

การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สารนิพนธ์
ของ
นางสาวณัฐมา จุฑเกียรติบ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

ตุลาคม 2547

เป็นลิขสิทธิ์ของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การใช้กิจกรรมถ่ายภาษาอังกฤษ
เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

บทคัดย่อ
ของ
นางสาวณัฐมา จุฑาเทียบ

๒๐๓.๑. ๒๕๕๐

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

ตุลาคม ๒๕๔๗

๒ ๒๕๗ ๒๓๐

ณัฐมา จรุงเทียบ (2547). การศึกษา การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ประธานสารนิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนผดุงราชวิทยารัฐวิทยา ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และ ศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษที่สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนผดุงราชวิทยารัฐวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ที่ขาดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ และไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งสนใจสมัครเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จำนวน 25 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 5 วัน ตั้งแต่เวลา 08.30 – 14.30 น. ระหว่างวันที่ 26 – 29 กุมภาพันธ์ 2547 และ วันที่ 1 มีนาคม 2547

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าและการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1. แผนการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 6
4. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 6
5. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล หาค่าเฉลี่ยจากแบบสอบถามแรงจูงใจ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาและแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC และ เปรียบเทียบความแตกต่างแรงจูงใจ ก่อน และ หลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้ t – test แบบ Dependent samples

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้น หลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ ประสิทธิภาพความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับปานกลาง

**A STUDY OF THE USE OF ENGLISH CAMPS
TO MOTIVATE PRIMARY SIX STUDENTS IN LEARNING ENGLISH**

**AN ABSTRACT
BY
MISS. NATHIMA CHURUTIEB**

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

October 2004

Nathima Churutieb. (2004). *A Study of The use of English Camps to Motivate Primary Six Students In Learning English.* Master's Project, M. A.

**(Teaching English as a Foreign Language). Bangkok : Graduate School,
Srinakharinwirot University. Project Advisor: Asst. Prof. Chaleosri Piboonchon.**

The objective of this research was to compare the motivation of learning English before and after joining English Camp of Primary Six students at Phadung —rathwittaya School.

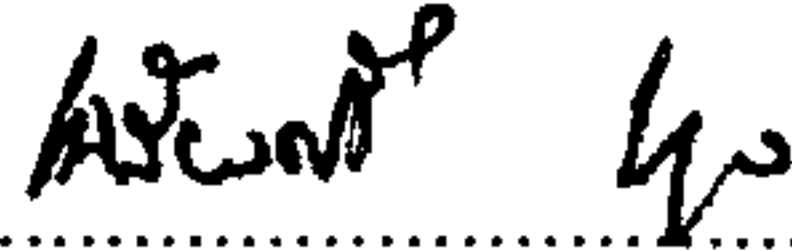
The samples of this study were twenty- five primary six students at Phadungradwittaya School, who lacked motivation in learning English. The experiment was conducted through a package of English Camp for five days from 08:30 a.m. - 14:30 p.m. on February 26th - 29, and March 1st, 2004.

The instruments used to collect the data included the package of language activities, pre - post questionnaires measuring the student motivation towards learning English before and after attending the English Camp, questionnaire to evaluate the students' attitude of language activities, and questionnaires to evaluate the students' opinion of language activities as well as the teachers'. The data collected were statistically analysed by t-test for dependent samples.

The results of the study showed that motivation in learning English of primary six students after attending English Camp was significantly higher at the level of .05 and the effective attitude of English Camp activities was at the moderate level.

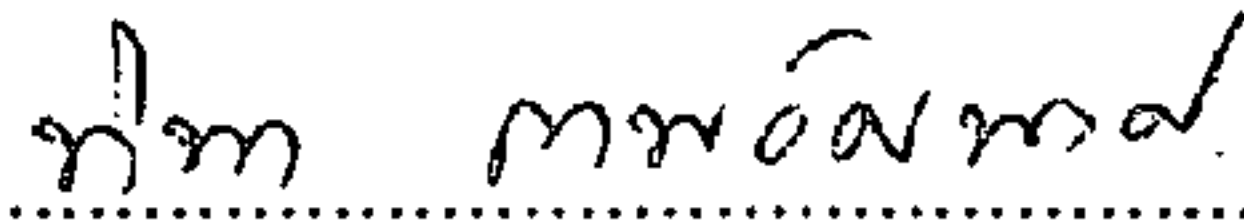
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตรและคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์



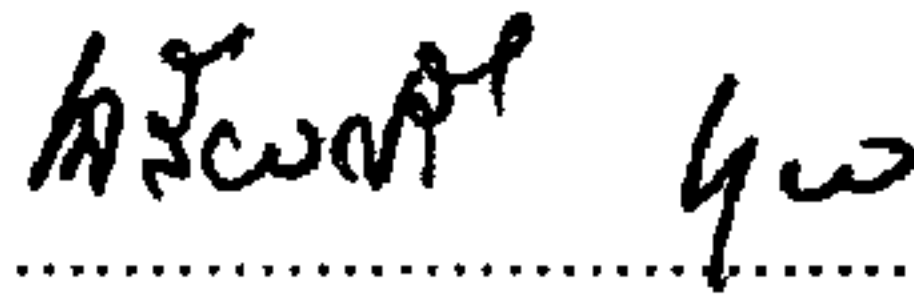
.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจลิยวศรี พิบูลชล)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

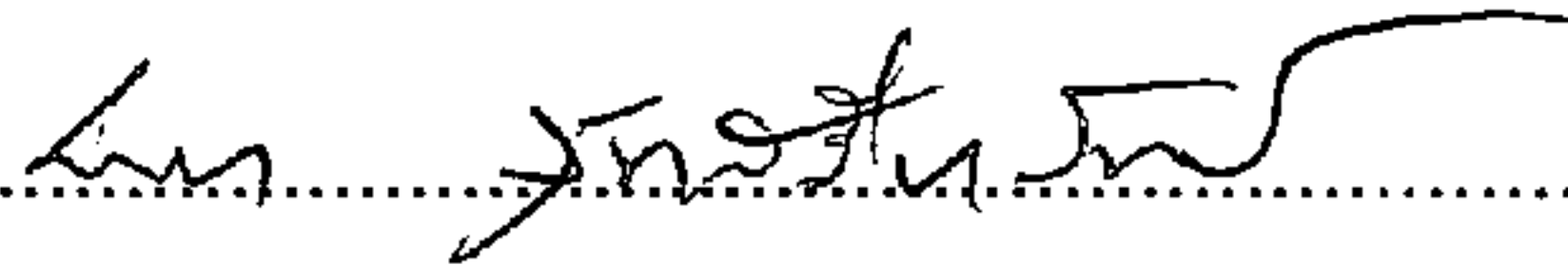


..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทิพา เทพอักษรพงศ์)

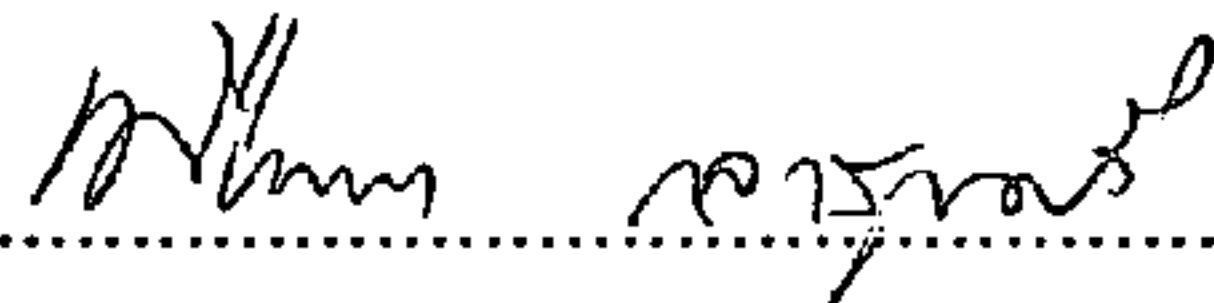
คณะกรรมการสอบ



..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจลิยวศรี พิบูลชล)

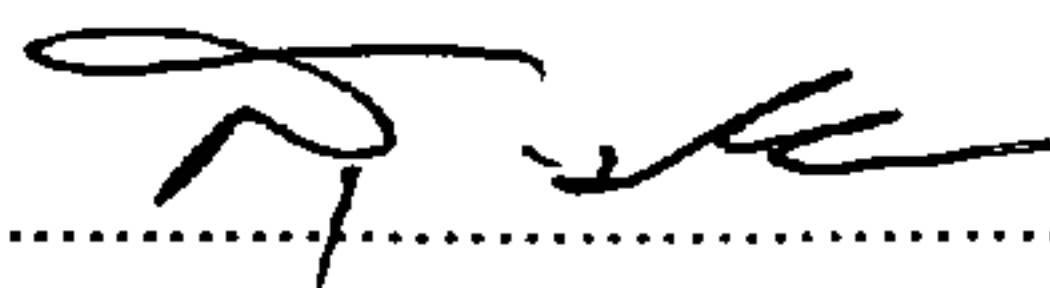


..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(อาจารย์ ดร. นิตยา สุขเสรีทรัพย์)



..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(อาจารย์เดือนตา เลาสุขศรี)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



..... คณบดีคณะมนุษยศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ สุภา ปานเจริญ)

วันที่15..... เดือน ตุลาคม พ.ศ 2547

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์ จากคณาจารย์และบุคคลหลายท่าน ที่ให้คำปรึกษาแนะนำ ด้วยความเอื้ออาทรและเอาใจใส่ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล ที่รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ และให้ความกรุณาตรวจทาน แก้ไข ให้คำแนะนำต่าง ๆ ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ดร. นิตยา สุขเสรีทรัพย์ และ อาจารย์เดือนตา เลาสุขศรี ที่กรุณารับเป็นกรรมการสอบ และ ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์เดือนใจ เฉลิมกิจ ที่ให้ความกรุณาให้คำแนะนำเป็นอย่างดีในทุกๆ เรื่อง

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์หม่อมฉุขฎิ บริพัตร ณ อยุธยา ดร. นันทิกา ถนอมสัตย์ ดร. เพ็ญประภา ภัทรานุกรม ที่กรุณารับเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและแก้ไขปรับปรุงเครื่องมือกิจกรรมและเกมทางภาษาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

ขอขอบคุณ ท่านผู้อำนวยการ คณะครู - อาจารย์ และ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนผดุงราชวิทยาลัยที่กรุณาอำนวยความสะดวกให้ความอนุเคราะห์และให้ความร่วมมืออย่างดีในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

ขอขอบคุณ อาจารย์เทียมทัศน์ อภิญญากุล คุณรุ่งอรุณ จิตคงกาล คุณสิรินยา จุฑุเทียบ ที่กรุณารับเป็นผู้ช่วยในการดำเนินกิจกรรมต่างๆในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ และขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ห้องสมุดทุกท่านที่อำนวยความสะดวกในการหาข้อมูล

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ - คุณแม่ และผู้มีอุปการะคุณทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจ และให้ทุนทรัพย์ สนับสนุนการศึกษาของผู้วิจัยมาโดยตลอด

ท้ายนี้ผู้วิจัยขอโน้มรำลึกถึงผู้มีพระคุณ ครู อาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ คุณค่าและประโยชน์ของงานศึกษาค้นคว้านี้ขอมอบบูชาพระคุณท่าน

ณัฐมา จุฑุเทียบ

สารบัญ

บทที่		หน้า	
1	บทนำ.....	1	
	ภูมิหลัง.....	1	
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5	
	ความสำคัญของการวิจัย.....	5	
	ขอบเขตของการวิจัย.....	5	
	ประชากร และ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	5	
	ระยะเวลาในการทดลอง	5	
	ตัวแปรที่ศึกษา	6	
	ข้อดกลงเบื้องต้น	6	
	เนื้อหา กิจกรรมที่ใช้ในการทดลอง	6	
	นียมคำศัพท์เฉพาะ	6	
	2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
		แรงจูงใจ.....	8
		ความหมายของแรงจูงใจ.....	8
		ทฤษฎีและประเภทของแรงจูงใจ.....	9
องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ.....		11	
แรงจูงใจในการเรียนรู้และการสร้างแรงจูงใจในการเรียน.....		12	
แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ.....		14	
ค่ายกิจกรรม.....		15	
ความหมาย และรูปแบบของค่ายกิจกรรม.....		16	
การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....		16	
เกม.....		18	
ความหมายของเกม.....		18	
ความมุ่งหมายและ ลักษณะของเกม.....		18	
เกมทางภาษา.....		19	
ความหมายของเกมทางภาษา.....		19	
ความมุ่งหมายและ ประโยชน์ของเกมทางภาษา.....	20		
ประเภทและลักษณะ ของเกมทางภาษา.....	22		
หลักการคัดเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา.....	25		

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2	
งานวิจัย.....	27
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ.....	28
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	28
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้กิจกรรมและเกมในการสอนภาษา.....	28
3	
วิธีการดำเนินการค้นคว้า	30
การเลือกกลุ่มตัวอย่างและระยะเวลาในการทดลอง.....	30
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	30
การจัดกระทำข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
4	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	34
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	34
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
5	
สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	47
ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า.....	47
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	47
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	48
อภิปรายผล.....	49
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	54
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	54
บรรณานุกรม	55
ภาคผนวก.....	62
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	91

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	เกณฑ์การประเมินค่าเฉลี่ย 5 ระดับ.....	32
2	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบแรงจูงใจระหว่างก่อนกับหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ถ่ายภาษาอังกฤษ.....	35
3	ผลการวิเคราะห์ประเมินคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทาง ภาษาในกิจกรรมถ่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 25 คน	36
4	ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมในกิจกรรมถ่าย ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	38
5	ข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาของนักเรียนที่เข้าร่วม กิจกรรมถ่ายภาษาอังกฤษ.....	40
6	ผลการวิเคราะห์ประเมินคะแนนเฉลี่ยแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมและ กิจกรรมทางภาษาในกิจกรรมถ่ายภาษาอังกฤษของครูผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 3 คน	41
7	แสดงข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาของครูผู้ดำเนิน กิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรมถ่ายภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน	43
8	แสดงการสรุปผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกม ทางภาษาในกิจกรรมถ่ายภาษาอังกฤษของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม.....	44

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 วงจรการสร้างแรงจูงใจ.....	8
2 แสดงธรรมชาติของแรงจูงใจ.....	11

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

จากสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก เห็นได้จากการประกอบอาชีพต่างๆ เช่น การท่องเที่ยว การค้าระหว่างประเทศและอาชีพอื่นๆที่ใช้ภาษาอังกฤษเกี่ยวข้อง ทำให้คนไทยในปัจจุบันนิยมเรียนภาษาอังกฤษกันมากขึ้น กอปรกับการจัดการศึกษาของไทยเรากำลังก้าวสู่การเป็นนานาชาติ โดยการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเจน จากความสำคัญดังกล่าวภาษาอังกฤษจึงเป็นวิชาภาษาต่างประเทศวิชาหนึ่งที่โรงเรียนจัดให้มีการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับประถมศึกษา เพื่อมุ่งหวังให้ผู้เรียนรักการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานที่ดีทางด้านความรู้และทักษะการใช้ภาษาอังกฤษให้แก่เด็กไทย (แรมสมร อยู่สถาพร. 2539) คณะกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ กล่าวถึง การปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุดเพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมการเรียนรู้ในยุคโลกาภิวัตน์ว่า ผู้เรียนในยุคโลกาภิวัตน์จะต้องมีความสามารถในการใช้ภาษาได้มากกว่า 1 ภาษา คือ ต้องรู้และใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่วและใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อสื่อสารกับสากลได้ด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2543: 5) โดยยึดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ที่มุ่งหวังว่า เมื่อผู้เรียนได้เรียนภาษาต่างประเทศ โดยมีจุดมุ่งหมายเน้นให้เกิดทักษะทั้ง 4 ประการ คือ การฟัง พูด อ่านและเขียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาอย่างต่อเนื่องแล้วจะทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล เกิดความมั่นใจสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับสูงต่อไป รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราววัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดของวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ.2545: 1) และเกษม วัฒนชัย (2546:30) กล่าวว่า ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้มีความรู้ มีทักษะ มีเจตคติเพื่อการเรียนรู้ สนใจและขวนขวายหาความรู้ ครอบครองสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดี กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ ดังนั้นการให้ความสนใจและการเอาใจใส่ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ทั้งนี้ปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนหนึ่งเกิดจากการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีผู้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษไว้มากมาย

แม้ว่าการจัดสภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีการปรับเปลี่ยนไปจากเดิม แต่ยังมีผู้เรียนอีกเป็นจำนวนมากที่ไม่ประสบความสำเร็จตามความมุ่งหวังของมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาที่กำหนดไว้ คือ ไม่สามารถนำภาษาอังกฤษมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามสภาพเป็นจริงได้ จากการสำรวจของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ พบว่า สภาพการณ์ของการใช้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาในปัจจุบันยังน่าเป็นห่วง ใน 5 วิชาที่เสนอเบื้อในกลุ่มผู้เรียนชั้นประถมศึกษา 3,768 คน

ทั่วประเทศของดุสิตโพล พบว่า นักเรียนหญิงเบื่อภาษาอังกฤษเป็นอันดับหนึ่ง (29.90%) นักเรียนชายเบื่อภาษาอังกฤษเป็นอันดับห้า (14.63%) (สำอาง หิริญบุรณะ และคณะ. 2544 : 2)

ปิยะนาถ ศิริพัฒน์ (2535:40) ได้ตั้งข้อสังเกตเรื่องการสอนภาษาอังกฤษที่ประสบปัญหาหลาย ๆ อย่างที่ผู้เรียนไม่ค่อยสนใจเรียนและเรียนไม่รู้เรื่อง อาจเกิดจากความตึงเครียดในการเรียนรู้ที่เนื้อหายากเกินไปและการสอนแต่หลักไวยากรณ์กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนไม่ค่อยมีโอกาสได้ฝึกภาษา โดยเฉพาะผู้เรียนในวัยที่ต้องการความสนุก เฉลิมพล ดาวเรือง (ม.ป.ป.) และกรมวิชาการ (2543:21 – 22) ได้กล่าวถึงปัญหาด้านบุคลากรและด้านการเรียนการสอนคล้ายกัน สรุปได้ว่า ครูสอนภาษาอังกฤษบางคนขาดความเชี่ยวชาญในการใช้ภาษา โดยเฉพาะโรงเรียนในต่างจังหวัดหรือชนบทที่ห่างไกลหลายแห่งที่ครูคนเดียวสอนหลายวิชา วิธีการสอนที่ครูใช้เป็นกิจกรรมเดิมซ้ำกันหลายเที่ยวและการไม่เปลี่ยนกิจกรรมเป็นเวลานานทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ทั้งนี้โดยธรรมชาติผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่มีช่วงสมาธิสั้นไม่ชอบอยู่นิ่งเฉย ชอบการเคลื่อนไหวชอบการเปลี่ยนแปลง การที่จะให้เด็กวัยนี้ นั่งนิ่ง ๆ ฟังครูพูดนาน ๆ จะทำได้ค่อนข้างยากและมักไม่ประสบความสำเร็จ ตามด้วยผจงจิตต์ สิงห์จันทร์ (2542:2) และรัตนภรณ์ โพธิ์ทอง (2544:2) ได้กล่าวถึงปัญหาการสอนภาษาอังกฤษที่พบส่วนใหญ่ว่า ครูส่วนใหญ่ยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เน้นการถ่ายทอดเนื้อหาสาระวิชาการและหลักเกณฑ์ทางภาษามากกว่าการสอนให้เด็กได้มีโอกาสฝึกการใช้ภาษา หรือส่งเสริมการฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม เกิดความเบื่อหน่ายขาดแรงจูงใจในการเรียนและขาดความเชื่อมั่นในการใช้ภาษา นอกจากนี้วิชา หมดป้องตัว (2545:26-27) ได้ศึกษาปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน พบว่า ปัญหาบางส่วนที่ทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร คือ ผู้เรียนไม่มีโอกาสที่จะใช้ภาษาในสังคม เพราะ ประเทศไทยเป็นสังคมประเทศเดียว ผู้เรียนจึงขาดแรงจูงใจที่จะใช้ภาษาในห้องเรียน ขาดทักษะเชิงภาษาอันจะเกิดจากการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน ขาดความกระตือรือร้น ขาดแรงจูงใจในการเรียน ทั้งนี้เนื่องจากผู้เรียนมิได้ให้ความสนใจเท่าที่ควร เนื้อหาอาจน่าสนใจแต่ไม่ตรงกับความต้องการของผู้เรียนที่จะนำไปใช้ได้จริงหรืออาจเพราะวิธีการสอนน่าเบื่อหน่าย ผู้สอนมิได้คำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน ทำให้นักเรียนที่จบชั้นประถมศึกษาส่วนมากจะมีพื้นฐานภาษาอังกฤษไม่ดี (วิชา หมดป้องตัว. 2545 : 21, 26-27 ; ศรีวิไล ดอกจันทร์. 2527:101)

จากสภาพการณ์ดังกล่าวข้างต้น ชี้ให้เห็นถึงสาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนระดับประถมศึกษาขาดความกระตือรือร้นขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ รวมทั้งไม่เห็นถึงความสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ เวียร์ (Via.1986 : 23) กล่าวว่า แม้ว่าผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษอย่างชัดเจนและพยายามทำให้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้แล้วก็ตาม แต่ยังมีผู้เรียนอีกจำนวนมากที่ครูต้องสร้างแรงจูงใจให้และทำให้เห็นคุณค่าความสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ

บราวน์ (Brown.1987 : 114) กล่าวถึง การเรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สองว่า ครูจำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจให้เหมาะสมกับผู้เรียนจึงจะทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จ และอารี พันธุ์มณี (2546: 182) กล่าวว่า ในการเรียนรู้ใด ๆ ก็ตาม ถ้าผู้เรียนมีความรู้สึกอยากเรียน เต็มใจและพร้อมที่จะ

เรียนแล้ว แสดงว่าผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเห็นผล ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกัน ถ้าบุคคลใดก็ตามมีความพร้อมที่จะเรียนแต่ไม่ได้เรียนตามความต้องการ หรือในสถานการณ์ไม่มีความพร้อมให้เรียนรู้แล้ว ก็อาจจะทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้

สุมณ อมรวิวัฒน์ (ทศนา แชมณี. 2545: 80 – 81; อ้างอิงจาก สุมณ อมรวิวัฒน์. 2533) และ เออร์ (Ur. 1996: 276) ได้กล่าวสอดคล้องกันว่า บุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาในห้องเรียนคือครู เนื่องจากครูเป็นบุคคลสำคัญที่สามารถจัดสภาพแวดล้อมแรงจูงใจและวิธีการสอนให้ศิษย์เกิดศรัทธาที่จะเรียนรู้ ด้วยการสร้างเจตคติที่ดีต่อครู ต่อวิธีการเรียนและบทเรียน ซึ่งหน้าที่สำคัญของครู คือ ต้องจัดเตรียมความพร้อมต่าง ๆ เพราะในปัจจุบันการเรียนภาษาอังกฤษแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ นั้น ครูต้องเป็นผู้จัดเตรียมปัจจัยด้านเนื้อหาและเงื่อนไขในการเรียนรู้ โดยไม่ลืมที่จะจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เหมาะสมกับระดับชั้น วย วิธีการเรียนการสอนและเนื้อหาของบทเรียน สร้างสิ่งเร้าและแรงจูงใจด้วยการใช้สื่อการเรียนการสอน จัดกิจกรรมชั้นนำที่สนุก น่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับกฎแห่งแรงจูงใจของธอร์นไคค์ (จันชนก รักแดง. 2546 : 33 ; อ้างอิงจาก Thondike. 1961) ที่กล่าวว่า การสอนที่จะได้ให้ผลต้องอาศัยแรงจูงใจเป็นสำคัญและแรงจูงใจสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ คือ บุคลิกภาพของครู วิธีการสอน ความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียน

เมเยอร์ส และ โจนส์ (Meyers & Jones. 1993 : 2,93-95) ได้กล่าวถึง การใช้กลยุทธ์ในการเรียนรู้ว่า การใช้เกม สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมุติ จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในกิจกรรมเพราะท้าทายให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกทักษะทั่วไป ฝึกทักษะเฉพาะด้านฝึกการวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและเป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้ง มีความทรงจำแบบระยะยาวเกิดขึ้น ทั้งนี้เพราะผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับแนวความคิดของเปียเจต์ (Meyers & Jones. 1993: 2, 93 – 95; citing Piaget. 1976:119) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบที่ผู้เรียนไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกายเลย (Passive learning) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และรับรู้ได้ ไม่เท่ากับการเรียนรู้แบบที่ผู้เรียนมีการเคลื่อนไหวร่างกาย (Active Learning) และ กานเย่ (ทศนา แชมณี. 2545: 12-14; อ้างอิงจาก Gagne.1985) กล่าวว่า การจัดสภาพการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ที่แตกต่างกันตามความสามารถ ความถนัดและความสนใจ ทั้งจากตนเองและผู้อื่นไปพร้อม ๆ กันอย่างมีความสุขสนุกสนาน ไม่ตึงเครียดจนเกินไป จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และรับรู้กระบวนการทางภาษาที่ชัดเจน เข้าใจภาษาอย่างลึกซึ้ง มีความคงทน และสามารถถ่ายโอนการเรียนรู้ไปยังสถานการณ์อื่น ๆ ได้

นอกจากนี้ คณะกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ (2543:12,18) ได้กล่าวถึง ลักษณะและการจัดกระบวนการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่เป็นกระบวนการที่มีความสุขเหมาะสมกับระดับการศึกษาว่า ควรจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ปฏิบัติจริง เรียนรู้ตามสภาพจริง และสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างไกล

ไพโรจน์ โตเทศ (2536: 6-7) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมค่ายนักเรียน ถือได้ว่าเป็นการจัดกิจกรรมที่มีความเป็นไปได้อย่างสูงในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ สร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ดีกว่าการจัดระบบการศึกษาในห้องเรียนเพียงด้านเดียว เพราะรูปแบบการจัดกิจกรรมมุ่งเน้นการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2544: 5 – 6) กล่าวถึง กิจกรรมค่ายวิชาการว่าเป็นยุทธศาสตร์หนึ่งในการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน โดยเน้นกิจกรรมที่หลากหลาย ทำทนายให้เด็กคิดอย่างอิสระ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดและแก้ปัญหา ศิริยา คณิวรานนท์ (2541:77 – 78), ศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541 : 65-66) และ รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง (2544:4) ได้ศึกษาการจัดค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เสริมสร้างเจตคติและสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ พบว่า การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษทุกประเภทมีประสิทธิภาพสูง เนื่องจากนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม นักเรียนมีอิสระในการใช้ภาษา ในบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน ด้วยกิจกรรมและเกมที่หลากหลาย ได้ฝึกการใช้ภาษาตามความมุ่งหมายในสถานการณ์ต่างๆ และได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษา และ ปริญญา ยะวงศา (2546:53) ได้ค้นคว้าในเรื่องนี้ และสรุปว่าการจัดค่ายภาษาอังกฤษ ช่วยให้ผู้เรียนทุกคนได้ฝึกการใช้ทักษะทางภาษาในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง เพิ่มพูนความคล่องในการใช้ภาษา ส่งเสริมให้สมาชิกของค่ายได้พัฒนาความรู้ที่แฝงอยู่ในรูปของกิจกรรม ด้วยความเพลิดเพลินและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ . 01 หลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

