



ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน วิชา ภาษาเกาหลี 1
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา

THE EFFECT OF USING VOCABULARY GAMES ON ACHIEVEMENT
TO DEVELOP KOREAN VOCABULARY LEARNING OF
MATTAYOMSUKSA 4 STUDENTS
SAARD PADEARM WITTAYA SCHOOL

นางสาวชนิษฐา ศรีวิเศษ

6113101026

วิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชาการวิจัยทางการศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาชีพครู

วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน วิชา ภาษาเกาหลี 1
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา

THE EFFECT OF USING VOCABULARY GAMES ON ACHIEVEMENT
TO DEVELOP KOREAN VOCABULARY LEARNING OF
MATTAYOMSUKSA 4 STUDENTS
SAARD PADEARM WITTAYA SCHOOL

นางสาวชนิษฐา ศรีวิเศษ

6113101026

วิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชาการวิจัยทางการศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาชีพรู

วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

ชื่อเรื่อง : ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน วิชา ภาษาเกาหลี 1
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา

ชื่อผู้วิจัย : ขนิษฐา ศรีวิเศษ

อาจารย์นิเทศ : อาจารย์มุกดาวรรณ พลเดช และอาจารย์บุญทรา อุ่นเลิศ

ปีการศึกษา : 2562

บทคัดย่อ

การศึกษาการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์หลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์กับเกณฑ์ 70% และเพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผล (EI) เทียบกับเกณฑ์ .50 โดยไม่วัดความพึงพอใจต่อการสอน ประชากรทั้งหมดจำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีประสิทธิผล การทดสอบค่า Paired Sample t – test และ One Sample t – test

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนเกาหลีเป็นวิชาเอก จำนวน 19 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 4.83 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.574 มีค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบเขียนคำศัพท์ตามคำบอก หลังเรียนเท่ากับ 7.39 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.553 ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และค่าดัชนีประสิทธิผล คือ 0.50

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน วิชา ภาษาเกาหลี 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดีนั้น เพราะความกรุณาอย่างยิ่งจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ให้คำปรึกษาทุกท่านได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือและให้คำปรึกษาอย่างดียิ่ง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์มุกดาวรรณ พลเดช อาจารย์ปัญฑรษา อุ่นเลิศ อาจารย์ที่ปรึกษา และนายศรกรนต์ แพรสมบูรณ์ ครูพี่เลี้ยง ที่ได้กรุณาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องและให้คำแนะนำในการเขียนรายงานการวิจัยในครั้งนี้ รวมทั้งบุคคลที่ผู้วิจัยอ้างอิงทางวิชาการ ที่ปรากฏในบรรณานุกรม

ขอขอบพระคุณ คณะผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนสอาดเผดิมวิทยาทุกท่านที่คอยช่วยเหลือด้านการค้นคว้าหาข้อมูลและเป็นกำลังใจเสมอมา นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความช่วยเหลืออีกหลายท่าน ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถกล่าวในที่นี้ได้ทั้งหมด จึงขอขอบพระคุณทุกท่านเหล่านั้นไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

เหนือสิ่งอื่นใดคุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูตเวทีต่อบิดามารดา ตลอดบูรพาจารย์ที่ให้การศึกษา อบรม สั่งสอน ให้สติปัญญาและคุณธรรมอันเป็นเครื่องชี้ทางความสำเร็จในชีวิต

ชนิษฐา ศรีวิเศษ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
สมมติฐานของการวิจัย	2
ขอบเขตของการศึกษา	2
นิยามคำศัพท์เฉพาะ	3
ประโยชน์ที่จะได้รับ	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ.2556	5
การพัฒนาทักษะการจำ	11
สื่อการสอนแบบเกม	13
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	16
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	18
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	18
แบบแผนการวิจัย	18
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	18
การสร้างเครื่องมือ	19
การเก็บรวบรวมข้อมูล	19
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	20

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	23
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	23
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	23
บทที่ 5 สรุปผลวิจัยและข้อเสนอแนะ	26
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	26
สมมติฐานของการวิจัย	26
ขอบเขตของการศึกษา	26
วิธีการดำเนินการวิจัย	27
ผลการวิจัย	27
อภิปรายผล	28
ข้อเสนอแนะ	28
บรรณานุกรม	29
ภาคผนวก	31
ประวัติโดยย่อผู้ทำวิจัย	45

สารบัญตาราง

เรื่อง	หน้า
ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบเขียนคำศัพท์ตามคำบอก ของนักเรียน ระดับชั้น ม.4 วิชาเอกภาษาเกาหลี ก่อนและหลังการใช้เกมคำศัพท์ ประกอบการเรียนการสอน	23
ตารางที่ 2 ผลการทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมคำศัพท์ ประกอบการเรียนการสอน	30

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบัน ภาษาต่างประเทศเป็นส่วนสำคัญในการดำรงชีวิต และประกอบอาชีพของคนทุกคน โดยเฉพาะวัยรุ่นนักเรียน นักศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่ต้องเรียนรู้และรับวัฒนธรรมต่างๆ อย่างหลากหลาย ภาษาต่างประเทศที่สำคัญในปัจจุบัน เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาสเปน ภาษาฝรั่งเศส เป็นต้น ซึ่งแต่ละภาษาก็มีความจำเป็น และสามารถนำมาใช้สถานการณ์ต่างๆ กัน ในยุคนี้ อีกหนึ่งภาษาและวัฒนธรรมที่เข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยเป็นอย่างมาก นั่นก็คือ ภาษาเกาหลี

ภาษาเกาหลี เริ่มเข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยเป็นอย่างมากในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา ซึ่งมีเยาวชนให้ความสนใจทั้งทางด้านภาษา และด้านวัฒนธรรมเกาหลีอย่างแพร่หลาย จึงส่งผลให้เกิดการสนับสนุนโดยตรงจากหน่วยงานด้านการศึกษา ทั้งในระดับอุดมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่สนใจในสาขาวิชานี้ ซึ่งในการเรียนรู้ภาษาทุกภาษา มีทักษะที่มีความจำเป็นในการเรียนรู้ 4 ประการ คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ซึ่งการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทั้ง 4 ประการให้มีศักยภาพอย่างเต็มที่ พื้นฐานหนึ่งของผู้เรียนพึงมี คือ ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในภาษานั้นๆ ยิ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้มาก การพัฒนาทักษะในการเรียนภาษาทั้ง 4 ประการ รวมไปถึงการต่อยอดในการเรียนรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือศึกษาต่อในอนาคตของผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

เกมคำศัพท์เป็นสื่อเสริมในการประกอบการเรียนการสอนหลัก ที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างยิ่ง เป็นอีกสื่อการสอนหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้คำศัพท์ และมีแนวโน้มที่จะจดจำคำศัพท์นั้นๆ ได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งกิจกรรมเกมคำศัพท์ไม่เพียงมีประโยชน์เพียงการจดจำคำศัพท์เพียงอย่างเดียว กิจกรรมยังช่วยเสริมสร้างทักษะการอยู่ร่วมในสังคมกับผู้อื่น การเคารพกติการ่วมกันในสังคมอีกด้วย

รายวิชาภาษาเกาหลี 1 เป็นวิชาที่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เลือกภาษาเกาหลีเป็นวิชาเอกต้องเรียนตามหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา พุทธศักราช 2562 เป็นวิชาที่มีเนื้อหาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักการใช้ภาษาเกาหลี รวมไปถึงภาษาเกาหลีที่ใช้ในชีวิตประจำวันเบื้องต้นตามสถานการณ์ต่างๆ เช่น การแนะนำตนเอง แนะนำบุคคลรอบตัว การบอกเวลา รวมไปถึงการบอกวันที่ วันสำคัญต่างๆ การบอกตำแหน่งของสิ่งต่างๆ บอกสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบ หรืออธิบายสิ่ง

ต่างๆรอบตัวได้อย่างถูกต้อง เป็นต้น ซึ่งจากการเรียนที่ผ่านมาพบว่าการจดจำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ใหม่ในแต่ละบทเรียนของนักเรียน ทำได้ไม่ดีเท่าที่ควร

จากเหตุผลที่นำเสนอข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่า การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ดีขึ้นหรือไม่

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ที่มีผลต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้น ม.4

2.2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์หลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์กับเกณฑ์ 70%

2.3 เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผล (EI) เทียบกับเกณฑ์ .50 โดยไม่วัดความพึงพอใจต่อการสอน

3. สมมุติฐานการวิจัย

3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์วิชาภาษาเกาหลี 1 โดยการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์วิชาภาษาเกาหลี 1 โดยการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์หลังเรียน เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70

4. ขอบเขตการศึกษา

ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เลือกเรียนภาษาเกาหลีเป็นวิชาเอก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา อ.เมือง จ.ชุมพร จำนวน 19 คน

ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์วิชาภาษาเกาหลี 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เนื้อหาที่ใช้สอน

เนื้อหาคำศัพท์ที่ใช้ในการศึกษานี้ มีจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

1. ประเทศ และสัญชาติ มีคำศัพท์จำนวน 18 คำ
2. สิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้าน มีคำศัพท์จำนวน 30 คำ
3. สถานที่ และตำแหน่ง มีคำศัพท์จำนวน 30 คำ
4. เวลา มีคำศัพท์จำนวน 30 คำ

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

ผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ หมายถึง ผลคะแนนของผู้เรียนแต่ละคนในการจำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ในคาบเรียนนั้นๆ ซึ่งวัดได้จากการทดสอบด้วยแบบทดสอบความสามารถในการจำคำศัพท์

เกมคำศัพท์ หมายถึง เกมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนเกี่ยวกับคำศัพท์ ที่มีกติกาและวิธีการเล่นในแต่ละเกมแตกต่างกันซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดกติกา และอุปกรณ์ในการเล่นให้แก่ผู้ถูกวิจัย เป็นกิจกรรมเสริมแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ในคาบเรียนนั้นๆ

นักเรียนระดับชั้น ม.4 หมายถึง ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เลือกเรียนภาษาเกาหลีเป็นวิชาเอก ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา

