

การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน

สารนิพนธ์

ของ

นางสาวนิธิตี โพธิจักร์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

กุมภาพันธ์ 2549

เป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

372.6521044

๙๘6๙4๗

๘.๓

การใช้กิจกรรมคำยภาษาอังกฤษ
เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน

บทคัดย่อ

ของ

นางสาวนิวัติ โพธิจักร์

S135518

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
กุมภาพันธ์ 2549

h 285704

110 เลข. 2549

นิธิวดี โพธิจักร์ (2549). การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ประธานสารนิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีค่างูเหลื่อม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีค่างูเหลื่อมที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 และสมัครเข้าร่วมโครงการกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จำนวน 20 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 3 วัน ระหว่างวันที่ 26-28 มีนาคม 2548 ตั้งแต่เวลา 08:30 - 16:00 น.

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าและการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ แบบสอบถามเพื่อวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ แบบสอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และแบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม

ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปหาค่าเฉลี่ยจากแบบสอบถามแรงจูงใจ แบบสอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และแบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม โดยเปรียบเทียบความแตกต่างของแรงจูงใจก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้ t-test

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

THE USE OF ENGLISH CAMP
AS A MEANS IN MOTIVATING STUDENTS' ENGLISH LEARNING

AN ABSTRACT
BY
MISS NITHIWADEE PHOTHIJAK

Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Arts degree in Teaching English as a Foreign Language
at Srinakarinwirot University

February 2006

Nithiwadee Phothijak. (2006). *The Use of English Camp as A Means in Motivating Students' English Learning*. Master's Project. M. A. (Teaching English as a Foreign Language). Bangkok : Graduate School, Srinakarinwirot University.
Project Advisor : Asst. Prof. Chaleosri Piboonchon.

The objective of this research was to study the use of English camp as a means in motivating students' English learning.

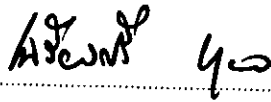
The samples of this study were twenty Primary 5-6 students at Kaonasamakkeekhamnguloem School. The experiment was conducted from 08:30 a.m. - 16:00 p.m. on March 26th -28th, 2005.

The instruments used to collect the data included the package of English language camp activities, the pre-post questionnaires to measure the students' motivation towards learning English, the questionnaires are to survey the opinion of students and teachers concerning English camp activities, the teacher observations of student behavior. The data collected were statistically analyzed by t-test.

The result of the study showed that motivation in learning English of Primary 5-6 students after attending English Camp was significantly higher at the level of .01.

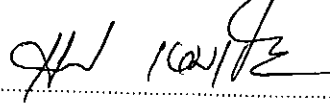
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตรและคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจลิยวศรี พิบูลชล)

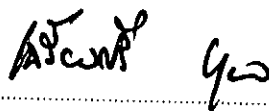
ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร



ประธาน

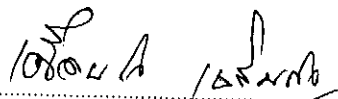
(อาจารย์ ดร. แสงจันทร์ เหมเชื้อ)

คณะกรรมการสอบ



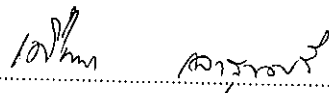
ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจลิยวศรี พิบูลชล)



กรรมการสอบสารนิพนธ์

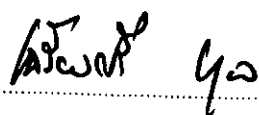
(อาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ)



กรรมการสอบสารนิพนธ์

(อาจารย์เตือนตา เลาสุขศรี)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คณบดีคณะมนุษยศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจลิยวศรี พิบูลชล)

วันที่ 14 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2549

ประกาศคุณประการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากคณาจารย์และบุคคลหลายท่านที่ได้ให้คำปรึกษาแนะนำด้วยความเอื้ออาทรและเอาใจใส่ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยขอแสดงความขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล ที่รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ให้ความกรุณาตรวจแก้ไข และให้คำแนะนำกับศิษย์ระยะยาวคนนี้อย่างตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์เดือนใจ เฉลิมกิจ อาจารย์เดือนดา เสาสุขศรี และ ดร.นิตยา สุขเสรีทรัพย์ ที่กรุณาเป็นกรรมการสอบ

ขอกราบขอบพระคุณ ดร. ปิยารัตน์ คัญทัพ ที่กรุณาให้คำแนะนำและตรวจเครื่องมือให้ อย่างละเอียดละเอียด

ขอขอบคุณ คณะครูและนักเรียนโรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำมูเหลื่อมที่กรุณาอำนวยความสะดวก และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการทดลองงานวิจัย

ขอขอบคุณ คุณณัฐมา จรุงเทียบ สำหรับความช่วยเหลือและคำแนะนำตลอดมาตั้งแต่ปีแรกของการศึกษา

ขอขอบคุณ พี่น้อง พี่ๆ ร่วมชั้นปี พี่ๆ น้องๆ โรงเรียนนานาชาติติช สำหรับกำลังใจและความช่วยเหลือตลอดมา

ท้ายสุด ขอขอบคุณ ครอบครัวโพธิจักร์ - กองเพียร - มีผล และนรารักษ์ สำหรับกำลังใจและการสนับสนุน จวบจนมีนักศึกษาปริญญาโทอีกหนึ่งในวันนี้

นิวัติ โพธิจักร์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	4
ระยะเวลาในการทดลอง.....	4
เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง.....	4
ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
สมมติฐานในการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ.....	6
ความหมายของแรงจูงใจ.....	6
ประเภทของแรงจูงใจ.....	7
การสร้างแรงจูงใจในการเรียน.....	8
แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ.....	10
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ.....	11
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ.....	13
ความหมายของค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ.....	13
ความมุ่งหมายในการจัดค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ.....	14
หลักการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ.....	15
ประเภทของค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ.....	17
กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ.....	17
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ.....	21
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
กลุ่มตัวอย่าง.....	23
ระยะเวลาในการทดลอง.....	23
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	23
การดำเนินการศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	27
การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	30
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	41
วิธีดำเนินการวิจัย.....	41
สรุปผลการวิจัย.....	42
อภิปรายผลการวิจัย.....	43
ข้อเสนอแนะ.....	48
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป.....	48
บรรณานุกรม.....	49
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก.....	55
ภาคผนวก ข.....	90
ภาคผนวก ค.....	104
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	112

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	31
2	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	31
3	ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมใน กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียน.....	33
4	ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ของครูผู้สังเกตการณ์ จำนวน 3 ท่าน.....	36
5	ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตวิธีดำเนินการกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ ของครูผู้สังเกตการณ์.....	39

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	32
2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม ในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6.....	34
3 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ของครูผู้สังเกตการณ์ จำนวน 3 ท่าน.....	37
4 ผลการเปรียบเทียบแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม ในค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนและครูผู้สังเกตการณ์.....	38
5 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตวิธีดำเนินการกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ ของครูผู้สังเกตการณ์.....	40

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็น ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมและเพื่อการประกอบอาชีพ ตลอดจนเพื่อให้สามารถนำประเทศไปสู่การแข่งขันด้านเศรษฐกิจ เข้าใจความแตกต่างทางการเมืองและวัฒนธรรม ในฐานะที่เป็นพลเมืองโลกในยุคโลกาภิวัตน์ การเรียนภาษาต่างประเทศช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถสื่อสารกับชาวต่างประเทศได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมั่นใจ มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาและวัฒนธรรมต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีความเข้าใจและภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมไทย และสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ไทยไปสู่สังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 1)

กระทรวงศึกษาธิการ (2544 : 19) ได้เล็งเห็นความสำคัญและประโยชน์ของภาษาอังกฤษ จึงกำหนดให้มีการเรียนวิชาภาษาอังกฤษตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานตั้งแต่ช่วงชั้นที่ 1 ถึงช่วงชั้นที่ 4 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารตามสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม แต่สภาพปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ปรากฏในปัจจุบัน ผลยังไม่เป็นที่น่าพอใจเท่าที่ควร นักเรียนไทยส่วนใหญ่ยังไม่สามารถใช้ภาษาในการโต้ตอบหรือสื่อสารกับชาวต่างชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการสอบวัดคุณภาพการศึกษาด้านความถนัดทางการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ผลการประเมินจากการทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 974,000 คนทั่วประเทศ พบว่าคะแนนสอบในวิชาภาษาอังกฤษโดยเฉลี่ยนักเรียนทำได้ 16.46 คะแนนจากคะแนนเต็ม 40 คะแนน ซึ่งเมื่อวิเคราะห์โดยภาพรวมแล้วควรได้รับการปรับปรุง (พรนิภา ลิมปพยอม. 2547 : 24)

จากผลการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาที่สองของ รศ.ดร. พรชูลี อาชวอำรุง คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยกล่าวว่า “เพราะกระทรวงศึกษาธิการมิได้มีทรัพยากรเพียงพอในหลายๆ ด้านในการเตรียมครูอาจารย์ให้มีคุณสมบัติเพียงพอก่อนที่จะบังคับให้มีการสอนภาษาอังกฤษแก่เด็กประถม ครูผู้สอนยังไม่มีคุณภาพ ยังไม่ได้รับการฝึกฝนที่ดีพอ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กไม่สนใจและไม่ชอบการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้และตระหนักถึงคุณสมบัติของเด็กในวัยต้นและกลวิธีที่จะทำให้เด็กเหล่านี้เรียนภาษาอังกฤษได้โดยไม่กลัวหรือเกลียดภาษา นั่นคือควรจะให้เด็กมีความรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษนั้นเป็นเรื่องที่น่าสนใจและสนุกสนาน การจัดการเรียนการสอนเป็นขั้นเป็นตอนจะช่วยให้เด็กมีรากฐานภาษาอังกฤษที่ดี” (พรชูลี อาชวอำรุง. 2541 : 61)

สาเหตุหลักหนึ่งที่เด็กไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษเกิดจากการขาดแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งนับเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้โดยเฉพาะด้านภาษา ดังที่ สามารถ เลิศโอภาส (2539 : 30) กล่าวว่าแรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก นักเรียนแต่ละคนย่อมจะมีแรงจูงใจแตกต่างกัน บางคนอาจมีแรงจูงใจสนใจอยากที่จะเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ บางคนอาจจะรู้สึกเฉยๆ หรือบางคนอาจจะไม่ชอบเรียนภาษาต่างประเทศเพราะคิดว่าเป็นวิชาที่ยาก

อารี พันธุ์ณี (2542 : 140) ได้กล่าวถึงแนวทางการสร้างแรงจูงใจให้เกิดแก่เด็กไว้หลายวิธี เช่น การชมเชยและการตำหนิ การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง วิธีการที่แปลกและใหม่ที่สร้างความสนใจให้ผู้เรียนไม่เคยคิดหรือมีประสบการณ์มาก่อนก็จะเป็นทางหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน มีความสนใจบทเรียนมากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ได้นำเอาสิ่งที่เรียนไปใช้ประโยชน์และเป็นพื้นฐานในการเรียน ทั้งนี้รวมถึงเกมการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงเพราะการเล่นเกมจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และยังช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและส่งผลให้เข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นด้วย

จากแนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้เด็กที่กล่าวข้างต้นพ้องกันกับแนวคิดของกาญจนา นันทะดวง (2542 : 77) ที่ให้ความเห็นว่ากิจกรรมการเรียนการสอนเป็นยุทธศาสตร์หนึ่งในการพัฒนาศักยภาพนักเรียน โดยเน้นการจัดกิจกรรมหลายรูปแบบที่กระตุ้นและท้าทายเด็กให้คิดอย่างอิสระ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดและแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น จากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนพบว่ากิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นแนวทางหนึ่งในการจัดกิจกรรมที่มีความเป็นไปได้สูงในการสร้างประสบการณ์กระบวนการเรียนดังกล่าวให้แก่เด็กนอกเหนือจากการจัดระบบการศึกษาในห้องเรียน โดยกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ (English Camp) เป็นกิจกรรมการสอนนอกห้องเรียนที่เสริมสร้างประสบการณ์และความรู้ใหม่ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสทำกิจกรรมที่หลากหลายน่าสนใจ และเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน นอกจากนี้การจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษโดยใช้ กิจกรรม เกมและเพลงในการเรียนภาษาจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาในบรรยากาศที่ผ่อนคลายและไม่เครียด (Wright, Beteridge, and Buckby. 1999 : Introduction) ผลการวิจัยของศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 77-78) และรัตนภรณ์ โพธิ์ทอง (2544 : 4) พบว่าเกมภาษาและกิจกรรมต่างๆ ในค่ายภาษาอังกฤษสามารถพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียน และผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ตลอดจนเห็นประโยชน์ของภาษาอังกฤษมากขึ้น

โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำจูงเหลือมเป็นโรงเรียนระดับประถมศึกษาขนาดเล็ก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดอำนาจเจริญ มีนักเรียนตั้งแต่ชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวนทั้งหมด 90 คน บุคลากรครูจำนวน 5 คน จัดการเรียนการสอนเป็นช่วงชั้นตามหลักสูตรปฏิรูปการศึกษาใหม่ บุคลากรผู้สอนคนเดียวต้องรับผิดชอบสอนทุกวิชา และที่สำคัญคือ

ไม่มีบุคลากรที่จบวิชาเอกภาษาอังกฤษโดยตรง ซึ่งมีผลทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

จากผลการสุ่มทดสอบประเมินความสามารถทางภาษาของนักเรียนโรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีค่างเหลื่อม โดยสำนักงานมาตรฐานการศึกษา (สมศ.) ชุดประเมินภายนอก ปีพุทธศักราช 2547 ปรากฏว่าความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนส่วนใหญ่ของโรงเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข เพราะนักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการโต้ตอบหรือสื่อสารได้ และจากการที่ผู้วิจัยได้เข้าสังเกตการณ์การเรียนการสอนของโรงเรียนดังกล่าว พบว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของครูจะเน้นเนื้อหาที่เป็นรูปแบบของภาษามากกว่าการใช้ภาษา ไม่มีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษา ครูจะยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอนโดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกกิจกรรมการใช้ภาษาเท่าที่ควร ทำให้นักเรียนไม่มีความเชื่อมั่น และไม่กล้าแสดงออกในการสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนน้อยมาก และจากการสัมภาษณ์นักเรียนปรากฏว่า โดยส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า รู้สึกไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษ เพราะเป็นวิชาที่ยาก น่าเบื่อ ไม่สนุก และไม่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน ในที่สุดจึงทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย เพราะมักจะเป็นผู้รับความรู้และหลักเกณฑ์ทางภาษามากกว่าการที่จะได้รับการฝึกให้ใช้ภาษาในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งใกล้เคียงกับชีวิตจริง

จากที่กล่าวมานั้น พอสรุปได้ว่าปัญหาการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในโรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีค่างเหลื่อมที่สำคัญคือการยึดตัวครูเป็นศูนย์กลาง ในการเรียนการสอนนั้นครูมักจะสอนเฉพาะกฎเกณฑ์ทางภาษาจึงทำให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการฝึกการใช้ภาษา ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกว่าภาษาอังกฤษน่าเบื่อ ไม่สนุก ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียน จากเหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ น่าจะเป็นสาเหตุหนึ่งที่มีผลทำให้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข

จากสภาพปัญหาความสามารถในการใช้ภาษาที่อยู่ในเกณฑ์ที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขของนักเรียนโรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีค่างเหลื่อมซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากการขาดแรงจูงใจในการเรียน และจากหลักการและงานวิจัยข้างต้นซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมพิเศษสำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ทักษะทางภาษาในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากที่สุด รวมทั้งเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอนในห้องเรียนสี่เหลี่ยมแคบๆ มาเป็นนอกห้องเรียน โดยใช้กิจกรรมทางภาษาที่หลากหลาย เน้นความสนุกสนาน เช่น การสวมบทบาทสมมติ การเล่นเกม การวาดภาพ การร้องเพลง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งจะยังผลต่อการเรียนในชั้นเรียนปกติ อีกทั้งยังช่วยเป็นแนวทางให้ครูเห็นการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนเพื่อนำไปปรับใช้ในห้องเรียนต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาผลการใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำมูเหลียม อำเภอมะนัง จังหวัดอำนาจเจริญ

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษในครั้งนี้จะเป็นแรงผลักดันและกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความมั่นใจในการใช้ภาษา กล้าแสดงออก และมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษที่จะนำรูปแบบการจัดกิจกรรมและเกมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษไปใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำมูเหลียม อำเภอมะนัง จังหวัดอำนาจเจริญที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 และสมัครเข้าร่วมโครงการกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จำนวน 20 คน

ระยะเวลาในการทดลอง

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โดยใช้เวลาในการทดลอง 3 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวมเวลาที่ทดลองทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

ประกอบด้วยกิจกรรม 5 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมเพื่อสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking Activities)
2. กิจกรรมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Activities)
3. กิจกรรมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Activities)
4. กิจกรรมการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Skills Activities)
5. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. ตัวแปรตาม คือ แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

สมมติฐานในการวิจัย

การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษช่วยให้แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้วิจัยได้นิยามศัพท์เฉพาะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความพึงพอใจ ความเอาใจใส่ ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเรียนภาษาอังกฤษ อันเกิดจากการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยดัดแปลงจากแบบสอบถามของรัตนภรณ์ โพธิ์ทอง และ ปริญญา ยะวงศา
2. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง การจัดกิจกรรมทางภาษาและเกมต่าง ๆ ในบรรยากาศที่สนุกสนานและผ่อนคลายนอกห้องเรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้มีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ
 - 1.1 ความหมายของแรงจูงใจ
 - 1.2 ประเภทของแรงจูงใจ
 - 1.3 การสร้างแรงจูงใจในการเรียน
 - 1.4 แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ
 - 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.1 ความหมายของกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.2 ความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.3 หลักการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.4 ประเภทของกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.5 กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ

1.1 ความหมายของแรงจูงใจ

แรงจูงใจ (Motivation) มาจากภาษาลาตินว่า *Movere* แปลว่าเคลื่อนไหวหรือสภาวะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม 3 ทิศทาง คือ เคลื่อนไหว หรือสภาวะที่ทำให้เกิดพฤติกรรมชนิดใดชนิดหนึ่งหรือที่ไปยับยั้งพฤติกรรม หรือที่ไปกำหนดแนวทางให้พฤติกรรมที่จะแสดงออก (อารีย์ แววชาญ. 2529 : 4) แรงจูงใจมีความสำคัญต่อการเรียนมากเพราะสามารถช่วยให้นักเรียนสนใจ เอาใจใส่ต่อการเรียนและเข้าใจในบทเรียน มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศให้ความหมายของแรงจูงใจว่าเป็นปัจจัยหรือสิ่งที่เป็นเหตุให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างหนึ่งอย่างใดออกมาเพื่อตอบสนองความต้องการหรือเพื่อตัดสินใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง และแรงจูงใจนี้จะทำให้นักบุคคลเกิดความพร้อม ความตั้งใจและพลังหรือแรงขับในการที่จะกระทำสิ่งใดให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ถ้ามีแรงจูงใจมากพฤติกรรมที่แสดงออกมาก็จะมีมาก แรงจูงใจสามารถเป็นแรงกระตุ้นที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมหนึ่งอย่างต่อเนื้อและมีเป้าหมายซึ่งอาจเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือภายนอก โดยความต้องการหรือแรงขับภายในเอกัตบุคคลจะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเงื่อนไขทางสภาวะแวดล้อม

(อัญชลี ภูพานิช 2539 : 44; สุชา จันทร์เอม. 2540 : 101-102; พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. 2542 : 138; พรพิมล จันทร์พลับ. 2539 : 159; Brown. 1981 : 121-122)

สรุปได้ว่าแรงจูงใจเป็นแรงขับหรือแรงกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งให้บรรลุความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์จึงเกิดจากแรงจูงใจเป็นสำคัญ ดังนั้นหากผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนก็จะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีได้ และในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้สรุปนิยามความหมายของแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษว่าเป็นความพึงพอใจ ความเอาใจใส่ ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเรียนภาษาอังกฤษ

1.2 ประเภทของแรงจูงใจ

นักจิตวิทยาให้ความสนใจต่อแรงจูงใจที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลทั้งหลาย เพราะจากการศึกษากระบวนการจูงใจ พบว่าพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมาทั้งหลายนั้นเป็นเพราะได้รับการกระตุ้นจากแรงจูงใจทั้งสิ้น และจากการศึกษาพบว่าแรงจูงใจจำแนกได้ 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) และแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation)

แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง สภาวะของบุคคลที่ได้รับการกระตุ้นจากภายนอกให้มองเห็นจุดหมายและนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมของบุคคล ได้แก่ เป้าหมายหรือการคาดหวังของบุคคล ความรู้เกี่ยวกับความก้าวหน้า การทดสอบอย่างสม่ำเสมอ การให้รางวัลและคำชมเชย นอกจากนี้แรงจูงใจภายนอกอาจเกิดจากปฏิกริยาทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อมในการเรียนซึ่งเกิดจากการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ เช่น สื่อวาจา สื่อการอธิบาย บทบาทสมมติ เกม เพลง เป็นต้น (พยอม วงศ์สารศรี. 2526 : 118 ; กมลรัตน์ หล้าสุ-วงษ์. 2528 : 236 ; หทัย ดันหยง. 2535 : 134-137)

มาลี จุฑา (2542 : 138-139) ได้ยกตัวอย่างแรงจูงใจภายนอกที่สำคัญ ดังนี้

- การแข่งขัน เมื่อมีการแข่งขันทำให้บุคคลมีความพยายามที่จะได้รับชัยชนะ
- การร่วมมือ ทำให้บุคคลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเป็นการสร้างทีมงานและความสามัคคีในกลุ่มขึ้น
- บุคลิกของครู ทำให้นักเรียนอยากจะเรียนหรือไม่อยากเรียนก็ได้
- วิธีการสอนของครู ทำให้นักเรียนอยากจะเรียนหรือไม่อยากเรียนก็ได้
- การให้รางวัล เช่น การให้สิ่งของ คะแนนหรือกำลังใจ มีผลทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น
- การลงโทษ เช่น ดัดสิทธี ดัดคะแนน ตำหนิหรือตักเตือน มีผลทำให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือหยุดยั้งพฤติกรรมได้
- การใช้สื่อการสอน เช่น อุปกรณ์การสอน และจัดกิจกรรมให้ทุกคนมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น

แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นปฏิภริยาของแรงจูงใจทางร่างกายและบุคคลที่เกิดจากสภาวะของบุคคลที่มีความต้องการที่จะทำหรือเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างด้วยจิตใจของตนเอง แรงจูงใจประเภทนี้ ได้แก่ ความสนใจ ความต้องการ เจตคติ และรสนิยม ซึ่งเป็นการที่บุคคลมองเห็นคุณค่าที่จะกระทำด้วยความเต็มใจ เชื่อกันว่าถ้าผู้เรียนเกิดแรงจูงใจประเภทนี้จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด เพราะหากผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนวิชานั้นๆ แม้สิ่งที่เรียนจะยากเด็กก็เต็มใจที่จะเรียน ดังนั้นครูควรสร้างแรงจูงใจประเภทนี้ให้เกิดขึ้นมากที่สุด (พะยอม วงศ์สารศรี. 2526 : 118; กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. 2528 : 236; หทัย ดันหยง. 2535 : 134-137)