โรงเรียนผดุงราชบุรีวิทยา เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการสำรวจสภาพปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 38 คน พบว่า เหตุผลอันดับหนึ่งที่นักเรียนไม่ชอบเรียนภาษาอังกฤษนั้น เพราะคำศัพท์ยาก 41. 67 % สะกดคำไม่ได้ 34.16 % น่าเบื่อและไม่สนุก 14.16 % และ อ่านภาษาอังกฤษไม่ได้ 10 % นอกจากนี้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ภาษาอังกฤษเรียนแล้วไม่รู้จะนำไปใช้กับใคร ที่บ้านไม่มีใครพูด สภาพการณ์ดังกล่าว ชี้ให้เห็นว่าสาเหตุที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขาดความกระตือรือร้นและขาดความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น-ควรมีการปรับปรุงแก้ไขให้นักเรียนมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการเรียน หรือมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

จากเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพราะกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างสมจริงและยังเป็นการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหา ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งนี้เพื่อจะได้นำไปประยุกต์การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติต่อไป

ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษาในการสร้างความพึงพอใจ ในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ จะได้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ที่สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และได้กิจกรรมและเกมทางภาษา เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูสอนภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษา หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาอังกฤษ ที่จะนำรูปแบบการจัดกิจกรรมและเกมทางภาษา ไปใช้ในการพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ในชั้นเรียนต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง เป็นกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนผดุงราชูฏวิทยาคาร อำเภอขามเฒ่า จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ที่มีความสนใจสมัครเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จำนวน 25 คน

ระยะเวลาในการทดลอง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้เวลาในการทดลอง 5 วัน ระหว่างวันที่ 26 – 29 กุมภาพันธ์ และ 1 มีนาคม 2547 ตั้งแต่เวลา 08.30 – 14.30 น. ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ณ โรงเรียนผดุงราชูฏวิทยาคาร อำเภอขามเฒ่า จังหวัดกาฬสินธุ์

ตัวแปรที่ศึกษา

1. แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. ประสิทธิภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษาในการสร้างความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ข้อตกลงเบื้องต้น

กิจกรรมที่ได้จัดขึ้นในการทดลองครั้งนี้ อาจมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ความถนัด และความสามารถของผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรมและใช้ทักษะทางภาษาที่มีอยู่อย่างเต็มความสามารถในขณะที่ร่วมกิจกรรม

เนื้อหาและกิจกรรมที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาในกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ประกอบด้วย กิจกรรม และเกมทางภาษา 6 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรม และ เกมสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking activities)
2. กิจกรรม และ เกมเพื่อฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ (Pronunciation games)
3. กิจกรรม และ เกม เพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์ (Word games)
4. กิจกรรม และ เกม เพื่อฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง (Instruction games)
5. กิจกรรม และ เกม เพื่อฝึกการแก้ปัญหา (Problem Solving activities)
6. กิจกรรมและ เกมเพื่อฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated games)

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. **กิจกรรมคำยภาษาอังกฤษ** หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมที่ผ่อนคลายและสนุกสนานภายใต้กฎกติกา วิธีการเล่นง่ายๆ ใช้เวลาสั้นและมีวิธีการดำเนินกิจกรรมที่ชัดเจน โดยมีเนื้อหาในรูปแบบกิจกรรม เกม โครงงาน ฯลฯ เพื่อฝึกทักษะทางภาษาและกระบวนการคิด

2. **แรงจูงใจในการเรียน** หมายถึง ความรู้สึก หรือความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมกับการทำกิจกรรมหรือการเล่นเกม และ ความพยายามที่จะทำกิจกรรมนั้นให้สำเร็จ อันเนื่องมาจากการได้รับแรงกระตุ้นจากตัวกิจกรรมและเกมทางภาษา โดยวัดจากแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษในกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษ

3. **นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6** หมายถึง นักเรียนที่เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนผดุงราชูร์วิทยา อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์

4. **ผู้เข้าร่วมกิจกรรม** หมายถึง กลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนผดุงราชูร์วิทยาจำนวน 25 คนและกลุ่มครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์ จำนวน 3 คน

5. **ประสิทธิภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษ** หมายถึง คุณภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษา ที่ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อกิจกรรมนั้นๆ โดยวัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และ จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และ ของครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. แรงจูงใจ
 - 1.1 ความหมายของแรงจูงใจ และ การจูงใจ
 - 1.2 ทฤษฎีและประเภทของแรงจูงใจ
 - 1.3 องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ
 - 1.4 แรงจูงใจในการเรียนรู้และการสร้างแรงจูงใจในการเรียน
 - 1.5 แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ
2. ค่ายกิจกรรม
 - 2.1 ความหมาย และประเภทของค่ายกิจกรรม
 - 2.2 หลักการจัดค่ายกิจกรรม
3. เกม
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 ความมุ่งหมายและ ลักษณะของเกม
 - 3.3 เกมทางภาษา
 - 3.3.1 ความหมายของเกมทางภาษา
 - 3.3.2 ความมุ่งหมายและ ประโยชน์ของเกมทางภาษา
 - 3.3.3 ลักษณะและ ประเภทของเกมทางภาษา
 - 3.3.4 หลักการคัดเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา
4. งานวิจัย
 - 4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ
 - 4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดค่ายกิจกรรม
 - 4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมและเกมที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ

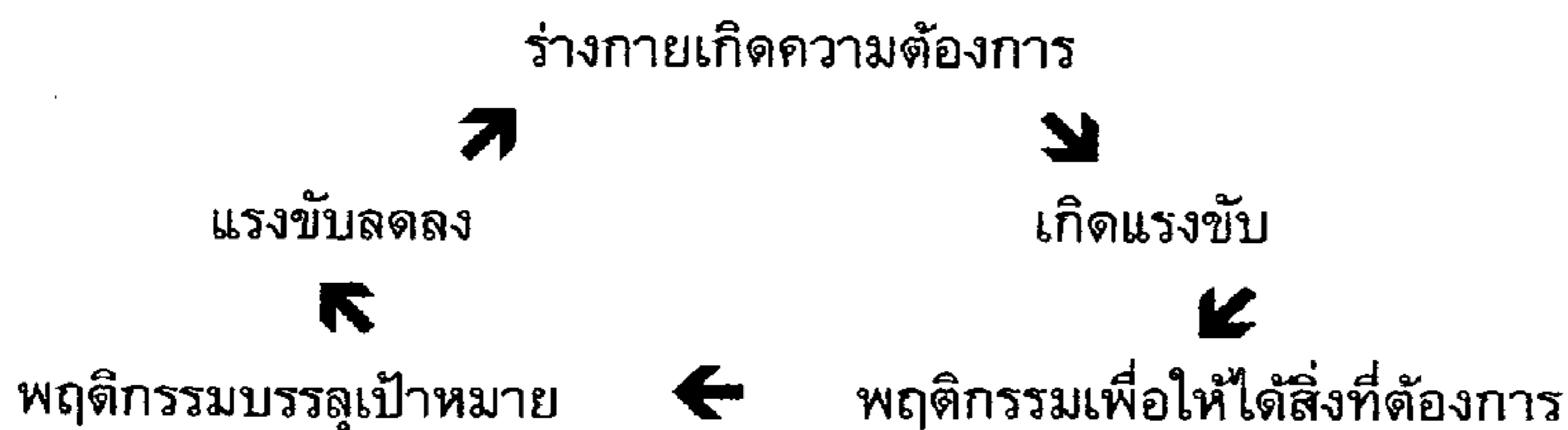
แรงจูงใจ

1. ความหมายของแรงจูงใจ และ การจูงใจ

แรงจูงใจ (Motive) และ การจูงใจ (Motivation) เป็นนามธรรมที่ค่อนข้างซับซ้อน มีความหมายสอดคล้องกัน ดังที่ นักวิชาการและนักวิจัย ให้ความหมาย ดังนี้

แรงจูงใจ (Motive) หมายถึง สภาวะใด ๆ ก็ตามที่กระตุ้นอารมณ์ ความปรารถนา หรือ ความต้องการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้และแรงจูงใจ (ด้านสังคมและด้านอารมณ์) ให้บุคคล แสดงพฤติกรรมการรับรู้หรือการกระทำออกมา (Whatever causes activity) จากพลังภายในตัว บุคคล ซึ่งมีผลต่อความคิด ความรู้สึกและการกระทำโดยสมัครใจ มีทิศทาง ความเข้มข้น ความ สม่่าเสมอ และมีความพยายามที่จะทำให้ประสบความสำเร็จ หรือบรรลุจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อันเนื่องมาจากการได้รับแรงกระตุ้น โดยไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคที่ขัดขวาง และพยายามหาวิธีการ ต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ มีความสบายใจเมื่อพบความสำเร็จ และ วิตกกังวล เมื่อพบความล้มเหลว แรงจูงใจจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ เป็นตัวจักรสำคัญที่แท้จริง ในการกำหนดทิศทาง และความเข้มข้นของพฤติกรรมให้เกิดขึ้น ถ้ามีแรงจูงใจมาก พฤติกรรมจะมี พลังมาก การเปลี่ยนแปลงของมนุษย์จึงเกิดจากแรงจูงใจเป็นสำคัญ (ลลิตา เหล่าพานิช. 2538 : 43, พวงเพชร วัชรอยู่. 2541 : 187; อ้างอิงจาก Silverman.1975, กุญชรী คำชาย. 2544 : 127; อ้างอิงจาก Pinder. 1984; และ Lahey.1995 และ William & Burden. 1997 : 120, อารี พันธุ์มณี. 2546 : 179, 185 ; อ้างอิงจาก ซูซีพ อ่อนโคกสูง. 2518 และ Mouley G.J .n.d.)

การจูงใจ (motivation) หมายถึง กระบวนการที่อิทธิพลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้า หรือมีปัจจัย ต่าง ๆ ที่เป็นแรงจูงใจมาผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างมีทิศทาง เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย หรือเงื่อนไขที่ต้องการ ปัจจัยต่าง ๆ ที่นำมาอาจเป็น เครื่องล่อ รางวัล การลงโทษ การทำให้เกิดการ ตื่นตัว ให้มีพฤติกรรมที่มุ่งไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทาง การจูงใจเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ตราบใดที่มนุษย์มีความต้องการ ดังรูปที่แสดงต่อไปนี้ (พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. 2544 : 120, อารี พันธุ์มณี. 2546: 188; อ้างอิงจาก Gagne. n.d.)



ภาพประกอบ 1 วงจรการสร้างแรงจูงใจ (อารี พันธุ์มณี. 2546: 269)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การจูงใจเป็นตัวจักรที่สำคัญในการสร้างแรงจูงใจให้เรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยมีสิ่งเร้ากระตุ้นความต้องการให้เกิดพลังความรู้สึกและให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม กระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดไปตามความพยายามที่จะนำไปสู่ความสำเร็จตามความมุ่งหมายอย่างมีทิศทาง

2. ทฤษฎีและประเภทของแรงจูงใจ

ทฤษฎีแรงจูงใจ

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจไว้ดังนี้ กุญชรี้ คำชาย (2544: 127) ได้แบ่งทฤษฎีแรงจูงใจ ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ กลุ่มเนื้อหาสาระ (Content Theories of Motivation) เน้นความต้องการจำเป็นของมนุษย์ และกลุ่มทฤษฎีกระบวนการ (Process Theories of Motivation) อธิบายว่าความต้องการถูกเปลี่ยนไปเป็นไปตามพฤติกรรมอย่างไร

อาร์ พันธ์มณี (2546: 273) และปริยาภรณ์ วงศ์อนุตรโรจน์ (2546: 224 – 225) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในลักษณะต่าง ๆ กันว่า มีสาเหตุมาจากแหล่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม การจูงใจซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่อยู่ภายในและพฤติกรรมการจูงใจที่เกิดจากการกระทำที่อยู่ภายนอก ดังนี้

1. ทฤษฎีความต้องการความสุขส่วนตัว (Hedonistic Theory) ลักษณะการแสดงออกมาแตกต่างกันเพื่อให้ได้ความสุขนั้น มีทั้งที่ทำ และ ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

2. ทฤษฎีสัญชาตญาณ (Instinct Theory) ที่ติดตัวบุคคลมาตั้งแต่เกิด มี 3 ประเภท ได้แก่ สัญชาตญาณเกี่ยวกับการดำรงชีวิต สัญชาตญาณเกี่ยวกับความตายและสัญชาตญาณทางสังคม

3. ทฤษฎีการมีเหตุผล (Cognitive Theory) เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับความสามารถที่มีเหตุผลในการที่จะตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ

4. ทฤษฎีแรงขับ (Drive Theory) เป็นพฤติกรรมและการกระทำที่มีส่วนสัมพันธ์กับแรงขับภายในของแต่ละบุคคล มี 2 ลักษณะ คือ แรงขับภายในและแรงขับภายนอก เช่น แรงขับเพื่อการศึกษา (Educational Drives) เป็นแรงขับที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดความอยากรู้อยากเห็นพยายามหาความรู้ใหม่ ๆ ตลอดเวลา พยายามแสวงหาคำตอบ

5. ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Theory of Need Gratification)

มาสโลว์ เชื่อว่า มนุษย์ทุกคนจะต้องมีความต้องการที่จะแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ เพื่อสนองตอบความต้องการของตนเอง คือ มีความต้องการด้านร่างกาย มีความต้องการความมั่นคงและปลอดภัย มีความต้องการความรักและเป็นเจ้าของ มีความต้องการได้รับการยกย่องจากผู้อื่น และมีความต้องการประสบความสำเร็จสูงสุดตามความต้องการของตนอย่างแท้จริง

มอร์เรย์ มีความคิดเห็นว่า ความต้องการเป็นสิ่งที่บุคคลได้สร้างขึ้นก่อให้เกิด ความซาบซึ้ง เนื่องจากแรงกระตุ้นภายในตัวบุคคล และบางครั้งความต้องการเป็นสิ่งที่เกิดเนื่องจาก สภาพสังคม หรือแรงกระตุ้นจากภายนอก หรืออาจกล่าวได้ว่า แรงจูงใจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเนื่องจาก สภาพทางร่างกาย และจิตใจนั่นเอง

จากทฤษฎีแรงจูงใจที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า แรงจูงใจมีสาเหตุมาจากความต้องการ ส่วนตัวและมนุษย์แสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาก็เพื่อสนองตอบความต้องการส่วนตัว เพื่อที่จะให้ ตนเองมีความสุข และ หลีกเลีย้งจากความเจ็บปวด

ประเภทของแรงจูงใจ

จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะและประเภทของแรงจูงใจ ดังต่อไปนี้

อาร์ พันธ์มณี (2546: 270-272) แบ่งลักษณะและประเภทของแรงจูงใจ ดังนี้

ก. แรงจูงใจ แบ่งลักษณะการแสดงออกตามพฤติกรรม ได้ 2 ประเภท คือ แรงจูงใจ ภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นสภาวะที่บุคคลต้องการที่จะกระทำหรือเรียนรู้บางสิ่งบางอย่าง ด้วยตนเอง ไม่ต้องการสิ่งเร้าจากภายนอก เช่น ต้องการที่จะเรียนเพื่อให้มีความรู้ เป็นความต้องการ พิเศษรวมทั้งความรู้สึกนึกคิดและทัศนคติของแต่ละบุคคล ที่จะผลักดันให้บุคคลสร้างพฤติกรรม ได้ แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ ความรัก ความศรัทธา เป็นต้น และแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นสภาวะที่บุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น สิ่งของ เกียรติยศ เงินทอง ความก้าวหน้า รางวัล คำชมเชย การแข่งขัน การดิเคียน เป็นต้น

ข. แรงจูงใจ สามารถแบ่งตามที่มาของแรงจูงใจ ดังนี้

1. แรงจูงใจทางสรีระวิทยา (Physiological Motivation) เกิดขึ้นเพื่อสนองตอบ ความต้องการของร่างกายทั้งหมด เป็นความต้องการทางธรรมชาติ เช่น ต้องการน้ำ ต้องการ ปราศจากโรค โดยวัดจากการสังเกตและพฤติกรรมการแสดงออก

2. แรงจูงใจทางจิตวิทยา (Psychological Motivation) เกิดขึ้นจากความจำเป็น ในการดำรงชีวิต แต่จะช่วยในด้านจิตใจ เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความต้องการความรัก ความ เอาใจใส่

3. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation) จุดเริ่มต้นมาจากความต้องการในอดีต ของบุคคล และเป้าหมาย เป็นแรงจูงใจที่มีความสำคัญของบุคคล

3.1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motives) เป็นความปรารถนาของ บุคคลที่จะทำกิจกรรมให้ดีและประสบผลสำเร็จ

3.2 แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ (Affiliative Motives) เป็นแรงจูงใจในการปฏิบัติตน ให้เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

3.3 แรงจูงใจต่อความนับถือตนเอง (Self – Esteem) เป็นแรงจูงใจที่บุคคล ปรารถนาเป็นที่ยอมรับในสังคม มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป

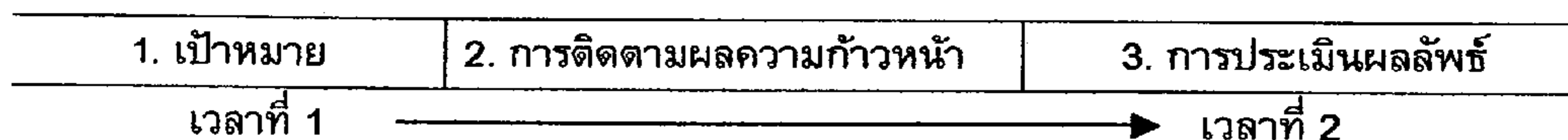
พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2544 : 121) ได้จำแนกประเภทของแรงจูงใจเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. แรงจูงใจเพื่อความอยู่รอด (Survival Motives) เป็นแรงจูงใจที่ช่วยให้คนเราสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้
2. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motives) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ในสังคม อาจได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งเร้าที่เป็นบุคคล ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญต่อบุคคลแต่ไม่ใช่สิ่งจำเป็น
3. แรงจูงใจเกี่ยวกับตนเอง (Self Motives / Ego – Integrative Motives) เป็นแรงจูงใจที่ค่อนข้างซับซ้อนและเป็นสิ่งที่ผลักดันให้คนเราพยายามปรับตัวไปในทางที่ดีขึ้น เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการกระทำสิ่งต่าง ๆ เกี่ยวกับ การตัดสินใจ เป้าหมายในชีวิตและความเชื่อมั่นในตนเอง

จากข้อความดังกล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า แรงจูงใจทุกประเภทเกิดจากสภาวะการกระตุ้นของสิ่งเร้าภายนอก ส่งผลให้เกิดความรู้สึกและความต้องการภายในตัวบุคคล มีอิทธิพลก่อให้เกิดพฤติกรรมในลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลทั้งสิ้น ถือว่าเป็นความรู้สึกที่สำคัญ ทำให้เกิดเป็นพลังความพยายามที่จะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้สำเร็จได้ด้วยตนเอง

3. องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง มีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจไว้ดังนี้ กุญชรী คำชาย (2544: 133) ได้จำแนกองค์ประกอบของแรงจูงใจว่า เป็นเป้าหมายของการติดตามผลความก้าวหน้า และการประเมินผลลัพธ์ ตามเวลาที่เกิดขึ้น ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 แสดงธรรมชาติของแรงจูงใจ ที่มา : ดัดแปลงมาจาก Byrne. 1996: 229

อารี พันธุ์ณี (2546 : 282-283) กล่าวว่า ลักษณะของแรงจูงใจของบุคคล ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ธรรมชาติของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันตามลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น แรงขับ ความวิตกกังวล
2. สถานการณ์ต่างๆ ในแต่ละสิ่งแวดล้อมสามารถส่งผลทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจต่างกัน เช่น การแข่งขัน ความร่วมมือ การตั้งเป้าหมาย การตั้งความหวัง

3. ความเข้มข้นของแรงจูงใจขึ้นอยู่กับ การเสริมแรงทางบวก เช่น การให้รางวัล ยกย่อง ชมเชย เป็นต้น การเสริมแรงทางลบ เช่น การลงโทษ และขึ้นอยู่กับ การให้ความสนใจ ในด้านความถนัด ความสามารถในตัวบุคคลและในด้านความสำเร็จ

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า บุคคลแต่ละคนมีลักษณะของแรงจูงใจ ต่างกัน ขึ้นอยู่กับสถานการณ์และความเข้มข้นของแรงจูงใจ

4. แรงจูงใจในการเรียนรู้และการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

แรงจูงใจในการเรียนรู้

การเกิดแรงจูงใจของบุคคลนั้นมีความสำคัญและมีผลต่อการเรียนรู้ อารี พันธุ์มณี. (2546: 182) กล่าวว่า การเกิดแรงจูงใจ ต้องอาศัยแรงจูงใจขั้นปฐมภูมิ (Primary motives) ที่เกิดจากความต้องการทางร่างกายโดยเฉพาะ และแรงจูงใจขั้นทุติยภูมิ (Secondary motives) ที่เกิดจากแรงจูงใจทางสังคม ซึ่งเกิดขึ้นหลังการเรียนรู้แล้ว

การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

แรงจูงใจมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของบุคคล พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา(2544: 73) กล่าวว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องมีองค์ประกอบและปัจจัยร่วมส่งเสริมการเรียนรู้ คือ วุฒิภาวะ (Maturity) ความพร้อม (Readiness) การจูงใจ (Motivation) การเสริมแรง (Reinforcement) และการถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of learning) ดังนั้นการสร้างแรงจูงใจครูควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ครูควรศึกษาความต้องการของผู้เรียน
2. เสริมแรงตามความเหมาะสมและความจำเป็น
3. มีวิธีการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจเกิดความกระตือรือร้น
4. แนะนำให้ผู้เรียนวางเป้าหมายก่อนเริ่มเรียน
5. สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ มีการโต้ถาม มีการทำงานอภิปราย
6. มีการรับฟังและทำความเข้าใจ ตลอดจนการยอมรับซึ่งกันและกัน
7. ใช้การทดสอบเป็นเครื่องกระตุ้นให้ผู้เรียนเอาใจใส่ต่อบทเรียน
8. ติดตามผลการทำงานจนผู้เรียนทำงานนั้นสำเร็จ

ปรียาภรณ์ วงศ์อนุตรโรจน์ (2546: 237-238) กล่าวว่า ครูสามารถพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ โดยการพัฒนาสร้างแรงจูงใจสร้างขวัญกำลังใจในการทำงานของผู้เรียน ดังนี้

1. สร้างแรงจูงใจภายนอก ในรูปของการให้รางวัลและการลงโทษ
2. สร้างแรงจูงใจภายใน ด้วยการสร้างความอยากรู้อยากเห็น อยากรู้
3. สร้างบทเรียนหรืองานที่ทำสำหรับผู้เรียนให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ สามารถทำตามความถนัด มีความคาดหวัง เป็นความคาดหวังจากกลุ่ม
4. ให้การยอมรับจากครูและเพื่อน ทำให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจอยากเรียนรู้
5. ครูจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในห้องเรียนให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้

6. ครูคอยช่วยเหลือ และให้กำลังใจผู้เรียน

7. ครูหลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่อาจทำให้นักเรียนเกิดความคับข้องใจ เกิดความขัดแย้ง เป็นเหตุให้แรงจูงใจลดลงและบั่นทอนความอยากเรียนของผู้เรียน เช่น การสร้างระเบียบกฎเกณฑ์ที่เคร่งครัดจนเกินไป การกลั่นแกล้งของเพื่อน

8. การให้ผู้เรียนรู้ถึงผลการเรียน ทำให้นักเรียนถูกกระตุ้นให้ใช้ความพยายามมีแรงจูงใจในการทำงาน เช่น การทดสอบ การแข่งขัน

อารี พันธุ์มณี (2546: 288 – 289, 292) กล่าวถึง หลักในการสร้างแรงจูงใจว่า ครูควรสร้างแรงจูงใจให้เกิดแก่ผู้เรียน เพื่อเป็นการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ให้ทั้งการชมเชยและการตำหนิ
2. มีการทดสอบบ่อยครั้ง
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง
4. หาวิธีการแปลกใหม่ เพื่อสร้างความสนใจ
5. ตั้งรางวัลสำหรับงานที่มอบหมาย
6. ยกตัวอย่างจากสิ่งที่เด็กคุ้นเคยและคาดไม่ถึง
7. เชื่อมโยงบทเรียนใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว
8. ใช้เกมและการเล่นละคร เพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน
9. ลด หรือขจัดสถานการณ์ที่ไม่มีผลต่อการเรียนรู้

บราวน์, อาร์มสตรอง และ ทอมสัน. (Brown, Armstrong and Thomson.1998: 52)

ได้เสนอแนะการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนว่า ครูควรชี้ให้ผู้เรียนเห็นและเข้าใจในความมุ่งหมายความสำเร็จ ความจำเป็นในการเรียนของเรื่องนั้นอย่างชัดเจนและชี้ให้ผู้เรียนเข้าใจว่ามีคุณค่าเท่า ๆ กันกับความต้องการที่จะเรียน จึงจะทำให้ผู้เรียนเกิดความพยายามที่จะทำให้สำเร็จ ด้วยการให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติจริง

เบอร์เดน (Burden. 2000 : 45, 49, 57) อ้างถึงนักการศึกษาที่ใช้วิธีสร้างแรงจูงใจในการเรียน ด้วยรูปแบบการสร้างแรงจูงใจเป็นโปรแกรมกรอบแนวความคิดของแรงจูงใจภายในและภายนอก ที่มีการพัฒนาใช้แล้ว ดังที่เสนอต่อไปนี้

เคลเลอร์ (Burden. 2000 : 45 ; citing Keller. 1983) กล่าวว่า การสร้างแรงจูงใจเป็นวิธีที่กว้างขวาง ครอบคลุมหลายเรื่อง จึงเสนอแนะให้ครูวางแผนการสอนโดยพิจารณามิติทั้ง 4 ของแรงจูงใจ ดังนี้

1. ความสนใจ เป็นระดับความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน
2. ความสอดคล้อง เป็นการสอนที่สอดคล้องสัมพันธ์ สอดคล้องกับความต้องการพื้นฐาน และเป้าหมายความต้องการของตนเอง
3. ความคาดหวัง เป็นการรับรู้ถึงความสำเร็จ
4. ความพึงพอใจ เป็นแรงจูงใจภายในที่เกิด เมื่อได้รับรางวัลจากภายนอก

โวลโควสกี (Burden. 2000: 49; citing Woldkowski. 1994) กล่าวว่า ช่วงเวลาการเรียนรู้ที่สำคัญ ที่กลยุทธ์ในการจูงใจสามารถใช้ได้ผลมี 3 เวลา คือ

1. เริ่มบทเรียน เพื่อเน้นทัศนคติและความต้องการ
2. ระหว่างบทเรียน เพื่อเน้นการกระตุ้นและความรู้สึก
3. จบบทเรียน เพื่อเน้นความสามารถและแรงเสริม

เอพเสทิร์น (Burden. 2000: 57; citing Epstein.1989) กล่าวถึง โปรแกรมการสร้างแรงจูงใจแบบ TARGET และได้ถูกนำมาพัฒนาใช้ และเป็นวิธีการที่ครอบคลุมการสร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยมีการระบุตัวแปรในการเรียนการสอน ดังนี้