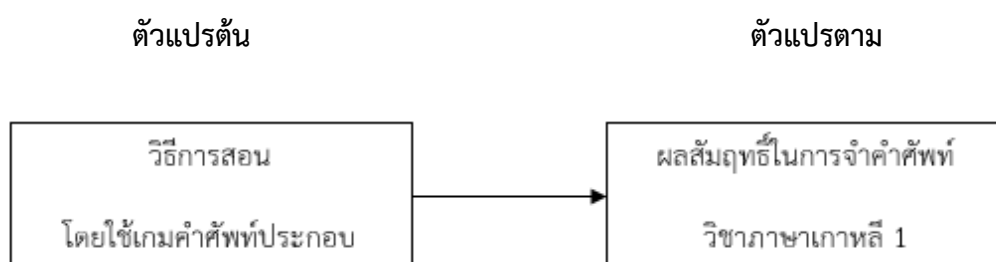
6. ประโยชน์ของการวิจัย

6.1 แก้ปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน ให้มีความสามารถในการจำคำศัพท์ดีขึ้น

6.2 ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ต่อในการเรียนในระดับสูงขึ้นไป

6.3 ผู้สอนได้ศึกษากระบวนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และมีคุณภาพมากขึ้น

7. กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา ผลของการใช้เกมคำศัพท์ภาษาเกาหลีประกอบการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**
 - 1.1 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 - 1.2 สาระสำคัญในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 - 1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. **การพัฒนาทักษะการจำ**
 - 2.1 ระบบความจำ
 - 2.2 ทฤษฎีความจำ
 - 2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ
3. **สื่อการสอนแบบเกม**
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 ประเภทของเกมประกอบการสอน
 - 3.3 ชนิดของเกมประกอบการสอน
 - 3.4 ชนิดของเกมคำศัพท์
 - 3.5 หลักการเลือกเกมภาษา
4. **งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

1.1 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

1.2 สาระสำคัญในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

1.2.1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

1.2.2 ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือน ความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

1.2.3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

1.2.4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1.3 สารและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ชั้น	ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้อง ง่ายๆ ที่ฟังหรืออ่าน	- คำสั่ง คำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน

ชั้น	ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	2. อ่านออกเสียงตัวอักษร สะกดคำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน	- ตัวอักษรเกาหลี - หลักการอ่านออกเสียงพยัญชนะ สระ และ การสะกดคำ - หลักการอ่านออกเสียง
	3. บอกความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน	- คำ กลุ่มคำ ประโยค หรือข้อความเกี่ยวกับ เรื่องใกล้ตัว เช่น ตนเอง ครอบครัว อาหาร เครื่องดื่ม สถานที่ - คำศัพท์ 300-500 คำ
	4. ตอบคำถามจากการฟังและอ่าน ประโยค บทสนทนา ข้อความ หรือ บทอ่านสั้นๆ	- ประโยค บทสนทนา ข้อความ บทอ่านสั้นๆ - ประโยคคำถามแบบตอบรับ/ปฏิเสธ หรือ แบบที่มีคำตอบแสดงคำถาม เช่น ใคร อะไร ที่ไหน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4	1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับ ตนเอง เรื่องต่างๆ ใกล้ตัว และ สถานการณ์ในชีวิตประจำวัน	- ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น คำทักทายในโอกาสต่างๆ คำขอบคุณ ขอโทษ การชักชวน - ภาษาที่ใช้บอกข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เรื่อง ต่างๆ ใกล้ตัว และสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น การแนะนำตัวเองและผู้อื่น การแนะนำ โรงเรียน กิจกรรมประจำวัน
	2. เลือกและใช้คำสั่ง คำชักชวน คำ ขอร้องง่ายๆ	- คำสั่ง คำชักชวน คำขอร้องง่ายๆ
	3. พูดและเขียนแสดงความต้องการ ของตนเองง่ายๆ	- ภาษาที่ใช้แสดงความต้องการในสถานการณ์ ต่างๆ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	4. พูดและเขียนเพื่อขอ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัวและเรื่องใกล้ตัว	- ภาษาที่ใช้ขอ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว
	5. พูดและเขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว และกิจกรรมต่างๆ	- ภาษาที่ใช้ในการแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว และกิจกรรมต่างๆ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4	1. พูดและเขียนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน กิจกรรมประจำวัน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว	- ภาษาที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน กิจกรรมประจำวัน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว
	2. เขียนภาพ แผนผัง และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ตามที่ได้ฟังหรืออ่าน	- คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความที่มีความหมายสัมพันธ์กับภาพ แผนผัง และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ เช่น ครอบครัว ตารางเรียน
	3. พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นง่ายๆ เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว	- ภาษาที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4	1. ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเกาหลี	- การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางในการสนทนาตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเกาหลี เช่น การทักทาย การขอบคุณ ขอโทษ การกล่าวอวยพร การตอบรับหรือ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		ปฏิเสธ การใช้สีหน้าท่าทางประกอบการพูด การสัมผัสมือ การแสดงความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ ตามระดับของภาษา
	2. อธิบายอย่างง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของชาวเกาหลี	- คำศัพท์และข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของชาวเกาหลี
	3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษา และ วัฒนธรรมเกาหลีตามความสนใจ	- กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมเกาหลี

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4	1. บอกความเหมือน หรือความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค ข้อความ เครื่องหมายวรรคตอน และการเรียงลำดับคำตามโครงสร้างประโยค ของภาษาเกาหลีและภาษาไทย	- ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค ข้อความ ของภาษาเกาหลีและภาษาไทย - การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการเรียงลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของ ภาษาเกาหลีและภาษาไทย
	2. บอกความเหมือน หรือความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง และประเพณีตามวัฒนธรรมของ เกาหลีกับของไทย	- ความเหมือนและความแตกต่างระหว่าง เทศกาล งานฉลอง และประเพณีของ เกาหลีกับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4	1. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูดหรือเขียน	- คำศัพท์ การค้นคว้า การรวบรวม การนำเสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษาความสัมพันธ์กับชุมชนโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4	1. ฟัง พูด อ่านและเขียนในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	- การใช้ภาษาในการฟัง พูด อ่านและเขียนในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4	1. ใช้ภาษาเกาหลีในการสืบค้น ค้นคว้าความรู้ หรือข้อมูลง่ายๆ จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ	- การใช้ภาษาเกาหลีในการสืบค้น การค้นคว้าความรู้ หรือข้อมูลง่ายๆ จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

2. การพัฒนาทักษะการจำ

2.1 ระบบความจำ

Roberta L. Klatzky (2540) กำหนดโครงสร้างของความจำ มีหลัก 5 ขั้นตอน คือ 1) The world คือ สภาพแวดล้อมภายนอก ทั้งที่มองเห็นได้ หรือมองไม่เห็นก็ได้, 2) Sensory register คือ เครื่องรับสัมผัส มี 5 ระบบ คือ ระบบทางการเห็น, การได้ยิน, การสัมผัส, การได้กลิ่น, และการลิ้มรส, 3) Pattern recognition and attention คือ รูปแบบของการรู้จัก และความตั้งใจในการจดจำ, 4) Short-term memory คือ ความจำระยะสั้น เป็นความจำเบื้องต้น ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการทำงานของความจำ และสามารถลืมนไปได้อย่างรวดเร็ว, 5) Long-term memory คือ ความจำระยะยาว ซึ่งเกิดขึ้นต่อจากความจำระยะสั้น เป็นความจำที่เกิดขึ้นค่อนข้างถาวร

Alan Baddeley (1982) กำหนดโครงสร้างของความจำ มีหลัก 3 หลัก คือ Long-term memory, Short-term memory, Sensory memory

Dennis Coon (1980) กำหนดโครงสร้างของความจำ มีหลัก 3 หลักเช่นเดียวกับ Alan Baddeley คือ Sensory memory, Short-term memory, Long-term memory

2.2 ทฤษฎีความจำ

ในทางจิตวิทยา ได้มีการกล่าวถึงทฤษฎีเกี่ยวกับการจำและการลืมไว้หลายทฤษฎี (อรทิณ สีสถาวร. 2550 : 18-20) สรุปทฤษฎีสำคัญได้ 4 ทฤษฎี คือ

ทฤษฎีความจำสองกระบวนการ (Two-Process Theory of Memory) ทฤษฎีนี้สร้างขึ้นโดยแอตคินสันและชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin) ในปี ค.ศ.1968 กล่าวถึงความจำระยะสั้นหรือความจำทันทีทันใดและความจำระยะยาวว่า ความจำระยะสั้นเป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นจะต้องได้รับการทบทวนอยู่ตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว ในการทบทวนนั้นเราจะไม่สามารถทบทวนทุกสิ่งที่เข้ามาอยู่ในระบบความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนที่เราจะได้ในความจำระยะสั้นจึงมีจำกัด การทบทวนป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และถ้าสิ่งใดอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นระยะเวลานาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาว ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาว สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวตลอดไป (ชัยพร วิชชาวุธ. 2520 : 71)

ทฤษฎีการสลายตัว (Decay Theory) เป็นทฤษฎีการลืม กล่าวว่า การลืมเกิดขึ้นเพราะการละเลยในการทบทวนหรือไม่นำสิ่งที่จำไว้ออกมาใช้เป็นประจำ การละเลยจะทำให้ความจำค่อยๆ สลายตัวไปเองในที่สุด ทฤษฎีการสลายตัวนี้น่าจะเป็นจริงในความจำระยะสั้น เพราะในความจำระยะสั้นหากเรามีได้จดจำหรือสนใจทบทวนในสิ่งที่ต้องการจะจำเพียงชั่วคราว สิ่งนั้นจะหายไปจากความทรงจำทันที (Adam, 1967 : 23-25)