มาลี จุฑา (2542 : 138-139) ได้ยกตัวอย่างแรงจูงใจภายในที่สำคัญ ดังนี้

- ความอยากรู้อยากเห็น ทำให้บุคคลเกิดการค้นคว้าเพิ่มเติมหรือเกิดไทยมุงได้
- ความสนใจ ทำให้บุคคลเกิดการใต่ถามหรือจ้องมอง
- ความเห็นอกเห็นใจ ทำให้บุคคลเกิดความคล้อยตามหรือตามใจ
- ความสงสาร ทำให้บุคคลเกิดการให้อภัย
- ความสำเร็จ ทำให้บุคคลเกิดความภาคภูมิใจ
- ความพอใจ ทำให้บุคคลยินดีและทำอะไรก็ได้
- ความศรัทธา ทำให้บุคคลเกิดการยอมรับและทำอะไรก็ได้

สรุปได้ว่าแรงจูงใจสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ แรงจูงใจภายนอกเป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการที่ถูกกระตุ้นภายนอกร่างกาย ซึ่งเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลที่อยู่ในสังคมและเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น ความต้องการความรัก ความสำเร็จ การยกย่องชมเชย การแข่งขัน การให้รางวัล วิธีการสอนและบุคลิกของครู เป็นต้น และแรงจูงใจภายในที่เกิดจากความต้องการพื้นฐานภายในบุคคล เช่น ความสนใจ ความต้องการ เจตคติ และรสนิยม เป็นต้น

1.3 การสร้างแรงจูงใจในการเรียน

จากความสำคัญข้างต้นทำให้มีผู้ทำการวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจหลายท่าน โดยได้เสนอความคิดเห็น และให้แนวทางในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนดังต่อไปนี้

สามารถ เลิศโอภาส (2539 : 30) ได้เสนอความคิดเห็นว่าแรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก ซึ่งนักเรียนแต่ละคนย่อมจะมีแรงจูงใจแตกต่างกัน บางคนอาจมีแรงจูงใจ มีความสนใจอยากที่จะเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ บางคนอาจจะรู้สึกเฉยๆ หรือบางคนอาจจะไม่ชอบเรียนภาษาต่างประเทศเพราะคิดว่าเป็นวิชาที่ยาก อย่างไรก็ตามครูผู้สอนสามารถช่วยนักเรียนเหล่านี้ให้เกิดความรู้สึกที่ดีและอยากเรียนได้ด้วยการพยายามสร้างแรงจูงใจ ซึ่งจะช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ทุกครั้งการสอน

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542 : 140) และอารี พันธุ์มณี (2542 : 140) มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันในเรื่องของความสำคัญของแรงจูงใจในการเรียน เนื่องจากแรงจูงใจมีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยได้เสนอวิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน สรุปได้ดังนี้

1. ครูควรศึกษาความต้องการของเด็กแต่ละวัย และจัดเนื้อหาวิชาให้สนองความต้องการของเด็ก เนื้อหาที่สอนควรเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงและมีความหมายสำหรับเด็ก
2. ก่อนเริ่มบทเรียนครูควรมีวิธีนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อดึงความสนใจและบอกให้เด็กทราบถึงจุดมุ่งหมายของบทเรียน
3. ครูควรแนะนำให้เด็กเริ่มหัดวางเป้าหมายในการเรียนสำหรับตนเอง เพราะคนที่เรียนหรือทำงานอย่างมีเป้าหมายจะกระทำด้วยความตั้งใจ
4. ครูควรนำวิธีการที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่สร้างความสนใจที่ผู้เรียนไม่เคยคิดหรือมีประสบการณ์มาก่อน ก็จะทำให้เกิดความสนใจและมีแรงจูงใจมากขึ้นในบรรยากาศของการเรียนการสอน เช่น การโต้ถาม การอภิปราย และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย เพื่อให้เด็กเกิดความกระตือรือร้น มีการรับฟังและทำความเข้าใจและมีการยอมรับซึ่งกันและกัน รวมทั้งอาจมีกิจกรรมเกม การเล่นละคร การสอนที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ทั้งในการเล่นและแสดงละครทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นด้วย
5. ใช้วิธีการเสริมแรง (Reinforcement) ตามความเหมาะสมและความจำเป็น เพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่พึงปรารถนา และบางครั้งอาจลบพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา ทั้งนี้เพราะรางวัล คำชมเชย การยิ้ม การพยักหน้า การเอาใจใส่ นับว่าเป็นการเสริมแรงที่มีอิทธิพลต่อเด็กอย่างมาก เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพยายามมากขึ้น
6. ใช้การทดสอบ เพื่อเป็นเครื่องกระตุ้นให้เด็กเอาใจใส่ต่อบทเรียน ซึ่งการทดสอบบ่อยครั้งและผลคะแนนจากการสอบจะเป็นสิ่งจูงใจและมีความหมายต่อผู้เรียนเป็นอย่างมาก โดยการทดสอบบ่อยครั้งจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
7. ให้ทราบผลการทดสอบอย่างทันท่วงที เด็กจะทราบทันทีว่าสิ่งที่ได้เรียนไปนั้นเด็กเข้าใจเพียงใด มีสิ่งใดที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ซึ่งวิธีนี้จะทำให้เด็กเอาใจใส่ต่อเนื้อหาวิชาอยู่ตลอดเวลา
8. การพานักเรียนออกไปทัศนศึกษาหรือการเชิญวิทยากรภายนอกมาให้ความรู้จะเป็นแนวทางหนึ่งที่กระตุ้นความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี
9. ครูควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองด้วยการเสนอแนะหรือกำหนดหัวข้อที่ทำให้ผู้เรียนสนใจใคร่รู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองมากขึ้น โดยการมอบหมายกิจกรรมให้เด็กปฏิบัติและติดตามผลจนเด็กทำงานนั้นสำเร็จ นับว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนการสอนของครู เพราะความสำเร็จที่เกิดขึ้นกับเด็กในแต่ละครั้งจะเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กเกิดกำลังใจที่จะเรียนรู้ในคราวต่อไป

10. เชื่อมโยงบทเรียนใหม่กับสิ่งที่เคยรู้มาก่อน จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้นและชัดเจนขึ้น อันจะทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนมากขึ้นและคาดหวังว่าจะได้นำเอาสิ่งที่เรียนไปใช้ประโยชน์ และเป็นพื้นฐานต่อไป

จะเห็นได้ว่าครูมีบทบาทสำคัญมากในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน ดังนั้นครูผู้สอนจะต้องหาวิธีกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียน เพื่อให้เกิดความพอใจที่จะเรียนและประสบความสำเร็จในการเรียนต่อไปในอนาคต

1.4 แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ

องค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งของบุคลิกภาพของเด็กที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้แก่ แรงจูงใจ ในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศที่จะให้เด็กเกิดการเรียนรู้ดี ครูต้องสามารถจัดสิ่งจูงใจให้แก่เด็กได้อย่างเหมาะสม (Brown. 1980 : 112)

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 16-17) ดัฟฟีและโรเลอร์ (Duffy and Roehler. 1993 : 82-83) มีความเห็นสอดคล้องกันว่าแรงจูงใจเป็นองค์ประกอบทางจิตวิทยาที่มีความสำคัญยิ่งในการเรียนภาษาต่างประเทศ แรงจูงใจในการเรียนนั้นเป็นความปรารถนาของผู้เรียนที่อยากจะให้ตนบรรลุถึงความสำเร็จ อยากเรียนรู้เพื่อตนจะได้ประสบผลสัมฤทธิ์และเป็นความรู้สึกของผู้เรียนที่อยากเรียนเพื่อใช้ภาษาต่างประเทศในการติดต่อกับชาติอื่น และความปรารถนาที่จะศึกษาหาความรู้โดยใช้ภาษานั้นๆ เป็นสื่อกลาง นอกจากนี้ยังมีแรงกระตุ้นจากภายนอกที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียน เช่น ได้รับความทราบหรือรู้เห็นว่าผู้เรียนภาษาต่างประเทศได้รับความสำเร็จในชีวิตมากกว่าผู้ที่ไม่ได้เรียน ทั้งได้รับการยกย่องจากสังคมด้วย

ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 37) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาและผลสัมฤทธิ์ในการเรียน การจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนและการฝึกภาษา นอกจากนี้ยังเป็น การสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541 : 20) ที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่ากิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษทุกประเภทมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนพอใจในการทำกิจกรรม โดยผู้เรียนจำนวน 28 คน จาก 31 คน มีความคิดเห็นว่าความสามารถในการพัฒนาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเพิ่มสูงขึ้นหลังการร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

เกรฟส์, จูเอลและเกรฟส์ (Graves, Juel and Graves. 1992 : 40) ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่าผู้เรียนจะประสบผลสำเร็จในการอ่านภาษาต่างประเทศนั้น ต้องมีแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการอ่าน กล่าวคือ ผู้เรียนจะเห็นว่าสิ่งนั้นคุ้มค่าแก่การอ่านและมีความสุขสนุกกับการร่วมทำกิจกรรมการอ่านซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษา-ต่างประเทศได้

มยุรี สุขวิวัฒน์ และคนอื่นๆ (2539 : 311) ได้ให้แนวทางการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศไว้ ดังนี้

1. จัดกิจกรรมเสริมความสนใจเพื่อช่วยเสริมความสนใจต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ เช่น เกม เพลง บทกวี เป็นต้น
2. ขจัดปัญหาที่ทำให้เกิดความท้อแท้และขาดกำลังใจโดยสร้างแรงจูงใจขึ้นมาแทนที่
3. ให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อให้เด็กที่เรียนเก่งได้ช่วยเหลือเด็กที่เรียนอ่อน
4. จัดสอนซ่อมเสริมให้ในวันหยุด เวลาพักกลางวัน หรือหลังเลิกเรียน เพื่อขจัดปัญหาผู้เรียนไม่เข้าใจบทเรียน

สรุปได้ว่าการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศจะดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ ผู้เรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนดี ผู้เรียนต้องมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน มีความสนใจ กระตือรือร้นต่อบทเรียน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ ซึ่งเป็นสภาวะที่ผลักดันให้ผู้เรียนพยายามไปให้ถึงจุดหมาย

1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ

งานวิจัยในประเทศ

ได้มีผู้ทำการวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาหลายท่านดังนี้

นิยม สารรัตน์ (2524 : 50) ได้ศึกษาวิจัยเปรียบเทียบเจตคติและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างผู้เรียนโปรแกรมศิลปภาษากับผู้เรียนโปรแกรมวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เขตการศึกษาที่ 9 จากการศึกษาพบว่าผลการเรียนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับเจตคติและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ คือ ถ้านักเรียนมีเจตคติและแรงจูงใจในการเรียนสูงก็จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ถ้านักเรียนมีเจตคติและแรงจูงใจในการเรียนต่ำก็จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำไปด้วย

ปรีชา ศรีเรืองฤทธิ์ (2536 : 101) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษทักษะการฟัง การพูด และแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองการสอนโดยใช้กลวิธีเสริมต่อการเรียนรู้ประกอบสถานการณ์จำลองและการสอนตามคู่มือครู พบว่าหลังจากที่ได้ใช้วิธีการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองดังกล่าวแล้ว ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมพร พรหมจรรย์ (2540 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บรรยากาศทางการเรียนสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน นักเรียนกับครู มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่าแรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อทั้งความสามารถในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

งานวิจัยในต่างประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในต่างประเทศมีดังนี้

การ์มาร์ (Kharmar. 1971 : 103-111) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจของผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษ ผลการสำรวจพบว่าความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนนั้นขึ้นอยู่กับครูผู้สอนและชนิดของเนื้อหาที่ใช้สอนว่าสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียนหรือไม่

จาโคโบวิทส์ (Jakobovits. 1971 : 85) ได้ทำการศึกษาผลงานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนภาษาต่างประเทศของนักวิจัยหลายท่าน และได้สรุปผลการวิจัยเหล่านั้นว่า ผู้เรียนภาษาต่างประเทศที่ไม่มีความถนัดทางการเรียนก็สามารถที่จะเรียนภาษาต่างประเทศได้อย่างไม่ยากนักถ้าผู้เรียนมีทัศนคติและแรงจูงใจที่จะเรียนภาษาต่างประเทศ

เบนแวร์ และ เดซี (Benware and Deci. 1984 : 755-765) ได้ศึกษาคุณภาพของการเรียนรู้ด้วยชุดแรงจูงใจสำหรับนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย พบว่านักศึกษาที่เรียนรู้เนื้อหาวิชาการเพื่อนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจะมีแรงจูงใจภายในสำหรับการเรียนรู้และเข้าใจแนวคิดรวบยอดมากกว่านักศึกษาที่เรียนรู้เพื่อต้องการทำแบบสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กอดด์ไฟรด์ และ คนอื่นๆ (อุษณีย์ อนุรุทธวงศ์ 2546 : 99-100 อ้างอิงจาก Gottfried, et. al.1994) ได้ศึกษากลุ่มเด็กปฐมวัยที่มีการแสดงออกถึงความสามารถทางภาษา เมื่อโตขึ้นในวัยประถมเด็กจะมีไอคิวสูงกว่าเด็กทั่วไป และสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของความสามารถทางสติปัญญา คือ แรงจูงใจภายในที่เกิดขึ้นจากเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ ความอยากรู้อยากเห็น ความสุขกับการเรียน การเรียนที่ท้าทายให้ใคร่รู้ และจากการศึกษายังพบว่าความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมมีผลกับการเรียนรู้ คือ สิ่งแวดล้อมที่ท้าทายจะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางปัญญาอย่างมาก และเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้เด็กอยากหรือไม่อยากเรียนรู้

จากงานวิจัยในต่างประเทศของนักวิจัยหลายท่านข้างต้น พบว่าแรงจูงใจในการเรียนภาษาของผู้เรียนอาจขึ้นอยู่กับปัจจัยแวดล้อมหลายอย่าง เช่น ครูผู้สอน ชนิดของเนื้อหา ความสนใจและความต้องการของผู้เรียน สำหรับผู้เรียนภาษาต่างประเทศที่ไม่มีความถนัดทางการเรียนก็สามารถ

ที่จะเรียนได้ถ้าผู้นั้นมีแรงจูงใจในการเรียน รวมทั้งหากมีแรงจูงใจในการเรียนรู้แล้วจะสามารถเข้าใจแนวคิดรวบยอดได้ดี และแรงจูงใจในการเรียนยังมีความสำคัญอย่างมากต่อการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของความสามารถทางสติปัญญา สรุปได้ว่าแรงจูงใจมีความสัมพันธ์เป็นบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้การเรียนภาษาต่างประเทศประสบความสำเร็จ

จากแนวทางการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมเพื่อพัฒนาและส่งเสริมความสามารถของนักเรียนในการใช้ภาษา ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

เฉลิมศรี พิบูลชล (2535 : 30) กล่าวว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง ค่ายที่มีบรรยากาศเอื้อต่อการจัดกิจกรรมทางภาษาอังกฤษ โดยครูมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม (พูด) น้อยที่สุด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ภาษามากที่สุด และใช้อุปกรณ์ในการใช้น้อยที่สุด หรือไม่ต้องใช้อุปกรณ์เลยเพื่อความสะดวกเนื่องจากเป็นการเรียนนอกสถานที่

จันทร์เพ็ญ ยะไวย์ (2540 : 15) กล่าวว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การสอนภาษาในห้องเรียน เน้นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนปฏิบัติ ใช้ภาษา และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ ศิริญา ตระกูลสุ (2541 : 7) ที่กล่าวว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ คือ ค่ายที่เป็นแหล่งสร้างสรรค์ประสบการณ์ทางภาษา โดยเน้นการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการจัดประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ภาษา นอกเหนือจากการเรียนในบรรยากาศเดิมของห้องเรียน และการนำภาษาอังกฤษมาเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร อันเป็นการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน อีกทั้งผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นและนำมาซึ่งการพัฒนาทางจิตใจและสังคมของผู้เรียน

ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 10) กล่าวว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษและการใช้ชีวิตร่วมกันเป็นกลุ่มในการฝึกภาษาในห้องเรียน โดยมีผู้ที่ผ่านการอบรมหรือผู้ที่เชี่ยวชาญเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมและคอยให้ความช่วยเหลือขณะร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสารของนักเรียนโดยเน้นการจัดกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนานนอกห้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ ศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541 : 3) ที่กล่าวว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการสื่อสารตามระดับภาษาที่เรียน และส่งเสริมให้สมาชิกค่ายพัฒนาความรู้ความชำนาญทาง

ภาษาในสถานการณ์จริงโดยเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินในการใช้ภาษาซึ่งแฝงอยู่ในรูปของการใช้กิจกรรมทางภาษาและเกมต่างๆ

จากความหมายของกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นการจัดกิจกรรมค่ายที่มีบรรยากาศเอื้อต่อการจัดกิจกรรมทางภาษาอังกฤษ เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การสอนภาษาในห้องเรียนที่เน้นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนปฏิบัติให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยมีผู้ที่ผ่านการอบรมหรือผู้ที่เชี่ยวชาญเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมและคอยให้ความช่วยเหลือขณะร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสารของนักเรียน โดยเน้นการจัดกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนานและมีจุดประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารระหว่างกันกับเพื่อนร่วมค่ายโดยเน้นความเพลิดเพลินในการใช้ภาษาที่แฝงอยู่ในรูปแบบของกิจกรรมทางภาษาในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เช่น เพลงและเกมต่างๆ

2.2 ความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ความมุ่งหมายเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญต่อการจัดกิจกรรม เพราะเป็นการกำหนดแนวทางในการจัดค่ายและยังสามารถใช้ประเมินผลการจัดกิจกรรมค่าย มีผู้ให้ทัศนะเกี่ยวกับความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ดังต่อไปนี้

เฉลียวศรี พิบูลชล (2535 : 30) ได้ให้ความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ 3 ประการ คือ

1. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง และในขณะเดียวกันก็เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอนเป็นนอกห้องเรียน
2. เพื่อเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียน ในขณะที่ผู้เรียนสนุกกับการทำกิจกรรมภาษาอย่างสนุกสนานก็มีโอกาสใช้ภาษาไปด้วยในเวลาเดียวกัน การใช้ภาษาในระหว่างการทำกิจกรรมนี้เป็นการเรียนภาษาที่ผู้เรียนเรียนภาษาโดยไม่รู้ตัวซึ่งเป็นการฝึกความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา
3. เพื่อความสนุกสนานในรูปแบบการเรียนที่แตกต่างจากการเรียนการสอนในห้องเรียน

ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 13) ได้ให้ความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกภาษาอังกฤษและเรียนรู้วัฒนธรรมกับเจ้าของภาษาโดยตรง (ในกรณีที่ใช้เจ้าของภาษา)
3. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้เพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาอังกฤษ

4. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนภาษาแบบไม่รู้ตัว คือ ในขณะที่ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมอย่างสนุกสนานนั้นก็มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารไปด้วยในเวลาเดียวกันโดยผู้เรียนไม่ทราบว่าตนเองกำลังฝึกภาษาอยู่

5. เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาทางภาษา

6. เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

7. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะอันจะนำมาซึ่งการพัฒนาทางสังคมและอารมณ์

8. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสอยู่กับธรรมชาติและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และพักผ่อนในช่วงปิดเทอม (หากค่ายที่จัดเป็นค่ายนอกโรงเรียนและอยู่ในช่วงปิดเทอม)

จากความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษข้างต้น สรุปได้ว่าเป็นการจัดเพื่อให้ผู้เรียนฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง เพื่อเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาในบรรยากาศการเรียนนอกห้องเรียน โดยใช้กิจกรรมและเกมทางภาษาที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างไม่รู้ตัว รวมไปถึงการฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน

2.3 หลักการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

หลักการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษนับเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับผู้จัดค่ายภาษาอังกฤษ เพราะจะเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมภายในค่ายให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนซึ่งมีผู้ให้หลักการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังต่อไปนี้

กาญจนา นันตะดวง (2542 : 79) ให้นำแนวทางสำหรับลักษณะของกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม

2. เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างสมจริง

เฉลิมวศรี พิบูลชล (2535 : 30-31) กล่าวว่า กิจกรรมที่ใช้ในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนั้น มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมที่ยากต่อการจัดในห้องเรียน ต้องใช้เนื้อที่หรือใช้เสียงซึ่งอาจรบกวนต่อห้องข้างเคียงหากจัดกิจกรรมในห้องเรียนปกติ

2. เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการฝึกความคล่องแคล่วทางภาษา เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาโดยอาศัยรูปประโยคหรือคำศัพท์ที่เรียนมาอย่างอิสระ นับเป็นการเสริมแรงหรือทบทวนสิ่งที่ได้เรียนมา

3. เป็นกิจกรรมที่ครูมีส่วนร่วมในกิจกรรมน้อยที่สุด (พูด) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษามากที่สุด

4. เป็นกิจกรรมที่ใช้อุปกรณ์น้อยที่สุดหรือไม่ต้องใช้อุปกรณ์เลย เพื่อความสะดวก เนื่องจากเป็นการเรียนนอกสถานที่
5. เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าเป็นกิจกรรมการเรียนที่ซ่อนอยู่ในรูปของกิจกรรมที่สนุกสนาน เช่น เกม
6. เป็นกิจกรรมที่ใช้ประโยชน์จากสถานที่มากที่สุด

เมื่อครูสามารถเลือกกิจกรรมที่จะใช้ในค่ายได้แล้ว ก็ต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรม เหล่านั้นในแต่ละวันด้วย

เจลิยวตรี พิบูลชล (2535 : 34-35) และ ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 101) ได้เสนอ หลักการและแนวทางในการจัดกิจกรรมในแต่ละวันที่สอดคล้องกันโดยสรุปได้ดังนี้