1. T – Tasks งาน คือสิ่งที่ครูให้นักเรียนทำโดยใช้ความพยายาม เพื่อให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของบทเรียน
 2. A – Authority อำนาจ คือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับควบคุมตัดสินใจในทุกเรื่องของการเรียนการสอน
 3. R – Recognition การยอมรับ เป็นกระบวนการและการปฏิบัติที่ครูใช้ เพื่อยอมรับความมุ่งมั่นพยายาม และความสำเร็จของนักเรียน
 4. G – Grouping การจัดกลุ่ม เป็นวิธีการนำนักเรียนมาอยู่ร่วมกัน เพื่อการเรียนการสอน หรือเพื่อทำกิจกรรม
 5. E – Evaluation การประเมินผล เป็นมาตรฐานที่ครูกำหนดขึ้น เพื่อใช้ตัดสินการเรียนรู้และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเฝ้าสังเกตและการตัดสินพฤติกรรม เป็นไปตามมาตรฐานหรือไม่
 6. T – Times เวลา สำหรับการเรียนรู้และการปรับเปลี่ยนตามลักษณะงาน
- จากความสำคัญดังที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ครูควรมีหลักการและวิธีการในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความถนัดของผู้เรียน เนื้อหา กลยุทธ์เทคนิคและวิธีการต่าง ๆ สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ให้การเสริมแรงและให้การชี้แนะถึงเป้าหมายและความสำคัญในเรื่องที่ผู้เรียนกำลังจะเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีบทบาทและมีส่วนร่วมในสิ่งนั้น ๆ เข้าใจความหมาย เห็นคุณค่าในการเรียน

5. แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ

บุคคลแต่ละคนมีแรงจูงใจที่จะทำเรื่องหนึ่งให้ประสบความสำเร็จต่างกัน ขึ้นอยู่กับความหมายและคุณค่าในการเรียน ดังที่ เฮดจ์(Hedge. 2000: 22-23) ได้ศึกษาข้อมูลของนักศึกษาชาวญี่ปุ่น 20 คน ที่กำลังศึกษาที่มหาวิทยาลัยอังกฤษเกี่ยวกับความสำคัญของแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ พบว่า นักศึกษามีความต้องการในการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อสื่อสารกับบุคคลอื่นที่กำลังเดินทางระหว่างประเทศมากที่สุด รองลงมาเพื่อการทำงาน เพราะการเรียนภาษาอังกฤษทำให้มีโอกาสในการหางานทำและได้งานที่ต้องการมากขึ้น และเพื่อให้รู้จักแหล่งการ

เรียนรู้เพิ่มเติม รับฟังข่าวสารต่าง ๆ เกี่ยวกับบุคคล สถานที่ การเมืองการปกครอง วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและเป็นความต้องการของผู้ปกครอง

การ์ดเนอร์และแลมเบิร์ต (เอกสารการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2539: 153-154; อ้างอิงจาก Gardner & Lambert .1972) พบว่า ความต้องการในการเรียนภาษาต่างประเทศนั้น เพื่อการใช้ชีวิตอยู่ในชุมชนที่ใช้ภาษาต่างประเทศ และแรงจูงใจที่จะนำเอาความรู้ภาษาต่างประเทศไปใช้ เกิดจากความต้องการเรียนรู้ภาษาเพื่อที่จะนำไปใช้งาน (Instrument motivation) และต้องการที่จะเข้าร่วมพวกหรือเข้ากลุ่ม (Integrative motivation)

จากผลการวิเคราะห์องค์ประกอบในการเรียนภาษาต่างประเทศของเนลสัน และจาโคโบวิทส์ (ถนอมศรี เหลาหา. 2535: 67; อ้างอิงจาก Nelson and Jakobovits.1970) พบว่า องค์ประกอบที่มีผลต่อการเรียนภาษาต่างประเทศมีดังนี้ คือ ด้านความถนัดในการเรียน (Aptitude) 33 % ด้านระดับสติปัญญา (Intelligence) 20 % แรงจูงใจ (Motive) 33 % และองค์ประกอบอื่น ๆ 14 % สรุปได้ว่า แรงจูงใจ เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีอิทธิพลและสำคัญพอๆ กับความถนัดทางด้านการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ ดังที่ฮาร์มเมอร์ (Harmer. 2001: 51) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้บุคคลเกิดความสำเร็จในการเรียนรู้ ถ้าปราศจากแรงจูงใจแล้ว บุคคลแทบจะไม่มี ความพยายามในการเรียนรู้เลย

ครูกัส และ ชมิตท์ (Lightbown and Spada. 1999 : 57 ; citing Crookes & Schmidt. 1991) กล่าวว่า การสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศให้สูงขึ้น ครูควรคำนึงถึงความพร้อมของผู้เรียน คำนึงถึงกิจกรรม สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย การใช้เทคนิคการสอนวิธีการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ ทำให้ผู้เรียนเกิดเรียนรู้ ได้แก้ปัญหาร่วมกันและช่วยสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน

จากข้อความที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศสิ่งสำคัญที่ครูควรตระหนักถึง คือ ความพร้อมในการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะแต่ละคนมีความต้องการในการเรียนภาษาต่างประเทศแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับแรงจูงใจในการเรียนหรือเป้าหมายในการเรียนรู้

ค่ายกิจกรรม

1. ความหมายและรูปแบบของค่ายกิจกรรม

ความหมายค่ายกิจกรรม

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับค่ายกิจกรรม ไพโรจน์ โดเทศ (2536 : 9) กล่าวว่า ค่ายกิจกรรม คือ การกระทำที่นำไปสู่การเรียนรู้แบบกลุ่มสัมพันธ์ และเป็นการตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ได้มากกว่าการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน และที่น่าสนใจ คือ ความประทับใจ และค่ายกิจกรรมมีหลายประเภท อาทิเช่น ค่ายผู้นำ ค่ายจริยธรรม ค่ายพักแรมลูกเสือ

ถ่ายเยาวชน ถ่ายวิทยาศาสตร์ ถ่ายศิลปะ ถ่ายภาษาอังกฤษ ทั้งนี้การจัดถ่ายกิจกรรม ขึ้นอยู่กับ
เนื้อหาสาระ เป้าหมายที่ต้องการพัฒนาบุคคล

ความหมายของถ่ายภาษาอังกฤษ

ถ่ายกิจกรรมมีหลายประเภทตั้งที่กล่าวข้างต้น และถ่ายกิจกรรมที่สร้างประสบการณ์
ตรงในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ คือ ถ่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ

เจลียวศรี พิบูลชล (2535 : 30) กล่าวว่า ถ่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง ถ่ายที่มี
บรรยากาศที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมทางภาษาอังกฤษ ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ภาษามากที่สุด
นอกห้องเรียน ในบรรยากาศที่สนุกสนาน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้จากประสบการณ์ตรงใน
การเรียนรู้ภาษาที่เพลิดเพลิน ซึ่งแอบแฝงอยู่ในรูปของเกมและกิจกรรมต่างๆ และได้เรียนรู้การใช้
ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นเป็นกลุ่มเป็นหมู่คณะ มีอุปกรณ์ในการเรียนน้อยที่สุด หรือแทบไม่มีเลยเพื่อ
ความสะดวกในการเรียนนอกสถานที่

ศิริยา คณิทรานนท์ (2541: 10) ศิริพันธ์ โรจนุดจมะ (2541: 3) รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง
(2544: 19) และปริญาดา ยะวงศา (2546 : 32) ให้ความหมาย กิจกรรมถ่ายภาษาอังกฤษสอดคล้องกัน
สรุปได้ว่า ถ่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง ถ่ายที่มีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิชาภาษา
อังกฤษ ที่มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึก
ประสบการณ์ทางภาษา ในบรรยากาศที่ผ่อนคลายสนุกสนานนอกห้องเรียน ซึ่งแฝงอยู่ในรูปแบบ
ของการใช้กิจกรรมและเกมทางภาษาต่าง ๆ

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ถ่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง กิจกรรมถ่ายที่ส่งเสริม
ประสบการณ์ตรง โดยเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความรู้ทางภาษาอังกฤษจากการได้ฝึกฝนใน
สถานการณ์จริง ในบรรยากาศที่สนุกสนาน ซึ่งแอบแฝงอยู่ในรูปของเกมและกิจกรรมต่าง ๆ และได้
เรียนรู้ทั้งจากตนเองและผู้อื่นเป็นกลุ่มเป็นหมู่คณะ

รูปแบบของถ่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ

จรินทร์ ธานีรัตน์ (ศิริยา คณิทรานนท์. 2541:13 ; อ้างอิงจาก จรินทร์ ธานีรัตน์.2519)
และ ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2540) ได้แบ่งรูปแบบของถ่ายพักแรมตามระยะเวลาการอยู่ เป็น 2 รูป
แบบ คือ ถ่ายกลางวัน หรือ แบบไป - กลับ (Day Camp) หมายถึง ถ่ายพักแรมเฉพาะกลางวันเท่านั้น
และถ่ายกลางคืน(Overnight Camp) หมายถึง ถ่ายพักแรมที่อยู่ค้างคืน อาจเป็นคืนเดียวหรือ
หลายคืนก็ได้ โดยการจัดถ่ายแต่ครั้งขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของสถานศึกษาและข้อจำกัด เช่น
สถานที่ จำนวนวิทยากร ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เวลา

2. การจัดกิจกรรมถ่ายภาษาอังกฤษ

การจัดกิจกรรมในถ่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ เป็นกิจกรรมและเกมทางภาษา
โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษทักษะใดทักษะหนึ่ง หรือ
ทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง พูด อ่านและเขียน เน้นให้นักเรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริง

ซึ่งมีผู้เสนอแนะหลักการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 86), ศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541 : 70) ได้ศึกษา การจัดค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ ในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และรัตนภรณ์ โพธิ์ทอง (2544 : 8) ได้ศึกษา การจัดค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และขจิต ผอยทอง (2546: 52 – 53) ได้กล่าวถึง หลักในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ พบว่า มีการให้ข้อเสนอแนะในการจัดค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษไว้ใกล้เคียงกัน สรุปได้ดังนี้

1. ควรสำรวจความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ก่อนการเข้าค่ายเพื่อจะได้จัดลักษณะกิจกรรมให้สอดคล้องกับระดับความต้องการของผู้เรียน
2. วางแผนการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียน และดำเนินการจัดกิจกรรมตามตาราง
3. ควรมีครูวิทยากรที่เพียงพอกับสมาชิกและมีการเตรียมพร้อมในด้านต่าง ๆ
4. ควรคำนึงถึงกิจกรรมและสถานที่จัด
5. การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ควรมีความยืดหยุ่น มีกิจกรรมสอดแทรกและปรับได้ตามความเหมาะสม การจัดตารางกิจกรรมไม่ควรจัดให้ผู้เรียนทำกิจกรรมมากเกินไป เพราะอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเครียด
6. กิจกรรมที่มีวิธีการที่ซับซ้อน ควรมีการปรับโครงสร้างทางภาษาและคำศัพท์ที่ใช้ในกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของสมาชิก และวิทยากรควรมีการอธิบายวิธีการเล่นเกมควรมีความกระชับ ชัดเจน มีการสาธิตและควรมีความยืดหยุ่นในการเล่น เช่น สามารถใช้ภาษาไทยได้บ้าง
7. กิจกรรมที่ต้องใช้อุปกรณ์ ควรมีการเตรียมอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อจำนวนสมาชิก และวิทยากรควรมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมทุกกิจกรรม เพื่อที่จะสามารถอธิบายดำเนินกิจกรรมได้ หากมีการปรับเปลี่ยน จะได้ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้
8. ควรจัดกลุ่มที่มีคนเก่งและไม่เก่งคละกันในการทำกิจกรรม เพื่อให้ให้นักเรียนได้คอยช่วยเหลือกัน ให้มีความรู้สึกที่มั่นใจมากขึ้น
9. ควรเลือกกิจกรรมที่ไม่เน้นการแข่งขันมากเกินไป เพราะกิจกรรมที่มีการแข่งขัน อาจทำให้ผู้เรียนมุ่งที่จะเอาชนะมากเกินไป
10. ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

สรุปได้ว่า หลักการจัดค่ายกิจกรรม เพื่อการพัฒนาทักษะใดทักษะหนึ่ง ควรมีการวางแผนในการจัดกิจกรรมและจัดกิจกรรมให้มีความหลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับความถนัดและความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรม วิธีการดำเนินกิจกรรมควรมีการยืดหยุ่น และมีวิทยากรที่เพียงพอต่อสมาชิก

เกม

1. ความหมายของเกม

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม (Games) จรรยาพร ธรณินทร. (2532: 9), ริคซอน (Rixon. 1981: 3; citing Gibbs, GI 1978: 60), พีระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536: 3), อรรถศรี วรรณการโสภณ (2537: 108), และประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2545: 31) ให้ความหมายเกมสรุปได้ ดังนี้

เกม หรือการเล่น หมายถึง การเล่น การละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือการแข่งขัน เพื่อการค้นหความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด ภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อย ตามความมุ่งหมายในการเล่น ผู้เล่นโดยใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

2. ความมุ่งหมายและลักษณะของเกม

2.1 ความมุ่งหมายของเกม

เกมทุกเกมมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด มีการแข่งขัน มีกฎกติกาในการเล่น ตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างชัดเจน ทำทนายผู้เล่น เกมยุติเมื่อผู้เล่นได้เล่นจบแล้ว

ประพันธ์ ลักษณะพิสุทธ์ (2535: 8-5), และพีระพงศ์ บุญศิริและมาลี สุรพงศ์ (2536: 10) ได้กล่าวถึง ความมุ่งหมายและลักษณะของเกมโดยทั่วไปว่า เกมช่วยให้เด็กเจริญเติบโตมีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ มีลักษณะโดยรวมที่คล้ายคลึงกัน ดังนี้

1. ด้านร่างกาย คือ เกมช่วยพัฒนาทักษะเบื้องต้น ในการฝึกกิจกรรมต่อไป และเกมช่วยพัฒนาระบบอวัยวะของร่างกายให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การพัฒนาสมอง การควบคุมส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย การเคลื่อนไหวที่ตอบสนองในสถานการณ์ต่าง ๆ

2. ด้านจิตใจและด้านอารมณ์ความรู้สึก คือ เกมให้ความสนุกเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียดทำให้มีอารมณ์ที่ร่าเริงแจ่มใส มีความมั่นใจในตนเอง นอกจากนี้ด้านความรู้สึก เกมมีอิทธิพลด้านการศึกษาในทางบวก ซึ่งไม่มีใครมีใครนิยมชมชอบ และสังเกตผลที่เกิดขึ้นกับมันเลย โดยเฉพาะกับผู้เรียนที่ช้า เชื่องช้าและชอบการสังเกตแต่ไม่รู้ หรือรู้ได้น้อยกว่า ว่ามีอะไรอยู่รอบ ๆ ตัวบ้าง ผู้เรียนเหล่านี้มีปฏิกิริยาโต้ตอบสนองที่ช้าต่อสิ่งเร้าภายนอก ต่อการมองเห็น การได้ยิน การสังเกต การคิดและทำสิ่งใดก็ตามที่ช้ามากแต่การเล่นเกมนำช่วยให้ผู้เรียนเหล่านี้จะถูกเปลี่ยนให้เป็นคนที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. ด้านสังคม คือ เกมช่วยฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันทำให้เกิดปรับตัวเข้ากับผู้อื่นและสังคมได้ ทำให้เกิดการยอมรับสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล ยอมรับซึ่งกันและกัน

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2545: 31) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนำทั่วไปว่า เกมสร้างความสนุกสนาน ความพอใจให้กับผู้เล่นได้ผ่อนคลายความเครียด ด้านอารมณ์จิตใจ เกม

พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพ เสริมสร้างพัฒนาสมรรถภาพทางกายและส่งเสริมร่างกายให้แข็งแรง เกมสร้างความสามัคคี ความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เล่น ส่งเสริมพัฒนาการอยู่ร่วมกันให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เกมพัฒนาความสามารถด้านความรู้และสติปัญญา รวมทั้งเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์

2.2 ลักษณะของเกม

จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2542: 13) กล่าวว่า เกมบางเกมมีคุณสมบัติที่สามารถจัดอยู่ได้ในหลายประเภท ได้แก่ ประเภทเกมเบ็ดเตล็ด เกมันทนาการ เกมการเคลื่อนไหว เกมการแข่งขัน เกมการเล่นสร้างสรรค์ เกมพื้นบ้าน เกมประกอบเพลง เกมเลียนแบบ เกมหน้า เกมประเภทที่เน้นทักษะด้านความคิด ด้านฝึกเป็นคนช่างสังเกต เกมฝึกเน้นทักษะด้านภาษาและการจัดประเภท เกมมีหลักการแตกต่างกัน ตามพฤติกรรมการเล่น ทักษะที่แสดงออก วัตถุประสงค์ อุปกรณ์ที่ใช้ ลักษณะรูปแบบวิธีการเล่น และทักษะที่ได้เด่นชัดจากการเล่นเกม

ชำเลียง ติมะนันท์ (2538 : 109) และ ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2545: 32) ได้แบ่งลักษณะของเกมในการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เด็กและเยาวชนตามวิธีการเล่น ดังนี้

1. เกมที่ผู้เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหวที่ หรือเคลื่อนไหวร่างกาย (Passive Game) มากนัก เป็นเกมที่เล่นแล้วนักเรียนไม่ต้องส่งเสียงดังมาก

2. เกมที่ผู้เล่นต้องมีการเคลื่อนไหว (Active Games) เช่น มีการเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียนและบางครั้งนักเรียนต้องส่งเสียงดัง

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่า เกมทุกเกมมีความมุ่งหมายและมีประโยชน์ต่อผู้เล่น ในการพัฒนาทักษะความสามารถต่าง ๆ ทักษะทางจิตใจ ทางอารมณ์และทางสังคมได้

3. เกมทางภาษา

3.1 ความหมายของเกมทางภาษา

เกมมีหลายประเภทตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ในส่วนของเกมทางภาษา มีนักวิชาการและนักวิจัยได้กล่าวถึง ความหมายของเกมทางภาษาและการใช้เกมในการสอนภาษา ดังนี้

ชนสิทธิ์ ศรีรัตน์ (2543: 20) กล่าวถึง เกมการสอนว่า เป็นเกมที่สร้างความสนุกสนาน ประกอบด้วยผู้เล่น และกฎเกณฑ์กติกา โดยมีจุดมุ่งหมายให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินและช่วยให้สามารถเข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและเร็ว

อรรถศรี วรรณการโสภณ (2537 : 108) ให้ความหมายของเกมทางภาษาว่า หมายถึง กิจกรรมที่เสริมทักษะและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียนภาษามาใช้ ถือเป็นการทำทลายความสามารถของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้ผ่อนคลายอารมณ์ และได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่น

เลวิส กับ เบดสัน(Lewis & Bedson. 1999) กล่าวว่า เกมทางภาษาแตกต่างจากกิจกรรมในเชิงสื่อสารอื่นๆในชั้นเรียนระดับประถมศึกษา ทั้งนี้เกมทางภาษาช่วยสร้างความสนุก

สนานให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ด้วยการใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่เป้าหมาย มีกฎกติกาเป็นผู้นำและเป็นกลยุทธ์ ทำให้เด็กต้องใช้ความคิดเชิงวิเคราะห์ ตัดสินใจ ใช้ทักษะทางภาษาและทักษะอื่นๆ ได้อย่างชาญฉลาดในการทำกิจกรรมที่ต้องร่วมมือกัน

อนันตชัย พงศ์สุวรรณ. (2535: 1) ได้กล่าวว่า การสอนเกมก็เพื่อช่วยในการเรียนภาษาอังกฤษจะช่วยให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน กระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น เกมที่ดีจะช่วยให้เด็กเรียนโดยที่ไม่รู้ตัวว่าเขา “ กำลังเรียน ”

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538: บทนำ) กล่าวว่า เกมต่างๆ สามารถช่วยในการสอนได้ในสถานการณ์ที่มีความหมายตามวัตถุประสงค์ แม้จะเป็นการสมมติหรือสร้างกฎเกณฑ์ตามที่เกมกำหนดก็ตาม แม้แต่เกมกีฬา ก็เป็นการฝึกประสาทและกล้ามเนื้อ เพื่อให้ใช้การได้ดีขึ้นจากการทำซ้ำๆ รวมถึงเกมการฝึกภาษาด้วย ทั้งนี้ เกมทางภาษา ต้องใช้ทักษะต่างๆ ทางภาษาเป็นส่วนประกอบในการเล่น

สรุปได้ว่า เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อเสริมทักษะหรือฝึกการใช้ทักษะภาษาอังกฤษ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และสามารถจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น โดยการนำทักษะทางภาษาที่มีอยู่แล้วมาประยุกต์ใช้ในการเล่น

3.2 ความมุ่งหมายและประโยชน์ของเกมทางภาษา

จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง มีผู้ให้ความมุ่งหมายและประโยชน์ของเกมทางภาษา ดังนี้ อัจฉรา ชิวพันธ์ (ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. 2543: 20; อ้างอิงจาก อัจฉรา ชิวพันธ์. 2526:

3) กล่าวถึง คุณค่าของเกมทางภาษาว่า เกมช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาด้านการฟัง พูด อ่าน เขียนและทบทวนวิชาการด้านต่าง ๆ เกมสร้างความสนใจของผู้เรียนให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกพัฒนาด้านความคิดและกล้าแสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่อย่างเปลือยเปลือย เกมทำให้เกิดการแสดงความสามารถ รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน รู้จักความรับผิดชอบ รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ นอกจากนี้เกมยังช่วยในการประเมินผลการเรียนการสอนและช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กได้ชัดเจนมากขึ้น

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2535: 8 —10) กล่าวถึงลักษณะโดยรวมของเกม ดังนี้

1. เกมมีจุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ในการเล่น
2. จุดมุ่งหมาย คือ ความท้าทาย การกำหนดระยะเวลา ใช้ในการทดลองทำดู
3. เกมมีกฎกติกา มีจุดเริ่มต้นและมีการสิ้นสุด มีบริเวณขอบเขตกำหนด
4. เกมมีโอกาสให้เด็กได้ฝึกพัฒนาทักษะต่าง ๆ
5. เกมให้โอกาสสมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน
6. คุณค่าของเกมมีความสำคัญ คือการฝึกให้เด็กเป็นคนที่มีความตั้งใจจริงในการ

ทำกิจกรรมต่าง ๆ นอกจากนี้เกมยังช่วยฝึกให้เด็กรู้จักการยับยั้งชั่งใจด้วย

อรรถศรี วรรณการโสภณ (2537: คำนำ) ชำเลียง ตีมะนันท์ (2538: คำนำ) กล่าวถึงความมุ่งหมายของการใช้เกมในการสอนภาษาและประโยชน์ของเกม ดังนี้

1. เป็นการสร้างความเข้าใจให้ผู้เรียน เรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

2. เพื่อทบทวนความรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้วทั้งคำศัพท์ โครงสร้างของประโยค และการออกเสียง

3. เพื่อช่วยแก้ไขข้อบกพร่องบางจุดในการใช้ภาษาของนักเรียน โดยการนำสิ่งที่เป็นปัญหาของนักเรียน เช่น เสียงที่เป็นปัญหาต่าง ๆ มาฝึกซ้ำในรูปการเล่นเกม

4. เพื่อฝึกความฉับไวในการเข้าใจ และปฏิบัติตนตามคำสั่งและฝึกการใช้ภาษาอังกฤษอย่างอัตโนมัติ

5. เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

เอกสารการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2539 : 778), เฮนสัน (Henson 1996 : 122) และสิริมาน ยูวโสภีร์(2545 : 35) ให้ความเห็นความมุ่งหมายและประโยชน์ของเกมทางภาษาล้ายกัน สรุปได้ว่า

1. เกมมีส่วนช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียน กระตุ้นให้นักเรียนเร่งทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ รวดเร็ว ถูกต้องชัดเจน

2. เกมทำให้นักเรียนรู้มากขึ้น เกี่ยวกับ คำ กลุ่มคำ และประโยคสำนวนต่าง ๆ ซึ่งทำให้เกิดความคล่องตัวในการใช้ภาษา และเกิดความแม่นยำในการใช้ตัวภาษามากขึ้นด้วย

3. เกมช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้การใช้ภาษาอังกฤษในขณะนั้น ทำให้เกิดการฝึกภาษาขึ้นโดยไม่รู้ตัวและเป็นผลทำให้นักเรียนเกิดความคล่องแคล่ว มีความมั่นใจและความกล้าในการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นและเป็นผลดีต่อการเรียน

4. เกมช่วยสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้และช่วยฝึกทักษะทางสังคม ถือเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การเจริญเติบโตและพัฒนาการของเยาวชนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา

มัลเลอร์และดัฟฟ์ (รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544:24; อ้างอิงจาก Maley and Duff. 1982) ได้กล่าวว่า เกมทางภาษามีความหมายสำหรับผู้เล่นที่ช่วยในการฝึกทักษะและกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนภาษา กิจกรรมที่จัดขึ้นควรเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน สร้างบรรยากาศในการเรียนโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัวว่ากำลังเรียนอยู่ เพราะผู้เรียนกำลังทำกิจกรรม

ชูเมคเกอร์ (Shoemaker. 1991 : 73) กล่าวถึง ผลของเกมทางภาษาช่วยสร้างความสนุกสนานและทำให้ผู้เล่นมีสุขภาพดีขึ้น เนื่องจากเป็นการกระตุ้นที่เกิดโดยธรรมชาติ เพราะเกมทำให้เกิดการเคลื่อนไหว และทอธ (Toth.1995 : 6) สรุปว่า เกมมีประโยชน์ช่วยกระตุ้นความสนใจและเร้าใจให้เด็กเกิดการเรียนรู้และฝึกภาษา เด็กเกิดการเรียนรู้ต่าง ๆ มากมายขึ้นอยู่กับกฎกติกาที่ทำให้เกมทางภาษานั้นอย่างมีความหมาย

เรอังกัด อัมไพพันธ์ (รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง.2544: 22; อ้างอิงจาก เรอังกัด อัมไพพันธ์. 2543) กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ทั้งต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนรู้ เกมช่วยให้เนื้อหาการเรียนรู้อ่างชัดเจนง่ายต่อความเข้าใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สนใจในบทเรียนและส่งเสริมสมรรถภาพทางการสอนของครู รวมทั้งเกมยังทำให้ครูกับผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกมทางภาษาช่วยในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีความหมาย เพราะเกมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เกิดการเรียนรู้และรับรู้อย่างแท้จริงจากการฝึกฝนทักษะต่างๆตามความมุ่งหมายไปพร้อมๆกัน ในขณะที่เล่นเกม ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้ภาษา ความคิด การตัดสินใจ นำความรู้เดิมมาประยุกต์ใช้ในการเล่นเกมขณะนั้นเพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการเล่นไม่ว่าจะแพ้หรือชนะก็ตามและผู้เรียนยังสามารถประเมินตนเองได้ทันที

3.3 ประเภท และลักษณะ ของเกมทางภาษา

เกมทางภาษาที่นิยมใช้ในการสอนภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมเสริมทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน อาทิเช่น ในค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ ซึ่งหากพิจารณาประเภทของเกมแล้ว ริคซอน (Rixon.1981 : 1) กล่าวว่า การแบ่งประเภทของเกมขึ้นอยู่กับความคิดของครูกับทักษะที่ต้องการฝึก เช่น เกมที่ต้องการฝึกการฟัง เกมที่ต้องการฝึกการสะกดคำ เกมที่ต้องการฝึกโครงสร้างทางภาษา ดังที่ นักการศึกษาหลายท่านแบ่งประเภทของเกมทางภาษา ในการใช้สอนเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา ดังนี้

ลี (Lee. 1979) จัดประเภทของเกมตามทักษะทางภาษาที่ต้องการฝึกฝน ดังนี้

1. เกม ฝึกทบทวนการใช้โครงสร้างทางภาษา (Structure games)
2. เกม ฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary games)
3. เกม ฝึกทบทวนสะกดคำ (Spelling games)
4. เกม ฝึกทบทวนการออกเสียง (Pronunciation games)
5. เกม ฝึกทบทวนทักษะด้านตัวเลข (Number games)
6. เกม ฝึกทบทวนทักษะการฟัง (Listen-and-do games)
7. เกม ฝึกทบทวนทักษะการอ่าน (Read-and-do games)
8. เกม ฝึกทบทวนทักษะการเขียน (Games and writing)
9. เกม กิจกรรมบทบาทสมมติ และการเดา (Miming and role-play)
10. เกม ฝึกการอภิปรายแสดงความคิดเห็น (Discussion games)