ทฤษฎีการรบกวน (Interference Theory) เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการลืมที่ยอมรับกันในปัจจุบันทฤษฎีหนึ่ง แต่ทฤษฎีนี้ขัดแย้งกับทฤษฎีการสลายตัว โดยกล่าวว่า เวลาเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถทำให้เกิดการลืมได้ แต่สิ่งที่เกิดในช่วงดังกล่าวจะเป็นสิ่งคอยรบกวนสิ่งอื่นๆ ในการจำ การรบกวนนี้แยกออกเป็น 2 แบบ คือ การตามรบกวน (Proactive Interference) หรือการรบกวนตามเวลา หมายถึง สิ่งเก่าๆ ที่เคยประสบมาแล้วหรือจำได้อยู่แล้วมารบกวนสิ่งที่จะจำใหม่ ทำให้จำสิ่งเร้าใหม่ไม่ค่อยได้ อีกแบบของการรบกวนก็คือ การย้อนรบกวน (Retroactive Interference) หรือการรบกวนย้อนเวลา หมายถึง การพยายามจำสิ่งใหม่ ทำให้ลืมสิ่งเก่าที่จะได้มาก่อน (Adams, 1980 : 299-307) จึงกล่าวได้ว่า ทฤษฎีการลืมนี้นี้เกิดขึ้นโดยความรู้ใหม่ไปรบกวนความรู้เก่า ทำให้ลืมความรู้เก่าและความรู้เก่าก็สามารถไปรบกวนความรู้ใหม่ได้ด้วย

ทฤษฎีการจัดกระบวนการตามระดับความลึก (Depth-of-Processing Theory) ทฤษฎีนี้สร้างขึ้นโดยเครก และล็อกฮาร์ท (Cralk and Lockhart) ในปี 1972 ซึ่งขัดแย้งกับความคิดของแคตคินสัน และซีฟพรินที่กล่าวว่าความจำมีโครงสร้าง และตัวแปรสำคัญของความจำในความจำระยะยาวก็คือ ความยาวนานของเวลาที่ทบทวนสิ่งที่จะจำในความจำระยะสั้น แต่เครกและล็อกฮาร์ทมีความคิดว่า ความจำไม่มีโครงสร้าง และความจำที่เพิ่มขึ้นไม่ได้เกิดขึ้นเพราะมีเวลาทบทวนในความจำระยะสั้นนาน แต่เกิดขึ้นเพราะความซับซ้อนของการเข้ารหัสที่ซับซ้อน หรือการโยงความสัมพันธ์ของสิ่งที่ต้องการจำยอมอาศัยเวลา แต่เวลาดังกล่าวไม่ใช่เพื่อการทบทวน แต่เพื่อการระลึกหรือซับซ้อนของการกระทำกับสารที่เข้าไป (การเข้ารหัส) ถ้ายิ่งลึก (ซับซ้อน) ก็จะยิ่งจำได้มาก นั่นคือต้องใช้เวลามากด้วย (ไสว เลี่ยมแก้ว, 2528:20- 23)

2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ

การที่นักเรียนจะจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือมีประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ (ธนิตา วัชรพิชิตชัย, 2555 : 46) ดังที่มีผู้ให้ความคิดเห็นไว้ดังนี้

อัจฉรา สุขารมณ์ (2542 : 72) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1.สติปัญญา การจำจะเกี่ยวกับสติปัญญามาก โดยเฉพาะความเข้าใจทางด้านภาษาและความสามารถในการแก้ปัญหา คนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิดริเริ่มต่างๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความจำดีด้วย

2.ปฏิกิริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งที่ทำให้ใจสลดหรือเป็นทุกข์แสนสาหัส ย่อมจะทำให้จำได้เป็นเวลานาน

3.ความสนใจ เรามีความสนใจอย่างหนึ่งย่อมจดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญ ถ้าไม่สนใจก็จะทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็วขึ้น

ถึงอย่างไรก็ตาม การจำสิ่งต่างๆ ก็ย่อมมีการลืมไปบ้าง เพราะในแต่ละวันนั้นมีการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ มากมาย ได้มีผู้ศึกษาถึงการจำและการลืม พบว่า การจำนั้นขึ้นอยู่กับเวลาด้วย คือ เมื่อเวลาผ่านไปนานเข้า การจำก็จะลดลงหรือจำนวนที่จะลืมจะมากขึ้น

กมลรัตน์ หล้าสุขวงศ์ (2541 : 254) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1.ทัศนคติและความใส่ใจ ถ้าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดและมีความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใด ก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้อย่างแม่นยำและเป็นเวลานานๆ

2.การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอ ก็จะทำให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน

3.ระยะเวลา หากทิ้งระยะหลังจากการเรียนรู้ไปเป็นระยะเวลานานๆ ก็จะทำให้จำในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปได้น้อยหรือบางครั้งอาจลืมไปเลยก็ได้

3. สื่อการสอนแบบเกม

3.1 ความหมายของเกม

“เกม” ตามความหมายของพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา, การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์, การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร, โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง, ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน ๓ เกม

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2530 : 21) ได้ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

3.2 ประเภทของเกมประกอบการสอน

บำรุง โตรัตน์ (2540 : 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่ผู้เรียนหรือผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบๆ ห้องเรียนและบางครั้งผู้เรียนต้องออกเสียงดัง

2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือผู้เรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนไหวที่ เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

วรรณพร ศิลาขาว (2539 : 160) ได้บอกลักษณะของเกมที่ใช้ประกอบการสอน ดังนี้

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้น และสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลังก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

3.3 ชนิดของเกมประกอบการสอน

สังเวียน สฤตดิกุล (2530 : 316) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนภาษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกตัวเลข และจำนวน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความฉับไวในการนับ เลือก หรือจัดเลขเข้าจำนวน ฝึกการฟัง การออกเสียง และไหวพริบในการเข้าใจความหมายและคำสั่ง

2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์ หรือเสียงตัวอักษร มีประโยชน์ในการที่จะให้ผู้เรียนรู้จักสะกดคำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ที่เรียน

3. Vocabulary Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์ หรือเสียงตัวอักษร มีประโยชน์ในการที่จะให้ผู้เรียนรู้จักสะกดคำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ที่เรียน

4. Structure-Practice Games เป็นการฝึกการสร้างประโยคและการพูดประโยคอย่างถูกต้อง

5. Pronunciation Games ฝึกการออกเสียง

6. Rhyming Games ฝึกการพูดและการออกเสียงทำนองการพูด

7. Miscellaneous Games ฝึกผสมผสานหลายๆ ประเภท เลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียน

จากประเภทของเกมประกอบการสอนดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจที่จะนำเกมคำศัพท์มาประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาเกาหลี แล้วดัดแปลงให้ตรงตามหลักสูตรและตัวชี้วัดที่เหมาะสมกับผู้เรียน

3.4 ชนิดของเกมคำศัพท์

ฟอง เกิดแก้ว (2538 : 137-141) ได้เสนอแนะเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) ที่จะนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ดังต่อไปนี้

1. Ice – breaking activities
2. Bingo activities

3. Matching pairs activities
4. Crossword and word square activities
5. Word grouping activities
6. Pair work and board games
7. Teacher – led activities
8. 20 square activities
9. Miscellaneous activities
10. Deaf and Dumb Spelling Game
11. A Spelling Bee Game
12. Crossword Puzzle Game
13. Whisper Game
14. Fast Thinking Game

ซึ่งเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ดังกล่าว มีเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ที่สามารถนำมาใช้ในการ
วิจัยครั้งนี้คือ

1. เกมต่อประโยค (Matching a Sentence Game)
2. เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Picture and Word Game)

3.5 หลักการเลือกเกมภาษา

กรมวิชาการ (2542 : 35) ได้กำหนดหลักในการพิจารณาเลือกเกมที่จะใช้ในการสอน
ภาษาไว้ดังนี้

1. เกมนั้นช่วยส่งเสริมสนับสนุนจุดสำคัญในการเรียนภาษา ซึ่งผู้เรียนยังขาดสิ่งนั้น
อยู่ใช่หรือไม่

2. เกมนั้นช่วยฝึกฝนเนื้อหาต่างๆ ที่ครูได้สอนไว้แล้วหรือไม่

3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่

4. เกมนั้นได้ให้โอกาสผู้เรียนในชั้นเรียนเป็นจำนวนมากได้ร่วมเล่น และไม่ได้ให้
โอกาสเฉพาะ 2-3 คน ใช่หรือไม่

5. เกมนั้นช่วยให้เกิดการแข่งขันและทำให้ผู้เล่นตื่นเต้นหรือไม่

6. ผู้เลือกเกมหรือครูรู้สึกสนุกสนานกับเกมนั้นหรือไม่

7. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอ เพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้ร่วมเล่น
หรือไม่

8. เกมนั้นเหมาะสมกับวัยของผู้เล่นหรือไม่

9.มีที่ว่างพอในห้องเรียนหรือไม่ เพื่อจะดำเนินการเล่นเกมนั้นด้วยความ
สะดวกสบาย

10.วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นปลอดภัยสำหรับผู้เรียนหรือไม่
จากหลักข้างต้น ทำให้เห็นได้ว่า หลักการเลือกเกมภาษา ต้องเน้นที่ผู้เรียนเป็นหลัก
และคำนึงถึงความเหมาะสม และประโยชน์สูงสุดที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนเป็นหลัก

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภาวิณี ทองสูงเนิน (2543, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหมาก จังหวัดนครราชสีมา ได้ทำการศึกษาพบว่า การสอน
คำศัพท์โดยใช้เกมแบบฝึกเสริมทักษะ สามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ทำใ้
นักเรียนมีแรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรม และการจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพเป็นเกณฑ์มาตรฐานที่
กำหนดไว้

สำเนา ศรีประมงค์ (2547, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมคำศัพท์
ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี
ที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง ได้ทำการศึกษาพบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการ
สอน ช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงโดยใช้ t-test สำหรับกลุ่ม
ตัวอย่างไม่อิสระจากกัน และนักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนใน
ระดับชอบมากและชอบมากที่สุด

