3. กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ออกแบบมาภายใต้จุดมุ่งหมายและเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุล โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ดังนั้นสถานศึกษาจะยึดถือเป็นกรอบเพื่อนำไปกำหนดหลักสูตรสถานศึกษาที่เหมาะสมกับสภาพของสังคมในท้องถิ่นนั้นๆ อีกทั้งยังเป็นทิศทางในการกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ผู้เรียนจะเป็นเมื่อจบการศึกษาด้วย ซึ่งการจัดกระบวนการเรียนรู้เน้นการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง บูรณาการความรู้ต่างๆ อย่างสมดุล สร้างคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ (กรมวิชาการ. 2544 : 32)

1.1 จุดมุ่งหมายหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

เจตนารมณ์ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 (กรมวิชาการ. 2544 : 35) คือเพื่อพัฒนาเด็กไทยให้มีความสมดุลทั้งด้านองค์ความรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นคนดี เก่ง มีสุข รักความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ รวมทั้งประกอบอาชีพได้อย่างสร้างสรรค์ จึงกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ซึ่งเป็นข้อกำหนดด้านคุณภาพของผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังต่อไปนี้

- 1.1.1 เห็นคุณค่าในตนเอง มีวินัยในตนเอง ปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์
- 1.1.2 มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน รักการอ่าน การเขียนการค้นคว้า

1.1.3 มีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและความ
เจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ มีทักษะและศักยภาพในการจัดการ การสื่อสารและการใช้
เทคโนโลยี ปรับวิธีการคิด วิธีการทำงานได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์

1.1.4 มีทักษะและกระบวนการโดยเฉพาะทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์
ทักษะการคิดการสร้างปัญญา และทักษะในการดำรงชีวิต

1.1.5 รักการออกกำลังกาย ดูแลตนเองให้มีสุขภาพและบุคลิกที่ดี

1.1.6 มีประสิทธิภาพในการผลิตและการบริโภค มีค่านิยมเป็นผู้ผลิตมากกว่า
ผู้บริโภค

1.1.7 เข้าใจในประวัติศาสตร์ของชาติไทย ภูมิใจในความเป็นไทย เป็น
พลเมืองดี ยึดมั่นในวิถีและการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข

1.1.8 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี กีฬา
ภูมิปัญญาไทยทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

1.1.9 รักประเทศชาติและท้องถิ่น มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามให้
สังคม (กรมวิชาการ. 2544 : 41)

1.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาไว้
ว่า การจัดการศึกษาต้องถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนา
ตนเองได้ การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรนั้นนอกจากจะพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์
คิดอย่างมีวิจารณญาณแล้ว ยังมุ่งพัฒนาความสามารถทางอารมณ์ ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของ
ตัวเอง สามารถแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (กรมวิชาการ. 2544 : 45)

อย่างไรก็ตามการจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของหลักสูตร
นั้นผู้สอนต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านกายภาพ ด้านสติปัญญา รวมทั้งรูปแบบในการเรียนรู้
ที่มีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล ความสนใจและความสามารถของผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้น
จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคลนั้นควรใช้วิธีการที่หลากหลายเน้น
การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองโดยการปฏิบัติจริง และมีการบูรณา
การความรู้ในแต่ละวิชาให้เชื่อมโยงกัน แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองความ
ต้องการของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน ระดับความสามารถที่ไม่เท่ากันได้นั้น (ไดแอน ฟิลิป
ซารา เบอรัวูด และ เฮเลน ดันฟอร์ด; อ้างอิงจาก Projects: Play & Learn. 2544 : คำนำ) คือ
การบูรณาการแบบโครงงาน ครูผู้สอนจะเป็นผู้จัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนได้คิด วิเคราะห์ มี
การวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนทุกคนจะได้ลงมือค้นคว้า ปฏิบัติจริงตามความ
ถนัดและความสามารถของแต่ละบุคคล โดยมีเป้าหมายที่จะทำให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

1.3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็น 1 ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่มีเป้าหมายว่าการเรียนภาษาต่างประเทศนั้น มิได้เรียนเพื่อความรู้ทางภาษาเท่านั้น แต่เรียนเพื่อใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ รวมถึงการใช้ภาษาในการประกอบอาชีพได้อย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการฝึกฝนทักษะทางภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะนั้นไปแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ต่อไป ซึ่งจะพัฒนาไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ อีกทั้งยังเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

1.4 โครงสร้างของหลักสูตรภาษาต่างประเทศ

โครงสร้างหลักสูตรภาษาต่างประเทศ กำหนดโดยคำนึงถึงระดับความสามารถทางภาษาและพัฒนาการของผู้เรียน (Proficiency-Based Curriculum) จัดแบ่งเป็น 4 ระดับ คือ

1. ช่วงชั้นที่ 1 ป.1-3 ระดับเตรียมความพร้อม (Preparatory Level)
2. ช่วงชั้นที่ 2 ป.4-6 ระดับต้น (Beginner Level)
3. ช่วงชั้นที่ 3 ม.1-3 ระดับกำลังพัฒนา (Developing Level)
4. ช่วงชั้นที่ 4 ม.4-6 ระดับก้าวหน้า (Expanding Level)

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานปี 2544 (สำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏมหาสารคาม, 2545 : ออนไลน์) มีเป้าหมายว่าเมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงชั้นมัธยมศึกษาผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ อีกทั้งยังสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารได้ ใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมตามความสนใจของตนเองได้ ยิ่งไปกว่านั้นยังสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการประกอบอาชีพอย่างสร้างสรรค์ หรือศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก รวมทั้งสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ด้วย ซึ่งได้กำหนดผ่านกรอบเนื้อหาหรือแก่นที่อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ใช้เป็นเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ทั้ง 4 ดังต่อไปนี้

สาระที่ 1	ภาษาเพื่อการสื่อสาร
สาระที่ 2	ภาษาและวัฒนธรรม
สาระที่ 3	ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
สาระที่ 4	ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

สรุป การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศมิได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเท่านั้น แต่ผู้เรียนต้องมีความรู้เรื่องวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระอื่น และสามารถติดต่อสัมพันธ์กับชุมชนและโลกได้อีกด้วย

1.5 แนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

แนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีหลายแนวคิดด้วยกันแต่ละแนวคิดช่วยสร้างความคิดที่เป็นระบบให้แก่ครูผู้สอน ให้ครูผู้สอนทราบถึงกรอบในการพัฒนาวิธีการสอนภาษาต่างประเทศ ซึ่งแนวคิดแต่ละแนวคิดนั้นจะอยู่ภายใต้แนวคิดหลัก 3 ประการ คือ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดหลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับแนวการสอน และแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ แนวคิดทั้ง 3 นี้จะช่วยครูในการตัดสินใจในการวางแผนการสอน การคัดเลือกกิจกรรม ตลอดจนการเลือกสื่อการเรียนรู้ แนวคิดดังกล่าวนี้มีดังต่อไปนี้ (ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กรมวิชาการ. 2547 : 71-73)

1. แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) เป็นการสอนที่นำเสนอภาษาใหม่ในรูปแบบภาษาที่พบในสถานการณ์จริง เพื่อนำไปสู่การสอนศัพท์ โครงสร้าง และการออกเสียง มีการฝึกฝนจนเกิดความเข้าใจจนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในบริบทที่ไม่เคยเรียนรู้มาก่อน

2. แนวการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning Approach) เป็นการเชื่อมโยงความคิดรวบยอดจากวิชาและประสบการณ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เกิดการถ่ายโอนความรู้จากวิชาหนึ่งไปยังอีกวิชา นอกจากนั้นผู้เรียนยังสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนเข้ากับชีวิตจริงและสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้

3. แนวการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning Approach) เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อให้ตนเอง และสมาชิกในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

4. แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหา (Content-Based Approach) เป็นการสอนที่พัฒนาผู้เรียนให้คิดเป็น วิพากษ์วิจารณ์เป็น พร้อมทั้งจะใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องในอนาคตต่อไป

5. แนวการจัดการเรียนรู้แบบองค์รวม (Whole Language Approach) เป็นการสอนที่ครูผู้สอนจะจัดประสบการณ์ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนใช้ทักษะในการเรียนรู้ ทุกๆ ด้านเพื่อให้บรรลุงานที่ได้รับมอบหมาย

6. แนวการจัดการเรียนรู้แบบโฟร์แมทซิสเต็ม (4 MAT'S Learning System) เป็นการสอนที่ช่วยผู้เรียนในการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิม ให้มีความสำคัญกับการประยุกต์ใช้ความรู้ การค้นคว้า และการทดลองปฏิบัติจริง

7. แนวการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงงาน (Project-Based Approach) เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นกิจกรรมแบบบูรณาการที่สามารถพัฒนาเด็กโดยองค์รวม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการทำโครงงาน โดยต้องเริ่มจากผู้เรียนเป็นผู้คิด ลงมือปฏิบัติ หาทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นโดย เด็กแต่ละคนจะได้สร้างงานตามศักยภาพของตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การเป็นผู้มีความเชื่อมั่นในตนเองอีกทั้งยังสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียน

ภาษาอังกฤษอีกด้วย นอกจากนั้นแล้ว การสอนแบบโครงงานยังสามารถแก้ปัญหาชั้นเรียนที่มีผู้เรียนหลายระดับโดยกิจกรรมจะส่งเสริมให้ทุกคนได้ฟังพาทซึ่งกันและโดยใช้ความสามารถในด้านที่ตนเองถนัดเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์

สรุป การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่หลักสูตรต้องการนั้นนั้นมีหลากหลายวิธี โดยครูผู้สอนต้องถือว่าการจัดการเรียนรู้นั้นผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ผู้เรียนต้องมีโอกาสได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง

2. กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน

โครงงานเป็นการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง จากการลงมือปฏิบัติจริงในลักษณะของการศึกษา สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง ประดิษฐ์ คิดค้น โดยมีครูคอยกระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด อีกทั้งยังเป็นเหมือนสะพานเชื่อมระหว่างห้องเรียนกับโลกภายนอก ซึ่งเป็นชีวิตจริงของผู้เรียน เพราะนักเรียนต้องนำความรู้ที่ได้จากชั้นเรียนมาบูรณาการกับกิจกรรมที่จะกระทำ เพื่อนำไปสู่ความรู้ใหม่ ๆ การสร้างความหมาย การแก้ปัญหาและการค้นพบด้วยตัวเอง ยิ่งไปกว่านั้นนักเรียนต้องสร้างและกำหนดความรู้ จากความคิดและแนวคิดที่มีอยู่ กับความคิดและแนวคิดที่เกิดขึ้นใหม่ ทำให้เกิดการ ปรับ เปลี่ยน ความรู้ให้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ สิ่งใหม่ นอกจากนั้นโครงงานทำได้ทุกกลุ่มวิชาสามารถบูรณาการในกลุ่มวิชาเดียวกันหรือบูรณาการข้ามวิชา สามารถทำได้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม ทั้งนี้ ตามความเหมาะสมและความสนใจ ของผู้เรียนแต่ละคน แต่ละกลุ่ม และแต่ละระดับชั้น ดังนั้นการทำโครงงานจะส่งเสริมให้เด็กเกิดพัฒนาการทางสติปัญญา มีทักษะในการบังคับกล้ามเนื้อ (motor) และมีทักษะทางสังคม ทักษะทางปัญญา ได้แก่ การบรรยาย การสรุปความ การใช้จินตนาการ การตั้งสมมุติฐาน การอ่าน และการวางแผน ทักษะทางกาย การบังคับกล้ามเนื้อ ได้แก่ การระบายสี การวาดภาพ การตัด การพับ การติดภาพ และการเขียน ทักษะทางสังคม ได้แก่ การแข่งขัน การทำงานร่วมกัน การตัดสินใจร่วมกัน และการประจักษ์ถึงผลสำเร็จของงานที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของทุกคน ทักษะการพึ่งพาตนเอง (Learner Independence) ได้แก่ การรู้จักเลือก และรับผิดชอบผลที่ตามมา การรู้จักหาทางทำงานให้สำเร็จ การรู้จักหาข้อมูล การทดลองปฏิบัติ และการประเมินผลงานที่ได้ (Diane Philips, Sarah Burwood, Helen Dunford. 2544 : 37-40)

นิยามของการสอนแบบโครงงาน

การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็น แนวคิดหนึ่งของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอันจะนำไปสู่การเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในตัวผู้เรียน

โครงการ เป็น กิจกรรมที่ฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนโดยผู้เรียนได้เลือกวิธีการและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายด้วยตนเอง (กุศยา แสงเดช. 2546 : 20)

โครงการ คือ ชิ้นงานที่มีลำดับชัดเจน มีจุดเริ่มต้น จุดกึ่งกลาง และจุดจบ เมื่อโครงการเสร็จ ทั้งครูและนักเรียนก็จะมีผลงานที่น่าภาคภูมิใจไว้ให้ผู้ให้ครองและบุคคลอื่นๆ ในโรงเรียนได้เห็นพัฒนาการของตนเองด้วย (ไดแอน ฟิลิป ซารา เบอรวูด และ เฮเลน ดันฟอร์ด. 2544 : 15-18)

โครงการ คือ งานศึกษาค้นคว้าที่ผู้เรียนทำร่วมกัน เกี่ยวกับหัวข้อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ผู้เรียนต้องการศึกษาแล้วดำเนินการศึกษาค้นคว้าภายในเวลาที่ตกลงกันไว้จนได้ผลออกมาตามที่ตั้งจุดประสงค์ไว้ (คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. 2544 : 35)

โครงการ หมายถึง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เลือก และสร้างกระบวนการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลึกซึ้งด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการ และแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย และสามารถนำผลการเรียนรู้กลับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2542 : 40)

โครงการ หมายถึง หน่วยกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นภาคปฏิบัติและเป็นปัญหา ซึ่งผู้เรียนจะต้องดำเนินการให้บรรลุไปด้วยวิธีการเป็นธรรมชาติมีการใช้วัสดุสิ่งของจริง เพื่อให้งานนั้นสำเร็จขึ้นมา (กระทรวงศึกษาธิการ. กรมวิชาการ. 2533 : 81)

โครงการ เป็น งานที่ผู้เรียนปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่ต้องทำเพื่อบรรลุจุดประสงค์ เป็นผลงานออกมาในรูปแบบต่างๆ ตามที่กำหนดไว้และตามข้อตกลงที่ได้ทำไว้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน (วัฒนา มัคคสมัน. 2544 : 27-28)

โครงการ คือ งานวิจัยเล็กๆ สำหรับผู้เรียนเป็นการแก้ปัญหาหรือ ข้อสงสัย หากำตอบโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ. 2546 : 4-5)

โครงการ เป็น กิจกรรมเพิ่มพูนความรู้ในการแก้ปัญหาต่างๆ โดยเน้นการทำงานร่วมกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้วยวิธีการอภิปราย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อันจะนำไปสู่จุดหมายปลายทางหรือ จุดประสงค์ร่วมกัน (กรมวิชาการ. 2540 : 55-57)

สรุป โครงการ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมผู้เรียนคิด วางแผน ค้นคว้า และทำด้วยตนเอง หรือทำงานร่วมกับกลุ่มซึ่งต้องใช้ข้อเท็จจริงหรือประสบการณ์เดิมที่ได้เรียนมาแล้วมาประกอบเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ ภายในระยะเวลาที่กำหนด

2.1 ความสำคัญของการเรียนรู้โดยการทำโครงการ

โครงการเป็นกิจกรรมหรือเทคนิคการสอนอย่างหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปการเรียนรู้ (การเรียนรู้ด้วยการทำโครงการ : ออนไลน์) หลายประการ เช่น

1. เป็นเรื่องที่น่าสนใจ สงสัย ต้องการคำตอบ
2. เป็นการเรียนรู้ที่มีกระบวนการ มีระบบครบกระบวนการ

3. เป็นการบูรณาการการเรียนรู้ และเป็นการเรียนรู้แบบองค์รวม
4. นักเรียนต้องใช้ความสามารถหลายด้าน สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการพัฒนา

พหุปัญญา

5. มีความสอดคล้องกับสภาพชีวิตจริง สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้และเชื่อมโยงกับท้องถิ่น

6. เป็นการศึกษาอย่างลุ่มลึก ด้วยวิธีการและแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย
7. เป็นการแสวงหาความรู้และสรุปความรู้ด้วยตนเอง

กุตยา แสงเดช (2543 : 42) กล่าวถึงความสำคัญของการสอนแบบโครงงานว่า

1. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริง
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระ ผู้เรียนแต่ละคนได้ศึกษาด้วยตนเองตามที

สนใจ

3. เพื่อสนับสนุนการใช้ทักษะกระบวนการ (Process Skill) และ กระบวนการกลุ่ม (Group Process)

4. เพื่อฝึกให้ผู้เรียนทำงานอย่างมีระบบ
5. เพื่อส่งเสริมบรรยากาศการทำงานอย่างเป็นประชาธิปไตย
6. เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียน

เกษม เหลือจันทร์ (2534 : 32-34) กล่าวถึงวัตถุประสงค์การสอนแบบโครงงานไว้ว่า

1. เพื่อส่งเสริมการใช้เหตุผล เลิกการเรียนรู้แบบท่องจำ คัดเลือกกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกคิดและใช้เหตุผลของตนเองในการแสวงหาความจริง

2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือทำด้วยตนเองให้เป็นผลสำเร็จ มองเห็นลู่ทางและผลอันจะเกิดจากการกระทำมากกว่าการเรียนรู้ที่มีผู้บอกให้หรือ จากการอ่านตำรา

3. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนจากความเป็นจริงตามธรรมชาติ คือ สิ่งที่ได้เรียนรู้เป็นสิ่งที่พบเห็นได้จริงในเหตุการณ์ธรรมชาติและในวิถีทางโลก ไม่ใช่เรียนในห้องเรียนแบบหนึ่ง แต่ความเป็นจริงของโลกภายนอกเป็นอีกแบบหนึ่ง การเรียนในห้องเรียนควรจำลองปัญหาให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ให้ปัญหาเกิดก่อนหลักการเพื่อเป็นการช่วยให้นักเรียนหาวิธีการแก้ปัญหา

วัฒนา มัคคสมัน (2544 : 17) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนแบบโครงงานว่า

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นมาด้วยตนเอง
2. เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง
3. เพื่อให้ผู้เรียนเลือกเรียนสิ่งที่สอดคล้องกับความสนใจ ความต้องการและเหมาะสมกับวัย

4. เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้และ กระบวนการไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

5. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม
ไซมอน ไฮเนส. (Simon Haines. 1989 : 112-114) ให้ความเห็นเกี่ยวกับโครงการว่า
 1. ให้ผู้เรียนมีโอกาสสัมผัสกับสถานการณ์จริง
 2. ให้ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติจริงในสถานการณ์ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้
 3. ให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถทางทักษะและ มิใช่เพียงทักษะทางภาษาเท่านั้น รวมถึงการออกแบบ การตกแต่ง การจัดการ การใช้อุปกรณ์และ เครื่องมือ
 4. ให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วโดยบูรณาการกับทุกทักษะ
 5. ให้ผู้เรียนมีโอกาสในการใช้ภาษาในบริบท ที่ต้องการทั้งด้านความถูกต้องและความคล่องแคล่วของภาษาอย่างสมดุลกัน
6. ให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนบรรยากาศการเรียนของห้องเรียนแบบเดิมๆ ที่จำเจ

2.1.1 ทำไมต้องให้ผู้เรียนทำโครงการ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการทำโครงการ เป็นวิธีการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ที่สอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การที่ผู้เรียนจัดทำโครงการ โดยการศึกษาค้นคว้าทดลอง และปฏิบัติจริง เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนองต่อความสามารถความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน โดยผู้เรียนเป็นผู้กำหนดสิ่งที่ต้องการศึกษาหรือเรียนรู้ ทดลองและสรุปผลด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำให้ความช่วยเหลือในเชิงวิชาการแก่ผู้เรียน

2.1.2 โครงการคืออะไร ใครเป็นผู้ทำ

โครงการคือแผนงานและกิจกรรมที่มีการกำหนดรูปแบบการทำงานอย่างมีระบบ มีกระบวนการทำงานที่ชัดเจน เพื่อให้สามารถผลิตชิ้นงานหรือผลงานที่สัมพันธ์กับหลักสูตรและนำไปใช้ประโยชน์ ในชีวิตจริงได้ การทำโครงการผู้เรียนอาจจะทำเป็นรายบุคคล หรือเป็นกลุ่มก็ได้ ขึ้นอยู่กับขอบข่ายความยากง่ายของโครงการนั้น แต่อย่างไรก็ตามการทำโครงการเป็นกลุ่ม จะทำให้ผู้เรียนช่วยกันคิด ช่วยกันทำ สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนๆได้

2.1.3 การเรียนรู้จากการดำเนินโครงการมีประโยชน์อย่างไร

ประโยชน์ของโครงการ มีได้อยู่ที่ผลผลิตหรือชิ้นงานที่ได้จากการทำโครงการ แต่สิ่งที่ผู้เรียนจะได้อย่างมาก คือ กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าและทดลอง ตลอดจนการสรุปผลที่ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเอง การเรียนรู้จากการทำโครงการ จึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ด้วยการหาข้อสรุปหรือสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนอกจากประโยชน์ ในด้านผลผลิต และกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองแล้ว โครงการยังมีประโยชน์ด้านอื่นๆ อีก เช่น

1. เป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียน

2. เน้นการศึกษาค้นคว้า ทดลองหรือปฏิบัติจริงที่นำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้

3. เป็นการพัฒนากระบวนการคิด การวางแผนและการทำกิจกรรมของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

สรุปการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน คือการจัดประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่เด็กเหมือนกับการทำงานในชีวิตจริง เพื่อให้เด็กมีประสบการณ์ตรง เด็กจะได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา รู้จักการทำงานอย่างมีระบบ รู้จักการวางแผนในการทำงาน ฝึกการคิดวิเคราะห์ และเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง(กรมวิชาการ. 2540 : 67)

2.2 โครงงานคืออะไรในบริบทของการเรียนภาษา

ในบริบทของการเรียนภาษา โครงงานคือกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะหลากหลายและมีจุดเน้นที่หัวข้อเรื่องมากกว่าเน้นที่เป้าหมายทางภาษาที่เฉพาะเจาะจง ความสำคัญของกิจกรรมนี้อยู่ที่ตัวนักเรียนเองเป็นผู้ที่มีบทบาทในขั้นตอนแรกของการเลือกเรื่องที่จะทำและ ตัดสินใจว่าควรจะเลือกวิธีทำงานแบบใดจึงจะเหมาะสม ตลอดจนจัดตารางเวลาและชิ้นงานบนปลายของโครงงาน สโตลเลอร์ (Stoller. 1998 : 22-24) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนแบบโครงงาน เกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษไว้ว่า

1. เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เกี่ยวกับหัวข้อที่ตนเองสนใจ

2. เพื่อเตรียมผู้เรียนในการเรียนรู้โดยใช้ภาษาอังกฤษ

3. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ทางภาษา และทักษะต่างๆ

4. เพื่อจัดหาแหล่งข้อมูลที่เป็นเรื่องเดียวกันหรือ เกี่ยวข้องในหัวข้อเดียวกัน ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างความรู้ความเข้าใจภาษาและเนื้อหาด้วย

5. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำความรู้จากกิจกรรมในห้องเรียนมาปรับใช้กับสถานการณ์จริง

6. เพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของผู้เรียน

2.3 ข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในการสอนภาษา

เน้นการนำทุกอย่างในชีวิตที่ เด็กมี เด็กเป็น โดยองค์รวม ออกมาใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรมซึ่งสนับสนุนแนวความคิดการพึ่งพาตนเองของผู้เรียน (Learner Independence) คือ เน้นให้ผู้เรียนรับผิดชอบกับการเรียนของตนเองมากกว่ากิจกรรมเดิม ทำให้ผู้เรียนที่มีระดับความสามารถต่างกันเรียนร่วมกันได้อย่างเท่าเทียม โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญคือให้งานเสร็จลุล่วงตามกำหนดเวลา (Diane Philips, Sarah Burwood, Helen Dunford. 2544 : 52-53) เป็นแนวทางแก้ปัญหาที่ดีสำหรับชั้นเรียนที่มีผู้เรียนอ่อนและเก่งเรียนร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผูกพันกับการเรียนมากขึ้นและส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนต่อเนื่องขึ้นไป โครงงานนั้น

พัฒนาเด็กโดยองค์รวม (Whole Child Development) คือพัฒนาทุกด้านไม่เน้นแต่เฉพาะวิชาภาษาอังกฤษเท่านั้น เพราะในแต่ละโครงการยังประกอบด้วยทักษะต่างๆ ที่เด็กเรียนอยู่ในวิชาอื่นๆ และจากภายนอกห้องเรียนด้วย (ไซมอน ไฮเนส. 2546 : 41)

โครงการกับหลักการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

การสอนแบบโครงการ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2542 : 9) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ตั้งสมมติฐาน ค้นคว้าหาข้อมูล จนได้คำตอบของสมมติฐานที่ตั้งไว้ หรือจนได้ผลงานที่สำเร็จลุล่วง

ที่มาของหัวข้อโครงการ

หัวข้อโครงการมีที่มาจากหลายด้าน (กรมวิชาการ. 2547 : 48-50) เช่น

1. จากความสนใจของผู้เรียน
2. จากสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น
3. จากการสังเกตสิ่งๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน
4. จากเนื้อหาที่เรียน หรือจากหัวข้อเนื้อหาในบทเรียน
5. จากปัญหาการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยโครงการ

ในการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ครูต้องวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน 3 ขั้นตอน (กรมวิชาการ. 2542 : 33) คือ

1. ขั้นเตรียมการก่อนโครงการ (Pre - Project Stage) สิ่งที่ต้องเตรียมล่วงหน้า
 - เตรียมหัวข้อโครงการ โดยให้นักเรียนได้คิดร่วมกัน แล้วคัดเลือกหัวข้อโครงการที่น่าสนใจ
 - กำหนดระยะเวลาที่ใช้ในการทำโครงการ กำหนดกลุ่มผู้ทำโครงการ โดยครูมีหน้าที่ในการให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวก รวมทั้งให้คำปรึกษา
 - ชี้แจงระบบการทำงาน และระบบการประเมินผลให้ผู้เรียนทราบ
2. ขั้นดำเนินการโครงการ (During - Project Stage)
 - ระดมสมอง เพื่อตั้งจุดประสงค์ของโครงการ
 - วางแผนการทำงาน ระบุหน้าที่รับผิดชอบของแต่ละคนในกลุ่ม
 - สอนหรือทบทวนเนื้อหาทางภาษา และทักษะอื่นๆ ที่จำเป็น
 - นำเสนอผลงาน
3. ขั้นหลังโครงการ (Post - Project Stage)
 - การให้ข้อมูลย้อนกลับจากครู และเพื่อน
 - ประเมินผล

แคทซ์ และ ชาร์ด. (Katz and Chard. 1994 : 54) กล่าวถึงขั้นตอนการสอนแบบโครงการว่ามี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเริ่มต้นที่ความสนใจ (Getting Started) เลือกหัวข้อที่นักเรียนสนใจและต้องการเรียนรู้ โดยการกระตุ้นของครูผู้สอน และครูจะทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษาและคอยอำนวยความสะดวกเท่านั้น

2. ขั้นปฏิบัติการโครงการ (Field Work) หลังจากนักเรียนได้หัวข้อที่สนใจแล้วต้องมีการวางแผนในการทำงาน รวมทั้งกำหนดหน้าที่รับผิดชอบของแต่ละคนในกลุ่ม

3. ขั้นสรุปและนำเสนอ (Culminating and Debriefing Event) นำข้อมูลที่ได้มาเตรียมเพื่อนำเสนอ โดยครูจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเผยแพร่โครงการแก่ผู้อื่น รวมทั้งประเมินสรุปผลการทำงานและรับการประเมินต่อไป

เคสเลอร์. (Kessler. 1992 : 51-52) เสนอว่าการสอนแบบโครงการเป็นการเรียนแบบร่วมมือซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้เรียนอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับหัวข้อที่เลือก
2. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อย
3. กลุ่มย่อยเลือกหัวข้อแล้วนำเสนอต่อกลุ่มใหญ่
4. ประเมินผลการนำเสนอแล้วสรุปหัวข้อโครงการ