มัลเลอร์ และดัฟฟ์ (รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544: 21; อ้างอิงจาก Maley and

Duff.1986: 32) แบ่งกิจกรรมทางภาษาออกเป็น 8 ประเภท คือ

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Introductory: Warming-up)
2. กิจกรรมฝึกการสังเกต (Observation)
3. กิจกรรมการแปลความ (Interpretation)
4. กิจกรรมสร้างสรรค์และประดิษฐ์ (Creation and Invention)
5. กิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์ (Word play)
6. กิจกรรมการแก้ปัญหา (Problem-solving)

7. กิจกรรมการใช้บทกวีและเกมต่าง ๆ (The use of poems and songs)

เจฟตีค (พรพิมล พงศ์สุวรรณ และอนันต์ชัย พงศ์สุวรรณ. 2534: 28-31; อ้างอิงจาก Jeffic. ม.ป.ป.) กล่าวถึงเกมที่น่าสนใจ 30 เกม ที่นำไปทดลองใช้แล้วและได้ผลดี ทั้งนี้เพราะมีการเคลื่อนไหวเร็ว ตื่นเต้น สนุกสนาน ได้แก่ เกมรหัสลับซับซ้อน (Coded dialogues) เกมแมวคุ้ยยำ (Granny's cat) เกมเขียนกลับกัน (Back-to-front-writing) เกมคิดเร็วๆ (Think quickly) เกมปริศนาเรียงคำ-ประโยค (Scrambled words and sentences) เกมร้อน - เย็น (Hot...Cold) เกม You are next เกมทิก-แทค-โท (Naught and crosses) เกมบันได (Ladders) เกมใบ้คำ (Mime) เกมฟังและวาด (Listen and draw) เกมฉันคือใคร? (Who am I?) เกมนักสืบ (I spy) เกมส่งลูกโป่ง (Pass the balloon) เกมรหัสลับ (Secret code) เกมสร้างคำใหม่ (Building words) เกมหาคนแปลกหน้า (Find the stranger) เกมรีบๆ หน่อย (Hurry up) เกมต่ออิฐแตก (Broken bricks) เกมสลับอักษร (Anagrams) เกมค้นหาเมือง (Find the cities) เกมคิดให้ดี (Think hard) เกมห่อของปริศนา (Surprise packet) เกมเรื่องน่าขัน (Funny stories) เกมซองจดหมายปริศนา (Surprise envelope) เกมกระซิบ (Send it along) เกมไซมอน (Listen and Simon) เกมคนประหลาด (Funny man) เกมคำตอบพิลึก (Crazy answer) เกมสลับเมือง (Unjumble the towns)

ไรท์ และ บัคบาย (Wright and Buckby. 1994) แบ่งเกมออกเป็น 13 ประเภท เพื่อฝึกพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. เกมรูปภาพ (Picture games)
2. เกมพิเศษ (Psychology games)
3. มหัศจรรย์แห่งเกม (Magic tricks)
4. เกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน (Caring and sharing games)
5. เกมที่ใช้บัตรคำต่าง ๆ (Cards and board games)
6. เกมเกี่ยวกับเสียง (Sound games)
7. เกมที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง (Story games)
8. เกมที่เกี่ยวกับคำศัพท์ (Word games)
9. เกมถูก - ผิด (True / False games)
10. เกมฝึกทักษะความจำ (Memory games)
11. เกมคำถาม แบบถาม - ตอบ (Question and answer games)
12. เกมฝึกการเดา (Guessing and speculating games)
13. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous games)

มาร์สแลนด์ (Marstrand. 1998: 1-2) แบ่งกิจกรรมตามลักษณะวิธีการเล่นแบบไม่ต้องมีอุปกรณ์หรือมีก็ใช้น้อยที่สุด ดังนี้

1. กิจกรรมที่ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ เช่น กิจกรรม การเดา กิจกรรมการแสดง
2. กิจกรรมที่ใช้อุปกรณ์-กระดาษ เช่น เกมสลับคำ ปริศนาอักษรไขว้

3. กิจกรรมที่ใช้อุปกรณ์-กระดาษและปากกา เช่น บิงโก เกมกระชับ
4. กิจกรรมที่ใช้อุปกรณ์-กระดาษ กระดาษและปากกา เช่น เกมบันได เกมการ

วาดภาพ

5. กิจกรรมที่ใช้อุปกรณ์ทั่วไป เช่น แก้วอีตันตรี

เบดสัน กับ เลวิส (Bedson & Lewis.1999 ; แปลโดยเดือนใจ เฉลิมกิจ. 2545 :

15) แบ่งประเภทของเกมแต่ละชนิดจากลักษณะที่เด่นที่สุดของเกม ได้แก่ เกมที่มีการเคลื่อนไหว เพื่อให้เด็กได้กระฉับกระเฉง ไร่ใจ เกมที่ใช้บัตรคำประกอบการเล่น เกมที่ใช้กระดาษ มีการเคลื่อนย้ายเบี้ยเดินตามเส้นทางที่กำหนด เกมลูกเต๋า เกมวาดภาพ เกมการเดา เกมบทบาทสมมติ เกมเกี่ยวกับการร้องเพลงและการพูดเข้าจังหวะ เกมที่เล่นเป็นทีมและเกมคำศัพท์ และ เบดสันกับเลวิส ได้พิจารณาจัดกลุ่มของเกม ตามความสัมพันธ์ของกิจกรรมเป็นหมวดหมู่เดียวกัน ได้แก่ หมวดครอบครัวเพื่อนและตัวฉัน(Family, friends and me) หมวดจำนวนนับ (Numbers) หมวดสี (Colors) หมวดสัตว์(Animals) หมวดอาหาร(Food) หมวดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายและเสื้อผ้า (Body parts and clothes) กลุ่มเกมอเนกประสงค์(Multi – purpose games) กลุ่มก้าวสู่โลกกว้าง (Out and about) และกลุ่มเกมเก่าในมุมใหม่ (Old favorite with a new twist)

พาลิม และ พาวเวอร์ (Palim and Power. 2002: 6) กล่าวถึง กิจกรรมเกมทางภาษาที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และ กระตุ้นให้เด็กสื่อสาร โดยครอบคลุมทักษะทั้ง 4 ด้าน เป็นเกมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาความสามารถของเด็ก ดังต่อไปนี้

1. ระบายสี วาดรูป (Coloring and Drawing)
2. ประดิษฐ์สิ่งของต่าง ๆ (Making Things)
3. เกมที่ต้องเคลื่อนไหว (Games with Movement)
4. กิจกรรมการพูด และ เล่านิทาน (Stories and Speaking Activities)
5. กิจกรรมการเขียน (Writing Activities)
6. กิจกรรมการค้นหาคำ (Discovery Activities)
7. เพลง บทคล้องจอง และการพูดเข้าจังหวะ (Songs, Rhymes and Chants)
8. เกมปริศนา และ ปัญหาตอบคำถาม (Games, Puzzles and Quizzes)

เฉลียวศรี พิบูลชล (2535: 39), ศิริยา คณิวรานนท์ (2541: 6), ศิริพันธ์ โรจนุดมะ (2541: 41-45) , รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง (2544 : 7) และ ปิริญดา ยะวงศา (2546 : 6) แบ่งเนื้อหา กิจกรรมและเกมทางภาษา ประเภทของกิจกรรมในคำยภาษาอังกฤษ สรุปรวมได้ดังนี้

1. เกม กิจกรรมที่สร้างความคุ้นเคย
2. เกม กิจกรรมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์
3. เกม กิจกรรมเพื่อฝึกโครงสร้างทางภาษา
4. เกม กิจกรรมเพื่อฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง
5. เกม กิจกรรมการใช้ทักษะสัมพันธ์

6. เกม กิจกรรมที่ใช้สถานที่กลางแจ้ง
7. เกม กิจกรรมเพื่อฝึกความเข้าใจในการอ่าน
8. เกม กิจกรรมการสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล
9. เกม กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ
10. เกม กิจกรรมเพื่อฝึกการสนทนา
11. เกม กิจกรรมเสริม หรือ สอดแทรก
12. เกม กิจกรรมฝึกการออกเสียง

หากพิจารณาการจัดแบ่งประเภทของเกมทางภาษาตามหัวข้อหรือเนื้อหา จะเห็นได้ว่า สามารถแบ่งได้หลายประเภทดังที่นำเสนอข้างต้น ดังนั้นการนำเกมไปใช้ในการสอนภาษา หรือนำไปใช้ภายในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ต้องรู้จักเลือกนำเกมไปใช้ให้เหมาะสม ทั้งนี้เกมแต่ละประเภทมีวิธีการเล่น มีวัตถุประสงค์ตามเนื้อหาและทักษะที่ต้องการฝึกฝนอย่างเห็นได้ชัด

3.4 หลักการคัดเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักการคัดเลือกเกมมาใช้ในการสอนภาษา มีนักการศึกษาและนักวิจัย ให้ข้อมูลไว้ดังนี้

เซอร์ (จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. 2542: 66; อ้างอิงจาก Shurr.1980: 308-309)

กล่าวว่าในการเลือกเกม การคิดสร้างสรรค์ประเภทเกมใหม่ ๆ หรือการปรับเกมเก่ามาใช้เพื่อเล่นให้ยากง่ายขึ้น ต้องพิจารณาองค์ประกอบเกมเป็นหลักเพื่อเป็นข้อกำหนดความยากง่าย ดังนี้ คือ ทักษะ ครูต้องดูว่าเกมที่เลือกมาใช้สอนนั้นใช้ทักษะใดบ้าง มีจำนวนความซับซ้อนของกติกา และทักษะหรือไม่ ระยะเวลาที่ดำเนินการเล่นอย่างต่อเนื่องหรือไม่ มีกลวิธีและความรับผิดชอบในการเล่นอย่างไรและจำนวนของผู้เล่นกี่คน

อรรถศรี วรรณการโสภณ (2537 : 99) และเอกสารการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2539 : 779) ได้เสนอแนะหลักการเลือกใช้เกมให้เหมาะสมกับผู้เรียนที่ครูควรพิจารณา ดังนี้

1. ต้องเลือกเกมที่เล่นง่ายไม่ซับซ้อน สามารถเล่นให้จบในเวลาอันสั้น ครูควรสั่งให้เด็กเล่นเกมทันที ที่ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในตอนนั้น ๆ ได้ดีแล้ว ไม่จำเป็นต้องเล่นจนได้ผู้ชนะ และถ้าผู้เรียนแสดงให้เห็นว่ามีความเบื่อแล้วควรเลิกเล่นเกมทันที
2. ครูต้องสาธิต อธิบายวิธีการเล่น หรือกติกาการเล่น ให้ผู้เรียนเข้าใจดีเสียก่อนเสมอ เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนและคอยควบคุมเวลากติกาการเล่น
3. ให้ผู้เรียนส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการเล่น ถ้าผู้เรียนมากควรแบ่งเป็นผู้ชมและมีส่วนร่วมในการตัดสินหรือให้คะแนน
4. ควรส่งเสริมบรรยากาศประชาธิปไตยในการเล่นเกม โดยการแบ่งผู้เรียนให้เลือกอยู่ในกลุ่มที่ต้องการได้ แต่หากผู้เรียนตกลงกันเองไม่ได้ ครูควรแบ่งให้เองโดยการคละกันระหว่างผู้เรียนที่อ่อนและเก่งจำนวนพอ ๆ กันในหนึ่งกลุ่ม

5. ควรพิจารณาเนื้อหาที่ ถ้าจะเล่นควรใช้เนื้อที่เท่าไร ผู้เรียนจะเคลื่อนที่ด้วยความ สะดวกหรือไม่
 6. ความสนใจของผู้เรียน เกมที่จะนำมาใช้นั้นผู้เรียนจะสนใจหรือไม่
 7. เสียง ในขณะที่เล่นผู้เรียนส่งเสียงอีกที่ก รบกวนชั้นเรียนที่อยู่ใกล้เคียงหรือไม่
 8. อุปกรณ์ หรือเครื่องมือ ที่ใช้ในการเล่นเกม ครูต้องเตรียมล่วงหน้า
 9. วัฒนธรรมเกมนั้นขัดกับวัฒนธรรมอันดีของไทยหรือไม่ ครูควรพิจารณา
 10. ครูควรประเมินผลการใช้เกมแต่ละเกม เพื่อแก้ไขปรับปรุงให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นไป
- สุภาภรณ์ ทองใบ (2538: 2) มีวิธีการเลือกเกมทางภาษา ดังนี้ คือ ต้องเลือกเกม ให้เหมาะสมกับสภาพชั้นเรียนและเหมาะสมกับผู้เรียน ครูต้องสามารถควบคุมชั้นเรียนได้ดี เกมที่ เล่นเป็นทีมที่ดีที่สุด คือเกมฝึกไวยากรณ์ เกมถามตอบและเกมปฏิบัติตามคำสั่ง เกมที่ชั้นเรียนมี ผู้เรียนจำนวนมากควรแข่งเป็นทีม คำตอบอาจใช้สัญญาณการพูดเพื่อไม่ให้เสียงดังเกินไปหรือใช้ กระดาษดินสอแทน

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 83) ได้กล่าวว่า เกมภาษาอังกฤษเป็นสื่อสำคัญใน การสอนภาษาอังกฤษระดับประถม ครูผู้สอนควรเลือกเกมให้เหมาะสมและตรงตามจุดประสงค์ของ การเรียน เช่น เกมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เกมเพื่อฝึกทักษะทางภาษา เกมเพื่อการประเมินผลการ เรียน ในการพิจารณาเลือกเกมควรคำนึงถึง คือ ต้องใช้เวลาสั้น ๆ เหมาะกับระดับของผู้เรียน ก่อน เล่นเกมต้องมีคำอธิบายในการเล่นอย่างชัดเจน มีกติกาที่แน่นอนเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในการเล่น ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องคุมให้อยู่ในขอบเขต

กรมวิชาการ (2542: 35) ได้เสนอแนะหลักการในการพิจารณา ดังนี้

1. เกมต้องช่วยส่งเสริมเน้นจุดสำคัญของภาษาที่ผู้เรียนยังขาดสิ่งนั้นอยู่
2. เกมนั้นช่วยฝึกเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไปแล้วหรือไม่
3. เกมนั้นดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่
4. เกมนั้นให้ออกาสผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้มีส่วนร่วม และไม่ใช้ให้ออกาสเพียง 2-3 คนเล่นเท่านั้นหรือไม่
5. เกมนั้นทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดความตื่นเต้นหรือไม่
6. เกมนั้นง่ายและเหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนหรือไม่ เพื่อที่จะได้ใช้เวลา เพียงเล็กน้อยในการอธิบาย
7. เกมนั้นส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอ เพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้เรียน หรือไม่
8. มีที่ว่างเพียงพอเพื่อการเล่นเกมนั้นอย่างสะดวกสบายหรือไม่
9. วัสดุที่ใช้ในการเล่นมีความปลอดภัยหรือไม่
10. ผู้เลือกเกม คือ ครูมีความสนุกสนานหรือไม่

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า เกมทางภาษามีมากมายหลายประเภท แต่ละ ประเภทมีวัตถุประสงค์ในการเล่นแตกต่างกัน ดังนั้นในการนำกิจกรรมและเกมทางภาษาไปใช้ใน

กิจกรรมด้วยภาษาอังกฤษ ควรเลือกเกมที่สนุก ทำท่ายความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความยากง่ายของเนื้อหา วิธีการเล่น วิธีดำเนินกิจกรรม และเวลาที่เหมาะสมกับระดับของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และเกมนั้นต้องมีความปลอดภัยด้วย

งานวิจัย

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ

ผลงานการวิจัยในประเทศ ที่ค้นพบ มีดังนี้

เบญญา สิบเสน (2530) ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟังการพูดและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการฝึกความเข้าใจแบบ เคลลี พบว่านักเรียนที่เรียนโดยการฝึกความเข้าใจแบบสูตรทัศนของเคลลีและนักเรียนที่สอนตามคู่มือครูมีแรงจูงใจต่างกันโดยไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

สุกัญญา วิชัยวงศ์วงศ์ (2546) ได้ทำการศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และพฤติกรรมของผู้บริโภคโดยเปรียบเทียบระหว่างสถาบันสอนภาษา เอ.ยู.เอ. กับ สถาบันสอนภาษา บริติชเคานซิล ในเขตกรุงเทพมหานคร และจากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า แรงจูงใจส่วนบุคคล ได้แก่ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ และ แรงจูงใจในการศึกษา เพื่อพัฒนาตนเองให้มีความรู้ในการใช้ภาษาอังกฤษดีขึ้น มีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ณัฐวิภา วิริยา (2545) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการใช้ภาษาอังกฤษปนไทยของนักจัดรายการวิทยุกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า ทัศนคติของนิสิตที่มีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ มีความสัมพันธ์ต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนิสิตและมีความสัมพันธ์ไปในทางเดียวกัน กล่าวคือ นิสิตมีระดับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นถึง ร้อยละ 93.5 โดยแรงจูงใจที่เกิดขึ้นเป็นแรงจูงใจภายใน เพราะเกิดจากความต้องการและความสนใจ

ผลงานการวิจัยต่างประเทศ ที่ค้นพบ มีดังนี้

ชอเออร์ (สุวรรณี เวทไชสง. 2544: 30; อ้างอิงจาก Sauer.1997: 1129) ได้ศึกษาแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนเกรด 2 โดยนักเรียนเลือกจับคู่ทำกิจกรรมการอ่านกับเพื่อนที่นักเรียนพอใจ พบว่า การเลือกจับคู่กิจกรรมการอ่านกับเพื่อนที่พอใจทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษมากขึ้น

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมด้วยภาษาอังกฤษ

ผลงานการวิจัยในประเทศ ที่ค้นพบ มีดังนี้

จันทร์เพ็ญ ยะไวท์ (รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง. 2540: 27; อ้างอิงจาก จันทร์เพ็ญ ยะไวท์. 2540) ได้ศึกษาวิจัยแนวการประเมินผลการเรียนรู้ในค่ายภาษาอังกฤษสำหรับรายวิชาภาษา

อังกฤษประสบการณ์เฉพาะตน พบว่านักเรียน 26 คนจากทั้งหมด 30 คน มีผลการเรียนดีและผลการประเมินของนักเรียนก็สอดคล้องกับผลการประเมินของครู

รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง (2544) ได้ทำการศึกษาทดลองการใช้กิจกรรมคำยภาษา อังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป สุพรรณบุรี ผลการศึกษาพบว่า กิจกรรมคำยภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังจากนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษ

ปริญดา ยะวงศา (2546) ได้ศึกษาแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กที่มีความสามารถพิเศษที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริง ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า กิจกรรมคำยภาษาอังกฤษสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนของเด็กพิเศษ ด้านภาษาอังกฤษที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริงให้สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 หลังเข้าร่วมกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษ

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้กิจกรรมและเกมสอนภาษาอังกฤษ

ผลงานการวิจัยในประเทศ ที่ค้นพบ มีดังนี้

แห่งน้อย เพียรสุขสวัสดิ์ (2525) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมปีที่ห้า ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบธรรมดา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำการสะกดคำภาษาอังกฤษ ของกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนแบบธรรมดา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

สิริพร ป็องกงลาด (2540) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างวิธีการสอนการใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ และเกมกับวิธีการสอนแบบปกติ ในการสอนทักษะการพูดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษสูงขึ้น หลังการใช้กิจกรรมเพื่อการสื่อสาร

สุกัญญา ศิลประสาท (2544) ได้ศึกษา การพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ทำให้นักเรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษหลังการทดลองเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

จากความสำคัญดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จะเห็นได้ว่า กิจกรรมคำยสอนภาษาอังกฤษ ช่วยให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางภาษา ทั้งนี้เพราะในคำยภาษาอังกฤษมีกิจกรรมและเกมทางภาษาที่หลากหลายที่ช่วยสร้างประสบการณ์ทางภาษา ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษา การใช้กิจกรรมคำยภาษาอังกฤษ ว่าสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้นหลังการเข้าร่วมกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษได้จริงหรือไม่ และเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษาในการสร้างความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งนี้โดยยึดหลักการจัดกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษและการคัดเลือกประเภท

กิจกรรมของเฉลียวศรี พิบูลชล (2535), ศิริยา ดนีนรานนท์ (2541), ศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541), รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง (2544), ขจิต ผอยทอง (2546) และปริญดา ยะวงศา (2546) เป็นแนวทางในการพิจารณาคัดเลือกกิจกรรมและเกมทางภาษาตามข้อเสนอแนะที่กล่าวมาเบื้องต้น ให้เหมาะสมกับระดับของผู้เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษา เรื่อง การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการศึกษาดังต่อไปนี้

1. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง และ ระยะเวลาในการทดลอง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และ การเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การจัดกระทำข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนผดุงราษฎร์วิทยา อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ที่มีความสนใจสมัครเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ รวมทั้งสิ้นจำนวน 25 คน

ระยะเวลาในการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้เวลาในการทดลอง 5 วัน ตั้งแต่เวลา 08.30 – 14.30 น. ระหว่างวันที่ 26 – 29 กุมภาพันธ์ และวันที่ 1 มีนาคม 2547 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 ณ โรงเรียนผดุงราษฎร์วิทยา อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดแผนการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ก. ศึกษาวิธีการจัดค่ายภาษาอังกฤษและวิธีการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษของเฉลียวศรี พิบูลชล (2535), ศิริยา คณิทรานนท์ (2541), ศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541), รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง (2544), ขจิต ฝอยทอง (2546) และปริญดา ยะวงศา (2546)

ข. ศึกษากิจกรรมทางภาษาและคัดเลือกกิจกรรม โดยแบ่งเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมและเกม เพื่อสร้างความคุ้นเคย (Ice breaking activities)
2. กิจกรรมและเกม เพื่อฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ (Pronunciation games)
3. กิจกรรมและเกม เพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์ (Word games)
4. กิจกรรมและเกม เพื่อฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง (Instruction games)

5. กิจกรรมและเกม เพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหา (Problem solving activities)
6. กิจกรรมและเกม เพื่อฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated games)
- ค. เขียนแผนการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ (ภาคผนวก ก) ประกอบด้วย
 - ตอนที่ 1 ตารางการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ
 - ตอนที่ 2 กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษและวิธีดำเนินกิจกรรม
- ง. นำเครื่องมือไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

ในการหาความสอดคล้องประเภทของกิจกรรมในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยดำเนินการ โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญเป็นการภายใน 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์หม่อมมดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา ดร. นันทิกา ถนอมสัจย์ และดร. เพ็ญประภา ภักธรานุกรม เพื่อหาความสอดคล้องเหมาะสมของกิจกรรมแต่ละประเภท ที่จะนำไปใช้ในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้

- จ. จากนั้นนำกิจกรรมไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำไปทดลองใช้ต่อไป
- ฉ. นำเครื่องมือที่ปรับปรุง แก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ในค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ

2. แบบสอบถามแรงจูงใจ

แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในค่ายกิจกรรมภาษาอังกฤษ ประเภทมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ของลิเคิร์ต (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2538: 107 – 108; อ้างอิงจาก Likert.) มีข้อความจำนวน 15 ข้อ มีทั้งข้อความที่มีความหมายเชิงนิมมาน (Positive) คือ ข้อความที่ 1, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14 และ 15 และ ข้อความที่มีความหมายเชิงนิเสธ (Negative) คือ ข้อความที่ 2, 3, 5 และ 13 ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจที่มีต่อกิจกรรมและการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบสอบถาม 2 ครั้ง ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ เพื่อเปรียบเทียบและศึกษาแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่เพียงใด

แบบสอบถามแรงจูงใจข้อความแบบมาตราส่วนทั้ง 5 ระดับ มีทั้งข้อความที่มีความหมายทางลบ และเป็นข้อความที่มีความหมายทางบวก ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเลือกตอบเพียงข้อความเดียวตามความรู้สึก โดยกำหนดคะแนนการตอบแต่ละตัวเลือกเป็น 5 4 3 2 1 สำหรับข้อความทางบวกและ 1 2 3 4 5 สำหรับข้อความทางลบ ดังที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงเกณฑ์การประเมินค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ระดับความคิดเห็น	น้ำหนักคะแนน	
	ข้อความที่มีความหมายเป็นบวก	ข้อความที่มีความหมายเป็นลบ
มากที่สุด	5	1
มาก	4	2
ปานกลาง	3	3
น้อย	2	4
น้อยที่สุด	1	5

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามแรงจูงใจ มีเกณฑ์การพิจารณา ดังแสดงต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 – 5.00	หมายถึง	แรงจูงใจอยู่ในเกณฑ์ มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 – 4.50	หมายถึง	แรงจูงใจอยู่ในเกณฑ์ มาก
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 – 3.50	หมายถึง	แรงจูงใจอยู่ในเกณฑ์ ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 – 2.50	หมายถึง	แรงจูงใจอยู่ในเกณฑ์ น้อย
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 – 1.50	หมายถึง	แรงจูงใจอยู่ในเกณฑ์ น้อยที่สุด

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เป็นแบบสอบถาม เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษาในการสร้างความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ประเภทมาตราส่วนประเมินค่า 3 ระดับ คือ ชอบมากที่สุด ชอบปานกลาง และชอบน้อยที่สุด และข้อเสนอนี้เพิ่มเติมพร้อมเหตุผล

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามความพึงพอใจ มีเกณฑ์การพิจารณาดังแสดงต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 – 3.00	หมายถึง	ความพึงพอใจ อยู่ในเกณฑ์ มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 – 2.50	หมายถึง	ความพึงพอใจ อยู่ในเกณฑ์ ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 – 1.50	หมายถึง	ความพึงพอใจ อยู่ในเกณฑ์ น้อยที่สุด

4. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับ ลักษณะของกิจกรรม วิธีการดำเนินกิจกรรม รูปแบบของกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ ประเภทมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ มีข้อความจำนวน 12 ข้อ เป็นข้อความนิเสธ 2 ข้อ คือ

ข้อความที่ 10 และ 11 และข้อความแสดงความคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยแบบสอบถามความคิดเห็น ใช้เกณฑ์การพิจารณาเดียวกันกับการแปลความหมายค่าเฉลี่ยแบบสอบถามแรงจูงใจ ดังที่กล่าวแล้วมาข้างต้น

5. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์

เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับ ลักษณะของกิจกรรม วิธีการดำเนินกิจกรรม รูปแบบของกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ ประเภทมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ มีข้อความจำนวน 12 ข้อ เป็นข้อความนิเสธ 2 ข้อ คือ ข้อความที่ 10 และ 11 ประเภทมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538: 117; อ้างอิงจาก Likert) และคำถามประเภทปลายเปิด (Open-ended) เพื่อให้ครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยแบบสอบถามความคิดเห็น ใช้เกณฑ์การพิจารณาเดียวกันกับการแปลความหมายค่าเฉลี่ยแบบสอบถามแรงจูงใจ ดังที่กล่าวแล้วมาข้างต้น

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และเปรียบเทียบความแตกต่างโดยใช้ $t - test$ แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples)

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษา ในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ หาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการวิเคราะห์ด้วยคอมพิวเตอร์ SPSS / PC for Window และ นำข้อความที่แสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากคำถามประเภทปลายเปิด (Open-ended) มาประมวลสรุปเป็นความเรียง