ธนิดา วัชรพิชิตชัย (2555, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และ
ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้
เกมและบัตรคำศัพท์ โรงเรียนบ้านแก้ว อำเภอมะนัง จังหวัดจันทบุรี ได้ทำการศึกษาพบว่า
นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตรคำศัพท์ก่อนและหลังการทดลอง มีผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่สอนด้วยเกมและบัตรคำศัพท์ มีความคงทนในการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกัน

เหิยน ธิ หนูอ อี (2556, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการ
เรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์
สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ได้ทำการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาไทยผ่านการใช้เกมคำศัพท์มีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาวิจัยดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การใช้เกมคำศัพท์จะช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้ เกมการสอนคำศัพท์ยังทำให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์หลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์กับเกณฑ์ 70% และเพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผล (EI) เทียบกับเกณฑ์ .50 โดยไม่วัดความพึงพอใจต่อการสอน ของนักเรียนระดับชั้น ม.4 วิชาเอกภาษาเกาหลี ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากร
2. ระยะเวลาในการดำเนินงาน
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1.ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนภาษาเกาหลีเป็นวิชาเอก ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา อ.เมือง จ.ชุมพร จำนวนนักเรียนทั้งหมด 19 คน

2.ระยะเวลาในการดำเนินงาน

17 พฤษภาคม 2562 – 30 สิงหาคม 2562

3.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) เครื่องมือที่ใช้ดำเนินกิจกรรมในการทดลอง

1. เกมคำศัพท์
 - เรื่อง 국적 + 나라 (สัญชาติและประเทศ)
 - เรื่อง 집의 가구 (เฟอร์นิเจอร์ในบ้าน)
 - เรื่อง 장소+위치 (สถานที่และตำแหน่ง)
 - เรื่อง 시간 (เวลา)

2. แผนการสอน

2) เครื่องมือวัดตัวแปรตาม

1. แบบบันทึกคะแนนการทดสอบการเขียนคำศัพท์

4. การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สร้างเกมคำศัพท์ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบบันทึกคะแนนการทดสอบการเขียนคำศัพท์ตามคำบอก ดำเนินตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับผู้เรียน เพื่อออกแบบและสร้างเกมคำศัพท์ที่เหมาะสมกับบทเรียน และวัยของผู้เรียน

1.2 ศึกษาทำความเข้าใจหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ(ครูพี่เลี้ยง) และผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มทดลอง

1.5 วัดผลโดยการใช้วิธีการเขียนคำศัพท์ตามคำบอก แล้วบันทึกผลคะแนนของผู้เรียน และผลการใช้แผนการสอน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One – Group Pretest Posttest Design) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การพัฒนาความสามารถด้านการจำครั้งนี้ เป็นการทดลองแบบใช้การทดสอบการเขียนคำศัพท์ บันทึกผลคะแนนของนักเรียน ใช้เวลาทั้งสิ้น 18 สัปดาห์ โดยแบ่งเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 เป็นระยะสังเกตความสามารถด้านการจำคำศัพท์ใหม่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เวลาการสังเกต 4 สัปดาห์ ซึ่งแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง

ระยะที่ 2 เป็นระยะที่ใช้เกมคำศัพท์เสริมในส่วนของการสอน คือ ในขั้นตอนการเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ของแต่ละบทเรียน ผู้สอนจะใช้เกมในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความใส่ใจ และจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นตามแผนการสอนที่ได้จัดเตรียมไว้ จากนั้นใช้การทดสอบการเขียนคำศัพท์ และบันทึกผลคะแนน

ระยะที่ 3 เป็นระยะตรวจสอบการพัฒนาความจำของผู้เรียนจะใช้เวลา 3 สัปดาห์ โดยจะมีการเปรียบเทียบระดับคะแนนการจดจำคำศัพท์ก่อนการทดลองใช้เกมคำศัพท์กับหลังการใช้เกมคำศัพท์

6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. ในการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ 1 โดยใช้เกมคำศัพท์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล ตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการหาค่ากลางของคะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.2 เปรียบเทียบผลการทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน ด้วยการทดสอบโดยใช้สถิติ T-Test Pairs

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ

2.1 ค่าร้อยละ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2544:293)

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{ความถี่ที่ต้องการเปรียบเทียบ} \times 100}{\text{จำนวนรวมทั้งหมด}}$$

2.2 ค่าเฉลี่ย (กัลยา วานิชย์บัญชา. 2544:36)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	$\bar{x}$	แทน ค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum x$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

2.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (กัลยา วานิชย์บัญชา. 2544:49)

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

เมื่อ	$S.D.$	แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนกลุ่มตัวอย่าง
	$(\sum x)^2$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	$\sum x^2$	แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวอย่างยกกำลังสอง
	n	แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

2.4 Paired Sample t – test เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 (บุญธรรม กิจปรีดา บริสุทธิ์ 2549 : 381)

$$t = \frac{\bar{d} - 0}{\sqrt{Sd}}$$

เมื่อ	t	แทน ค่าสถิติทดสอบที่
	$\bar{d}$	แทน ค่าเฉลี่ยความแตกต่างของข้อมูลระหว่างการวัดทั้ง 2 ครั้ง
	Sd	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต่างนั้น

2.5 One Sample t – test เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 (ดิเรก ศรีสุโข 2551, หน้า 56-57)

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

เมื่อ	$\bar{x}$	แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	μ_0	แทนค่าเฉลี่ยของกลุ่มประชากร หรือเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
	s	แทนความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
	n	แทนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

2.6 ดัชนีประสิทธิผล (E.I) เทียบกับเกณฑ์ .50 (เผชญ์ กิจระการ 2546, หน้า 1-6)

$$E.I = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน} - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}$$

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์หลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์กับเกณฑ์ 70% และเพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผล (EI) เทียบกับเกณฑ์ .50 โดยไม่วัดความพึงพอใจต่อการสอน ของนักเรียนระดับชั้น ม.4 วิชาเอกภาษาเกาหลี

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมาย ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณา t – distribution
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์ หลังเรียน มีผลต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้น ม.4 สูงกว่าก่อนเรียน

สมมติฐานทางการวิจัย

H_0 : คะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน

H_1 : คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สมมติฐานทางสถิติ

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 < \mu_2$

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 1

	N	$\bar{x}$	SD	t	Sig
ก่อนเรียน	19	4.83	1.574	-12.330	.000
หลังเรียน	19	7.39	1.553		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 แสดงว่า นักเรียนทั้งหมด 19 คน มีค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบเขียน คำศัพท์ตามคำบอก ก่อนเรียนเท่ากับ 4.83 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.574 มีค่าเฉลี่ย คะแนนการทดสอบเขียนคำศัพท์ตามคำบอก หลังเรียนเท่ากับ 7.39 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.553 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบเขียนคำศัพท์ตามคำบอก ก่อนเรียนและหลัง เรียนของนักเรียนระดับชั้น ม.4 วิชาเอกภาษาเกาหลี พบว่า ผลการทดสอบเขียนคำศัพท์ตามคำ บอก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 การทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการพัฒนาศิลกภาพนักขาย เรื่องกระบวนการพัฒนาศิลกภาพ หลังเรียน โดยการใช้เทคนิคการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นไป ตามเกณฑ์ร้อยละ 70

สมมติฐานทางการวิจัย

H_0 : คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนไม่แตกต่างจากเกณฑ์ที่กำหนด

H_1 : คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

สมมติฐานทางสถิติ

$H_0 : \mu_2 = 70$

$H_1 : \mu_2 > 70$

ตารางที่ 2 แสดงการทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 2

	N	$\bar{x}$	SD	t	Sig.
หลังเรียน	19	7.39	1.553	20.755	.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนภาษาเกาหลี เป็นวิชาเอก มีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบคำศัพท์หลังเรียน เท่ากับ 7.39 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ

1.553 ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.3 การวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผล ผลการวิจัยปรากฏผล ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงค่าดัชนีประสิทธิผล

จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	ผลรวมคะแนน ก่อนเรียน	ผลรวมคะแนน หลังเรียน	ดัชนี ประสิทธิผล
19	10	91.73	140.5	0.50

จากตารางที่ 3 ค่าดัชนีประสิทธิผล คือ 0.50 หมายความว่า การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ด้านการจำคำศัพท์ ดีขึ้นร้อยละ 50.00 เมื่อเทียบกับค่า $E.I = 0.50$ แสดงว่าในการวิจัยครั้งนี้ โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน ถือว่ามีประสิทธิภาพ

บทที่ 5

สรุปผลวิจัยและข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน วิชา ภาษาเกาหลี1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา ซึ่งสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ ที่มีผลต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้น ม.4

1.2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์หลังการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์กับเกณฑ์ 70%

1.3 เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผล (EI) เทียบกับเกณฑ์ .50 โดยไม่วัดความพึงพอใจต่อการสอน

2. สมมุติฐานการวิจัย

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์วิชาภาษาเกาหลี 1 โดยการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์วิชาภาษาเกาหลี 1 โดยการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์หลังเรียน เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70

3. ขอบเขตของการศึกษา

ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เลือกเรียนภาษาเกาหลีเป็นวิชาเอก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา อ.เมือง จ.ชุมพร จำนวน 19 คน

ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอน

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์วิชาภาษาเกาหลี 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เนื้อหาที่ใช้สอน

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษานี้ มีจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

1. ประเทศ และสัญชาติ มีคำศัพท์จำนวน 18 คำ

2. สิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้าน มีคำศัพท์จำนวน 30 คำ
3. สถานที่ และตำแหน่ง มีคำศัพท์จำนวน 30 คำ
4. เวลา มีคำศัพท์จำนวน 30 คำ

4. วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ เกม คำศัพท์ และแผนการสอน

2. วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยเลือกกลุ่มประชากรเป็นนักเรียนระดับชั้น ม.4 ที่เลือกเรียนภาษาเกาหลีเป็นวิชาเอกทั้งหมด 19 คน

2.2 ทำการทดสอบก่อนเรียน กับกลุ่มประชากร โดยใช้การทดสอบการเขียน คำศัพท์ตามคำบอก

2.3 ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยดำเนินการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาเกาหลี 4 เรื่อง ได้แก่ ประเทศและสัญชาติ (나라와 국적) สิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้าน (집의 가구) สถานที่และตำแหน่ง (장소와 위치) และเวลา (시간) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เวลาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน เป็นเวลา 2 เดือน