ไรฟ์ และ ไวด์ล. (Rive & Vidal. 1993 : 71-73) เสนอขั้นตอนการทำโครงการไว้ดังนี้

1. สร้างบรรยากาศที่ดีในห้องเรียน
2. ทำให้ผู้เรียนในชั้นเรียนมีความสนใจในโครงการ
3. เลือกหัวข้อ
4. กำหนดโครงร่างโดยรวมโครงการ
5. ทำการวิจัยพื้นฐานในหัวข้อที่เลือก
6. รายงานผลการวิจัยต่อผู้เรียนทั้งชั้น
7. ให้และรับผลย้อนกลับอย่างมีระบบ

สโตเลอร์. (Stoller. 1997 : 37-39) เสนอขั้นตอนการทำโครงการไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนและครูตกลงร่วมกันเลือกเรื่องที่จะทำโครงการ ครูให้โอกาสผู้เรียนจัดรูปแบบกิจกรรมอย่างเต็มที่ ผู้เรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน โดยผู้เรียนเป็นผู้ตัดสินใจทั้งหมด

2. ผู้เรียนและครูพิจารณาหัวข้อ เนื้อหา จุดมุ่งหมาย วิธีการทำกิจกรรมของโครงการ รวมทั้งเลือกแหล่งข้อมูลที่มีความสัมพันธ์หรือ เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่มีอยู่อย่างหลากหลาย

3. ผู้เรียนและครูตกลงร่วมกันเพื่อกำหนดกิจกรรมของโครงการอย่างคร่าวๆ
4. ครูเตรียมผู้เรียนให้พร้อมทางด้านภาษาเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล

- ข้อมูล
5. ผู้เรียนเก็บข้อมูลโดยใช้ภาษาที่ครูสอนและนำข้อมูลมาเสนอต่อกลุ่ม
 6. ครูเตรียมความพร้อมเรื่องภาษาให้ผู้เรียนเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล
 7. ผู้เรียนรวบรวมและเก็บข้อมูล
 8. ครูเตรียมผู้เรียนให้พร้อมทางด้านภาษาเพื่อนำเสนอผลงาน
 9. ผู้เรียนนำเสนอผลงาน
 10. ครูและผู้เรียนประเมินผลงานของทุกกลุ่ม และทุกคนมีหน้าที่ให้ข้อมูลย้อนกลับและประเมินผลเพื่อการปรับปรุงโครงการในอนาคต

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยยึดถือสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn เป็นหลักจึงเสนอแนวการจัดกิจกรรมตามแบบของสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn (คู่มือครูสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ Projects: Play & Learn: 4-6) ดังนี้

1. ขั้นก่อนโครงการ (Pre-Project Stage) คือ การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนทางด้านภาษา ประกอบไปด้วย

- ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นการนำเสนอภาษาในบริบทที่หลากหลาย เช่น เพลง นิทาน หรือบทอ่าน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงภาษาเข้ากับสิ่งแวดล้อมทั้งในและนอกห้องเรียน

- ขั้นฝึก (Practice) การจัดกิจกรรมที่สนุกสนานตรงกับความสนใจของผู้เรียน เช่น เกมฝึกภาษา การแสดงบทบาทสมมติ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาที่ได้นำเสนอไปแล้วอย่างมีความหมาย

2. ขั้นดำเนินโครงการ (While-Project Stage) เป็นการทำกิจกรรมที่เป็นการสร้างชิ้นงานของตนเองจากความสนใจโดยอาศัยความรู้ทางด้านภาษาที่เรียนมา ไปใช้บูรณาการกับทักษะการเรียนรู้อื่นๆ ซึ่งผู้เรียนจะต้องทำสิ่งต่างๆด้วยตนเอง โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก เช่น จัดเตรียมอุปกรณ์หรือห้องเรียนให้สะดวกต่อการทำงานเป็นกลุ่ม ให้ความช่วยเหลือตามความจำเป็นในระหว่างที่ผู้เรียนทำงาน และประเมินพัฒนาการของผู้เรียนระหว่างทำโครงการ

3. ขั้นหลังทำโครงการ (Post-Project Stage) มีดังต่อไปนี้

- การประเมินตนเองของผู้เรียนเพื่อประเมินและปรับปรุงผลงานที่ทำไป นอกจากนี้ครูผู้สอนก็สามารถประเมินตนเองได้ เพื่อนำผลการประเมินไปพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

- การประเมินเพื่อนในช่วงของการประเมินผลโครงการ ทั้งทักษะและกระบวนการในการทำงานรวมทั้งชิ้นงานด้วย ครูสามารถใช้ผลการประเมินโดยเพื่อนนี้ไปประกอบการพิจารณาตัดสินควบคู่กับการประเมินผลของครู และในบางกรณีอาจมีการประเมินโดยผู้ปกครองร่วมด้วย

- การฉลองความสำเร็จร่วมกันหลังจากเสร็จโครงการแล้ว เป็นการแสดงความชื่นชมกับความสำเร็จของทุกคน เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้สึกถึงความสำเร็จของตนเองและเพื่อน เห็นคุณค่าของตนเองและเพื่อน อันจะนำไปสู่การเป็นผู้มีความเชื่อมั่นในตนเองและมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานต่อไป

- การเก็บชิ้นงานของโครงการ จะอยู่ในรูปแบบของแฟ้มสะสมผลงาน หรืออาจเป็นแฟ้มที่เก็บชิ้นต่องานต่างๆในการทำงาน ออกมาในรูปแบบของกระบวนการการทำงาน ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จออกมาเป็นชิ้นงาน การจัดเก็บชิ้นงานในลักษณะนี้เพื่อฝึกทักษะการจัดระบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอีกทางหนึ่งด้วย

สรุปการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานมีความคล้ายคลึงกันในช่วงตอนการปฏิบัติงาน แต่จะมีรายละเอียดที่ลึกซึ้งต่างกันไปสำหรับระดับของผู้เรียนที่ต่างกัน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะยึดขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ระบุไว้ตามคู่มือคู่มือสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษ Projects: Play & Learn ของกระทรวงศึกษาธิการมาใช้ในการวิจัย

การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้โดยโครงงาน

เมื่อมีการจัดการเรียนรู้เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรมแบบใดก็ตาม การประเมินผลเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง นอกจากจะเป็นการตรวจสอบว่าการจัดการเรียนรู้นั้นของครูนั้นบรรลุเป้าหมายตามที่มุ่งหวังไว้มากน้อยเพียงใดแล้ว ยังเป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับความรู้ความสามารถของผู้เรียนอีกด้วย จากกระบวนการเรียนการสอนที่เปลี่ยนแปลงไปจึงส่งผลให้การวัดและการประเมินผลนั้นต้องเปลี่ยนแปลงไปด้วยเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกัน การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานนั้น จึงมุ่งเน้นการวัดและการประเมินผลที่สามารถตรวจสอบสภาพที่แท้จริงของผู้เรียนได้อย่างชัดเจนซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการประเมินผลตามสภาพจริงจะทำให้ทราบว่าผู้เรียนเป็นเช่นไร

ความหมายของการประเมินผลตามสภาพจริง

นักการศึกษาได้กล่าวถึงการประเมินตามสภาพจริงไว้ดังนี้

คัตนางค์ มณีศรี และคะนิงสุข มณีศรี (2546 : 66-67) กล่าวว่า การประเมินผลตามสภาพจริงนั้นประเมินโดยอิงผลงาน หรือ การทำงานของผู้เรียนเป็นหลัก (Performance Based) ซึ่งแสดงถึงความสามารถในการนำความรู้ที่เรียนมาไปใช้ได้จริง

กุตยา แสงเดช (2546 : 48-50) กล่าวว่า การประเมินตามสภาพจริง คือ การประเมินสภาพที่แท้จริงของผู้เรียนและสิ่งที่คุณสมบัติที่ผู้เรียนได้แสดงออก (Student's Performance) จากการลงมือปฏิบัติจริงซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถทางด้านต่างๆ ของผู้เรียน รวมทั้งสภาพจริงของการเรียนการสอน อันจะช่วยให้ค้นพบว่าผู้เรียนเรียนรู้เรื่องต่างๆ มากน้อยเพียงใด

ศิริพร มาวรธนา (2546 : 32-34) กล่าวว่า ผู้ที่จะทำการประเมินนั้นเป็นไปได้ทั้ง ครูผู้สอน ตัวผู้เรียนเอง เพื่อนร่วมชั้นเรียนหรือกลุ่ม หรือผู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เช่น ผู้ปกครอง ครูประจำชั้น เป็นต้น

โอเนล และ ลินน์ (O'Neil & Linn. 1993 : 29-30) กล่าวว่า การประเมินผลตามสภาพจริงนั้น จะประเมินได้จากการลงมือปฏิบัติ หรือ การแสดงออกทางทักษะและกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

รูปแบบและวิธีการประเมินตามสภาพจริง

รูปแบบในการประเมินสามารถทำได้ 2 ลักษณะคือ (ศิริพร มาวรณา. 2546 : 32-33)

1. การทดสอบอย่างเป็นทางการ คือ การประเมินที่ใช้แบบทดสอบที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นแบบทดสอบที่โรงเรียนจัดทำขึ้นเพื่อวัดและประเมินคุณภาพของการศึกษา หรือแบบทดสอบจากหน่วยงานอื่นๆ ที่มีมาตรฐานเดียวกัน เช่น ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นต้น

2. การประเมินผลอย่างไม่เป็นทางการ อันประกอบไปด้วย การแสดง (Performance) กระบวนการ (Process) ผลผลิต (Products) และแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) ซึ่งจะสร้างความน่าเชื่อถือของการประเมินโดยการสร้างเกณฑ์รูบริค (Rubric)

วิธีการประเมินตามสภาพจริง

ในการประเมินผลการทำงานโครงการเป็นการประเมินผลตามสภาพจริง จากเครื่องมือดังต่อไปนี้

1. การประเมินด้วยการสังเกต คือ การประเมินพฤติกรรมการทำงานของผู้เรียน เช่น ความรับผิดชอบ ความร่วมมือกับหมู่คณะ ความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออก และกระบวนการทำงานของผู้เรียน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรม (ไมเคิล แฮร์ริส และ พอล แม็คเคน. 1994 อ้างอิงจาก สุริยา จันท์เนียม. 2541 : 21)

2. การประเมินจากผลงาน คือ การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาในการวางแผนงาน การเขียนโครงร่างของโครงการ (สุริยา จันท์เนียม. 2541 : 21; อ้างอิงจาก ไมเคิล แฮร์ริส และ พอล แม็คเคน. 1994)

3. การประเมินจากแบบบันทึกความรู้สึก คือ การประเมินตนเองโดยการตอบคำถามสั้นๆ เพื่อแสดงให้เห็นองค์ความรู้ ความเข้าใจ วิธีการคิด วิธีการทำงาน ความพอใจในกระบวนการทำงาน ผลงานรวมทั้งความต้องการที่จะพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ)

4. การประเมินผลจากพอดโฟลิโอ คือ การประเมินจากแฟ้มสะสมชิ้นงานของผู้เรียนที่สะท้อนให้เห็นกระบวนการทำงาน การพัฒนาผลงาน ความรู้สึกต่อกระบวนการทำงาน และผลงาน และความคิดสร้างสรรค์ (สุริยา จันท์เนียม. 2540 : 14-16)

สำหรับการวัดและการประเมินผลที่เสนอแนะไว้ในสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ประกอบด้วยส่วนที่เป็นการประเมินกระบวนการ (Process Assessment) และการประเมินชิ้นงาน (Product Assessment) มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนย้อนคิดไตร่ตรอง (Reflect) ถึงกิจกรรมที่ทำได้ตลอด Project รวมทั้งมีกิจกรรมเพื่อการทบทวน

ปรับปรุงงาน (Revision/Improvement) ให้ดีขึ้น ชื่นชมผลงานของกันและกัน (Reward) และเก็บชิ้นงานไว้ในแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio)

การประเมินที่กล่าวมาแล้ว จะประเมินเมื่อจบแต่ละโครงการ โดยประเมินสิ่งต่อไปนี้

1. ทักษะทางภาษา เช่น ความสามารถด้านภาษาอังกฤษ ความสามารถในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
2. ทักษะการคิด เช่น ความสามารถในการวิเคราะห์ การใช้เหตุผล การสรุปจากข้อมูลที่รวบรวม ความคิดสร้างสรรค์
3. ทักษะทางสังคม/อารมณ์/จริยธรรม เช่น ความเอื้ออาทร ความร่วมมือ ความสามัคคี ความเป็นกัลยาณมิตร ความมีระเบียบ ความสุขในการเรียน ความมั่นใจในตนเอง
4. ทักษะทางร่างกาย เช่น สายตา การได้ยินและตอบสนองด้วยท่าทาง การพูดชัดหรือไม่ชัด

วิธีการประเมิน

วิธีดำเนินการ	ทักษะกระบวนการ	ชิ้นงานในแฟ้มสะสมผลงาน	แบบประเมินผลปลายภาค
1. ประเมินจากอะไร	1. ทักษะทางภาษา 2. ทักษะทางความคิด 3. ทักษะทางสังคม/อารมณ์/จริยธรรม 4. ทักษะทางร่างกาย	1. ปริมาณงาน (ครบ-ไม่ครบ) 2. คุณภาพ (ดีมาก ดี ปรับปรุง)	1. ทักษะฟัง – พูด 2. ทักษะอ่าน – เขียน 3. ศัพท์และไวยากรณ์
2. ประเมินเมื่อไร	การประเมินในห้องเรียน หลังจบ project	การประเมินในห้องเรียนหลังจบ project	การสอบปลายภาค 1. งานโรงเรียน 2. การแสดงและนิทรรศการ
3. ใครประเมินบ้าง	ผู้เรียน ครู เพื่อน	ผู้เรียน ครู เพื่อน	ครู (สอบ) ผู้ปกครอง (ประเมินกิจกรรมโรงเรียน)
4. ประเมินอย่างไร 4.1 เครื่องมือ	1. แบบสังเกตทักษะทางภาษา 2. แบบสังเกตทักษะทางความคิด 3. แบบสังเกตทักษะทางสังคม/อารมณ์/	1. ปริมาณงานที่ส่ง 2. นักเรียนเลือกงานที่ดีที่สุด 1-2 ชิ้นแล้ว รายงานการวิเคราะห์กระบวนการทำงานและแนวทางในการปรับปรุง	1. แบบทดสอบชุดที่ 1 และ 2 แบบทดสอบความสามารถทางด้านฟัง-พูด 2. แบบทดสอบชุดที่ 3

วิธีดำเนินการ	ทักษะกระบวนการ	ชิ้นงานในแฟ้มสะสมผลงาน	แบบประเมินผลปลายภาค
	จริยธรรม 4. แบบสังเกตทางทักษะทางร่างกาย	งานให้ดียิ่งขึ้น 3. คุณภาพของงาน	แบบทดสอบ ความสามารถทางด้านอ่าน-เขียน
4.2 เกณฑ์	4 = ดีมาก (81% - 100%) 3 = ดี (61% - 80%) 2 = พอใช้ (41% - 60%) 1 = ผ่านเกณฑ์ (21% - 40%) 0 = ยังไม่พร้อมรับเมื่อมีการประเมิน (0% - 20%)		
5. นำหน้ากรรมการประเมิน	45% (ทักษะกระบวนการ)	25% (ชิ้นงานในแฟ้มสะสม)	30% (ประเมินปลายภาค)

(คู่มือครูสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn. 2546 : 167-168)

การวัดและการประเมินผลตามสภาพจริงนั้น สามารถทำได้ทั้งแบบเป็นทางการและแบบไม่เป็นทางการโดยใช้เครื่องมือที่หลากหลายในการวัด เช่น แบบสังเกตพฤติกรรม แบบบันทึกความรู้สึก แบบประเมินผลงาน รวมทั้งการประเมินจากพอดโฟลีโอ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้รูปแบบในการประเมินแบบไม่เป็นทางการ โดยเน้นการสังเกตของพฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออก คือ ความรับผิดชอบ คือ การปฏิบัติตามคำสั่งที่ตนเองได้รับมอบหมายในการทำโครงการร่วมกับกลุ่มอย่างเต็มความสามารถ มีความรับผิดชอบในการทำงานทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่น และความร่วมมือในการทำงาน คือ ผู้เรียนร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงาน มีความสามัคคีในหมู่คณะขณะทำงานร่วมกัน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และให้ความร่วมมือกับเพื่อนในการปฏิบัติการทำงานและครูผู้สอนในการเรียนอันแสดงให้เห็นทักษะกระบวนการทางความคิด และทักษะกระบวนการทางสังคม/อารมณ์/จริยธรรม ซึ่งจะมีการประเมินทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยใช้แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินตนเอง และแบบบันทึกหลังเรียน

3. กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

กรมวิชาการ ได้กำหนดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 3 ประการที่ควรพัฒนาให้เกิดขึ้นในเยาวชนไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - การรู้จักและเข้าใจตนเองและผู้อื่น

- ความตรงต่อเวลา
 - ความซื่อสัตย์
 - ความขยันหมั่นเพียรใฝ่รู้
 - ความรับผิดชอบ
 - ความประหยัด
 - ความอดทน
 - มีความสามัคคีในการทำงานเป็นกลุ่ม
 - การมีสัมมาคารวะ
 - ความสามารถในการคิดวิเคราะห์
 - ไม่พัวพันสิ่งมอมเมาและสิ่งเสพติดให้โทษ
2. ด้านความสามารถในการทำงานอย่างมีคุณภาพ
- ความรู้ความเข้าใจในกิจกรรม
 - ลักษณะพื้นฐานของการมีทักษะการทำงาน
3. ด้านคุณค่าที่ให้ต่อสังคม
- ความตื่นตัวต่อปัญหา
 - ความกล้าหาญ
 - อุทิศการณฺ์ปณฺิธานในการทำประโยชน์เพื่อสร้างสรรค์

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้เพื่อเป็นแกนให้แต่ละสถานศึกษานำไปกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษาต่อไป โรงเรียนวัดชัยมงคล รวมถึงเครือข่ายผู้ปกครองและชุมชนจึงได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้ตามเป้าหมายของหลักสูตรดังนี้

1. ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน
2. มีวินัย
3. มีคุณธรรม จริยธรรม
4. รักความเป็นไทย
5. สุขอนามัยดี

จากคุณลักษณะอันพึงประสงค์นี้ พฤติกรรมที่โรงเรียนวัดชัยมงคลมุ่งเน้นให้เกิดแก่ผู้เรียน ดังนี้

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| 1. ความตั้งใจเรียน | 6. ความมีระเบียบวินัย |
| 2. ความขยันหมั่นเพียร | 7. ความเป็นผู้นำ |
| 3. การใช้เวลารว่างให้เป็นประโยชน์ | 8. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ |
| 4. ความเชื่อมั่นในตนเอง | 9. สุขภาพและการออกกำลังกาย |
| 5. ความละเอียดรอบคอบ | 10. ความรับผิดชอบ |

(แบบรายงานผลการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนรายบุคคล (ปพ.6) โรงเรียนวัดชัยมงคล)

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนด้านใฝ่รู้ ใฝ่เรียน และมีวินัย โดยเน้นพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน คือ

1. ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน หมายถึง คุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงาน
2. มีวินัย หมายถึง คุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงาน

3.1 คุณลักษณะด้านความรับผิดชอบ

ความรับผิดชอบ (กรมวิชาการ. 2547 : 98) ให้ความหมายความรับผิดชอบไว้ว่า คือ ความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะทำให้การปฏิบัติหน้าที่ด้วยความผูกพัน ด้วยความพากเพียร และความละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำในการปฏิบัติหน้าที่ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ทั้งพยายามที่จะปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น

บราวน์ (Browne. 1958 : 47) กล่าวว่าความรับผิดชอบประกอบด้วย ความไว้วางใจได้ ความคิดริเริ่ม ความไม่ทอดทิ้งต่ออุปสรรค ทำงานแข่งขัน มีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีความปรารถนาที่จะทำให้ดีกว่าเดิม

ชานาญ นิสารัตน์ (2524 : 30-32) กล่าวว่า ความรับผิดชอบ คือ การยอมรับและสำนึกในการกระทำของตนเอง รวมทั้งยอมรับผลการกระทำนั้นด้วยความเต็มใจไม่ว่าจะดี หรือร้าย โดยไม่ปิดความรับผิดชอบไปให้แก่ผู้อื่น อีกทั้งพร้อมที่จะแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้ดีขึ้น ถ้าบุคคลมีความรับผิดชอบก็จะปฏิบัติตนสอดคล้องกับจริยธรรมและหลักเกณฑ์ของสังคมได้โดยไม่มีใครบังคับ

สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2514 : 66) กล่าวว่า บุคคลที่มีความรับผิดชอบจะเป็นผู้มีความขยันหมั่นเพียร ความละเอียดรอบคอบ ความสามารถและความรู้ ความเอาใจใส่ และความฝึกฝนในการเรียนรู้อยู่เสมอ รวมทั้งมีความปรารถนาที่จะปรับปรุงให้งานดีขึ้นกว่าเดิมอย่างสม่ำเสมอ

พฤติกรรมที่แสดงคุณลักษณะความรับผิดชอบ

พฤติกรรมที่แสดงคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบ (กุศยา แสงเดช. 2546 : 41)

- ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ตรงตามเวลาที่ได้นัดหมาย
- ร่วมปรึกษาและวางแผนกับเพื่อนในกลุ่ม
- ทำงานด้วยความเต็มใจ
- แนะนำวิธีทำงานและช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม
- ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกัน
- เห็นประโยชน์ส่วนร่วมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว

สรุป ความรับผิดชอบ คือ การทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างมุ่งมั่น โดยมีการวางแผนร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม เพื่อให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพและเสร็จตรงตามกำหนดเวลา หากมีข้อบกพร่องในการทำงานก็จะยอมรับข้อผิดพลาดนั้นร่วมกัน

3.2 คุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงาน

ความหมายของความร่วมมือในการทำงาน (สุริยา จันท์เนียม. 2541 : 24-25) คือ ความพร้อมเพรียงเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน การร่วมมือกันทำกิจการให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ความพร้อมเพรียง หรือความปรองดองกัน รักหมู่มุขะ มีใจหวังดี มองคนอื่นในแง่ดีเสมอ เข้ามีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกิจการของส่วนรวม เป็นผู้ประสานความสามัคคีในหมู่มุขะ ปรับตนเองให้เข้ากับผู้อื่นได้

พฤติกรรมที่แสดงคุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงาน

พฤติกรรมที่แสดงคุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงาน

- รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย
- ร่วมมือในการทำงานอย่างสม่ำเสมอ
- ประสานสามัคคีในหมู่มุขะขณะทำงานร่วมกัน
- แนะนำวิธีทำงานและช่วยเหลือผู้อื่นตามโอกาสอันควร
- ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงาน
- ปฏิบัติงานของกลุ่มบ่อยครั้ง

สรุป คุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงานนั้นจะแสดงออกทางพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับเพื่อนอย่างสม่ำเสมอ ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ รู้จักช่วยเหลือและแบ่งปัน เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันโดยมีความมุ่งหมายที่จะให้ผลงานนั้นสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ในงานวิจัยนี้ พฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนที่จะพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อันได้แก่ ความรับผิดชอบในการทำงาน และความร่วมมือในการทำงานอันสะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ต้องการ

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบ ความร่วมมือในการทำงาน ดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

กมลรัตน์ สันติคุณากุล (2547: 60) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานทำให้นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติงานแบบกระบวนการกลุ่มในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้มีการปฏิบัติงานร่วมกันเป็นกลุ่มทำให้เห็นถึงพัฒนาการของผู้เรียนในการปรับตัวในการทำงานร่วมมือกัน ช่วยเหลือกัน แบ่งหน้าที่กันทำ นอกจากนี้ให้นักเรียนรู้สึกรักการทำงาน ทั้งเดี่ยวและกลุ่มเพราะนักเรียนได้รับการยอมรับจากกลุ่มมีความร่วมมือภายในกลุ่ม ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม มีความรับผิดชอบ มีความพยายาม ในการแสวงหาความรู้ และการทำงานอย่างมี

ระบบ โครงงานทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และที่น่าพึงพอใจที่สุดคือนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษช้าที่สุดกลับสามารถเรียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษดีขึ้น มีผลงานส่วนตัวที่ดีในระดับหนึ่งใช้ภาษาอังกฤษโต้ตอบกับเพื่อนและครูได้ ดังนั้นจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานงานนั้นสามารถเปิดโอกาสให้นักเรียนนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการแสวงหาความรู้ ส่งเสริมให้คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น เป็นแนวทางที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความสามารถต่างกันทำงานร่วมกันได้ทุกคน

ประไพพิศ ไพบูลย์ (2536 : 20-22) พบว่า ความรับผิดชอบของผู้เรียนกลุ่มที่เรียนโดยการเรียนการแบบโครงงานกับผู้เรียนกลุ่มที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

สุรียา จันท์เนียม (2541 : 56) พบว่า จากการเรียนการสอนโดยวิชาภาษาอังกฤษโครงงานกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (แผนภาษาไทย – สังคมศึกษา – ภาษาอังกฤษ) เป็นระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา นักเรียนมีคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงาน ความร่วมมือในการทำงาน และความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในการทำงานสูงขึ้นตามลำดับ

สุรชาติพิศ สุตหนองบัว (2545 : 30-32) ได้พัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โครงงานพบว่า นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ถึงร้อยละ 81.42 แล้วนักเรียนยังเกิดทักษะทางสังคม เกิดการร่วมมือในการทำงาน มีความร่วมมือในการทำงาน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบต่อความเป็นผู้นำ ผู้ตาม การแก้ปัญหา และการจัดการ

สมพิศ พูนเจริญ (2547 : 44-45) พบว่าความคิดเห็นของผู้เรียนต่อการเรียนการสอนแบบโครงงานภาษาอังกฤษ ผู้เรียนมีพัฒนาการในการทำงานร่วมกัน โดยมีค่าเฉลี่ยจากโครงงานที่ 1 คือ 4.07 คือ มีความร่วมมือในกลุ่มมาก และ ในโครงงานที่ 2 มีความร่วมมือในกลุ่มมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ย 4.20

งานวิจัยต่างประเทศ

การ์ดเนอร์ (1983) ได้พิสูจน์แล้วว่า คนเราจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อมีการลงมือปฏิบัติจริง การศึกษาภาษาพลไกในสมองพบว่าสมองจะทำงานมากขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ท้าทายความอยากรู้อยากเห็น การแก้ปัญหาต้องอาศัยกระบวนการที่หลากหลายจึงเป็นการส่งเสริมให้ปัญญาเพิ่มพูนขึ้นด้วย ปัญญาที่เกิดจากกระบวนการนี้จะส่งผลให้ชิ้นงานที่ได้มีระดับสูงกว่าเพียงความรู้ความจำเท่านั้น

กู๊ด และ บราฟี (Good, Thomas L. and Brophy, Jere E 1989-1990 : 177-179) นำวิธีการทำงานเป็นกลุ่มมาใช้ในการสอนวิชาคณิตศาสตร์กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่าจากการสัมภาษณ์นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียนที่

มีคะแนนสูงสุด 5 คนแรก และกลุ่มนักเรียนที่มีคะแนนต่ำสุด 5 คนสุดท้าย ทำให้ทราบว่า การทำงานเป็นกลุ่มช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนและ ทำให้นักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนและเพิ่มพูนความคิดเชิงคณิตศาสตร์อีกด้วย

คราซิก (1994 : 483-497) กล่าวถึง ผลของการศึกษารูปแบบการเรียนการสอนแบบโครงการว่า โครงการเป็นการพัฒนาความคิดรวบยอด อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้โดยเฉพาะทักษะในการทำงานร่วมกัน หรือที่เรียกว่า มนุษย์สัมพันธ์ทางวิชาการของผู้เรียน

แมกกี โซโคลิค และ แอนเธีย ซิลเลอร์ (สมพิศ พูนเจริญ. 2547 : 23; อ้างอิงจาก Maggi Sokolik & Anthea Tillyer. 1999) พบว่า จากการทำโครงการของนักเรียนโดยการวัดผลและประเมินผลด้วยพอดโพลีโอ ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าและมีความเชื่อมั่นในตนเอง เกิดความสนใจกับสิ่งใหม่ๆ และเอาใจใส่เป็นพิเศษในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองอีกด้วย

สเปนเจอร์ (Spenger. 1973 : 15) พัฒนาการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศให้แก่ นักเรียนชาวจีนในประเทศไต้หวัน โดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ พบว่าผู้เรียนมีความรู้เพิ่มเติมอย่างมาก นอกจากนี้ผู้เรียนยังเกิดทักษะในการทำงานเป็นกลุ่มและมีทักษะในการติดต่อสื่อสารเป็นอย่างมาก