1. ใช้ประโยชน์จากสถานที่ในการจัดกิจกรรมเพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักเป็นคนช่างสังเกต โดยการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนสถานที่ ทั้งกิจกรรมในร่มและกิจกรรมกลางแจ้ง หรือใช้ประโยชน์จากสถานที่ในการจัดกิจกรรมเพื่อเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนและใช้ประโยชน์จากสถานที่อีกด้วย
2. กิจกรรมต่างๆ ที่จัดควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้คุ้นเคยใกล้ชิดกันเนื่องจากผู้เรียนที่มาเข้าค่ายอาจจะมาจากต่างห้องเรียนซึ่งอาจไม่คุ้นเคยกัน
3. กิจกรรมในแต่ละวันควรเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีโอกาสลง นั่ง เดิน สลับกันตลอดทั้งวัน
4. จัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้มีการเตรียมพร้อมของร่างกายก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมหรือก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องใช้ภาษาหรือใช้ความคิด หรือมีการเคลื่อนไหวร่างกายในการทำกิจกรรม ครูควรจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลาย เช่น กิจกรรมเข้าจังหวะ การเดินแอโรบิค ซึ่งอาจใช้วิธีทัศนประกอบหรือให้ครูเป็นผู้นำฝึก การบริหารร่างกายโดยครู หรือนักเรียนเป็นผู้นำกิจกรรม และใช้ภาษาอังกฤษง่ายๆ ในการออกคำสั่ง เป็นต้น ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกภาษาไปด้วย
5. ปัจจุบันมีทัศนชุดการสอนภาษาอังกฤษหรือการ์ตูนหรือภาพยนตร์ที่มีการจัดเสียงในฟิล์มภาษาอังกฤษที่ครูสามารถหาได้ในท้องตลาดนำมาเปิดให้นักเรียนดูโดยครูมีกิจกรรมระหว่างการชม เช่น ตั้งคำถามเพื่อความเข้าใจหรือเพื่อตรวจสอบความเข้าใจจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาจากเจ้าของภาษา
6. จัดกิจกรรมที่มีเนื้อหาและวิธีดำเนินกิจกรรมที่ง่ายไปสู่เนื้อหาและวิธีการดำเนินกิจกรรมที่ยากขึ้น โดยกิจกรรมช่วงแรก ควรจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนไม่ต้องใช้ภาษาในการสื่อสารมากนัก แต่จะใช้ภาษาท่าทางในการสื่อความหมายเพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเครียดในการที่จะใช้ภาษาในการสื่อสารซึ่งกันและกัน
7. จัดกิจกรรมที่มีสื่อแบบง่ายๆ เช่น รูปภาพ ของจริง เพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำกิจกรรม

8. จัดกิจกรรมสอดแทรก (Fillers) เพื่อสร้างความสนุกสนานและสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายแก่ผู้เรียน หลังจากที่ทำกิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดหรือจัดกิจกรรมสอดแทรกเนื่องจากกิจกรรมบางกิจกรรมที่ผู้เรียนทำเสร็จก่อนเวลาที่กำหนดไว้ในตาราง ซึ่งต้องใช้เวลาสั้นๆ ในการทำกิจกรรม กิจกรรมสอดแทรกที่ใช้ในคำยภาษา เช่น เพลงที่มีทำประกอบต่างๆ

สรุปได้ว่าครูหรือผู้จัดกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษต้องพยายามเลือกสรรและจัดกิจกรรมในแต่ละวันให้เหมาะสมกับผู้เรียนทั้งด้าน เพศ วัย และระดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายเพราะกิจกรรมซ้ำซากหรือยากเกินไป รวมทั้งควรมีการเคลื่อนไหวสลับสับเปลี่ยน ลูกนั่ง เดินสลับกันไปเพื่อเป็นการเปลี่ยนอิริยาบถของผู้เรียน

2.4 ประเภทของกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษ

มีผู้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเภทของการจัดกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษไว้ ดังต่อไปนี้

ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 10) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษนั้นสามารถจัดได้ทั้งแบบคำยกลางวันและคำยกลางคืน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละสถานศึกษาและข้อจำกัดต่างๆ เช่น สถานที่ จำนวนวิทยากร งบประมาณและเวลา เป็นต้น

เสาวนีย์ เสนาสุ (2529 : 202) กล่าวว่า คำยกลางวันเหมาะกับเด็กเล็กที่อยู่ในวัยที่ไม่อาจจะเข้าร่วมกิจกรรมคำยพักแรมได้และพ่อแม่ยังไม่อาจวางใจปล่อยให้ไปค้างคืนที่อื่น ลักษณะการจัดกิจกรรมจะจัดเฉพาะเวลากลางวัน โดยการพาเด็กไปยังสถานที่ที่เตรียมไว้จนกระทั่งถึงเวลาสมควรก็พากลับบ้าน

2.5 กิจกรรมในคำยภาษาอังกฤษ

กิจกรรมทางภาษาที่จัดในคำยภาษาอังกฤษ คือ เกมทางภาษา (Language Game) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริง เพราะเกมทางภาษาช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนาน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเรียน มีความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และเกิดความแม่นยำในคำยภาษามากยิ่งขึ้น (มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ. 2539 : 778)

2.5.1 เกมทางภาษา (Language Game)

เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่สนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคลและสมาชิกในกลุ่ม ภายใต้เงื่อนไขและวัตถุประสงค์ที่กำหนด (เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2543 : 2 ; ศิริยา คณิวรานนท์. 2541 : 18) เกมทางภาษาแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 11) จัดประเภทของเกมออกเป็น 7 กลุ่ม คือ

1. เกมฝึกทบทวนเกี่ยวกับตัวเลข
2. เกมฝึกทบทวนคำศัพท์
3. เกมฝึกโครงสร้างทางภาษา
4. เกมฝึกการสะกดคำศัพท์
5. เกมฝึกการสนทนา
6. เกมฝึกการเขียน
7. เกมเบ็ดเตล็ด

ส่วนเมเลย์ และ ดัฟฟ์ (Maley and Duff. 1994 : 32-37) ได้แบ่งกิจกรรมภาษาออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Introductory : Warming-up Exercises)
 2. กิจกรรมฝึกการสังเกต (Observation)
 3. กิจกรรมการแปลความ (Interpretation)
 4. กิจกรรมสร้างสรรค์และประดิษฐ์ (Creation and Invention)
 5. กิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์ (Word-play)
 6. กิจกรรมการแก้ปัญหา (Problem-solving)
 7. กิจกรรมการใช้บทกวีและเพลงต่างๆ (The Use of Literary Texts, Poems and Songs)
- ไรท์, เบทเทอร์ริดจ์ และ บัคบาย (Wright, Betteridge and Buckby. 1999 : บทนำ) ได้

แบ่งเกมทางภาษาออกเป็น 13 ประเภท ได้แก่

1. เกมรูปภาพ
2. เกมทางด้านจิตวิทยา
3. เกมพิเศษ
4. เกมที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
5. เกมที่ใช้บัตรต่างๆ
6. เกมเกี่ยวกับเสียง
7. เกมเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง
8. เกมเกี่ยวกับคำศัพท์
9. เกมถูกผิด
10. เกมเกี่ยวกับความจำ
11. เกมเกี่ยวกับการถามตอบ
12. เกมเกี่ยวกับการเดา
13. เกมเบ็ดเตล็ด

จะเห็นว่าเกมทางภาษานั้นแบ่งได้ตามลักษณะของจุดประสงค์ เนื้อหา และวิธีการฝึก เช่น การฝึกทบทวนคำศัพท์ โครงสร้างประโยค ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพราะเกมทางภาษานั้นสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกทักษะ

2.5.2 ประโยชน์ของเกมทางภาษา

เกมทางภาษานั้นเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาเป็นอย่างยิ่ง ดังที่นักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวไว้ ดังนี้

มยรี สุขวิวัฒน์และคณะ (2539 : 778-779) กล่าวว่า เกมทางภาษานั้นช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาและเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว เป็นผลให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่ว มีความมั่นใจและกล้าในการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น เป็นผลดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ยังมีประโยชน์อื่นๆ อีก คือ

1. ครูสามารถสร้างเกมหรือเลือกหาเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เนื้อหาภาษาเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ครูต้องการให้ผู้เรียนฝึกเป็นพิเศษ
 2. ครูสามารถใช้เกมเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกเนื้อหาภาษาซ้ำ ทบทวนบทเรียนหรือเพิ่มพูนความแม่นยำ และความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา
 3. ทำให้ผู้เรียนทุกคนทั้งคนเก่ง ปานกลาง หรืออ่อน มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโดยเท่าเทียมกัน
 4. เป็นการสร้างบรรยากาศให้เกิดการแข่งขันขึ้น โดยผู้เรียนไม่รู้สึกรังเกียจ ทั้งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาตามธรรมชาติ
 5. ครูผู้ผลของการใช้ภาษาของผู้เรียนได้ในทันที
 6. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากที่สุด โดยที่ครูไม่ต้องเหนื่อยแรงมากนัก
- ศิริยา คณิวานนท์ (2541 : 18) ได้สรุปประโยชน์ของเกมทางภาษาไว้ดังนี้
1. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน
 2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา
 3. ช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
 4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถทางภาษา
 5. ช่วยลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 3) ได้เสนอว่า เกมมีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษาดังต่อไปนี้
1. ช่วยให้ผู้สอนทำเนื้อหาให้กระชับ ง่ายต่อการเข้าใจ
 2. ช่วยส่งเสริมสมรรถภาพในการสอนของผู้สอน
 3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาแต่ละช่วงได้ โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ

4. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม ผู้เรียนที่เรียนเก่งจะช่วยผู้เรียนที่เรียนอ่อนได้

ทอธ (Toth. 1995 : 6) กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. เกมช่วยสร้างความสนใจของเด็กให้ฝึกการใช้ภาษา
2. เกมช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ต่างๆ มากมาย ทั้งด้านการใช้ภาษา การร่วมมือ หรืออยู่ร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งกฎกติกาต่างๆ

3. เกมช่วยให้เด็กฝึกการใช้ภาษาอย่างมีความหมาย

จากประโยชน์ของเกมที่กำลังกล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า เกมสามารถทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกทักษะทางภาษาในรูปของกิจกรรมต่างๆ อย่างต่อเนื่อง ในบรรยากาศที่สนุกสนานผู้เรียนจะรู้สึกเพลิดเพลินต่อการทำกิจกรรม ได้เรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้ ยังฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย

2.5.3 เกมทางภาษาที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ

เกมทางภาษานั้นสามารถนำมาใช้ในค่ายภาษาอังกฤษได้ โดยแบ่งเป็นประเภทต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม บรรยากาศ สถานที่ และลักษณะของกิจกรรม ดังต่อไปนี้

เจลียวศรี พิบูลชล (2535 : 39) ได้แบ่งกิจกรรมและเกมฝึกภาษาที่ใช้ในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษออกเป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย
2. กิจกรรมที่ใช้สถานที่ร่วมในการจัดกิจกรรม
3. กิจกรรมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์
4. กิจกรรมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา
5. กิจกรรมเพื่อฝึกความเข้าใจในการอ่าน

ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 21-23) ได้แบ่งกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ดังนี้

1. แบ่งตามลักษณะของกิจกรรม ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1.1 กิจกรรมด้านวิชาการ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมุ่งฝึกความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาในรูปกิจกรรมที่หลากหลาย

1.2 กิจกรรมด้านนันทนาการ เช่น การออกกำลังกาย การเต้นรำ การร้องเพลงที่มีทำประกอบ การชมวีดิทัศน์ การเล่นเกมบอร์ด และกิจกรรมประกวดต่างๆ เป็นต้น

2. แบ่งตามรูปแบบของกิจกรรม แบ่งได้เป็น 7 ประเภท คือ

2.1 กิจกรรมเพื่อสร้างความคุ้นเคย (Ice-Breaking Activities) เป็นกิจกรรมที่จัดในช่วงต้นๆ ของกิจกรรมในวันแรก เพื่อเตรียมความพร้อมช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายก่อนที่จะทำกิจกรรมอื่นต่อไป

2.2 กิจกรรมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์ (Word Games) เป็นกิจกรรมฝึกทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วอย่างสนุกสนาน

2.3 กิจกรรมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Games) เป็นกิจกรรมที่ฝึกสร้างประโยค

2.4 กิจกรรมการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Skills) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีโอกาสนำทักษะทางภาษาต่างๆ ที่เรียนได้มาแล้วผสมผสานในการทำกิจกรรมได้อย่างดี

2.5 กิจกรรมที่ใช้สถานที่กลางแจ้ง (Out of Classroom Activities) เป็นกิจกรรมที่ใช้ประโยชน์จากสถานที่ร่วมในการจัดกิจกรรมที่ต้องการเนื้อที่กว้างๆ ซึ่งไม่สามารถจัดในห้องเรียนหรืออาคารได้

2.6 กิจกรรมสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล (Communication Games) เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นการหาข้อมูลเพิ่มเติมหรือมีการแก้ปัญหาาร่วมกัน โดยที่คนใดคนหนึ่งรู้ข้อมูลบางอย่าง ในขณะที่คนอื่นๆ ไม่รู้ และต้องการสื่อสารโดยการสนทนากันเพื่อให้ได้ข้อมูลนั้น เป็นกิจกรรมที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีความจำเป็นต้องใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายซึ่งกันและกัน

2.7 กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติ (Role-Play) เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทั้งกิริยาท่าทางในการแสดงตามบทบาท และแสดงทางการพูดอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสอนทักษะฟังและพูด

สรุปว่ากิจกรรมหรือเกมทางภาษาที่ใช้ในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นการส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมหรือสมาชิกของค่ายได้พัฒนาความรู้และความชำนาญในการใช้ภาษาโดยฝึกฝนทักษะทางด้านต่างๆ อย่างครบถ้วนด้วยกิจกรรมที่มีความหลากหลาย โดยเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินซึ่งแฝงอยู่ในรูปของการใช้กิจกรรมและเกมทางภาษาต่างๆ

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนั้น มีผู้ทำการวิจัยเกี่ยวกับหัวข้อดังกล่าว ดังนี้

จันทร์เพ็ญ ยะไวย์ (2540 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวการประเมินผลการเรียนรู้ในค่ายภาษาอังกฤษสำหรับรายวิชาภาษาอังกฤษประสบการณ์เฉพาะตน จากการศึกษาพบว่า มีนักเรียนจำนวน 26 คนจากนักเรียนที่เข้าค่ายทั้งหมดจำนวน 30 คน ได้ผลการเรียนระดับ “ดี” และผลที่นักเรียนประเมินผลตนเองนั้นสอดคล้องกับผลการประเมินที่ครูประเมินการเรียนของนักเรียนแต่ละคน

ศิริพันธ์ โรจนุดมะ (2541 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ จากการศึกษพบว่ามึนักเรียนจำนวน 26 คนจากนักเรียนที่เข้าค่ายทั้งหมดจำนวน 31 คน มีพัฒนาการในการใช้ภาษาอังกฤษดีขึ้น และนักเรียนทุกคนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จากการศึกษพบว่ากิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษแก่นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี จากการศึกษพบว่ากิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากหลักการและงานวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษข้างต้น จะเห็นว่ากิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และยังสามารถเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอีกด้วย ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยประยุกต์เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองจากงานของ ศิริยา คณิวรานนท์, ศิริพันธ์ โรจนุดมะ และรัตนภรณ์ โพธิ์ทองมาใช้จัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และปรับใช้เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าของรัตนภรณ์ โพธิ์ทอง และปริญดา ยะวงศา เพื่อใช้ในการวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าการใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำมูเหลื่อม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ มีขั้นตอนในการศึกษาและดำเนินการดังต่อไปนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง
2. ระยะเวลาในการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
4. การดำเนินการศึกษาค้นคว้า
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำมูเหลื่อม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ โดยรับสมัครจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 20 คน

2. ระยะเวลาในการทดลอง

ระยะเวลาในการทดลองใช้เวลา 3 วัน วันละ 6 ชั่วโมง (ศุกร์-เสาร์-อาทิตย์) รวมเป็นเวลา 18 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โดยจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ณ โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำมูเหลื่อม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ ซึ่งเป็นค่ายแบบไปกลับโดยไม่ค้างคืน (English Day Camp)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

3.1 คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยจัดขึ้นครั้งนี้ ประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 : ประเภทและรายชื่อของกิจกรรมและเกม

กิจกรรมและเกมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้มี 5 ประเภท คือ

1. กิจกรรมเพื่อสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking Activities)
2. กิจกรรมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Activities)
3. กิจกรรมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Activities)
4. กิจกรรมการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Skills Activities)
5. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers)

ตอนที่ 2 : ตารางการจัดกิจกรรมและเกมในแต่ละวัน

ตอนที่ 3 : ขั้นตอนและวิธีดำเนินกิจกรรม

3.2 แบบสอบถาม

แบบสอบถามที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มี 2 ฉบับ คือ แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม ซึ่งแบบสอบถามทั้ง 2 ฉบับเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามแบบของลิเคอร์ท โดยปรับปรุงจากแบบสอบถามของรัตนภรณ์ โพธิ์ทอง (2544 : 34) และปริญดา ยะวงศา (2546 : 85) ในแต่ละข้อนั้นกลุ่มตัวอย่างจะต้องเลือกตอบเพียงข้อเดียวตามความรู้สึกของนักเรียนจริงๆ ส่วนเกณฑ์การให้คะแนนนั้นขึ้นอยู่กับชนิดของข้อความ ดังต่อไปนี้

ถ้าข้อความนั้นแสดงความรู้สึกหรือการกระทำทางบวก (Positive) ให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5	คะแนน
เห็นด้วย	ให้	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1	คะแนน

ถ้าข้อความนั้นแสดงความรู้สึกหรือการกระทำทางลบ (Negative) ให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1	คะแนน
เห็นด้วย	ให้	2	คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้	4	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5	คะแนน

3.2.1 แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ คือ แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ประกอบด้วยข้อความ จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคอร์ท (ปริญดา ยะวงศา. 2546 : 42) โดยปรับจากรัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง (2544 : 34) และปริญดา ยะวงศา (2546 : 85) โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถาม 2 ครั้ง คือ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ เพียงใด ข้อความในแบบสอบถามเป็นข้อความในด้านความรู้สึกชอบหรือพึงพอใจ ความเอาใจใส่ ความมานะพยายามในการเรียนภาษาอังกฤษ ตลอดจนการเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อความทั้งในเชิงบวกและลบ จำนวน 10 ข้อ

ในการพิจารณาว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอยู่ในระดับใดนั้น จะพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนนจากข้อความทั้งเชิงบวกและเชิงนิเสธ โดยใช้เกณฑ์ของรัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง (2544 : 29) ดังนี้

- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง มีแรงจูงใจสูงมาก
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง มีแรงจูงใจสูง
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง มีแรงจูงใจปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50 หมายถึง มีแรงจูงใจต่ำ
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.50 หมายถึง มีแรงจูงใจต่ำมาก

3.2.2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม คือ แบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม ปรับจาก รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง (2544 : 37) และปริญดา ยะวงศา (2546 : 91) จุดประสงค์ในการทำแบบสอบถามฉบับนี้ เพื่อให้ให้นักเรียนให้ข้อมูลที่เป็นเหตุผลและรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับความรู้สึกของผู้เรียนต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามฉบับนี้หลังจากเสร็จสิ้นการทำกิจกรรมในแต่ละวัน โดยครูช่วยอธิบายและซักซ้อมทำความเข้าใจเกี่ยวกับชื่อกิจกรรมต่างๆ แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษแต่ละวันเพื่อวัดประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ มีจำนวน 9 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ในแต่ละวัน โดยเป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิดเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรม

เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามตอนที่ 1 เป็นไปในลักษณะเดียวกันกับแบบสอบถามที่ 1 ข้างต้นดังนี้

- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงมาก
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูง
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพต่ำ
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพต่ำมาก

3.3 แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ในการดำเนินกิจกรรมแต่ละกิจกรรมจะมีครูผู้สังเกตการณ์ 3 ท่านเข้าร่วมสังเกตการณ์และบันทึกในแบบสังเกต จากนั้นนำข้อมูลคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของการร่วมกิจกรรม โดยผู้สังเกตการณ์ คือ บุคลากรครูประจำการในโรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีต่างูเหลือม จำนวน 3 ท่าน ร่วมสังเกตการณ์และบันทึกในแบบสังเกตหลังจากการดำเนินกิจกรรมในแต่ละกิจกรรมเสร็จสิ้นลง เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมและวิธีดำเนินกิจกรรม โดยมีการตกลงทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลที่จะทำการสังเกตและบันทึกลงในแบบสังเกต

แบบสังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรมเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จำนวน 14 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 แบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบสังเกตลักษณะกิจกรรม ซึ่งมีข้อความเหมือนกับข้อความในแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำ (แบบสอบถามฉบับที่ 2 ตอนที่ 1) จำนวน 9 ข้อ เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของครูและกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับกิจกรรม

เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสังเกตส่วนที่ 1 มีดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพต่ำ

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพต่ำมาก

ตอนที่ 2 เป็นแบบสังเกตวิธีการดำเนินกิจกรรมของวิทยากร จำนวน 5 ข้อ

เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสังเกตส่วนที่ 2 มีดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง วิธีดำเนินกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง วิธีดำเนินกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ดี

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง วิธีดำเนินกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์พอใช้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-2.50 หมายถึง วิธีดำเนินกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามปลายเปิดสำหรับข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

4. การดำเนินการศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ศึกษาหลักสูตรการสอนภาษาอังกฤษของกระทรวงศึกษาธิการ พุทธศักราช 2542 โดยศึกษาแนวทางในการพัฒนาสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ตามหลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2542

4.2 ศึกษาและรวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ บรรยายภาศการเรียนรู้ ตลอดจนศึกษาและรวบรวมแนวคิดในการจัดกิจกรรมจากหนังสือที่เกี่ยวกับเกมฝึกภาษาต่างๆ เป็นต้น

4.3 จัดทำตารางเวลาการดำเนินกิจกรรมประกอบด้วยคู่มือการจัดกิจกรรมและขั้นตอนวิธีดำเนินการกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

4.4 สร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า

4.4.1 คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษและตารางการดำเนินกิจกรรมรวมทั้งขั้นตอนวิธีการดำเนินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

4.4.2 แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

4.4.3 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม

4.4.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม

4.5 นำเครื่องมือทั้งหมดให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจและปรับปรุงแก้ไข

4.6 ดำเนินการเพื่อจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีค่างูเหลือม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ ในช่วงวันที่ 26-28 มีนาคม พ.ศ. 2548 โดยมีการดำเนินการเพื่อจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ แบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะก่อนการทดลองกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

1.1 เขียนโครงการการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเสนอต่อผู้บริหารโรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีค่างูเหลือมเพื่ออนุมัติโครงการ

1.2 ประชาสัมพันธ์และรับสมัครจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ที่มีความสนใจและประสงค์จะเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จำนวน 20 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้า

1.3 ประชุมผู้สังเกตการณ์กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ คือ บุคลากรครูประจำการในโรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีค่างูเหลือม จำนวน 3 ท่าน เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับแบบสังเกต

1.4 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนเข้าค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ

1.5 ประชุมปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าค่ายภาษาอังกฤษ

ระยะที่ 2 ระยะทดลองกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

1.1 ดำเนินการทดลองกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษแบบกลางวัน (Day Camp) กับกลุ่มตัวอย่าง ณ โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีค่างูเหลือม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ เป็นเวลา 3 วัน ระหว่างการดำเนินกิจกรรมมีการสังเกตการณ์และบันทึกแบบสังเกตโดยบุคลากรครูประจำการในโรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีค่างูเหลือม จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมและวิธีดำเนินกิจกรรม และถ่ายภาพนิ่งเพื่อเป็นการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมและเพื่อเป็นหลักฐานการดำเนินการทดลองกิจกรรม