2.4 ทำการทดสอบหลังเรียน กับกลุ่มประชากร โดยใช้การทดสอบการเขียน คำศัพท์ตามคำบอก

2.5 ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบเขียนคำศัพท์ตามคำบอก และนำคะแนนที่ได้มาทำการวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐานต่อไป

5. ผลการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน เรื่อง ประเทศและสัญชาติ (나라와 국적) สิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้าน (집의 가구) สถานที่และตำแหน่ง (장소와 위치) และเวลา (시간) ของนักเรียนชั้น ม.4 วิชาเอกภาษาเกาหลี สรุปผลได้ว่า ผลของการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ ที่มีผลต่อความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้น ม.4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

6. อภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า หลังใช้การสอนแบบใช้เกมคำศัพท์ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาเกาหลี ของนักเรียนระดับชั้น ม.4 วิชาเอกภาษาเกาหลี คะแนนการทดสอบเขียนคำศัพท์ตามคำบอกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เกิดความสนุกสนาน ส่งผลให้เกิดกระตือรือร้นในการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เหงียน ถิ ญื่อ อี (2556, บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ได้ทำการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยผ่านการใช้เกมคำศัพท์มีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นได้สร้างขึ้นโดยการพิจารณาจากหลักสูตร และความเหมาะสมกับผู้เรียน และจากการสังเกตพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีทั้งความสนุก ความตั้งใจในการเรียนและให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนเป็นอย่างดี ดังนั้นการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน จึงเป็นวิธีที่ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาคำศัพท์การเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นและส่งผลให้การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ของผู้เรียนดีขึ้น

7. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 1.1 ครูผู้สอนควรมีการสร้างแบบทดสอบที่เหมาะสม และมีมาตรฐานมากขึ้น
- 1.2 ผู้วิจัยควรศึกษาและเก็บข้อมูล รวมไปถึงการทดลองตามจุดประสงค์การวิจัยในโอกาสที่มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 การวิจัยในครั้งนี้มีเน้นเฉพาะการใช้เกมคำศัพท์เพียงอย่างเดียว ดังนั้นในการทำวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มความหลากหลายในส่วนของกิจกรรมให้มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์.(2541). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศรีราชา.

กรมวิชาการ. (2542). รายงานการวิจัยเรื่องรูปแบบหรือแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่สร้าง
คุณลักษณะดี เก่ง มีสุข ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.

กระทรวงศึกษาธิการ.(2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.

กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ชัยพร วิชชาวุธ.(2520).ความจำมนุษย์. กรุงเทพฯ : ชวนพิมพ์.

ธนิศา วัชรพิชิตชัย.(2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการสอนแบบใช้เกมและบัตร

คำศัพท์. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพ
พรรณี.

บำรุง ไตรรัตน์. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. นครปฐม :

มหาวิทยาลัยศิลปากร

เผชิญ กิจระการ. (2546). ดัชนีประสิทธิผล. ใน เอกสารประกอบการสอน. หน้า 1 – 6.

มหาสารคาม : ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ฟอง เกิดแก้ว. (2538). การกีฬา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ภาวินี ทอนสูงเนิน.(2543). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึก

เสริมทักษะ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้าน

หนองหมาก จังหวัดนครราชสีมา. กรุงเทพมหานคร : ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ไทย.

วรรณพร ศิลาขาว. (2539). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มี

เกมประกอบการสอน. ปริญญาโท กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ :

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. (2530). การศึกษาผลการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ กลุ่ม
สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแบบฝึก
- ทักษะ. ปริญญาโท กศ.ม.(การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สังเวียน สฤตกุล. (2530). วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา Teaching English in
Secondary School. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนใน
การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ
ระยอง. ปริญญาโท ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.
- ไสว เลี่ยมแก้ว. (2527). ความจำของมนุษย์ : ทฤษฎีและวิธีสอน. ปัตตานี : คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- หญิงน ถิ หญู อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษา
ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรทัย สีลาภรณ์. (2550). ผลของการใช้เทคนิคการสอนพูดเป็นคู่ ตามเวลาที่กำหนด (Time-
Pair-Share) ที่มีผลต่อการจำสัญลักษณ์ธาตุ วิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน ของนักศึกษา
ชั้น ปวช.1 แผนกช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคยะลา. ยะลา : รายงานการวิจัย
แผนกวิชาวิทยาศาสตร์ วิทยาลัยเทคนิคยะลา สำนักคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ.
- อัจฉรา สุขารมณ์. (2542). การพัฒนาแบบวัดแรงจูงใจภายใน. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรม
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- Adams, Jack A. (1967). **Human Memory**. New York : McGraw-Hill.

Baddely, Alan. (1982). **Your Memory : a user's guide**. New York : Macmillan Publishing Co.

Coon, Dennis. (1980). **Introduction to Psychology : Exploration and Application** second edition. Minnesota : West Publishing Co.

Klatzky Roberta L. (1975). **Human Memory : Structures and Process**. San Francisco : W.H. Freeman and Company.

ภาคผนวก

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบก่อนเรียน คำศัพท์เบื้องต้นในการเรียนเกี่ยวกับพยัญชนะ สระ และ ตัวสะกดในภาษาเกาหลี (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	หน่วย พยัญชนะ	หน่วย สระ	หน่วย ตัวสะกด	คะแนน เฉลี่ย
1	น.ส.กานต์รวี พัฒนบุรี	7	8	2	5.67
2	น.ส.ณัฐธิดา ปะวะสังข์	5	4	2	3.67
3	น.ส.จินดาพร สละชั่ว	6	5	3	4.67
4	น.ส.อภิขญา สนทมิโน	9	8	8	8.34
5	น.ส.วรกมล รอดโต	5	6	1	4.00
6	น.ส.ชวัลรัตน์ น้อยสงค์	4	4	2	3.34
7	น.ส.วรรณวิสา จันทวงศ์	3	4	2	3.00
8	น.ส.กฤตยา วังจิต	8	8	7	7.67
9	น.ส.จิรัชยา เสืองาม	2	3	3	2.67
10	น.ส.ณัฐฐา คำภักดี	8	7	7	7.34
11	น.ส.ปรียาภรณ์ รัตนอุบล	3	4	4	3.67
12	น.ส.อนิภา ประทุมมา	5	4	3	4.00
13	น.ส.กฤษฎิกา เพ็งกุล	5	6	5	5.34
14	น.ส.พุทธิรัตน์ อ่อนลำเนา	6	6	5	5.67
15	น.ส.มนัสวี วรพลอบ	4	5	6	5.00
16	น.ส.บุษรา นาคสังข์	4	3	5	4.00
17	น.ส.พุทธรักษา จันทร์สุข	3	5	5	4.34
18	น.ส.สุนิสา จันทร์ดอก	6	6	4	5.34
19	น.ส.อุดมลักษณ์ แซ่ตั้ง	5	4	3	4.00
				$\bar{x}$	4.83

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบหลังการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอน
(คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	หน่วย ประเทศ/ สัญชาติ	หน่วย สิ่งของ ในบ้าน	หน่วย สถานที่/ ตำแหน่ง	หน่วย เวลา	คะแนน เฉลี่ย
1	น.ส.กานต์รวี พัฒนบุรี	8	9	8	9	8.50
2	น.ส.ณัฐธิดา ปะวะสังข์	6	6	7	8	6.75
3	น.ส.จินดาพร สละชั่ว	7	7	7	8	7.25
4	น.ส.อภิขญา สนมมิโน	9	10	9	10	9.50
5	น.ส.วรกมล รอดโต	8	8	7	8	7.75
6	น.ส.ชวัลรัตน์ น้อยสงค์	6	7	5	7	6.25
7	น.ส.วรรณวิสา จันทวงศ์	5	4	4	5	4.50
8	น.ส.กฤตยา วังชิต	10	9	9	9	9.25
9	น.ส.จิรัชยา เสื่องาม	5	6	5	6	5.50
10	น.ส.ณัฐฐา คำภักดี	9	9	10	8	9.00
11	น.ส.ปรียาภรณ์ รัตนอุบล	6	5	4	5	5.00
12	น.ส.อนิภา ประทุมมา	6	7	7	6	6.50
13	น.ส.กฤษติกา เฟื่องกุล	8	9	9	8	8.50
14	น.ส.พุทธิรัตน์ อ่อนลำเนา	9	9	8	10	9.00
15	น.ส.มนัสวี วรพลอบ	6	7	8	8	7.25
16	น.ส.บุษรา นาคสังข์	6	5	7	8	6.50
17	น.ส.พุทธรักษา จันทร์สุข	7	6	5	6	6.00
18	น.ส.สุณิสา จันทร์ดอก	10	10	9	9	9.50
19	น.ส.อุดมลักษณ์ แซ่ตั้ง	8	8	7	9	8.00
$\bar{x}$						7.39

-แผนการสอน



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รายวิชา ภาษาเกาหลี1

รหัสวิชา ก30201

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 이것은 뭐예요? เรื่อง 제 국적

เวลา 50 นาที

ผู้สอน นางสาวชนิษฐา ศรีวิเศษ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจ และตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

ต 1.1 ม.4/3 บอกความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

- ผู้เรียนสามารถจดจำ และบอกคำศัพท์ เรื่อง 국적 ได้อย่างถูกต้อง (K)
- มีวินัยในการเรียน มีความใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน (A)

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

จดจำและบอกคำศัพท์เรื่อง 국적 ได้ มีวินัยในการเรียน มีความใฝ่รู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน

5. สาระการเรียนรู้/เนื้อหา

เนื้อหา

คำศัพท์เรื่อง 국적 และความหมาย

คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
한국	ประเทศเกาหลี	한국 사람	คนเกาหลี
일본	ประเทศญี่ปุ่น	일본 사람	คนญี่ปุ่น
중국	ประเทศจีน	중국 사람	คนจีน

태국	ประเทศไทย	태국 사람	คนไทย
미얀마	ประเทศเมียนมาร์	미얀마 사람	คนเมียนมาร์
베트남	ประเทศเวียดนาม	베트남 사람	คนเวียดนาม
영국	ประเทศอังกฤษ	영국 사람	คนอังกฤษ
말레이시아	ประเทศมาเลเซีย	말레이시아 사람	คนมาเลเซีย
인도네시아	ประเทศอินโดนีเซีย	인도네시아 사람	คนอินโดนีเซีย

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

8. ชิ้นงานหรือภาระงาน

1. บทบาทสมมุติ 저는 태국 사람이에요.