จากเอกสารอ้างอิงและงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดด้านการสอนแบบโครงการของ ไดแอน ฟิลิป ซารา เบอร์วูด และ เฮเลน ดันฟอร์ด (คู่มือครู Projects: Play & Learn :บทนำ) ที่เน้น การพัฒนาเด็กโดยองค์รวม (Whole Child Development) และทักษะการพึ่งพาตนเอง (Learner Independence) ในส่วนของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 2 อย่างที่กำหนดโดย โรงเรียนวัดชัยมงคลมา โดยแบ่งเป็น 2 อย่าง คือ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบในการทำงานและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความร่วมมือในการทำงานที่คาดหวังว่าจะเกิดจากการสอนแบบโครงการ โดยประกอบกับสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn (กรมวิชาการ. 2544) มาใช้เป็นแนวทางและหลักการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลเพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนในด้านความรับผิดชอบ และความร่วมมือในการทำงานต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนที่ใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยมงคล โดยมีความมุ่งหมายของการวิจัยคือ เพื่อศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือในการทำงานในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยมงคล ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยมงคล สำนักงานเขตปทุมวัน สังกัดกรุงเทพมหานคร ในภาคเรียน 2 ปีการศึกษา 2547 1 ห้องเรียน จำนวน 35 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง โดยนักเรียนโรงเรียนวัดชัยมงคลในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีเพียงห้องเรียนเดียว

ระยะเวลาในการวิจัย

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โดยใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 60 นาที จำนวนทั้งสิ้น 15 คาบ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือ 7 ชนิด ดังนี้

1. แผนการเรียนรู้
2. แบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน
3. แบบประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงาน
4. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน
5. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงาน
6. แบบประเมินพฤติกรรมกรรมการทำชิ้นงานโดยนักเรียน
7. แบบประเมินพฤติกรรมกรรมการทำชิ้นงานโดยครู

ทั้งนี้ผู้วิจัยยังทำการศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อวิจัยในครั้งนี้ด้วย ดังนี้

1. แผนการเรียนรู้

1.1 แผนการเรียนรู้ตามคู่มือครูสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn (กรมวิชาการ. 2546)

1.2 เลือกเนื้อหาที่ใช้ โดยผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้เลือกหัวข้อโครงการที่ตนเองสนใจ ได้หน่วยการเรียนรู้ Projects คือ Happy New Year และ Banana จากการลงคะแนนเสียงของนักเรียนจำนวน 37 คน อย่างเป็นเอกฉันท์

2. แบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงาน

2.1 ศึกษาแบบประเมินพฤติกรรมของเพื่อนร่วมงานในกลุ่ม (กุศยา แสงเดช. 2545) แบบบันทึกพฤติกรรมจากงานวิจัยของสุรียา จันทร์เนียม (2541: 30–41, 106–108) สมุดรายนงานผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนรายบุคคล ชั้นประถมศึกษาด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ฝ่ายพัฒนาการเรียนการสอน ศูนย์วิชาการเขตปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน) สมุดบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านพุทธิพิสัย (K) ด้านทักษะพิสัย (P) และด้านจิตพิสัย (A) ระดับชั้นประถมศึกษา (โรงเรียนวัดชัยมงคล สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร)

2.2 สร้างแบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงาน

2.3 นำแบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงานที่สร้างขึ้นส่งอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไข และนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

2.4 หาคุณภาพของเครื่องมือ คือ แบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงาน จากนั้นนำเครื่องมือมาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงาน

3.1 ศึกษาแบบบันทึกพฤติกรรมจากงานวิจัยของสุรียา จันทร์เนียม (2541: 30–41, 106–108) สมุดรายนงานผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนรายบุคคล ชั้นประถมศึกษาด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ฝ่ายพัฒนาการเรียนการสอน ศูนย์วิชาการเขตปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน) สมุดบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านพุทธิพิสัย (K) ด้านทักษะพิสัย (P) และด้านจิตพิสัย (A) ระดับชั้นประถมศึกษา (โรงเรียนวัดชัยมงคล สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร) คู่มือครูสาระการเรียนรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษจากสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ชุด Projects: Play & Learn (กรมวิชาการ. 2546: 164–168) แบบประเมินพฤติกรรมของเพื่อนร่วมงานในกลุ่ม (กุศยา แสงเดช. 2545)

3.2 สร้างแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือการทำงาน

3.3 นำแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือการทำงานที่สร้างขึ้นส่งอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไข และนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

3.4 หากคุณภาพของเครื่องมือ คือ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือการทำงาน จากนั้นนำเครื่องมือทั้งหมดมาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานที่นักเรียนและครูผู้สอน

4.1 ศึกษาแบบประเมินพฤติกรรมของเพื่อนร่วมงานในกลุ่ม (กุศยา แสงเดช. 2545 : 49-52) แบบบันทึกพฤติกรรมจากงานวิจัยของสุรียา จันท์เนียม (2541: 30 – 41, 106 – 108) สมุดรายงานผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนรายบุคคล ชั้นประถมศึกษาด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ฝ่ายพัฒนาการเรียนการสอน ศูนย์วิชาการเขตปทุมวัน สำนักงานเขตปทุมวัน) สมุดบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านพุทธิพิสัย (K) ด้านทักษะพิสัย (P) และด้านจิตพิสัย (A) ระดับชั้นประถมศึกษา (โรงเรียนวัดชัยมงคล สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร)

4.2 สร้างแบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน

4.3 นำแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานที่สร้างขึ้นส่งอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไข และนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

4.4 หากคุณภาพของเครื่องมือ คือ แบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน โดยนำเครื่องมือที่ปรับแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

5. เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การสร้างเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

5.1 ศึกษาตัวอย่างเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์จากงานวิจัยของสุรียา จันท์เนียม (2541 : 30–42) เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์จากงานวิจัยของพรรณี หงส์พันธ์ (2546 : 57-60) แบบประเมินพฤติกรรมของเพื่อนร่วมงานในกลุ่ม (กุศยา แสงเดช. 2545 : 49-52) การวัดและการประเมินผล คู่มือครูสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ Projects: Play & Learn (กรมวิชาการ. 2544 : 164–168)

5.2 สร้างเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 2 ด้าน ได้แก่

5.2.1 คุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงาน

5.2.2 คุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงาน

ดูจากพฤติกรรมการแสดงออกในด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือในการทำงาน ตามที่ระบุในแบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือการทำงาน แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือการทำงาน แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานโดยนักเรียน และแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานโดยครูผู้สอน โดยใช้สัญลักษณ์เทียบเป็นค่าคะแนนดังนี้

☼☼☼☼	หมายถึง	ทุกครั้ง / ดีมาก	ค่าคะแนนเท่ากับ 4
☼☼☼	หมายถึง	บ่อยครั้ง / ดี	ค่าคะแนนเท่ากับ 3
☼☼	หมายถึง	บางครั้ง / พอใช้	ค่าคะแนนเท่ากับ 2
☼	หมายถึง	นาน ๆ ครั้ง / ผ่านค่าคะแนนเท่ากับ 1	

(คู่มือครูสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Project: Play & Learn; ภาคผนวก)

ความหมายของค่าเฉลี่ย (มาตราค่าระดับคะแนน 1 – 4)

3.50 – 4.00	หมายถึง	สูงมาก
2.50 – 3.49	หมายถึง	สูง
1.50 – 2.49	หมายถึง	ปานกลาง
1.00 – 1.49	หมายถึง	ต่ำ

ทั้งนี้เกณฑ์ที่ได้กำหนดมานี้ใช้กับเครื่องมือทั้ง 6 ชนิดข้างต้น (สุรียา จันทร์เนียม; 42)

5.3 นำเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะที่สร้างขึ้นส่งอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไข และนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

5.4 นำเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียน ระหว่างการเรียนการสอน และหลังเรียน

วิธีการหาคุณภาพของเครื่องมือ

แบบบันทึกการสังเกตและแบบประเมินผลตนเองที่ดัดแปลงมาจากคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่โรงเรียนวัดชัยมงคล สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ได้กำหนดไว้ และเกณฑ์การประเมินจากสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ และนำแบบประเมินคุณลักษณะมาใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนสวนลุมพินี สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน มีขั้นตอนดังนี้

1. นำเครื่องมือทั้ง 6 ชนิด มาใช้วัดพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียนปกติ ซึ่งใช้แบบเรียน English is fun ในการจัดการเรียนรู้อย่างนี้

1.1 นำแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานให้ครูผู้สอนทำการบันทึก ข้อมูลของผู้เรียนแต่ละคน

1.2 นำแบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงานให้ผู้เรียนแต่ละคนประเมินตนเอง

1.3 นำแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มประเมิน

2. สัมภาษณ์ครูผู้สอน และผู้เรียนเกี่ยวกับความชัดเจนของเครื่องมือ รวมทั้งเกณฑ์ การให้คะแนน ซึ่งปรากฏผลดังนี้

2.1 แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบ บันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือ (ครูผู้สอนเป็นผู้บันทึก) ครูผู้สอนมีความคิดเห็นว่า ข้อคำถามอาจจะมีจำนวนมาก แต่สามารถทำให้การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนมีความ ชัดเจนในระดับสูง และสามารถนำข้อมูลที่บันทึกมาเปรียบเทียบได้เมื่อประเมินในครั้งสุดท้าย ซึ่งการทำแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมทั้งสองด้านนั้นจะทำเพียงสองครั้ง คือ ก่อนเรียน และหลังเรียน จึงทำให้ครูผู้สอนรู้สึกว่าเป็นภาระมากจนเกินไป

2.2 แบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบประเมิน ตนเองด้านความร่วมมือในการทำงาน (นักเรียนเป็นผู้ประเมิน) นักเรียนมีความคิดเห็นว่าข้อ คำถามดูมีความเป็นทางการเกินไป แต่เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงครูผู้สอนจึงต้องช่วยอ่าน และ ประเมินไปพร้อม กันที่ละข้อด้วยการอธิบายด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย โดยนักเรียนจะใช้เวลาในการ ทำแบบประเมินตนเองทั้งสองแบบเป็นเวลาประมาณ 5 - 7 นาที

2.3 แบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน นักเรียนในแต่ละคนจะเป็นผู้ประเมิน ตนเองเมื่อจบการเรียนการสอนในแต่ละคาบทั้งหมดจำนวน 15 คาบ โดยนักเรียนบรรยายถึง การร่วมกิจกรรมในห้องเรียน อุปกรณ์ที่นักเรียนได้รับมอบหมายให้นำมาประกอบในกิจกรรม แต่ละคาบ อีกทั้งเขียนบรรยายแสดงความรู้สึกของตนเองต่อบทเรียนในแต่ละคาบที่ได้เรียนซึ่ง การทำแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานนี้จะใช้เวลาประมาณ 10 นาทีครูผู้สอนจึงแนะนำให้ นำไปทำเป็นการบ้าน แต่ปัญหาที่พบคือได้รับแบบประเมินพฤติกรรมในคาบต่อไปไม่ครบ เนื่องจากนักเรียนบางคนลืมทำแล้วจึงส่งผลให้การประเมินไม่ตรงกับความเป็นจริง

3. นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทั้งครูผู้สอนและนักเรียนมาปรับแก้ไขเครื่องมือ ดังนี้

3.1 ปรับเปลี่ยนวิธีการประเมินพฤติกรรมการทำงานจากการประเมินแบบราย คาบเป็นการประเมินพฤติกรรมเมื่อจบการทำงานแต่ละชิ้น รวม 8 ชิ้น และจากการประเมิน รายบุคคลมาเป็นการประเมินภาพรวมทั้งกลุ่ม โดยนักเรียน 1 คนในกลุ่มจะทำหน้าที่ประเมิน และสลับกันประเมินจนครบทุกคนและทุกชิ้นงาน อย่างไรก็ตามครูผู้สอนจะทำการประเมิน พฤติกรรมของนักเรียนในแต่ละกลุ่มควบคู่กันไปด้วย ซึ่งจะทำให้การประเมินตรงตามสภาพจริง

มากที่สุด อีกทั้งยังลดเวลาในการประเมิน โดยที่นักเรียนใช้เวลาเพียง 5 นาทีในการประเมินพฤติกรรมของกลุ่มตนเอง

3.2 ปรับเปลี่ยนการเขียนเล่ารายละเอียดการทำกิจกรรมในแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นการเขียนรายงานว่าสมาชิกในกลุ่มแต่ละคนมีหน้าที่รับผิดชอบในการทำอุปกรณ์ใดมาเพื่อทำงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองดังนี้

วิธีการดำเนินการทดลอง

1. ทำการสุ่มนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยมงคล ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 แบบเจาะจงมา 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 35 คน เป็นกลุ่มตัวอย่าง
2. ดำเนินการวัดพฤติกรรมโดยใช้แบบบันทึกการสังเกตและแบบประเมินตนเองด้านคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบประเมินตนเองด้านคุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงาน ในระหว่างสอนในชั้นเรียนปกติก่อนทำการทดลองสอน
3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบโครงการตามคู่มือครูสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn (กรมวิชาการ. 2546) เป็นเวลา 15 คาบเรียน
4. ระหว่างดำเนินการจัดการเรียนรู้ทำการวัดโดยใช้
 - 4.1 แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงาน ดำเนินการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยครูผู้สอนเป็นผู้บันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนทุกคน
 - 4.2 แบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และแบบประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงาน โดยนักเรียนเป็นผู้ประเมินพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือในการทำงานของตนเองก่อนและหลังเรียน
 - 4.3 แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน โดยนักเรียน 1 คนในแต่ละกลุ่มจะสลับกันเป็นผู้ประเมินเมื่อเสร็จการทำงานแต่ละชิ้น รวมทั้งหมด 8 ชิ้น
 - 4.5 แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้ประเมินเมื่อเสร็จการทำงานแต่ละชิ้น รวมทั้งหมด 8 ชิ้น
5. นำคะแนนที่ได้มาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนก่อนและหลังการทดลองในคาบสุดท้ายของการจัดกิจกรรม โดยใช้แบบบันทึกการสังเกตและบันทึกข้อมูล

ที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมดังกล่าวมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐานคะแนนเฉลี่ย (Mean) นำคะแนนเฉลี่ยมาหาความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำค่าดังกล่าวมาทดสอบค่าที (t-test) ดังตาราง 1

2. เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนก่อนและหลังการทดลองโดยใช้แบบบันทึกการสังเกตและบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมดังกล่าวมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐานคะแนนเฉลี่ย (Mean) นำคะแนนเฉลี่ยมาหาความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำค่าดังกล่าวมาทดสอบค่าที (t-test) ดังตาราง 2

3. เปรียบเทียบพฤติกรรมของตนเองด้านความรับผิดชอบก่อนและหลังการทดลองโดยใช้แบบประเมินด้านความรับผิดชอบในการทำงานของตนเองจากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐานคะแนนเฉลี่ย (Mean) นำคะแนนเฉลี่ยมาหาความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำค่าดังกล่าวมาทดสอบค่าที (t-test) ดังตาราง 3

4. เปรียบเทียบพฤติกรรมของตนเองด้านความร่วมมือในการทำงานก่อนและหลังการทดลองโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมของตนเองและบันทึกข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐานคะแนนเฉลี่ย (Mean) นำคะแนนเฉลี่ยมาหาความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำค่าดังกล่าวมาทดสอบค่าที (t-test) ดังตาราง 4

5. เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานและด้านความร่วมมือในการทำงานโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานชิ้นงานของนักเรียน และแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานชิ้นงานของนักเรียนบันทึกโดยครูผู้สอน เมื่อจบการทำงานชิ้นที่ 1-8 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐานคะแนนเฉลี่ย (Mean) ดังตาราง 5-12 และภาพ 1

6. ศึกษาพัฒนาการของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนด้านความรับผิดชอบในการทำงานและด้านความร่วมมือในการทำงาน โดยวิเคราะห์จากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน ตามที่กำหนดไว้ในเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะที่สร้างขึ้น (ดังแสดงในข้อ 5.1)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน (โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS) มีดังนี้

1. คะแนนเฉลี่ย (Means) (ล้วน และอังคณา สายยศ. 2540 : 52)
2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD)

(ล้วน และอังคณา สายยศ. 2540 : 96)

3. ทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent Samples) (ล้วน และอังคณา สายยศ.

2540 : 385)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่ใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยมงคล เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 35 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 15 คาบ ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบข้อมูลเกี่ยวกับการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยครูผู้สอนก่อน และหลังการทดลอง

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบข้อมูลเกี่ยวกับการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยครูผู้สอนก่อน และหลังทดลอง

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินพฤติกรรมตนเอง ด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังทดลอง

ตอนที่ 4 ผลการเปรียบเทียบข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และหลังทดลอง

ตอนที่ 5 ผลการเปรียบเทียบข้อมูลจากแบบบันทึกหลังการทำชิ้นงานแต่ละชิ้นงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และการบันทึกจากแบบบันทึกหลังการทำชิ้นงานแต่ละชิ้นงานของครูผู้สอน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบข้อมูลเกี่ยวกับการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และหลังการทดลอง

ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนก่อน และหลังการทดลองในคาบสุดท้ายของการจัดกิจกรรม โดยใช้แบบบันทึกการสังเกตและบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมดังกล่าวมาวิเคราะห์ได้ผลดังปรากฏในตาราง 1

ตาราง 1 การเปรียบเทียบผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลอง

ประเด็นการประเมิน	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			t-test
	ค่าเฉลี่ย	ระดับ คุณภาพ	SD	ค่าเฉลี่ย	ระดับ คุณภาพ	SD	
1. ทำงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างเต็มความสามารถ	2.14	ปานกลาง	0.55	3.11	สูง	0.79	
2. นำอุปกรณ์ในการทำงาน ของตนเองมาด้วย	2.31	ปานกลาง	0.56	3.48	สูง	0.86	
3. ทำงานตรงตามเวลาที่นัดหมาย	2.48	ปานกลาง	0.78	3.34	สูง	0.68	
4. ทำงานด้วยความเต็มใจ	2.17	ปานกลาง	0.70	2.80	สูง	0.75	
5. แนะนำวิธีการทำงานใหม่ ๆ ให้เพื่อน	1.94	ปานกลาง	0.59	3.20	สูง	0.67	
6. ช่วยเหลือเพื่อนในการทำงาน	2.54	สูง	0.88	3.28	สูง	0.71	
7. ทำงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด	2.02	ปานกลาง	0.78	3.01	สูง	0.56	
8. ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกับ เพื่อนเมื่อมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้น	2.20	ปานกลาง	0.79	2.82	สูง	0.66	
9. ชอบปรับปรุงงานให้มีคุณภาพ	2.17	ปานกลาง	0.85	3.28	สูง	0.71	
ค่าเฉลี่ยรวม	2.21	ปานกลาง	0.78	3.14	สูง	0.81	4.78*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 แสดงผลค่าเฉลี่ยของการเปรียบเทียบผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานซึ่งครูผู้สอนเป็นผู้บันทึก พบว่าพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลองมีพัฒนาการดีขึ้นจากระดับปานกลางโดยมีค่าเฉลี่ยที่ 2.21 เป็นระดับสูงโดยมีค่าเฉลี่ย 3.14 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบข้อมูลเกี่ยวกับการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และหลังทดลอง

ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนก่อนและหลังการทดลองโดยใช้แบบบันทึกการสังเกตและบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมมาวิเคราะห์ได้ผลดังปรากฏในตาราง 2

ตาราง 2 การเปรียบเทียบผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลอง

ประเด็นการประเมิน	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			t-test
	ค่าเฉลี่ย	ระดับ คุณภาพ	SD	ค่าเฉลี่ย	ระดับ คุณภาพ	SD	
1. คิดและวางแผนร่วมกับกลุ่ม	2.05	ปานกลาง	0.63	2.97	สูง	0.78	
2. ทำตามข้อตกลงของกลุ่ม	2.17	ปานกลาง	0.89	3.14	สูง	0.77	
3. ให้ความร่วมมือในการทำงาน	2.37	ปานกลาง	0.84	3.05	สูง	0.83	
4. รับฟังและแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม	2.14	ปานกลาง	0.73	2.80	สูง	0.71	
5. ยอมรับและเข้าใจข้อเสนอแนะของเพื่อนในกลุ่ม	2.32	ปานกลาง	0.86	2.83	สูง	0.67	
6. เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	2.25	ปานกลาง	0.88	3.05	สูง	0.72	
7. แนะนำวิธีทำงานและช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม	2.05	ปานกลาง	0.80	2.51	สูง	0.61	
8. ให้ความสำคัญกับงานของกลุ่มก่อน	2.28	ปานกลาง	0.85	2.68	สูง	0.71	
9. สร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงานกับกลุ่ม	2.11	ปานกลาง	0.86	2.80	สูง	0.78	
ค่าเฉลี่ยรวม	2.20	ปานกลาง	0.83	2.80	สูง	0.78	3.66*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 แสดงผลคะแนนการเปรียบเทียบผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานซึ่งครูผู้สอนเป็นผู้บันทึก พบว่าพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลองมีพัฒนาการดีขึ้นจากระดับปานกลางโดยมีค่าเฉลี่ยที่ 2.20 เป็นระดับสูงโดยมีค่าเฉลี่ย 2.80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินพฤติกรรมตนเอง ด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังทดลอง

นักเรียนได้ทำการประเมินพฤติกรรมของตนเองด้านความรับผิดชอบก่อนและหลังการทดลองโดยใช้แบบประเมินด้านความรับผิดชอบในการทำงานของตนเองจากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ได้ผลดังปรากฏในตาราง 3

ตาราง 3 การเปรียบเทียบผลการประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลอง

ประเด็นการประเมิน	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			t-test
	ค่าเฉลี่ย	ระดับ คุณภาพ	SD	ค่าเฉลี่ย	ระดับ คุณภาพ	SD	
1. ฉันทำงานที่ได้รับมอบหมาย อย่างเต็มความสามารถ	2.20	ปานกลาง	0.83	3.08	สูง	0.78	
2. ฉันนำอุปกรณ์ในการทำงาน ของตนเองมาด้วย	3.11	สูง	0.63	3.51	สูง	0.50	
3. ฉันทำงานตรงตามเวลา ที่นัดหมาย	2.17	ปานกลาง	0.82	3.17	สูง	0.74	
4. ฉันทำงานด้วยความตั้งใจ	2.14	ปานกลาง	0.80	2.85	สูง	0.69	
5. ฉันแนะนำวิธีการทำงานใหม่ ๆ ให้เพื่อน	2.22	ปานกลาง	0.84	2.71	สูง	0.62	
6. ฉันช่วยเหลือเพื่อนในการ ทำงาน	3.08	สูง	0.61	3.48	สูง	0.65	
7. ฉันทำงานเสร็จทันเวลาที่ กำหนด	2.11	ปานกลาง	0.71	2.45	ปานกลาง	0.56	
8. ฉันยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกับ เพื่อนเมื่อมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้น	2.28	ปานกลาง	0.66	2.65	สูง	0.53	
9. ฉันชอบปรับปรุงงานให้มี คุณภาพ	2.34	ปานกลาง	0.87	3.28	สูง	0.71	
ค่าเฉลี่ยรวม	2.40	ปานกลาง	2.80	3.02	สูง	0.61	3.95*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 แสดงผลการประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงานพบว่าพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลองมีพัฒนาการดีขึ้น จากระดับปานกลางโดยมีค่าเฉลี่ยที่ 2.40 เป็นระดับสูงโดยมีค่าเฉลี่ยที่ 3.02 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ผลการเปรียบเทียบข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และหลังทดลอง

นักเรียนได้ทำการประเมินพฤติกรรมของตนเองด้านความร่วมมือในการทำงานก่อนและหลังการทดลองโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมของตนเองและบันทึกข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ได้ผลดังปรากฏในตาราง 4

ตาราง 4 การเปรียบเทียบผลการประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลอง

ประเด็นการประเมิน	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			t-test
	ค่าเฉลี่ย	ระดับ คุณภาพ	SD	ค่าเฉลี่ย	ระดับ คุณภาพ	SD	
1. ฉันคิด และวางแผนร่วมกับ กลุ่ม	2.57	สูง	0.69	3.11	สูง	0.79	
2. ฉันทำตามข้อตกลงของกลุ่ม	2.74	สูง	0.78	3.08	สูง	0.81	
3. ฉันให้ความร่วมมือในการทำงาน	2.17	ปานกลาง	0.82	2.91	สูง	0.70	
4. ฉันรับฟังและแสดงความ คิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม	2.20	ปานกลาง	0.83	3.00	สูง	0.72	
5. ฉันยอมรับและเข้าใจ ข้อเสนอแนะของเพื่อนในกลุ่ม	2.37	ปานกลาง	0.84	2.91	สูง	0.61	
6. ฉันเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	3.08	สูง	0.61	3.48	สูง	0.65	
7. ฉันแนะวิธีทำงานและช่วยเหลือ เพื่อนในกลุ่ม	2.22	ปานกลาง	0.84	2.71	สูง	0.62	
8. ฉันให้ความสำคัญกับงานของ กลุ่มก่อน	2.28	ปานกลาง	0.66	2.65	สูง	0.53	
9. ฉันสร้างบรรยากาศที่ดีในการ ทำงานกับกลุ่ม	2.34	ปานกลาง	0.71	3.28	สูง	0.87	
ค่าเฉลี่ยรวม	2.44	ปานกลาง	0.73	3.01	สูง	0.65	3.85*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4 แสดงผลคะแนนการเปรียบเทียบผลประเมินพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงานพบว่าพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการทดลองมีพัฒนาการดีขึ้น จากระดับปานกลางโดยมีค่าเฉลี่ยที่ 2.44 เป็นระดับสูงโดยมีค่าเฉลี่ยที่ 3.01 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 5 ผลการเปรียบเทียบแบบประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานของนักเรียน และแบบประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานโดยครู เมื่อจบการทำชิ้นงานชิ้นที่ 1-8

ในการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนจะต้องทำโครงงานจำนวน 2 โครงงาน โดยแบ่งเป็น 8 ชิ้น ครูผู้สอนแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม หลังจบการทำชิ้นงานแต่ละชิ้น นักเรียนแต่ละกลุ่มจะทำแบบประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ในขณะที่เดียวกันครูผู้สอนทำการพฤติกรรมการทำชิ้นงานของนักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม ในทุกชิ้นงาน และบันทึกเพิ่มเติมลงในส่วนที่ 2 ซึ่งเป็นปลายเปิดสำหรับการเสนอแนะความคิดเห็นเพิ่มเติมในการจัดการเรียนรู้ จากนั้นผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานโดยนักเรียนและครูไปวิเคราะห์ได้ผลดังเสนอในตาราง 5-12 และขอเสนอแนะเพิ่มเติมการจัดการเรียนรู้

ตาราง 5 การเปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานชิ้นที่ 1 โดยนักเรียน และครูผู้สอน

ประเด็นการประเมิน	นักเรียน		ครู	
	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ออกความคิด	2.57	สูง	2.40	ปานกลาง
2. ช่วยงานกลุ่ม	2.77	สูง	2.22	ปานกลาง
3. ฟังความคิดเห็นของเพื่อน	2.31	ปานกลาง	2.28	ปานกลาง
4. ทำงานเสร็จทันเวลา	2.37	ปานกลาง	2.00	ปานกลาง
5. ตั้งใจทำงาน	2.40	ปานกลาง	2.17	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	2.48	ปานกลาง	2.21	ปานกลาง

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นผลการประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงาน หลังจบการทำชิ้นงานชิ้นที่ 1 โดยนักเรียน และครูผู้สอนพบว่า ทั้งนักเรียนและครูผู้สอนประเมินสอดคล้องกันว่า พฤติกรรมการทำชิ้นงานของนักเรียน อยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 6 การเปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานชั้นที่ 2 โดยนักเรียน และครูผู้สอน

ประเด็นการประเมิน	นักเรียน		ครู	
	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ออกความคิด	2.77	สูง	2.31	ปานกลาง
2. ช่วยงานกลุ่ม	2.82	สูง	2.34	ปานกลาง
3. ฟังความคิดเห็นของเพื่อน	2.25	ปานกลาง	2.40	ปานกลาง
4. ทำงานเสร็จทันเวลา	2.72	สูง	2.22	ปานกลาง
5. ตั้งใจทำงาน	2.40	ปานกลาง	2.31	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	2.59	สูง	2.31	ปานกลาง

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นผลการประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงาน หลังจบการทำชิ้นงานชั้นที่ 2 โดยนักเรียน และครูผู้สอนพบว่า ผลการประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานของนักเรียนมีระดับคุณภาพสูง ส่วนผลการประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานโดยครูผู้สอนมีระดับคุณภาพปานกลาง แต่เปรียบเทียบกับค่าผลการประเมินจากชิ้นงานชั้นที่ 1 พบว่าค่าเฉลี่ยสูงขึ้น