1.2 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมในแต่ละวัน หลังจากทำกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษในแต่ละวันเสร็จสิ้นลง

1.3 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนอีกครั้ง หลังจากทำกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษในวันที่ 3 เสร็จสิ้นแล้ว

1.4 รวบรวมข้อมูลจากผลการตอบแบบสอบถามทุกฉบับ รวมทั้งแบบสังเกตพฤติกรรม การร่วมกิจกรรมที่บันทึกโดยผู้สังเกตการณ์ คือ บุคลากรครูประจำการในโรงเรียนก้าวหน้าสามัคคี คำจุเหลื่อม จำนวน 3 ท่าน

1.5 วิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากแบบสอบถามทุกฉบับและแบบสังเกตพฤติกรรมการ ร่วมกิจกรรม

1.6 เขียนรายงานสรุปผลและอภิปรายผลรวมทั้งข้อเสนอแนะ

5. การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจัดกระทำดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ หาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป คอมพิวเตอร์และเปรียบเทียบความแตกต่างโดยใช้ t-test

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมในค่าย ภาษาอังกฤษ โดยการหาค่าเฉลี่ยและนำข้อความที่แสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจาก คำถามประเภทปลายเปิดมาประมวลสรุปเป็นความเรียง

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม โดยการหาค่าเฉลี่ยและนำ ข้อความที่แสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากคำถามประเภทปลายเปิดมาประมวลสรุป เป็นความเรียง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาผลการใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำภูเหลื่อม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ ระหว่างวันที่ 26 - 28 มีนาคม พ.ศ. 2548 รวม 3 วัน ณ โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำภูเหลื่อม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6
2. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพของกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6
3. ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้สังเกตการณ์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6

ผู้วิจัยได้ทำการวัดแรงจูงใจก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษโดยใช้แบบสอบถามวัดแรงจูงใจ ซึ่งเป็นข้อความทั้งในเชิงบวกและเชิงนิเสธ จำนวน 10 ข้อ โดยเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคอร์ท ซึ่งข้อความในแบบสอบถามเป็นข้อความในด้านความรู้สึกชอบหรือพึงพอใจ ความเอาใจใส่ ความมานะพยายามในการเรียนภาษาอังกฤษ ตลอดจนการเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นข้อความทั้งในเชิงบวกและเชิงนิเสธ โดยใช้เกณฑ์การแปลผล ดังต่อไปนี้

- | | | |
|----------------------------|---------|-----------------|
| ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 | หมายถึง | แรงจูงใจสูงมาก |
| ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 | หมายถึง | แรงจูงใจสูง |
| ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 | หมายถึง | แรงจูงใจปานกลาง |
| ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50 | หมายถึง | แรงจูงใจต่ำ |
| ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.50 | หมายถึง | แรงจูงใจต่ำมาก |

ผู้วิจัยนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปคอมพิวเตอร์สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ t-test ทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ ได้ผลปรากฏดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วม กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

แรงจูงใจ	N	\bar{X}	S	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	20	3.84	4.50			
				151	1201	18.875**
หลังเข้าร่วมกิจกรรม	20	4.59	4.48			

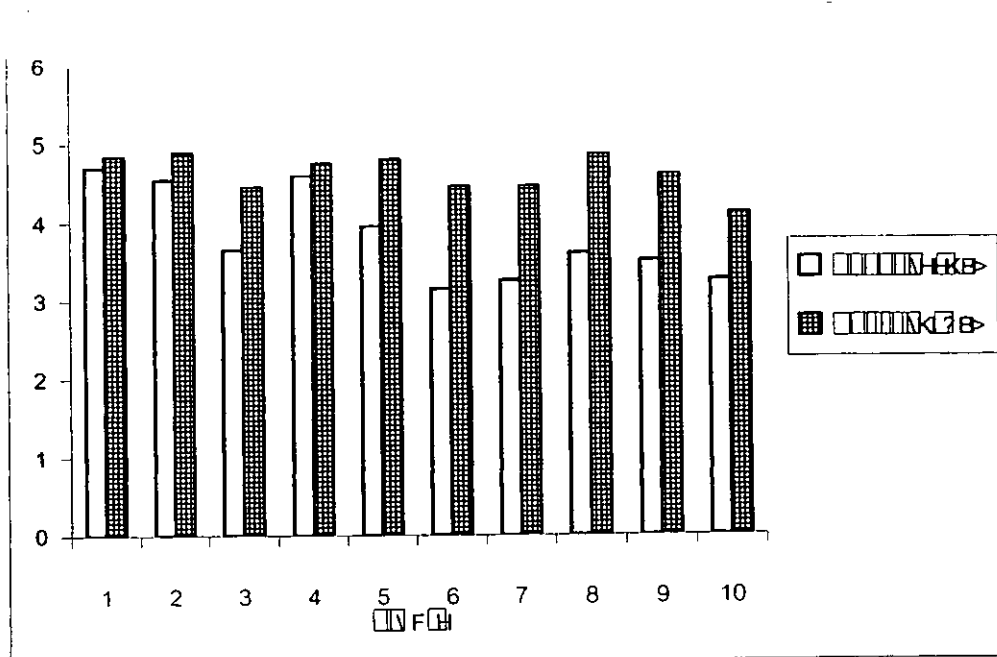
** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์จากตาราง 1 สรุปได้ว่าหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนักเรียนมีแรงจูงใจเพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีรายละเอียดดังแสดงในตาราง 2 และภาพประกอบ 1

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ข้อความ	แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ				ความแตกต่าง
	ก่อนการเข้าค่าย	ผลการเข้าค่าย	หลังการเข้าค่าย	ความแตกต่าง	
	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	
1. ฉันชอบเล่นเกมหรือทำกิจกรรมที่ใช้ภาษาอังกฤษ	4.70	สูงมาก	4.85	สูงมาก	0.15
2. ฉันสนุกสานกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.55	สูงมาก	4.90	สูงมาก	0.35
3. ฉันชอบท่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	3.65	สูง	4.45	สูง	0.80
4. ฉันอยากรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มเติมมากขึ้น	4.60	สูงมาก	4.75	สูงมาก	0.15
5. ฉันอยากเรียนภาษาอังกฤษทุกวัน	3.95	สูง	4.80	สูงมาก	0.85
6. ฉันรู้สึกง่วงนอนทุกครั้งที่ย่านภาษาอังกฤษ**	3.15	ปานกลาง	4.45	สูง	1.30
7. ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ฉันไม่ชอบ**	3.25	ปานกลาง	4.45	สูง	1.20
8. ภาษาอังกฤษไม่มีความสำคัญสำหรับฉัน**	3.60	สูง	4.85	สูงมาก	1.25
9. การเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ไม่มีประโยชน์**	3.50	ปานกลาง	4.60	สูงมาก	1.10
10. ฉันไม่ชอบทำการบ้านวิชาภาษาอังกฤษ**	3.25	ปานกลาง	4.10	สูง	0.85
ค่าเฉลี่ย	3.82	สูง	4.62	สูงมาก	0.80

**เป็นข้อความเชิงนิเสธ



ภาพประกอบ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ผลการวิเคราะห์จากตาราง 2 และภาพประกอบ 1 พบว่าระดับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นจากระดับสูงเป็นสูงมากในทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมจาก 3.82 เป็น 4.62 เพิ่มขึ้น 0.80

2. ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับประสิทธิภาพของกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ในการศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษผู้วิจัยวิเคราะห์จากข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

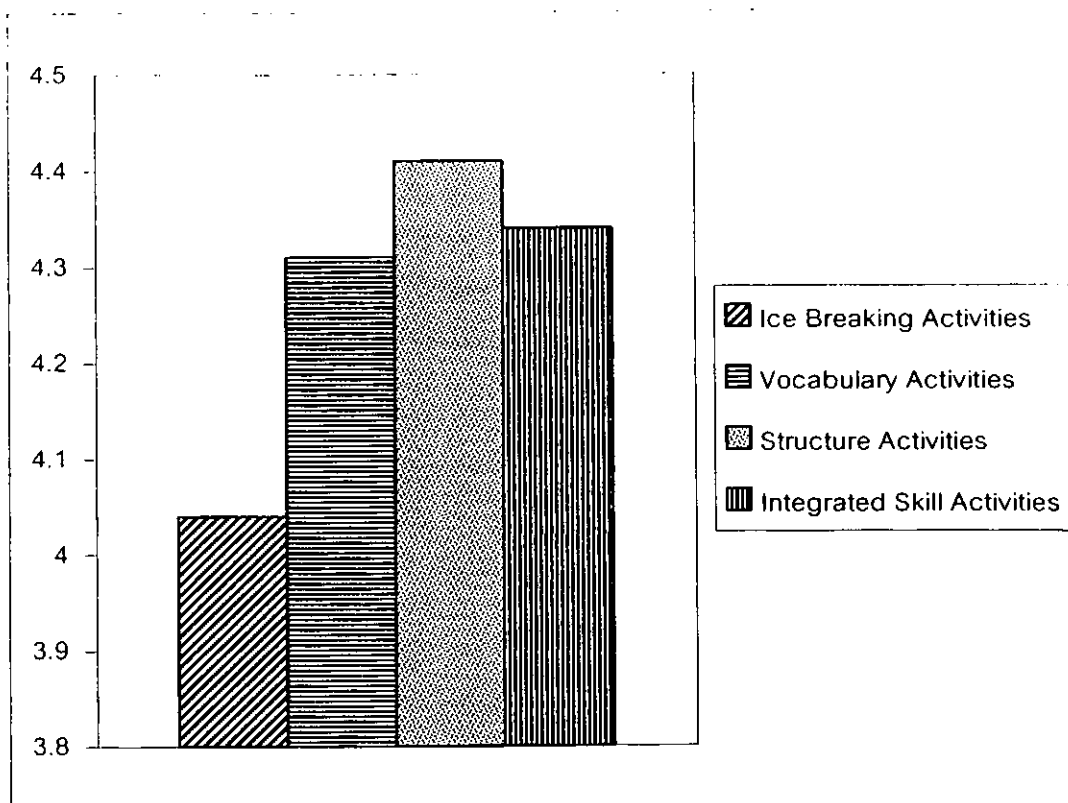
ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามประเภทมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ มีข้อความจำนวน 9 ข้อ เป็นข้อความเชิงนิเสธ 2 ข้อ คือ ข้อความที่ 3 และ 4

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามประเภทปลายเปิด (Open-ended) เพื่อแสดงข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม โดยกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 20 คน ทำแบบสอบถามหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษในแต่ละวัน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนที่ 1 ปรากฏดังตาราง 3 และภาพประกอบ 2

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม	Ice Breaking Activities		Vocabulary Activities		Structure Activities		Integrated Skill Activities	
	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. วิธีทำกิจกรรมเข้าใจง่ายและฉันสามารถทำได้ถูกต้อง	4.38	สูงมาก	4.49	สูง	4.70	สูงมาก	4.77	สูงมาก
2. กิจกรรมสนุกสนานเพลิดเพลิน	4.55	สูงมาก	4.67	สูงมาก	4.67	สูงมาก	4.58	สูงมาก
3. เวลาในการทำกิจกรรมนานเกินไป	4.45	สูง	4.40	สูง	4.05	สูง	4.27	สูง
4. กิจกรรมยากเกินไป	4.18	สูง	4.03	สูง	3.82	สูง	4.11	สูง
5. กิจกรรมช่วยให้ฉันกล้าแสดงออก	4.20	สูง	4.29	สูง	4.45	สูง	4.16	สูง
6. กิจกรรมช่วยให้ฉันมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.00	สูงมาก	4.05	สูง	4.45	สูง	4.23	สูง
7. กิจกรรมช่วยให้ฉันเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	3.70	สูง	4.19	สูง	4.50	สูง	4.13	สูง
8. ฉันมีโอกาใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น (ศัพท์ ไวยากรณ์ การออกเสียง สนทนา)	3.68	สูง	4.41	สูง	4.57	สูงมาก	4.33	สูง
9. ฉันคิดว่าสามารถนำความรู้จากการทำกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์ได้ต่อไป	4.13	สูง	4.33	สูง	4.50	สูง	4.46	สูง
ค่าเฉลี่ย	4.04	สูง	4.31	สูง	4.41	สูง	4.34	สูง



ภาพประกอบ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมในกิจกรรม
ค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6

จากตาราง 3 และภาพประกอบ 2 สรุปได้ว่านักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษในทุกประเภท
ว่ามีประสิทธิภาพในระดับสูง โดยเฉพาะกิจกรรมโครงสร้างประโยคมีประสิทธิภาพสูงที่สุด โดยมี
ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 4.41 และประสิทธิภาพด้านความสนุกสนานเพลิดเพลินพบว่าอยู่ในระดับที่สูง
มากในทุกกิจกรรม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากในส่วนที่ 2 จากแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับความพอใจที่มี
ต่อกิจกรรม ปรากฏผลคิดเป็นร้อยละ ดังนี้

1. ประทับใจที่ได้ร่วมเล่นเกมสนุกสนานกับเพื่อนๆ คิดเป็นร้อยละ 64.7
2. ประทับใจที่ได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 16.9
3. อยากให้มีการสนทนา ชื่อขายของ คิดเป็นร้อยละ 6.3
4. ชอบที่ได้ร้องเพลงและระบายสี คิดเป็นร้อยละ 3.5
5. กิจกรรมช่วยให้กล้าแสดงออก คิดเป็นร้อยละ 2.8
6. ครูสอนสนุก คิดเป็นร้อยละ 1.4

3. ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้สังเกตการณ์

ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้สังเกตการณ์ในแต่ละวัน จะแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสังเกตที่แบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นแบบสังเกตลักษณะกิจกรรมของนักเรียน (เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ) ได้ผลดังปรากฏในตาราง 4 และภาพประกอบ 3, 4 ส่วนที่ 2 เป็นแบบสังเกตวิธีดำเนินงานกิจกรรม (เป็นแบบประเมินค่า 4 ระดับ) ได้ผลดังปรากฏในตาราง 5 และภาพประกอบ 5

เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสังเกตส่วนที่ 1 มีดังนี้

- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงมาก
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูง
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพต่ำ
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพต่ำมาก

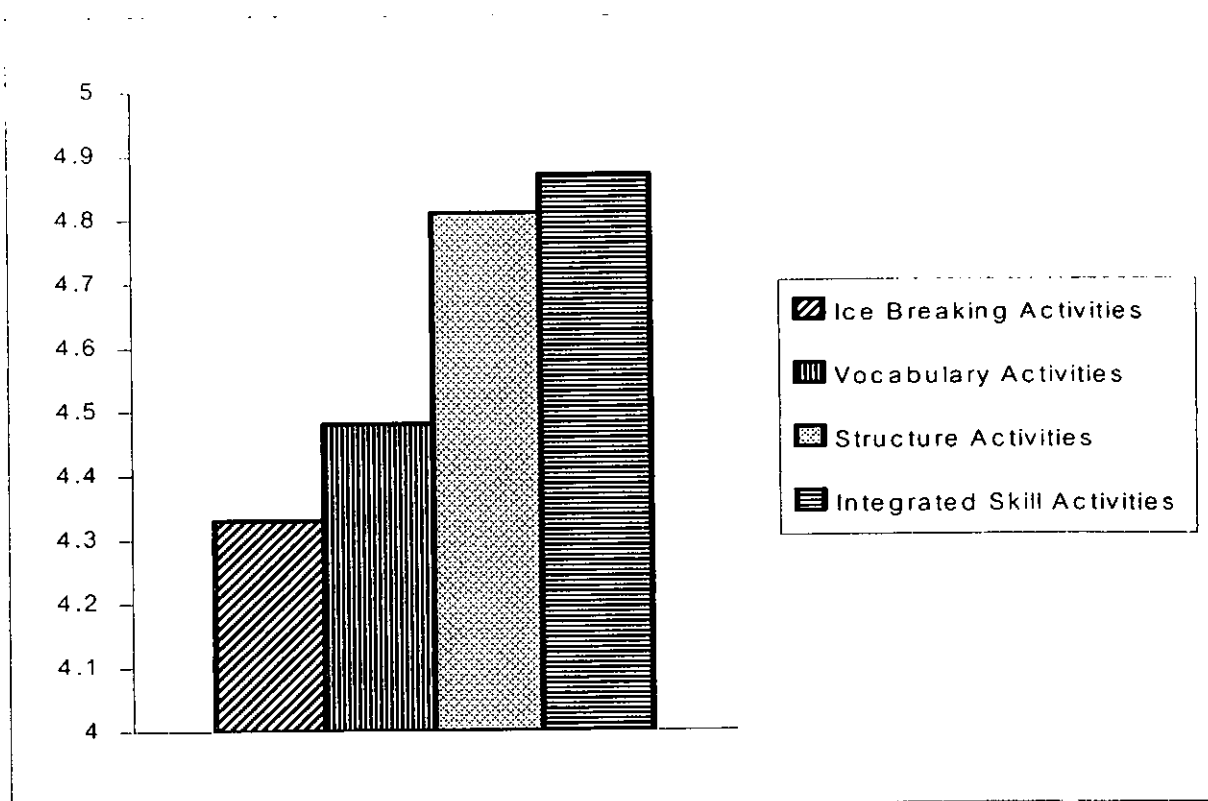
เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสังเกตส่วนที่ 2 มีดังนี้

- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง วิธีดำเนินงานกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง วิธีดำเนินงานกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ดี
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง วิธีดำเนินงานกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์พอใช้
- ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-2.50 หมายถึง วิธีดำเนินงานกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง

ตอนที่ 2 เป็นคำถามประเภทปลายเปิด (Open-ended) เพื่อให้ครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรมให้ข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม ได้ผลสรุปเป็นคำร้อยละตามลำดับจากมากไปน้อย

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมคำภาษาอังกฤษของครูผู้สังเกต-
การณจำนวน 3 ท่าน

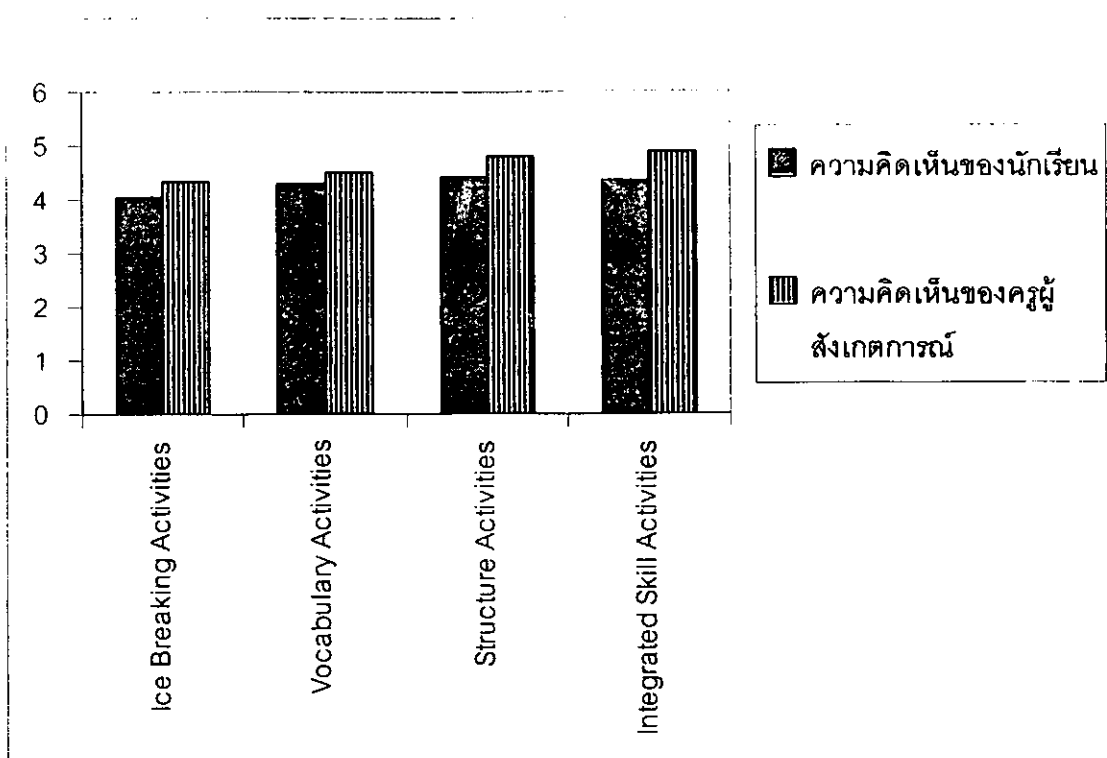
ข้อความ	ชื่อกิจกรรม	Ice Breaking Activities		Vocabulary Activities		Structure Activities		Integrated Skill Activities	
		ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
								ย	
ตอนที่ 1									
1. วิธีทำกิจกรรมเข้าใจง่ายและนักเรียนสามารถทำได้ถูกต้อง		4.83	สูงมาก	4.71	สูงมาก	4.70	สูงมาก	4.93	สูงมาก
2. นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลินกับการทำกิจกรรม		4.83	สูงมาก	4.76	สูงมาก	4.73	สูงมาก	5.00	สูงมาก
3. เวลาในการทำกิจกรรมนานเกินไป		4.00	สูง	4.29	สูง	4.21	สูง	4.07	สูง
4. กิจกรรมยากเกินไปสำหรับนักเรียน		4.33	สูง	4.00	สูง	4.03	สูง	4.07	สูง
5. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออก		4.17	สูง	4.81	สูงมาก	4.82	สูงมาก	4.93	สูงมาก
6. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น		4.67	สูงมาก	4.71	สูงมาก	4.91	สูงมาก	4.8	สูงมาก
7. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น		4.83	สูงมาก	4.86	สูงมาก	4.91	สูงมาก	5.00	สูงมาก
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น (ศัพท์ ไวยากรณ์ การออกเสียง สนทนา)		4.50	สูง	4.81	สูงมาก	4.76	สูงมาก	4.87	สูงมาก
9. กิจกรรมที่จัดเลียนแบบสถานการณ์จริงและใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน		4.33	สูง	4.48	สูง	4.61	สูงมาก	4.67	สูงมาก
	ค่าเฉลี่ย	4.33	สูง	4.48	สูง	4.61	สูงมาก	4.67	สูงมาก



ภาพประกอบ 3 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้สังเกตการณ์จำนวน 3 ท่าน

จากตาราง 4 และภาพประกอบ 3 พบว่าครูที่เข้าร่วมสังเกตการณ์ในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษาว่าอยู่ในระดับสูงถึงสูงมาก โดยเฉพาะในด้านวิธีทำกิจกรรมที่เข้าใจง่ายและนักเรียนสามารถทำได้ถูกต้อง นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลินกับการทำกิจกรรม กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้นและกิจกรรมช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยลักษณะดังกล่าวนี้มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ที่สูงมากในทุกประเภทกิจกรรม