9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up Activity)

1. คุณครูทบทวนเรื่องการแนะนำตัวเองที่เรียนไปคาบที่แล้ว และแนะนำตัวเพิ่มเติมเกี่ยวกับ
국적 ด้วยประโยค “저는 태국에서 왔어요. 태국 사람이에요.”
2. ครูให้นักเรียนลองทายว่าครูพูดว่าอะไร

ขั้นที่ 2 ชื่นนำเสนอ (Presentation)

1. เปิดคลิปวิดีโอ 어느 나라 사람이에요? ให้นักเรียนฟัง แล้วออกเสียงตาม
2. นำเสนอ Power Point เรื่อง 국적

3. แบ่งกลุ่ม ๆ ละ 4 – 5 คน อ่านออกเสียงคำศัพท์ตาม Power Point โดยครูอธิบายไปพร้อมๆ กัน

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)

นักเรียนจับคู่ผลิตกันออกเสียง คำศัพท์เรื่อง **국적** ตาม Power Point แล้วนำไปใส่ในรูปประโยค

“ 저는에서 왔어요. 사람 이에요.” (ฉันมาจากประเทศ..... ฉันเป็นคน.....)

ขั้นที่ 4 ขั้นผลิตผลงาน (Production)

นักเรียนร่วมกันเล่นเกม “เธอมาจากไหนนะ” (어디에서 왔어요?) โดยใช้คำศัพท์เกี่ยวกับประเทศ (나라) และสัญชาติ (국적) ในการเล่นเกม

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap – up)

ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปเนื้อหาที่เรียน

10. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. คลิปวิดีโอ 어느 나라 사람이에요?
2. Power Point เรื่อง **국적**

11. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผล การเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล	เกณฑ์การวัดและ ประเมินผล	เครื่องมือ
1. ผู้เรียนสามารถจดจำ และบอกคำศัพท์ เรื่อง 국적 ได้อย่างถูกต้อง (K)	ประเมินการพูด ถาม-ตอบ	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์	แบบประเมินการพูด ถาม-ตอบ
2. มีวินัยในการเรียน มุ่งมั่นในการทำงาน และมีความมั่นใจในการ แสดงออก (A)	สังเกตพฤติกรรม การทำงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์	แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์

แบบประเมินการพูดแสดงบทบาทสมมุติ

ระดับ คะแนน ประเด็น	4	3	2	1	น้ำหนัก ความ สำคัญ	คะแนน รวม
การ ประยุกต์ใช้	พูดถาม-ตอบ ได้ถูกต้อง ทั้งหมด	พูดถาม-ตอบ ได้เกือบ ทั้งหมด	พูดถาม-ตอบ ได้เล็กน้อย	พูดถาม-ตอบ ได้น้อยมาก	3	12
การรู้ ความหมาย ประโยค	รู้ความหมาย ประโยคได้ ทั้งหมด	รู้ความหมาย ประโยคได้ เกือบทั้งหมด	รู้ความหมาย ประโยคได้ เล็กน้อย	รู้ความหมาย ประโยคได้ น้อยมาก	2	8
รวม					5	20

เกณฑ์การประเมิน

16-20 คะแนน -ดีมาก ,13-15 คะแนน -ดี ,10-12 คะแนน -พอใช้ ,น้อยกว่า 10 คะแนน -ควรปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงใน

ช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้าน	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. มีวินัย	1.1 ตรงต่อเวลา			
	1.2 ปฏิบัติงานเรียบร้อยเหมาะสม			
	1.3 ปฏิบัติตามข้อตกลง			
2. ใฝ่เรียนรู้	2.1 กระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูล			

	2.2 มีการจัดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ			
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล			
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 ตั้งใจและเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย			
	3.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายาม			
	3.3 อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย			

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกม “เธอมาจากไหนนะ” (어디에서 왔어요?)

วิธีการเล่นเกม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย
2. ผลัดกันถาม-ตอบ โดยฝ่ายถาม จะเริ่มถามโดยใช้ประโยคว่า
.....어디에서 왔어요? (เธอมาจากที่ไหน)
ฝ่ายตรงข้ามจะต้องตอบว่าตนเองมาจากประเทศอะไร โดยใช้ประโยคว่า
..... (나라)에서 왔어요. (ฉันมาจากประเทศ.....)
3. จากนั้น ฝ่ายถามจะต้องทายว่า เธอเป็นคนเชื้อชาติที่มาจากประเทศที่ฝ่ายตอบ
ตอบมาใช่ไหม โดยใช้ประโยคว่า
..... (나라) 사람입니까? (เธอเป็นคนชาติ.....ใช่ไหมคะ)
ถ้าใช่ ฝ่ายตอบจะต้องตอบว่า 네.(나라) 사람입니다. (ใช่ค่ะ ฉันเป็นคนชาติ...)
ถ้าไม่ใช่ ฝ่ายตอบจะต้องตอบว่า 아니요. (ไม่ใช่ค่ะ)
4. ถ้าฝ่ายถามถามได้ถูกต้องว่าเป็นคนเชื้อชาติอะไร จะได้รับไป 1 คะแนน แต่ถ้า
ฝ่ายถามถามผิด ฝ่ายตอบจะได้รับไป 1 คะแนน เล่นจนครบจำนวนคน และรวม
คะแนน ใครได้คะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ

ข้อควรจำเพื่อการฝึกฝนที่ดี

- ควรใช้คำศัพท์ที่ได้เรียนไปในบทเรียน และไม่ควรใช้คำซ้ำกับเพื่อนก่อนหน้า

12.บันทึกหลังการสอน

.....

.....

(นางสาวชนิษฐา ศรีวิเศษ)

...../...../.....

13.ความเห็นของครูพี่เลี้ยง

.....

.....

(นายศรกรกานต์ แพรสมบูรณ์)

...../...../.....

14.ความเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

(นางนพมาศ เพราพันธ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา

...../...../.....



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รายวิชา ภาษาเกาหลี 1

รหัสวิชา ก30201

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 학교에 가자

เรื่อง 집의 가구

เวลา 50 นาที

ผู้สอน นางสาวชนิษฐา ศรีวิเศษ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจ และตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

2. ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

ต 1.1 ม.4/3 บอกความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน

ต 3.1 ม.4/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการพูดหรือเขียน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. สามารถบอกและเรียกชื่อเฟอร์นิเจอร์ในบ้านได้อย่างถูกต้อง (K)
2. เขียนชื่อเฟอร์นิเจอร์ในบ้านได้อย่างถูกต้อง (P)
3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงานในชั้นเรียน (A)

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

บอกคำศัพท์เกี่ยวกับเฟอร์นิเจอร์ในบ้าน และสามารถเรียกชื่อเฟอร์นิเจอร์ในบ้าน โดยผู้เรียนควรมีความใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงานและทำกิจกรรมในชั้นเรียนอย่างเต็มที่

5. สาระการเรียนรู้/เนื้อหา

เนื้อหา

- คำศัพท์เรื่องเฟอร์นิเจอร์ในบ้าน และความหมาย

단위	뜻	단위	뜻
침실	ห้องนอน	부엌	ห้องครัว
화장실	ห้องน้ำ	목욕실	ห้องอาบน้ำ
응접실	ห้องรับแขก	식당	ห้องครัว
공원	สวน	침대	เตียงนอน
베개	หมอน	등	โคมไฟ
이불	ผ้าห่ม	칼	มีด
냉장고	ตู้เย็น	전자레인지	เตาไมโครเวฟ
식탁	โต๊ะกินข้าว	책상	โต๊ะหนังสือ
수건	ผ้าขนหนู	샤워기	ฝักบัว
양변기	ชักโครก	소파	โซฟา
책장	ตู้หนังสือ	물뿌리개	บัวรดน้ำต้นไม้
의자	เก้าอี้	텔레비전	โทรทัศน์
컴퓨터	คอมพิวเตอร์	수저	ช้อนและตะเกียบ

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

8. ชิ้นงานหรือภาระงาน

-

9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up Activity)

1. ครูทักทายเด็กๆ ด้วยการเปิดภาพบ้านให้ดู และเล่าถึงบ้านของครู ว่ามีห้องและเฟอร์นิเจอร์อะไรบ้าง (이집에 선생님의 집입니다. 우리집이 6 방이 있어요. 침실, 부엌, 응접실, 화장실, 목욕실 그리고 공원)
2. ครูถามสิ่งที่นักเรียนได้ยิน และให้นักเรียนช่วยกันบอกคำศัพท์ที่รู้ และช่วยกันแปลความหมาย

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)

1. เปิด Power Point เรื่อง 집 ให้นักเรียนดู และเรียนรู้คำศัพท์ไปพร้อมๆ กัน
2. นักเรียนและครูช่วยกันอ่านชื่อที่ถูกต้องของแต่ละคำศัพท์พร้อมๆ กันอีกครั้ง

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)

นักเรียนฝึกพูดคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปอีกครั้ง

ขั้นที่ 4 ขั้นผลิตผลงาน (Production)

นักเรียนร่วมเล่นเกม Kahoot เรื่อง บ้าน “집” ด้วยกัน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap – up)

นักเรียนบรรยายผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน

10. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. Power Point
2. เกม Kahoot <집>

11. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผล การเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล	เกณฑ์การวัดและ ประเมินผล	เครื่องมือ
1. สามารถบอกและเรียกชื่อเฟอร์นิเจอร์ในบ้านได้อย่างถูกต้อง (K))	ตอบชื่อเฟอร์นิเจอร์	ตอบได้ถูกต้องร้อยละ 70 ขึ้นไป	ภาพคำศัพท์