ตาราง 7 การเปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานชั้นที่ 3 โดยนักเรียน และครูผู้สอน

ประเด็นการประเมิน	นักเรียน		ครู	
	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ออกความคิด	2.89	สูง	2.41	ปานกลาง
2. ช่วยงานกลุ่ม	2.95	สูง	2.42	ปานกลาง
3. ฟังความคิดเห็นของเพื่อน	2.97	สูง	2.32	ปานกลาง
4. ทำงานเสร็จทันเวลา	2.82	สูง	2.39	ปานกลาง
5. ตั้งใจทำงาน	3.08	ปานกลาง	2.42	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	2.94	สูง	2.39	ปานกลาง

จากตาราง 7 แสดงให้เห็นผลการประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงาน หลังจบการทำชิ้นงานชั้นที่ 3 โดยนักเรียน และครูผู้สอนพบว่า ผลการประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานของนักเรียนมีระดับคุณภาพสูง ส่วนผลการประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานโดยครูผู้สอนมีระดับ

คุณภาพปานกลาง แต่เมื่อเปรียบเทียบกับค่าผลการประเมินจากชั้นงานชั้นที่ 2 พบว่าค่าเฉลี่ยสูงขึ้น

ตาราง 8 การเปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานชั้นที่ 4 โดยนักเรียน และครูผู้สอน

ประเด็นการประเมิน	นักเรียน		ครู	
	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ออกความคิด	3.02	สูง	2.48	ปานกลาง
2. ช่วยงานกลุ่ม	2.97	สูง	2.43	ปานกลาง
3. ฟังความคิดเห็นของเพื่อน	2.82	สูง	2.44	ปานกลาง
4. ทำงานเสร็จทันเวลา	2.65	สูง	2.50	สูง
5. ตั้งใจทำงาน	3.11	สูง	2.49	สูง
ค่าเฉลี่ยรวม	2.91	สูง	2.46	ปานกลาง

จากตาราง 8 แสดงให้เห็นผลการประเมินพฤติกรรมการทำงาน หลังจบการทำชั้นงานชั้นที่ 4 โดยนักเรียน และครูผู้สอนพบว่า ผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนมีระดับคุณภาพสูง ส่วนผลการประเมินพฤติกรรมการทำงานโดยครูผู้สอนมีระดับคุณภาพปานกลาง แต่เมื่อเปรียบเทียบกับค่าผลการประเมินจากชั้นงานชั้นที่ 3 พบว่าค่าเฉลี่ยสูงขึ้น

ตาราง 9 การเปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานชั้นที่ 5 โดยนักเรียน และครูผู้สอน

ประเด็นการประเมิน	นักเรียน		ครู	
	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ออกความคิด	3.11	สูง	2.54	สูง
2. ช่วยงานกลุ่ม	3.09	สูง	2.51	สูง
3. ฟังความคิดเห็นของเพื่อน	2.83	สูง	2.63	สูง
4. ทำงานเสร็จทันเวลา	3.02	สูง	2.68	สูง
5. ตั้งใจทำงาน	2.94	สูง	2.54	สูง
ค่าเฉลี่ยรวม	2.99	สูง	2.58	สูง

จากแสดง 9 ให้เห็นผลการประเมินพฤติกรรมการทำงาน หลังจบการทำชิ้นงานชั้นที่ 5 โดยนักเรียน และครูผู้สอนพบว่า ทั้งนักเรียนและครูผู้สอนประเมินสอดคล้องกันว่า พฤติกรรมการทำงานของนักเรียน อยู่ในระดับสูง นอกจากนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับค่าผลการประเมินจากชิ้นงานชั้นที่ 4 พบว่ามีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น

ตาราง 10 การเปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานชั้นที่ 6 โดยนักเรียน และครูผู้สอน

ประเด็นการประเมิน	นักเรียน		ครู	
	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ออกความคิด	3.06	สูง	2.86	สูง
2. ช่วยงานกลุ่ม	2.71	สูง	2.80	สูง
3. ฟังความคิดเห็นของเพื่อน	3.02	สูง	2.91	สูง
4. ทำงานเสร็จทันเวลา	2.94	สูง	2.74	สูง
5. ตั้งใจทำงาน	3.26	สูง	2.80	สูง
ค่าเฉลี่ยรวม	2.99	สูง	2.82	สูง

จากตาราง 10 ให้เห็นผลการประเมินพฤติกรรมการทำงาน หลังจบการทำชิ้นงานชั้นที่ 6 โดยนักเรียน และครูผู้สอนพบว่า ทั้งนักเรียนและครูผู้สอนประเมินสอดคล้องกันว่า พฤติกรรมการทำงานของนักเรียน อยู่ในระดับสูง นอกจากนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับค่าผลการประเมินจากชิ้นงานชั้นที่ 5 พบว่ามีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น

ตาราง 11 การเปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานชั้นที่ 7 โดยนักเรียนและครูผู้สอน

ประเด็นการประเมิน	นักเรียน		ครู	
	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ออกความคิด	3.14	สูง	3.02	สูง
2. ช่วยงานกลุ่ม	3.02	สูง	2.91	สูง
3. ฟังความคิดเห็นของเพื่อน	3.11	สูง	3.00	สูง
4. ทำงานเสร็จทันเวลา	3.20	สูง	3.14	สูง
5. ตั้งใจทำงาน	3.31	สูง	3.20	สูง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.15	สูง	3.02	สูง

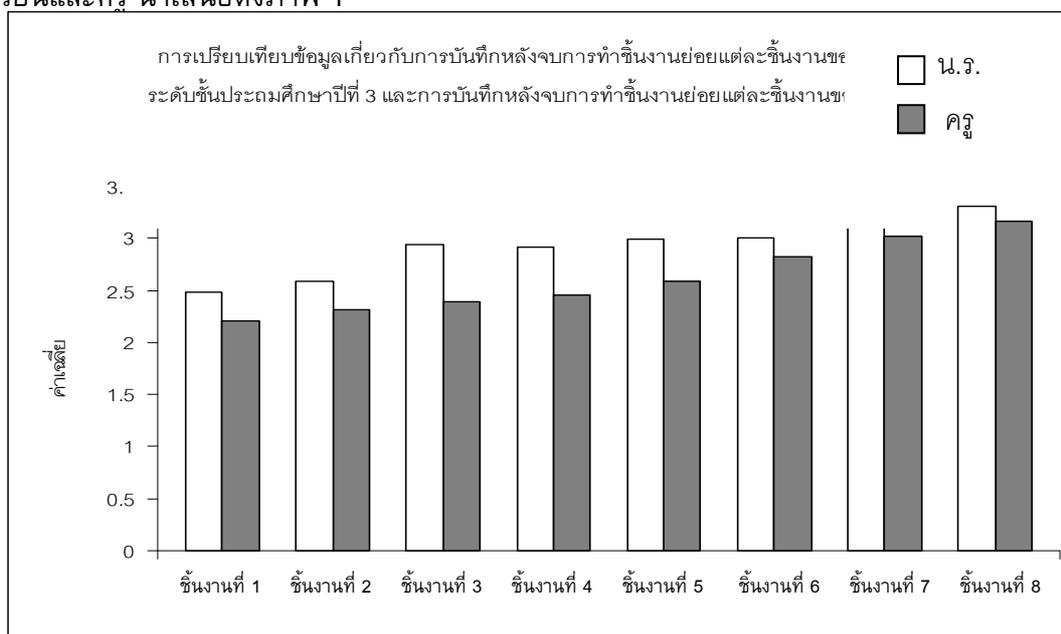
จากตาราง 11 ให้เห็นผลการประเมินพฤติกรรมการทำงาน หลังจบการทำชิ้นงานชั้นที่ 7 โดยนักเรียน และครูผู้สอนพบว่า ทั้งนักเรียนและครูผู้สอนประเมินสอดคล้องกันว่า พฤติกรรมการทำงานของนักเรียน อยู่ในระดับสูง นอกจากนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับค่าผลการประเมินจากชิ้นงานชั้นที่ 6 พบว่ามีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น

ตาราง 12 การเปรียบเทียบข้อมูลจากแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานชั้นที่ 8 โดยนักเรียนและครูผู้สอน

ประเด็นการประเมิน	นักเรียน		ครู	
	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ออกความคิด	3.40	สูง	3.11	สูง
2. ช่วยงานกลุ่ม	3.14	สูง	3.00	สูง
3. ฟังความคิดเห็นของเพื่อน	3.20	สูง	3.06	สูง
4. ทำงานเสร็จทันเวลา	3.34	สูง	3.20	สูง
5. ตั้งใจทำงาน	3.43	สูง	3.29	สูง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.30	สูง	3.13	สูง

จากตาราง 12 ให้เห็นผลการประเมินพฤติกรรมการทำงาน หลังจบการทำชิ้นงานชั้นที่ 8 โดยนักเรียน และครูผู้สอนพบว่า ทั้งนักเรียนและครูผู้สอนประเมินสอดคล้องกันว่า พฤติกรรมการทำงานของนักเรียนอยู่ในระดับสูง นอกจากนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับค่าผลการประเมินจากชิ้นงานชั้นที่ 7 พบว่ามีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น

ทั้งนี้ผลการเปรียบเทียบที่ได้จากการวิเคราะห์แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานโดยนักเรียนและครู นำเสนอด้งภาพ 1



ภาพประกอบ 1 ข้อมูลเปรียบเทียบการประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานของนักเรียนและครูผู้สอน

จากภาพประกอบ 1 เปรียบเทียบข้อมูลการประเมินพฤติกรรมการทำชิ้นงานแต่ละชิ้นงานโดยนักเรียนและครู ซึ่งแสดงให้เห็นพัฒนาการของพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงานและพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนหลังจบการทำชิ้นงานชิ้นที่ 1 – 8 พบว่ามีค่าเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้น อีกทั้งค่าเฉลี่ยของการประเมินทั้งนักเรียนและครูยังเพิ่มขึ้นอย่างสอดคล้องกันในทุกๆ ชิ้นงาน

ข้อสังเกตเพิ่มเติมในการจัดการเรียนรู้ของครู

ข้อคิดเห็นของครูผู้สอนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn มีดังนี้

1. ก่อนจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ผู้สอนจะประสบปัญหาการขาดแคลนอุปกรณ์ในการทำงาน เช่น กรรไกร กระดาษสี กาว และวัสดุอุปกรณ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละชิ้นงาน เนื่องจากทางโรงเรียนไม่สามารถให้การสนับสนุนได้อย่างเพียงพอต่อจำนวนผู้เรียนแต่ละคนได้ แต่หลังจากเริ่มจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนและนักเรียนได้มีข้อตกลงร่วมกันว่านักเรียนทุกคน หรือสมาชิกในกลุ่มจะต้องนำอุปกรณ์ในการเรียน หรืออุปกรณ์ในการทำกิจกรรมร่วมกันมาในแต่ละคาบเรียนทุกครั้งพบว่าผู้เรียนให้ความร่วมมือในการนำอุปกรณ์ที่กำหนดโดยผู้เรียนไม่มีความรู้สึกว่าการมีอุปกรณ์ดังกล่าวเป็นของตนเองนั้นเป็นเรื่องที่สิ้นเปลือง เพราะผู้เรียนได้ใช้อุปกรณ์นั้นในการทำชิ้นงานทุกครั้ง อีกทั้งยังได้แบ่งปันให้เพื่อนในกลุ่มของตนได้ใช้อีกด้วย

2. ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น โดยนักเรียนจะเข้าเรียนตรงเวลา มีการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมอย่างพร้อมเพรียง ในการทำชิ้นงานมีความประณีตสวยงาม รวมทั้งให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของชั้นเรียน และกิจกรรมภายในกลุ่มเป็นอย่างดี อีกทั้งในระหว่างการทดลอง พฤติกรรมของผู้เรียนบางคนที่มีปัญหาสอนยาก ไม่ใส่ใจในการเรียน จะมีที่พัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น โดยจะสนใจในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนนักเรียนในกลุ่ม ไม่ก่อปัญหาต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นในระหว่างการทดลอง นอกจากนี้นักเรียนยังมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบภายในกลุ่มให้เป็นไปตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน ซึ่งแม้ภาระงานที่แต่ละคนรับผิดชอบจะมีปริมาณต่างกันไป แต่ก็ไม่เกิดปัญหาในการทำกิจกรรมภายในกลุ่ม

3. นักเรียนมีพัฒนาการทักษะต่าง ๆ สูงขึ้น นักเรียนบางคนพยายามเรียนรู้ และลงมือทำในสิ่งใหม่ เช่น เมื่อได้รับมอบหมายให้เป็นหัวหน้ากลุ่มก็จะเริ่มต้นกระบวนการทำงานด้วยการวางแผนร่วมกันในกลุ่มก่อนเสมอ มีการตั้งคำถามเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มในเสนอความคิดเห็น นักเรียนบางคนเสนอตัวเพื่อรับหน้าที่ต่าง ๆ เช่น การเขียนคำศัพท์ หรือระบายสี ตามความสามารถและความถนัดของตนเอง

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาคูณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และความร่วมมือในการทำงานในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยมงคลที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn

สมมติฐานในการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือในการทำงานสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีการดำเนินการทดลอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนวัดชัยมงคล สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร จำนวน 35 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่ไม่เคยเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยแนวการสอนแบบโครงการมาก่อน

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ใช้เนื้อหาในสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ โดยคัดเลือกมา 2 หัวข้อ คือ หัวข้อโครงการ Happy New Year และ Banana ซึ่งประกอบด้วยชิ้นงาน 8 ชิ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการเรียนรู้
2. แบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน
3. แบบประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงาน
4. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบในการทำงาน
5. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงาน

6. แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานทำชิ้นงานโดยนักเรียน
7. แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานทำชิ้นงานโดยครู

วิธีการดำเนินการทดลอง

1. ครูผู้สอนดำเนินการวัดโดยใช้แบบบันทึกการสังเกตคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และคุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงานก่อนทำการทดลอง
2. นักเรียนประเมินตนเองด้วยแบบประเมินตนเองด้านคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และคุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงานก่อนทำการทดลอง
3. ครูผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานตามคู่มือครูสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn เป็นเวลา 15 คาบเรียน
4. ครูผู้สอนดำเนินการวัดโดยใช้แบบบันทึกการสังเกตคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และคุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงานหลังทำการทดลอง
5. นักเรียนประเมินตนเองด้วยแบบประเมินตนเองด้านคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และคุณลักษณะด้านความร่วมมือในการทำงานหลังทำการทดลอง
6. นักเรียนและครูประเมินพฤติกรรมด้วยแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานทำชิ้นงานเมื่อจบชิ้นงานแต่ละชิ้น รวม 8 ชิ้นงาน
7. นำคะแนนที่ได้มาจัดการทำและวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปผลการทดลอง

ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือในการทำงานสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดชัยมงคล สังกัดสำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร พบว่านักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความรับผิดชอบในการทำงาน และด้านความร่วมมือในการทำงานอยู่ในระดับสูงขึ้น โดยผลจากการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังทดลองพบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเกิดจากปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ซึ่งมีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานสร้างพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ

ในการทำงานให้กับผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานอย่างเป็นระบบจากการร่วมคิด ร่วมกันวางแผนการทำงานกับเพื่อนในกลุ่ม รวมไปถึงการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบกันในกลุ่มตาม ความถนัด ซึ่งงานแต่ละส่วนที่ผู้เรียนแต่ละคนรับผิดชอบนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผล การทำงานของกลุ่มประสบความสำเร็จได้ ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพ การระบายสี การเขียน การออกแบบ รวมทั้งการตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อย จากผลการประเมินตนเองของ นักเรียนระบุว่ามีการพัฒนาการดีขึ้นจากระดับปานกลางเป็นระดับสูง สอดคล้องกับการประเมิน พฤติกรรมของนักเรียนโดยครูผู้สอนซึ่งมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากระดับปานกลางเป็นระดับสูง การ เรียนรู้แบบโครงงานสร้างให้เกิดสถานการณ์ที่นักเรียนต้องร่วมมือกันแก้ปัญหา เพื่อส่วนรวม โดยมีการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และปรับเปลี่ยนพฤติกรรม คือ มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมมาก ขึ้น ตัวอย่างเช่น เรื่อง ความสะอาดของชั้นเรียนเมื่อหมดคาบเรียน โดยเฉพาะคาบเรียนที่มีการ ทำชิ้นงาน เมื่อหมดเวลาเรียนในการทำชิ้นงานชิ้นแรก ห้องเรียนสกปรกมากและต้องเสียเวลาใน การทำความสะอาดนาน ครูผู้สอนจึงให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดว่าจะทำอย่างไรไม่ให้ ห้องเรียนสกปรกเพื่อไม่ให้เสียเวลาในการทำสะอาด จากโจทย์ข้อนี้ พบว่านักเรียน 2 ใน 4 กลุ่มนำถุงพลาสติกเล็กๆ มาผูกติดไว้กับโต๊ะของตนเอง และเมื่อในกลุ่มมีเศษขยะก็จะนำมาใส่ไว้ในถุงนั้น แต่ในขณะที่บางกลุ่มนั้นไปนำถังขยะของห้องเรียนมาไว้ใกล้กลุ่มของตนเองมากที่สุด ซึ่งทำให้เกิดปัญหา เนื่องจากเพื่อนกลุ่มอื่นไม่มีถังขยะใช้ ครูผู้สอนจึงตัดสินใจให้นำถังขยะของ ห้องไปไว้ที่เดิม เพื่อเป็นการยุติธรรมกับทั้ง 2 กลุ่ม แต่ในคาบต่อมาทุกกลุ่มก็มีถุงพลาสติกผูกไว้ ที่โต๊ะอย่างพร้อมเพรียง จากพฤติกรรมนี้ทำให้ทราบได้ว่า นักเรียนแต่ละกลุ่มมีการช่วยเหลือ แบ่งปันวิธีการทำงานใหม่ๆ ให้กัน ไม่เพียงแต่เฉพาะในกลุ่มเท่านั้น ความคิดเรื่องการนำ ถุงพลาสติกมาใส่เศษกระดาษ หรือขยะที่เกิดจากการทำชิ้นงานนั้น เมื่อนักเรียนอีก 2 กลุ่มที่ เหลือเห็นว่าความคิดนี้ดีและเป็นประโยชน์จึงปฏิบัติตามซึ่งทำให้ห้องเรียนไม่สกปรกและไม่ เสียเวลาในการทำสะอาด สอดคล้องกับผลจากแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ ในการทำงานของนักเรียนโดยครูผู้สอน ซึ่งพบว่าพฤติกรรมการช่วยเหลือแบ่งปันวิธีการทำงาน ใหม่ๆ ให้ในการทำงานของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นจากระดับปานกลางเป็นระดับสูง

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn ซึ่งมีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานสร้างพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการ ทำงานให้กับผู้เรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดความร่วมมือในการทำงานอันนำไปสู่ภาวะความเป็น ผู้นำและผู้ตามที่มีประสิทธิภาพ จากผลการประเมินตนเองของนักเรียนด้านความร่วมมือในการ ทำงานสอดคล้องกับผลการสังเกตพฤติกรรมด้านร่วมมือในการทำงานของนักเรียนโดยครูผู้สอน พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านความร่วมมือในการทำงานจากระดับปานกลางก่อนการทดลอง เป็นระดับสูงหลังการทดลอง ในการทดลองครั้งนี้ นักเรียนทุกคนจะรับหน้าที่เป็นหัวหน้ากลุ่ม สลับกันไปในทุกๆ คาบเรียน นักเรียนที่เก่งก็จะแสดงออกถึงความสามารถในการเป็นผู้นำอย่าง ชัดเจน ไม่จะเป็นการคิดวางแผน การแบ่งหน้าที่ให้เพื่อนและนักเรียนที่ไม่เก่งก็สามารถเป็น

หัวหน้ากลุ่มได้ตามศักยภาพที่เขามี โดยการเป็นหัวหน้ากลุ่มของเขา คือ การคอยอำนวยความสะดวกในการทำงานให้เพื่อนไม่ว่าจะเป็น การเดินไปรับอุปกรณ์บางชิ้นจากครู การนำสมุดไปส่ง และการดูแลความสะอาดของกลุ่ม และในขณะที่เดียวกันเมื่อไม่ได้รับหน้าที่หัวหน้ากลุ่ม นักเรียนก็ยอมรับและปฏิบัติตามหัวหน้ากลุ่มได้อย่างดี จากข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินตนเองและแบบสังเกตพฤติกรรมโดยครูผู้สอน พบว่านักเรียนมีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สอดคล้องกับผลงานวิจัยของกมลรัตน์ สันติคุณากุล (2547 : 61) พบว่า ผู้เรียนรู้สึกรักการทำงานทั้งเดี่ยวและกลุ่ม เพราะนักเรียนได้รับการยอมรับจากกลุ่ม มีความร่วมมือภายในกลุ่ม ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม มีความรับผิดชอบในการทำงานในการทำงาน มีความพยายาม ในการแสวงหาความรู้ และการทำงานอย่างมีระเบียบวินัย มีความพึงพอใจในผลงานของตนเอง สนุกสนานในการออกมานำเสนอผลงาน โครงการทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสมพิศ พูนเจริญ (2547 : 67) ที่พบว่า การเรียนการสอนแบบโครงการส่งเสริมให้นักเรียนปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม บรรลุเป้าหมายที่วางแผนไว้ พัฒนาการด้านการทำงานเป็นกลุ่มเห็นได้จากการแสดงความคิดเห็น มีการประนีประนอมเมื่อเกิดความขัดแย้ง มีการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น พรรณี โพธิ์ศรี (2544 : 13) กล่าวว่า กิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือทำเป็นทีมจะช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนรู้ถึงความสามารรถ ความสนใจ และทักษะของแต่ละคน ซึ่งจะก่อให้เกิดพลังการทำงานเป็นกลุ่ม เกิดพัฒนาการทางอารมณ์จากการที่ผู้เรียนได้ทำงานตามความสามารถนี้จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในกลุ่มของตนเองเมื่อผลงานสำเร็จ

อีกตัวอย่างที่เห็น คือโครงการ Happy New Year 1 ใน 8 ชิ้นงานย่อยที่นักเรียนต้องทำ คือ Making a New Year Hat อุปกรณ์หลักที่ใช้ในการทำงานคือ กระดาษสี กาว กรรไกร และวัสดุสำหรับตกแต่ง ครูผู้สอนพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ทำอุปกรณ์เหล่านั้นมาเอง มากกว่านั้นนักเรียนบางคนมีกรรไกรถึง 2 อันเพื่อนำมาแบ่งให้เพื่อนในกลุ่มใช้ เมื่อนักเรียนนำงานมาส่งครูผู้สอนพบว่า หมวกของสมาชิกบางคนในกลุ่มทำจากเศษกระดาษหลายๆ สีมาประกอบกัน นักเรียนเล่าว่า เพื่อนคนนี้ตัดกระดาษผิด จนทำให้หมวกไม่ได้ขนาดที่ต้องการ เพื่อนๆในกลุ่มจึงช่วยกันนำส่วนที่ตนเองไม่ใช่แล้วมาต่อกันเพื่อให้เพื่อนคนนั้นทำงานได้เสร็จทันเวลาที่ครูกำหนดให้ แต่เพื่อนๆ ทุกคนในกลุ่มลงความเห็นกันว่าเป็นหมวกที่สวยงามที่สุดเพราะมีสีสันมากที่สุด การจัดกิจกรรมแบบโครงการนี้ไม่เพียงแต่เอื้อให้นักเรียนแนะนำวิธีการทำงานใหม่ๆ ให้เพื่อนเท่านั้น ยังทำให้นักเรียนมีความแ่งขัน ช่วยเหลือเพื่อนในการทำงานมากขึ้น เพราะทุกคนต่างตั้งใจที่จะให้กลุ่มของตนเองนั้นทำงานเสร็จทันเวลาสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ กมลรัตน์ สันติคุณากุล (2547: 60) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบโครงการทำให้นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติงานแบบกระบวนการกลุ่มในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้มีการปฏิบัติงานร่วมกันเป็นกลุ่มทำให้เห็นถึงพัฒนาการของผู้เรียนในการปรับตัวในการทำงาน ช่วยเหลือกัน แบ่งหน้าที่กันทำ และสุริยา จันทร์เนียม (2541 : 56) พบว่า จากการเรียน

การสอนโดยวิชาภาษาอังกฤษโครงการงานกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา นักเรียนมีคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบในการทำงาน สูงขึ้นตามลำดับ

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชุด Projects: Play & Learn ซึ่งมีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ ส่งเสริมการทำงานอย่างเป็นระบบฝึกการคิดวางแผนก่อนลงมือปฏิบัติ เรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาตลอดเวลา มีความมุ่งมั่นตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ด้วยความผูกพัน ด้วยความพากเพียร ละเอียดรอบคอบ ความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตผลงานให้ดีที่สุดและยอมรับผลการกระทำในการปฏิบัติหน้าที่ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ทั้งพยายามที่จะปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น

จากโครงการ Banana กล้วยของนักเรียนบางกลุ่มถูกมดกินจนเป็นรูเล็กเต็มไปหมดเมื่อนักเรียนพบปัญหานั้น ในกลุ่มจึงมีการคิดหาวิธีเพื่อปรับปรุงให้กล้วยของตนเองออกมาดีที่สุด โดยการนำเชือกมาผูกกับถาดแล้วนำไปแขวนไว้กับหน้าต่างห้องเรียน แต่ยังมีมดมากินกล้วย ยิ่งไปกว่านั้นกล้วยโดนแดดไม่พอทำให้กล้วยไม่เป็นสีน้ำตาลเข้มแบบกลุ่มอื่น นักเรียนจึงนำถาดที่ใหญ่กว่ามาใส่แล้วรองข้างล่างเพื่อไม่ให้มดเดินขึ้นมาได้ สิ่งที่เกิดขึ้นนี้แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความมุ่งมั่นและตั้งใจที่จะปรับปรุงแก้ไขให้ผลงานของกลุ่มตนเองออกมาอย่างมีคุณภาพมากที่สุดซึ่งผลการทดลองพบว่าค่าเฉลี่ยของการปรับปรุงแก้ไขให้ผลงานมีคุณภาพสูงขึ้นจากระดับปานกลางเป็นระดับสูง จากการสังเกตระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ผู้วิจัยพบว่าเมื่อทุกกลุ่มได้รับมอบหมายการทำงาน นักเรียนจะเริ่มต้นด้วยการพูดคุยกับเพื่อนในกลุ่มเพื่อวางแผนการทำงานก่อนเสมอ ตัวอย่างจากโครงการ Banana นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนในทุกๆ ขั้นตอนการทำกล้วยตาก ไม่ว่าจะเป็นการเลือกกล้วย นักเรียนบางคนเสนอความคิดว่าต้องใช้กล้วยสุกเพราะกล้วยจะนิ่มแล้วหวาน นักเรียนบางคนบอกว่าใช้กล้วยดิบก็ได้เพราะหลังจากนำกล้วยไปตากแดดแล้วกล้วยก็จะเปลี่ยนสีเอง แต่หลังจากที่ทุกคนในกลุ่มลงความเห็นร่วมกันแล้ว จึงเลือกใช้กล้วยสุกเพราะจากประสบการณ์ที่เคยรับประทานกล้วยตากนั้น กล้วยตากมีรสชาดหวาน และนิ่ม หากเป็นกล้วยดิบนั้นจะไม่หวาน และยังแข็งอีกด้วย นอกจากนั้นในการนำกล้วยไปตาก ต้องตากให้กล้วยถูกแดด โดยเฉพาะในเวลากลางวัน เพื่อให้กล้วยโดนแดดอย่างเต็มที่ และเนื่องจากกล้วยสุกมีรสชาดหวาน จึงทำให้มีมดมากินกล้วย นักเรียนบางกลุ่มจึงนำวัสดุมาสำหรับรองน้ำเพื่อไม่ให้มดไต่ขึ้นไปกินกล้วยได้ หรือนักเรียนบางกลุ่มนำประสบการณ์เดิมมาผนวกกับกิจกรรมที่ตนเองต้องทำด้วย เช่นการนำไปตองหรือพลาสติกมาวางที่ก้นถาดเสียก่อนที่จะตากกล้วย เพราะจะทำให้กล้วยไม่ติดกับถาด เมื่อครูผู้สอนสอบถามว่าเป็นเพราะเหตุใดนักเรียนจึงให้คำตอบว่า ที่บ้านเวลาที่แม่ตากปลา หรือหมูแม่จะนำพลาสติกมารองที่ก้นถาดเสียก่อนเพราะจะทำให้ปลา หรือหมูนั้นสะอาดรวมทั้งการทำ ความสะอาดถาดก็ง่ายขึ้นอีกด้วย พฤติกรรมเหล่านั้นไม่เพียงแสดงออกให้เห็นถึงการคิดและวางแผนร่วมกันเท่านั้น แต่ยังแสดงออกถึงการรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม และเมื่อกลุ่มได้รับคำตอบที่ดีที่สุดแล้วทุกคนในกลุ่มก็ยอมรับข้อตกลงนั้น จากผลการสังเกตพฤติกรรม