นอกจากนี้เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพของกิจกรรมทั้ง 4 ประเภทจากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างและครูผู้สังเกตการณ์มาเปรียบเทียบกัน พบว่ามีความสอดคล้องไปในแนวทางเดียวกัน ดังผลปรากฏในภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 4 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนและครูผู้สังเกตการณ์

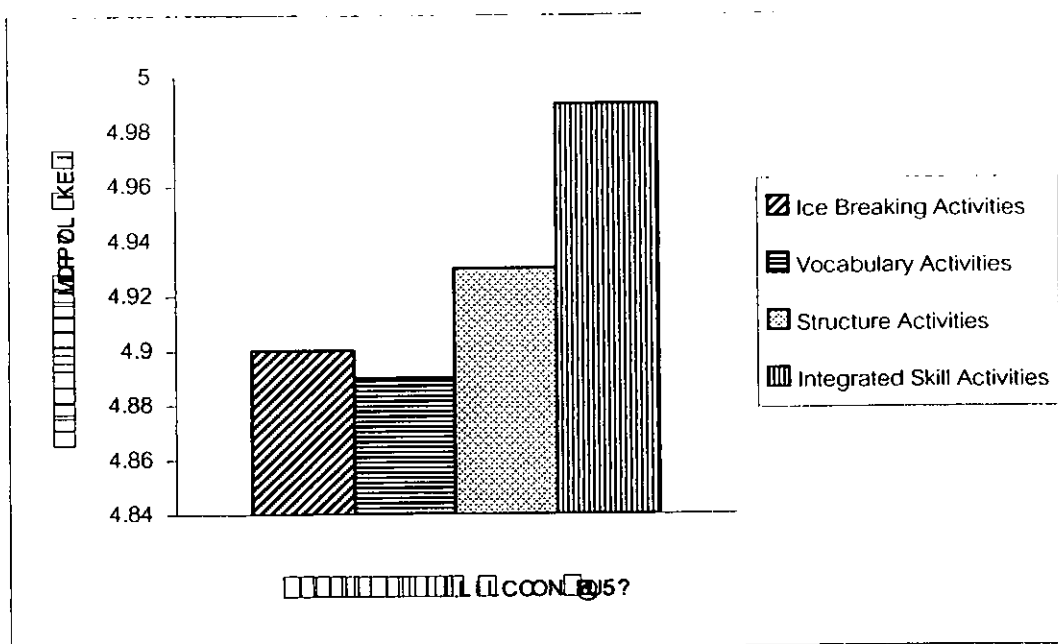
จากภาพประกอบ 4 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนและครูผู้สังเกตการณ์ พบว่าทั้งนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษและครูผู้สังเกตการณ์มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่ากิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพสูงทุกกิจกรรม

ส่วนที่ 2 ซึ่งเป็นแบบสังเกตวิธีดำเนินกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้สังเกตการณ์

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตาราง 5 และภาพประกอบ 5

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตวิธีดำเนินกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้สังเกตการณ์

ตอนที่ 2	Ice Breaking Activities		Vocabulary Activities		Structure Activities		Integrated Skill Activities	
	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. การบริหารจัดการทำกิจกรรมชัดเจน	4.83	ดีมาก	4.90	ดีมาก	4.93	ดีมาก	5.00	ดีมาก
2. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการทำกิจกรรม	5.00	ดีมาก	4.90	ดีมาก	4.95	ดีมาก	5.00	ดีมาก
3. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	5.00	ดีมาก	5.00	ดีมาก	4.99	ดีมาก	5.00	ดีมาก
4. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	5.00	ดีมาก	4.81	ดีมาก	4.91	ดีมาก	4.93	ดีมาก
5. การจัดกลุ่มนักเรียนมีความเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม	4.67	ดีมาก	4.86	ดีมาก	4.87	ดีมาก	5.00	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.90	ดีมาก	4.89	ดีมาก	4.93	ดีมาก	4.99	ดีมาก



ภาพประกอบ 5 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตวิธีดำเนินการในค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้สังเกตการณ์

จากตาราง 5 และภาพประกอบ 5 พบว่า ครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีดำเนินการของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ว่ามีวิธีดำเนินการกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ดีมากทุกประเภทกิจกรรม

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตอนที่ 2 ซึ่งเป็นแบบสอบถามประเภทปลายเปิด ครูผู้สังเกตการณ์ได้เสนอความคิดเห็นเพิ่มเติม คิดเป็นร้อยละตามลำดับดังนี้

1. กิจกรรมเข้าใจง่าย ดำเนินการเป็นขั้นตอน มีระยะเวลาที่เหมาะสม คิดเป็นร้อยละ 34.5
2. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 25
3. กิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมและมีการทำงานร่วมกัน คิดเป็นร้อยละ 15.5
4. กิจกรรมเป็นสถานการณ์ที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 13.6
5. กิจกรรมเน้นให้เด็กเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ และนักเรียนได้รับความรู้จากกิจกรรมสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ คิดเป็นร้อยละ 8.4
6. ครูได้รับเทคนิคการสอนและการเรียนรู้ใหม่ๆ คิดเป็นร้อยละ 3

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาผลการใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำภูเหลื่อม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำภูเหลื่อม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 และสมัครเข้าร่วมโครงการกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จำนวน 20 คน

ระยะเวลาในการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลอง 3 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 18 ชั่วโมง ระหว่างวันที่ 26-28 มีนาคม 2548 ณ โรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำภูเหลื่อม อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ โดยนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมเฉพาะเวลากลางวันเท่านั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย กิจกรรมค่าย ตารางการจัดกิจกรรมและขั้นตอน วิธีดำเนินกิจกรรม
2. แบบสอบถาม
 - 2.1 แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน
 - 2.2 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ ซึ่งมี 2 ตอน
 - ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อวัดประสิทธิภาพของกิจกรรม เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ
 - ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมต่างๆ เป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด
 - 2.3 แบบสังเกตพฤติกรรมร่วมกิจกรรมของนักเรียนในค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้สังเกตการณ์ ซึ่งมี 2 ตอน
 - ตอนที่ 1 แบบสังเกตลักษณะและวิธีดำเนินกิจกรรมเพื่อวัดประสิทธิภาพของกิจกรรม เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของครูที่มีต่อกิจกรรม เป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้ติดต่อประสานงานกับผู้อำนวยการโรงเรียนก้าวหน้าสามัคคีคำภูเหลื่อม เพื่อขอความอนุเคราะห์ให้สถานที่และบุคลากรในการวิจัย
2. ทำการรับสมัครนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 20 คน และให้นักเรียนทำแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
3. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษระหว่างวันที่ 26-28 มีนาคม 2548 เป็นเวลา 3 วัน โดยครูผู้สังเกตการณ์ 3 ท่าน กรอกแบบสังเกตขณะร่วมสังเกตการณ์ในแต่ละวัน และหลังสิ้นสุดกิจกรรมในแต่ละวันครูและนักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ
4. หลังเสร็จสิ้นกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษทำแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 โดยการใช้ t-test
2. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ผลค่าคะแนนเฉลี่ยจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะของกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ
3. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ผลค่าคะแนนเฉลี่ยจากแบบสังเกตพฤติกรรมร่วมกิจกรรม (ลักษณะและวิธีดำเนินกิจกรรม) โดยครูผู้สังเกตการณ์ เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ
4. นำข้อมูลจากส่วนที่เป็นแบบสอบถามปลายเปิดมาประมวลสรุปเป็นความเรียง

สรุปผลการวิจัย

กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ให้สูงขึ้นหลังการเข้าค่ายภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อาจเนื่องจากปัจจัยดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้เป็นกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะด้านต่างๆ ในการใช้ภาษาอังกฤษในบรรยากาศที่สนุกสนานและผ่อนคลาย โดยกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการเรียนผ่านการเล่นเกมต่างๆ มีทั้งเกมการแข่งขันเป็นกลุ่ม เป็นคู่ และแข่งขันด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่สนองตอบความต้องการตามธรรมชาติของเด็กที่ชอบการแข่งขันและการเล่นเกม ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินในการร่วมทำกิจกรรมตลอดเวลา ดังเห็นได้จากแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ พบว่านักเรียนให้คะแนนความสนุกสนานเพลิดเพลินอยู่ในระดับสูงมากโดยมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.90 และคะแนนความชอบในการเล่นเกมนหรือทำกิจกรรมที่ใช้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูงมากเช่นกัน โดยมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.85 ซึ่งสอดคล้องกับคะแนนแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมที่นักเรียนให้คะแนนกิจกรรมสนุกสนานเพลิดเพลินอยู่ในระดับสูงมากในทุกประเภทกิจกรรม และจากผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นปลายเปิดเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ พบว่าร้อยละ 64.7 ของนักเรียนพอใจที่ได้ร่วมเล่นเกมสนุกสนานกับเพื่อนๆ อีกทั้งยังสอดคล้องกับข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมร่วมกิจกรรมในส่วนของคุณลักษณะกิจกรรมของครูผู้สังเกตการณ์ว่ากิจกรรมครั้งนี้ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินอยู่ในเกณฑ์ที่มีประสิทธิภาพสูงมากในทุกประเภทกิจกรรม ในขณะที่ทำกิจกรรมผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินกันตลอดเวลา มีการปรึกษาหารือ ร่วมกันวางแผนงานและมีเสียงหัวเราะกันอย่างสนุกสนาน โดยเฉพาะกิจกรรม Hi ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีเสียงเรียกร้องให้เล่นอีกบ่อยๆ เพราะนักเรียนได้รับความสนุกสนานมากจากการที่ได้คิดสร้างสรรค์ชื่อใหม่ๆ ให้ตนเองและท้าทายเพื่อนๆ ในชื่อที่แปลกๆ ใหม่ๆ ในกิจกรรม Blindman ซึ่งนักเรียนหนึ่งคนต้องปิดตาเพื่อทายชื่อเพื่อนคนอื่นๆ ที่อยู่ในวงกลม ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการจับสัมผัสและพยายามทายชื่อเพื่อนให้ถูกต้อง ในกิจกรรม Fruit Salad นักเรียนสนุกสนานกับการเลือกเป็นผลไม้ชนิดต่างๆ และคอยตั้งใจฟังเสียงเรียกชื่อของตนเองเพื่อลุกขึ้นเปลี่ยนที่นั่งกับเพื่อนให้เร็วที่สุด และในกิจกรรม Fruit Relay นักเรียนสนุกสนานกับการปฏิบัติตามคำสั่งสั้นๆ ในการจัดผลไม้ที่เตรียมไว้ให้ถูกต้อง

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่านักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษได้รับทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลินและในขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้ ฝึกฝนและทบทวนการใช้ภาษาอังกฤษไปด้วย สอดคล้องกับเฉลียวศรี พิบุลชล (2535 : 30) และชจิต ฝอยทอง (2543 : 49)

ที่กล่าวว่า กิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานเพลิดเพลินในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว

2. กิจกรรมที่นำมาใช้ในคำย่ภาษาอังกฤษครั้งนี้มีความหลากหลายจึงทำให้สามารถตอบสนองความสนใจ ความถนัดและความสามารถที่ต่างกันของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและเอาใจใส่ในการเรียนและอยากเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น โดยกิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษครั้งนี้มีถึง 5 ประเภทด้วยกัน คือ 1) กิจกรรมเพื่อสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking Activities) 2) กิจกรรมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Activities) 3) กิจกรรมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Activities) 4) กิจกรรมการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Skills Activities) และ 5) กิจกรรมสอดแทรก (Fillers) ซึ่งกิจกรรมแต่ละประเภทมีความยากง่าย ทำท่ายความสามารถและช่วยในการฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษด้านต่างๆ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกทำ นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทั้งที่เป็นลักษณะเดี่ยว คู่ กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ รวมทั้งมีโอกาใช้ภาษาอังกฤษทั้งในด้านทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน รวมถึงการแสดง ทำทาง ประดิษฐ์งานศิลปะ การผสมเครื่องดื่มและทำขนม เป็นต้น ดังนั้นนักเรียนจึงจำเป็นต้องใช้ความพยายามอย่างยิ่งในการที่จะพัฒนาตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่มในการแข่งขันเกมทางภาษาต่างๆ อย่างเต็มความสามารถ จากเหตุผลที่กล่าวมานี้นำไปสู่การเรียนรู้ด้วยความกระตือรือร้น ความเอาใจใส่และอยากที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ดังเห็นได้จากข้อมูลจากแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเข้าร่วมกิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษครั้งนี้ พบว่านักเรียนประเมินว่าอยากเรียนภาษาอังกฤษทุกวันและอยากรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มเติมมากขึ้นอยู่ในระดับสูงมาก ชอบท่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษและชอบทำการบ้านวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูง อีกทั้งนักเรียนร้อยละ 16.9 ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าประทับใจที่ได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างและครูผู้สังเกตการณ์ให้ความคิดเห็นตรงกันว่ากิจกรรมครั้งนี้ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ที่มีประสิทธิภาพสูงมากทุกกิจกรรม นอกจากนี้ลักษณะการจัดลำดับกิจกรรมยังมีความหลากหลายทำให้นักเรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถอยู่เกือบตลอดเวลา ดังเห็นจากข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนที่พบว่านักเรียนไม่รู้สึกรงนอน ขณะที่ร่วมทำกิจกรรมภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ที่สูง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้าของ รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง (2544:43) และปริญญดา ยะวงศา (2546:53) ที่ศึกษาการจัดกิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษให้นักเรียนและพบว่ากิจกรรมและเกมทางภาษาที่หลากหลายช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น

3. กิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษครั้งนี้เป็นกิจกรรมที่เลียนแบบสถานการณ์ในชีวิตประจำวันซึ่งนักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ได้จริง เช่น กิจกรรม Going Shopping ที่นักเรียนได้สวมบทบาทสมมติในการเป็นคนขายและคนซื้อซึ่งต้องร่วมมือกันวางแผน

ในการซื้อและเดินหาซื้อสินค้าตามรายการที่กำหนดให้ถูกต้อง และกิจกรรม Making Iced Chocolate และ Making Cookies ที่นักเรียนทุกคนได้ลงมือผสมเครื่องตมและแต่งหน้าขนมคุกกี้ด้วยตนเอง โดยนักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมทำกิจกรรมโดยได้ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนครบทุกด้าน ซึ่งทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้นรวมถึงมองเห็นคุณค่าและประโยชน์ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ดังปรากฏในผลการวิเคราะห์แบบสอบถามแรงจูงใจพบว่านักเรียนเห็นว่าการเรียนภาษาอังกฤษมีความสำคัญสำหรับตนเองอยู่ในระดับสูงมาก ตรงกับข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อลักษณะกิจกรรมที่พบว่านักเรียนคิดว่าสามารถนำความรู้จากการทำกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์ต่อไปในระดับสูง นอกจากนี้ นักเรียนได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าอยากให้มีการฝึกสนทนาซื้อ-ขายและทำขนม-เครื่องตมอีก ซึ่งหมายถึงนักเรียนมองเห็นคุณค่าของการเรียนภาษาอังกฤษซึ่งสามารถปรับใช้ได้จริงในสิ่งแวดล้อมรอบตัว สอดคล้องกับแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมของครูผู้สังเกตการณ์ที่ในส่วนของกิจกรรมบูรณาการมีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด คือ 4.67 แสดงว่าเป็นกิจกรรมที่มีน่าจะเป็นการนำไปปรับใช้ได้จริงสูงมากนั่นเอง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้าของ ศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541:59) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและสร้างเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ และพบว่ากิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่สนุก สร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของการนำภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตจริง

4. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษช่วยส่งเสริมด้านอารมณ์และสังคมซึ่งส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะที่ชัดเจน คือ การเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นและความกล้าแสดงออก ในส่วนของการเรียนรู้การร่วมกิจกรรมค่ายช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นเพราะกิจกรรมส่วนใหญ่เน้นการทำงานร่วมกันตลอดเวลา ทั้งที่เป็นคู่ กลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำรู้จักและเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น มีความพยายามมากขึ้นเพื่อความสำเร็จของงานของกลุ่มตนเอง และนำไปสู่การชอบทำกิจกรรม เห็นได้จากแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนที่พบว่านักเรียนชอบเล่นเกมหรือทำกิจกรรมที่ใช้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่สูงมาก นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นต่อลักษณะกิจกรรมพบว่านักเรียนคิดว่ากิจกรรมช่วยให้เรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยให้ค่าเฉลี่ยในเกณฑ์ที่สูงในทุกประเภทกิจกรรม และจากแบบสอบถามปลายเปิดนักเรียนร้อยละ 43.6% ได้แสดงความคิดเห็นว่าสนุกสนานที่ได้ร่วมมือทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ ตรงกับความเห็นของครูผู้สังเกตการณ์ที่ให้ความคิดเห็นว่าลักษณะกิจกรรมช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นอยู่ในระดับสูงและสูงมาก สอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้าของ ณัฐมา จุฑเทียบ (2547 : 53) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และพบว่ากิจกรรมประเภทคู่และประเภท

กลุ่มทำให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอยู่ในระดับสูง ในขณะที่ทำกิจกรรมผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนทุกคนพยายามให้ความร่วมมือกันดีมาก เช่น กิจกรรม Alphabet Racing เป็นกิจกรรมที่ทุกคนในกลุ่มต้องช่วยกันสะกดคำศัพท์ตามคำบอกให้ถูกต้องและส่งตัวแทนออกมายืนถือบัตรคำเรียงกันหน้าชั้นเรียนให้เร็วที่สุด นักเรียนแต่ละกลุ่มจะพยายามช่วยเหลือกันเต็มที่ แม้นักเรียนบางคนจะสะกดคำไม่ถูกต้องก็พยายามช่วยมองหาและหยิบจับบัตรตัวอักษรเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม ในกิจกรรม Treasure Hunt นักเรียนร่วมมือกันเป็นอย่างดีในการจับคู่ทำงานเพื่อค้นหาสิ่งของให้ครบตามรายการที่กำหนด ซึ่งนักเรียนทุกคู่สามารถเสร็จสิ้นภารกิจภายในเวลาที่รวดเร็วมากและสามารถนำสิ่งของมาตรวจสอบได้ครบทุกอย่าง

ในส่วนของความกล้าแสดงออก กิจกรรมส่วนใหญ่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ และมีการตัดสินใจด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินการซึ่งความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะของกิจกรรม พบว่านักเรียนให้ความคิดเห็นว่าการช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออกอยู่ในระดับสูง สอดคล้องกับจากแบบสอบถามความคิดเห็นปลายเปิดที่นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นโดยระบุไว้อย่างชัดเจนว่าชอบที่ได้แสดงออก แสดงทำไปคำ ซึ่งตรงกันกับความคิดเห็นของครูผู้สังเกตการณ์ที่เห็นว่าลักษณะกิจกรรมช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออกในแต่ละกิจกรรมอยู่ในระดับสูงและสูงมาก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าของ เพ็ญแข วงศ์สุริยา (2546 : 47) และปริญญา ยะวงศา (2546 : 53) ที่กล่าวใกล้เคียงกันสรุปได้ว่า หากครูจัดบรรยากาศในการเรียนเป็นกันเองไม่เคร่งครัดจนเกินไป จะทำให้นักเรียนกล้าคิดและกล้าแสดงออกอย่างเต็มที่โดยไม่กลัวการพุดผิด ในขณะที่ทำกิจกรรมผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่เสมอ เช่น ในกิจกรรม Telephone Game ที่นักเรียนแต่ละคนต้องคอยฟังหมายเลขโทรศัพท์ที่ได้รับ แล้วออกไปรับสายโทรศัพท์กลางวงกลมโดยต้องพุดคุยเป็นภาษาอังกฤษ นักเรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นที่จะพุดด้วยเสียงที่ดังชัดถ้อยชัดคำ แม้นักเรียนหญิงตัวเล็กที่สุดซึ่งปกติแล้วจะไม่ค่อยกล้าพุดในชั้นเรียนยังเปล่งเสียงเรียกหมายเลขโทรศัพท์ของเพื่อนด้วยเสียงอันชัดเจน หรือในกิจกรรม Animal Noise ที่นักเรียนต้องส่งเสียงร้องเลียนแบบสัตว์ชนิดที่กำหนดเพื่อให้เพื่อนทายว่าเป็นสัตว์ชนิดใด ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนทุกคนพยายามเลียนเสียงสัตว์และส่งเสียงร้องดังชัดเจน และหลายๆ คนที่พยายามแสดงท่าประกอบอีกด้วย ส่วนในกิจกรรม Mime it! ซึ่งเน้นการแสดงออกโดยตรงเพราะเป็นการแสดงท่าทางไปคำเพื่อทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับกริยาท่าทางต่างๆ ในชีวิตประจำวันและคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือดีมาก บางคนพยายามแสดงท่าทางหลายรูปแบบเพื่อความชัดเจนและช่วยให้เพื่อนๆ ในกลุ่มทายได้ถูกต้อง

5. วิธีการดำเนินกิจกรรมค่าย อันได้แก่ การสาธิตการทำกิจกรรม การจัดกลุ่มนักเรียนและระยะเวลาในการทำกิจกรรม เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน จากผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมโดยครูผู้สังเกตการณ์พบว่า ในวิธีการดำเนินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้มีการสาธิตการทำกิจกรรมและการตรวจสอบความเข้าใจอยู่ในระดับที่ดีมากทุกประเภทกิจกรรม ทั้งนี้เนื่องจากก่อนการเล่นในทุกกิจกรรมจะมีการสาธิตวิธีการทำกิจกรรมอย่างชัดเจน และมีการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจและทำกิจกรรมได้โดยง่ายและรวดเร็ว เช่น ในกิจกรรม ID Card & Handprint ซึ่งเป็นการเขียนประวัติส่วนตัวสั้น ๆ ผู้วิจัยได้สาธิตการประทับรอยพิมพ์มือทั้งสองข้างลงในใบงานสาธิตวิธีการกรอกประวัติส่วนตัวของตนเองและสอบถามนักเรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกัน ซึ่งผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนสามารถทำได้ถูกต้อง สวยงามและเสร็จเรียบร้อยในเวลาที่รวดเร็ว

ในส่วนของการจัดกลุ่มนักเรียนผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากครูประจำชั้นซึ่งร่วมเป็นผู้สังเกตการณ์ในการคละกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถที่แตกต่างกันไปเพื่อความเหมาะสม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พยายามเปลี่ยนกลุ่มทำงานอยู่ตลอดเวลาเพื่อการสลับสับเปลี่ยนหน้าที่เพื่อการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และมีความเท่าเทียมกันในการทำงาน ในขณะที่ดำเนินกิจกรรมผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นและพอใจกับการแบ่งกลุ่มทำงานทุกครั้ง ตรงกับความคิดเห็นเพิ่มเติมจากแบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมที่นักเรียนหลายคนแสดงความคิดเห็นว่าชอบที่ได้ทำงานร่วมกับเพื่อนๆ กลุ่มใหม่ๆ ตลอดเวลา สอดคล้องกับข้อสรุปของณัฐมา จุฑาเทียบ (2547 : 49) ที่พบว่าการจัดกลุ่มทำงานทั้งประเภทกลุ่มย่อยและประเภทกลุ่มใหญ่เป็นการคละกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถที่แตกต่างกัน ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันช่วยเหลือกัน และสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน จากเหตุผลข้างต้นจึงถือได้ว่าการจัดกลุ่มนักเรียนเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน

นอกจากนี้ในส่วนของระยะเวลาในการทำกิจกรรม จากการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมของนักเรียน พบว่านักเรียนให้ความคิดเห็นเรื่องของเวลาในการทำกิจกรรมและความยากง่ายของกิจกรรมอยู่ในระดับสูงทุกประเภทกิจกรรม ซึ่งหมายถึงการดำเนินกิจกรรมไม่ใช้เวลาน้อยหรือมากเกินไปและกิจกรรมไม่ยากหรือง่ายเกินไปสำหรับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง อีกทั้งการดำเนินกิจกรรมกระชับ รวดเร็ว โดยใช้เวลาในการทำแต่ละกิจกรรมประมาณ 20-30 นาที ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการศึกษาน่าสนใจ ตื่นเต้น ไม่น่าเบื่อ ทำให้ไม่ง่วงนอน ตรงตามหลักการในการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาซึ่งกรมวิชาการ (2542 : 35) ได้เสนอแนะไว้ว่า ในการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาควรพิจารณาว่าเกมนั้นดำเนินไปอย่างรวดเร็วหรือไม่และง่ายเหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนหรือไม่

จากปัจจัยที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่ากิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นครูผู้สอนภาษาอังกฤษจึงควรจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษให้แก่นักเรียนทุกคน หรืออาจนำกิจกรรมไปปรับใช้ในชั้นเรียนปกติเพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นในตัวเด็ก อันจะส่งผลให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ก่อนเริ่มจัดทำกิจกรรมค่ายควรมีการสำรวจความต้องการของนักเรียนในขณะนั้นว่ามีความสนใจในด้านใดเป็นพิเศษ เช่น ดนตรี กีฬา การแสดง ละครโทรทัศน์ หรือศิลปินนักร้องที่ชื่นชอบ ซึ่งจะสามารถนำมาปรับใช้ในกิจกรรมเพื่อเรียกความสนใจจากนักเรียนได้มากขึ้นต่อไป
2. ควรจัดกลุ่มเด็กให้คละกันระหว่างเด็กที่มีระดับความรู้ความสามารถมากและน้อย เพื่อให้เด็กที่มีระดับความรู้ความสามารถมากกว่าได้ช่วยแนะนำและช่วยเหลือเด็กที่มีระดับความรู้ความสามารถน้อย ซึ่งเด็กจะได้เรียนรู้ในการทำงานร่วมกันและช่วยเหลือกัน รวมทั้งจะช่วยสร้างความมั่นใจในการทำกิจกรรมให้แก่เด็กที่มีระดับความรู้ความสามารถน้อยมากขึ้นได้ด้วย
3. สามารถนำกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษไปปรับใช้ในชั้นเรียนปกติได้โดยพิจารณาตามความเหมาะสมของหลักสูตรและสาระการเรียนรู้ ระดับชั้นเรียน ระดับความสามารถของนักเรียน จำนวนนักเรียน จำนวนคาบเรียนและเวลา เป็นต้น
4. สำหรับกิจกรรมเกม Blind Man อาจจะต้องแบ่งเป็นกลุ่มชาย-หญิงในกรณีที่เป็นโรงเรียนสหศึกษา เพราะในการทำกิจกรรมจะต้องมีการจับสัมผัสร่างกายเพื่อทายว่าใครเป็นใคร
5. ก่อนทำกิจกรรมทุกครั้งควรมีการทบทวนคำศัพท์และโครงสร้างประโยคเพื่อช่วยทบทวนความจำและสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียน
6. ควรมีการติดตามผลว่าหลังการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษแล้วนักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยผลการใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. (2528). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. กรมวิชาการ. (2542). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : องค์การตำราคุรุสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. กรมวิชาการ. (2544). *บทความของงานวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. กรมวิชาการ. (2545). *สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.(2547). *Projects : Play & Learn*. กรุงเทพฯ : ศึกษาภัณฑ์พาณิชย์.
- กาญจนา นันตะดวง. (2542). *พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาอังกฤษ*. สกลนคร : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสกลนคร.
- จันทร์เพ็ญ ยะไวย์. (2540). *การประเมินผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษประสบการณ์เฉพาะตน*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เฉลียวศรี พิบูลชล. (2535). *การสร้างกิจกรรมเสริมหลักสูตร*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- ณัฐมา จรูเทียบ. (2547). *การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทันทีวา สุวัตร. (2540). *การเปรียบเทียบความสามารถในการฟัง-พูด และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยวิธีสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารของ คีธ จอห์นสันกับวิธีสอนตามคู่มือครู*. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิยม สารรัตน์. (2524). *การเปรียบเทียบเจตคติและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างผู้เรียนในโปรแกรมวิทยาศาสตร์กับผู้เรียนในโปรแกรมศิลปภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เขตการศึกษาที่ 9*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อัดสำเนา.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2540). *เอกสารการคัดถ่ายแค่มป้อจฉริยะ*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.

- ปราณี กุลละวณิชย์. (2521, มกราคม). การสอนภาษาต่างประเทศ. *คุรุปริทัศน์ ฉบับที่ 3* : 46-51.
- ปริญญา ยะวงศา. (2546). การศึกษาแรงจูงใจในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของเด็กที่มีความสามารถพิเศษด้านภาษาอังกฤษที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ. *ปฏิญานิพนธ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- ปรีชา ศรีเรืองฤทธิ์. (2536). การเปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ทักษะการฟัง การพูดและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง การสอนโดยใช้กลวิธีเสริมต่อการเรียนรู้ประกอบสถานการณ์จำลองและการสอนตามคู่มือครู. *ปฏิญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.*
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). *จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.*
- พะยอม วงศ์สารศรี. (2526). *หลักการแนะแนว. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว วิทยาลัยครูสวนดุสิต.*
- พรชูลี อาชาวำรุง. (2541). *ผลการวิจัยการเรียนรู้ภาษาที่สอง. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- พรนิภา ลิ้มปพยอม. (2547, 27 พฤษภาคม). *หนังสือพิมพ์เดลินิวส์* : 24.
- พรพิมล จันทร์พลับ. (2539). *เอกสารประกอบการสอนจิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : คณะเกษตรศาสตร์ บางพระ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพระนครศรีอยุธยา.*
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2538). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- มยุรี สุขวิวัฒน์, และคนอื่นๆ. (2539). *เอกสารการสอนชุดวิชา การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.*
- มาลี จุฬา. (2542). *จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : อักษราพิพัฒน์.*
- รมยชนก เข้มเจริญ. (2546). *พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เขตปทุมวัน ที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ. วิทยานิพนธ์. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง. (2544). *กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอน-ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.*

- รุ่งนภา ยาหลง. (2534). *ชุดการสอนภาษาฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543). *วันอันเตรด แลงแควท เกมส์ (100 Language Games)*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิริญา ตระกูลสุ. (2541). *แนวการจัดกิจกรรมคำภาษาอังกฤษ*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริพันธ์ ไรจนุตมะ. (2541). *คำภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริยา คณิวรานนท์. (2541). *คำภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมพร พรหมจรรย์. (2540). *ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดนครศรีธรรมราช*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ และคนอื่นๆ. (2544). *กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนภาษาอังกฤษ ชุดปฏิรูปการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สามารถ เลิศโอภาส. (2539). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติ แรงจูงใจ กิจนิสัยในการเรียนพฤติกรรมกล้าแสดงออก และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดราชบุรี*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2540). *แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544)*. กรุงเทพฯ : สำนักงานการศึกษาแห่งชาติ.
- สำออง หิรัญบุรณะ. (2544). *จุดประกายภาษาอังกฤษ : คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- สุชา จันท์เอม. (2540). *จิตวิทยาทั่วไป*. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

- สุวรรณค์ ไคว้ดระกุล. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). *วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน*. กรุงเทพฯ : ประมวลศิลป์.
- เสาวนีย์ เสนาส. (2529). *เอกสารประกอบการสอน วิชา กญ323 งานอาสาสมัครและกิจกรรมเยาวชน*. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- หทัย ดันหยง. (2532). *การปรุงรสการสอนด้วยอารมณ์ขัน*. กรุงเทพฯ : แผนกประถมศึกษาภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัญชลี ภูพานิช. (2539). *แรงจูงใจในการเรียนการศึกษานอกโรงเรียนสายสามัญระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของผู้ใช้แรงงานในโรงงานอุตสาหกรรม จังหวัดราชบุรี*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาต่อเนื่อง). นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- อารี พันธุ์มณี. (2542). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ 1999.
- อารีย์ แวฆาญ. (2529). *การเปรียบเทียบการสอนสำนวนภาษาอังกฤษโดยสอดแทรกวัฒนธรรม โดยให้เดาความหมายของสำนวนจากปริบทและโดยสอนตามคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์. กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์. (2546, มกราคม). เด็กที่มีความสามารถพิเศษ. *สารปฏิรูป*. 5 : 58).
- Benware, C. & Deci, E.L., (1984, May). Quality of Learning with an Active and Passive Motivational Set, *American Educational Research Journal*. 755-765.
- Bloomer, Richard H. (1961, January 1). "Concept of Meaning and the Reading and Spelling Difficulty of Words", *Journal of Educational Research*. 178-182.
- Brown, Douglas. (1987). *Effective Factors in Second Language Learning in the Second Classroom*. New York : Oxford University Press.
- George, P.M. (1980). *101 Word Games*. New York : Oxford University Press.
- Gerberish, J.R. et al. (1962). *Measurement and Evaluation in Modern School*. New York : David Mckay.
- Gibbs, G. and Jenkins, A. (1992). *Teaching Large Class in Higher Education : How to Maintain Quality with Reduced Resource*. London : Kogan Page.
- Gordon Lewis Günther Bedson. (1999). *Games for Children*. New York : Oxford University Press.
- Jakobovits, Leon A. (1971). *Foreign Language Learning : A Psycholinguistic Analysis of the Issues*. Rowley, MA : New Berry House.
- Kharmar, Nayef. (1971, July). "Motivation and Young Foreign Language Learner", *English Language Teaching Journal*. 31 : 103-111.

Maley, Alan & Duff, Alan. (1986). *Drama Techniques in Language Learning*. Great Britain : Cambridge University Press.

Maria Toth. (1995). *Children Games*. London : Macmillan Publishers.

Strumer, Sandy. (1998) *On Camp*. Australia : R.I.C. Publications.

Wright, Andrew, Betteridge, David & Buckby, Michael. (1994). *Games for Language Learning*. New York : Cambridge University Press.

ภาคผนวก ก

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 1 กิจกรรมทางภาษา

ตอนที่ 2 ตารางการจัดกิจกรรมและเกมในแต่ละวัน

ตอนที่ 3 ขั้นตอนและวิธีดำเนินการ

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำประกอบการศึกษาการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ประกอบด้วยรายละเอียดต่อไปนี้

- ตอนที่ 1 : กิจกรรมทางภาษา
- ตอนที่ 2 : ตารางกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
- ตอนที่ 3 : ขั้นตอนและวิธีดำเนินกิจกรรม

ตอนที่ 1 : กิจกรรมทางภาษา

กิจกรรมทางภาษาที่นำมาใช้ในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ แบ่งเป็น 5 ประเภท จำนวน 24 กิจกรรม ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking Activities) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รู้จักและคุ้นเคยกันเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีในการร่วมทำกิจกรรมอื่นๆ ต่อไป และยังช่วยให้ผู้เรียนลดความประหม่าในการใช้ภาษาอังกฤษ ภาษาที่ใช้เป็นภาษาง่ายๆ เช่น การทักทาย หรือแนะนำตัวเอง ประกอบด้วยกิจกรรมต่อไปนี้

- 1.1 Hi!
- 1.2 Blindman

2. กิจกรรมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Activities) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อทบทวนคำศัพท์ต่างๆ ที่ผู้เรียนได้เรียนมาแล้ว มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน โดยมุ่งเพิ่มความรู้ความสามารถในการออกเสียงและเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วยกิจกรรมต่อไปนี้

- 2.1 Alphabet Racing
- 2.2 Clothes Dominoes
- 2.3 Number Fun
- 2.4 Spy Codes
- 2.5 Telephone Game
- 2.6 Who Am I?
- 2.7 Animal Bingo
- 2.8 Beetle Drive
- 2.9 Fruit Salad

3. กิจกรรมฝึกการใช้โครงสร้างทางภาษา (Structure Activities) เป็นกิจกรรมและเกมที่ทำให้ผู้เรียนสนุกสนานเพลิดเพลินในการทบทวนความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา ประกอบด้วยกิจกรรมต่อไปนี้

- 3.1 Animal Noises
- 3.2 Animal Family
- 3.3 Mime It!
- 3.4 My Favorite Menu
- 3.5 Listen & Tell about Tarzan's Friends
- 3.6 Activities Dominoes
- 3.7 Fruits & Vegetables Relay
- 3.8 Going Shopping
- 3.9 Jigsaw Reading

4. กิจกรรมการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Skill Activities) เป็นกิจกรรมลักษณะบูรณาการ โดยผู้เรียนมีโอกาใช้ทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียน ประกอบด้วยกิจกรรมต่อไปนี้

- 4.1 ID Card & Handprint
- 4.2 Treasure Hunt
- 4.3 Making Cookies
- 4.4 Making Iced Chocolate
- 4.5 Making Recipe Book

5. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers) เป็นกิจกรรมสอดแทรกเพื่อสร้างความผ่อนคลายสำหรับผู้เรียน หลังการทำกิจกรรมต่างๆ ที่ต้องใช้ความคิด ได้แก่ เพลงต่างๆ การแสดงท่าทางประกอบเพลง ประกอบด้วยกิจกรรมต่อไปนี้

- 5.1 การร้องเพลง : Good Morning, ABC, 7 Days a Week
- 5.2 การแสดงท่าทางประกอบเพลง : Head Shoulders Knees and Toes, If You're Happy and You Know, Hokey Pokey
- 5.3 กิจกรรมการออกคำสั่งและตอบสนองด้วยท่าทาง (TPR) : Stand up, Sit down, Open your book, Raise your hand up etc.

ตอนที่ 2 ตารางการจัดกิจกรรมและเกมในแต่ละวัน

ENGLISH CAMP SCHEDULE

Day I

A.M.

8.30 - 9.00	Registration
9.00 - 9.15	Hi!
9.15 - 9.30	Blind Man
9.30 - 10.00	ID Card & Handprint
10.00 - 10.20	Break
10.20 - 11.00	Alphabet Racing
11.00 - 11.30	Clothes Dominoes
11.30 - 12.00	Number fun
12.00 - 13.00	Lunch

P.M.

1.00 - 1.30	Recreation
1.30 - 2.00	Spy Codes
2.00 - 2.20	Break
2.20 - 3.00	Telephone Game
3.00 - 3.30	Who am I?
3.30 - 4.00	Evaluation

Day II

A.M.

8.30 - 9.00	Registration
9.00 - 9.20	Animal Noises
9.20 - 9.40	Animal Family
9.40 - 10.00	Animal Bingo
10.00 - 10.20	Break
10.20 - 10.50	Beetle Drive
10.50 - 11.30	My Favorite Menu
11.30 - 12.00	Listen & Tell about Tarzan's friends
12.00	Lunch

P.M.

1.00 - 1.30	Recreation
1.30 - 2.00	Mime it!
2.00 - 2.20	Break
2.20 - 2.50	Activities Dominoes
2.50 - 3.30	Treasure Hunt
3.30 - 4.00	Evaluation

Day III

A.M.

8.30 - 9.00	Registration
9.00 - 9.30	Fruit Salad
9.30 - 10.00	Fruits & Vegetables Relay
10.00 - 10.20	Break
10.20 - 11.00	Going Shopping
11.00 - 11.20	Jigsaw Reading
11.20 - 12.00	Making Cookies
12.00	Lunch

P.M.

1.00 - 1.30	Recreation
1.30 - 2.00	Making Iced Chocolate
2.00 - 2.20	Break
2.20 - 2.50	Making Recipe Book
2.50 - 3.30	Party Time
3.30 - 4.00	Evaluation

ตอนที่ 3 ขั้นตอนและวิธีดำเนินการ

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking)

1.1 Hi!

จุดประสงค์: เพื่อให้นักเรียนฝึกการทักทาย แนะนำตัวและถามชื่อบุคคลอื่นเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้วัฒนธรรมการทักทายกันของเจ้าของภาษา

ทักษะ: การพูด

เนื้อหาภาษา: Hi! I'm.....(name). What's your name?

จำนวนนักเรียน: ทั้งหมด

เวลา: 15 นาที

วัสดุอุปกรณ์: ลูกบอล 1 ลูก

วิธีการ: 1. ในรอบแรก ให้นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม ครูจะเป็นคนเริ่มโยนลูกบอลให้กับนักเรียนคนหนึ่ง และพูดว่า Hi! I'm.....(name). What's your name? และนักเรียนคนนั้นจะต้องตอบว่าตัวเองชื่ออะไรพร้อมถามต่อโดยการโยนลูกบอลต่อไปยังคนอื่น ๆ จนครบทุกคน (ทุกคนจะต้องคิดชื่อของตัวเองขึ้นใหม่ อาจเป็นชื่อของดารา นักร้อง ตัวละครการ์ตูนที่ชอบ)

2. รอบต่อไปจะเริ่มเล่นโดยการกล่าวทักทายชื่อใหม่ของคนในวงกลม โดยการโยนลูกบอลแล้วพูดว่า Hi!(ชื่อเพื่อน).

3. นักเรียนคนที่ได้รับลูกบอลก็จะกล่าวตอบว่า Hi! (ชื่อคนที่ส่งลูกบอลให้). แล้วจะโยนลูกบอลต่อให้กับคนอื่นต่อไปตามใจชอบโดยพูดว่า Hi!(ชื่อเพื่อน). ถ้าเรียกชื่อเพื่อนคนนั้นได้ถูกต้องจะดำเนินการเล่นต่อไปได้เรื่อยๆ แต่ถ้าเรียกชื่อไม่ถูกต้องเพื่อนจะตอบว่า Oh! I'm not และนักเรียนคนนั้นจะส่งลูกบอลกลับไปให้นักเรียนคนเดิม ถ้ามีการกล่าวทักทายแล้วเรียกชื่อไม่ถูกต้องจะให้มีการออกจากเกมไปเป็นกรรมการช่วยสังเกตการณ์ผู้ที่ยังเล่นเกมต่อไป จนกว่าจะได้ผู้ที่สามารถทักทายได้ถูกต้องไม่ผิดพลาดได้จำนวนหนึ่งจึงยุติการเล่น

4. ดำเนินการเล่นต่อไปเรื่อยๆ และเมื่อครบรอบแล้ว (ทุกคนได้แนะนำตัวเอง) สามารถเล่นได้อีกหลายรอบโดยให้นักเรียนเปลี่ยนชื่อไปเรื่อยๆ

5. กิจกรรมปรับเปลี่ยนแทนการโยนลูกบอลให้มีการลุกขึ้นเดินไปทักทายเพื่อนด้วยการจับมือทักทายแล้วให้เพื่อนคนนั้นลุกขึ้นเดินตามมา โดยให้แหวะทักทายเพื่อนคนอื่น ๆ และถ้านักเรียนคนแรกพูดว่า Oh! I'm lost!. ให้นักเรียนทุกคนที่เดินตามมารีบวิ่งไปหาที่ว่างในวงกลมเพื่อนั่งลง คนสุดท้ายที่ไม่มีที่นั่งจะเป็นผู้เริ่มเดินทักทายต่อไป

การประเมินผล: 1. การสังเกต
2. บันทึกในแบบสังเกต

คัดแปลงจาก: Maley, A and Duff, A. (1986) Drama Techniques in Language Learning. Cambridge University Press.

1.2 Blind Man

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนฝึกฝนการสอบถามข้อมูลส่วนตัว (ชื่อ) เป็นภาษาอังกฤษ
ทักษะ:	การพูด
เนื้อหาภาษา:	Are you...? Yes, I am/ No, I'm not.
จำนวนนักเรียน:	ทั้งชั้นเรียน
เวลา:	15 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	ผ้าปิดตา 1 ผืน
วิธีการ:	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนยืนล้อมเป็นวงกลม 2. ให้นักเรียนคนแรกใช้ผ้าปิดตายืนตรงกลางวงกลม 3. ให้นักเรียนที่เหลือทั้งหมดเดินร้องเพลงหรือเต้นไปรอบๆ วงกลม จนกว่านักเรียนคนที่ปิดตาจะบอกให้หยุด โดยให้พูดว่า Stop please. 4. เมื่อได้ยินคำสั่งให้หยุด นักเรียนทุกคนจะต้องหยุดนิ่งไม่ขยับตัว 5. นักเรียนคนที่ปิดตาจะเดินไปแตะตัวนักเรียนคนใดคนหนึ่งในวงกลม แล้วพยายามทายให้ถูกว่าเป็นใคร 6. ถ้าทายถูก นักเรียนคนที่ถูกแตะตัวจะต้องเป็นคนที่ปิดตาต่อไป แต่ถ้าทายผิดนักเรียนคนที่ปิดตาจะต้องแตะตัวนักเรียนคนอื่นต่อไปอีก
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	Gordon Lewis with Günther Bedson (1999) Games for Children. Oxford University Press.

2. กิจกรรมเกมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games)

2.1 Alphabet Racing

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ต่างๆ
ทักษะ:	การฟัง
เนื้อหาภาษา:	Parts of the body: head, hair, face, eye, ear, nose, mouth, shoulders, arm, hand, finger, knee, leg, foot, and toe Colors: black, blue, brown, white, pink, purple, green, yellow, red, and orange
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็น 2 กลุ่ม
เวลา:	30 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	บัตรตัวอักษรภาษาอังกฤษ
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์ <ol style="list-style-type: none"> 1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม 2. ครูแจกบัตรตัวอักษรให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ให้นักเรียนวางตัวอักษรทั้งหมดไว้ที่พื้นเพื่อให้ทุกคนในกลุ่มสามารถมองเห็นทั่วถึง 3. ครูจะบอกคำศัพท์ทีละ 1 คำ เช่น head แต่ละกลุ่มจะต้องหาตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำศัพท์นั้น ซึ่งก็คือ h e a d 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องส่งตัวแทนหยิบบัตรตัวอักษรให้ครบตามคำศัพท์แล้วยืนเรียงลำดับอย่างถูกต้องที่หน้าชั้นเรียน 6. ครูและนักเรียนจะช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์พร้อมๆ กัน 7. กลุ่มใดสามารถประสมคำศัพท์ที่ได้ถูกต้องจะได้คะแนน 1 คะแนน 8. ดำเนินการเล่นต่อไปเรื่อยๆ กลุ่มใดได้คะแนนสะสมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ตัดแปลงจาก:	George, P.M. (1980) 101 Word Games. Oxford University Press.