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ หาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยคอมพิวเตอร์ SPSS / PC for Window และนำข้อความที่แสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากคำถามประเภทปลายเปิด (Open-ended) มาประมวลสรุปเป็นความเรียง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็น การศึกษาการใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 25 คน ใช้เวลาในการทดลอง 5 วัน ตั้งแต่เวลา 08.30-14.30 น. ระหว่างวันที่ 26 – 29 กุมภาพันธ์ และ วันที่ 1 มีนาคม 2547 ณ โรงเรียนผดุงราชวิทยารักษา อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ มีลำดับขั้นในการนำเสนอข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลผล และ ความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูลตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std. Deviation)
S	แทน	ค่าความเสียหายจากค่าเฉลี่ยมาตรฐาน (Std. Error Mean)
N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t – distribution
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลำดับขั้นในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้จำแนกการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 การศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษา ในการสร้างความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ผลการประเมินแบบความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในการสร้างความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. ผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมและกิจกรรมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ผลการประเมินแบบความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมและกิจกรรมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การศึกษาเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ทำการวัดแรงจูงใจก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และ นำผลที่ได้มาเปรียบเทียบวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ SPSS / PC โดยใช้ t – test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent samples) ทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ปรากฏดังตาราง 2 ข้างล่าง

ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบแรงจูงใจระหว่างก่อนกับหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

แรงจูงใจ	N	\bar{X}	SD	S	** t	df (N-1)	Sig. (2- tailed)
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	25	3.47	0.45	0.09			
					2.513**	24	0.019
หลังเข้าร่วมกิจกรรม	25	3.80	0.33	0.06			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 2 ผลการวิเคราะห์การทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ พบว่า แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนักเรียนมีแรงจูงใจเพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยก่อนเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.47 และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษแล้วนักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น อยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย 3.80

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษา ในการสร้างความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีผู้ประเมินกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ 2 กลุ่มคือ กลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 25 คน และกลุ่มครูปฏิบัติกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์รวมจำนวน 3 คน โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบประเมินหลังจากสิ้นสุดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษทุกวัน ผู้วิจัยได้ผลนำเสนอ ดังนี้

1. ผลการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเกมและกิจกรรมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรม จากแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาประกอบด้วย 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นแบบสอบถามประเภทมาตราส่วนประเมินค่า 3 ระดับ คือ ชอบมากที่สุด ชอบปานกลาง ชอบน้อยที่สุด และส่วนที่ 2 เป็นข้อความความคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม ผลปรากฏดังตาราง 3 ข้างล่าง

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ประเมินคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 25 คน

กิจกรรม	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย			
1. I am..., I like .../ I don't like ..	2.00	0.32	ปานกลาง
2. Line up activities	2.12	0.46	ปานกลาง
3. Find your partners	1.92	0.09	ปานกลาง
4. Mirror	1.96	0.37	ปานกลาง
5. Simon says	2.44	0.86	ปานกลาง
กิจกรรมและเกมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ			
1. I spy	2.08	0.40	ปานกลาง
2. Rhyme words	2.36	0.66	ปานกลาง
3. Sample sound and maze	2.08	0.48	ปานกลาง
4. Thinking of numbers	2.56	1.03	มากที่สุด
5. Pictionary	2.04	0.47	ปานกลาง
กิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์			
1. Name games	1.52	0.52	ปานกลาง
2. Making up words and ...	2.08	0.45	ปานกลาง
3. Picture squares	2.44	0.79	ปานกลาง
4. Hang man	2.12	0.43	ปานกลาง
5. String	1.92	0.32	ปานกลาง
6. Collect words from ...	2.16	0.48	ปานกลาง

ตาราง 3 (ต่อ)

กิจกรรม	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
กิจกรรมและเกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง			
1. Whisper racer	2.48	0.87	ปานกลาง
2. Do it with your pairs	1.88	0.28	ปานกลาง
3. Read, draw, and color	2.44	0.74	ปานกลาง
4. Robots	2.28	0.56	ปานกลาง
5. Mime and guess	2.12	0.46	ปานกลาง
กิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา			
1. Spy code	2.12	0.43	ปานกลาง
2. Telephone code	1.68	0.16	ปานกลาง
3. The giraffe	2.16	0.48	ปานกลาง
4. Riddle readings	1.96	0.37	ปานกลาง
5. Quiz games	2.48	0.95	ปานกลาง
กิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะ ๖			
1. Getting information	1.76	0.12	ปานกลาง
2. Sort yourself out	2.16	0.48	ปานกลาง
3. Project – Puppet theatre	2.48	0.87	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	2.05	0.08	ปานกลาง

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนแสดงความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.05 โดยนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม Thinking of numbers มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 2.56 อยู่ในระดับสูง และ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรม Name games น้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 1.52 เมื่อพิจารณาแต่ละกิจกรรมที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากกว่ากิจกรรมอื่นๆในกลุ่มเดียวกัน พบว่า

1. ประเภทกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย คือ กิจกรรม Simon says มีค่าเฉลี่ย 2.44
2. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ คือ กิจกรรม Thinking of numbers มีค่าเฉลี่ย 2.56
3. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์ คือ กิจกรรม Picture squares มีค่าเฉลี่ย 2.44
4. ประเภทกิจกรรมและเกมการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง คือ กิจกรรม Whisper race มีค่าเฉลี่ย 2.48
5. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา คือ กิจกรรม Quiz games มีค่าเฉลี่ย 2.48
6. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์ คือ กิจกรรม Project – Puppet theatre มีค่าเฉลี่ย 2.48

ผลการวิเคราะห์ข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

จากข้อความที่นักเรียนแสดงความคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม พบว่า นักเรียนอ้างเหตุผลที่ชอบกิจกรรมในระดับมากที่สุด เพราะ เป็นกิจกรรมที่ไม่ต้องพูดภาษาอังกฤษมาก ได้เล่นเกมที่มีการแข่งขัน ได้วาดรูป ได้แข่งขันหาคำศัพท์ กิจกรรมสนุก เหตุผลที่ชอบกิจกรรมในระดับปานกลาง เพราะว่า กิจกรรมยาก หาคำศัพท์ไม่ทันเนื่องจากไม่รู้คำศัพท์ และเหตุผลที่ชอบกิจกรรมในระดับน้อยที่สุด เพราะนักเรียนอ่านภาษาอังกฤษไม่ค่อยได้ คำศัพท์ยากและเขียนสะกดคำไม่ได้

2. ผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับ ลักษณะกิจกรรม วิธีการดำเนินกิจกรรม และรูปแบบของกิจกรรมและเกมทางภาษา ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนแรกเป็นแบบสอบถามประเภทมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ มีข้อความจำนวน 12 ข้อ เป็นข้อความนิเสธ 2 ข้อ คือ ข้อความที่ 10 และ 11 และ ส่วนที่ 2 เป็นคำถามประเภทปลายเปิด (Open-ended) เพื่อแสดงข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม ปรากฏผล ดังตาราง 4 และ 5 ด้านล่าง

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ประเมินคะแนนเฉลี่ยแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประเภทกิจกรรม	\bar{X}	SD	ระดับความคิดเห็น
กิจกรรมกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย			
1. I am..., I like .../ I don't like ..	3.99	0.31	สูง
2. Line up activities	3.93	0.32	สูง
3. Find your partners	3.97	0.03	สูง
4. Mirror	3.99	0.36	สูง
5. Simon says	4.12	0.27	สูง
ค่าเฉลี่ย	4.00	0.13	สูง
กิจกรรมและเกมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ			
1. I spy	4.09	0.32	สูง
2. Rhyme words	4.15	0.28	สูง
3. Sample sound and maze	4.11	0.27	สูง
4. Thinking of numbers	4.18	0.27	สูง
5. Pictionary	4.02	0.30	สูง
ค่าเฉลี่ย	4.11	0.02	สูง
กิจกรรมและเกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง			
1. Whisper racer	4.09	0.32	สูง
2. Do it with your pairs	4.00	0.41	สูง
3. Read, draw, and color	3.97	0.29	สูง
4. Robots	3.96	0.28	สูง
5. Mime and guess	4.01	0.33	สูง
ค่าเฉลี่ย	4.00	0.05	สูง

ตาราง 4 (ต่อ)

ประเภทกิจกรรม	\bar{X}	SD	ระดับความคิดเห็น
กิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์			
1. Name games	3.96	0.38	สูง
2. Making up words and ...	3.89	0.26	สูง
3. Picture squares	4.16	0.29	สูง
4. Hang man	3.89	0.29	สูง
5. String	3.87	0.26	สูง
6. Collect words from ...	4.13	0.26	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.98	0.01	สูง
กิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา			
1. Spy code	4.15	0.28	สูง
2. Telephone code	3.75	0.32	สูง
3. The giraffe	4.10	0.32	สูง
4. Riddle readings	3.78	0.42	สูง
5. Quiz games	4.17	0.25	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.99	0.64	สูง
กิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ			
1. Getting information	3.85	0.40	สูง
2. Sort yourself out	4.00	0.27	สูง
3. Project – Puppet theatre	4.14	0.29	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.99	0.07	สูง
ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	4.01	0.04	สูง

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมภาษาอังกฤษ ในด้านความสนุกสนานที่ได้รับจากการทำกิจกรรม การมีส่วนร่วมในกิจกรรมและ โอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย 4.01 และเมื่อพิจารณาแยกแต่ละประเภท พบว่า

1. ประเภทกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย มีค่าเฉลี่ย 4.00 กิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ กิจกรรม Simon says มีค่าเฉลี่ย 4.12
2. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการออกเสียงภาษา มีค่าเฉลี่ย 4.11 กิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ กิจกรรม Thinking of numbers มีค่าเฉลี่ย 4.18
3. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง มีค่าเฉลี่ย 4.00 กิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ กิจกรรม Whisper races มีค่าเฉลี่ย 4.09
4. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการทบทวนคำศัพท์ มีค่าเฉลี่ย 3.98 กิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ กิจกรรม Picture squares มีค่าเฉลี่ย 4.16
5. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ย 3.99 กิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ กิจกรรม Quiz games มีค่าเฉลี่ย 4.17
6. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ ค่าเฉลี่ย 3.99 กิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ กิจกรรม Project – Puppet theatre มีค่าเฉลี่ย 4.14

ผลการวิเคราะห์ข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม

จากข้อความข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่านักเรียนส่วนใหญ่อ่านและเขียนไม่คล่อง โดยมีนักเรียนแสดงความคิดเห็นจำนวน 40 % ปรากฏผลดังตาราง 5 ด้านล่าง

ตาราง 5 ข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ข้อความ	กิจกรรม	เหตุผล
1. กิจกรรมที่นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้ดี / มากที่สุดเรียงตามลำดับ ดังนี้	<ul style="list-style-type: none"> - Thinking of numbers - Collect words from ... - Picture squares - Sort yourself out - Mime and guess - Rhyme words 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนได้บวกลบเลขเป็นภาษาอังกฤษ - นักเรียนได้รู้จักคำศัพท์รอบโรงเรียน - ได้เล่นเกม สนุก - นักเรียนได้ฝึกเขียนภาษาอังกฤษ - นักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษ - นักเรียนได้ฝึกออกเสียงภาษาอังกฤษ และ ได้เล่นเกม
2. กิจกรรมที่นักเรียนได้ใช้ภาษาปานกลาง / น้อยที่สุดเรียงตามลำดับ ดังนี้	<ul style="list-style-type: none"> - Mirror - Find your partners - Getting information - Telephone code 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนไม่ต้องพูดภาษาอังกฤษ - นักเรียนพูดภาษาอังกฤษไม่ค่อยได้ - ไม่ต้องใช้ภาษาอังกฤษมาก ไม่รู้จักคำศัพท์ - เขียนคำศัพท์ไม่ได้ และตอบไม่ทัน

3. ผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษา ในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ของครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรม แบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นข้อความแบบสอบถามความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับ ลักษณะกิจกรรม วิธีการดำเนินกิจกรรม และรูปแบบของกิจกรรมและเกมทางภาษา ประเภทมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ และส่วนที่ 2 เป็นคำถามประเภทปลายเปิด (Open-ended) เพื่อให้ครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรมให้ข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม ปรากฏดังตาราง 6 และ 7 ข้างล่าง

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ประเมินคะแนนเฉลี่ยแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมและ
กิจกรรมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 3 คน

ประเภทกิจกรรม	\bar{X}	SD	ระดับความคิดเห็น
กิจกรรมกิจกรรมสร้างความรู้ความคุ้นเคย			
1. I am..., I like .../ I don't like ...	3.33	0.47	ปานกลาง
2. Line up activities	3.50	.037	ปานกลางค่อนข้างสูง
3. Find your partners	3.19	0.63	ปานกลาง
4. Mirror	2.86	0.54	ปานกลาง
5. Simon says	3.72	0.28	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.32	0.13	ปานกลาง
กิจกรรมและเกมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ			
1. I spy	3.80	0.14	สูง
2. Rhyme words	3.70	0.30	สูง
3. Sample sound and maze	3.56	0.43	สูง
4. Thinking of numbers	4.11	1.54	สูง
5. Pictionary	3.64	0.30	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.76	0.56	สูง
กิจกรรมและเกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง			
1. Whisper racer	4.00	0.31	สูง
2. Do it with your pairs	3.50	0.56	ปานกลางค่อนข้างสูง
3. Read, draw, and color	4.00	0.31	สูง
4. Robots	3.64	0.31	สูง
5. Mime and guess	3.50	0.28	ปานกลางค่อนข้างสูง
ค่าเฉลี่ย	3.73	0.11	สูง
กิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์			
1. Name games	3.19	0.30	ปานกลาง
2. Making up words and ...	3.61	0.24	สูง
3. Picture squares	3.94	0.67	สูง
4. Hang man	3.72	0.22	สูง
5. String	3.58	0.28	สูง
6. Collect words from ...	3.78	0.26	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.64	0.16	สูง
กิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา			
1. Spy code	3.67	0.30	สูง
2. Telephone code	2.89	0.22	ปานกลาง
3. The giraffe	3.44	0.36	ปานกลาง
4. Riddle readings	3.41	0.22	ปานกลาง
5. Quiz games	3.74	0.43	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.43	0.09	ปานกลาง
กิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์			
1. Getting information	2.75	0.33	ปานกลาง
2. Sort yourself out	3.56	0.28	สูง
3. Project – Puppet theatre	4.06	0.20	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.46	0.06	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	3.56	0.19	สูง

จากตาราง 6 พบว่า ครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ในด้านความสนุกที่นักเรียนได้รับ ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม การมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการใช้ภาษาอังกฤษขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม อยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย 3.56 เมื่อพิจารณาแยกแต่ละประเภทพบว่า

1. ประเภทกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.32 ทุกกิจกรรมอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้น กิจกรรม Simon says มีค่าเฉลี่ย 3.72 อยู่ในระดับสูง
2. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย 3.76 กิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ กิจกรรม Thinking of numbers มีค่าเฉลี่ย 4.11
3. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง พบว่า อยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย 3.73 เมื่อพิจารณาแต่ละกิจกรรม พบว่า กิจกรรม Do it with your pair และ Mime and guess อยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างสูง มีค่าเฉลี่ย 3.50 และกิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ กิจกรรม Whisper races และ กิจกรรม Read draw and color มีค่าเฉลี่ย 4.00
4. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการทบทวนคำศัพท์ อยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย 3.64 เมื่อพิจารณาแต่ละกิจกรรม พบว่า กิจกรรม Name games อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.19 และ กิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ กิจกรรม Picture squares มีค่าเฉลี่ย 3.94
5. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.43 เมื่อพิจารณาแต่ละกิจกรรม พบว่า กิจกรรม Spy code อยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย 3.67 และ กิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ Quiz games มีค่าเฉลี่ย 3.74 อยู่ในระดับสูง
6. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.46 เมื่อพิจารณาแต่ละกิจกรรม พบว่า กิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ กิจกรรม Project – Puppet theatre อยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย 4.06 และรองลงมา คือ กิจกรรม Sort yourself out อยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย 3.56 และกิจกรรม Getting information อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.75

ผลการวิเคราะห์ข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมของครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรม ผลปรากฏดังในตาราง 7 ด้านล่าง

ตาราง 7 แสดงข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาของครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน

ข้อความ	กิจกรรม	เหตุผล
1. กิจกรรมที่นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้ดี / มากที่สุดเรียงตามลำดับ ดังนี้	<ul style="list-style-type: none"> - Thinking of numbers - Collect words from ... - Picture squares - Sort yourself out - Mime and guess - Rhyme words - Read-draw and colour 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนได้ฝึกการออกเสียงอย่างเต็มที่จากการฝึกบวกลบเลข - นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์รอบๆโรงเรียนทั้งของตนเองและของเพื่อนไปพร้อมๆกันจากการสำรวจคำศัพท์ในโรงเรียน - นักเรียนได้รู้จักฝึกคำศัพท์เพิ่มขึ้นจากและได้ฝึกการเขียนสะกดคำ - นักเรียนได้เรียนรู้โครงสร้างทางภาษาและฝึกการเขียน - นักเรียนได้ฝึกการพูดจากภาษาท่าทาง - นักเรียนได้ฝึกการออกเสียงคำศัพท์แบบง่ายๆ และได้ฝึกการผสมเสียง - นักเรียนได้ฝึกการอ่านเนื้อเรื่องและสามารถวาดภาพได้ถูกต้อง
2. กิจกรรมที่นักเรียนได้ใช้ภาษาปานกลาง / น้อยที่สุด เรียงตามลำดับ ดังนี้	<ul style="list-style-type: none"> - Mirror - Find your partners - Getting information - Telephone code 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนไม่ต้องใช้ภาษาอังกฤษมาก - นักเรียนมีความเกือเขินที่จะถามเพื่อนเพื่อหาคุณภาพและคำศัพท์ที่นักเรียนต้องการ - นักเรียนไม่กล้าแสดงออกและไม่กล้าพูดในตอนแรก แต่ช่วงท้ายกิจกรรมนักเรียนบางส่วนเริ่มกล้าที่จะพูดมากขึ้น - นักเรียนมีคลังคำศัพท์น้อย บางคนไม่รู้จักคำศัพท์และสะกดคำไม่ได้
3. ข้อคิดเห็นอื่นๆ * นักเรียนส่วนใหญ่ได้ใช้ภาษาอังกฤษ แม้ว่าในระยะแรกนักเรียนนั่งนิ่งไม่กล้าพูด ไม่กล้าแสดงออก เช่น นักเรียนที่มีปากเพดานโหว่ ไม่กล้าพูดออกเสียงภาษาอังกฤษและนักเรียนที่อ่านไม่คล่อง	<ul style="list-style-type: none"> - Thinking of numbers - Collect words from ... - Sort yourself out - Mime and guess เป็นต้น 	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษกันทุกคน นักเรียนกล้าคิดกล้าทำและพยายามตอบคำถามมากขึ้น แม้จะเป็นคำตอบที่ยังไม่ถูกต้องแต่ให้นักเรียนมีโอกาสได้ใช้ภาษาอังกฤษ

ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อความ	กิจกรรม	เหตุผล
* นักเรียนให้ความสนใจในกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว (Active games) มากกว่ากิจกรรมที่นั่งหาคำตอบอยู่กับที่ (Passive games)	<u>Active games</u> - Mime and guess - Pictures square - Collect words from... เป็นต้น <u>Passive games</u> - Telephone code - Riddle reading เป็นต้น	- นักเรียนพยายามพูด พยายามเดาคำตอบ - นักเรียนพยายามหาคำตอบตามเวลาที่กำหนด - นักเรียนพยายามหาคำศัพท์ที่นักเรียนรอบ ๆ บริเวณโรงเรียนให้ได้มากที่สุด - นักเรียนทำงานช้า เพราะไม่รู้จักคำศัพท์ บางคนแสดงอาการเบื่อหน่าย ไม่อยากทำต่อ
* กิจกรรมที่มีภาพประกอบสร้างความสนใจนักเรียนได้ดี	- I spy - Picture square - Pictionary	- นักเรียนพยายามหาคำศัพท์จากภาพประกอบเพื่อตอบคำถามในขณะที่ทำกิจกรรมหรือเล่นเกม

จากผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมและกิจกรรมทางภาษาของกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และกลุ่มครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรมที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์มาเปรียบเทียบเพื่อดูความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน ในด้านลักษณะกิจกรรม วิธีดำเนินกิจกรรม และ รูปแบบกิจกรรม ปรากฏดังในตาราง 8 ข้างล่าง

ตาราง 8 แสดงการสรุปผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม

กิจกรรม	ผลการประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม					
	นักเรียน			ครู		
	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล
กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย						
1. I am..., I like..	3.99	0.31	สูง	3.33	0.47	ปานกลาง
2. Line up activities	3.93	0.32	สูง	3.50	0.37	ปานกลางค่อนข้างสูง
3. Find your partners	3.97	0.03	สูง	3.19	0.63	ปานกลาง
4. Mirror	3.99	0.36	สูง	2.86	0.54	ปานกลาง
5. Simon says	4.12	0.27	สูง	3.72	0.28	สูง
กิจกรรมฝึกการออกเสียง ฯ						
1. I spy	4.09	0.32	สูง	3.80	0.14	สูง
2. Rhyme words	4.15	0.28	สูง	3.70	0.30	สูง
3. Sample sound and maze	4.11	.27	สูง	3.56	0.43	สูง
4. Thinking of numbers	4.18	0.27	สูง	4.11	1.54	สูง
5. Pictionary	4.02	0.30	สูง	3.64	0.30	สูง

ตาราง 8 (ต่อ)

กิจกรรม	ผลการประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม					
	นักเรียน			ครู		
	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล
กิจกรรมฝึกทบทวนคำศัพท์						
1. Name games	3.96	0.38	สูง	3.19	0.30	สูง
2. Making up words and ...	3.89	0.26	สูง	3.61	0.24	สูง
3. Picture squares	4.16	0.29	สูง	3.94	0.67	สูง
4. Hang man	3.89	0.29	สูง	3.72	0.22	สูง
5. String	3.87	0.26	สูง	3.58	0.28	สูง
6. Collect words from ...	4.13	0.26	สูง	3.78	0.26	สูง
กิจกรรมฝึกการฟัง						
1. Whisper racer	4.09	0.32	สูง	4.00	0.31	สูง
2. Do it with your pairs	4.00	0.41	สูง	3.50	0.55	ปานกลางค่อนข้างสูง
3. Read, draw, and color	3.97	0.29	สูง	4.00	0.31	สูง
4. Robots	3.96	0.28	สูง	3.64	0.31	สูง
5. Mime and guess	4.01	0.33	สูง	3.50	0.28	ปานกลางค่อนข้างสูง
กิจกรรมฝึกการแก้ปัญหา						
1. Spy code	4.15	0.28	สูง	3.67	0.37	สูง
2. Telephone code	3.75	0.32	สูง	2.89	0.22	ปานกลาง
3. The giraffe	4.10	0.32	สูง	3.44	0.36	ปานกลาง
4. Riddle readings	3.78	0.42	สูง	3.41	0.22	ปานกลาง
5. Quiz games	4.17	0.25	สูง	3.74	0.43	สูง
กิจกรรมฝึกการใช้ทักษะ						
1. Getting information	3.85	0.40	สูง	2.75	0.33	ปานกลาง
2. Sort yourself out	4.00	0.27	สูง	3.56	0.28	สูง
3. Project - Puppet theatre	4.14	0.29	สูง	4.06	0.20	สูง
ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	4.01	0.04	สูง	3.56	0.19	สูง

จากตาราง 8 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์ที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูง มีค่าเฉลี่ย 4.01 และ 3.56 ตามลำดับ เมื่อพิจารณากิจกรรมแต่ละประเภทพบว่า นักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ มีความคิดเห็นสอดคล้องกัน เกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาที่มีค่าเฉลี่ยที่สูงมากกว่ากิจกรรมอื่นๆในกลุ่มเดียวกันดังนี้

1. ประเภทกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย คือ กิจกรรม Simon says
2. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ คือ กิจกรรม Thinking of numbers
3. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์ คือ กิจกรรม Picture squares
4. ประเภทกิจกรรมและเกมการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง คือ กิจกรรม Whisper race

5. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา คือ กิจกรรม Quiz games และ
6. ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์ คือ กิจกรรม Project – Puppet

theatre

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาค้นคว้า เรื่อง การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้อภิปรายผลและให้ข้อเสนอแนะ เป็นลำดับตามขั้นตอนดังนี้

ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษาในการสร้างความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนผดุงราชบุรีวิทยา อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 25 คน ที่มีความสนใจสมัครเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ระยะเวลาในการทดลอง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้เวลาในการทดลอง 5 วัน ตั้งแต่เวลา 08.30 – 14.30 น. ระหว่างวันที่ 26 – 29 กุมภาพันธ์และวันที่ 1 มีนาคม 2547 ณ โรงเรียนผดุงราชบุรีวิทยา อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ซึ่งประกอบด้วย ตารางการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษและรายละเอียดวิธีการดำเนินกิจกรรมและเกมทางภาษาทั้ง 6 ประเภท
2. แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรมและข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม
4. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรมและคำถามประเภทปลายเปิดเพื่อแสดงข้อข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม

5. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของครูผู้ดำเนินกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์เข้าร่วมกิจกรรมและคำถามประเภทปลายเปิด เพื่อแสดงข้อความคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้ติดต่อประสานงานกับผู้อำนวยการโรงเรียนผดุงราชวิทยาลัย ผ่านครูสอนภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการใช้สถานที่และบุคลากรในการศึกษาค้นคว้า

2. รับสมัครนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษจำนวน 25 คน และให้นักเรียนทำแบบสอบถามวัดแรงจูงใจก่อนเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

3. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ 5 วัน ตั้งแต่เวลา 08.30 – 14.30 น. ระหว่างวันที่ 26 – 29 กุมภาพันธ์และวันที่ 1 มีนาคม 2547 โดยหลังสิ้นสุดกิจกรรมในแต่ละวัน นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และ นักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

4. หลังเสร็จสิ้นกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ทำแบบสอบถามวัดแรงจูงใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบแรงจูงใจในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการ ใช้ t – test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent samples)

2. วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษา และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ SPSS / PC for Window

3. นำข้อความที่แสดงความคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษมาประมวลสรุปเป็นความเรียง

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ประสิทธิภาพของกิจกรรมและเกมทางภาษาในการสร้างความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับปานกลาง

อภิปรายผล

ผลการศึกษาค้นคว้า สามารถอภิปรายผลที่ได้ดังนี้

1. กิจกรรมคำภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 6 ให้สูงขึ้น หลังเข้าการร่วมกิจกรรมคำภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สามารถอธิบายได้ว่าเนื่องจากปัจจัยดังต่อไปนี้

1.1 กิจกรรมคำภาษาอังกฤษครั้งนี้ มีกิจกรรมและเกมทางภาษาที่หลากหลายถึง 6 ประเภท ได้แก่ 1). ประเภทกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย 2). ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ 3). ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์ 4). ประเภทกิจกรรมและเกมการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง 5). ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา และ 6). ประเภทกิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์ ซึ่งกิจกรรมแต่ละประเภทมีความยากง่าย ทำทนายความสามารถ และช่วยในการฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษด้านต่าง ๆ ช่วยกระตุ้นส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกทำและทำให้นักเรียนมีความพยายามในการใช้ภาษาอังกฤษ เช่น ในกิจกรรม I spy นักเรียนได้ฝึกการเดาคำศัพท์ ในกิจกรรม Rhyme words นักเรียนได้ฝึกการออกเสียงคำศัพท์และฝึกการผสมคำศัพท์ และใน กิจกรรม Thinking of numbers นักเรียนได้ฝึกการออกเสียงคำศัพท์ โดยการบวกลบเลขเป็นภาษาอังกฤษ เป็นต้น จากข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาของนักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นว่ากิจกรรมและเกมทางภาษาที่นำมาใช้ในกิจกรรมคำภาษาอังกฤษครั้งนี้ อยู่ในระดับสูง ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมที่นำมาใช้ นอกจากมีความหลากหลายแล้วยังมีลักษณะการนำเสนอที่แตกต่างกัน เพื่อกระตุ้นความสนใจทำให้นักเรียนกระตือรือร้นอยากทำกิจกรรม สอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้าของ รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง(2544:43) และปริญดา ยะวงศา(2546 : 53) ที่ศึกษาการจัดกิจกรรมคำภาษาอังกฤษให้นักเรียน ได้ผลสรุปได้ว่า กิจกรรมและเกมทางภาษาที่หลากหลาย ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนและเรียนรู้อย่างสนุกสนาน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น