ด้านความร่วมมือในการทำงานของนักเรียนโดยครูผู้สอน ทดลองพบว่านักเรียนมีการคิดและวางแผนการทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มขึ้นจากระดับปานกลางเป็นระดับระดับสูง นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความคิดสร้างสรรค์ในทุกๆ กิจกรรมไม่เพียงแต่การทำชิ้นงานเท่านั้น แต่ในกิจกรรมการแข่งขันร้องเพลง นักเรียนบางกลุ่มแบ่งท่อนของเพลงเพื่อให้สนุกสนาน และนำฟิ่งยั้งขึ้น ความลับของนักเรียนกลุ่มนั้นก็คือ พวกเขาจะให้เพื่อนที่ออกเสียงไม่ชัดเจน หรือเพื่อนที่ไม่เก่งร้องท่อนที่ง่าย ๆ หรือทำเสียงประสานตลก ๆ เพื่อให้ครูและเพื่อนกลุ่มอื่นๆ ไม่ได้ยินข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นซึ่งจะทำให้ได้คะแนนดีขึ้น

ในด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn เป็นไปอย่างมีความสุข สนุกสนาน เพราะทุกคนได้ลงมือปฏิบัติงานที่ตนเองได้รับมอบหมายโดยมีเวลาในชั่วโมงเรียนเป็นตัวกำหนด รวมทั้งทุกคนในกลุ่มยังมีเป้าหมายเดียวกันคือ การสร้างชิ้นงานที่มีคุณภาพที่สุด จึงไม่มีนักเรียนคนใดว่างและหากเกิดปัญหาเพื่อนๆ ในกลุ่ม และครูผู้สอนก็ยินดีที่จะให้คำแนะนำในการทำงาน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอน

1.1 จากการทดลองครั้งนี้พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษชุด Projects: Play & Learn สามารถพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนด้านความรับผิดชอบในการทำงานและความร่วมมือในการทำงาน สมควรที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดกระบวนการทำงานในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ สอดคล้องกับความต้องการในการจัดการศึกษาที่ต้องการพัฒนาให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้จริง

1.2 การสร้างเสริมพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมการเป็นผู้มีความรับผิดชอบในการทำงาน และการเป็นผู้มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้นั้น ผู้สอนจะต้องคอยชี้แนะพฤติกรรมให้นักเรียนก่อนในช่วงแรกอย่างใกล้ชิด ทั้งในการทำงานเดี่ยว และการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม เช่น การรู้จักแบ่งปัน การเป็นผู้มีมารยาทในการแสดงความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างเข้าใจ รวมทั้งกระบวนการทำงาน การวางแผนงาน การให้อภัย และการยอมรับความผิดพลาดที่เกิดขึ้นร่วมกัน

1.3 บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานนั้น คือ ผู้สอนต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวก เช่น เตรียมวัสดุอุปกรณ์บางอย่างที่พิจารณาแล้วว่านักเรียนไม่สามารถจัดหาได้เอง การเป็นผู้ให้คำแนะนำโดยการตั้งคำถามนำความคิดของนักเรียนอย่างอดทน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงานแบบเป็นกระบวนการอย่างแท้จริง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บริหาร

2.1 การวิจัยครั้งนี้พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนการสอน Projects : Play & Learn สามารถพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนด้านความรับผิดชอบในการทำงานในการทำงานในการทำงาน และความร่วมมือในการทำงาน นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้อย่างมีกระบวนการซึ่งเกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ๆ นักเรียนต้องทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม และเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีการแสดงความคิดเห็น มีการออกสำรวจภายนอกห้องเรียน มีการเคลื่อนย้ายโต๊ะเรียน นักเรียนไม่จำเป็นต้องนั่งเรียนอยู่กับที่ ซึ่งอาจเกิดเสียงดังในระหว่างการจัดกิจกรรม ซึ่งทางผู้บริหารต้องทำความเข้าใจในธรรมชาติของรูปแบบการสอนแบบโครงการ ซึ่งระหว่างดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นครูผู้สอนจะต้องเป็นผู้ควบคุมดูแลความเรียบร้อยภายในห้องเรียนให้เป็นอย่างดี

2.2 ในการจัดกิจกรรมแบบโครงการจำเป็นต้องมีวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้เป็นประจำ เช่น กรรไกร กาว กระดาษสี ฯลฯ หากทางโรงเรียนสามารถสนับสนุนวัสดุอุปกรณ์เหล่านี้ได้ในเบื้องต้นจะทำให้ครูผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควบคู่ไปกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านอื่น ๆ ที่ทางโรงเรียนต้องการพัฒนาด้วย

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ สันติคุณากุล. (2547). การศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นโครงงาน
วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนาหลวง สำนักงานเขต
ทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร.ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. (การประถมศึกษา)
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กรมวิชาการ. (2540). การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : หลักสูตร
ลาดพร้าว
- _____. (2542). โครงงานกับการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : หลักสูตรลาดพร้าว
- _____. (2544). คู่มือครู ชุดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชุด *Projects: Play & Learn* ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : หลักสูตรลาดพร้าว
- _____. (2544). Students Book ชุดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชุด *Projects: Play & Learn* ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : หลักสูตรลาดพร้าว
- _____. (2544). Activities Book ชุดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชุด *Projects: Play & Learn* ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : หลักสูตรลาดพร้าว
- _____. (2547). คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : หลักสูตร
ลาดพร้าว
- _____. (2545). คู่มือการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและ
พัสดุภัณฑ์
- _____. (2545). คู่มือการบริหารจัดการแนะแนว. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์
- _____. (2547). คู่มือการพัฒนาหลักสูตร. ศูนย์พัฒนาการหลักสูตร. กรุงเทพฯ : องค์การ
รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์
- กุกยา แสงเดช. (2545). การสอนแบบโครงงาน ในงานวิจัยในชั้นเรียน. หน้า 84. ม.ป.พ
- _____. (2545). ภาษาอังกฤษภาคปฏิบัติ สำหรับครูประถม. กรุงเทพฯ: แม็ค
- เกษม เหลือจันทร์. (2534). การพัฒนาระบบการสอนแบบโครงงานในวิชาออกแบบ-เขียน
สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ ค.บ. (ศิลปศึกษา).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- คัตนางค์ มณีศรี และ คณิงสุข มณีศรี. (2546). แฟ้มสะสมงาน : การวัดผลยุคใหม่. กรุงเทพฯ :
เอ็กซ์เปอร์เน็ท
- จริญญา เฉลาประโคน. (2545). การพัฒนาเครื่องมือประเมินพฤติกรรมรับผิดชอบและเหตุผล
เชิงจริยธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.
(การวัดและประเมินผลการศึกษา) ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
ถ่ายเอกสาร.
- จิราภรณ์ ชัดดียะ. (2546). การสอนภาษาไทยแบบโครงงาน.(ออนไลน์). แหล่งที่มา :
http://www.geocities.com/kru_thai2003/plan.html วันที่สืบค้น 12 เมษายน 2547

- ชำนาญ นิสารัตน์. (2524). *จริยธรรมพื้นฐานของสังคม*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช
- ไซมอน ไฮเนส. (2546). *โครงการภาษาอังกฤษ Projects*. แปลและเรียบเรียงโดย มัลลิกา พงศ์ปริตร และศรีภูมิ อัครมาส. กรุงเทพฯ : เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโนโซนา
- นิตยา ชันด์วง. (2544). *วิเคราะห์ห้องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด*. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต. (การวิจัยการศึกษา) มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- ประไพพิศ ไพบูลย์. (2546). *การทดลองกลุ่มการทำงานพื้นฐานให้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยวิธีการสอนแบบโครงการ*. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต. (การประถมศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ปิยาพร ถาวรเศรษฐ. (2546). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวกับการทำโครงการกับทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร*. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต. (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประพาศน์ พุทธิประภา, สุกุลรัตน์ กมุทมาศ, ยุพาพร สุขศรี. (2545). *ชุดปฏิรูปการเรียนรู้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : ปสม
- ฝ่ายวิชาการ. (2547). *สมุดบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงเรียนวัดชัยมงคล สำนักงานเขตปทุมวัน
- ฝ่ายพัฒนาการเรียนการสอน ศูนย์วิชาการเขตปทุมวัน. (2547). *สมุดรายงานผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนรายบุคคล*. กรุงเทพฯ : สำนักงานเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร
- พรรณี หงส์พันธ์. (2545). *การศึกษาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียน โรงเรียนกีฬา จังหวัดขอนแก่น*. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. (สังคมศึกษา) ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- เพ็ชรินทร์ ปฐมวณิชกะ. (2535). *การวิเคราะห์ห้องค์ประกอบความรับผิดชอบของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัด พิษณุโลก*. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. (การวัดผลการศึกษา) พิษณุโลก : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร. ถ่ายเอกสาร.
- ไพศาล สุขสมบุญ. (2535). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะที่พึงประสงค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีวของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 7*. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต. (การมัธยมศึกษา) พิษณุโลก : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร. ถ่ายเอกสาร.
- ฟิลิป ไตแอน, เบอ์วูด ซาร์่า, และ เฮเลน ดันฟอร์ด. (2544). *โครงการภาษาอังกฤษกับเด็ก (Projects With Young Learners)* แปลโดย เฉลียวศรี พิบูลชล. กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง

- มณธีรา ปันตี. (2547). การศึกษาการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเครือข่ายการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานสังกัดงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กรุงเทพมหานคร. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ลัดดา ภูเกียรติ. (2544). โครงการสอนเพื่อการเรียนรู้ : หลักการและแนวทางการจัดการกิจกรรม. กรุงเทพฯ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
- ล้วน สายยศ, อังคณา สายยศ. (2540). สถิติวิทยาทางการวิจัย. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- วัชรารภรณ์ แก้วดี. (2544). การเรียนรู้จากการทำโครงการ. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วัฒนา มัคคสมัน. (2544). ตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนโครงการสำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช
- วัฒนาพร ระงับทุกข์ แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ : บริษัท เลิฟแอนด์ลิฟเพรส จำกัด
- ศิริพร มาวรธนา. (2546). ผลการใช้ทักษะการสื่อสารการประเมินผลตามสภาพจริงที่มีต่อการเสนอข้อมูล. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต. (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศุภสิริ โสมาเกต. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการเรียนรู้โดยโครงการกับการเรียนรู้ตามคู่มือครู. ปรินญาศึกษาศาสตรบัณฑิต. (การประถมศึกษา) มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2514). การวัดคุณลักษณะนิสัย. กรุงเทพฯ. วัฒนาพานิช
- สมพิศ พูนเจริญ. (2547). การพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้โครงการ. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ และคณะ. (2545). กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ. วัฒนาพานิช
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2533). การประเมินผลตามสภาพที่แท้จริง. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ครุสภาลาดพร้าว
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). จุดประกายการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ครุสภาลาดพร้าว

- สำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏมหาสารคาม. (2545). *การจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*.
(ออนไลน์) . แหล่งที่มา :
44000http://arcm.rimhk.ac.th/be/index.php?file=course.html&subm=coursemenu.html
วันที่สืบค้น. 12 เมษายน 2546
- สถิติย์ จันทร์นวล. (2544). *การสอนแบบโครงงาน*. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :
http://area.obec.go.th/yala1/satis2.htm วันที่สืบค้น. 12 เมษายน 2546
- สุชาติพิทย์ สุดหนองบัว. (2545). *การพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้โครงงาน*.ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.
(การประถมศึกษา) ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- สุริยา จันทร์เนียม. (2541). *โครงงานภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาศักยภาพและคุณลักษณะของ
ผู้เรียน*.ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ)
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ลำลี รักสุทธิและคณะ. (2544). *ตารางวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : พ.ศ.พัฒนา
- อารีรัตน์ ญาณะศร. (2544). *พฤติกรรมความร่วมมือของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์
การประกอบอาหารเป็นกลุ่ม*. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. (การศึกษาปฐมวัย)
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อุลัย บุญโท. (2544). *การศึกษาพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด
ประสบการณ์แบบโครงงาน*. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. (การศึกษาปฐมวัย)
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Browne, C.G. (1958) *The Study of Leadership*. Illinois : The Interstate Printers
- Good, Thomas L. and Brophy, Jere E. (1989-1990). *“Using Work-Group in Mathematics
Instruction,”Leadership*. Cambridge : Harper & Row 47(4) : 56-62
- Haines, S. (1989). *Projects for the EFL Classroom Resource material for teachers*.
Walton-on-Thames Surrey. UK : Nelson.
- Katz, Littian G. & Chard, Sylvia C. (1994). *Engaging Children’s mind : The Projects Approach*
- Kessler. (1992). *Cooperative Language Learning : A teacher’s resource book*.
New Jersey : Prentic Hall Regents. 10th ed. North wood : Abblex.
- Keajcik, J S. (1994) *A Collaborative Model for Helping Middle Grade Science Teachers
Learn Project-Based Instruction*. Elementary School Journal”94(5) : 483-497
- Maggi, Sokolik & Anthea, Tillyer. (1999). *Looking at Student Projects as Teacher and
Evaluation Devices (part I)* Newsletter : University of Carolina.

Moss, Donna - Van Duzer, Carol. (1998). *Project-Based Learning for Adult English Language Learners*. (Online).

Available : <http://www.1-anguage.com/eslarticles/adultes/projectlearning.htm>

O'Neil Baker & Linn R. (1993). *Complex, Performance-Based Assessments*.

Expectations and Validation Criterion. Educational Research. 20(8) : 15-21

Stoller, F.L. (1997). *Project work : A mean to Promote Language Content*. Forum. 25(4) : 2-9.

_____. (1998). *Project work : A mean to Promote Language Content*. English Teaching Forum. 33(10) : 2-9.

Spenger, J.A. (1973). "Group Work in Foreign Language Learning," *A Report on English Teaching*. 16(9) : 16-17

ภาคผนวก ก

แบบประเมินตนเองด้านความรับผิดชอบในการทำงาน

วัน.....เดือน.....ปี.....ครั้งที่.....
 ผู้ประเมิน.....

คำสั่ง : ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่เหมาะสม

ค่าประเมิน : ❀❀❀❀ ทุกครั้ง/ดีมาก

❀❀❀ บ่อยครั้ง/ดี

❀❀ บางครั้ง/พอใช้

❀ นานๆครั้ง/ผ่าน

พฤติกรรม	❀❀❀❀	❀❀❀	❀❀	❀
1. ฉันทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ				
2. ฉันนำอุปกรณ์ในการทำงานของตนเองมาด้วย				
3. ฉันทำงานตรงตามเวลาที่นัดหมาย				
4. ฉันทำงานด้วยความเต็มใจ				
5. ฉันแนะนำวิธีการทำงานใหม่ๆให้เพื่อน				
6. ฉันช่วยเหลือเพื่อนในการทำงาน				
7. ฉันทำงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด				
8. ฉันยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกับเพื่อนเมื่อมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้น				
9. ฉันชอบปรับปรุงงานให้มีคุณภาพ				

แบบประเมินตนเองด้านความร่วมมือในการทำงาน

วัน.....เดือน.....ปี.....ครั้งที่.....
 ผู้ประเมิน.....

คำสั่ง : ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่เหมาะสม

ค่าประเมิน : ❀❀❀❀ ทุกครั้ง/ดีมาก

❀❀❀ บ่อยครั้ง/ดี

❀❀ บางครั้ง/พอใช้

❀ นานๆครั้ง/ผ่าน

พฤติกรรม	❀❀❀❀	❀❀❀	❀❀	❀
1. ฉันคิดและวางแผนร่วมกับกลุ่ม				
2. ฉันทำตามข้อตกลงของกลุ่ม				
3. ฉันให้ความร่วมมือในการทำงาน				
4. ฉันรับฟังและแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม				
5. ฉันยอมรับและเข้าใจข้อเสนอแนะของเพื่อนในกลุ่ม				
6. ฉันเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี				
7. ฉันแนะวิธีทำงานและช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม				
8. ฉันให้ความสำคัญกับงานของกลุ่มก่อน				
9. ฉันสร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงานร่วมกับกลุ่ม				

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความผิดชอบในการทำงาน

วัน.....เดือน.....ปี.....ครั้งที่.....
 ชื่อนักเรียน.....
 ผู้ประเมิน.....

คำสั่ง : ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่เหมาะสม

ค่าประเมิน :     ทุกครั้ง/ดีมาก

   บ่อยครั้ง/ดี

  บางครั้ง/พอใช้

 นานๆครั้ง/ผ่าน

พฤติกรรม	   	  	 	
1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่าง เต็มความสามารถ				
2. นำอุปกรณ์ในการทำงานของ ตนเองมาด้วย				
3. ทำงานตรงตามเวลาที่นัด หมาย				
4. ทำงานด้วยความตั้งใจ				
5. แนะนำวิธีการทำงานใหม่ๆให้ เพื่อน				
6. ช่วยเหลือเพื่อนในการทำงาน				
7. ทำงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด				
8. ยอมรับข้อผิดพลาดร่วมกับ เพื่อนเมื่อมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้น				
9. ชอบปรับปรุงงานให้มีคุณภาพ				

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมด้านความร่วมมือในการทำงาน

วัน.....เดือน.....ปี.....ครั้งที่.....
 ชื่อนักเรียน.....
 ผู้ประเมิน.....

คำสั่ง : ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่เหมาะสม

ค่าประเมิน :     ทุกครั้ง/ดีมาก

   บ่อยครั้ง/ดี

  บางครั้ง/พอใช้

 นานๆครั้ง/ผ่าน

พฤติกรรม	   	  	 	
1. คิดและวางแผนร่วมกับกลุ่ม				
2. ทำตามข้อตกลงของกลุ่ม				
3. ให้ความร่วมมือในการทำงาน				
4. รับฟังและแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม				
5. ยอมรับและเข้าใจข้อเสนอแนะของเพื่อนในกลุ่ม				
6. เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี				
7. แนะนำวิธีทำงานและช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม				
8. ให้ความสำคัญกับงานของกลุ่มก่อน				
9. สร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงานร่วมกับกลุ่ม				

แบบบันทึกหลังการทำชิ้นงาน (นักเรียน)

วัน.....เดือน.....ปี.....ครั้งที่.....
 กลุ่ม.....

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่เหมาะสม

วันนี้กลุ่มของฉันทำอะไร บ่อยแค่ไหน

1. ช่วยออกความคิด
2. ช่วยกันทำงานในกลุ่ม
3. รับฟังความคิดของเพื่อน ๆ
4. ทำงานเสร็จทันเวลา
5. ตั้งใจทำงาน



ทุกครั้ง	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

เพิ่มเติม

.....

แบบบันทึกหลังการทำชิ้นงาน (ครู)

วัน.....เดือน.....ปี.....ครั้งที่.....
 กลุ่ม.....ผู้ประเมิน.....

ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่เหมาะสม

วันนี้แต่ละกลุ่มทำอะไร บ่อยแค่ไหน

1. ช่วยออกความคิด

ทุกครั้ง

บ่อยครั้ง

บางครั้ง

นาน ๆ ครั้ง

2. ช่วยกันทำงานในกลุ่ม

3. รับฟังความคิดของเพื่อน ๆ

4. ทำงานเสร็จทันเวลา

5. ตั้งใจทำงาน

เพิ่มเติม

.....

ภาคผนวก ข

Project 4A: Sun-dried Bananas

เวลาโดยประมาณ 5-6 ชั่วโมง



1. Chant 'One Banana'



SB หน้า 38

AB หน้า 27-28

ความสัมพันธ์กับมาตรฐาน 1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 3.1

จุดประสงค์

ด้านภาษา ทบทวน banana, one...twenty; คำศัพท์ใหม่: twenty-one...thirty, forty, fifty

ด้านความคิด การตีความ การเลียนเสียงเพื่อสื่อความ การจัดลำดับ การนับ

ด้านสังคม/อารมณ์/จริยธรรม ความสนุกสนานในการพูดเข้าจังหวะและเล่นบทบาทสมมุติ

ด้านร่างกาย การได้ยินและสนองตอบด้วยท่าทาง

ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น คณิตศาสตร์ สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ

กิจกรรมหลัก เด็ก ๆ เดิมบทพูดเข้าจังหวะส่วนที่หายไป ฟังและตรวจสอบกับเทป พูดเข้าจังหวะตามเทป อ่านออกเสียงจำนวนนับ และจับคู่คำบอกจำนวนกับภาพ

ชิ้นงาน/กระบวนการ 1. ทักชะการนับ
2. ทักชะการพูดเข้าจังหวะ

วัสดุอุปกรณ์ เทป/ซีดี Project 4A, 1. Chant 'One Banana' และเครื่องเล่นเทป/ซีดี

เทปสคริปต์ Project 4A, 1. Chant 'One Banana'

A. Chant. Fill in the blanks.

One banana, two bananas, three bananas, four,
Five bananas, six bananas, seven bananas, more,
Eight bananas, nine bananas, ten bananas, eleven,
Twelve bananas, thirteen bananas, fourteen bananas, then,
Fifteen bananas, sixteen bananas, seventeen bananas, eighteen,
Nineteen bananas, twenty bananas, twenty-one bananas, I've seen!

B. Point and say the words-

twenty-one, twenty-two, twenty-three, twenty-four,
twenty-five, twenty-six, twenty-seven, twenty-eight,
twenty-nine, thirty, forty, fifty

ขั้นเตรียมการ ครูฟังเทปแล้วหัดพูดเลียนเสียงให้เหมือนเทป

ขั้นตอนกิจกรรม

A. Chant. Fill in the blanks.

1. ครูทบทวนคำศัพท์จำนวนนับ one ถึง twenty และทบทวนคำ banana โดยชี้ที่ภาพกล้วยและให้เด็ก ๆ บอกคำภาษาอังกฤษของภาพนั้น
2. อ่านบทพูดเข้าจังหวะ ให้เด็กฟังและชี้คำตาม เมื่ออ่านถึงช่องว่างที่มีคำที่หายไป ให้เด็กบอกคำที่หายไปนั้น เด็กควรตอบได้เพราะเรียนมาแล้ว และสามารถใช้การตีความรูปแบบภาษาที่เรียงจำนวนมาเป็นลำดับจากตอนต้นของบทพูดเข้าจังหวะ (คำที่หายไปคือ **sixteen bananas, seventeen bananas** และ **nineteen bananas, twenty bananas**)
ครูเขียนคำตอบของเด็กบนกระดาน และบอกให้เด็กตรวจสอบจากเทป
3. ครูเปิดเทปให้เด็กฟัง 1 ครั้ง และตรวจสอบกับคำตอบที่เขียนไว้บนกระดาน
4. เปิดเทปให้เด็กฟังและพูดตามจนคล่อง บอกเด็ก ๆ ให้สมมุติตนเป็นกล้วยและให้ยืนขึ้นทีละคนตามลำดับที่นั่งของตน (ครูกำหนดให้) ให้ตรงกับลำดับจำนวนกล้วยในเทป หากมีเด็กมากกว่า 21 คน ให้เริ่ม 1 โหมในรอบต่อไป เมื่อทุกคนยืนหมดแล้ว ให้พูดเข้าจังหวะอีกรอบ โดยรอบนี้ให้เด็กพูดเองทีละคนตามลำดับจำนวนนับที่มาถึงตนและนั่งลง

B. Point and say the words.

5. ให้เด็กดูหมายเลข 21 ถึง 29 ใน Student's Book และถามเด็กว่าแต่ละหมายเลขควรจะอ่านออกเสียงว่าอย่างไร โดยลองอ่านคำที่ให้คู่กันแต่ละหมายเลข ครูชี้แนะให้เปรียบเทียบการสะกดคำต่างๆ กับคำในบทพูดเข้าจังหวะที่ฝึกมาแล้ว และลองเดาการออกเสียงคำว่า thirty, forty และ fifty ก่อนตรวจสอบกับเทป
6. เปิดเทปให้เด็กฟังและออกเสียงตามเทป

C. Match the bananas (1-5) to the numbers (a-e).

7. ให้เด็กจับคู่ช่วยกันนับว่าภาพ 1-5 นั้นแต่ละภาพมีกล้วยกี่ลูก แล้วจับคู่ภาพ 1-5 กับคำบอกจำนวนที่ตรงกัน (a-e)
เฉลย 1 = b, 2 = a, 3 = e, 4 = c, 5 = d
8. ให้เด็กทำ Activities 1-2 Project 4 ใน Activity Book

กิจกรรมเสริม

นำของจริง เช่น เงาะ 1 กิโลกรัม ลูกหยี/มะขามคูลูก 1 ถุง ลูกหิน 1 กระป๋อง หนึ่งยาง 1 ถุงเล็ก หรือสิ่งอื่นที่หาได้สะดวกและมีจำนวนอยู่ระหว่าง 20-50 มาชั้นเรียน ให้เด็ก ๆ ลองเดาก่อนว่ามีจำนวนเท่าใด โดยตอบเป็นภาษาอังกฤษ

ครูพยายามสนับสนุนให้ทุกคนเดาตอบ รับทุกคำตอบ ก่อนเฉลยด้วยการให้ทุกคนออกเสียงนับพร้อม ๆ กัน เมื่อครูหยิบหรือชี้ที่แต่ละชิ้น หากเป็นของกิน แจกให้เด็กกินเป็นรางวัลเมื่อจบกิจกรรม

- ข้อคิดสำหรับเด็ก**.....
1. นักเรียนรู้จักกล้วยไทยชนิดใดบ้าง (คำตอบอาจเป็น เช่น กล้วยน้ำว้า กล้วยไข่ กล้วยหอม กล้วยเล็บมือนาง กล้วยหักมุก)
 2. นักเรียนชอบรับประทานกล้วยหรือไม่ เพราะอะไร (คำตอบอาจเป็น เช่น หวาน นุ่ม อร่อย อิ่มท้อง ราคาไม่แพง มีตลอดปี)
 3. นักเรียนเคยเห็นต้นกล้วย เครือกล้วย และปลีกล้วยหรือไม่ แต่ละส่วน รูปร่างเป็นอย่างไร บอกเพื่อน ๆ แล้ววาดบนกระดานให้เพื่อนดู

- ข้อคิดสำหรับครู**.....
1. บอกเด็ก ๆ ว่ากล้วยเป็นผลไม้เมืองร้อน ประเทศในเขตร้อน เช่น สหรัฐอเมริกาหรืออังกฤษจะปลูกกล้วยไม่ได้ จึงต้องสั่งซื้อจากประเทศอื่นและมีคำเรียกในภาษาอังกฤษเพียงคำเดียวคือ banana ไม่จำแนกชื่อออกไปตามชนิดต่าง ๆ อีก
 2. กล้วยเป็นผลไม้ที่มีประโยชน์ มีวิตามินบีสูง ช่วยทำให้อารมณ์แจ่มใส และช่วยให้ระบบขับถ่ายดี นอกจากนี้ส่วนอื่น ๆ ของกล้วย เช่น ใบ และลำต้นยังสามารถใช้ประโยชน์ได้อีก เช่น ใบตองใช้ห่อของ และเชือกกล้วยหรือกาบกล้วยใช้มัดของ ลำต้นผ่าแห้งใช้เป็นฐานทำกระทง ฯลฯ ครูอาจพูดคุยถึงสิ่งเหล่านี้ โดยนำของจริง (เช่น ขนมที่ห่อด้วยใบตอง) มาให้เด็กดูแล้วถามว่าทราบหรือไม่ว่าสิ่งนั้น (ใบตอง) คืออะไร มาจากไหน
 3. ความหวานจากผลไม้มีประโยชน์กว่าความหวานจากขนมที่ใส่น้ำตาลขัดขาว จึงควรสนับสนุนให้เด็กรับประทานผลไม้



2. Play 'Find Your Banana'

SB หน้า 40

AB หน้า 29

ความสัมพันธ์กับมาตรฐาน 1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 3.1

จุดประสงค์

ด้านภาษา.....การฝึก Chant 'One Banana'; การบอกรายละเอียด: This banana is small/green and yellow.; This banana has a black spot.