2. เขียนชื่อเฟอร์นิเจอร์ได้อย่างถูกต้อง (P)	เขียนคำศัพท์ชื่อเฟอร์นิเจอร์	เขียนได้ถูกต้องร้อยละ 70 ขึ้นไป	แบบทดสอบเขียนตามคำบอก
3. มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงานในชั้นเรียน (A)	สังเกตพฤติกรรมการทำงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงใน

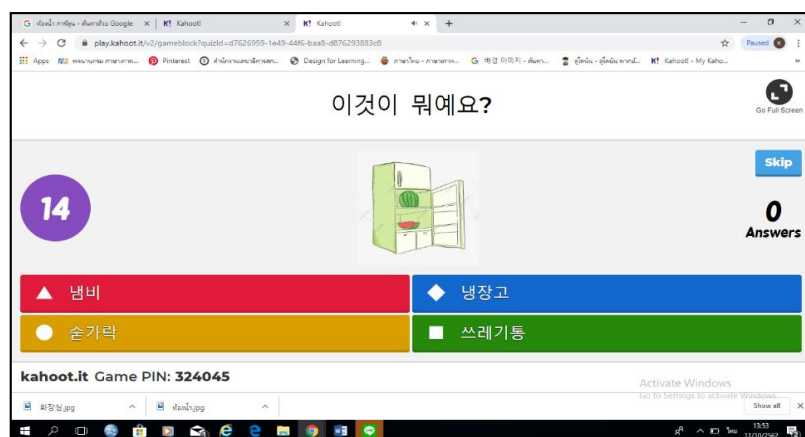
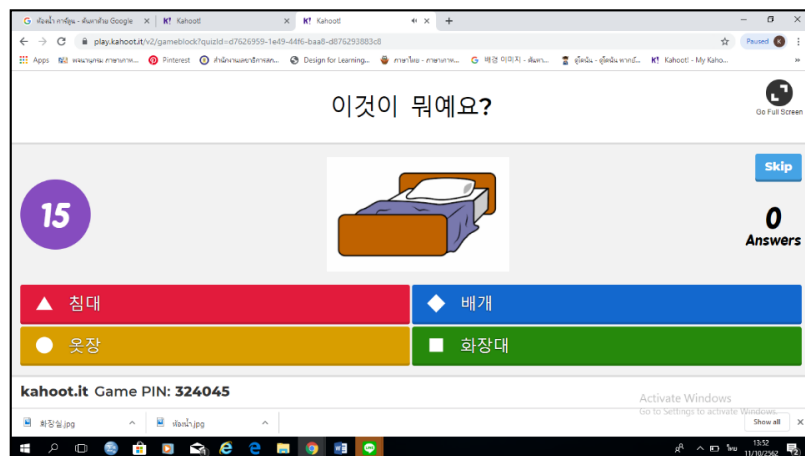
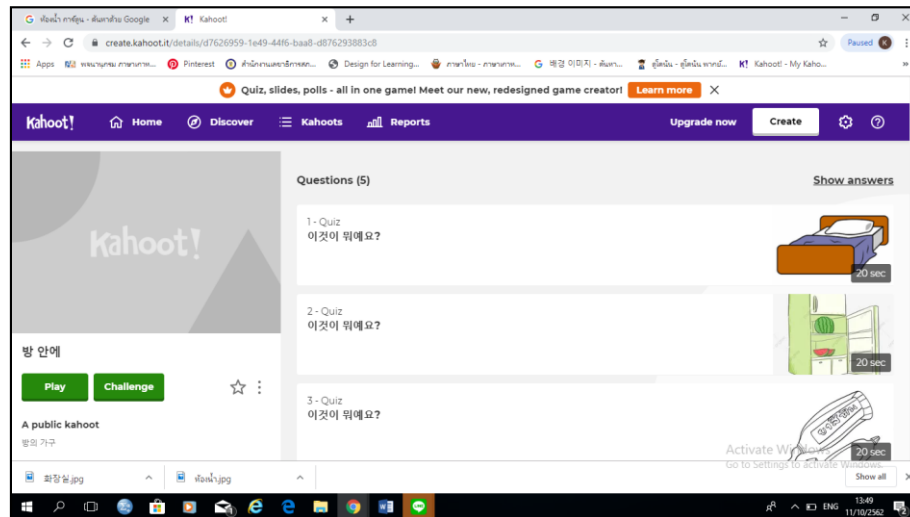
ช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้าน	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. มีวินัย	1.1 ตรงต่อเวลา			
	1.2 ปฏิบัติงานเรียบร้อยเหมาะสม			
	1.3 ปฏิบัติตามข้อตกลง			
2. ใฝ่เรียนรู้	2.1 กระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูล			
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ			
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล			
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 ตั้งใจและเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย			
	3.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายาม			
	3.3 อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย			

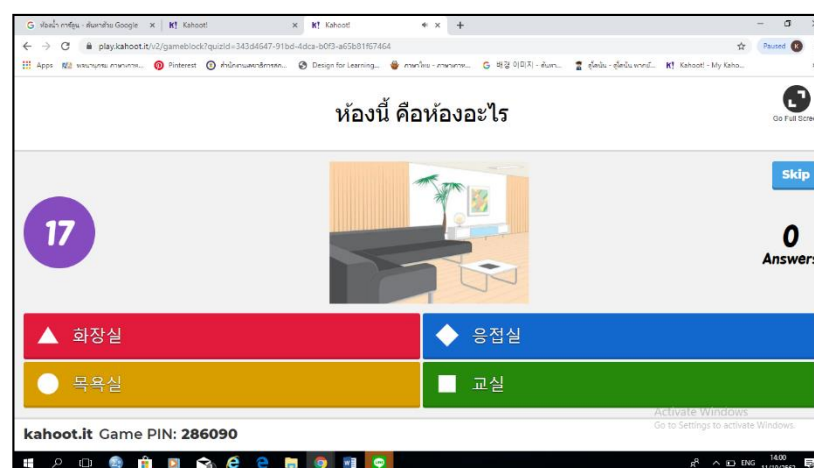
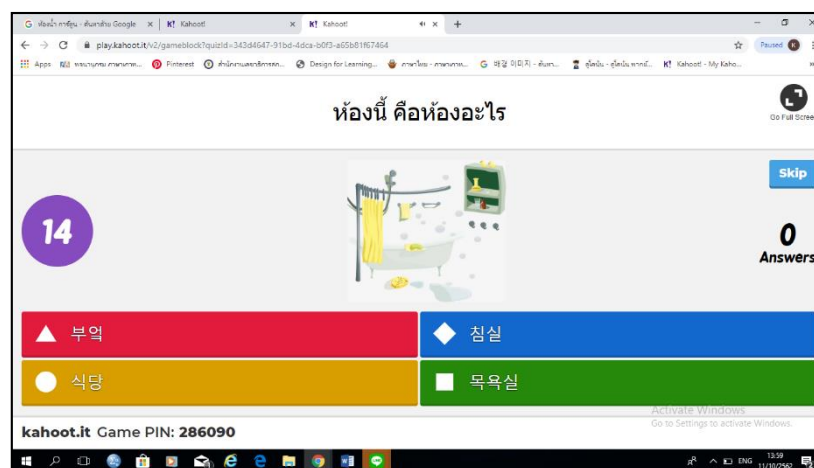
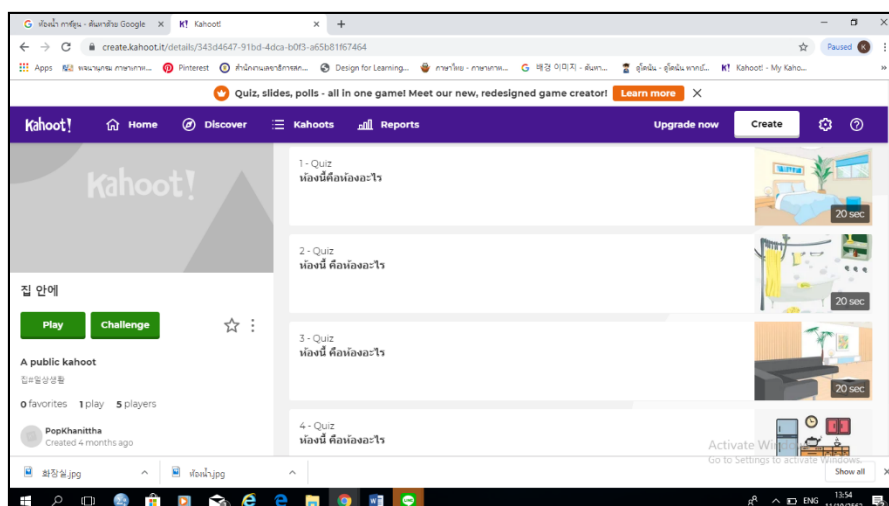
เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

- <https://create.kahoot.it/details/d7626959-1e49-44f6-baa8-d876293883c8>



- <https://create.kahoot.it/details/343d4647-91bd-4dca-b0f3-a65b81f67464>



12.บันทึกหลังการสอน

.....

.....

(นางสาวชนิษฐา ศรีวิเศษ)

...../...../.....

13.ความเห็นของครูพี่เลี้ยง

.....

.....

(นายยศธรรกานต์ แพรสมบูรณ์)

...../...../.....

14.ความเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

(นางนพมาศ เพราพันธ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา

...../...../.....