1.2 กิจกรรมคำภาษาอังกฤษครั้งนี้ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษจากการปฏิบัติจริง ในบรรยากาศที่สนุกสนานผ่อนคลายไม่เครียด จากการทำให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองทุกกิจกรรม ด้วยการเรียนผ่านการเล่นเกมต่าง ๆ มีทั้งเกมที่แข่งขันกับตนเอง แข่งขันเป็นคู่ และแข่งขันเป็นกลุ่มในบรรยากาศที่ไม่ตึงเครียดจนเกินไป เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้นักเรียนพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ดังเห็นได้จากผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคำภาษาอังกฤษ เมื่อพิจารณาในประเด็นย่อย พบว่า นักเรียนมีความพยายามในการใช้ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับสูง และ ผลสรุปในข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมของนักเรียน พบว่า นักเรียนสนุกกับเกมที่ได้ฝึกพูดและเขียนประโยคภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับ เฉลียวศรี พิบูลชล (2535 : 30), ขจิต ฝอยทอง

(2543: 49) ที่กล่าวว่า กิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานเพลิดเพลินในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว

1.3 จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม ครูผู้ดำเนินกิจกรรม และครูผู้สังเกตการณ์ พบว่า ในกิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษครั้งนี้ ทำให้นักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อนได้ทำกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมายไปพร้อม ๆ กันอย่างผ่อนคลายไม่ตึงเครียด โดยเฉพาะนักเรียนที่เรียนอ่อน มีโอกาสได้เรียนรู้และทำกิจกรรมเต็มศักยภาพความสามารถ มั่นใจและกล้าใช้ภาษาอังกฤษในการตอบคำถามมากขึ้นเมื่อได้รับกำลังใจ ความช่วยเหลือจากเพื่อน และได้รับคำชมจากครูผู้ดำเนินกิจกรรม เห็นได้จากผลสรุปข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมของครูที่เข้าร่วมกิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนทุกคนได้ใช้ภาษาอังกฤษ กล้าคิด และกล้าตอบคำถามมากขึ้น อยู่ในระดับสูง สอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าของ เพ็ญแข วงศ์สุริยา (2546:47) และปริญญา ยะวงศา (2546:53) ที่กล่าวใกล้เคียงกันสรุปได้ว่า หากครูจัดบรรยากาศในการเรียนเป็นกันเองไม่เคร่งครัดจนเกินไป จะทำให้นักเรียนกล้าคิดและกล้าแสดงออกอย่างเต็มที่โดยไม่กลัวการพุดผิด

2. กิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพในการสร้างความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในระดับปานกลาง

จากการวิเคราะห์ผลสรุปข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมของครูที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษครั้งนี้แต่ละคนมีความพื้นฐานทักษะภาษาอังกฤษคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในระดับที่แตกต่างกันรวมทั้งความรู้ความจำด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนบางคนไม่รู้จักคำศัพท์หรือรู้จักแต่รู้จักน้อยมาก นอกจากนี้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการเรียนรู้และรับรู้ด้านภาษาไม่เท่ากัน นักเรียนที่เรียนอ่อนเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ช้ากว่า ทำให้นักเรียนทำกิจกรรมไม่ทันนักเรียนที่เรียนเก่ง เช่น การเดาคำศัพท์ การตอบคำถาม และ การเขียนคำศัพท์ เป็นต้น เห็นได้จากผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาของนักเรียน พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมส่วนมากชอบกิจกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มนักเรียนที่เรียนอ่อน กล่าวคือ เป็นกลุ่มนักเรียนที่อ่านออกและเขียนได้ไม่คล่อง และบางกลุ่มนักเรียนอ่านออกและเขียนไม่ได้เลย กลุ่มนักเรียนดังกล่าวไม่สามารถทำกิจกรรมได้อย่างเต็มที่

จากผลการวิเคราะห์ข้างต้น ซึ่งพบว่า นักเรียนประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมคำย่ภาษาอังกฤษครั้งนี้ ในระดับปานกลาง แต่อย่างไรก็ตาม ผลจากการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาของนักเรียนและของครูที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรมตอบแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาด้านลักษณะกิจกรรม ด้านวิธีดำเนินกิจกรรม และด้านรูปแบบกิจกรรม อยู่ในระดับสูง สามารถอภิปรายผลได้ตามประเด็นดังกล่าว ดังต่อไปนี้

ก. ด้านลักษณะกิจกรรม

1. กิจกรรมและเกมทางภาษาที่นำมาใช้ในกิจกรรมค่ายครั้งนี้ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาอย่างอิสระตามระดับความสามารถของนักเรียน ทำให้นักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อนกล้าใช้ภาษามากขึ้นโดยไม่ต้องกังวล เห็นได้จากผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาของนักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นว่า กิจกรรมที่นำมาใช้ในค่ายภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน อยู่ในระดับสูง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาลักษณะกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เล่นจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมทางภาษาและนำกิจกรรมที่คัดเลือกแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหาความเหมาะสมของกิจกรรมและนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ

2. กิจกรรมและเกมทางภาษาในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ เป็นกิจกรรมเพื่อทบทวนความรู้ที่นักเรียนได้เรียนมาแล้วในชั้นเรียนปกติ ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้เดิมมาใช้ในการทำกิจกรรม ขณะเดียวกันนักเรียนเกิดความคุ้นเคยกับความรู้ที่เคยได้เรียนมาแล้ว และสามารถทำกิจกรรมนั้นได้บรรลุเป้าหมายเร็วยิ่งขึ้น ซึ่งเห็นได้จากผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาของนักเรียน ในประเด็นย่อยนักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า นักเรียนสามารถหาคำตอบในขณะที่ทำกิจกรรมได้รวดเร็วในระดับสูง เช่น ในกิจกรรม *Thinking of numbers* นักเรียนพยายามคิดคำตอบและตอบคำถามการบวกลบเลขเป็นภาษาอังกฤษ และ ในกิจกรรม *Picture squares* นักเรียนพยายามหาคำศัพท์เติมลงในช่องว่าง เป็นต้น จากการที่นักเรียนสามารถหาคำตอบได้เร็วขึ้น ทำให้นักเรียนมีความพยายามในการทำกิจกรรมนั้นๆ ให้สำเร็จมากขึ้น

3. มีการใช้เทคนิคในการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเรียนรู้ผ่านศิลปะ งานประดิษฐ์ และการเคลื่อนไหว ทำให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษโดยไม่เบื่อหน่าย เช่น ในกิจกรรม *Getting information, Project – puppet theatre* มีการนำศิลปะงานประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ ทำให้นักเรียนมีความสนใจกระตือรือร้นที่จะทำหุ่นมือและหน้ากาก ในกิจกรรม *Pictionary, Collect words from..., Read-draw and color, และ The giraffe* มีการนำศิลปะงานวาดภาพระบายสีมาใช้ นักเรียนชอบวาดรูปและระบายสี ในกิจกรรม *Picture squares, Whisper race* นักเรียนชอบการแข่งขันที่มีการเคลื่อนไหว เป็นต้น

ข. ด้านวิธีดำเนินกิจกรรม

1. กิจกรรมและเกมทางภาษาที่นำมาใช้ในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ มีวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย มีการสาธิตวิธีการเล่นที่ชัดเจนและนักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมทันที ทำให้นักเรียนแต่ละคนมีโอกาสได้ทำกิจกรรม มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนสามารถทำกิจกรรมนั้นให้ประสบผลสำเร็จได้พร้อมๆ กัน เช่น ในกิจกรรม *Collect words form...* นักเรียนมีความพยายามในการช่วยกันหาคำศัพท์รอบๆ บริเวณโรงเรียนโดยไม่ปนและไม่เบื่อ และ พยายามหาคำศัพท์ในบริเวณที่กำหนดให้โดยไม่ซ้ำกัน เป็นต้น เห็นได้ชัดเจนในผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาของนักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า

นักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นว่า กิจกรรมในคำภาษาอังกฤษมีวิธีการเล่นเข้าใจง่ายและปฏิบัติได้ถูกต้อง อยู่ในระดับสูง สอดคล้องกับคำกล่าวของรัตนภรณ์ โพธิ์ทอง (2544:47) ที่กล่าวสรุปว่า กิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงก็จะมีผลการประเมินลักษณะวิธีการดำเนินกิจกรรมสูงตามไปด้วย

2. การดำเนินการจัดกิจกรรมเริ่มต้นจากกิจกรรมง่าย ๆ ที่ไม่ต้องใช้ภาษาอังกฤษมาก เช่น กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย ทำให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งเป็นนักเรียนระดับเดียวกัน แต่ต่างห้องเรียนมีความคุ้นเคยกันมากขึ้น ขณะเดียวกันในระหว่างวันมีการสลับกิจกรรมที่มีความยากง่าย โดยจัดกิจกรรมที่ใช้ความคิดและการแก้ปัญหาในช่วงเช้า เพิ่มความยากตามลำดับ และในช่วงบ่ายเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน เพื่อให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวและไม่เบื่อกับการทำกิจกรรมนานๆ นอกจากนี้ยังมีการนำกิจกรรมที่ง่าย ๆ และเพลงมาสอดแทรกระหว่างการดำเนินกิจกรรม ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย สอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าของ รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง (2544:48) พบว่า การดำเนินกิจกรรมคำภาษาอังกฤษ ควรเริ่มต้นจากกิจกรรมที่ใช้ภาษาอังกฤษไม่มากนัก หรือใช้ภาษาท่าทางก่อน เช่น กิจกรรมสร้างความคุ้นเคยเพื่อเตรียมความพร้อมและลดความกังวลของนักเรียน

3. ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม มีการยืดหยุ่นด้านเวลาในการทำกิจกรรมอย่างเหมาะสม เช่น ในกิจกรรม *Getting information* นักเรียนต้องใช้เวลาในการถามข้อมูลเพื่อน และ ในกิจกรรม *Riddle reading* นักเรียนต้องใช้เวลาในการอ่านเพื่อหาคำตอบ เป็นต้น จากการยืดหยุ่นด้านเวลา ทำให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ตามระดับความสามารถ

นอกจากนี้ การใช้ประโยคภาษาอังกฤษในระหว่างดำเนินกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับความสามารถในการรับรู้และเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยใช้ประโยคภาษาอังกฤษง่าย ๆ อย่างสม่ำเสมอ ทำให้นักเรียนมีความคุ้นเคยกับภาษาอังกฤษมากขึ้นและลดความตึงเครียดลงจากการที่ครูผู้ดำเนินกิจกรรมใช้ภาษาอังกฤษอยู่ตลอดเวลา ทำให้นักเรียนกล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้นใน 2-3 วันสุดท้ายของการดำเนินกิจกรรม เห็นได้จากผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาของนักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักเรียนมีความพยายามในการใช้ภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับสูง และจากผลสรุปข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมของครูที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า ในกิจกรรม *Mime and guess* นักเรียนมีความพยายามในการพูดและเดาคำตอบ ในกิจกรรม *Getting information* นักเรียนไม่กล้าพูดในช่วงเริ่มต้นกิจกรรม แต่ในช่วงท้ายกิจกรรมนักเรียนหลายคน กล้าถามเพื่อนเป็นประโยคภาษาอังกฤษเพื่อหาข้อมูลมากขึ้น นอกจากนี้ครูที่เข้าร่วมกิจกรรมได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า นักเรียนส่วนใหญ่ได้ใช้ภาษาอังกฤษแม้ว่าในระยะแรกของการดำเนินกิจกรรมนักเรียนหนึ่ง ไม่กล้าพูดภาษาอังกฤษ และไม่กล้าแสดงออก เช่น นักเรียนที่มีปากเพดานโหว่ นักเรียนไม่กล้าพูดออกเสียงภาษาอังกฤษ และนักเรียนที่อ่านไม่คล่อง แต่กิจกรรมที่นำมาใช้ เช่น กิจกรรม *Thinking of numbers, Mime and guess, และ Sort yourself out* ทำให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษกันทุกคนและ นักเรียนพยายามคิดและตอบคำถามมากขึ้นแม้จะเป็นคำตอบที่ไม่ถูกต้องแต่ นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษ

จ. รูปแบบของกิจกรรม

รูปแบบในคำภาษาอังกฤษครั้งนี้ ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสทำงานเป็นคู่และกลุ่ม มีการจัดกิจกรรมคู่และกลุ่มที่เหมาะสม โดยการคละกลุ่มนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อให้งานนั้นประสบผลสำเร็จ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมไปพร้อม ๆ กันอย่างมีความสุขกับเพื่อนที่นักเรียนพึงพอใจ ทำให้นักเรียนช่วยกันทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ตามความสามารถอยู่ตลอดเวลา นักเรียนช่วยกันคิดและพยายามหาคำตอบเมื่อต้องทำกิจกรรมร่วมกัน จากผลการประเมินแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษา ในกิจกรรมคำภาษาอังกฤษของนักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักเรียนและครูที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นว่า กิจกรรมประเภทคู่และประเภทกลุ่ม ทำให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม อยู่ในระดับสูง เช่น กิจกรรม Pictionary, Spy code, และ Sort yourself out เป็นต้น สอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้าของ นุชนาฏ วรยศศรี (2544 : 57) เรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีพระนครใต้ ผลการศึกษาพบว่า เมื่อนักศึกษามีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนในกลุ่ม นักเรียนสามารถถามหรือขอความช่วยเหลือจากเพื่อนในกลุ่มได้ และเมื่อนักศึกษาเกิดความพอใจในสิ่งที่เรียนก็ยอมพยายามหาความรู้เพิ่มเติม กิจกรรมประเภทคู่และกลุ่ม นอกจากจะทำให้นักเรียนได้เรียนภาษาอังกฤษไปพร้อม ๆ กันแล้ว ยังทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาทั้งจากตนเองและผู้อื่นตลอดเวลา เกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยอมรับฟังความคิดเห็นจากตนเองและผู้อื่น สอดคล้องกับคำกล่าวของ ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์ (2535: 8-15) และ ประพันธ์ศิริ เสาสุริจ (2545: 31) ที่กล่าวตรงกันว่า เกมช่วยฝึกพัฒนาด้านอารมณ์จิตใจให้มีอารมณ์ที่แจ่มใส มั่นใจในตนเอง และช่วยทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน เกิดการปรับตัวเข้ากับสังคมได้ เกิดการยอมรับสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคลและสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เล่น

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า กิจกรรมและเกมทางภาษาที่นำมาใช้ในคำภาษาอังกฤษครั้งนี้ สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้นหลังการเข้าร่วมกิจกรรมคำภาษาอังกฤษ เนื่องจากมีการคัดเลือกลักษณะกิจกรรมและเกมทางภาษาที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน มีกิจกรรมและเกมทางภาษามีความหลากหลาย วิธีการดำเนินกิจกรรมที่ง่ายชัดเจนต่อการลงมือทำกิจกรรม มีการจัดรูปแบบกิจกรรมประเภทกิจกรรมคู่และกลุ่ม ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษจากการปฏิบัติจริงในบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด

ผลจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ สรุปได้ว่า การใช้กิจกรรมคำภาษาอังกฤษสามารถทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น หลังการเข้าร่วมกิจกรรมคำภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนได้ทำกิจกรรมที่หลากหลาย ทำทลายความสามารถอย่างสนุกสนาน ได้ทำกิจกรรมตามระดับความสามารถของนักเรียนอย่างเต็มศักยภาพไปพร้อม ๆ กันกับเพื่อนที่นักเรียนพึงพอใจ และได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้งจากตนเองและผู้อื่น

ข้อเสนอแนะทั่วไป

การจัดกิจกรรมควรให้ความยืดหยุ่น ดังนี้

1. การปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางภาษา ควรเลือกใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมๆกัน เนื่องจากนักเรียนมีความสามารถต่างระดับกันหลายกลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนเก่งสามารถอ่านออกเขียนได้ กลุ่มที่อ่านออกแต่เขียนไม่คล่อง และ กลุ่มที่ไม่สามารถอ่านและเขียนได้เลย ดังนั้นควรมีการทบทวนคำศัพท์ให้กับนักเรียนที่เรียนอ่อน เนื่องจากนักเรียนมีพื้นฐานความรู้คำศัพท์น้อยมาก ส่วนใหญ่ไม่สามารถอ่านและเขียนคำศัพท์ได้ จากการทำกิจกรรม Read-draw and colour ครูผู้ดำเนินกิจกรรมใช้วิธีการเขียนเรื่องและวาดภาพบนกระดาน เพื่อเป็นการทบทวนให้กับนักเรียนก่อนที่นักเรียนจะลงมือทำจริง ปรากฏว่า นักเรียนให้ความสนใจกับกิจกรรมการวาดภาพจากเนื้อเรื่องและสามารถทำกิจกรรมได้ตามเป้าหมาย

2. การปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับของนักเรียน ช่วยให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมตามศักยภาพความสามารถของตนเองและสามารถทำกิจกรรมไปพร้อมๆกับเพื่อน และควรมีความยืดหยุ่นด้านเวลาและการดำเนินกิจกรรม จากประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ ในการจัดกิจกรรมควรมีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับของนักเรียน โดยการปรับเปลี่ยนวิธีดำเนินกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลา สถานที่ และจัดกลุ่มที่เหมาะสม จะช่วยสร้างความพึงพอใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน

3. เมื่อพบว่านักเรียนเกิดความตึงเครียดกับการนั่งทำกิจกรรมนานๆ หรือนักเรียนเหนื่อยล้าและไม่สามารถทำกิจกรรมต่อเนื่องได้ ควรมีการสอดแทรกกิจกรรมเสริมในบางโอกาส จากประสบการณ์การดำเนินกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ การเสริมกิจกรรมสอดแทรกก่อนเริ่มการดำเนินกิจกรรมแต่ละกิจกรรมต่อไป เช่น การร้องเพลง ช่วยให้นักเรียนได้ปรับเปลี่ยนอารมณ์ ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดความรู้สึกผ่อนคลายได้ และสามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาค้นคว้า การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษในชั้นประถมศึกษาในระดับอื่นๆ

2. ควรมีการศึกษาค้นคว้า การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ระดับ ประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : องค์การตำราสภา.
- (2543). *ประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาตามหลักสูตร ภาษาอังกฤษ 2539*. กรุงเทพฯ : องค์การตำราสภา.
- (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ : องค์การตำราสภา
- กัญชรี คำชาย.(2544). *จิตวิทยาเพื่อการเรียนรู้*. (เอกสารประกอบคำสอน). กรุงเทพฯ : ราชภัฏสวนสุนันทา.
- เกษม วัฒนชัย. (2546). *การพัฒนาคุณภาพการศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ขจิต ฝอยทอง. (2546,กันยายน). *สอนภาษาอังกฤษให้สนุกด้วยกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษ*.
วิชาการ. 6 (9) : 52 - 55.
- จิรัช แหวนทอง. (2542, มิถุนายน). *สอนภาษาอังกฤษให้สนุกและมีความหมาย*.
วิชาการ. 2 (6) : 54 – 65.
-(2546). *Riddles for reading. ปริศนาคำทายส่งเสริมการอ่าน*. กรุงเทพฯ : เบนพับลิชชิ่ง
- จรรยาพร ธรณินทร. (2532). *เกมสนุก*. กรุงเทพฯ : สุวีริยาภรณ์.
- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2542). *เกมเบ็ดเตล็ด*. (เอกสารประกอบคำสอน). ชลบุรี : ภาควิชาพลศึกษาและ
สันตนาการ. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ฉันทนกร รักแดง (2546). *การศึกษาผลการสอนซ่อมเสริม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องมาตราตัวสะกด
และความสนใจในการเรียนของนักเรียนชั้น ป. 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา*. วิชา ปก.
692 ปก.693 การศึกษามหาบัณฑิต (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- เฉลิมพล ดาวเรือง. (2539). *สภาพปัจจุบันและปัญหาการสอนพูดภาษาอังกฤษ*. ใน ประพนอม สุรัสวดี,
บรรณาธิการ. *กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2539. หน้า 55 – 59.
- เจลิยวศรี พิบูลชล. (2535). *การสร้างกิจกรรมเสริมหลักสูตร*. (เอกสารประกอบคำสอน). กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชำเลื่อง ดิมะนันท์ (2538). *พฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. (เอกสารประกอบคำสอน).
กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรการสอน คณะครุศาสตร์ ราชภัฏสวนสุนันทา.
- ณัฐวิภา วิริยา.(2545). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการใช้ภาษาอังกฤษปนไทยของ
นักจัดรายการ วิทยุกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*.
สารนิพนธ์ ศศ.ม.(ภาษาศาสตร์การศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

- ดวงเดือน แสงชัย. (2530). *การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
-(2531 , มิถุนายน). *จะสอนภาษาอังกฤษอย่างไรให้สนุก*. ศึกษาศาสตร์ .30 (12) : 11 –13.
- ถนอมศรี เหลลาทา. (2535). *การเปรียบเทียบความสามารถของการเขียน แรงจูงใจในการเขียนภาษาอังกฤษ และ มนุษย์สัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยกระบวนการวิธีการเขียนของเฮวินส์กับการ สอนด้วยคู่มือครู*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร . ถ่ายเอกสาร.
- ทีศนา แคมณี. (2545). *รูปแบบการเรียนการสอน. ทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนสิทธิ์ ศรีรัตน์. (2543). *การพัฒนา บทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย " เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ" สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- นุชนาฏ วรยศศรี. (2544). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาอังกฤษของ นักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพระนครใต้* ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การอุดมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- แนนน้อย เพียรสุขสวัสดิ์. (2525). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบธรรมดา*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- เบญจา สิบเสน. (2530). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟัง – พูดและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการฝึกความเข้าใจแบบสูตรทัศนาลีของเคลลี*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร . ถ่ายเอกสาร.
- เบอร์เดน, พอล. (2000). *Classroom Management Strategies*. แปลโดย อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง. (2546). *ยอดกลยุทธ์การจัดการกับชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ : เบรินเน็ต.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. (2535). *เกมส์พลศึกษา*. กรุงเทพฯ. : ไทยวัฒนาพานิช.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัช. (2545, พฤษภาคม – ธันวาคม). *เกมและการใช้เกมเพื่อพัฒนาเยาวชน*. วิชาการ. 3 (2 – 3) : 30 –36.
- ประไพศรี สงวนวงษ์ และ อรพินท์ กุลประภา. (2539). *กิจกรรมเสริมการเรียนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ปรินญาดา ยะวงศา (2546) *การศึกษาแรงจูงใจในการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ของเด็กที่มีความสามารถด้านภาษาอังกฤษที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าความสามารถ ที่แท้จริง ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 จากการร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ* ปรินญาณิพนธ์ ศศ.ม. (วิชาการศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ปิยะนาถ ศิริพัฒน์. (2534, สิงหาคม). *เกมและกิจกรรมเพื่อการสอนภาษา*. ก้าวไกล. 3 (1) : 41.
- ปรียาภรณ์ วงศ์อนุตรโรจน์. (2546). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.

- ผจงจิตต์ สิงห์จันทร์. (2542). การศึกษาการใช้แบบเรียนในงานปฏิบัติ ในรายวิชาภาษาอังกฤษ
ปฏิบัติงาน. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย.มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พาลิม, จอนห์และเพาวเวอร์, พอล.(2002). *Jamboree. กิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
สำหรับเด็ก : กิจกรรมสุด สนุก* แปลโดย มัลลิกา พงศ์ปริตร และ ศรีภูมิ อัครมาส ผู้แปลร่วม.
(2546). กรุงเทพฯ : เพียรสัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า.
- พีระพงศ์ บุญศิริ และ มาลี สุรพงศ์. (2536). *เกม*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- เพ็ญแข วงศ์สุริยา. (2546). การพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้
สถานการณ์จริงของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สถาบันเทคโนโลยี
ราชมงคล วิทยาเขตสกลนคร. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่าง
ประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย.มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พรรณี ชูชัย เจนจิต. (2538). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ แกรมมี่.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2544). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.
- พรพิมล พงศ์สุวรรณ และอนันต์ชัย พงศ์สุวรรณ. *เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*
(2534, สิงหาคม). *มิตรครู*. 33 (15): 27 – 31.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2538). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงเพชร วัชรอยู่. (2541). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ไพโรจน์ ไตเทศ. (2536, เมษายน). *มองการจัดค่ายกิจกรรม....กับ...การยกระดับมาตรฐานการศึกษาบางคอ
แหลม*. การศึกษา. กทม. 16 (7) : 6 – 9.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2539). *เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา.
พิมพ์ครั้งที่ 2*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. สาขาศึกษาศาสตร์.
- รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง. (2544). *กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับ
นักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะ
ภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
ถ่ายเอกสาร.
- ธรรมสมร อยู่สถาพร. (2539). *แนวโน้มการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา.ใน
ประนอม สุรัสวดี, บรรณาธิการ. กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา.
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2539. หน้า 1 – 5.*
- ลลิตา เหล่าพานิช.(2538).*การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ลักษณะทางชีวสังคมและ
ทัศนคติต่อ การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปัญญาเลิศในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัด สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ม. (การศึกษาพิเศษ).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

- เลวิส และ เบดสัน. (1999). *Game for Children*. ใน : อลัน มาเลย์ย์ บทบรรณาธิการ. ใน ศรีภูมิ อัครมาศ. บทบรรณาธิการภาษาไทย. แปลเรียบเรียงโดยเดือนใจ เจลิมกิจ (2545). *เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง.
- วิชา หมัดปอนด์. (2545). *การศึกษาปัญหาการเรียนการสอน ของนักเรียนโรงเรียนเกษมโปลีเทคนิค*. ปรินซ์นิพนธ์ ศศ.ม. (การอุดมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วัลภาภรณ์ คงถาวร. (2539). *เกมภาษาอังกฤษ*. ใน : ประนอม สุรัสวดี, บรรณาธิการ. *กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2539. หน้า 83.
- ศิริพันธ์ ไรจนุดมะ. (2541). *ค่ายภาษาอังกฤษ กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและ เสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริยา คณิทรานนท์. (2541). *ค่ายภาษาอังกฤษ กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและ เสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สมศักดิ์ สินธุเวชน์และคณะ. (2544). *กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.
- สาคร พุทธิผล. (2542, กรกฎาคม): *เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*.
วิชาการ. 2 (7) : 27 – 31.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. คณะกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้. (2543).
ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด. กรุงเทพฯ : สำนักงานฯ.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา.
(2544). *เล่าเรื่องค่าย เรียนร่วม...ร่วมเรียนรู้สู่ความสามารถพิเศษ*. กรุงเทพฯ : สำนักงานฯ.
- สำออง หิรัญบุรณะ และคณะ. (2544). *จุดประกายภาษาอังกฤษ คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ ด้านภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สิริมาน ยูวโสภีร์. (2545). *การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษ เจตคติ และความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนตามแนวทฤษฎีการสอนแบบอรรถฐาน และการสอน แบบเดิม*. ปรินซ์นิพนธ์ ศศ.ม. (มัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุกัญญา พิชัยยงถ่วงศักดิ์. (2546). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเรียนภาษาอังกฤษและพฤติกรรมผู้บริโภค โดยเปรียบเทียบ ระหว่างสถาบันการสอนภาษาเอยูเอ กับสถาบันการสอนภาษาบริติชเคาซิลในเขตกรุงเทพมหานคร*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (วิชาการตลาด) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

- สุกัญญา ศิลประสาท. (2544). การพัฒนาด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, (ม.ป.ป) เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ ภาควิชาภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏธนบุรี
- สุรพันธ์ กุศลสง. (2543). การเปรียบเทียบความสามารถและทัศนคติในการฟัง – พูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนตามแนวตามแนวทฤษฎีตามธรรมชาติ ประกอบกับการจัดกิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์กับการสอนตามคู่มือครู. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ม. (มัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุวรรณี เวชไทยสง. (2545). การพัฒนาความสามารถ และแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เอกสารจริง. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- อารี พันธุ์มณี. (2546). จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : ไยใหม่.
- อนันตชัย พงศ์สุวรรณ. (2535). เกมที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ (เอกสารประกอบการสอน). บุรีรัมย์ : วิทยาลัยครูบุรีรัมย์. ถ่ายเอกสาร.
- อรรถศรี วรรณการโสภณ. (2537). พฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. (เอกสารประกอบการสอน). กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรการสอน คณะครุศาสตร์ ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- อุบลรัตน์ เพ็งสถิตย์ และนภา แก้วศรีงาม. (2535). จิตวิทยาทั่วไป. ภาควิชาจิตวิทยา. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Ashworth and Clark. (1996). *I – SPY. Activity Book 1*. Hong Kong : Oxford University Press.
- Baker, Ann. & Goldstein, Sharon. (1990). *Student's book. Pronunciation Pairs*. United States of America : Cambridge University Press.
- Brown, H Douglas. (1987). *Principle of Language Learning and Teaching*. 2nd edition. United States of America: Prentice – Hall, inc.
- Brown, Sally Steve, Armstrong and Gail, Thomson. Edited. (1998). *Motivating Students*. England : Clays Ltd, St. SEDA.
- David & Rinvolcri . (Printed 4th 1992). *Dictation (New Method, New Possibilities)*. Great Britain : Cambridge University Press.
- Hancock, Mark (1995). *Pronunciation Games*. Great Britain at Bell and Bain Ltd. Glasgow. Cambridge.
- Hammer, Jeramy (2001). *The Practice of English Language Teaching*. China : Pearson Education.
- Hedge, Tricia. (2000). *Teaching and Learning in the Language Classroom*. Hong Kong : Oxford University Press.