ด้านความคิด.....การสังเกต การนับ

ด้านสังคม/อารมณ์/จริยธรรม.....ความละเอียดรอบคอบ ความซื่อสัตย์ ความสนุกสนานในการเรียน

ด้านร่างกาย.....ความสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ การหยิบจับ

ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น คณิตศาสตร์ สุขศึกษาและพลศึกษา

กิจกรรมหลัก เด็ก ๆ ฝึกบทพูดเข้าจังหวะจากกิจกรรมก่อน ขณะเล่นเกมส่งผ่านกล้วย และ เก็บไว้ 1 ลูก เพื่อพิจารณารายละเอียดของรูปร่างลักษณะ ก่อนส่งคืนลงใน ตะกร้า (หรือถุง) แล้วส่งเวียนกลับมาใหม่ให้หาว่ากล้วยลูกใดเป็นของตน พร้อมบอกเหตุผล

ชิ้นงาน/กระบวนการ ทักษะการสังเกตและการนับ

ขั้นเตรียมการ ครูเตรียมกล้วยมาจำนวนเท่าเด็กในชั้นเรียน โดยตัดแยกเป็นลูกเดี่ยว ๆ หรือ อาจให้เด็ก ๆ ช่วยนำมาจากบ้าน

ขั้นตอนกิจกรรม **A. Chant and take a banana.**

1. ครูให้เด็กนั่งเป็นวงกลม และส่งกล้วยให้เด็กคนใดคนหนึ่งทีละลูก ให้เด็ก ๆ ส่งต่อกันไปทางเดียวกันจนสุดท้ายที่นั่งติดกับคนที่ครูส่งกล้วยให้ ซึ่งจะ เก็บกล้วยไว้ เด็กจะพูดเข้าจังหวะ Chant 'One Banana' และนับกล้วย ไปด้วยขณะที่ครูส่งกล้วยให้จนหมด ทุกคนจะได้กล้วยคนละ 1 ลูก

B. Look at your banana. Remember it.

2. บอกเด็กให้สังเกตรายละเอียดรูปร่างลักษณะของกล้วยของตน โดยสอน ประโยคเป็นภาษาอังกฤษ เช่น This banana is (yellow and green)./ This banana is (small)./It has (a black spot/two black lines). เป็นต้น ให้เวลาเด็กดูอย่างละเอียดและขอข้อสังเกตเป็นภาษาไทยจากเด็ก แล้วครูให้ภาษาอังกฤษ (ดูเพิ่มเติมในข้อคิดสำหรับครู) บอกเด็กให้ทราบว่า ควรสังเกตและจดจำรายละเอียดนี้ให้ได้ เพราะขั้นตอนต่อไปเด็ก ๆ จะต้อง หากกล้วยของตนให้พบและบอกเหตุผลได้ว่าทำไมจึงคิดว่ากล้วยลูกนั้น เป็นของตน ให้เด็กจับคู่ฝึกพูดบอกเหตุผลนั้น ครูเดินสำรวจและให้ความ ช่วยเหลือ

C. Chant and give your banana back.

3. ให้เด็ก ๆ ส่งกล้วยเวียนกลับคืนให้ครูใส่ลงในตะกร้า โดยพูดเข้าจังหวะนับไป พร้อมกัน ดังเช่นในขั้นตอนที่ 1 ข้อ A แต่ย้อนทางจากเดิม

D. Chant and take your banana back. Say how you know it's yours.

4. ครูละกล้วยในตะกร้า แล้วส่งกล้วยคืนให้เด็กทีละลูก ทำเช่นเดียวกับใน ข้อ A แต่บอกเด็กให้สังเกตกล้วยทุกลูกที่ส่งมาถึงตนว่าเป็นกล้วยใบเดิม ของตนหรือไม่ ถ้าใช่ให้เก็บไว้ ถ้าไม่ใช่ให้ส่งต่อไปในวง อาจเวียนรอบวง ได้มากกว่า 1 รอบ จนกว่าทุกคนจะได้กล้วยของตน กล้วยบางลูกอาจ

เขียนมากกว่า 1 รอบ เพราะอาจมีเด็กบางคนยังสังเกตไม่รอบคอบในรอบแรกที่กล้วยของตนมาถึงตนแล้ว บอกเด็กว่าหากจำไม่ได้ หรือไม่แน่ใจให้ส่งผ่านไปก่อน กล้วยจะเวียนกลับมาให้ดูอีก ควรซื้อสัตย์ต่อตนเองและเพื่อน และไม่เก็บไว้จนกว่าจะแน่ใจจริง กรณีจำกัดโดยไม่เจตนา ดู **ข้อคิดสำหรับเด็กและข้อคิดสำหรับครู**

- ครูขอเหตุผลจากเด็กว่าทราบได้อย่างไรว่าเป็นกล้วยใบเดิมของตน โดยถาม เช่น Ning. How do you know it's your banana? ช่วยการตอบของเด็กเป็นภาษาอังกฤษตามสมควร หากเด็กยังตอบได้ไม่คล่องหลังจากฝึกมาแล้ว อนุญาตให้ตอบเป็นภาษาไทยและครูช่วยภาษาอังกฤษหรือให้เพิ่มเติม
- ให้เด็กทำ Activity 3 Project 4 ใน Activity Book

กิจกรรมเสริม ใช้ผลไม้หรือผักชนิดอื่น เช่น มะขามหวานเป็นฝัก หัวมันลูกเล็ก ๆ หรือ มะเขือเทศ/แตงกวา ซึ่งมีความแตกต่างในแต่ละฝักหรือลูกให้เด็กสังเกตได้ (อาจขอยืมมาจากโรงอาหารของโรงเรียน) แล้วทำกิจกรรมเช่นเดิมอีกครั้ง จะทำให้ได้ฝึกภาษาอังกฤษที่แตกต่างในรายละเอียดเพิ่มขึ้น หากครูสามารถให้ภาษาอังกฤษนั้นแก่เด็กได้

ข้อคิดสำหรับเด็ก 1. ในการหากกล้วย นักเรียนแน่ใจหรือไม่ว่าเป็นกล้วยของตน ถ้าไม่แน่ใจนักเรียนทำอะไร เพราะเหตุใด (คำตอบควรเป็น เช่น ควรซื้อสัตย์ต่อตนเองและเพื่อน โดยส่งต่อไปให้เพื่อนคนอื่น ๆ ดูก่อน เมื่อไม่มีใครเก็บไว้กล้วยจะเวียนกลับมาที่ตนอีกครั้ง)

2. หากมีนักเรียนที่จำกัด โดยเจตนาหรือไม่เจตนาก็ตาม จะเกิดอะไรขึ้น และนักเรียนคิดว่าควรแก้ปัญหาได้อย่างไร

3. ทักษะการสังเกตอย่างละเอียดรอบคอบนี้ มีประโยชน์อย่างไรในชีวิตประจำวัน

ข้อคิดสำหรับครู 1. ในขั้นตอนข้อ B ครูควรย้ำเรื่องความจำเป็นในการสังเกตรายละเอียดและให้ทุกคนบอกรายละเอียดนั้นระหว่างการฝึกกับเพื่อนให้ชัดเจน โดยครูช่วยให้ภาษาอังกฤษที่แตกต่างไป เพื่อที่ขั้นตอนข้อ D จะเป็นไปได้ราบรื่นขึ้น และเด็กจะซื้อสัตย์พอที่จะไม่เก็บกล้วยของเพื่อนไว้เป็นของตน

ภาษาอังกฤษเพิ่มเติม ได้แก่ This banana is straight (ลูกตรง)/is curved (ลูกงอ). The black spot/line is at the top/bottom/middle. (จุด/เส้นดำอยู่ด้านบน/ล่าง/กลาง)

2. อภิปรายว่าจะเกิดอะไรขึ้นหากมีนักเรียนจำผิด หรือไม่ซื่อสัตย์ ให้เด็ก เสนอว่าจะแก้ปัญหาอย่างไรก่อน แล้วครูอาจให้เด็กที่ได้กล้วยที่ไม่แน่ใจว่า เป็นของตน นำกล้วยมาเปรียบเทียบกับกัน หรือไปมองหาจากของคนอื่น พบแล้วให้ทั้งคู่บอกเหตุผลอีกครั้ง ครูช่วยประสานหรือประนีประนอม ไม่ให้บรรยากาศเครียดเป็นการจับผิดจนหมดสนุก ใช้วิจารณญาณตาม ความเหมาะสม
3. ยกตัวอย่างสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่ต้องใช้ทักษะการสังเกต อย่างละเอียดรอบคอบนี้ (เช่น กรณีของนาย ซึ่งเกิดบ่อยกับเด็กในวัยนี้ ในโรงเรียน และเด็กจะต้องบอกได้ว่าของนั้นเป็นอย่างไร) รวมทั้งผลที่อาจ เกิดขึ้น หากบุคคลนั้นไม่ซื่อสัตย์
4. ให้ครูและเด็กสังเกตหาเด็กที่ซื่อสัตย์ในการทำกิจกรรม เพื่อประกวดเป็น Honest Boy/Girl ทำาย Project นี้
5. ครูอาจใช้ผลไม้อื่นแทนกล้วยได้ แต่ควรปรับ Chant ให้เข้ากัน และดูว่า เป็นผลไม้ที่จะนำไปตากแห้งรับประทานได้ ดังเช่น กล้วยตาก ที่เด็กจะได้ ทำในกิจกรรมต่อไป เพื่อความต่อเนื่องในการเรียนรู้

ที่มา เกมการสังเกตรายละเอียดของผลไม้ ดัดแปลงมาจากหนังสือ **จับหนูๆ มา เรียนรู้เรื่องคิด** เขียนโดย เจมส์ เบลเรนก้า และโรบิน โฟการ์ตี แปลโดย มัลลิกา พงศ์ปริตร (คูบรรณานุกรม)



3. Make 'Sun-dried Bananas' (1) SB หน้า 42

AB หน้า 30

ความสัมพันธ์กับมาตรฐาน 1.1, 1.2, 1.3, 3.1, 4.1, 4.2

จุดประสงค์

ด้านภาษา ripe/green banana, peel, tray, hot, dry, sun, light (สีอ่อน), dark (สีแก่), round, flat

ด้านความคิด การสังเกต การลำดับขั้นตอน ความคิดรวบยอดเรื่องเวลา

ด้านสังคม/อารมณ์/จริยธรรม การทำงานร่วมกัน การเก็บถนอมอาหาร ความสนุกสนานใน การลงมือปฏิบัติ ความภูมิใจในผลงาน

ด้านร่างกาย การลอกเปลือกผลไม้ การหยิบจับ

ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น สุขศึกษาและพลศึกษา วิทยาศาสตร์ การงานอาชีพและ เทคโนโลยี ศิลปะ

กิจกรรมหลัก	เด็ก ๆ ช่วยกันทำกล้วยตากด้วยการปอกเปลือก วางในถาดหรือกระด้ง นำไปตากแดด และเก็บเข้าในร่ม หล่อน้ำกันมด
ชิ้นงาน/กระบวนการ	กล้วยตาก และกระบวนการทำกล้วยตาก
วัสดุอุปกรณ์	กล้วยน้ำว้าสุกงอมเท่าจำนวนเด็กหรือมากกว่า; ถาดหรือกระด้ง; ผ้าขาวบางหรือฝาชี สำหรับกันแมลงวัน (ถ้ามี); ซามและจานหล่อน้ำ
ขั้นเตรียมการ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูเตรียมกล้วยมาอย่างน้อยเท่าจำนวนเด็กในชั้นเรียน โดยให้เป็นกล้วยที่สุกงอม (เพราะเมื่อทำเป็นกล้วยตากแล้วจะหวานกว่ากล้วยที่ไม่สุกงอม) อาจให้เด็กช่วยนำมาจากบ้าน หรือใช้กล้วยจากกิจกรรมก่อน (กล้วยน้ำว้าจะดีที่สุด แต่หากหาไม่ได้จะทดลองกล้วยหลายชนิดก็ได้ หากทำจำนวนมาก เก็บไว้รับประทานในงานสังสรรค์ท้าย Project นี้ได้) 2. เตรียมถาดหรือกระด้งสะอาดและเพียงพอที่จะใส่กล้วยตากได้หมด เตรียมจาน ซาม และน้ำสำหรับหล่อน้ำกันมดในตอนเย็น
ขั้นตอนกิจกรรม	<p>A. Use ripe bananas. Peel them.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สอนคำว่า ripe banana (กล้วยสุก) และ green banana (กล้วยดิบ) และ peel (ปอกเปลือก) ไปพร้อม ๆ กับการให้เด็กลงมือปฏิบัติจากของจริง อาจใช้ภาพประกอบใน Student's Book ช่วยทำความเข้าใจ ควรให้เด็กล้างกล้วยและล้างมือให้สะอาดก่อนปอก เพื่อไม่ให้สิ่งสกปรกบนเปลือกติดมือ เมื่อจับกล้วยวางบนกระด้งในขั้นตอนต่อไป <p>B. Put them on a tray.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. สอนคำว่า tray (ถาดหรือกระด้ง) และคำสั่ง Put them on a tray. หรือ Put it here. ขณะให้เด็กวางกล้วยที่ปอกแล้วลงบนถาดหรือกระด้ง <p>C. Put them in the sun all day. This is Day 1.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. พูดคุยกับเด็กเรื่องการถนอมอาหารโดยใช้ความร้อนจากแสงอาทิตย์ และนี่คือขั้นตอนในวันที่ 1 ของการทำกล้วยตาก ความร้อนจากแสงอาทิตย์จะทำให้น้ำในกล้วยระเหยไป กล้วยจะแห้งและเก็บไว้ได้นาน ทำให้เรามีอาหารรับประทานได้นานขึ้น สอนคำว่า hot และ dry ควบคู่ไป 4. ให้เด็กทำ Activity 4 Project 4 ใน Activity Book สังเกตลักษณะของกล้วยในวันแรกของการทำกล้วยตาก ก่อนนำไปตาก ครูตรวจสอบว่าเด็กเข้าใจคำศัพท์และการทำแบบฝึกหัดนี้ 5. ช่วยกันหาพื้นที่ที่มีแดดดีในบริเวณโรงเรียน และเหมาะสมที่จะตากกล้วยได้ ให้เด็ก ๆ แยกย้ายกันไปดูว่าที่ใดเหมาะสม โดยบอกว่า 'ที่ที่เหมาะสม'

หมายถึง ที่ที่มีแสงแดดส่องถึงมากตลอดเวลา ห่างไกลจากฝุ่นควันและแมลงหรือสัตว์ที่จะมารบกวน แล้วช่วยกันนำถาดที่ปกกกล้วยวางไว้แล้วไปวาง ณ ที่นั้น (ควรตั้งไว้ให้สูง เช่น บนโต๊ะ หากมีปัญหาเรื่องแมลงวันมากหาผ้าขาวบางคลุม หรือนำผ้าชีชุนิดลวดที่แดดส่องผ่านได้มาครอบไว้)

D. Take in the bananas in the evening. Put water under the tray.

6. ก่อนกลับบ้านในเย็นวันนั้น ให้เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บถาดกล้วยตากเข้าไว้ในร่ม (ในห้องเรียนหรือที่ที่เหมาะสม) โดยวางบนจานหล่อน้ำกันมด (ดูภาพประกอบใน Student's Book) พูดคุยกับเด็กว่าเหตุใดจึงต้องทำเช่นนั้น เช่น The banana is sweet. (กล้วยมีความหวาน) Ants like sweet things. (มดชอบของหวาน) But they can't swim. (แต่มดว่ายน้ำไม่ได้)
7. กำหนดผู้รับผิดชอบ นำถาดกล้วยตากไปตากแดดต่อในวันรุ่งขึ้น

ข้อคิดสำหรับเด็ก นักเรียนรู้สึกอย่างไรที่ได้ลงมือทำของกิน (กล้วยตาก) ด้วยตนเอง

ข้อคิดสำหรับครู ควรให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอนด้วยตนเองให้มากที่สุด โดยไม่ใช่เป็นการสังเกตดูครูทำ เด็กจะชอบการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองพร้อมทั้งเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งจะประทับใจในความทรงจำได้ดีและนานกว่าการบอกเล่าหรือดูจากครู และเกิดนิสัยพึ่งตนเองได้ในที่สุด หากเด็กทำได้ช้าหรือเลอะเทอะบ้าง ครูควรอดทนและให้คำแนะนำตามความเหมาะสม โดยพึงระลึกไว้เสมอว่านี่คือกระบวนการสร้างเด็กให้สามารถด้วยตนเองและไม่ใจร้อนดึงทุกอย่างมาทำเองจนเด็กหมดโอกาส



4. Sing 'Shoo, Fly! Don't Bother Me'



SB หน้า 43

กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับการสอนเพลงใน Project ก่อน ๆ โดยมีเทปสคริปต์และข้อคิดสำหรับครูดังนี้

เทปสคริปต์ Project 4A, 4. Sing 'Shoo, Fly! Don't Bother Me'

(จากเพลงเด็กสองภาษา เนื้อร้องภาษาไทยโดย เตือนใจ ศรีมารุต)

Shoo, fly! Don't bother me.

Shoo, fly! Don't bother me.

Shoo, fly! Don't bother me.

For I belong to somebody.

I do. I do. I do.

Yes, I belong to you.

I do. I do. I do.

Yes, I belong to you.

ข้าก่อนอย่าบินมากวน

ข้าก่อนหลีกไปให้ไกล

ข้าก่อนอย่ามากวนใจ

แมลงวันบินมาไม่น่าดูเลย

บินมา บินมา บินมา

บินมาอีกแล้วทำไม

บินไปบินไปบินไป

หลีกไปอย่าได้มากวน

ข้อคิดสำหรับครู

1. คำว่า shoo เป็นเสียงขับไล่ ในที่นี้คือ ไล่แมลงวัน

Don't bother me. = อย่ามากวนฉัน

For I belong to somebody. = เพราะฉันเป็นของใครคนหนึ่ง

I do. ในที่นี้หมายถึง I belong to somebody./I belong to you.

เป็นการกล่าวย้ำความหมายของประโยคที่มาก่อนหน้านั้น

2. ครูไม่จำเป็นต้องสอนกฎไวยากรณ์ของแต่ละประโยคอย่างเคร่งครัด แต่ให้เด็กทราบความหมายโดยรวมของเนื้อเพลง โดยใช้เนื้อร้องภาษาไทยและภาพประกอบใน Student's Book ช่วยก่อนร้องเพลงก็เพียงพอแล้ว

3. ให้เด็กแสดงท่าทางประกอบการร้องเพลง โดยสมมติตนเป็นกล้วยและเป็นเด็กเจ้าของกล้วย ดังเช่นภาพประกอบใน Student's Book จะทำให้เด็กร้องเพลงอย่างเข้าใจความหมายมากยิ่งขึ้น และให้ร้องเพลงนี้ขณะออกไปตรวจดูกล้วยตากที่ทำร่วมกันไว้ว่ามีแมลงวันมากวนบ้างหรือไม่



5. Sing 'I Have Two Hands'



SB หน้า 44

กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับการสอนเพลงใน Project ก่อนๆ โดยมีเทปสคริปต์และข้อคิดสำหรับครูดังนี้

เทปสคริปต์ Project 4A, 5. Sing 'I Have Two Hands'

(เนื้อร้องและทำนองจากเพลงดั้งเดิมของเจ้าของภาษา)

I have two hands,

The left and the right.

Hold them up high,

So clean and bright.
Clap them softly,
One, two, three.
Clean little hands are good to see.

- ข้อคิดสำหรับครู**.....
1. ครูควรให้เด็กทำท่าทางประกอบการร้องเพลงให้ตรงตามความหมายของเนื้อเพลงในแต่ละประโยค โดยครูสอนความหมายของคำศัพท์ใหม่ไปพร้อมๆ กัน ให้เด็กร้องเพลงนี้ก่อนไปล้างมือจริงเพื่อทำกิจกรรมต่อไป ซึ่งต้องใช้มือที่สะอาดในการจับกล้วยตาก
 2. ให้ครูและเด็กๆ สังเกตหาเด็กที่ใส่ใจรักษาความสะอาด ตลอดช่วงการทำกิจกรรมใน Project นี้ เพื่อประกวดเป็น Clean Boy/Girl ของกิจกรรม Child of the Month ท้าย Project



6. Make 'Sun-dried Bananas' (2)..... SB หน้า 44
AB หน้า 31-32

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมสืบเนื่องต่อกิจกรรมที่ 3 Make 'Sun-dried Bananas' (1) จึงมีหลักการในการทำงานเดียวกัน โดยมีขั้นตอนกิจกรรมและข้อคิดสำหรับเด็กและข้อคิดสำหรับครูดังนี้

- ขั้นตอนกิจกรรม**.....
- A. Day 2. Press the bananas softly with clean hands or roll with a bottle between 2 plastic bags.**
1. ตรวจสอบว่าเด็กล้างและเช็ดมือมาสะอาดและแห้งดีแล้ว
 2. ในวันที่ 2 ของการทำกล้วยตากนี้ ให้เด็กแต่ละคนหยิบกล้วยขึ้นมาบีบเบาๆ ให้แบน (ไม่ต้องให้แบนมาก เพราะจะได้บีบอีกในวันที่ 3) หรือให้วางกล้วยระหว่างแผ่นพลาสติก 2 ชั้น แล้วใช้ด้านข้างของขวดแก้วทรงกลมกลิ้งทับเบาๆ ให้พอแบน (ดูภาพประกอบใน Student's Book) ครูสอนประโยค Press softly. ขณะชี้แจงให้เด็กปฏิบัติ
- B. Put them in the sun again. Turn over at midday. Take them in in the evening.**
3. ให้เด็กนำกล้วยทั้งหมดที่ทับให้แบนแล้วออกไปตากแดดอีกครั้ง และระหว่างวัน ให้ออกไปกลับด้านกล้วย 1 ครั้ง ครูสอนคำศัพท์ turn over (พลิก) และนำเข้าไปในร่มตอนเย็น ให้น้ำก้นมดให้เรียบร้อย
 4. ให้เด็กสังเกตสีและรูปร่างลักษณะของกล้วยตากในวันที่ 2 นี้เมื่อเก็บกลับเข้ามา แล้วทำ Activity 5 Project 4 ใน Activity Book

C. Day 3. Repeat as Day 2.

5. ปฏิบัติขั้นตอนที่ 1 ถึง 3 ข้างต้น ดังเช่นในวันที่ 2 ของการทำกล้วยตาก
6. ให้เด็กสังเกตสีและรูปร่างลักษณะของกล้วยตากในวันที่ 3 นี้เมื่อเก็บกลับเข้ามา แล้วทำ Activity 6 Project 4 ใน Activity Book

D. Put them in a clean box. Enjoy eating!

7. ครูตรวจสอบดูว่ากล้วยแห้งพอมะที่จะเก็บและรับประทานได้หรือยัง หากแดดดีมาตลอด 3 วัน ควรแห้งพอมะที่จะรับประทานได้ นิ่มและไม่แข็งเกินไป ให้เด็กรับประทานและเก็บที่เหลือใส่กล่องสะอาดไว้รับประทานต่อไป แต่หากยังแห้งไม่ได้ที่ ให้เก็บไว้ตากต่ออีก 1 วัน หรือจนกว่าจะพอมะ

ข้อคิดสำหรับเด็ก

1. นักเรียนใช้เวลาในการตากกล้วยตากให้แห้งพอมะ (ไม่นิ่มเกินไปหรือไม่แข็งเกินไป) ก็วัน เพราะเหตุใดจึงใช้เวลาเท่านั้น (คำตอบคือ แดดดีหรือแดดไม่ดี)
2. นักเรียนชอบรับประทานกล้วยสุกหรือกล้วยตากมากกว่ากัน เพราะเหตุใด และรู้สึกอย่างไรที่ได้รับประทานอาหารที่ช่วยกันทำเอง
3. ขนาดของกล้วยในวันที่ 3 เล็กหรือใหญ่กว่าในวันแรก เพราะเหตุใด

ข้อคิดสำหรับครู

1. ครูอาจตรวจสอบว่ากล้วยแห้งพอมะที่จะรับประทานได้หรือยัง โดยตัดแบ่งกล้วยเป็นชิ้นเล็กๆ ให้เด็กแต่ละคนได้ชิม และถามความชอบว่า นิ่มหรือแข็งเกินไปหรือไม่ การให้เด็กมีส่วนร่วมปฏิบัติและตัดสินใจในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน จะทำให้เด็กรู้สึกได้ถึงความเป็นเจ้าของสิ่งนั้นและภูมิใจในความสำเร็จของงาน
2. คอยกับเด็กเรื่องขนาดและความนิ่ม/แข็งของกล้วยจากวันแรกจนถึงวันสุดท้ายว่าเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร เพราะเหตุใด โดยให้เด็กเป็นผู้สรุปคำตอบจากการสังเกตของตน (คำตอบคือ ขนาดของกล้วยเล็กลงหรือหดตัวลง เพราะน้ำในกล้วยได้ระเหยไปจากการได้รับความร้อนจากแสงแดด ครูสามารถทำกิจกรรมเพื่อสอนความเข้าใจเรื่องการระเหยของน้ำได้ชัดเจนขึ้น หากให้เด็กสังเกตดูกาต้มน้ำเดือดที่ได้ความร้อนจากไฟบนเตา และมีไอระเหยของน้ำพุ่งออกมาให้เห็นได้ชัดเจน และควรระวังอย่าให้เด็กเข้าใกล้เตาหรือกาต้มน้ำจนเกินไป)
3. ครูสามารถหากิจกรรมง่าย ๆ เพื่อให้เด็กเรียนรู้เรื่องแสงแดดและการระเหยของน้ำจากการทำกิจกรรมสังเกตและปฏิบัติด้วยตนเองได้เพิ่มเติมจาก

หนังสือ กิจกรรมวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กเล็ก: การสอนแบบบูรณาการ
เขียนโดย จีน ดี. ฮาร์แลน และแมรี เอส. ริฟคิน แปลโดย เกษมศรี
วงศ์เลิศวิทย์ (คูบรรณานุกรม)

4. หากมีกล้วยตากมาก หรือเด็กได้นำกล้วยมาจากบ้านเพื่อทำกิจกรรมนี้
ให้เด็กแบ่งนำกลับไปให้พ่อ-แม่/ผู้ปกครองได้รับประทานและภูมิใจใน
ความสามารถของเด็กด้วย โดยบอกให้เด็กเล่าวิธีทำให้พ่อ-แม่/ผู้ปกครองฟัง



7. Show your feelings _____

SB หน้า 45

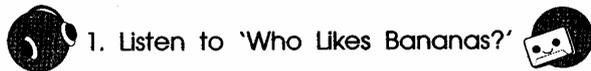
AB หน้า 33

โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Show your feelings ใน Project 1A หน้า 22 ของ
คู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้

1. ให้เด็กทำ Activity 7 Project 4 ใน Activity Book
2. บอกเด็ก ๆ ว่า ในตอนปลาย Project 4 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือ
ตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่สะอาดที่สุด
(Clean Boy/Girl) และผู้ที่ซื่อสัตย์ที่สุด (Honest Boy/Girl) โดยยังคงมี
การประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่าง ๆ ดังเช่นใน Project
ก่อน ๆ ด้วย (เพื่อให้เด็กมีโอกาสแสดงพัฒนาการอยู่เรื่อย ๆ และให้มี
จำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็ก ๆ จึงควรสังเกตเพื่อน ๆ อย่าง
สม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย
3. ให้เด็ก ๆ เสนอแนวการสังเกต และตัดสินคัดเลือกผู้ที่สะอาดที่สุดและผู้
ที่ซื่อสัตย์ที่สุด แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น
 - ผู้ที่สะอาดที่สุด: ล้างมือและเช็ดให้แห้งก่อนหยิบจับอาหาร ล้างผลไม้
ก่อนทำการปอกเปลือก ล้างจานหรือเครื่องใช้ในการทำอาหารให้สะอาด
อยู่เสมอ ฯลฯ
 - ผู้ที่ซื่อสัตย์ที่สุด: ไม่ทักท้วงว่าสิ่งของของผู้อื่นเป็นของตน หากไม่แน่ใจ
ในสิ่งใดก็ยอมรับว่าไม่แน่ใจหรือจำไม่ได้ ฯลฯ
4. ทำการประเมินตามที่ระบุไว้ในข้อคิดสำหรับครู กิจกรรมที่ 4 Show your
feelings ใน Project 1A หน้า 24 ของคู่มือครูนี้อย่างสม่ำเสมอ

Project 4B: My Picture Dictionary

เวลาโดยประมาณ 1-1½ ชั่วโมง



1. Listen to 'Who Likes Bananas?'

SB หน้า 46

AB หน้า 34

ความสัมพันธ์กับมาตรฐาน 1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 3.1, 4.2

จุดประสงค์

ด้านภาษา ทบทวน: cat, dog, duck, elephant, squirrel, bird, ant, frog, fish, bee, butterfly; คำศัพท์ใหม่: hen, monkey; รูปประโยค: We've got a lot of bananas. Who likes bananas?