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รายวิชา ภาษาเกาหลี1

รหัสวิชา ก30201

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 **장소와 안내하기**

เรื่อง **위치**

เวลา 50 นาที

ผู้สอน นางสาวชนิษฐา ศรีวิเศษ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจ และตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

ต 1.1 ม.4/3 บอกความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. สามารถบอกคำศัพท์เกี่ยวกับตำแหน่งและสถานที่ต่างๆ ในภาษาเกาหลีได้อย่างถูกต้อง (K)
2. กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม และร่วมมือกันในการทำกิจกรรม (A)

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

บอกคำศัพท์เกี่ยวกับตำแหน่ง (위치) และสถานที่ (장소) ในภาษาเกาหลีได้อย่างถูกต้อง โดยมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม รวมไปถึงการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน

5. สาระการเรียนรู้/เนื้อหา

เนื้อหา

- คำศัพท์เรื่อง **위치** และความหมาย

คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
앞	ด้านหน้า	뒤	ด้านหลัง
위	ด้านบน	아래	ด้านล่าง
옆	ด้านข้าง	사이	ระหว่าง



오른쪽	ด้านขวา	왼쪽	ด้านซ้าย
안/속	ด้านใน	밖	ด้านนอก

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

8. ชิ้นงานหรือภาระงาน

-

9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up Activity)

1. ครูเริ่มทักทายเด็กๆ ด้วยการบอกว่า ครูยืนอยู่ในห้อง (선생님이 교실 안에 있어요.)
นักเรียนนั่งบนเก้าอี้ (학생들이 의자 위에 앉아요.) พร้อมทำท่าทางประกอบ
2. นักเรียนช่วยกันทายว่าครูน่าจะพูดว่าอะไร

ขั้นที่ 2 ขั้่นนำเสนอ (Presentation)

1. นำเสนอ Power Point เรื่อง 위치
2. นักเรียนและครูช่วยกันทายคำศัพท์ ประกอบรูปภาพที่อยู่ในสไลด์ คืออะไร และแปลไป
พร้อมๆกัน

ขั้นที่ 3 ขั้่นฝึก (Practice)

นักเรียนเขียนคำศัพท์ลงในสมุด และสลับกันถามตอบกับเพื่อนในชั้นเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นผลิตผลงาน (Production)

นักเรียนร่วมเล่นเกม 나! 어디 있어?

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap – up)

ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปเนื้อหาที่เรียน

10. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. Power Point เรื่อง 위치
2. รูปภาพคำศัพท์

11. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผล การเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล	เกณฑ์การวัดและ ประเมินผล	เครื่องมือ
1. สามารถบอกคำศัพท์ เกี่ยวกับตำแหน่งในภาษา เกาหลีได้อย่างถูกต้อง (K)	การตอบคำถาม	ตอบได้ถูกต้องร้อยละ 70 ขึ้นไป	การวัดคำศัพท์ตำแหน่ง
2. กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรม และ ร่วมมือกันในการทำ กิจกรรม (A)	สังเกตพฤติกรรม การทำงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์	แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงใน
ช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ด้าน	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. มีวินัย	1.1 ตรงต่อเวลา			
	1.2 ปฏิบัติงานเรียบร้อยเหมาะสม			
	1.3 ปฏิบัติตามข้อตกลง			
2. ใฝ่เรียนรู้	2.1 กระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูล			
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ			
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล			
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 ตั้งใจและเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย			
	3.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายาม			
	3.3 อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย			

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

12.บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

(นางสาวชนิษฐา ศรีวิเศษ)

...../...../.....

13.ความเห็นของครูพี่เลี้ยง

.....

.....

.....

(นายศรกรกานต์ แพรสมบูรณ์)

...../...../.....

14.ความเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

.....

(นางนพมาศ เพราพันธ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา

...../...../.....



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รายวิชา ภาษาเกาหลี 1

รหัสวิชา ก30201

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 제 느낌

เรื่อง 시간

เวลา 50 นาที

ผู้สอน นางสาวชนิษฐา ศรีวิเศษ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.2 เข้าใจ และตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

ต 1.2 ม.4/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เรื่องต่างๆ ใกล้ตัว และสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. สามารถอธิบายความหมาย และสรุปเนื้อหาจากคลิปที่ฟังได้อย่างถูกต้อง (K)
2. สามารถบอกคำศัพท์เกี่ยวกับเวลาในภาษาเกาหลีได้อย่างถูกต้อง (K)
3. ตั้งใจฟัง กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม และร่วมมือกันในการทำกิจกรรม (A)

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อธิบายความหมาย และสรุปเนื้อหาจากคลิปที่ฟังได้ อีกทั้งบอกคำศัพท์เกี่ยวกับเวลาในภาษาเกาหลีได้อย่างถูกต้อง โดยมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม รวมไปถึงการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน

5. สาระการเรียนรู้/เนื้อหา

เนื้อหา

- บทสนทนาเรื่อง 몇 시에 일어나요?
- คำศัพท์เรื่อง 시간 และความหมาย

คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
몇	เท่าไร	아침	ช่วงเช้า
시	ชั่วโมง (ลักษณะนาม)	낮	ช่วงกลางวัน

분	นาที (ลักษณะนาม)	저녁	ช่วงเย็น
새벽	ตอนเช้ามืด	밤	ช่วงค่ำ



6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

8. ชิ้นงานหรือภาระงาน

-

9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up Activity)

1. ครูทักทายนักเรียนด้วยประโยคทักทาย และบอกว่าตอนนี้เป็นเวลาฝึกฟังด้วยภาษาเกาหลี พร้อมแสดงท่าทางประกอบ
2. นักเรียนลองช่วยกันบอกว่าครูพูดว่าอะไร

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation)

1. เปิดคลิปวิดีโอ 몇 시에 일어나요? ให้นักเรียนฟัง แล้วออกเสียงตาม
2. นักเรียนช่วยกันสรุปความ และช่วยกันแปลแต่ละประโยคพร้อมๆกัน
3. ครูถามนักเรียนอีกครั้งว่า “จากคลิปที่ดูไป นักเรียนคิดว่าวันนี้เราจะเรียนเรื่องอะไรกันดี”
4. เปิด Power Point เรื่อง 시간 ให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับเวลา

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)

นักเรียนฝึกบอกเวลาจากโจทย์ที่ครูเตรียมไว้ให้ โดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมา

ขั้นที่ 4 ขั้นผลิตผลงาน (Production)

นักเรียนแบ่งทีมกันเป็น 2 ทีม แล้วเล่นเกม 지금 몇 시예요?

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap – up)

ครูและนักเรียนร่วมกันพูดสรุปเนื้อหาที่เรียน

10. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. คลิปวิดีโอ 몇 시에 일어나요?
2. Power Point บทสนทนาเรื่อง 시간

11. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผล การเรียนรู้	วิธีการวัดและ ประเมินผล	เกณฑ์การวัดและ ประเมินผล	เครื่องมือ
1. สามารถอธิบาย ความหมาย และสรุป เนื้อหาจากคลิปที่ฟังได้ อย่างถูกต้อง (K)	การตอบคำถาม	ตอบได้ถูกต้องร้อยละ 70 ขึ้นไป	บทสนทนา 몇 시에 일어나요?
2. สามารถบอกคำศัพท์ เกี่ยวกับเวลาในภาษา เกาหลีได้อย่างถูกต้อง (K)	บอกคำศัพท์เวลา สังเกตพฤติกรรม การทำงาน	บอกได้ถูกต้องร้อยละ 70 ขึ้นไป ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์	รูปภาพเวลา

3. กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรม และ ร่วมมือกันในการทำ กิจกรรม (A)			แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์
---	--	--	--

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงใน
ช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ด้าน	รายการที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. มีวินัย	1.1 ตรงต่อเวลา			
	1.2 ปฏิบัติงานเรียบร้อยเหมาะสม			
	1.3 ปฏิบัติตามข้อตกลง			
2. ใฝ่เรียนรู้	2.1 กระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูล			
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ			
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล			
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 ตั้งใจและเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย			
	3.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายาม			
	3.3 อดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย			

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกม เปิดป้ายบอกเวลา

อุปกรณ์

- ป้ายคำศัพท์

วิธีการเล่นเกม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นสองทีม ผลัดกันเล่นคนละครั้ง
2. รอบแรก ครูให้ชุดแผ่นป้ายคำศัพท์ “ชุดเวลา” ทีมที่ได้เล่นก่อน ส่งตัวแทน 1 คน เป็นคนยกแผ่นป้าย แล้วเพื่อนในทีมช่วยกันแต่งประโยคบอกกิจกรรมที่ทำในเวลานั้นให้ถูกต้อง จับเวลา 1 นาที
3. รอบที่สอง ครูให้ชุดแผ่นป้ายคำศัพท์ “ชุดกิจกรรม” เพื่อนในทีมจะต้องช่วยกันแต่งประโยคจากคำศัพท์กิจกรรม และบอกเวลาเพิ่มไปด้วยให้ถูกต้อง จับเวลา 1.30 นาที
4. แข่งครบทั้ง 2 ทีม ทีมละ 2 รอบ นับคะแนนรวม สรุปผล

วิธีการนับคะแนน

- รอบที่ 1 ตอบถูกประโยคละ 1 คะแนน
- รอบที่ 2 ตอบถูกประโยคละ 2 คะแนน

12.บันทึกหลังการสอน

.....

.....

(นางสาวชนิษฐา ศรีวิเศษ)

...../...../.....

13.ความเห็นของครูพี่เลี้ยง

.....

.....

(นายยศธรรกานต์ แพรสมบูรณ์)

...../...../.....

14.ความเห็นของผู้บริหาร

.....

.....

(นางนพมาศ เพราพันธ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา

...../...../.....

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ - นามสกุล : นางสาวนิษฐา ศรีวิเศษ อายุ 31 ปี

วัน เดือน ปีเกิด : 28 เมษายน 2531

สถานที่อยู่ปัจจุบัน : 176/50 ซอยสหกรณ์ 2 ถนนสหกรณ์ ตำบลท่าตะเภา อำเภอเมือง
จังหวัดชุมพร

สถานที่ปฏิบัติงาน : โรงเรียนสอาดเผดิมวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดชุมพร
ประวัติการศึกษา

ระดับปริญญาตรี : คณะอักษรศาสตร์ วิชาเอกภาษาเกาหลี วิชาโทประวัติศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

ระดับมัธยมศึกษา : โรงเรียนกัลยาณีศรีธรรมราช (วิทย์-คณิต)

ระดับประถมศึกษา : โรงเรียนเทศบาลวัดมเหยงคณ์