2.2 Clothes Dominoes

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายต่างๆ
ทักษะ:	การอ่าน
เนื้อหาภาษา:	a purple skirt, a green skirt, a yellow skirt, blue trousers, black trousers, green trousers, a red jumper, a yellow jumper, a black jumper, blue shoes, red shoes, white shoes, a white T-shirt, a purple T-shirt,
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็นกลุ่ม 4 กลุ่ม
เวลา:	30 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	ชุด Dominoes รูปภาพเครื่องแต่งกายและคำอธิบาย
วิธีการ:	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายต่างๆ โดยการแจกใบงาน เพื่อให้นักเรียนทุกคนช่วยกันระบายสีให้ถูกต้องตรงกัน แล้วตัดเป็นบัตรคำภาพ Dominoes (ใน Dominoes แต่ละแผ่นจะมีรูปเครื่องแต่งกายอยู่ทางซ้ายและทางขวาจะเป็นคำอธิบาย เช่น ข้างซ้ายเป็นรูปกระโปรงสีม่วง ข้างขวาเป็นคำว่า white shoes เป็นต้น) 2. อธิบายการเล่นเกม Dominoes โดยนักเรียนจะได้รับชุด Dominoes รูปภาพเครื่องแต่งกาย 1 ชุด นักเรียนทุกคนในกลุ่มจะต้องช่วยกันวางเรียง Dominoes ให้ได้จำนวนมากที่สุดในเวลาที่กำหนด 3. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 4 คน ครูแจกชุด Dominoes รูปเครื่องแต่งกายให้แต่ละกลุ่ม 4. ให้เวลา 5 นาที หากนักเรียนกลุ่มใดสามารถเรียง Dominoes ได้ถูกต้องและมากแผ่นที่สุดจะเป็นผู้ชนะ และเมื่อหมดเวลาที่กำหนดนักเรียนแต่ละกลุ่มจะสลับที่กันเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของกลุ่มอื่น 5. สามารถดำเนินกิจกรรมต่อไปได้อีกโดยการให้แต่ละกลุ่มคลและแผ่น Dominoes ใหม่ แล้วจับเวลาเริ่มเกมอีกครั้ง
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	Maria Toth (1995) Children Games. Macmillan Publishers Limited 1998.

2.3 Number Fun

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ตัวเลขภาษาอังกฤษ
ทักษะ:	การฟังและการเขียน
เนื้อหาภาษา:	Number 1-100
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็น 2 กลุ่ม
เวลา:	20 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	กระดาน/ อุปกรณ์ที่ใช้เขียนกระดาน
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์ <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนทุกคนช่วยกันเขียนตัวเลขหรือคำบนกระดานจาก 1 –100 2. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม โดยให้ทั้งสองกลุ่มตั้งแถวและคนแรกของแถวถือชอล์กต่างสีกัน ห่างจากกระดานประมาณ 2 เมตร 3. ครูเริ่มบอกตัวเลขที่ต้องการ ตัวแทนของทั้งสองกลุ่มจะต้องรีบไปขีดวงกลมล้อมรอบตัวเลขบนกระดาน โดยเมื่อคู่แรกแข่งขันกันเสร็จแล้วจะต้องไปต่อแถวข้างหลังอีกจนกว่าจะจบเกมค้นหา 4. เมื่อค้นหาตัวเลขได้ครบ จะช่วยกันนับคะแนนของแต่ละกลุ่ม โดยตรวจสอบได้จากสีของชอล์กที่ต่างกันของทั้งสองกลุ่ม เมื่อรวมคะแนนแล้วกลุ่มใดได้คะแนนมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	Maria Toth (1995) Children Games. Macmillan Publishers Limited 1998.

2.4 Spy Codes

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์โดยการเข้ารหัส										
ทักษะ:	การฟัง										
เนื้อหาภาษา:	Family members: father, mother, brother, sister, grandfather, grandmother, aunt, uncle, cousin, husband, wife, niece, nephew Numbers: one to twenty-six										
จำนวนนักเรียน:	แบ่งเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน										
เวลา:	20 นาที										
วัสดุอุปกรณ์:	กระดาษเปล่าและอุปกรณ์เครื่องเขียน										
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์ 1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน 2. แจกกระดาษให้นักเรียนทุกคนในแต่ละกลุ่ม ทุกคนต้องเขียนตัวอักษร A-Z และเขียนตัวเลข 1-26 กำหนดเป็นรหัสแทนอักษรแต่ละตัว ตัวอย่างเช่น <table style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>E.....Z</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5.....26</td> </tr> </table>	A	B	C	D	E.....Z	1	2	3	4	5.....26
A	B	C	D	E.....Z							
1	2	3	4	5.....26							
	3. ครูจะเป็นผู้บอกรหัสตัวเลข นักเรียนทุกคนต้องเปลี่ยนรหัสตัวเลขให้เป็นคำให้เร็วที่สุด เช่น 6 1 12 20 5 18 = FATHER										
	4. นักเรียนกลุ่มใดสามารถเปลี่ยนรหัสได้เร็วที่สุดและถูกต้องทั้งหมดจะได้คะแนน 1 คะแนน										
	5. เกมจะดำเนินต่อไปอีกในลักษณะนี้ กลุ่มใดได้คะแนนสะสมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ										
การประเมินผล:	1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต										
ดัดแปลงจาก:	เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543) 100 Language Games. ไทยวัฒนาพานิช.										

2.5 Telephone Game

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ตัวเลขภาษาอังกฤษด้วยการพูดและฟัง หมายเลขโทรศัพท์ เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการพูดโต้ตอบทางโทรศัพท์
ทักษะ:	การพูดและการฟัง
เนื้อหาภาษา:	Telephone Numbers Hello. This is (name).
จำนวนผู้เรียน :	ทุกคน
เวลา:	40 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	โทรศัพท์ 1 เครื่อง (อาจใช้โทรศัพท์ของเล่น) บัตรที่มีหมายเลขโทรศัพท์ 2 หมายเลขที่คล้ายกัน หมายเลขแรกเป็นสีแดงและ หมายเลขที่สองเป็นสีเขียว
วิธีการ:	<ol style="list-style-type: none"> ครูแจกบัตรหมายเลขโทรศัพท์ที่แตกต่างกันให้นักเรียนทุกคน และอธิบายให้นักเรียนฟังว่าหมายเลขสีแดงคือหมายเลขโทรศัพท์ของบ้านนักเรียนเอง และหมายเลขสีเขียวคือหมายเลขที่บ้านเพื่อน ครูจะเริ่มโทรศัพท์โดยอ่านหมายเลขโทรศัพท์ อ่านซ้ำอีกครั้งเพื่อให้นักเรียนตรวจหมายเลขโทรศัพท์สีแดงบนบัตรหมายเลขของตนเอง ถ้านักเรียนคนใดได้ยินหมายเลขโทรศัพท์ของตัวเองจะต้องออกมารับสายโทรศัพท์ โดยต้องพูดว่า Hello. This is (name). นักเรียนคนที่รับสายโทรศัพท์จะเรียกหมายเลขโทรศัพท์สีเขียวที่มีในบัตรหมายเลขของตนเองต่อไปเรื่อยๆ ถ้านักเรียนคนใดบอกหมายเลขโทรศัพท์ผิด จะต้องต่อสายโทรศัพท์ใหม่อีกครั้ง เกมจะจบลงเมื่อทุกคนได้รับสายโทรศัพท์และได้โทรศัพท์ถึงเพื่อนแล้ว
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> การสังเกต บันทึกในรูปแบบสังเกต
คัดแปลงจาก:	Gordon Lewis with Günther Bedson (1999) Games for Children. Oxford University Press.

2.6 Who am I?

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ
ทักษะ:	การพูด
เนื้อหาภาษา:	You're a seller/ fisherman/ farmer/ nurse/ teacher/ soldier/ carpenter/ doctor/ waiter/ secretary/ businessman/ janitor/policeman/ postman/ taxi driver/ singer/ artist/ football player/ boxer/ photographer. Right/ Wrong.
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็น 4 กลุ่ม
วัสดุอุปกรณ์:	บัตรคำอาชีพต่างๆ
เวลา:	30 นาที
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์และโครงสร้างประโยค 1. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่มๆ ละ 5 คน ให้นักเรียนเลือกตัวแทนกลุ่มๆ ละ 1 คน เพื่อออกมาแสดงท่าทางไปคำ 2. ตัวแทนกลุ่มแรกจะออกมาเลือกบัตรคำ 1 บัตรจากครูแล้วจะเริ่มแสดงท่าทาง ที่ระบุในบัตรคำ 3. นักเรียนกลุ่มใดสามารถทายได้จะต้องรีบยกมือขึ้นขอตอบ โดยพูดว่า "You're (อาชีพ)." ผู้ไปคำจะต้องตอบว่าใช่หรือไม่โดยการตอบว่า "Right/ Wrong." ถ้ากลุ่มใดสามารถทายถูกต้องจะได้รับคะแนน 1 คะแนนและผู้ที่แสดง ท่าทางไปคำก็จะได้คะแนน 1 คะแนน 4. ดำเนินการเล่นต่อไปเรื่อยๆ จนกว่านักเรียนทุกกลุ่มจะมีโอกาสออกมาแสดง ท่าทาง กลุ่มใดสามารถสะสมคะแนนได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
การประเมินผล:	1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	Maria Toth (1995) Children Games. Macmillan Publishers Limited 1998.

2.7 Animal Bingo

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ชนิดต่าง ๆ
ทักษะ:	การฟัง
เนื้อหาภาษา:	ladybug, fish, worm, spider, elephant, snake, lizard, dinosaur, turtle and giraffe
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน
เวลา:	20 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	บัตรรูปภาพสัตว์ชนิดต่าง ๆ / เมล็ดถั่วแดง กระดาษ/ อุปกรณ์เครื่องเขียนและระบายสี
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์ <ol style="list-style-type: none"> 1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน 2. ครูแจกใบงานที่มีรูปตาราง 9 ช่อง (3 x 3) ให้นักเรียนทุกคน ๆ ละ 1 แผ่น พร้อมอุปกรณ์ระบายสีและอุปกรณ์บรรจุเมล็ดถั่วแดง 3. ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ชนิดต่าง ๆ ด้วยการแสดงบัตรรูปภาพหน้าชั้นเรียน แล้วให้นักเรียนเลือกว่าดรูปและระบายสีสัตว์ 9 ชนิดลงในแต่ละช่องตาราง 9 ช่องของตนเอง 4. เมื่อทุกคนพร้อมแล้ว ครูจะเป็นคนพูดชื่อสัตว์ทีละ 1 ชนิด ถ้านักเรียนคนใดมีรูปสัตว์ชนิดนั้นในตารางของตนเอง ให้หยิบเมล็ดถั่วแดงวางบนช่องตารางที่มีรูปนั้น 5. นักเรียนคนใดสามารถวางเมล็ดถั่วแดงได้ครบ 3 เมล็ดในแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยง เดียวกันได้ก่อน จะต้องส่งเสียงบอกว่า "Bingo!" 6. ครูและเพื่อนๆ จะช่วยกันตรวจสอบ หากรูปสัตว์ถูกต้องทั้ง 3 รูป กลุ่มนั้นจะได้คะแนน 1 คะแนน 7. กลุ่มที่ชนะจะเริ่มบอกชื่อสัตว์ตัวแรกในเกมต่อไป กลุ่มใดสามารถ Bingo ได้ 3 ครั้งก่อนจะเป็นผู้ชนะ
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	Gordon Lewis with Günther Bedson (1999) Games for Children. Oxford University Press.

2.8 Beetle Drive

- จุดประสงค์:** เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายและตัวเลข
- ทักษะ:** การฟัง
- เนื้อหาภาษา:** **Parts of body:** head, antenna, eyes, body, legs, foot
Numbers: one to six
- จำนวนผู้เรียน :** แบ่งเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน
- เวลา:** 30 นาที
- วัสดุอุปกรณ์:** ลูกเต๋า/ กระดาษรูปแมลงเต่าทอง/ อุปกรณ์ระบายสี
- วิธีการ:** ทบทวนคำศัพท์
1. ครูแจกกระดาษรูปแมลงเต่าทองให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น พร้อมวางอุปกรณ์ระบายสีไว้ให้แต่ละกลุ่ม
 2. ให้นักเรียนผลัดกันทอยลูกเต๋ากลุ่ม โดยต้องบอกว่าได้หมายเลขอะไรและจะได้ระบายสีอวัยวะส่วนใดของแมลงเต่าทอง (มีทั้งหมด 6 ส่วน) โดยพูดว่า
 - Number 1 is face.
 - Number 2 is body.
 - Number 3 is legs.
 - Number 4 is feet.
 - Number 5 is antenna.
 - Number 6 is eyes.
 3. แต่ละกลุ่มจะต้องระบายสีส่วนต่างๆ ของแมลงตามหมายเลขที่กลุ่มตนเองได้จากการทอยลูกเต๋าคำให้ถูกต้อง
 4. ถ้ากลุ่มใดทอยลูกเต๋าคำได้หมายเลขเดิม จะไม่ได้ระบายสีเพิ่มเติม
 5. กลุ่มใดสามารถระบายสีส่วนต่างๆ ของแมลงเต่าทองได้ครบทุกส่วนก่อนจะเป็นผู้ชนะ โดยพูดว่า Finish!
- การประเมินผล:**
1. การสังเกต
 2. บันทึกในแบบสังเกต
- ดัดแปลงจาก:** Gordon Lewis with Günther Bedson (1999) Games for Children. Oxford University Press.

2.9 Fruit Salad

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ชื่อผลไม้ชนิดต่าง ๆ
ทักษะ:	การฟัง
เนื้อหาภาษา:	mango, orange, watermelon, mangosteen, apple, rambutan, banana, papaya, durian, longan, carrot, lettuce, onion, tomato, potato, lemon, cucumber
จำนวนผู้เรียน :	ทั้งหมด
เวลา:	30 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	บัตรภาพผักและผลไม้ชนิดต่าง ๆ สำหรับนักเรียนทุกคน
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์ <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม ครูเดินรอบ ๆ วงกลมเพื่อให้นักเรียนแต่ละคนหยิบบัตรภาพคนละ 1 ภาพ 2. ครูพูดชื่อผักหรือผลไม้ 2 ชนิด นักเรียนที่มีภาพนั้นจะต้องยกมือขึ้นแล้วพูดว่า Here's (fruit). แล้วรีบลุกขึ้นเปลี่ยนที่กับอีกคน 3. ดำเนินการเล่นต่อไปเรื่อย ๆ จนกว่านักเรียนทุกคนจะมีโอกาสได้ลุกขึ้นเปลี่ยนตำแหน่ง 4. จากนั้นครูพูดว่า "Fruit Salad!" ซึ่งนักเรียนทุกคนจะต้องลุกขึ้นเปลี่ยนตำแหน่งกัน 5. ครูอาจร่วมเล่นโดยนั่งแทนตำแหน่งนักเรียนขณะที่ลุกสลับตำแหน่งกัน นักเรียนที่ไม่มีที่นั่งจะเป็นผู้บอกชื่อผลไม้ต่อไป
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต

ดัดแปลงจาก: Gordon Lewis with Günther Bedson (1999) Games for Children. Oxford University Press.

3.1 Animal Noises

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนฝึกทบทวนการใช้โครงสร้างทางภาษา
ทักษะ:	การพูด
เนื้อหาภาษา:	Am I? Yes, you are...(animal)/ No, you're not. Animals: dog, cat, pig, chicken, duck, bee, bird, horse, elephant, tiger
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็น 4 กลุ่ม
เวลา:	20 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	บัตรภาพรูปสัตว์ชนิดต่างๆ , บัตรคำชื่อสัตว์ชนิดต่างๆ, เทปกาวใส
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์ <ol style="list-style-type: none"> 1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน แต่ละกลุ่มนั่งต่อแถวขนานกัน 2. ให้นักเรียนคนแรกของกลุ่มแรกออกมายืนหน้าแถวโดยหันหลังให้กลุ่ม 3. ครูเป็นผู้ติดบัตรภาพรูปสัตว์ 1 ภาพที่หลังของนักเรียนตัวแทนกลุ่มแรก 4. นักเรียนตัวแทนกลุ่มจะถามเพื่อนในกลุ่มโดยการถามคำถามและส่งเสียงร้องของสัตว์ "Am I...(animal's sound)...?" 5. เพื่อนในกลุ่มที่จะดูรูปภาพที่ติดอยู่ด้านหลังของนักเรียนตัวแทนกลุ่มแล้วตอบว่า Yes, you are/ No, you're not. นักเรียนตัวแทนกลุ่มสามารถถามได้ 2 ครั้ง ถ้าสามารถทายถูกและได้คำตอบว่า Yes, you are. กลุ่มนั้นจะได้คะแนน 1 คะแนน จากนั้นเป็นนักเรียนตัวแทนจากกลุ่มต่อไป 6. ดำเนินการเล่นต่อไปเรื่อยๆ โดยให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มมีโอกาสออกมาทายภาพ ครูอาจเปลี่ยนเป็นบัตรคำแทนบัตรภาพ และกลุ่มใดมีคะแนนมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	Gordon Lewis with Günther Bedson (1999) Games for Children. Oxford University Press.

3.2 Animal Family

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนฝึกทบทวนการใช้โครงสร้างทางภาษาและคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ชนิดต่าง ๆ
ทักษะ:	การพูดและการฟัง
เนื้อหาภาษา:	Are you....? Yes, I am/ No, I'm not. dog, cat, pig, duck, chicken, bird, snake, lizard, gecko, horse, elephant, tiger, lion, giraffe and fish
จำนวนผู้เรียน :	ทั้งหมด
เวลา:	20 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	บัตรภาพรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ จำนวน 4 ชุด
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์ 1. แจกบัตรภาพรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ ให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ โดยนักเรียนจะต้องไม่ให้ผู้อื่นเห็นรูปภาพของตนเอง 2. นักเรียนแต่ละคนต้องพยายามถามหาชื่อสัตว์ชนิดเดียวกันแล้วจับกลุ่มกันให้ได้ครบ 4 คนให้เร็วที่สุด โดยนักเรียนจะต้องถามว่า "Are you a/an...(animal)?" ถ้านักเรียนอีกคนถือรูปภาพของสัตว์ชนิดนั้นอยู่ก็ต้องตอบว่า "Yes, I am." และจะต้องรีบนั่งจับกลุ่มรวมกัน ส่วนคนที่ไม่ใช่สัตว์ชนิดเดียวกันจะต้องตอบว่า "No, I'm not." แล้วรีบไปถามคนอื่นต่อไป 3. ดำเนินการเล่นต่อไปเรื่อยๆ กลุ่มใดได้สมาชิกครบ 4 คนก่อนจะเป็นผู้ชนะ
การประเมินผล:	1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	Gordon Lewis with Günther Bedson (1999) Games for Children. Oxford University Press.

3.3 Mime it!

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนฝึกทบทวนการใช้โครงสร้างทางภาษา
ทักษะ:	การพูดและการฟัง
เนื้อหาภาษา:	Present continuous: You're singing, dancing, watching TV, playing football, sleeping, playing volleyball, riding a bicycle, washing your hands, reading, eating a banana, listening to music, eating noodles, cleaning the board, opening a window, playing the piano, writing, eating ice-cream, cooking, sweeping the floor, drawing a picture, running, swimming, playing the guitar, playing the flute.
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็น 4 กลุ่ม
วัสดุอุปกรณ์:	บัตรคำการแสดงกริยาต่าง ๆ
เวลา:	30 นาที
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์และโครงสร้างประโยค Present continuous 1. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน ให้นักเรียนเลือกตัวแทนกลุ่ม ๆ ละ 1 คน เพื่อออกมาแสดงท่าทางใบ้คำ 2. ตัวแทนกลุ่มแรกจะออกมาเลือกบัตรคำ 1 บัตรจากครูแล้วจะเริ่มแสดงท่าทางที่ระบุในบัตรคำ 3. นักเรียนกลุ่มใดสามารถทายได้จะต้องรีบยกมือขึ้นขอตอบ โดยพูดว่า "You're + V.ing." ผู้ใบ้คำจะต้องตอบว่าใช่หรือไม่โดยการตอบว่า "Right/Wrong." ถ้ากลุ่มใดสามารถทายถูกต้องจะได้รับคะแนน 1 คะแนนและผู้ทีแสดงท่าทางใบ้คำก็ได้คะแนน 1 คะแนน 4. ดำเนินการเล่นต่อไปเรื่อยๆ จนกว่านักเรียนทุกกลุ่มจะมีโอกาสออกมาแสดงท่าทาง กลุ่มใดสามารถสะสมคะแนนได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
การประเมินผล:	1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ัดแปลงจาก:	Maria Toth (1995) Children Games. Macmillan Publishers Limited 1998.

3.4 My Favorite Menu

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนฝึกทบทวนการใช้โครงสร้างทางภาษา
ทักษะ:	การพูดและการฟัง
เนื้อหาภาษา:	Do you like ...(food)...? Yes, I do/ No, I don't. bread, hot dogs, pizza, ice cream, fried chicken, eggs, sandwich, hamburger, cake, fish
จำนวนผู้เรียน :	จับคู่ 2 คน
เวลา:	40 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	บัตรภาพรูปอาหารชนิดต่างๆ, ใบงานสำรวจอาหารจานโปรด
วิธีการ:	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูใช้บัตรภาพทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารชนิดต่างๆ และให้นักเรียนสำรวจความชอบของเพื่อนว่าชอบอาหารชนิดใดมากที่สุดโดยการถามคำถาม 2. ครูให้นักเรียนจับคู่ทำงาน โดยให้แต่ละคู่ทายว่าเพื่อนของตนจะชอบอาหารชนิดใดบ้าง 3. เมื่อทุกคู่พร้อมให้เริ่มทำการสำรวจโดยการถามทุกคนว่า "Do you like ...(food)?" ถ้านักเรียนคนใดชอบอาหารชนิดดังกล่าวให้ตอบว่า "Yes, I do." แต่ถ้าไม่ชอบ ตอบว่า "No, I don't." 4. เมื่อทุกคู่ดำเนินการสำรวจเสร็จสิ้น ให้นักเรียนทุกคนตรวจสอบคะแนนที่คาดเดาได้ถูกต้อง จากนั้นสรุปจากทั้งชั้นเรียนว่าอาหารชนิดใดที่นักเรียนชอบมากที่สุด และนักเรียนคนใดชอบอาหารมากชนิดที่สุด
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	Gordon Lewis with Günther Bedson (1999) Games for Children. Oxford University Press.

ตัวอย่างใบงานสำรวจ อาหารจานโปรด

Name.....	Guess	Answer	Scores
1. bread 2. hot dogs 3. pizza 4. ice cream 5. fried chicken 6. eggs 7. sandwich 8. hamburger 9. cake 10. fish			

3.5 Listen & Tell about Tarzan's Friends

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการฟังและทบทวนการใช้โครงสร้างทางภาษา
ทักษะ:	การพูดและการฟัง
เนื้อหาภาษา :	Present continuous: What're they doing? They're dancing/ hitting glasses/ breaking dishes/ ripping paper/ eating/ running/ playing music/ blowing trumpet.
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็น 4 กลุ่ม
วัสดุอุปกรณ์:	เครื่องเล่นวีดิทัศน์ /วีดิทัศน์เรื่อง Tarzan/ ใบงาน
เวลา:	30 นาที
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์และโครงสร้างประโยค Present continuous <ol style="list-style-type: none"> 1. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม 2. ครูซักถามเกี่ยวกับเรื่องของทาร์ซานจำวป่า และอธิบายถึงเหตุการณ์บางส่วนจากเรื่องที่จะเปิดวีดิทัศน์ช่วงสั้นๆ ให้นักเรียนฟังโดยไม่ให้เห็นภาพ 3. ครูแจกใบงานที่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องตอบว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างจากเรื่องทาร์ซานที่ได้ยินจากวีดิทัศน์ ให้นักเรียนช่วยกันอ่านและทำความเข้าใจในแต่ละประโยค 4. จากนั้นเปิดวีดิทัศน์ช่วงสั้นๆ ให้นักเรียนฟังโดยไม่ให้เห็นภาพ 5. ให้เวลา 5 นาทีในการปรึกษากันแล้วตอบลงในใบงาน 6. เริ่มตรวจคำตอบโดยการสลับกันตรวจใบงานระหว่างกลุ่ม ครูจะเริ่มซักถามว่าเพื่อนๆ ของทาร์ซานทำอะไรกันบ้าง What're they doing? แต่ละกลุ่มจะต้องรีบยกมือขออนุญาตตอบโดยพูดว่า They're dancing/ hitting glasses/ breaking dishes/ ripping paper/ eating/ running/ playing music/ blowing trumpet. ครูจะเปิดภาพและเสียงให้นักเรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง ถ้ากลุ่มใดตอบถูกต้องจะได้ 1 คะแนนและกลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ 7. เมื่อการตรวจคำตอบเสร็จสิ้น ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วโดยการเขียนประโยคลงในสมุดของตนเอง
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต

ใบงานสำหรับกิจกรรม Listen and Tell about Tarzan's friends

Group _____ Name _____

Listen to the VDO clip "Tarzan" and make a tick ✓
in front of the right answers.

* What are Tarzan's friends doing?

1. _____ They're dancing.
2. _____ They're cooking.
3. _____ They're running.
4. _____ They're ripping paper.
5. _____ They're playing music.
6. _____ They're singing a song.
7. _____ They're playing football.
8. _____ They're blowing a trumpet.
9. _____ They're breaking dishes.
10. _____ They're hitting glasses.

3.6 Activities Dominoes

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนประโยคเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน
ทักษะ:	การอ่าน
เนื้อหาภาษา:	Present simple tense: He/ She/ It/ They read a newspaper, listen to the radio, eat fish, play the guitar, play basketball, watch television, play football, eat sandwiches, do homework, drink Coke, go swimming, play games, have a shower, play tennis...every day, on Sundays, every morning, every evening, every week.
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็นกลุ่ม 4 กลุ่ม
เวลา:	30 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	ชุด Dominoes รูปภาพและประโยคเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันต่างๆ
วิธีการ:	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูทบทวนคำศัพท์และโครงสร้างประโยค Present simple tense 2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 4 คน ครูแจกชุด Dominoes ให้แต่ละกลุ่ม 3. ให้เวลา 5 นาที หากนักเรียนกลุ่มใดสามารถเรียง Dominoes ได้ถูกต้องและจำนวนมากแผ่นที่สุดจะเป็นผู้ชนะ โดยวิธีตรวจสอบคือนักเรียนแต่ละกลุ่มจะสลับหมุนเวียนกันไปอ่านชุด Dominoes ของกลุ่มอื่นเพื่อให้ทั้งชั้นเรียนช่วยกันให้คะแนน 4. สามารถดำเนินกิจกรรมต่อไปได้อีกโดยการให้แต่ละกลุ่มคละแผ่น Dominoes ใหม่ แล้วจับเวลาเริ่มเกมอีกครั้ง
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	Maria Toth (1995) Children Games. Macmillan Publishers Limited 1998.

3.7 Fruits & Vegetables Relay

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ชื่อผลไม้ชนิดต่างๆ และคำบุพบท
ทักษะ:	การฟัง
เนื้อหาภาษา:	Imperative sentence with prepositions (in on under and over) Put the apple in the box. Put the orange on the table. Put the watermelon under the chair. Put the banana next to the orange. Put the papaya in the basket. etc. mango, orange, mangosteen, apple, rambutan, banana, papaya, longan, starfruit, lettuce, cucumber, onion, tomato, lemon, carrot, potato
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็น 2 กลุ่ม
เวลา:	30 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	โต๊ะ เก้าอี้ ตะกร้า กล้องกระดาษ นกหวีด และบัตรคำผัก-ผลไม้ชนิดต่างๆ 2 ชุด (อาจใช้ผัก-ผลไม้ปลอม)
วิธีการ:	ทบทวนคำศัพท์และโครงสร้างประโยค Imperative sentence 1. แบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ให้ยืนต่อแถวกันด้านหลังห้อง อีกสุดด้านหนึ่งของห้องจะมีโต๊ะสองตัวที่วางผัก-ผลไม้ชนิดต่างๆ ไว้ 2. ครูจะยืนระหว่างนักเรียนสองคนที่เป็นหัวแถว แล้วออกคำสั่งให้ปฏิบัติตาม โดยให้สัญญาณเสียงนกหวีดเพื่อให้เริ่มวิ่งไปที่โต๊ะ 3. นักเรียนสองคนแรกของแต่ละกลุ่มจะต้องรีบวิ่งไปที่โต๊ะของกลุ่มตัวเอง แล้วปฏิบัติตามคำสั่งที่ได้รับ และรีบวิ่งกลับมาต่อที่ท้ายแถว 4. ตัวแทนจากกลุ่มใดสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องตามคำสั่งจะได้คะแนน 1 คะแนน และหากใช้เวลาน้อยกว่าอีกกลุ่มหนึ่งจะได้เพิ่มอีก 1 คะแนน 5. ครูอาจให้แต่ละกลุ่มสลับกันส่งตัวแทนมาออกคำสั่ง และดำเนินการเล่นต่อไปเรื่อยๆ กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
การประเมินผล:	1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	Gordon Lewis with Günther Bedson (1999) Games for Children. Oxford University Press.

3.9 Jigsaw Reading

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์และเรียงลำดับขั้นตอนการผสมเครื่องดื่มโกโก้เย็นและการทำขนมคุกกี้โดยการอ่านข้อความที่ปะปนกันอยู่
ทักษะ:	การอ่าน
เนื้อหาภาษา:	First, Next, Then and finally. Iced chocolate: chocolate, brown sugars, hot water, milk, ice cup, teaspoon and a glass Cookies: biscuit, jelly, chocolate, icing sugar, food coloring, hot water, cup, spoon and paper plate
จำนวนผู้เรียน :	แบ่งเป็นกลุ่มๆ ละ 4 คน
เวลา:	20 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	ขั้นตอนการทำโกโก้เย็น และ คุกกี้ ตัดเป็นประโยคปะปนกันเป็นชุดๆ สำหรับทุกกลุ่ม
วิธีการ:	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนผสมในการทำอาหารและเครื่องดื่มชนิดต่างๆ 2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 4 คน จากนั้นแจกขั้นตอนการทำโกโก้เย็น ซึ่งตัดเป็นประโยคปะปนกันเป็นชุดๆ สำหรับทุกกลุ่ม 3. ให้เวลา 3 นาทีสำหรับการเรียงลำดับขั้นตอนในการทำโกโก้เย็นที่ถูกต้อง หากกลุ่มใดสามารถเรียงลำดับได้ถูกต้องจะได้คะแนน 1 คะแนน และหากเสร็จก่อนเวลาจะได้คะแนนเพิ่ม 1 คะแนน 4. จากนั้นดำเนินกิจกรรมต่อไปโดยเปลี่ยนเป็นขั้นตอนการทำคุกกี้ซึ่งตัดเป็นประโยคปะปนกันเป็นชุดๆ สำหรับทุกกลุ่ม 5. เมื่อตรวจสอบขั้นตอนถูกต้องแล้วทั้งหมด กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ตัดแปลงจาก:	Strumer, Sandy. (1998) On Camp. R.I.C Publication.

4.1 ID Card & Handprint

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนการอ่านและเขียนข้อมูลส่วนตัวเป็นภาษาอังกฤษ และเพื่อฝึกการสังเกต รวมทั้งเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะ
ทักษะ:	การเขียนและการอ่าน
เนื้อหาภาษา:	My name isI'm.....years old. I havebrother(s)/ sister(s). I like(colors).
จำนวนผู้เรียน :	ทั้งหมด
เวลา:	30 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	กระดาษสำหรับวาดภาพ, ดินสอและสีน้ำ
วิธีการ:	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนเกี่ยวกับการแนะนำตัว แล้วแจกใบงานให้นักเรียนทุกคนเพื่อเขียนรายละเอียดส่วนตัว (อายุ จำนวนพี่-น้อง และ สีที่ชอบ) ยกเว้นชื่อของตัวเอง 2. จากนั้นให้พิมพ์มือทั้งสองข้างลงในใบงาน (รายละเอียดส่วนตัวที่กรอกไว้จะอยู่ในรูปทรงวงกลมกลางหน้ากระดาษ) เพื่อตกแต่งเป็นรูปต่างๆ เพื่อความสวยงาม เช่น ปลา กวาง เป็นต้น 3. ครูเขียนหมายเลขติดที่ใบงานทุกแผ่นและติดใบงานบนบอร์ด แล้วให้นักเรียนทายว่าใครเป็นใครจากรายละเอียดที่ทราบและลายพิมพ์มือ
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต

My name is _____

I'm _____ years old.

I have _____ brother .

And _____ sister .

I like _____

4.2 Treasure Hunt

- จุดประสงค์:** เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์โดยการอ่าน
- ทักษะ:** การฟังและการอ่าน
- เนื้อหาภาษา:** Shape & Descriptive : Something from the tree/ something made of wood/ glass/plastic/paper. Something short/ long/ thin/ thick/ round/ square/ triangle.
- จำนวนผู้เรียน :** จับคู่ 2 คน
- เวลา:** 40 นาที
- วัสดุอุปกรณ์:** ใบรายการที่ต้องค้นหา, ถุงกระดาษ, นกหวีด
- วิธีการ:** ทบทวนคำศัพท์
1. ให้นักเรียนทำงานโดยการจับคู่ 2 คน
 2. แต่ละคู่จะได้รับใบงานที่ต้องค้นหาและถุง 1 ใบ
 3. แต่ละคู่จะต้องเดินรอบๆ บริเวณโรงเรียนเพื่อค้นหาของที่ครูซ่อนไว้ให้ได้ครบตามใบงานที่ได้รับภายในเวลาที่จำกัดไว้ คือ 10 นาที
 4. เมื่อหมดเวลา 10 นาทีครูจะให้สัญญาณนกหวีด ให้ทุกคนกลับมาที่นัดหมาย แล้วช่วยกันตรวจสอบว่าคู่ใดสามารถหาของได้ครบถ้วนตามที่ใบงานกำหนด โดยใช้เวลาน้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
- การประเมินผล:**
1. การสังเกต
 2. บันทึกในแบบสังเกต
- ดัดแปลงจาก:** Strumer, Sandy. (1998) On Camp. R.I.C Publication.

ตัวอย่างใบงาน

Names : _____ and _____	Score: _____
1. Something come from the tree	
2. Something made of wood	
3. Something made of glass	
4. Something made of plastic	
5. Something made of paper	
6. Something short	
7. Something long	
8. Something thick	
9. Something thin	
10. Something round	
11. Something square	
12. Something triangle	

4.3 Making Cookies

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆ ของร่างกาย รวมทั้งเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะ
ทักษะ:	การฟังและสร้างสรรค์งานศิลปะ
เนื้อหาภาษา:	<p>Imperative sentences:</p> <p>First, put biscuit on the paper plate.</p> <p>Next put some food coloring in the hot water and mix with the icing sugar. Stir well. Then put color sugar on the biscuit.</p> <p>Finally decorate the biscuit with m&m as eyes and nose, jelly as hair and mouth. Vocabulary: biscuit, jelly, chocolate, icing sugar, food coloring, hot water, cup, spoon and paper plate</p>
จำนวนผู้เรียน :	กลุ่มละ 4 คน
เวลา:	30 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	ขนมปังบิสกิตชนิดกลมแบน ,ยีสต์เส้นเล็กๆ, ลูกกวาด m&m, จานกระดาษ, สีผสมอาหาร และน้ำตาลไอซิ่ง
วิธีการ:	<p>1. ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆ ของร่างกาย head, face, eyes, nose, hair and mouth ส่วนผสมในการตกแต่งคุกกี้และอุปกรณ์ที่ใช้ biscuit, jelly, chocolate, icing sugar, food coloring, hot water cup, spoon and paper plate</p> <p>2. อธิบายขั้นตอนการทำคุกกี้ จากนั้นแจกวัสดุอุปกรณ์ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เพื่อเริ่มต้นในการตกแต่งหน้าคุกกี้ตามขั้นตอนพร้อมๆ กัน ดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● First, put biscuit on the paper plate. ● Next put some food coloring in the hot water and mix with the icing sugar. Stir well. ● Then put color sugar on the biscuit. ● Finally decorate the biscuit with m&m as eyes and nose, jelly as hair and mouth.
การประเมินผล:	1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2547) ศึกษาศึกษาภัณฑ์พาณิชย์.

4.4 Making Iced Chocolate

จุดประสงค์:	เพื่อฝึกทักษะการฟังและเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะ
ทักษะ:	การฟัง
เนื้อหาภาษา:	<p>Imperative sentences: First, put chocolate and brown sugar in a tall glass. Next pour in hot water. Stir well. Then pour in milk. Stir again. Finally put in ice. Enjoy!</p> <p>Vocabulary: chocolate, brown sugar, hot water, milk, ice, cup, teaspoon and a glass</p>
จำนวนผู้เรียน :	ทั้งหมด
เวลา:	30 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	ผงโกโก้, น้ำตาลทราย, นมข้นหวาน, น้ำร้อน, น้ำแข็ง ช้อน แก้วน้ำ
วิธีการ:	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูทบทวนคำศัพท์ที่ชื่อส่วนผสมในการทำเครื่องดื่ม chocolate, brown sugar, hot water, milk, ice และอุปกรณ์ในการผสมเครื่องดื่ม cup teaspoon glass 2. จากนั้นแจกวัสดุอุปกรณ์ในการผสมเครื่องดื่มให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเพื่อเริ่มต้นในการผสมเครื่องดื่มตามขั้นตอนพร้อมๆ กัน ดังต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> ● First, put chocolate and brown sugar in a tall glass. ● Next pour in hot water. Stir well. ● Then pour in milk. Stir again. ● Finally put in ice. ● Enjoy!
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2547) <i>ศึกษาวัดณ์พาดินชัย</i> .

4.5 Making Recipe Book

จุดประสงค์:	เพื่อให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์และขั้นตอนในการทำเครื่องดื่มโกโก้เย็นและขนมคุกกี้ รวมทั้งเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะ
ทักษะ:	การฟัง การอ่าน และการเขียน
เนื้อหาภาษา:	<p>Imperative sentences: First, write the steps of making iced chocolate and cookies on the A4 paper. Next decorate the covering of your recipe book and write your names on the covering. Finally put the A4 paper inside the covering.</p> <p>Ingredients: biscuit, jelly, chocolate, icing sugar, food coloring, hot water, chocolate, brown sugars, milk</p> <p>Materials: spoon, teaspoon, paper plate, a cup and a glass</p>
จำนวนผู้เรียน :	ทั้งหมด
เวลา:	40 นาที
วัสดุอุปกรณ์:	กระดาษสี, กระดาษ A4, กรรไกร, กาว และอุปกรณ์เครื่องเขียน
วิธีการ:	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนคำศัพท์และวิธีการทำเครื่องดื่มโกโก้เย็นและคุกกี้ ครูและนักเรียนช่วยกันเขียนสรุปบนกระดาน แล้วอธิบายถึงการรวบรวมขั้นตอนใน Recipe Book 2. อธิบายขั้นตอนการทำ Recipe Book จากนั้นแจกวัสดุอุปกรณ์ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเพื่อเริ่มต้นในการประดิษฐ์และตกแต่งหนังสือ <ul style="list-style-type: none"> ● First, write the steps of making iced chocolate and cookies on the A4 paper. ● Next decorate the covering of your recipe book and write your names on the covering. ● Finally put the A4 paper inside the covering.
การประเมินผล:	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสังเกต 2. บันทึกในแบบสังเกต
ดัดแปลงจาก:	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2547) ศึกษาภัณฑ์พาณิชย์.

ตัวอย่าง คำสั่ง คำอธิบายหรือแนะนำ คำถาม คำตอบ และคำชมเชย

คำสั่ง

Look.

Listen.

Be quiet.

Work in pair.

Work in threes.

Work in group of five.

Turn around.

Stand in a line.

Sit in circle.

Hurry up.

Tidy up, please.

Time's up.

Stop!

Go!

Put the apple on a chair.

Put an orange on a chair.

Put the mango in the box.

Put the banana under the table.

คำอธิบายหรือแนะนำ

First, Second, Third

First, Next, Then and finally,

It's your turn. It's my turn. It's his turn. It's her turn. It's our turn.

Take turns.

คำถาม

What's wrong?

What are you doing?

What can I help you?

Is it your turn?

Do you finish?

Finish?

How do you do?

How are you?

คำตอบ

Yes.

No.

Right!

Wrong!

I'm fine, thank you.

คำชมเชย

Good job!

Well done!

Very good!

Great!

Excellent!

ภาคผนวก ข

1. แบบสอบถามเพื่อวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
2. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
3. แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม

แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง ขอให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่แสดงถึงความรู้สึกเกี่ยวกับการเรียน
วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1. ฉันชอบเล่นเกมหรือทำกิจกรรมที่ใช้ภาษาอังกฤษ					
2. ฉันสนุกสานกับการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
3. ฉันชอบท่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
4. ฉันอยากรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มเติมมากขึ้น					
5. ฉันอยากเรียนภาษาอังกฤษทุกวัน					
6. ฉันรู้สึกง่วงนอนทุกครั้งที่ยื่นภาษาอังกฤษ					
7. ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ฉันไม่ชอบ					
8. ภาษาอังกฤษไม่มีความสำคัญสำหรับฉัน					
9. การเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่ไม่มีประโยชน์					
10. ฉันไม่ชอบทำการบ้านวิชาภาษาอังกฤษ					

(ปรับจาก : รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 90 และ ปริญาดา ยะวงศา. 2546 : 85)

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบว่ากิจกรรมที่ได้ร่วมทำในวันนี้ มีกิจกรรมใดที่นักเรียนชอบ และไม่ชอบ พร้อมบอกเหตุผล

1. กิจกรรมที่ฉันชอบ คือ _____

2. กิจกรรมที่ฉันไม่ชอบ คือ _____

3. ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นหรือความประทับใจ _____

(ปรับจาก : ศิริพันธ์ โรจนุตมะ. 2541 : 50 และ รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 91)

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบว่ากิจกรรมที่ได้ร่วมทำในวันนี้ มีกิจกรรมใดที่นักเรียนชอบ และไม่ชอบ พร้อมบอกเหตุผล

1. กิจกรรมที่ฉันชอบ คือ _____

2. กิจกรรมที่ฉันไม่ชอบ คือ _____

3. ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นหรือความประทับใจ _____

(ปรับจาก : ศิริพันธ์ โรจนุดมะ. 2541 : 50 และ รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 91)

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม วันที่ 3

ตอนที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ทำในค่ายภาษาอังกฤษโดยเขียน

ตัวเลข 5 4 3 2 1 ลงในช่องให้ตรงกับชื่อกิจกรรม ซึ่ง

5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง 4 = เห็นด้วย 3 = ไม่แน่ใจ 2 = ไม่เห็นด้วย 1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ข้อความ \ ชื่อกิจกรรม	Fruit Salad	Fruit & Vegetables	Going Shopping	Jigsaw Reading	Making Recipe	Making Cookies	Making Iced
1. วิธีทำกิจกรรมเข้าใจง่ายและฉันสามารถทำได้ถูกต้อง							
2. กิจกรรมสนุกสนานเพลิดเพลิน							
3. เวลาในการทำกิจกรรมนานเกินไป							
4. กิจกรรมยากเกินไป							
5. กิจกรรมช่วยให้ฉันกล้าแสดงออก							
6. กิจกรรมช่วยให้ฉันมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น							
7. กิจกรรมช่วยให้ฉันเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น							
8. ฉันมีโอกาสนำภาษาอังกฤษมากขึ้น (ศัพท์ ไวยากรณ์ การออกเสียง สำนวน)							
9. ฉันคิดว่าสามารถนำความรู้จากการทำกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์ได้ต่อไป							

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบว่ากิจกรรมที่ได้ร่วมทำในวันนี้ มีกิจกรรมใดที่นักเรียนชอบ และไม่ชอบ
พร้อมบอกเหตุผล

1. กิจกรรมที่ฉันชอบ คือ _____

2. กิจกรรมที่ฉันไม่ชอบ คือ _____

3. ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นหรือความประทับใจ _____

(ปรับจาก : ศิริพันธ์ โรจนุตมะ. 2541 : 50 และ รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 91)

13. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม									
14. การจัดกลุ่มนักเรียนมีความเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม									

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม _____

(ปรับจาก : ศิริพันธ์ โรจนุตมะ. 2541 : 50 และ รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง)

13. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม										
14. การจัดกลุ่มนักเรียนมีความเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม										

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม _____

(ปรับจาก : ศิริพันธ์ โรจนุตมะ. 2541 : 50 และ รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง)

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม _____

(ปรับจาก : ศิริพันธ์ โรจนุดมะ. 2541 : 50 และ รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง)

ภาคผนวก ค

ตัวอย่างภาพประกอบกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียน



กิจกรรม Alphabet Racing



กิจกรรม Jigsaw Reading



กิจกรรม Going Shopping





กิจกรรม Blind Man





กิจกรรม Listen & Tell about Tarzan's friends



กิจกรรม Activities Dominoes



กิจกรรม Making Cookies





กิจกรรม Treasure Hunt





กิจกรรม Treasure Hunt

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ-สกุล	นางสาวนิธิตี โพธิจักร์
วัน เดือน ปีเกิด	29 สิงหาคม 2516
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	302/286 บ้านสวนชื่อตรงลาดพร้าว ซอยลาดพร้าว 71 เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร 10310
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนนานาชาติคิซ

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2548	ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2537	อบ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
พ.ศ. 2533	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมราชาลัย กรุงเทพมหานคร