ด้านความคิด การตีความ การคาดเดา การตรวจสอบ การพิสูจน์ข้อคิดเห็น

ด้านสังคม/อารมณ์/จริยธรรม การกล้าแสดงความคิดเห็น การใส่ใจสัตว์รอบตัว

ด้านร่างกาย ความสัมพันธ์ระหว่าง ตา หู และปาก

ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น สุขศึกษาและพลศึกษา วิทยาศาสตร์

กิจกรรมหลัก เด็ก ๆ เค้าว่าสัตว์ชนิดใดชอบกินกล้วยหรือไม่ โดยจับคู่ภาพกับประโยคคำพูดของสัตว์ต่างๆ ตรวจสอบการคาดเดาของตนจากเทป และพิสูจน์การคาดเดาเกี่ยวกับสัตว์อื่นๆ อีก โดยการทดลองนำกล้วยให้สัตว์นั้นๆ กิน

ชิ้นงาน/กระบวนการ 1. ทักษะการคาดเดาจากประสบการณ์เดิม

2. ทักษะการตรวจสอบและพิสูจน์การคาดเดา

วัสดุอุปกรณ์ เทป/ซีดี Project 4B, 1. Listen to 'Who Likes Bananas?' และเครื่องเล่นเทป/ซีดี

เทปสคริปต์ Project 4B, 1. Listen to 'Who Likes Bananas?'

B. Check with the tape.

Boy+Girl: We've got a lot of bananas. Who likes bananas?

Cat: I'm a cat. I don't.

Dog: I'm a dog. I don't.

Hen: I'm a hen. I don't.

Duck: I'm a duck. I don't.

Elephant: I'm an elephant. I do.

Monkey: I'm a monkey. I do.

Squirrel: I'm a squirrel. I do.

Bird: I'm a bird. I do.

ขั้นเตรียมการ ครูฟังเทปแล้วหัดพูดเลียนเสียงให้เหมือนเทป

ขั้นตอนกิจกรรม **A. Guess. Who says what? Match 1-8 to a or b.**

1. ครูให้เด็กดูภาพสัตว์ 1-8 ใน Student's Book แล้วทบทวนคำเรียกสัตว์ที่เรียนมาแล้ว พร้อมทั้งสอนคำศัพท์ใหม่ hen และ monkey ให้เด็กลองเดาการออกเสียงจากตัวสะกด (เป็นการลองฝึกอ่านก่อนตรวจสอบกับเทปในขั้นตอนข้อ B ต่อไป) ครูรับทุกคำตอบ โดยยังไม่เฉลย แต่สนับสนุนให้กำลังใจ หรือชี้แนะ
2. ถามเด็กว่าคำพูดของเด็กหญิงและชายในภาพที่ว่า We've got a lot of bananas. Who likes bananas? น่าจะหมายความว่าอะไร และสัตว์แต่ละตัวน่าจะตอบว่า I do. (ฉันชอบ) หรือ I don't. (ฉันไม่ชอบ)
3. ให้เด็กจับคู่ภาพสัตว์ 1-8 กับประโยคด้าน a หรือ b โดยให้ทำงานเป็นคู่ช่วยกันคิดคาดเดาจากประสบการณ์ของตน ครูขอคำตอบจากเด็กเขียนขึ้นกระดานไว้ โดยยังไม่เฉลย แต่บอกเด็กให้ตรวจสอบการเดาของตนเองจากการฟังเทปในขั้นตอนต่อไป

B. Check with the tape.

4. เปิดเทปให้เด็กฟัง และตรวจสอบกับคำตอบที่เด็ก ๆ เดาไว้บนกระดาน ถามว่าใครเดาไว้ถูกบ้าง (เด็ก ๆ จะดีใจมากเมื่อตนเองถูก แต่คนที่เดาไว้ไม่ถูกก็จะไม่รู้สึกลายหน้าแต่อย่างใด เพราะถือว่าเป็นการเดาและการฝึกความกล้าแสดงความคิดเห็น)

เฉลย 1, 2, 3, 4 = b, 5, 6, 7, 8 = a

5. เปิดเทปอีกครั้ง ให้เด็กฟังและออกเสียงตาม โดยชี้ประโยคนั้น ๆ ไปพร้อมกันจนคล่อง
6. ครูถามเด็ก Who likes bananas? สุ่มให้เด็กตอบตามจริง โดยใช้ประโยคตอบแบบสั้น I do. หรือ I don't.

C. What about the butterfly, the ants, the frog, the fish, and the bees? Guess. Then try and check for yourself.

7. ชี้ไปที่ภาพสัตว์อื่น ๆ ใน Student's Book ที่ไม่มีหมายเลขกำกับอยู่ ทบทวนคำเรียกสัตว์นั้น ๆ ที่เด็ก ๆ เรียนมาแล้ว และให้เด็กเดาว่าสัตว์เหล่านั้นชอบกินกล้วยหรือไม่ ครูรับทุกคำตอบโดยยังไม่เฉลย แต่บอกให้เด็ก ๆ

พิสูจน์คำตอบด้วยตนเองเป็นการบ้าน พูดคุยกับเด็กว่าจะใช้วิธีการใด ในการพิสูจน์ (เช่น นำกล้วยปอกเปลือกแล้วไปวางไว้ที่สนาม แล้วสังเกตว่ามีสัตว์อะไรมากินบ้าง หรือสำหรับปลา อาจบิกล้วยหย่อนลงในน้ำ แล้วดูว่าเกิดอะไรขึ้น)

8. ให้เด็กทำ Activity 8 Project 4 ใน Activity Book รายงานการเดาและ พิสูจน์ข้อคิดเห็นของตน เนื่องจากกิจกรรมมีหลายขั้นตอน ครูควรอธิบาย ให้เด็กเข้าใจและให้ความช่วยเหลือในการทำแบบฝึกหัด โดยอธิบายก่อนทำ ทีละขั้นตอน ตรวจสอบว่าเด็กเข้าใจดีพอที่จะนำไปปฏิบัติได้ มีข้อควร สังเกตคือ ข้อ 2 ควรเป็นกล้วยสุกที่หวานชนิดใดก็ได้ ถ้าการทดลองไม่ ปรากฏผลชัดเจน ให้เขียน ? ได้ช่อง Try (ทดลอง) และในข้อ 3 และ 4 หากผู้ใหญ่ให้คำตอบไม่ตรงกัน ครูใช้วิจารณญาณตัดสิน ช่วยเด็กเติม ข้อ 4 ตามความเหมาะสม ดังเช่น ข้อ 2 ในกิจกรรมปรับเปลี่ยน สอนให้ เด็กเข้าใจว่านี่คือขั้นตอนปกติของการสำรวจที่อาจได้คำตอบที่ไม่ชัดเจน หรือหลากหลาย หากต้องการข้อสรุปที่ชัดเจนขึ้น ก็ต้องทดลองพิสูจน์ให้ มากขึ้น

เฉลย สัตว์ที่น่าจะกินกล้วยคือ ants และ bees เพราะความหวาน สัตว์ อื่นปกติจะไม่กิน

- กิจกรรมปรับเปลี่ยน** 1. อาจให้เด็กทำการพิสูจน์ข้อคิดเห็นการเดาของตนเป็นกลุ่มที่โรงเรียน โดย แบ่งกลุ่มและแบ่งเวลากันไปคอยสังเกต
2. หากการสังเกตใช้เวลานาน และไม่เห็นผลปรากฏชัดเจน เนื่องจากไม่มี สัตว์เหล่านั้นอยู่ในบริเวณ ให้เด็กทำการสำรวจขอความเห็นจากผู้ใหญ่ คนที่บ้าน หรือที่โรงเรียนแทน แล้วเปรียบเทียบคำตอบกับข้อคิดเห็นของตน ที่เดาไว้ก่อน หากผู้ใหญ่ให้คำตอบไม่ตรงกัน ครูใช้วิจารณญาณตัดสิน ตามความเหมาะสม

- ข้อคิดสำหรับเด็ก** นักเรียนคิดว่าสัตว์ที่กินกล้วยนั้นจะกินอาหารอื่นอะไรอีกบ้าง และสัตว์ที่ไม่ กินกล้วย จะกินอะไร แน่ใจหรือไม่ เพราะเหตุใด ถ้าไม่แน่ใจ ลองพิสูจน์อีกครั้ง

- ข้อคิดสำหรับครู** 1. รูปประโยค I do. และ I don't. ในกิจกรรมนี้เป็นการตอบแบบสั้น ต่อ คำถามที่ใช้คำกริยาในรูปปัจจุบันกาล (เช่น Who likes bananas? I do. คือการตอบแบบสั้นแทนประโยคเต็ม I like bananas. (ไม่ตอบว่า I like.) และ I don't. คือการตอบแบบสั้นแทนประโยคเต็ม I don't like bananas. (ไม่ตอบว่า I like not. หรือ I don't like.) แต่ครูไม่จำเป็นต้องอธิบาย

กฎไวยากรณ์ในลักษณะนี้ให้เด็กทราบ คำอธิบายข้างต้นมีไว้ช่วยครูเท่านั้น เพราะเด็กในวัยนี้รับรู้ว่า I do. เป็นการตอบรับ และ I don't. เป็นการตอบปฏิเสธในบริบทของการถามเช่นนี้ก็เพียงพอแล้ว เมื่อเด็กเห็นการใช้ลักษณะนี้บ่อยขึ้น จะซึมซับความหมายและการใช้ได้ ครูควรหมั่นชี้แนะให้เห็นด้วย

2. โปรดสังเกตว่า I do. ในกิจกรรมนี้มีความหมายและการใช้แตกต่างจาก I do. ในกิจกรรมที่ 4 Sing 'Shoo, Fly! Don't Bother Me'
3. การให้เด็กเดาคำตอบเมื่อมีบริบทเพียงพอที่จะเดาได้ก่อนฟังเทป เป็นการช่วยให้เด็กมีจุดมุ่งหมายและความตั้งใจในการฟัง และการตรวจสอบหรือพิสูจน์ความเห็นหรือการคาดเดาของตนก็เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญและจำเป็นเมื่อเติบโตต่อไป ครูพึงระลึกไว้เสมอว่า ควรสร้างบรรยากาศให้เด็กแสดงความคิดเห็นในการเดาได้อย่างอิสระ ไม่ตัดสินถูก-ผิดอย่างเคร่งครัด เพราะการเดาไม่ใช่การทดสอบที่มีคำตอบถูกต้องเพียงคำตอบเดียว เด็กจะเรียนรู้ว่าตนถูกหรือผิดได้จากการตรวจสอบด้วยตนเอง การเดาจากประสบการณ์เดิมเช่นนี้ เป็นการสร้างความกล้าแสดงความคิดเห็น และเมื่อเดาถูก เด็กจะมีความมั่นใจในตนเองยิ่งขึ้น แต่ถ้าเดาผิดก็ไม่ขายนหน้า ถือเป็นการส่งเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้ต่อไป ควรอนุญาตและสนับสนุนให้เด็กเดาเป็นภาษาไทยได้และครูให้ภาษาอังกฤษ หากเด็กยังมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ



2. Make 'My Picture Dictionary' _____ SB หน้า 48

กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ขั้นตอนกิจกรรม ข้อคิดสำหรับเด็กและข้อคิดสำหรับครู ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมการทำ picture dictionary ใน Project ก่อนๆ โดยให้เด็กใช้กระดาษหน้าคู่ถัดไปในสมุด My Picture Dictionary ของตน จาก Project ก่อน แต่ใน Project นี้เป็นจากเรื่อง BANANA และให้ใช้ภาพสติ๊กเกอร์จาก Stickers-Project 4 ใน Activity Book



3. Have a party! _____ SB หน้า 48

กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ขั้นตอนกิจกรรม ข้อคิดสำหรับเด็กและข้อคิดสำหรับครู ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 My Birthday Party ของ Project 4 ใน ชั้น ป.1 ซึ่งได้ให้คำอธิบายไว้ในคู่มือครูของชั้น ป.1 หน้า 120 โดยถือเป็น กิจกรรมงานสร้างสรรค์เล็กๆ น้อยๆ ก่อนปิดภาคเรียนที่ครูและเด็กช่วยกันจัด และช่วยกันนำอาหารเล็กๆ น้อยๆ มา โดยในครั้งนี้อาจนำอาหารที่ใช้กล้วย มารับประทานในงาน เช่น กล้วยตาก (ที่ทำเอง) กล้วยฉาบ กล้วยบวชชี เป็นต้น และติดป้ายภาษาอังกฤษชื่ออาหารนั้นๆ ไว้ด้วย (ดูภาพประกอบใน Student's Book) ครูอาจให้สูตรการทำกล้วยฉาบ (banana chips/crisps) กล้วยบวชชี (banana in coconut milk) หรืออาหารกล้วยอื่น ๆ ให้เด็กนำไป ให้คุณพ่อคุณแม่หรือผู้ปกครองที่บ้านช่วยทำ แล้วเด็กสังเกตวิธีทำ นำมาเล่า ให้เพื่อน ๆ ฟังในชั้นเรียน หรือครูอาจทำสิ่งเหล่านี้ที่ห้องครัวของโรงเรียน ให้เด็กสังเกตวิธีทำและช่วยเหลือในส่วนที่ทำได้



4. Show your feelings _____ SB หน้า 48

AB หน้า 35

โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Show your feelings ใน Project 1A หน้า 22 และ กิจกรรมที่ 7 Show your feelings ใน Project 4A หน้า 91 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยให้เด็กทำ Activity 9 Project 4 ใน Activity Book

Project 4C: Look at Me

เวลาโดยประมาณ 1-1½ ชั่วโมง

ทุกกิจกรรมตั้งแต่ 1-3 ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับ Project 1D: Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 38 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมดังนี้



1. Think back and make it better _____ SB หน้า 49

AB หน้า 36

1. ให้นักเรียนไตร่ตรองถึงกิจกรรมใน Project 4A ถึง 4B
2. ให้เลือกปรับปรุงชิ้นงานหรือกิจกรรมที่ควรทำให้ดีขึ้นได้
3. ทำ Activity 10 Project 4 ใน Activity Book เพื่อเสริมและทบทวน

เฉลย Activity 10 1 = C, 2 = A, 3 = B, 4 = E, 5 = D



2. Hooray! _____ SB หน้า 49

1. ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 4 นี้

ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของเด็กที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือ ผู้ที่สะอาดที่สุด (Clean Boy/Girl) และผู้ที่ซื่อสัตย์ที่สุด (Honest Boy/Girl) รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ จาก Project ก่อนๆ ด้วย

ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานทั้งหลายที่ทำใน Project 4 นี้ คือ กล้วยตาก และ My Picture Dictionary ตามเกณฑ์ที่ครูและเด็กได้กำหนดไว้ร่วมกันตั้งแต่เริ่ม Project นี้

2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้ สำเร็จลงด้วยดี และร่วมร้องเพลงที่ชื่นชมฉลองความสำเร็จ



3. Look at 'My English File' _____ SB หน้า 49

ให้เด็กจัดเก็บชิ้นงานต่างๆ ลงในกล่องหรือแฟ้มที่ทำไว้จาก Project 1 และครูสอนให้จัดระเบียบหรือเรียงลำดับก่อน-หลัง เพื่อให้ง่ายแก่การค้นหา

Project 6A: A New Year Gift

เวลาโดยประมาณ 3-4 ชั่วโมง



1. Chant 'Here's a Circle'



SB หน้า 62

AB หน้า 46

ความสัมพันธ์กับมาตรฐาน 1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 3.1

จุดประสงค์

ด้านภาษา คำศัพท์ใหม่รูปทรงต่าง ๆ: star, circle, triangle; ทบทวน: square, here, there; รูปประโยคแสดงตำแหน่งที่ตั้ง: Here's (a circle)., There's (a triangle).

ด้านความคิด การตีความ การเลียนเสียงเพื่อสื่อความ การเดาคความจากบริบท

ด้านสังคม/อารมณ์/จริยธรรม ความสนุกสนานในการพูดเข้าจังหวะ

ด้านร่างกาย การได้ยินและสนองตอบด้วยท่าทาง

ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ศิลปะ

กิจกรรมหลัก เด็ก ๆ เรียนรู้และเดาคความหมายของคำศัพท์จากบริบทภาพ ทำกิจกรรมบทพูดเข้าจังหวะโดยแสดงท่าทางประกอบ

ชิ้นงาน/กระบวนการ 1. ทักษะการเดาคความหมายของคำศัพท์จากบริบท
2. ทักษะการพูดเข้าจังหวะ

วัสดุอุปกรณ์ เทป/ซีดี Project 6A, 1. Chant 'Here's a Circle' และเครื่องเล่นเทป/ซีดี; ภาพรูปทรงสามเหลี่ยม วงกลม ดาวห้าแฉก สีเหลี่ยมจัตุรัส อย่างละ 4 ชิ้น

เทปสคริปต์ Project 6A, 1. Chant 'Here's a Circle'

ท่อนที่ 1	Here's a circle. There's a triangle.
ท่อนที่ 2	Here and there, Here and there.
ท่อนที่ 3	Here's a star. There's a square.
ท่อนที่ 4	Here and there, Here and there.

ท่อนที่ 5 A circle, a triangle,
 A star, a square,
 Here and there,
 Here and there.

- ขั้นเตรียมการ ครูฟังเทปแล้วฝึกพูดเลียนเสียงให้เหมือนเทป
- ขั้นตอนกิจกรรม 1. ครูพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับรูปทรงต่างๆ เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ดาวห้าแฉก ให้เด็กๆ บอกสิ่งของที่พบเห็นในชีวิตประจำวันที่มีรูปทรงดังกล่าว รับทุกคำตอบที่เป็นไปได้ จากนั้นให้เด็กเปิด Student's Book ดูภาพประกอบพร้อมกับเด็ก พูดคุยสอบถามความเข้าใจภาพประกอบแต่ละภาพ โดยเฉพาะอาชีพกิริยาการชูดึงของไถลตัว (Here) และชี้สิ่งของไถลตัว (There) บอกคำศัพท์และเขียนขึ้นกระดานให้เด็กดู
2. ให้เด็กดูภาพรูปทรงสามเหลี่ยม วงกลม ดาวห้าแฉก และสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ประกอบในบทเรียน และบอกให้ทราบว่าจะได้ฟังบทพูดเข้าจังหวะ ให้เด็กฟังแล้วบอกครูว่า รูปทรงต่างๆ ในภาพเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่าอย่างไร
3. เปิดเทป ให้เด็กดูบทเรียนในหนังสือประกอบการฟัง และบอกว่ารูปทรงแต่ละรูปเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่าอย่างไร
4. ครูเปิดเทปให้เด็กออกเสียงตามหลายๆ ครั้งจนคล่อง พร้อมทั้งที่ภาพตามบทพูดที่ได้ยิน
5. แบ่งเด็กเป็น 4 กลุ่ม แจกภาพรูปทรงต่างๆ กลุ่มละ 1 ชุด (4 ชิ้น) ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันพูดบทพูดเข้าจังหวะ 4 ท่อนแรกกลุ่มละท่อน และท่อนที่ 5 พูดทุกกลุ่ม พร้อมแสดงท่าทางประกอบโดยใช้ภาพรูปทรงที่ได้รับ
6. ให้เด็กทำ Activity 1 Project 6 ใน Activity Book
- เฉลย Activity 1
- Ⓐ 1 = d, 2 = c, 3 = a, 4 = b,
- Ⓑ 1 = c, 2 = b, 3 = a
- กิจกรรมเสริม ให้เด็กจับคู่ผลัดกันพูดบทพูดเข้าจังหวะและแสดงท่าทางประกอบ โดยใช้สิ่งที่อยู่ในห้องที่มีรูปทรงต่างๆ แทนภาพรูปทรง อาจทำเป็นกิจกรรมกลุ่ม
- ข้อคิดสำหรับเด็ก ถ้านักเรียนเป็นผู้ออกแบบของเล่นหรือของใช้ต่างๆ (อะไรก็ได้) นักเรียนจะออกแบบของชิ้นนั้นเป็นรูปทรงอะไร (ที่แตกต่างจากที่เป็นอยู่) เพราะเหตุใด

- ข้อคิดสำหรับครู**
1. การให้เด็กพูดทพูดเข้าจังหวะตามบริบทที่เกิดขึ้น ช่วยให้เด็กเข้าใจและใช้ภาษาอย่างสมจริงในสถานการณ์จำลองที่สนุกสนาน ซึ่งทำให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาและยังเป็นการเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริงที่สนองเจตนารมณ์ของหลักสูตรใหม่อีกด้วย
 2. นำการอภิปรายข้อคิดสำหรับเด็กข้างต้นและสนับสนุนให้เด็กคิดริเริ่มสร้างสรรค์โดยชมเชยความคิดที่แปลกแตกต่างออกไป
 3. อาจสอนคำศัพท์ **rectangle** = สี่เหลี่ยมผืนผ้าเพิ่มเติมให้เด็ก



2. Play 'How Many?' _____ SB หน้า 63

AB หน้า 47

ความสัมพันธ์กับมาตรฐาน 1.1, 1.2, 1.3, 3.1

จุดประสงค์

ด้านภาษา คำศัพท์รูปทรงต่างๆ ที่เรียนมาในกิจกรรมที่ 1 และคำศัพท์จำนวนนับที่เรียนมาแล้วใน Project ก่อนๆ; คำศัพท์บอกขนาด: big, small; รูปประโยคคำถามจำนวน: How many...?

ด้านความคิด การสังเกต การคาดเดา การกะประมาณ

ด้านสังคม/อารมณ์/จริยธรรม การปฏิบัติตามกติกา ความสนุกสนานในการเล่น

ด้านร่างกาย ความสัมพันธ์ระหว่าง หู ตา และปาก

ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กิจกรรมหลัก แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ให้เด็กดูภาพรูปทรงต่างๆ ในเวลาประมาณ 1 นาที ปิดหนังสือและเดาว่ารูปทรงแต่ละแบบมีจำนวนเท่าใด จากนั้นตรวจสอบคำตอบกลุ่มที่ตอบถูกมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ชิ้นงาน/กระบวนการ 1. ทักษะการสังเกต การคาดเดา
2. ทักษะการนับ

ขั้นเตรียมการ ครูศึกษาวิธีการเล่นและภาษาที่ต้องใช้ประกอบการเล่น

ขั้นตอนกิจกรรม 1. ทบทวนจำนวนนับ 1-20 โดยใช้ของจริง เช่น ดินสอสี ให้เด็กลบ one... twenty และนับอีกครั้ง โดยพูด one pencil, two pencils,...twenty pencils ครูเน้นให้เด็กออกเสียง 's' ท้ายคำ เมื่อสิ่งของมีมากกว่า 1 ชื่นเขียนรูปทรงต่างๆ บนกระดานให้เด็กลบโดยครูใช้คำถาม How many (circles/stars/squares/triangles) are there? และตรวจคำตอบโดยพูด Let's count together. ให้เด็กลบพร้อมๆ กัน เช่น one circle, two circles...ครูให้ความสนใจกับการออกเสียง 's' ท้ายคำนามพหูพจน์

2. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน บอกให้เด็กทราบว่า จะเล่นเกมการนับ และกะประมาณ ให้เวลาเด็กดูภาพในหนังสือประมาณ 1 นาที (หรือน้อยกว่า 1 นาที เพื่อให้เกมมีความตื่นเต้นเร้าใจ) แล้วให้กะประมาณหรือนับเร็ว ๆ ว่ารูปทรงต่างๆ มีอย่างละกี่ชิ้น จากนั้นให้เด็กปิดหนังสือ ครูถามให้แต่ละกลุ่มตอบโดยเดาจำนวนของรูปทรงต่างๆ (วงกลม สี่เหลี่ยม ดาว หัวแฉก และสามเหลี่ยม) ครูเขียนคำตอบของแต่ละกลุ่มบนกระดาน
3. ตรวจสอบคำตอบโดยให้เด็กช่วยกันนับภาพรูปทรงแต่ละชนิดพร้อมกัน กลุ่มที่ตอบถูกมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
4. ครูทบทวนความหมาย big, small โดยวาดรูปทรงต่างๆ ขนาดใหญ่และเล็กบนกระดาน เขียนตัวเลข 1, 2 กำกับ จากนั้นถาม Which picture, 1 or 2, is a small/big (circle)?
5. เล่นเกมการนับและกะประมาณอีกครั้ง ให้เวลาเด็กดูหนังสือประมาณ 1 นาที แล้วปิดหนังสือ เล่นแบบเดิม โดยเปลี่ยนให้หาจำนวนรูปทรงต่างๆ ตามขนาดใหญ่/เล็ก ใช้รูปประโยคเดิมถาม How many big/small (circles) are there?
6. ให้เด็กทำ Activity 2 Project 6 ใน Activity Book

เฉลย Activity 2

- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1 = six big circles, | 2 = eleven small circles, |
| 3 = six big triangles, | 4 = fifteen small triangles, |
| 5 = ten big squares, | 6 = five small squares, |
| 7 = three big stars, | 8 = twenty small stars |

หมายเหตุ: ข้อ 3 รวมรูปทรงต้นคริสต์มาสด้วย

ข้อคิดสำหรับเด็ก กลุ่มใดบอกจำนวนรูปทรงต่างๆ ได้ถูกต้องมากที่สุด มีวิธีวางแผนการทำงานในกลุ่มอย่างไร มีส่วนใดที่ไม่เป็นไปตามแผน เล่าให้เพื่อนๆ ฟัง

ข้อคิดสำหรับครู 1. การเล่นเกมเป็นกลุ่มที่มีการแข่งขันโดยมีเป้าหมายชัดเจน จะช่วยให้เด็ก ๆ ได้ฝึกคิดการวางแผนทำงานอย่างมีระบบ และได้ประสบการณ์ตรงจากผลของการปฏิบัติจริง และการเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ที่ประสบความสำเร็จได้เล่าให้เพื่อนๆ ฟังเป็นการแบ่งปันความรู้ในการจัดการและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า โดยมีความสำเร็จของกลุ่มเป็นแรงจูงใจให้กลุ่มอื่นๆ ได้เรียนรู้และนำไปใช้ในโอกาสต่อไป เช่น ในกรณีการแข่งขันการนับและกะประมาณจำนวนรูปทรงต่างๆ นั้น เด็กอาจจัดสรรให้แต่ละคนในกลุ่มดูเฉพาะรูปทรงใดรูปทรงหนึ่ง เป็นต้น

2. การจำกัดเวลาให้น้อยกว่าที่เด็กจะนับได้เสร็จเรียบร้อย จะทำให้เกมมีความตื่นเต้น และการใช้ภาษาเพื่อกะประมาณและคาดเดาเป็นไปอย่างสมจริง



3. Make 'A New Year Hat'

SB หน้า 64

ความสัมพันธ์กับมาตรฐาน 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 4.1

จุดประสงค์

ด้านภาษา ทบทวนคำศัพท์รูปทรงต่างๆ: circle, square, star, triangle; รูปประโยค
คำสั่ง: Draw/Colour/Cut/Glue... คำศัพท์ใหม่: line, centre, card, piece,
paper, tissue, roll, tube, bottom

ด้านความคิด การสร้างสรรค์ การรู้จักสร้างงาน

ด้านสังคม/อารมณ์/จริยธรรม ความภาคภูมิใจในผลงาน การเป็นผู้ผลิตมากกว่าผู้บริโภค

ด้านร่างกาย ความสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ

ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ศิลปะ

กิจกรรมหลัก เด็ก ๆ ทำหมวกสำหรับงานปีใหม่ โดยวาดรูปทรงต่างๆ ที่ได้เรียนมาลงในหมวก
และระบายสีตกแต่งตามชอบ

ชิ้นงาน/กระบวนการ 1. หมวกสำหรับงานปีใหม่
2. ทักษะการวาด และระบายสี

วัสดุอุปกรณ์ กระดาษสำหรับทำหมวก โดยตัดเป็นวงกลมขนาดรัศมี 16 ซม. เท่าจำนวน
เด็กในห้อง; กาว; กรรไกร; ดินสอสีหรือสีอื่น ๆ

ขั้นเตรียมการ หากนักเรียนไม่มีกรรไกรพอเพียงในการตัดรูปวงกลม ครูอาจตัดกระดาษเป็น
รูปวงกลมให้ก่อนโดยจุด (.) จุดศูนย์กลางไว้เพื่อให้เด็กได้ทำกิจกรรมขั้นตอน
ที่เหลือ

ขั้นตอนกิจกรรม 1. แจ้งให้เด็กทราบว่า จะทำหมวกสำหรับงานปีใหม่ โดยให้ทุกคนดูภาพวิธีทำ
ใน Student's Book ครูอ่านแต่ละขั้นตอนให้เด็กฟังและตรวจสอบความ
เข้าใจ (หากครูตัดวงกลมให้แล้ว ครูอธิบายวิธีการที่ครูได้ทำไป) โดยเน้น
คำกริยาหลัก เช่น draw, colour, cut, pull around, glue และรูปทรง
ต่างๆ (circle, square, triangle, star) ที่ปรากฏในแต่ละขั้นตอน
2. ให้เด็กลงมือทำตามขั้นตอน ครูเดินดูให้ความช่วยเหลือตามสมควร และใช้
ประโยคและคำศัพท์ข้างต้นพูดกับเด็ก ๆ ในการชี้แนะหรือสาธิตให้เด็กได้ยิน
บ่อย ๆ พร้อมทั้งสนับสนุนให้เด็กพูดตามไปด้วยขณะปฏิบัติงานนั้น ๆ
3. ให้เด็กเขียนชื่อตนเองกำกับด้านในของหมวก และครูรวบรวมเก็บไว้สำหรับ
งานปีใหม่ที่จะมาถึง

ข้อคิดสำหรับเด็ก นักเรียนชอบหมวกที่ทำขึ้นเองมากน้อยเพียงใด เพราะเหตุใด

ข้อคิดสำหรับครู การได้ประดิษฐ์ของเพื่อนำไปใช้ในโอกาสรื่นเริงที่จะจัดขึ้นจริง นอกจากเป็นการให้เด็กได้ฝึกใช้ภาษา (ทำความเข้าใจกับขั้นตอนการทำหมวกร่วมกับครู) ที่เรียนมาอย่างสมจริงด้วยการลงมือปฏิบัติจริงแล้ว ยังเป็นการสร้างความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองต่อความสำเร็จที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการพัฒนาตนเองตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรใหม่อีกด้วย



4. Make 'A New Year Giff' SB หน้า 65

กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ขั้นตอนกิจกรรม ข้อคิดสำหรับเด็กและข้อคิดสำหรับครู ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Make 'A New Year Hat' ข้างต้น โดยเปลี่ยนจากการทำหมวกเป็นการทำที่ใส่ดินสอหรือแจกันใส่ดอกไม้แห้งจากเศษวัสดุเหลือใช้ และมีวัสดุอุปกรณ์ที่ต่างไป คือ แกนกระดาษทิชชูแบบม้วนที่เหลือใช้เท่าจำนวนเด็ก (ครูอาจหาเองหรือให้เด็กช่วยนำมาจากบ้าน) และกระดาษแข็งสำหรับทำฐานรอง โดยตัดเป็นวงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 12 ซม. เท่าจำนวนเด็กในห้อง

ผลงานของเด็ก (ที่ใส่ดินสอหรือแจกันใส่ดอกไม้แห้ง) ที่เสร็จแล้ว ให้เด็กเขียนชื่อกำกับแล้วครูช่วยเก็บไว้ หรือให้เด็กนำกลับบ้านเพื่อให้ผู้ปกครองดู และครูแจ้งให้เด็กนำกลับมาโรงเรียนเพื่อใช้เป็นของขวัญให้แก่เพื่อนในโอกาสงานปีใหม่



5. Show your feelings SB หน้า 65

AB หน้า 48

โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Show your feelings ใน Project 1A หน้า 22 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยปรับและเพิ่มเติมดังนี้

1. ให้เด็กทำ Activity 3 Project 6 ใน Activity Book
2. บอกเด็ก ๆ ว่าในตอนปลาย Project 6 นี้ (ประมาณอีก 3-4 สัปดาห์หรือตามเวลาที่ครูคาดว่าจะใช้จริง) จะมีการประกวดว่าใครคือผู้ที่เพื่อน ๆ ชื่นชอบมากที่สุด (Popular Boy/Girl) โดยจะมีการลงคะแนนเสียงในงานรื่นเริงวันปีใหม่ทีใกล้เข้ามา และผู้ที่เล่นเกมเก่งที่สุด (Best Game Player) โดยยังคงมีการประกวดผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นด้านต่าง ๆ ดังเช่นใน Project ก่อน ๆ ด้วย (เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสแสดงพัฒนาการอยู่เรื่อย ๆ และให้มีจำนวนผู้ได้รับรางวัลเพิ่มขึ้น) ฉะนั้นเด็ก ๆ จึงควรสังเกตเพื่อน ๆ อย่างสม่ำเสมอ แล้วจะมีการลงคะแนนเสียงตัดสินในตอนท้าย

3. ให้เด็ก ๆ เสนอแนวการสังเกตและตัดสินใจคัดเลือกผู้ที่เป็นเพื่อน ๆ ที่ชื่นชอบมากที่สุด และผู้ที่เล่นเกมเก่งที่สุด แล้วครูและเด็กช่วยกันสรุปเป็นเกณฑ์ไว้ใช้ในการคัดเลือก เช่น
- ผู้ที่เป็นเพื่อน ๆ ที่ชื่นชอบมากที่สุด: มีน้ำใจต่อเพื่อน ๆ พุดจาสุภาพต่อทุกคน ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมของห้อง ฯลฯ
 - ผู้ที่เล่นเกมเก่งที่สุด: เดาคำตอบจากการเล่นเกมได้ถูกต้องบ่อยครั้งที่สุด ได้คะแนนสูงสุดจากการเล่นเกมตลอดบทเรียนของ Project นี้ ฯลฯ
4. ทำการประเมินตามที่ระบุไว้ในข้อคิดสำหรับครู กิจกรรมที่ 4 Show your feelings ใน Project 1A หน้า 24 ของคู่มือครูนี้อย่างสม่ำเสมอ

Project 6B: A Party Game

เวลาโดยประมาณ 3-4 ชั่วโมง



1. Sing 'Happy New Year to You'



SB หน้า 66

AB หน้า 49

กิจกรรมนี้ใช้หลักการและขั้นตอนการสอนเพลง รวมทั้งกิจกรรมต่าง ๆ ในทำนองเดียวกันกับที่เคยปฏิบัติมาใน Project ก่อน ๆ โดยมีคำศัพท์ใหม่คือ yo-yo, toy car, doll, ball, toy plane, toy train; และทบทวน Happy New Year และมีรูปประโยคการเสนอสิ่งของ คือ Here's a (big doll).

เทปสคริปต์ Project 6B, 1. Sing 'Happy New Year to You'

(ใช้ทำนองเพลงดั้งเดิม Happy Birthday แต่งเนื้อร้องใหม่โดย เฉลียวศรีพิบูลชล)

- ท่อนที่ 1 * Happy New Year to you,
Happy New Year to you,
- ท่อนที่ 2 Happy New Year,
Happy New Year,
Happy New Year to you.
- ท่อนที่ 3 (Repeat*) ~
Here's a yo-yo,
Here's a toy car,
They are all just for you.

ท่อนที่ 4 (Repeat*)
 Here's a big doll,
 Here's a big ball,
 They are all just for you.

ท่อนที่ 5 (Repeat*)
 Here's a toy train,
 Here's a toy plane,
 They are all just for you.

ให้เด็กทำ Activity 4 Project 6 ใน Activity Book และครูตรวจคำตอบร่วมกับเด็ก

เทปสคริปต์ Project 6B, Activity 4

A. ฟังเพลง Happy New Year to You บอกชื่อว่าเพื่อน ๆ มีของขวัญอะไรมาให้กัน เขียนคำตอบโดยทำเครื่องหมาย ✓ ในกรอบ □ ที่กำกับแต่ละข้อตามที่ได้ยิน

(เหมือนเพลงในบทเรียนข้างต้น โดยมีเพียง 3 ท่อน และเปลี่ยนเนื้อร้องท่อนที่ 2 และ 3 ดังนี้)

ท่อนที่ 1 *Happy New Year to you,
 Happy New Year to you,

ท่อนที่ 2 Here's a big ball,
 Here's a toy train,
 They are all just for you.

ท่อนที่ 3 (Repeat*)
 Here's a toy plane,
 Here's a yo-yo,
 They are all just for you.

เฉลย Activity 4 ทำเครื่องหมาย ✓ ใน □ เหนือภาพที่ 1, 3, 4 และ 6

ข้อคิดสำหรับเด็ก..... หากนักเรียนจะใช้เพลงนี้ในงานรื่นเริงปีใหม่ โดยมีของขวัญที่เตรียมให้เพื่อน ๆ แตกต่างไปจากสิ่งของในเนื้อเพลง นักเรียนจะปรับเพลงนี้ให้เข้ากับบรรยากาศที่เกิดขึ้นจริงอย่างไร

ข้อคิดสำหรับครู..... การให้เด็กฝึกร้องเพลงเพื่อความสนุกสนาน เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนภาษาที่สนองหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ตามวัยของเด็กระดับประถมศึกษาซึ่งต้องการความสนุกสนานบันเทิงใจที่ให้ความรู้ไปพร้อม ๆ กัน และจะเพิ่มแรงจูงใจและ

ช่วยให้การเรียนรู้ภาษาติดทนนานยิ่งขึ้นหากครูสามารถทำให้เด็กได้เห็นว่าการใช้ภาษาอังกฤษในขณะที่เรียนเป็นการใช้ภาษาที่สมจริงตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้ เมื่อเด็กฝึกร้องเพลงจนคล่องแล้ว ครูควรให้เด็กดัดแปลงเนื้อเพลงให้สมจริงตามที่เกิดขึ้น โดยครูให้คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามสิ่งของที่เด็กนำมาเป็นของขวัญจริงในงานปีใหม่ แล้วให้เด็กใช้ร้องแทนเนื้อเพลงเดิม รวมทั้งนำมาพูดคุยกับเด็กให้ตระหนักถึงการประยุกต์เพลงกับสถานการณ์จริง เพื่อให้เด็กเห็นความสำคัญของการสื่อสารและการเรียนภาษามากขึ้น



2. Play 'What is It?'

SB หน้า 67

AB หน้า 50

ความสัมพันธ์กับมาตรฐาน 1.2, 2.1, 2.2

จุดประสงค์

- ด้านภาษา คำศัพท์ที่เรียนมาในกิจกรรมที่ 1 ข้างต้น; รูปประโยคคำถาม-ตอบข้อมูล
What is it? It's (a robot).
- ด้านความคิด การสังเกต การสื่อความตามจริง
- ด้านสังคม/อารมณ์/จริยธรรม ความสนุกสนานในการเล่นเกม
- ด้านร่างกาย ความสัมพันธ์ระหว่างตากับปาก

ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

- ชิ้นงาน/กระบวนการ 1. ทักษะการสังเกต
2. ทักษะการสื่อความตามจริง

วัสดุอุปกรณ์ ของสำหรับใส่บัตรภาพ; บัตรภาพของเล่นรูปทรงต่างๆ ตัดจาก Worksheet 6.1
ทำยคู่มือครู จำนวนชุดเท่ากับกลุ่มของเด็ก (กลุ่มละ 4 คน) เพื่อใช้สำหรับกิจกรรมเสริม

ขั้นเตรียมการ เตรียมวัสดุอุปกรณ์ข้างต้น

- ขั้นตอนกิจกรรม 1. ครูให้เด็กเปิด Student's Book หน้า 66 ดูภาพของเล่นต่างๆ ในกิจกรรมที่ 1 Project 6B ทบทวนรูปทรงต่างๆ ตามแต่ละภาพ โดยถาม What shape can you see in the toy plane? เด็กอาจตอบเป็นคำๆ เช่น a triangle, a square, a circle ครูอาจถามต่อ How many triangles? Count. ได้คำตอบแล้ว ครูสรุปเป็นประโยคว่า There are (seven triangles, two circles, and a square). ทำเช่นนี้กับของเล่นทุกภาพ
2. ครูแจ้งให้เด็กทราบว่า จะเล่นเกม 'What is It?' โดยครูจะมีบัตรภาพของเล่น 6 ชิ้น ในซอง (หรืออาจใช้ 2 ชุดก็ได้เพื่อให้มีความหลากหลายขึ้น)

แต่ละกลุ่มออกมาหยิบบัตรภาพและบรรยายรูปทรงที่เห็นในของเล่น โดยไม่บอกว่าเป็นของเล่นชนิดใด ให้เพื่อน ๆ เดา (ดูภาพใน Student's Book ประกอบ)

A. One team picks a picture and gives a clue. The other teams guess.

3. ครูแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน แต่ละกลุ่มผลัดกันออกมาเล่นเกม 'What is It?' ตามที่ระบุข้างบน โดยตัวแทนกลุ่ม 1 คน หยิบบัตร 1 ใบ จากซอง และบรรยายภาพ เช่น หยิบได้ภาพตุ๊กตาของเล่น บรรยายว่า There are circles and triangles in the picture. (ไม่ต้องบอกจำนวน ชิ้นก็ได้) จากนั้นทุกคนในกลุ่มถามพร้อม ๆ กันว่า What is it? กลุ่มที่เหลือปรึกษากันในกลุ่มและตอบพร้อมกัน It's ____.

B. Show the picture! Give 1 point to the correct answer.

4. เมื่อทุกกลุ่มตอบแล้ว กลุ่มผู้ถามร่วมกันเฉลยคำตอบ ชูบัตรภาพให้เพื่อนดู และเฉลย It's a ____ . กลุ่มที่ตอบถูกได้ 1 คะแนน ให้แต่ละกลุ่มสลับออกมาเป็นผู้ถาม จะหยิบของเล่นชิ้นเดิมที่เพื่อนหยิบแล้วก็ได้ เล่นได้หลายรอบตามความเหมาะสม จบเกมแล้วกลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดชนะ
5. ให้เด็กทำ Activity 5 Project 6 ใน Activity Book
เฉลย Activity 5 It's a cat.

กิจกรรมเสริม	นำบัตรภาพอุปกรณ์ต่างๆ ใส่ในถุงกระดาษให้แต่ละกลุ่ม เพื่อนำไปเล่นในลักษณะเดียวกันภายในกลุ่ม ผลัดกันเป็นผู้ถามโดยหยิบบัตร 1 ชิ้นจากถุง อย่าให้เพื่อนเห็นภาพ ให้คำบอกใบ้รูปทรงของสิ่งนั้นและถาม What is it? เพื่อนแต่ละคนตอบ It's a ____ . เฉลยเมื่อทุกคนในกลุ่มตอบครบแล้ว โดยชูสิ่งของนั้นๆ และบอกคำตอบ ผู้ที่ตอบถูกจะได้เป็นคนเล่นคนต่อไป ถ้าไม่มีใครตอบถูกผู้ถามได้เล่นอีกครั้ง หากมีผู้ตอบถูกเกิน 1 คน ให้แต่ละกลุ่มหาวิธีตกลงกันเอง
ข้อคิดสำหรับเด็ก	นักเรียนคิดว่าอะไรเป็นสิ่งที่ทำให้เกมที่เล่นในบทเรียนนี้สนุก ตื่นเต้น ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น
ข้อคิดสำหรับครู	การเล่นเกมที่ต้องอาศัยการเดาโดยมีบริบท ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาที่เรียนมาอย่างสมจริงในบรรยากาศที่สนุกสนาน เพราะเป็นเกมที่ทุกคนต้องลุ้นว่ากลุ่มของตนจะชนะหรือไม่ ซึ่งแรงจูงใจนี้มีส่วนให้การถาม-ตอบเป็นไปอย่างสมจริงตามสถานการณ์ ทำให้การใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนมีความหมาย ซึ่งหากมีการใช้กิจกรรมในลักษณะเช่นนี้อย่างสม่ำเสมอ จะช่วยให้เด็กสามารถสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษที่สมจริงอย่างคล่องแคล่ว



3. Make 'A Party Game' _____ SB หน้า 68

กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ขั้นตอนกิจกรรม ข้อคิดสำหรับเด็กและข้อคิดสำหรับครู ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 3 Make 'A New Year Hat' ใน Project 6A หน้า 118 ของคู่มือครูนี้ โดยเปลี่ยนจากการประดิษฐ์หมวกเป็นการวาดภาพของเล่นหรือสิ่งของอะไรก็ได้ที่เรียนมาแล้ว และใช้รูปทรงต่างๆ มาประกอบเป็นภาพของแต่ละชิ้นลงในกระดาษขนาด A4 พับครึ่ง (ครูเตรียมมาให้พอดีกับจำนวนเด็ก) และนำไปเล่นเกมในกิจกรรมต่อไป



4. Play 'Pass the Ball' _____ SB หน้า 68

AB หน้า 51

กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ข้อคิดสำหรับเด็กและข้อคิดสำหรับครูในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมที่ 2 Play 'What is It?' ใน Project 6B นี้ โดยมีวัสดุอุปกรณ์ และขั้นตอนกิจกรรมปรับเปลี่ยนไปดังนี้

วัสดุอุปกรณ์

ลูกบอล; เทป/ซีดี เพลง Happy New Year to you และเครื่องเล่นเทป/ซีดี; บัตรภาพที่เด็ก ๆ ทำไว้ในกิจกรรมที่ 3; กล้องใส่บัตรภาพ

ขั้นตอนกิจกรรม

1. สุ่มภาพของเล่น 4-5 ภาพที่เด็ก ๆ วาด ให้เด็ก ๆ ดูพร้อมช่วยกันบรรยายรูปทรงที่เห็นในแต่ละภาพ เหมือนกิจกรรมที่ผ่านมา
 2. ครูแจ้งให้เด็กทราบว่า จะเล่นเกมในลักษณะเดียวกับที่เคยเล่น โดยใช้บัตรภาพที่เด็กทำในกิจกรรมก่อน เกมเริ่มด้วยการส่งลูกบอลและเปิดเพลงให้เด็กร้องตามไปด้วย เมื่อเพลงหยุด ลูกบอลอยู่ที่ใคร คนนั้นจะต้องหยิบบัตรภาพ 1 ใบจากกล่อง และบรรยายให้เพื่อนทราบว่าภาพนั้นมีรูปทรงอะไร เช่น หยิบได้บัตรภาพต้นคริสต์มาส บรรยายว่า There's a triangle and a star. What is it? ทุกคนจะต้องเดาว่าเป็นอะไร โดยตอบ It's a _____. เด็กที่มีบัตรภาพชูบัตรภาพให้เพื่อนดูพร้อมพูด เช่น It's a Christmas tree. ให้เพื่อน ๆ ให้คะแนนตนเอง 1 คะแนน สำหรับคำตอบที่ถูกต้อง
 3. เล่นได้หลายรอบตามความเหมาะสม จบเกมแล้วให้ทุกคนบอกคะแนนที่ได้ ปรบมือให้ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุด
 4. บอกให้เด็กทราบว่า จะนำเกมนี้ไปเล่นในงานวันรื่นเริงวันปีใหม่อีกครั้ง
 5. ให้เด็กทำ Activity 6 Project 6 ใน Activity Book
- เฉลย Activity 6** คำตอบขึ้นอยู่กับแต่ละคนที่จะวาดต่อเติมภาพที่เพื่อนคนแรกวาดค้างไว้

ที่มา แนวคิดกิจกรรม 'Pass the Ball' ดัดแปลงจากหนังสือ **กิจกรรมภาษาอังกฤษกับเด็กเล็ก** เขียนโดย วาเนสสา รายลี และซีลา เอ็ม. วอร์ด แปลโดย กุลทิพย์ โรหิตร์ตนะ (คู่มือครูอนุกรม)



5. Show your feelings SB หน้า 69
AB หน้า 52

โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Show your feelings ใน Project 1A หน้า 22 และกิจกรรมที่ 5 Show your feelings ใน Project 6A หน้า 119 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน โดยให้เด็กทำ Activity 7 Project 6 ใน Activity Book

Project 6C: A New Year Party

เวลาโดยประมาณ 3-4 ชั่วโมง



1. Have a New Year party SB หน้า 70

ความสัมพันธ์กับมาตรฐาน 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 4.1, 4.2

จุดประสงค์

ด้านภาษา คำศัพท์อาหาร ของเล่น รูปทรงต่างๆ และรูปประโยคคำถาม-ตอบข้อมูลที่ใช้ในการเล่นเกมที่เรียนมาทั้งหมด โดยเฉพาะใน Project นี้

ด้านความคิด การสื่อความในสถานการณ์จริง

ด้านสังคม/อารมณ์/จริยธรรม ความสนุกสนานในงานรื่นเริงวันปีใหม่ การเห็นประโยชน์ของภาษาอังกฤษในชีวิตจริง การกล้าสื่อความเป็นภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง การแสดงน้ำใจต่อกันด้วยการแลกเปลี่ยนของขวัญที่ทำขึ้นเอง ความภาคภูมิใจที่ได้ใช้ผลงานที่ตนทำขึ้นเอง

ด้านร่างกาย การเดินเคลื่อนย้ายรอบห้อง ความสัมพันธ์ระหว่างตา มือ และปาก

ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา

กิจกรรมหลัก เด็ก ๆ แบ่งหน้าที่ในการจัดงานรื่นเริงวันปีใหม่ และร่วมสังสรรค์โดยสวมหมวกวันปีใหม่ที่ทำขึ้น เล่นเกมที่สร้างขึ้นเอง ร่วมร้องเพลงวันขึ้นปีใหม่และจับฉลากแลกเปลี่ยนของขวัญที่ทำให้กับเพื่อนๆ ในห้อง โดยใช้รูปประโยคและคำศัพท์ที่เรียนมาทั้งหมด แล้วร่วมลงคะแนนเสียงหาผู้ที่เป็น Popular Boy/ Girl

ชิ้นงาน/กระบวนการ	ทักษะการจัดและร่วมงานสร้างสรรค์และสื่อความเป็นภาษาอังกฤษ
วัตถุประสงค์	อาหาร (ครูอาจเตรียมมา หรือให้เด็ก ๆ ช่วยกันนำมา) และเครื่องใช้อื่น ๆ ในการจัดงานเลี้ยง; อุปกรณ์ในการเล่นเกม (กล่อง บัตรภาพ ถุงใส่ของ ของเล่น ฯลฯ); ของขวัญสำหรับแลกเปลี่ยน (ที่ได้ดินสอที่เด็กทำไว้ หรือของขวัญอื่น ๆ ที่เด็กต้องการมอบให้เพื่อน); มงกุฎใบไม้และมงกุฎดอกไม้ สำหรับ Popular Boy/Girl (ดูภาพประกอบใน Student's Book)
ขั้นเตรียมการ	<ol style="list-style-type: none"> วางแผนและตัดสินใจเรื่องอาหารกับเด็ก ๆ ว่าใครจะนำอะไรมา ซึ่งอาจเป็นอาหารง่าย ๆ เพราะจุดประสงค์หลักของงานคือการร่วมร้องเพลง เล่นเกม และแลกเปลี่ยนของขวัญที่ทำไว้ แบ่งหน้าที่ให้เด็ก ๆ เป็นกลุ่มรับผิดชอบจัดการด้านสถานที่ อุปกรณ์สำหรับเล่นเกม เทปเพลงและเครื่องเล่นเทป ของขวัญที่จะจับฉลากแลกเปลี่ยน และบัตรรายชื่อเพื่อน ๆ ทุกคนในห้อง เตรียมหมวกที่เด็กทำไว้เพื่อแจกให้แต่ละคนในวันงาน เตรียมของขวัญที่เด็กทำไว้เพื่อให้เด็กจับฉลากแลกเปลี่ยนกันในวันงาน เตรียมทำมงกุฎใบไม้และมงกุฎดอกไม้ให้กับผู้ที่ได้รับเลือกเป็น Popular Boy/Girl
ขั้นตอนกิจกรรม	จัดงานรื่นเริงวันปีใหม่นับกับเด็ก ๆ ตามที่กำหนด (ดูภาพใน Student's Book) สนับสนุนให้เด็กใช้ภาษาอังกฤษที่เรียนมาตลอดงาน
ที่มา	แนวคิดเรื่องการจัดงานรื่นเริงวันปีใหม่โดยใช้ภาษา เพลง และเกมที่เรียนมาตลอด Project ดัดแปลงจากหนังสือ โครงการภาษาอังกฤษกับเด็ก เขียนโดย ไดแอน ฟิลลิปส์ ซาราห์ เบอร์วูด และเฮเลน ดันฟอร์ด แปลโดย เฉลียวศรี พิบูลชล (ดูบรรณานุกรม)



2. Make 'My Picture Dictionary' _____ SB หน้า 72

กิจกรรมนี้ใช้หลักการ ขั้นตอนกิจกรรม ข้อคิดสำหรับเด็กและข้อคิดสำหรับครู ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมการสร้าง picture dictionary ใน Project ก่อน ๆ โดยให้เด็กใช้กระดาษหน้าคู่ถัดไปในสมุด My Picture Dictionary ของตนเอง จาก Project ก่อน แต่ใน Project นี้เป็นหัวข้อ MERRY CHRISTMAS AND HAPPY NEW YEAR แสดงถึงงานรื่นเริงปีใหม่ และให้ใช้ภาพ สติกเกอร์จาก Stickers-Project 6 ใน Activity Book



3. Story/TV time _____ SB หน้า 72

โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Story/TV time ใน Project 2C หน้า 64 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติในทำนองเดียวกัน



4. Show your feelings _____ SB หน้า 72

AB หน้า 53

โปรดอ่านกิจกรรมที่ 4 Show your feelings ใน Project 1A หน้า 22 และกิจกรรมที่ 5 Show your feelings ใน Project 6A หน้า 119 ของคู่มือครูนี้ และปฏิบัติทำนองเดียวกัน โดยให้เด็กทำ Activity 8 Project 6 ใน Activity Book

Project 6D: Look at Me

เวลาโดยประมาณ 1-1½ ชั่วโมง

ทุกกิจกรรมตั้งแต่ 1-3 ใช้หลักการและขั้นตอนกิจกรรมในทำนองเดียวกันกับ Project 1D: Look at Me ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ในหน้า 38 ของคู่มือครูนี้ โดยปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมดังนี้



1. Think back and make it better _____ SB หน้า 73

AB หน้า 54

1. ให้เด็กลูกย้อนไตร่ตรองถึงกิจกรรมที่ผ่านมาใน Project 6A ถึง 6C
2. ให้เลือกปรับปรุงชิ้นงานหรือกิจกรรมที่ควรทำให้ดีขึ้นได้
3. ทำ Activity 9 Project 6 ใน Activity Book เพื่อเสริมและทบทวน

เฉลย Activity 9

- | | | |
|---------------------|---------------------|--------------------|
| 1 = b. a circle, | 2 = c. a yo-yo, | 3 = g. a book, |
| 4 = a. a star, | 5 = e. a toy plane, | 6 = d. a toy car, |
| 7 = f. a toy train, | 8 = i. a square, | 9 = j. a robot, |
| 10 = h. a doll, | 11 = l. a ball, | 12 = k. a triangle |



2. Hooray!

SB หน้า 73

1. ให้เด็กและครูช่วยกันคัดเลือกบุคคลและชิ้นงานดีเด่นตามเกณฑ์ที่ได้ตกลงกันไว้ตั้งแต่เริ่ม Project 6 นี้
 - ด้านทักษะกระบวนการ ให้พิจารณาจากพฤติกรรมของเด็กที่ได้สังเกตกันมาตลอด Project นี้ คือผู้ที่เพื่อนๆ ชื่นชอบมากที่สุด ชาย 1 คน หญิง 1 คน (Popular Boy/Girl) โดยใช้วิธีลงคะแนนเสียงเพื่อมอบมงกุฎใบไม้หรือดอกไม้ในงานรื่นเริงวันปีใหม่ และผู้ที่เล่นเกมเก่งที่สุด (Best Game Player) รวมทั้งคัดเลือกเพิ่มเติมหาผู้ที่มีทักษะกระบวนการดีเด่นในด้านต่างๆ จาก Project ก่อนๆ ด้วย
 - ด้านชิ้นงาน ให้พิจารณาจากชิ้นงานทั้งหลายที่ทำใน Project 6 นี้ คือ A New Year Hat, A New Year Gift, A Party Game และ My Picture Dictionary ตามเกณฑ์ที่ครูและเด็กได้กำหนดไว้ร่วมกันตั้งแต่เริ่ม Project นี้
2. แสดงความชื่นชมกับทุกคน (ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับรางวัล) ที่ทำ Project นี้สำเร็จลงด้วยดี และร่วมร้องเพลงที่ชื่นชอบฉลองความสำเร็จ



3. Look at 'My English File'

SB หน้า 73

ให้เด็กจัดเก็บชิ้นงานต่างๆ ลงในกล่องหรือแฟ้มที่ทำไว้จาก Project 6 และครูสอนให้จัดระเบียบหรือเรียงลำดับก่อน-หลัง เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา

(คู่มือครูสื่อการเรียนรู้อังกฤษชุด Projects: Play & Learn : 80-97,114-128)

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาววรรณช กมลรัตน์
วัน เดือน ปีเกิด	12 เมษายน 2520
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	1906/1 ถนนริมทางรถไฟสายปากน้ำเก่า แขวงพระโขนง เขตคลองเตย จังหวัดกรุงเทพมหานคร
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนนานาชาติบางกอกพัฒนา 2/38 ซอยลาซาล ถนน สุขุมวิท 105 เขตบางนา จังหวัดกรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2549	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2542	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม
พ.ศ. 2538	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสายน้ำผึ้ง กรุงเทพฯ