- Henson, Kenneth T. (1996). 3rd ed. *Method and Strategies for Teaching Secondary and Middle School*. New York : Longman.
- Kirby, Andy. (1993). *Games for Trainers. Vol. 1*. England : Gower.
- Lee, W. R. (1982). *Language and Teaching Games and Contests*. 3rd ed. Great Britain : Oxford University Press.
- Lightbown, Pasty M. and Spada, Nina. (1999). *How Language are Learned. (Revised Edition): Factors affecting second language learning*. Hong Kong: Oxford University Press.
- MacCallum, George P. (1980). *101 word games*. New York. Oxford University Press.
- Malseed, Jo. (1998). *Forty-eight warm-ups for group work*. In : Armstrong, R. Percival, F. & Saunders, D. editor. *The simulation and Games year book Vol. 2 : Interactive Learning*. SAGSET and named contributors. 1994. p. 60.
- Marsland, Bruce. (1998). *Lesson from Nothing : Activities for Language Teaching with Limited time and Resources*. UK. Press. Cambridge University Press.
- Mayers, Chet and Jones, Thomas B. (1993). *Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom*. United States of America : HB Printing.
- Obee, Bob. (1999). *The Grammar Activity Book..* United Kingdom at the University Press, Cambridge : Cambridge University Press.
- Retter & Valles. (1986 : 47 – 48). *BONANZA 77 English Language games for young learners*. Hong Kong : Long man.
- Rixon, Shelag H. (1981). *How to use Games in Language Learning*. Hong Kong. Modern English Publication.
- Shoemaker, Conie L. & Shoemaker , F. Floy. (1991). *Interactive Techniques for the ESL Classroom*. Boston : Heinle & Heinle Publishers.
- Toth, Maria (1995). *Children's Games*. Great Britain : Heinmann.
- Ur, Penny. (1996). *A Course in Language Teaching. Practice and Theory*. Great Britain: Cambridge University Press.
- Ur, Penny and Wright, Andrew. (1994). 6th printed. *Five – minute Activities*. Great Britain : Cambridge University Press
- Via, Richard. (1986). *Method and Techniques that work : Thai TESOL*. AUA Language
- Wassermann, Selma. (2000). *Serious Players in the Primary Classroom*. 2nd ed. New York : Teacher College Press.
- Wright , Andrew. Betteridge, David. And Buckby, Michael. (1994). *Games for Language Learning*. 13th printing. Great Britain : Cambridge University Press.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ตอนที่ 1

1. กิจกรรมในคำยภาษาอังกฤษ
2. ตารางการจัดกิจกรรมในคำยภาษาอังกฤษ
3. ตัวอย่างกิจกรรมและวิธีดำเนินกิจกรรม

1. กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย	กิจกรรมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ
<ol style="list-style-type: none"> 1. I am and I like ... / I don't like 2. Line – up activities 3. Find your partner 4. Mirror 5. Simon says 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I spy 2. Rhyme words 3. Sample sound and maze 4. Thinking of numbers 5. Pictionary 6. What is it?
กิจกรรมและเกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง	กิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์
<ol style="list-style-type: none"> 1. Do it with your pair 2. Mime and guess 3. Listen, draw and color 4. Robots 5. Read, draw and color 6. Whisper race 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Name game 2. Making up words and sentences 3. Cryptograms 4. Anagrams 5. Picture squares 6. Hangman 7. String 8. Collect words from what I can see around school 9. Categories
กิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์	กิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา
<ol style="list-style-type: none"> 1. Getting information 2. Sort yourself out 3. Finding the differences 4. Treasure hunt 5. Project – Puppet theatre 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spy code 2. The giraffe 3. Telephone code 4. Riddle readings 5. Quiz games

2. ตารางการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

วันที่ 1

08. 30 – 10.00 น	พัก	10.20 – 11.50 น.	พัก	12.50 – 14.30
1. ลงทะเบียน 2. เปิดค่ายกิจกรรม ฯ 3. ทำแบบสอบถามแรงจูงใจก่อนเข้าร่วมกิจกรรมค่ายฯ 4. กิจกรรมเสริม * <i>Song</i> (10 Little Indian boys) 5. * <i>Simon says</i>	20 นาที	5. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (ต่อ) * <i>Line – up activities</i> * <i>Find your partner</i> * <i>Mirror</i> * <i>Song (Chicken dead)</i>	60 นาที	6. กิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์ * <i>Name game</i> 7. กิจกรรมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ * <i>Pictionary</i> 8. กิจกรรมและเกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง * <i>Whisper race</i> 9. ประเมินกิจกรรม

วันที่ 2

08. 30 – 10.00 น	พัก	10.20 – 11.50 น.	พัก	12.50 – 14.30
1. กิจกรรมเสริม * <i>Song (Bingo)</i> * <i>Simon says</i> 2. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย * <i>I am. , I like ... / I don't like.</i> 3. กิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ * <i>Getting information</i>	20 นาที	3. กิจกรรมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ * <i>I spy</i> 4. กิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา * <i>Spy code</i> * <i>Telephone code</i>	60 นาที	5. กิจกรรมและเกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง * <i>Do it with your pairs</i> 6. กิจกรรมฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ * <i>Rhyme words</i> * <i>Sample sound and maze</i> 7. ประเมินกิจกรรม

- หมายเหตุ
- พัก 20 นาที คือ พักรับประทานอาหารว่าง
 - พัก 60 นาที คือ พักรับประทานอาหารกลางวัน

วันที่ 3

08. 30 – 10.00 น	พัก	10.20 – 11.50 น.	พัก	12.50 – 14.30
1. กิจกรรมเสริม * <i>Song (Monitor, Bingo, 10 Little Indian boys)</i> * <i>Clock,</i> 2. กิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา * <i>Riddle readings</i>	20 นาที	2. กิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา (ต่อ) * <i>The giraffe</i> 3. กิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์ * <i>Making up words and sentences</i>	60 นาที	4. กิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์ * <i>Picture squares</i> * <i>Hangman</i> * <i>String</i> 5. ประเมินกิจกรรม

วันที่ 4

08. 30 – 10.00 น	พัก	10.20 – 11.50 น.	พัก	12.50 – 14.30
1. กิจกรรมเสริม * <i>Song (Monitor)</i> * <i>Construction</i> 2. กิจกรรมและเกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง * <i>Read , draw and color</i> 3. กิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา * <i>Thinking of numbers</i>	20 นาที	4. กิจกรรมและเกมฝึกทบทวนคำศัพท์ * <i>Collect words from what I can see around school</i>	60 นาที	5. กิจกรรมและเกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง * <i>Mime and guess</i> * <i>Robots</i> 6. ประเมินกิจกรรม

วันที่ 5

08. 30 – 10.00 น	พัก	10.20 – 11.50 น.	พัก	12.50 – 14.30
1. กิจกรรมเสริม * <i>Songs (10 little Indian boys, Bingo, Monitor)</i> * <i>Simon says</i> 2. กิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์ * <i>Sort yourself out</i>	20 นาที	4. กิจกรรมและเกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์ * <i>Project – Puppet theatre</i>	60 นาที	5. กิจกรรมและเกมฝึกการแก้ปัญหา * <i>Quiz games</i> 6. ประเมินกิจกรรม และ ทำแบบสอบถามแรงจูงใจหลังเข้าร่วมค่ายกิจกรรม 7. ปิดค่ายกิจกรรม ฯ

หมายเหตุ - พัก 20 นาที คือ พักรับประทานอาหารว่าง
- พัก 60 นาที คือ พักรับประทานอาหารกลางวัน

3. ตัวอย่างกิจกรรมและวิธีดำเนินกิจกรรม

ตัวอย่าง : ประเภทกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย

Simon says	
จุดประสงค์	ฝึกการฟัง – การออกคำสั่ง และ การปฏิบัติตามคำสั่ง
ภาษา	Listening
รูปแบบ	กลุ่มใหญ่
เวลา	15 นาที
อุปกรณ์	ไม่มี
	<p><u>วิธีดำเนินกิจกรรม</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูให้นักเรียนทำตามคำสั่งเมื่อครูสั่งว่า Touch your mouth, touch your nose, touch your back, point to the tree, go to the wall, etc 2. ครูสมมติตัวเองเป็น กษัตริย์ ไชยม่อน ออกคำสั่งให้นักเรียนทำตาม เช่น Simon says ' touch you head ' นักเรียนต้องทำตาม ถ้าสั่งว่า ' Sit down ' นักเรียนไม่ต้องทำตามคำสั่ง 3. ครูออกคำสั่ง ให้นักเรียนทำตามคำสั่งของกษัตริย์ ไชยม่อน และเลือกนักเรียนที่ทำตามคำสั่งไม่ทันมาออกคำสั่งกับเพื่อนๆ ให้เพื่อนทำตาม 4. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม และให้นักเรียนตัวแทนกลุ่มออกมาเล่นเกม แข่งขันกัน ทำตามคำสั่งของ กษัตริย์ ไชยม่อน
<u>การประเมิน</u>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตการใช้ภาษา ท่าทางการแสดงออก 2. แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษา 	
<p>ปรับจาก Simon says Palm & John (2002). <i>Jamboree</i> กิจกรรมสุดสนุก. แปลโดย มัลลิกา พงศ์ปริตร และ ศรีภูมิ อัครมาส. (2546: 24)</p>	

ตัวอย่าง : ประเภทกิจกรรมและเกมเพื่อฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง

Robots

จุดประสงค์ ฝึกการฟัง การปฏิบัติตามคำสั่ง และ ฝึกการออกคำสั่ง บอกทิศทาง

ภาษา Directions : turn a round, turn right , turn left , step backward, step forward,

รูปแบบ กลุ่มย่อย

เวลา 20 นาที

อุปกรณ์ ไม่มี

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูเขียนคำศัพท์ turn a round, turn right , turn left , step backward, step forward, บนกระดาน ครูสาธิตการเดินไปตามทิศทางต่างๆ โดยออกคำสั่งกับครูวิทยากรร่วม และ ใช้คำว่า turn a round, turn right , turn left , step backward, step forward,
2. ครูออกคำสั่งให้นักเรียน สมมติตัวเองเป็นหุ่นยนต์ และทำตามคำสั่งแบบ
3. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจับคู่กันออกมากลุ่มละ 1 คู่ สมมติให้เป็นหุ่นยนต์ และเป็นคนบังคับหุ่นยนต์
4. ปิดตาหุ่นยนต์ และให้คนบังคับหุ่นยนต์ ออกคำสั่งให้หุ่นยนต์เดินไปยังเป้าหมายที่ครูกำหนด ออกคำสั่งให้ปฏิบัติตามคำสั่ง คู่ใดถึงก่อนเป็นผู้ชนะ
5. เปลี่ยนคู่อื่นออกมาเล่นเกม

การประเมิน

1. สังเกตการฟังและ ทำทางการแสดงออก
2. แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษา

Adapted from Robot ของ Retter & Valles. (1986 : 47 – 48). BONANZA 77 English Language games for young learners.

ตัวอย่าง : ประเภทกิจกรรมและเกมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์

Name game	
จุดประสงค์	ฝึกการสะกดคำ การค้นหาคำศัพท์ และช่วยส่งเสริมจดจำคำศัพท์
ภาษา	Name of things , name of animals, name of body parts, ... etc.
รูปแบบ	รายบุคคล
เวลา	30 นาที
อุปกรณ์	กระดาษ
ดินสอ	Dictionary
** ครูเตรียมคำศัพท์ ในกรณีนักเรียนไม่มี Dictionary	<p>วิธีดำเนินกิจกรรม</p> <p>1. ครูถามนักเรียน What is my name ? นักเรียน K A Y ครูเขียนคำว่า K A Y บนกระดาน และ เขียนคำที่ขึ้นต้นด้วยตัว Key Ant yellow</p> <p>2. ครูเลือกถามนักเรียนอีก What is your name ? นักเรียน K O I ครู How do you spell your name ? นักเรียน K - O - I ครูเขียน K O I บนกระดาน ครูถามนักเรียนทุกคนว่ามีคำว่าอะไรบ้างที่ขึ้นต้นด้วย K - O และ I ครูเขียน K O I บนกระดาน kite onion ice Kettle orange ice cream</p> <p>3. ให้นักเรียนเปิด Dictionary หาคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรตามชื่อ ที่เป็น ชื่อสัตว์ สิ่งของ และ อวัยวะของร่างกาย ให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด 5 นาที ใครหาได้มากที่สุด เป็นผู้ชนะ</p>
การประเมิน	
1. สังเกตการใช้ภาษา คำศัพท์ที่นักเรียนนำไปใช้	
2. แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษา	
ปรับจาก Name game ของ ประไพศรี สวางนวงษ์ และ อรพินท์ กุลประภา. (2539 : 14).	
กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ.	

ตัวอย่าง : ประเภทกิจกรรมและเกมเพื่อฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ

Rhyme words	
จุดประสงค์	ฝึกการฟัง การออกเสียงคำศัพท์ และช่วยส่งเสริมจดจำคำศัพท์
ภาษา	word Families (...an, ...at, ...en, ...eb, ...it, ...in, ... ut, ... un , etc.)
รูปแบบ	กลุ่มใหญ่
	กลุ่มย่อย
เวลา	30 นาที
อุปกรณ์	กระดาษ
ดินสอ	
	<p><u>วิธีดำเนินการ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทบทวนการออกเสียงแบบ Family words บนกระดาน โดยครูเริ่มเขียน - an และให้นักเรียนทุกคนออกเสียง ครูเติมตัวอักษร เช่น pan , man, dan, tan, ran, van ,...etc. และคำอื่นๆ เช่น คำที่ลงท้ายด้วย ...at, ...en, ...eb, ...it, ...in, ... ut, ... un ,... etc. 2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม (5 คน/กลุ่ม) ครูสาธิตการเล่น เช่น ครูออกเสียง คำศัพท์ dot และนักเรียนแต่ละกลุ่มต่อคำคล้องจองคำศัพท์ (hot, short, lot, etc.) 3. แจกบัตรคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เล่นต่อคำคล้องจองในกลุ่ม โดยใช้บัตรคำ <p><u>วิธีการเล่น</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เตรียมบัตรคำ 5 ชุด (ชุดละ 55 แผ่น) นักเรียน 1 กลุ่ม ต่อ 1 ชุด - นักเรียนแจกบัตรคำคนละเท่าๆกันและให้นักเรียนคนที่ 1 วางบัตรคำลงและออกเสียงคำนั้น นักเรียนคนที่ 2 ออกเสียงคำศัพท์ที่คล้องกัน 1 คำ วางบัตรคำลง คนที่ 3 ก็ทำเช่นเดียวกัน ถ้าไม่มีให้ผ่าน และพูดคำว่า Pass ถ้าหมดคำคล้องจองกลุ่มนั้นแล้ว ให้เริ่มคำใหม่ ใครที่วางบัตรคำหมดก่อนเป็นผู้ชนะ 4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหนึ่งเป็นแถว แข่งขันเกมการออกเสียงภาษาอังกฤษ <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนนั่งแถวหน้ากระดานออกเสียงตามบัตรคำ - ให้นักเรียนแถวที่ 1 ของแต่ละกลุ่มแข่งขันกันออกเสียงเช่น ครูแสดงบัตรคำ Sun นักเรียนคนใดที่ออกเสียงคำว่า Sun ได้เร็วกว่าและถูกต้อง ได้คะแนน 1 คะแนน 5. ครูเล่นเกม ตามความหมายคำศัพท์ กลุ่มใดตอบได้ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
	<u>การประเมิน</u>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตการใช้ภาษา การออกเสียง การผสมคำศัพท์ 2. แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษา
	<p>ปรับจาก ต่อคำคล้องจอง ของ อรรถศรี วรรณการโสภณ (2537: 106) เอกสารประกอบ พฤติกรรมการสอน ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา สถาบันราชภัฏสมเด็จพระเจ้าพระยา</p>

Word families

ตัดเป็นบัตรคำ ✂

gun	sun	fun	run	bun
set	bet	get	pet	wet
man	ran	can	pan	tan
bat	cat	rat	fat	pat
gag	bag	hag	sag	rag
not	cot	hot	dot	pot
win	tin	bin	chin	pin
hut	shut	nut	cut	gut
fit	lit	sit	pit	hit
cap	map	tap	sap	gap
hog	log	dog	fog	jog

ตัวอย่าง : ประเภทกิจกรรมและเกมเพื่อฝึกการแก้ปัญหา

Riddles		
จุดประสงค์ ฝึกการอ่านตีความ การเขียน และส่งเสริมทักษะการคิด		
ภาษา การอ่าน		
รูปแบบ	กลุ่มย่อย	<u>วิธีดำเนินการ</u>
เวลา	45 นาที	1. ครูอ่านปริศนาคำทายให้นักเรียนตอบ สัก 2 - 3 ปริศนา เพื่อเป็นตัวอย่าง
อุปกรณ์	Dictionary	2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละ 3 - 4 คน ครูแจกใบงานให้ และให้ทุกคนในกลุ่มช่วยกันหาคำตอบปริศนาคำทาย โดยใช้พจนานุกรม (Dictionary) ช่วยหาความหมาย คำศัพท์ กลุ่มใดหาคำตอบได้ก่อนและถูกต้องก่อนเป็นผู้ชนะ
<u>การประเมิน</u>		
1. สังเกตการใช้ภาษา การอ่านตีความ และ ทำทางการแสดงออก		
2. แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษา		
ปรับจาก ปริศนาคำทายส่งเสริมการอ่าน ของ จรีธร แหวนทอง (2546)		

Riddles

Read the riddles below and try to find the answers.

Riddles	Answers
1. I am a part of your body. I grow on your head and some other parts of your body. I am black or brown. Who am I ?	
2. I am a part of your body. I am long. You use me when you stand or walk. Who am I ?	
3. I am an insect. I can fly. I can make honey. Who am I ?	
4. I like to eat grass. People like to drink my milk. Who am I ?	
5. I have two legs. I like to swim in a pond. I lay eggs. People like to eat both my eggs and myself. Who am I ?	
6. I have two big ears, a long trunk and sharp tusks. I am a big animal. Who am I ?	
7. I have no legs. I live in the water. I can swim with my fins and tail. Who am I ?	
8. I am a wild animal. I look like a big cat. You can see me in the zoo. Who am I ?	
9. I am a small animal with fur. I have long ears and a short tail. I like to hop. Who am I ?	
10. My body looks like a rope. I have no legs, but I can go everywhere. Who am I ?	
11. I am a very small animal. I have eight legs. I make web to catch insects. Who am I ?	
12. I have four legs, but I can't walk. People sleep in me at night. Who am I ?	

ตัวอย่าง : ประเภทกิจกรรมและเกมเพื่อฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์

Getting information	
จุดประสงค์	ส่งเสริมการใช้ภาษา – ประโยคง่าย ๆ ในชีวิตประจำวัน
ภาษา	ฝึกพูดประโยคคำถาม
รูปแบบ	กลุ่มใหญ่
เวลา	60 นาที
อุปกรณ์	กระดาษแข็ง
ขนาด	10 x 10 นิ้ว
กรรไกร	กาว กระดาษสี
เทปเพลง	
	<p>วิธีดำเนินกิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> แบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม แจกกระดาษแข็งให้นักเรียนทำหน้ากาก หลังจากนั้นให้นักเรียนบอกชื่อของหน้ากาก (name) บอกเพศ(boy/girl) บอกอายุ(age) เกิดเมื่อไร (When were you born?) ชอบทำอะไร (What do you like to do?) ชอบกินอะไร(What is your favourite food?) และ ไม่ชอบอะไร(What do you dislike?) ให้นักเรียนทุกคนสวมหน้ากาก นิ่งเป็นวงกลม ครูเปิดเพลง และให้นักเรียนส่งหน้ากากจำลองที่ครูทำขึ้น เมื่อเพลงหยุด หน้ากากจำลองอยู่ที่มือใคร ให้นักเรียนคนนั้นแนะนำตนเองภายใต้หน้ากากที่นักเรียนทำขึ้น 1 ข้อจากข้อ 1 (ขณะเปิดเพลง ครูนับ 1-10ในใจ หรือปิดเพลงให้ตรงกับนักเรียนที่กล้าแสดงออก และสามารถพูดภาษาอังกฤษได้บ้าง เพื่อเป็นตัวอย่างแก่นักเรียนคนอื่น และให้นักเรียนคุ้นเคยกับการนำประโยคง่าย ๆ มาใช้) แจกใบงานให้นักเรียน ถามข้อมูลของเพื่อน (หน้ากาก) ได้มากกว่า 1 คน ให้นักเรียนใส่หน้ากาก และผลัดกันถามข้อมูลกับเพื่อน ๆ ให้ได้มากที่สุดในเวลาที่กำหนด ใครจะสามารถหาเพื่อนใหม่ได้มากที่สุด และรู้ข้อมูลเพื่อนมากที่สุด ครูเลือกลุ่มข้อมูลขึ้นมาอ่านและให้นักเรียนเดาว่า คนที่ครูกล่าวถึงคือใคร ใครสามารถตอบได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ
การประเมิน	
1. สังเกตการใช้ภาษา การพูด และท่าทางการแสดงออก	
2. แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษา	

Getting information

Ask your friends and fill in the blanks

Questions	Answers
1. What is your name?	1.
	2.
2. How old are you ?	1.
	2.
3. When were you born ?	1.
	2.
4. Where do you live ?	1.
	2.
5. How many persons are in your family?	1.
	2.
6. What do you like to do ?	1.
	2.
7. What don' t you like?	1.
	2.
8. What do you like to eat?	1.
	2.
9. What color do you like?	1.
	2.

ตัวอย่าง : กิจกรรมสำรอง / กิจกรรมสอดแทรก

Songs		
จุดประสงค์	เตรียมความพร้อม และกระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่อไป	
ภาษา	การออกเสียงภาษาอังกฤษ	
รูปแบบ	กลุ่มย่อย	<u>วิธีดำเนินกิจกรรม</u>
เวลา	5-10 นาที	เลือกเพลงภาษาอังกฤษ ทำนองง่ายๆ เนื้อเพลงสั้น และ สนุกมาร้องกันระหว่าง
อุปกรณ์	เพลง	การเปลี่ยนกิจกรรม หรือ ปรับอารมณ์ของนักเรียน
<u>เพลงที่นำมาใช้</u>		
<u>10 LITTLE INDIANS</u>		
One little two ,little three, little Indians. Four little five , little six, little Indians. Seven little eight, little nine , little Indians, ten little Indian boys.		
Ten little nine, little eight, little Indians. Seven little six, little five, little Indians. Four little three, little two, little Indians, one little Indian boys.		
<u>BINGO</u>		
There was a farmer who has a dog, and Bingo was his name oh!		
B I N G O , B I N G O, B I N G O. A BINGO was his name oh!		
<u>MONITOR</u>		
I love my monitor , yes I do , I love my monitor , yes I do , I love my monitor , yes I do.		
I love my monitor but I don't tell her. I' ve got a feeling warm and gray when she cast her eyes my way. I will reveal her name someday, but who she is I will not say yeah! Yeah! Yeah!		
<u>CHICKEN DEAD</u>		
Chicken is dead. Chicken is dead. It will be grilled, ah! It will be grilled, ah! Grill on the left, grill on the right. Very hot! Very hot! Very hot!		
<hr/>		
การประเมิน สังเกตการใช้ภาษา การออกเสียงและท่าทางการแสดงออก		

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ตอนที่ 2

1. แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
3. แบบสอบถามวัดความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
โดยการ ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียน

ข้อความ	ความรู้สึกนี้ เป็นจริง ...				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ฉันชอบทำกิจกรรมและเกมภาษาอังกฤษ					
2. ฉันชอบทำกิจกรรมภาษาอังกฤษที่ง่าย ๆ จะได้เสร็จเร็ว ๆ					
3. ฉันไม่เคยสนุกกับกิจกรรม หรือเกมภาษาอังกฤษเลย					
4. กิจกรรม และเกมใหม่ ๆ กระตุ้นความอยากเล่นและทำให้สำเร็จ					
5. กิจกรรม หรือเกมที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษ น่าเบื่อ					
6. กิจกรรม และเกมภาษาอังกฤษ ที่ครูนำเล่นสนุกทุกเกม					
7. ฉันพอใจที่จะทำกิจกรรมภาษาอังกฤษคนเดียว เพราะฉันทำได้ดีที่สุด					
8. ฉันสนุกสนาน ใจจดจ่อกับกิจกรรมเพื่อค้นหาคำตอบ หรือสิ่งที่ต้องการ					
9. ฉันสนใจมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกมภาษาอังกฤษที่ฉันสนใจเท่านั้น					
10. เวลาที่ทำกิจกรรม หรือเกมภาษาอังกฤษเป็นกลุ่ม ฉันทำอย่าง เต็มที่					
11. เวลาทำกิจกรรม หรือเล่นเกมภาษาอังกฤษ ฉันต้องการค้นหา คำตอบให้ได้ทุกครั้ง แม้ว่าต้องใช้เวลาานานก็ตาม					
12. ตราบใดที่ฉันสนุกเพลิดเพลินกับการทำกิจกรรมภาษาอังกฤษ ฉันไม่สนใจว่าเพื่อนคนอื่น ๆ จะทำได้ดีกว่า ฉันหรือไม่					
13. เวลาทำกิจกรรม หรือเล่นเกมภาษาอังกฤษ *** ฉันชอบให้ครูบอกทุกขั้นตอน จะได้ไม่ต้องคิดเอง					
14. ฉันชอบเกมที่ยาก และท้าทายความสามารถ เพราะฉันสามารถหาคำตอบได้ทุกครั้ง					
15. ฉันสามารถทำกิจกรรมภาษาอังกฤษได้ดี ถ้าเพื่อนและครูคอยให้กำลังใจ					

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

(ของนักเรียน)

คำชี้แจง ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนตัวเลข 5 4 3 2 1 ลงในช่องที่ตรงกับกิจกรรม

ซึ่งตัวเลขแต่ละตัวมีความหมายดังนี้

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

กิจกรรม ข้อความ	1. Simon says	2. Line up activities	3. Find your partner	4. Mirror	5. Pictionary	6. Whisper race	
1. กิจกรรมนี้ วิธีการเล่นเข้าใจง่ายและปฏิบัติได้ถูกต้อง							
2. กิจกรรมนี้ ใช้เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม							
3. กิจกรรมนี้ สนุกท้าทายความสามารถของนักเรียน							
4. กิจกรรมนี้ นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม							
5. กิจกรรมนี้ นักเรียนกระตือรือร้นในการทำ							
6. กิจกรรมนี้ เหมาะกับความสามารถของนักเรียน							
7. กิจกรรมนี้ ทำให้นักเรียนหาคำตอบได้รวดเร็ว							
8. กิจกรรมนี้ นักเรียนใช้ทั้งภาษาพูดและท่าทาง							
9. กิจกรรมนี้ นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษมากที่สุด							
10. กิจกรรมนี้ นักเรียนเบื่อ ทำกิจกรรมบ้างไม่ทำบ้าง							
11. กิจกรรมนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทยมากที่สุด							
12. กิจกรรมนี้ นักเรียนมีความพยายามในการใช้ภาษาอังกฤษ							

กิจกรรมใดที่นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้ปานกลาง / น้อยที่สุด

.....

เหตุผล

.....

และ กิจกรรมใดที่นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้ดี / มากที่สุด

.....

เหตุผล

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

(ของครู)

คำชี้แจง ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนตัวเลข 5 4 3 2 1 ลงในช่องที่ตรงกับกิจกรรม

ซึ่งตัวเลขแต่ละตัวมีความหมายดังนี้

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

กิจกรรม	1. Simon says	2. Line up activities	3. Find your partner	4. Mirror	5. Pictionary	6. Whisper race
1. กิจกรรมนี้ วิธีการเล่นเข้าใจง่ายและปฏิบัติได้ถูกต้อง						
2. กิจกรรมนี้ ใช้เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม						
3. กิจกรรมนี้ สนุกท้าทายความสามารถของนักเรียน						
4. กิจกรรมนี้ นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม						
5. กิจกรรมนี้ นักเรียนกระตือรือร้นในการทำ						
6. กิจกรรมนี้ เหมาะกับความสามารถของนักเรียน						
7. กิจกรรมนี้ ทำให้นักเรียนหาคำตอบได้รวดเร็ว						
8. กิจกรรมนี้ นักเรียนใช้ทั้งภาษาพูดและท่าทาง						
9. กิจกรรมนี้ นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษมากที่สุด						
10. กิจกรรมนี้ นักเรียนเบื่อ ทำกิจกรรมบ้างไม่ทำบ้าง						
11. กิจกรรมนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทยมากที่สุด						
12. กิจกรรมนี้ นักเรียนมีความพยายามในการใช้ภาษาอังกฤษ						

กิจกรรมใดที่นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้ปานกลาง / น้อยที่สุด

.....

เหตุผล

.....

และ กิจกรรมใดที่นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้ดี / มากที่สุด

.....

เหตุผล

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ภาคผนวก ค

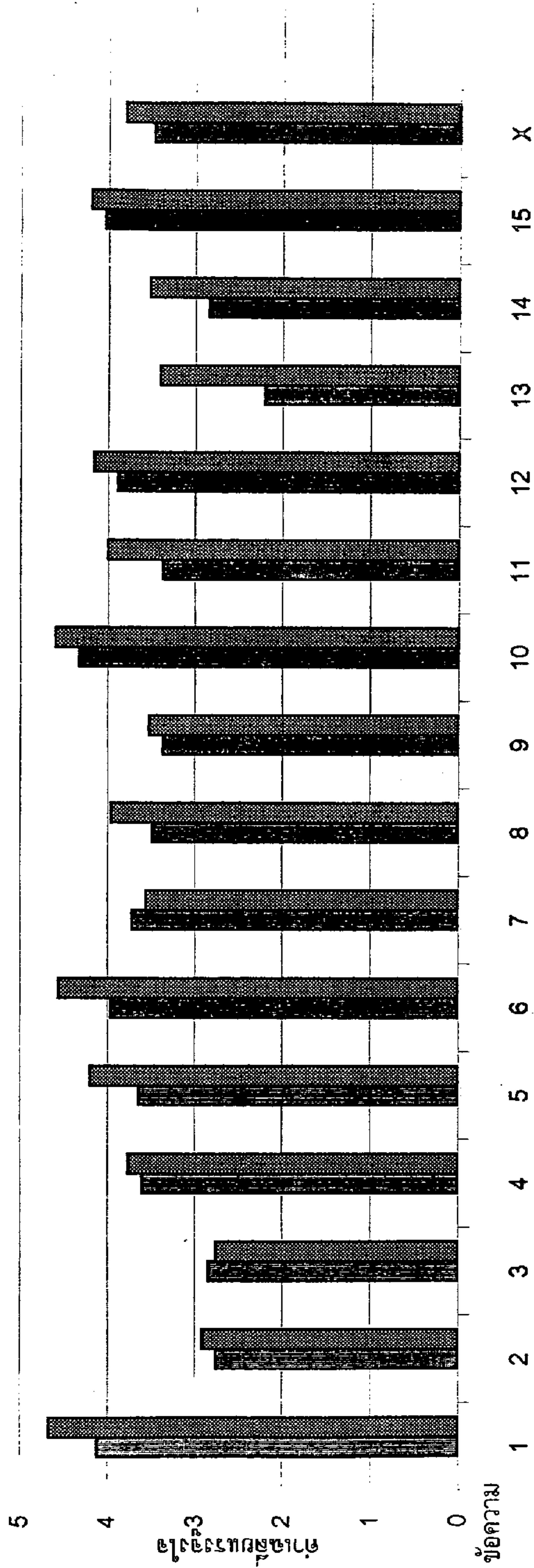
- 1. ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ**
- 2. ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมและเกมในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ**
- 3. ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ**
- 4. ภาพประกอบกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ**

ตารางแสดงการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม
ค่ายภาษาอังกฤษ

ข้อความ	แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ				ความ ต่าง
	ก่อนการเข้าค่ายฯ		หลังการเข้าค่ายฯ		
	ค่า เฉลี่ย	แปลผล	ค่า เฉลี่ย	แปลผล	
1. ฉันชอบทำกิจกรรมและเกมภาษาอังกฤษ	4.12	สูง	4.68	สูงมาก	0.56
2. ฉันชอบทำกิจกรรมภาษาอังกฤษที่ง่าย ๆ จะได้เสร็จเร็ว ๆ ***	2.76	ปานกลาง	2.92	ปานกลาง	0.20
3. ฉันไม่เคยสนุกกับกิจกรรม หรือเกมภาษาอังกฤษเลย ***	2.84	ปานกลาง	2.76	ปานกลาง	-0.08
4. กิจกรรม และเกมใหม่ๆ กระตุ้นความอยากเล่น และทำให้สำเร็จ	3.60	สูง	3.78	สูง	0.16
5. กิจกรรม หรือเกมที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษ น่าเบื่อ ***	3.64	สูง	3.40	ปานกลาง	- 0.24
6. กิจกรรม และเกมภาษาอังกฤษ ที่ครูนำเสนอสนุกทุกเกม	3.96	สูง	4.56	สูงมาก	0.60
7. ฉันพอใจที่จะทำกิจกรรมภาษาอังกฤษคนเดียว เพราะฉันทำได้ดีที่สุด	3.72	สูง	3.56	สูง	-0.16
8. ฉันสนุกสนาน ใจจดจ่อกับกิจกรรมเพื่อค้นหาคำตอบ หรือสิ่งที่ต้องการ	3.48	ปานกลาง	3.96	สูง	0.48
9. ฉันสนใจมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกมภาษาอังกฤษ ที่ฉันสนใจเท่านั้น	3.36	ปานกลาง	3.52	สูง	0.16
10. เวลาที่ทำกิจกรรม หรือเกมภาษาอังกฤษเป็นกลุ่ม ฉันทำอย่างเต็มที่	4.32	สูง	4.60	สูงมาก	0.28
11. เวลาทำกิจกรรม หรือเล่นเกมภาษาอังกฤษ ฉันต้องการ ค้นหาคำตอบให้ได้ทุกครั้ง แม้ว่าต้องใช้เวลาตามก็ตาม	3.36	ปานกลาง	4.00	สูง	0.63
12. คราบใดที่ฉันสนุกเพลิดเพลินกับการทำกิจกรรมภาษาอังกฤษฉัน ไม่สนใจว่าเพื่อนคนอื่น ๆ จะทำได้ดีกว่าฉันหรือไม่	3.88	สูง	4.16	สูงมาก	0.28
13. เวลาทำงาน หรือ กิจกรรม หรือเล่นเกมภาษาอังกฤษ ฉันชอบให้ครูบอกทุกขั้นตอน จะได้ไม่ต้องคิดเอง ***	2.20	น้อย	3.40	ปานกลาง	1.20
14. ฉันชอบเกมที่ยาก และท้าทายความสามารถ เพราะ ฉันสามารถหาคำตอบได้ทุกครั้ง	2.84	ปานกลาง	3.52	สูง	0.68
15. ฉันสามารถทำกิจกรรมภาษาอังกฤษได้ดี ถ้าเพื่อนและครูคอยให้ กำลังใจ	4.04	สูง	4.20	สูง	0.18
ค่าเฉลี่ย (X)	3.47	ปานกลาง	3.80	สูง	0.33

*** ข้อความเชิงลบ (Negative)

การเปรียบเทียบแรงจูงใจ ก่อน และ หลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ



ค่าเฉลี่ย ก่อนเข้าค่าย 3.47 หลังเข้าค่าย 3.80

ภาพประกอบ การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ตารางแสดงผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยที่ได้เห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและเกมทางภาษาในกิจกรรมค่ายภาษาของนักเรียน ครูผู้ดำเนินการ และครูผู้สังเกตการณ์

ข้อความ กิจกรรม	นักเรียน	ครูผู้ดำเนินการ												
		1. กิจกรรมสร้างคำศัพท์และใช้คำ	2. กิจกรรมใช้สอในการทำกิจกรรมภาษา	3. กิจกรรมสนทนา	4. กิจกรรมนักเรียนบอก	5. กิจกรรมนักเรียนแสดงความคิดเห็น	6. กิจกรรมนักเรียนแสดงความคิดเห็น	7. กิจกรรมนักเรียนแสดงความคิดเห็น	8. กิจกรรมนักเรียนแสดงความคิดเห็น	9. กิจกรรมนักเรียนแสดงความคิดเห็น	10. กิจกรรมนักเรียนแสดงความคิดเห็น	11. กิจกรรมนักเรียนแสดงความคิดเห็น	12. กิจกรรมนักเรียนแสดงความคิดเห็น	
กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย 1. I am ... I like ... 2. Line up activities 3. Find your partners 4. Mirrors 5. Simon says	นักเรียน	4.62	4.48	4.20	4.76	4.36	4.24	4.16	4.66	4.00	2.36	3.40	4.46	3.99
	ครู	4.00	3.33	3.33	4.00	3.67	3.67	3.67	3.33	2.33	2.67	4.00	3.00	3.33
	นักเรียน	4.36	4.00	4.16	4.68	4.16	3.92	3.92	4.52	3.76	1.92	3.62	4.44	3.67
	ครู	4.33	4.00	4.00	4.67	4.33	4.33	4.33	4.00	3.00	1.67	3.67	2.33	3.50
	นักเรียน	4.40	3.92	4.04	4.76	4.12	3.96	3.96	4.62	3.80	2.08	3.68	4.56	3.97
กิจกรรมและเกมฝึกการออกเสียง 1. I spy 2. Rhyme words	นักเรียน	3.33	2.33	3.33	4.67	3.67	3.00	3.00	3.33	3.00	3.00	3.00	2.67	3.19
	ครู	4.62	4.08	4.28	4.80	4.04	3.67	3.84	4.48	3.56	2.32	3.72	4.32	3.66
	นักเรียน	3.33	3.00	3.00	4.00	2.67	3.67	3.00	3.00	2.00	2.33	2.67	1.67	2.66
	ครู	4.44	4.00	4.08	4.68	3.96	4.04	3.84	4.56	3.76	2.08	3.86	4.48	4.12
	นักเรียน	4.00	4.33	4.00	4.67	3.67	4.00	3.00	2.67	3.00	3.00	2.33	3.33	3.50
		4.68	4.46	4.58	4.62	4.26	4.24	4.16	4.16	4.24	1.80	3.32	4.60	4.08
		4.33	4.33	4.33	4.33	4.33	4.33	4.00	3.67	4.00	1.67	2.67	3.67	3.80
		4.68	4.40	4.68	4.88	4.64	4.48	4.28	4.36	4.62	1.61	3.00	4.78	4.16
		4.00	4.00	4.00	4.67	4.00	4.33	4.00	3.67	3.67	1.67	2.33	4.00	3.70

ตาราง (ต่อ)

ข้อมูล	ข้อความ		กิจกรรม											
	นักเรียน	ครู	1. กิจกรรมปริศนาตัวเลขไล่จากน้อยไปหามาก	2. กิจกรรมไล่เวลา	3. กิจกรรมสันทนาการตามความสามารถของนักเรียน	4. กิจกรรมนักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม	5. กิจกรรมนักเรียนจัดการแข่งขันในกีฬา	6. กิจกรรมนักเรียนเต้นรำตามความสามารถ	7. กิจกรรมนักเรียนทำบัตรได้รวดเร็ว	8. กิจกรรมนักเรียนใช้ภาษาพูดตามแนวทาง	9. กิจกรรมนักเรียนใช้ภาษาพูดตามความสามารถ	10. กิจกรรมนักเรียนเขียนใบปลิว	11. กิจกรรมนักเรียนเล่นใบปลิว	12. กิจกรรมนักเรียนเล่นละคร
3. Sample sound and maze	นักเรียน	ครู	4.60	4.32	4.62	4.60	4.56	4.16	4.12	4.36	1.72	3.00	4.64	4.11
	นักเรียน	ครู	4.00	4.00	3.67	3.67	4.00	3.67	3.33	3.33	2.33	2.67	4.00	3.56
	นักเรียน	ครู	4.72	4.62	4.84	4.66	4.48	4.48	4.72	4.56	1.66	2.66	4.84	4.10
	นักเรียน	ครู	4.33	4.67	4.67	5.00	4.33	4.33	4.67	4.33	1.67	2.00	4.67	4.11
	นักเรียน	ครู	4.60	4.28	3.96	4.48	4.16	3.88	4.44	3.80	2.12	3.72	4.36	4.02
4. Thinking of numbers	นักเรียน	ครู	4.00	4.00	4.00	4.67	4.00	4.00	4.00	3.67	1.00	2.00	3.67	3.64
	นักเรียน	ครู	4.55	4.20	4.12	4.62	4.40	4.08	4.32	3.76	2.12	3.68	4.40	4.08
	นักเรียน	ครู	4.33	4.33	4.67	4.67	4.33	4.00	4.00	3.67	2.00	3.33	4.00	4.00
	นักเรียน	ครู	4.60	4.40	4.28	4.64	4.24	4.08	4.16	4.24	2.32	3.23	4.62	4.00
	นักเรียน	ครู	3.67	3.33	3.33	4.67	4.33	3.67	3.33	3.33	2.67	2.33	3.00	3.50
2. Do it with your pairs	นักเรียน	ครู	4.44	4.40	4.24	4.44	4.12	4.76	3.84	3.80	2.04	3.12	4.40	3.97
	นักเรียน	ครู	4.00	4.00	3.67	3.67	4.00	3.67	2.67	3.67	2.33	2.67	4.00	4.00
	นักเรียน	ครู	4.48	4.36	4.36	4.60	4.12	3.96	4.04	3.64	1.96	3.04	4.28	3.66
	นักเรียน	ครู	4.33	4.33	5.00	5.00	4.67	4.33	4.33	3.67	1.67	2.00	4.00	3.64
	นักเรียน	ครู	4.36	4.24	4.44	4.60	4.12	3.88	4.68	4.12	1.68	3.16	4.64	4.01
3. Read draw and color	นักเรียน	ครู	3.33	4.00	4.00	4.00	4.00	3.67	4.00	4.00	3.00	2.67	3.33	3.50
	นักเรียน	ครู	4.55	4.20	4.12	4.62	4.40	4.08	4.32	3.76	2.12	3.68	4.40	4.08
	นักเรียน	ครู	4.33	4.33	4.67	4.67	4.33	4.00	4.00	3.67	2.00	3.33	4.00	4.00
	นักเรียน	ครู	4.60	4.40	4.28	4.64	4.24	4.08	4.16	4.24	2.32	3.23	4.62	4.00
	นักเรียน	ครู	3.67	3.33	3.33	4.67	4.33	3.67	3.33	3.33	2.67	2.33	3.00	3.50
4. Robots	นักเรียน	ครู	4.44	4.40	4.24	4.44	4.12	4.76	3.84	3.80	2.04	3.12	4.40	3.97
	นักเรียน	ครู	4.00	4.00	3.67	3.67	4.00	3.67	2.67	3.67	2.33	2.67	4.00	4.00
	นักเรียน	ครู	4.48	4.36	4.36	4.60	4.12	3.96	4.04	3.64	1.96	3.04	4.28	3.66
	นักเรียน	ครู	4.33	4.33	5.00	5.00	4.67	4.33	4.33	3.67	1.67	2.00	4.00	3.64
	นักเรียน	ครู	4.36	4.24	4.44	4.60	4.12	3.88	4.68	4.12	1.68	3.16	4.64	4.01
5. Mime and guess	นักเรียน	ครู	3.33	4.00	4.00	4.00	4.00	3.67	4.00	4.00	3.00	2.67	3.33	3.50
	นักเรียน	ครู	4.55	4.20	4.12	4.62	4.40	4.08	4.32	3.76	2.12	3.68	4.40	4.08
	นักเรียน	ครู	4.33	4.33	4.67	4.67	4.33	4.00	4.00	3.67	2.00	3.33	4.00	4.00
	นักเรียน	ครู	4.60	4.40	4.28	4.64	4.24	4.08	4.16	4.24	2.32	3.23	4.62	4.00
	นักเรียน	ครู	3.67	3.33	3.33	4.67	4.33	3.67	3.33	3.33	2.67	2.33	3.00	3.50

ตาราง (ต่อ)

ข้อความ		ผู้เรียน														
กิจกรรม	กิจกรรม	กิจกรรม														
		1. การรวมตัวกัน	2. การรวมตัวกัน	3. การรวมตัวกัน	4. การรวมตัวกัน	5. การรวมตัวกัน	6. การรวมตัวกัน	7. การรวมตัวกัน	8. การรวมตัวกัน	9. การรวมตัวกัน	10. การรวมตัวกัน	11. การรวมตัวกัน	12. การรวมตัวกัน			
กิจกรรม 4 มีบทบาทนำคำศัพท์	1. Name games	นักเรียน	4.52	4.20	4.20	4.52	4.20	4.20	4.00	3.88	4.00	3.84	2.04	3.40	4.28	3.88
		ครู	3.33	4.00	4.00	4.67	3.33	3.00	2.67	2.33	2.67	3.33	2.00	2.67	3.00	3.19
		นักเรียน	4.64	4.04	4.04	4.84	4.00	3.88	3.92	3.80	3.92	3.56	2.32	3.40	4.20	3.88
		ครู	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.33	3.33	4.00	4.00	1.67	2.67	4.00	3.61
		นักเรียน	4.76	4.52	4.52	4.76	4.32	4.52	4.32	4.28	4.32	4.00	2.04	2.80	4.64	4.16
		ครู	4.33	5.00	5.00	5.00	5.00	4.67	4.00	5.00	4.28	2.33	1.33	2.67	4.33	3.94
		นักเรียน	4.48	4.28	4.28	4.68	3.96	4.04	3.68	3.76	3.68	3.48	2.00	3.24	4.44	3.88
		ครู	4.33	4.33	4.33	4.00	4.33	4.33	3.33	3.33	3.33	3.67	2.00	2.33	4.33	3.72
		นักเรียน	4.24	4.16	4.16	4.36	4.00	3.84	3.64	3.44	3.44	3.60	2.12	3.16	4.28	3.87
		ครู	3.67	4.33	4.33	4.67	4.00	3.67	4.00	3.33	3.33	4.33	1.67	2.33	3.33	3.58
		นักเรียน	4.76	4.36	4.36	4.80	4.62	4.40	4.36	4.16	4.16	4.04	2.12	3.08	4.40	4.13
		ครู	4.67	4.33	4.33	4.67	4.33	4.00	3.67	4.00	4.00	4.00	1.33	2.33	3.67	3.78
กิจกรรมและเกมที่มีการแก้ปัญหา	1. Spy code	นักเรียน	4.56	4.04	4.04	4.64	4.36	4.40	4.32	4.40	4.20	2.44	3.60	4.64	4.16	
		ครู	4.33	4.00	4.00	4.67	4.00	4.00	2.33	4.00	3.00	2.00	2.00	3.33	3.67	
		นักเรียน	4.64	4.20	4.20	4.64	4.44	4.24	4.56	4.04	4.20	2.40	3.52	4.64	3.75	
		ครู	3.33	2.67	2.67	3.67	2.33	2.67	2.67	2.00	2.67	3.67	3.33	3.00	2.89	
2. Telephone code		นักเรียน	4.56	4.04	4.04	4.64	4.36	4.40	4.32	4.40	4.20	2.44	3.60	4.64	4.16	
		ครู	4.33	4.00	4.00	4.67	4.00	4.00	2.33	4.00	3.00	2.00	2.00	3.33	3.67	
		นักเรียน	4.64	4.20	4.20	4.64	4.44	4.24	4.56	4.04	4.20	2.40	3.52	4.64	3.75	
		ครู	3.33	2.67	2.67	3.67	2.33	2.67	2.67	2.00	2.67	3.67	3.33	3.00	2.89	

ตาราง (ต่อ)

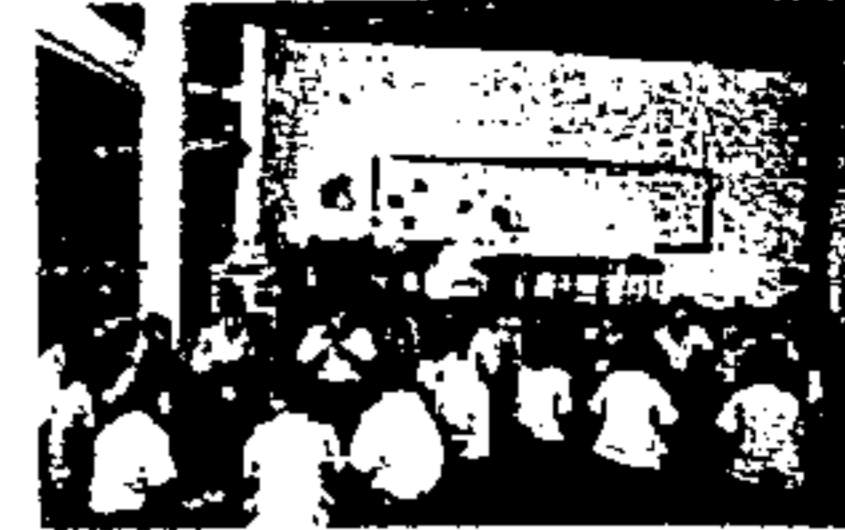
ข้อความ กิจกรรม	ผู้เรียน	ระดับชั้นประถมศึกษา										รวม		
		ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6	ป.7	ป.8	ป.9	ป.10			
กิจกรรมและเกมฝึกการใช้ภาษา 1. Getting information 2. Sort yourself out 3. Project - Puppel theatre	นักเรียน	4.60	4.40	4.40	4.64	4.36	4.20	4.08	4.44	4.16	2.16	3.40	4.48	4.10
	ครู	3.33	4.00	4.33	3.33	4.00	4.00	3.67	3.33	3.33	2.00	2.67	3.33	3.44
	นักเรียน	4.08	4.24	3.88	4.36	3.76	3.88	3.60	3.56	3.76	2.24	3.52	4.16	3.78
3. The giraffe 4. Riddle reading 5. ช้าง อูฐ	นักเรียน	4.33	4.00	4.33	4.00	3.33	3.33	3.33	3.33	3.67	1.67	2.33	3.33	3.41
	ครู	4.80	4.80	4.72	4.84	4.68	4.55	4.15	4.44	4.28	1.88	2.88	4.88	4.17
	ครู	4.68	4.00	4.33	4.00	4.33	4.00	4.00	3.67	4.00	2.33	3.00	3.33	3.74
กิจกรรมและเกมฝึกการใช้ภาษา 1. Getting information 2. Sort yourself out 3. Project - Puppel theatre	นักเรียน	4.04	4.08	3.84	4.44	3.80	3.92	3.76	4.36	3.84	2.28	3.52	4.36	3.86
	ครู	2.67	2.33	2.67	3.67	2.00	3.00	2.67	3.00	2.67	1.67	3.33	3.33	2.76
	นักเรียน	4.44	4.16	4.52	4.64	4.32	4.08	3.80	4.32	4.08	1.68	3.16	4.52	4.00
3. Project - Puppel theatre	ครู	3.33	4.00	4.00	4.00	4.00	3.33	3.00	3.67	4.00	2.00	3.33	4.00	3.56
	นักเรียน	4.72	4.36	4.24	4.64	4.32	4.20	4.08	4.20	3.76	2.24	2.98	4.16	4.11
	ครู	4.33	4.33	4.67	4.67	4.67	4.33	4.00	4.67	4.33	1.33	2.67	4.67	4.06
คุณฉลิย	นักเรียน	4.53	4.31	4.28	4.67	4.09	4.19	4.02	4.26	3.96	2.06	3.32	4.47	4.81
	ครู	3.91	3.90	4.00	4.32	3.94	3.91	3.56	3.51	4.45	2.05	2.55	3.52	3.57



1. Mirror



2. Find your partners



3. Rhyme words



4. I am / I like



5. Telephone code



6. Thinking of numbers



7. Spy code



8. Picture squares



9. Collect words from



10. Sort yourself out



ตัวอย่างภาพประกอบกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ภาคเรียนที่ 2 / 2546 โรงเรียนมดฺงราษฎร์วิทยา อำเภอปางดะ จังหวัดกาฬสินธุ์
ระหว่าง วันที่ 26-29 กุมภาพันธ์ และ วันที่ 1 มีนาคม 2547

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวณัฐิมา จุฑ์เทียบ
วันเดือนปีเกิด	20 กรกฎาคม 2512
สถานที่เกิด	อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 2003 / 63 หมู่ 5 ถนนประชาสงเคราะห์ ดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	Teacher's Assistant
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนประถมนานาชาติ (Bangkok International Prep School) 23 สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2547	ศศ.ม.(การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ 2539	ศศ.บ. (สื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยรามคำแหง
พ.ศ 2531	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทพศิรินทร์ร่มเกล้า ลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร