

กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

สารนิพนธ์
ของ
นางสาวรัตนภรณ์ โพธิ์ทอง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกการสอนภาษาอังกฤษ
ในฐานะภาษาต่างประเทศ
ตุลาคม 2544

ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

428.240711

5 3777

5.3

กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

บทคัดย่อ

ของ

นางสาวรัตนภรณ์ โพธิ์ทอง

ปี 7 ค.ศ. 2544

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกการสอนภาษาอังกฤษ

ในฐานะภาษาต่างประเทศ

ตุลาคม 2544

รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง. (2544). กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรรมการควบคุม : อาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ.

การศึกษาค้นคว้ามีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมต่างๆที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี จ.สุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ที่ได้รับระดับผลการเรียนเป็น 0 และ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 และมีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 27 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ 1. คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ 2. แบบสอบถามวัดแรงจูงใจ 3. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมของนักเรียน 4. แบบสังเกตกิจกรรมของครูสังเกตการณ์ แล้วนำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC โดยใช้ t-test แบบ dependent และสถิติพื้นฐานที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษทุกประเภทมีประสิทธิภาพสูง

A STUDY OF ENGLISH CAMP ACTIVITIES THAT ENHANCE MOTIVATION
IN LEARNING ENGLISH OF THE FIRST YEAR OF PRIMARY LEVEL
STUDENTS AT SUPHUNBURI COLLEGE OF DRAMATIC ARTS

AN ABSTRACT
BY
RATTANAPORN POTONG

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Arts degree in Teaching English as a Foreign Language
At Srinakharinwirot University
October 2001

Rattanapom Potong. (2001). *English Camp Activities that Enhance Motivation in Learning English of the First Year of Primary Level Students at Suphunburi College of Dramatic Arts*. Master's Project, M.A. (Teaching English as a Foreign Language). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor : Archan Tuenjai Chalermkit

The purposes of this study were : to study and compare motivation in learning English before and after joining the English camp activities of the first year of Primary Level students at Suphunburi College of Dramatic Arts and to investigate the effectiveness of the games and activities used in the English camp.

The subjects were twenty-seven first year of primary level students in the second semester of academic year 2000 at Suphunburi College of Dramatic Arts. They got "0" or "1" grades in English in the first semester and were also interested in joining the English Camp.

The instruments of this study were as follow :

1. A teacher's guide for running activities in the English camp.
2. A pre – post questionnaire measuring the students' motivation toward learning English before and after joining the English camp activities.
3. A questionnaire to evaluate the students' opinion of the activities used in the English camp.
4. An observation checklist to evaluate the methodology of the activity used by 3 observers.

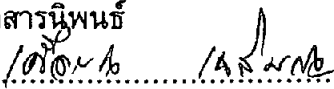
The data collected was statistically analyzed by t-test for dependent sample and fundamental statistics ; mean.

The findings of the study were :

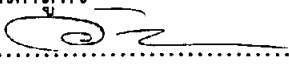
1. The students' motivation toward learning English was significantly higher than before carrying out the English camp activities at .01 level.
2. All of the English camp activities were effective.

อาจารย์ที่ปรึกษา ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

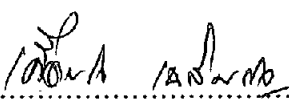
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

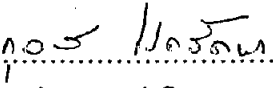

.....
(อาจารย์ เดือนใจ เฉลิมกิจ)

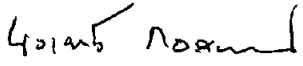
ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัมพร ศรีเสริมโภค)

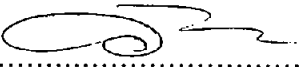
คณะกรรมการสอบ


..... ประธาน
(อาจารย์ เดือนใจ เฉลิมกิจ)


..... กรรมการ
(อาจารย์ กุลทิพย์ โรหิตร์ดนะ)


..... กรรมการ
(อาจารย์ นงเยาว์ กอสานาน)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ


..... คณบดีคณะมนุษยศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัมพร ศรีเสริมโภค)

วันที่ 4 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2544

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความอนุเคราะห์และอุปการคุณจากอาจารย์และบุคคลหลายฝ่าย

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ เตือนใจ เฉลิมกิจ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ เป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำเป็นอย่างดียิ่งในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ และขอกราบขอบพระคุณอาจารย์กุลทิพย์ โรหิตร์ตันนะ และอาจารย์นงเยาว์ กอสนานที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์การุณ สุทธิภูม ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ที่ให้การสนับสนุนและคำปรึกษาในการศึกษาค้นคว้า ขอขอบพระคุณอาจารย์วันเพ็ญ เรือนทอง ห้วนหน้าภาควิชาสามัญ และหัวหน้าหมวดวิชาภาษาอังกฤษ รวมทั้งอาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีทุกท่านที่ได้ให้การช่วยเหลือและสนับสนุนการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ณ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

ขอขอบคุณอาจารย์สายฝน ทรงเลี้ยงชัย, อาจารย์ชุลีพร เพียรช่าง, อาจารย์อริยา เรียงจันทร์, อาจารย์วรยุทธ นันทเสน และเรืออากาศเอกอมรรัตน์ ไกรศิริ ที่มีส่วนช่วยเหลือในการดำเนินกิจกรรม การจัดเก็บข้อมูล และให้ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

และขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดาเป็นอย่างสูง รวมทั้งพี่น้องๆ และคุณนิยม ทรัพย์ประเสริฐ ที่เป็นกำลังใจ และให้การสนับสนุนการศึกษาของผู้วิจัยมาโดยตลอด

รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
	ความสำคัญของการวิจัย.....	6
	ขอบเขตของการวิจัย.....	6
	กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	6
	ระยะเวลาในการทดลอง.....	6
	เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง.....	7
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
	แรงจูงใจ.....	8
	ความหมายของแรงจูงใจ.....	8
	ประเภทของแรงจูงใจ.....	9
	การสร้างแรงจูงใจในการเรียน.....	12
	แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ.....	15
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	18
	การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	19
	ความหมายของค่ายภาษาอังกฤษ.....	19
	ความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	19
	ประเภทของค่ายภาษาอังกฤษ.....	20
	กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ.....	20
	หลักการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ.....	24
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	28
	X กลุ่มตัวอย่าง.....	28
	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	28
	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	30

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ) การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล	32
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	33
5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	42
สังเขปความมุ่งหมาย กลุ่มตัวอย่าง ระยะเวลาและเครื่องมือในการศึกษา	
ค้นคว้า	42
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	43
อภิปรายผล.....	43
ข้อเสนอแนะ	48
บรรณานุกรม	49
ภาคผนวก ก.	56
ภาคผนวก ข.	88
ภาคผนวก ค.	97
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	104

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	ผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2540 - 2542 ของนักเรียน วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี.....	2
2	ผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2540 - 2542 ของนักเรียน ชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี.....	5
3	เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบ.....	29
4	การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลัง เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	34
5	ผลต่างของแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ.....	36
6	คะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพของกิจกรรมแต่ละประเภท ตามความคิดเห็นของ นักเรียนและครูสังเกตการณ์.....	37
7	คะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพของกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ตามความคิดเห็นของ นักเรียนและครูสังเกตการณ์.....	39
8	ผลการประเมินความพอใจต่อกิจกรรมของนักเรียน	40
9	ผลการประเมินประสิทธิภาพวิธีดำเนินกิจกรรมตามความคิดเห็นของ ครูสังเกตการณ์.....	41

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเข้าร่วม กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	35
2 แสดงคะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพของกิจกรรมแต่ละประเภทตามความคิดเห็น ของนักเรียนและครูสังเกตการณ์.....	37
3 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพวิธีดำเนินกิจกรรมตามความคิดเห็นของ ครูสังเกตการณ์.....	41

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

วิทยาลัยนาฏศิลป์เป็นสถานศึกษา ซึ่งรัฐจัดตั้งขึ้นเนื่องจากได้เล็งเห็นความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมไทย ซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำชาติไทยไปสู่ความเป็นปึกแผ่น แสดงถึงความรุ่งเรือง และความเป็นเอกลักษณ์ของประเทศที่ต้องรักษาและสืบทอดไว้ด้วยกระบวนการทางการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดให้วิทยาลัยนาฏศิลป์ จัดการศึกษาประเภทวิชาชีพพิเศษ ด้านนาฏศิลป์ ดนตรี ซึ่งเป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกหัด เพื่อพัฒนาทักษะวิชาชีพตั้งแต่เยาว์วัย และต้องใช้เวลาฝึกฝน (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2535 : 15) วิทยาลัยนาฏศิลป์จัดการศึกษาตามหลักสูตรนาฏศิลป์ 3 ระดับ คือระดับนาฏศิลป์ขั้นต้น หลักสูตร 3 ปี, หลักสูตรนาฏศิลป์ชั้นกลาง หลักสูตร 3 ปี และหลักสูตรนาฏศิลป์ชั้นสูง หลักสูตร 2 ปี เปิดสอน 4 สาขาวิชา คือ นาฏศิลป์ไทย ดุริยางค์ไทย นาฏศิลป์สากล และดุริยางค์สากล นอกจากการจัดการเรียนการสอนด้านนาฏศิลป์แล้ว ตามหลักสูตรนาฏศิลป์ขั้นต้น พุทธศักราช 2521ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2534, หลักสูตรนาฏศิลป์ชั้นกลาง พุทธศักราช 2521 ฉบับปรับปรุง 2534 และหลักสูตรนาฏศิลป์ชั้นสูง พุทธศักราช 2527 ได้กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนวิชาสามัญ (เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาไทย สังคม ภาษาอังกฤษ เป็นต้น) ตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น สำหรับหลักสูตรนาฏศิลป์ขั้นต้น และหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย สำหรับหลักสูตรนาฏศิลป์ชั้นกลาง

ภาษาอังกฤษ เป็นวิชาสามัญที่วิทยาลัยนาฏศิลป์ทุกแห่งได้ให้ความสำคัญ และจัดให้มีการเรียนการสอนในทุกระดับชั้น ในฐานะเป็นวิชาเลือกเสรี เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ศิลปะ วัฒนธรรมไทยให้กับชาวต่างชาติ และจุดประสงค์หลัก ของการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ คือเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสาร (กระทรวงศึกษาธิการ. 2535 : 18) แต่จากสภาพการเรียนการสอน และผลการเรียนของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลป์ในปัจจุบัน พบว่าความสามารถด้านทักษะฟัง – พูดของนักเรียน นักศึกษายังอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำ ใช้ภาษาในการสื่อสารได้น้อย ซึ่งจะเห็นได้จากกลุ่มผู้เรียนไม่สามารถโต้ตอบ เล่าเรื่องหรือบรรยายชุดการแสดงให้กับชาวต่างชาติฟังได้ (จินดา มณีกุล, วิไล บุญหนู และอำพัน รัตยาพิทักษ์. 2540 อ้างอิงจากวัชรพงษ์ ทองงาม. 2541 : 3)

จากการที่ผู้วิจัยเป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษที่วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี และจากการสำรวจโดยงานทะเบียนวัดผลของวิทยาลัยพบว่า ผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลางถึงระดับต่ำ ตามตารางที่ 1 (วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี. 2543 : ไม่มีเลขหน้า) ซึ่งแสดงผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษปีการศึกษา 2540 – 2542 ของนักเรียน ระดับนาฏศิลป์ขั้นต้น และระดับนาฏศิลป์ชั้นกลาง วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี

ตาราง 1 แสดงผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2540 – 2542 ของนักเรียนวิทยาลัย
นาฏศิลปสุพรรณบุรี

ปีการศึกษา	จำนวน นักเรียน	จำนวนผู้เรียนที่ได้ระดับผลการเรียน (คิดเป็นร้อยละ)						
		4	3	2	1	0	ร	มส
2540	671	7.97	14.78	26.73	30.04	14.96	1.85	0.34
2541	842	8.31	16.63	27.43	35.04	10.89	0.72	0.35
2542	841	5.83	13.90	24.89	42.66	11.91	0.13	0.43
เฉลี่ย	-	7.37	15.10	26.35	35.91	12.58	0.90	0.37

จากตารางผลการเรียนข้างต้นจะเห็นว่า จำนวนนักเรียนที่ได้ระดับผลการเรียน 4 และ 3 ในแต่ละปีการศึกษา นั้นมีน้อยมาก แต่นักเรียนส่วนมากจะได้ระดับผลการเรียนที่ 0 และ 1 มีจำนวนถึง 12.58% และ 35.91% ตามลำดับ และยังมีผลการเรียนเป็น "ร" และ "มส" จำนวน 0.90% และ 0.37 % ซึ่งเป็นผลการเรียนระดับต่ำ อยู่ในเกณฑ์ที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข นอกจากนี้ วันเพ็ญ เรือนทอง, สมบูรณ์ ยิ่งบุญ และรัชนิ ไผ่ฟ้า (2543 : สัมภาษณ์) มีความเห็นตรงกันว่า การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี มีปัญหาอยู่หลายประการ ดังต่อไปนี้

๑ 1. ตัวครูผู้สอน

1.1 ครูเน้นเนื้อหาที่เป็นรูปแบบของภาษามากกว่าการใช้ภาษา

1.2 ครูจะยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอนไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกกิจกรรมการใช้ภาษาเท่าที่ควร ถ้าทำกิจกรรมก็มักจะเป็นกิจกรรมทั้งชั้น

1.3 ครูเร่งสอนให้จบเนื้อหา โดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนที่เรียนอ่อนซึ่งมีจำนวนมากเรียนไม่ทัน

2. อุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอนไม่เพียงพอ และไม่ทันสมัย

3. กิจกรรมการแสดง การเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยทั้งนาฏศิลป์และดนตรี เป็นภาระกิจ

อย่างหนึ่งของวิทยาลัยนาฏศิลป์และปัจจุบันนี้การแสดงด้านนาฏศิลป์ และดนตรีไทยของวิทยาลัยนาฏศิลป์ รวมทั้งวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีได้รับความนิยมนเป็นอย่างมาก จึงทำให้กิจกรรมการแสดงของวิทยาลัยเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย ดังจะเห็นได้จากรายงานการแสดงของวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ประจำปีการศึกษา 2540 - กันยายน 2543 มีจำนวนถึง 332 ครั้ง (สถาบันนาฏดุริยางคศิลป์. 2540, 2541, 2542 และ 2543 : ไม่มีเลขหน้า) การแสดงแต่ละครั้งผู้แสดงก็คือ นักเรียนทั้งหมด ทั้งนี้ก็เพื่อเป็นการฝึกประสบการณ์ทางการแสดง แต่จากการที่นักเรียน จำนวนมากที่ต้องไปรวมกิจกรรมการแสดง รวมทั้งการฝึกซ้อมการแสดง ต้องขาดเรียนในรายวิชาต่าง ๆ รวมทั้งวิชาภาษาอังกฤษด้วยซึ่งผลกระทบที่ตามมาก็คือ นักเรียนเหล่านั้นเรียนไม่ทันทำให้ไม่เข้าใจบทเรียน ขาดความกระตือรือร้น และเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำถึงปานกลาง (นริรัตน์ วิจิตรแก้ว. 2542 : 4) จากการที่นักเรียน ต้องขาดเรียนเพื่อฝึกซ้อม และรวมกิจกรรมการ

แสดงนั้น อาจารย์ประจำวิชาได้พยายามที่จะสอนซ่อมเสริม แต่ไม่สามารถแก้ปัญหาได้เนื่องจากกลุ่มนักเรียนที่ไม่ไปร่วมการแสดงผลแต่ละครั้งนั้นจะไม่เข้ากัน และจะหมุนเวียนกันไป

4. ตัวผู้เรียน นักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีส่วนมาก จะเรียนวิชาสามัญอ่อน โดยเฉพาะวิชาภาษาอังกฤษตั้งผลการเรียนข้างต้น นักเรียนจะไม่มี ความเชื่อมั่น และไม่กล้าแสดงออกในการสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน การสอนน้อยมาก มักจะเป็นผู้รับความรู้ และหลักเกณฑ์ทางภาษามากกว่าการที่จะได้รับการฝึกให้ใช้ภาษาในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งใกล้เคียงกับชีวิตจริง

จากสภาพปัญหาการเรียน การสอนวิชาภาษาอังกฤษ ในวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ที่กล่าวมาแล้วนั้น พอสรุปได้ว่า ปัญหาที่สำคัญก็คือ ในการเรียนการสอนนั้น ครูมักจะสอนเฉพาะกฎเกณฑ์ทางภาษา จึงทำให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการฝึกการใช้ภาษา และการเรียน การสอนยังยึดตัวครูเป็นศูนย์กลาง ไม่มีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาในสถานการณ์ต่างๆ ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง จึงทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการเรียน และจากการที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนที่ผู้วิจัยสอน ปรากฏว่า นักเรียนส่วนมากมีความเห็นตรงกันว่า พวกตนรู้สึกไม่อยากเรียนภาษาอังกฤษ หรืออาจจะกล่าวได้ว่า พวกเขาสบายใจที่เรียนภาษาอังกฤษในการเรียน นอกจากนั้น จากการที่นักเรียนเหล่านี้เบื่อหน่าย และขาดแรงจูงใจจึงมักจะเข้าห้องเรียนสายหรือหนีเรียน ไม่เข้าห้องเรียน จากเหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ มีผลทำให้ผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำ

✱ ฟอกซ์ (Fox, Mark. 1994 : 107) กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นกระบวนการ ซึ่งเป็นแรงกระตุ้นพฤติกรรมของบุคคลเพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมาย ดังนั้นการสร้างแรงจูงใจจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ ครูผู้สอนมีบทบาทอย่างมากในการสร้างแรงจูงใจแก่นักเรียน นอกจากนั้นแรงจูงใจยังสามารถสร้างความเชื่อมั่น และทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของภาษาอังกฤษ อันจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่น และใส่ใจในสิ่งที่เรียนเป็นอย่างดี (ขจิต ฝอยทอง. 2543 : 30) ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของเมอร์เรย์ (Murry 1983 : 84) ที่ว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญซึ่งสามารถกระตุ้นหรือชักนำพฤติกรรมต่างๆ ไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ได้

ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษให้เกิดขึ้นแก่นักเรียน เพราะแรงจูงใจนั้นเป็นกลไกสำคัญในการเรียน การสอน ถ้าขาดกลไกนี้พื้นเพของการเรียนจะหยุดลงทันที (หทัย ต้นหยง. 2535 : 134) และสมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 24) ได้กล่าวว่า ปัจจัยสำคัญมากประการหนึ่งที่มีผลต่อการเรียนรู้อาษาของผู้เรียน ก็คือแรงจูงใจซึ่งเป็นสิ่งที่จะช่วยส่งเสริมหรือขัดขวางการเรียนรู้อาษาของผู้เรียนได้ เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนดี ครูต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้นต่อการเรียนมากขึ้น และต้องจัดกิจกรรมการเรียนที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน และผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ (ศิริพันธ์ ไรจนุตตะ. 2451 : 20) นอกจากนั้น สามารถ เลิศไกร (2539 : 30) ก็มีความเห็นว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก ต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งนักเรียนแต่ละคนย่อมจะมีแรงจูงใจต่างกัน บางคนอาจมีแรงจูงใจ มีความสนใจอยากที่จะเรียนรู้อาษาต่างประเทศ บางคนอาจจะรู้สึกเฉยๆหรือบางคนอาจจะไม่ชอบเรียนภาษาต่างประเทศเพราะคิดว่าเป็นวิชาที่ยาก อย่างไรก็ตามครูผู้สอนสามารถช่วยให้นักเรียน นักศึกษาเหล่านี้เกิดความรู้สึกที่ดี และอยากเรียนได้ด้วยการพยายามสร้างแรงจูงใจ ซึ่งจะช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ทุกครั้ง ที่สอน กล่าวคือแรงจูงใจก็คือกุญแจที่ไขไปสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้อาษา

นอกจากการสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้เกิดแก่นักเรียนนักศึกษาแล้ว ครูควรจะต้องจัดกิจกรรม

การเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียน การสอนอย่างจริงจัง และลักษณะของกิจกรรมควรมีความหลากหลาย ผู้เรียนมีโอกาสที่จะนำความรู้กฎเกณฑ์ต่างๆที่เรียนแล้วมาใช้ในกิจกรรมเหล่านี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2540 : 46-50) ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานด้านกระบวนการศึกษาขั้นพื้นฐานของสำนักทดสอบทางการศึกษา (2540 : 19-21) และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (2542 : 19) ซึ่งกำหนดว่า กระบวนการจัดการเรียนการสอน ต้องเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีเนื้อหาสาระ และกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด และความแตกต่างของผู้เรียน ผูกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการเผชิญสถานการณ์ และประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหา ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็น นอกจากนี้ผู้สอนควรจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ นอกจากนี้คณะกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ (2543 : 38) ได้ให้แนวคิดในการจัดกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ ควรจัดกิจกรรมที่หลากหลาย สามารถส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพความสามารถของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ปฏิบัติจริง ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้นั้น เป็นการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ประเวศ วะสี (คณะกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้. 2543 : 4) ที่ว่า การเรียนแบบยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือยึดผู้เรียนเป็นสำคัญนั้นครูจะต้องจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียนในสถานการณ์จริง

ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่สำคัญ ของผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ที่จะต้องพยายามเสริมสร้างแรงจูงใจ ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้เกิดขึ้นแก่นักเรียน นักศึกษา ซึ่งสามารถทำได้โดย การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียน การสอนอย่างจริงจัง มีโอกาสได้ฝึกประสบการณ์เกี่ยวกับ การใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงซึ่ง เลวิส และ เบดสัน (Lewis and Bedson. 1999 : บทนำ) กล่าวว่า การเรียนภาษานั้น ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ก็ต่อเมื่อผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริง การจัดสถานการณ์ การเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษ ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากที่สุด จะช่วยให้ผู้เรียน มองเห็นคุณค่าของการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น นอกจากนั้นยังได้มีโอกาสฝึกการทำงานร่วมกัน โดยการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน การร่วมกันแก้ไขปัญหา ในขณะที่กำลังทำกิจกรรมนี้ จะช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น (กาญจนา จันทะดวง. 2542 : 80)

นอกจากนั้น บุญชม ศรีสะอาด. (2537 : 2) ได้กล่าวว่า การจัดสิ่งแวดล้อม และกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ หรือการจัดประสบการณ์ให้เกิดแก่ผู้เรียนก็เป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งและสามารถ ดูขวางษ์ (2537 :3) ก็กล่าวว่า การจัดการเรียน การสอนในปัจจุบัน ควรเน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้รู้จักการทำงานเป็นหมู่คณะ และฝึกทักษะการคิด ตัดสินใจ ได้เรียนรู้แนวคิดผู้อื่น รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข และสามารถนำความรู้ที่ได้รับ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษซึ่งจัดขึ้นเฉพาะในห้องเรียนนั้น คงไม่เพียงพอต่อการสร้างประสบการณ์ทางภาษาให้แก่ผู้เรียนดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องจัดเตรียมประสบการณ์อื่นๆ นอกชั้นเรียนให้เกิดแก่ผู้เรียนด้วย เพื่อเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ และความรู้ใหม่ๆซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมที่หลากหลายน่าสนใจ และทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อันจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น กิจกรรมที่จะสามารถสร้างสิ่งเหล่านี้ให้เกิดแก่ผู้เรียนได้กิจกรรมหนึ่งก็คือ กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ (กาญจนา จันทะดวง. 2542 : 77)

การจัดค่ายภาษาอังกฤษ (English Camp) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การสอน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง และในขณะเดียวกันก็เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอน ในห้องเรียนเป็นนอกห้องเรียน โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน เช่น การใช้เกมต่าง ๆ, เพลง หรือบทบาทสมมติ ซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว (เตือนใจ แก้วโสภาส. 2524 : 63 และเจลิยวรี พิบูลชล. 2535 : 30) ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของไรท์, เบทเทอร์ริดจ์ และบัคบาย (Wright, Betteridge, and Buckby. 1999 : บทนำ) ที่ว่า การใช้เกมในการเรียนภาษานั้น จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษา ในบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย และไม่เครียด และเรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543 : 2-4) เห็นว่า เกมภาษานั้นนอกจากจะสร้างความสนุกสนานแล้วยังสร้างประสบการณ์การใช้ภาษา การอยู่ร่วมกับผู้อื่น และความกล้าที่จะแสดงออกโดยการใช้ภาษาให้แก่ผู้เรียนได้ด้วย นอกจากนี้จากผลการวิจัยของ ศิริพันธ์ โรจนตมะ (2541 : 65) และศิริยา คณิรานนท์ (2541 : 77-78) พบว่าเกมภาษา และกิจกรรมต่าง ๆ ในค่ายภาษาอังกฤษ สามารถพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียน รวมทั้งมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะมากขึ้น และสามารถทำให้ผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตจริง ตลอดจนเห็นประโยชน์ของภาษาอังกฤษมากขึ้นนอกจากนี้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษยังสร้างความสนุกสนานแรงจูงใจ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอีกด้วย

จากความสำคัญของแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และสภาพปัญหาผลการเรียนที่ค่อนข้างต่ำของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีที่กล่าวไว้ข้างต้นนั้น แสดงให้เห็นว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการแก้ไข ปรับปรุงให้ดีขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้ด้านภาษาอังกฤษไปใช้ในการประกอบอาชีพ การศึกษาต่อ หรือการดำรงชีวิตในยุคโลกาภิวัตน์ได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า ควรที่จะแก้ไขปรับปรุง และสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษกับนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 ซึ่งผลการเรียนของนักเรียนจำนวนมากอยู่ในเกณฑ์ต่ำ ดังแสดงตามตารางที่ 2 (วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี. 2543 : ไม่มีเลขหน้า) เป็นอันดับแรก เพื่อเป็นการสร้างพื้นฐานในการเรียน อันจะส่งผลต่อระดับผลการเรียนของนักเรียนในระดับที่สูงขึ้นด้วย

ตาราง 2 แสดงผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2540-2542 ของนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

ปีการศึกษา	จำนวนนักเรียน	จำนวนนักเรียนที่ได้รับระดับผลการเรียน (คิดเป็นร้อยละ)						
		4	3	2	1	0	ร	มส.
2540	152	12.51	15.87	16.25	43.49	11.51	-	-
2541	203	15.20	17.01	21.45	36.90	9.34	-	-
2542	188	6.97	12.08	25.21	40.62	15.10	-	-
เฉลี่ย	-	11.56	14.98	20.97	40.33	11.98	-	-

จากตารางผลการเรียนของนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 จะเห็นว่านักเรียนได้รับระดับผลการเรียนเป็น 1 มากที่สุด คือ 40.33% ระดับผลการเรียน 0 มีจำนวนถึง 11.98 % ซึ่งเมื่อรวมจำนวนนักเรียนที่ได้รับระดับผลการเรียน 0

และ 1 แล้วมีจำนวนถึง 52.31 % ถือว่าเป็นปริมาณที่สูงมาก สมควรที่จะต้องได้รับการปรับปรุงแก้ไข จากผลการเรียนที่ค่อนข้างต่ำดังกล่าวนั้น มีสาเหตุมาจากหลายสาเหตุ และสาเหตุที่สำคัญก็คือ นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นเพื่อสร้างแรงจูงใจ ในการเรียนภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 โดยจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ซึ่งน่าจะส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษ ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากที่สุด และเป็นการเรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนาน ไม่เครียด กิจกรรม และเกมต่างๆที่จัดในค่ายภาษาอังกฤษ ซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งสร้างความมั่นใจ และกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษ อันจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยไม่รู้ตัว

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษา และเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมต่างๆที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จะเป็นประโยชน์สำหรับนักเรียนที่จะมีโอกาสได้รับประสบการณ์การใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งเอื้อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ อันจะทำให้ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้น
2. ผลจากการศึกษาค้นคว้า จะเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีต่อไป
3. ผลจากการศึกษาค้นคว้า จะเป็นแนวทางสำหรับครูภาษาอังกฤษ ที่จะนำกิจกรรมและเกมทางภาษาไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง
กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ตำบลสนามชัย อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ที่ได้รับระดับผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็น 0 และ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 และมีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 27 คน
2. ระยะเวลาในการทดลอง
ในการศึกษาครั้งนี้ใช้เวลาทดลอง 3 วัน ในเดือนมีนาคม พ.ศ. 2544 วันละ 7 ชั่วโมง รวมเวลาที่ทดลอง

ทั้งสิ้น 21 ชั่วโมง ณ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ตำบลสนามชัย อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้เรียนจะเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเฉพาะในเวลากลางวัน และกลับไปพักค้างคืนที่บ้านกับผู้ปกครองตามปกติ

3. เนื้อหาและกิจกรรมที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาทางภาษาของกิจกรรมที่ใช้ ยึดตามหลักสูตรนาฏศิลป์ขั้นต้น และหลักสูตรภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2539 ซึ่งกิจกรรมภาษาอังกฤษประกอบด้วย เกมภาษา เพลง สถานการณ์จำลอง แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

- 3.1 กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice – Breaking)
- 3.2 เกมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games)
- 3.3 เกมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Games)
- 3.4 เกมฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง (Listen and Do Games)
- 3.5 เกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Games)
- 3.6 กิจกรรมสอดแทรก (Fillers)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง กิจกรรมที่จัดสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ทางภาษา ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน นอกห้องเรียน โดยใช้เกมภาษา และกิจกรรมต่างๆ 6 ประเภท เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง
2. แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึก หรือความต้องการที่จะเรียนภาษาอังกฤษให้ประสบความสำเร็จ
3. นักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 หมายถึง นักเรียนที่เรียนในวิทยาลัยนาฏศิลป์ ซึ่งเทียบเท่ากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของสายสามัญ
4. ประสิทธิภาพของกิจกรรม หมายถึง กิจกรรมที่สนุก ไม่เครียด เหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสใช้ภาษา และช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในการแสดงออกโดยใช้ภาษาอังกฤษ วิธีการเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม ตลอดจนมีวิธีดำเนินกิจกรรมที่ชัดเจนเหมาะสม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีต่างๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ
 - 1.1 ความหมายของแรงจูงใจ
 - 1.2 ประเภทของแรงจูงใจ
 - 1.3 การสร้างแรงจูงใจในการเรียน
 - 1.4 แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ
 - 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.1 ความหมายของค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.2 ความมุ่งหมายในการจัดค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.3 ประเภทของค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.4 กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.5 หลักการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

1. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจ

1.1 ความหมายของแรงจูงใจ

นักวิจัยและนักจิตวิทยาได้ให้ความหมายของแรงจูงใจไว้ต่าง ๆ กันดังนี้

“ ปัจจัยต่าง ๆ หรือสิ่งเร้าที่เป็นเหตุทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างหนึ่งอย่างใดออกมาเพื่อตอบสนองความต้องการ หรือเพื่อตัดสินใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำการใดสิ่งหนึ่งของบุคคล และแรงจูงใจนี้จะทำให้บุคคลเกิดความพร้อม ความตั้งใจ และพลังหรือแรงขับในการที่จะกระทำสิ่งใดให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ” (อัญชลี ภูพานิช, 2539 : 44)

“ แรงขับที่จะมากระตุ้นอารมณ์ หรือความปรารถนา ที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมขึ้น ” (ทันทิวา สุวัตร, 2540 : 65)

“ สภาวะหรือแรงกระตุ้นที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาทั้งด้านร่างกาย และจิตใจ เพื่อตอบสนองความต้องการหรือแรงกระตุ้นเพื่อไปสู่จุดหมายปลายทางที่ต้องการ ” (บัวขาว กมลศิลป์, 2540 : 13)

“ เป็นกระบวนการ ที่อินทรีย์ถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้า ให้มีพฤติกรรมมุ่งไปสู่จุดหมายปลายทาง ถ้ามีแรงจูงใจมาก พฤติกรรมก็จะมีมาก ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ จึงเกิดจากแรงจูงใจเป็นสำคัญ ” (พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา, 2542 : 138)

“ แรงกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตามความต้องการ หรือจุดมุ่งหมายที่เรากำหนดไว้ ” (มาลี จุฬา, 2542 : 138)

“ เป็นกระบวนการกระตุ้น ที่แนะพฤติกรรม ” (Burden and Byrd, 1994 : 282)

“ สภาวะของความต้องการหรือความปรารถนาที่กระตุ้นให้คนเราทำสิ่งใด ๆ ตามความต้องการ ” (Hunter. 1995 : 4)

“ ปฏิกริยาของคนที่แสดงออกทางพฤติกรรมต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มากระตุ้นความสนใจ ” (Henson and Eller. 1999 : 371)

สรุปได้ว่า แรงจูงใจ หมายถึง ความต้องการหรือความปรารถนาของบุคคลที่เกิดขึ้นตามสภาวะสิ่งเร้า โดยแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งออกมาเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ฉะนั้นแรงจูงใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลไปสู่จุดหมายที่ต้องการ

1.2 ประเภทของแรงจูงใจ

แรงจูงใจแบ่งออกเป็นประเภทหรือลักษณะต่างๆ ดังนี้

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542 : 140) ได้แบ่งแรงจูงใจไว้ 3 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจเพื่อความอยู่รอด (Survival Motivation) เป็นแรงจูงใจที่ช่วยให้คนเราสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ แรงจูงใจชนิดนี้ มักจะสัมพันธ์กับสิ่งเบื้องต้นที่คนเราต้องการในชีวิต เช่น อาหาร น้ำ อากาศ การขับถ่าย เป็นต้น

2. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในสังคม อาจได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งเร้าที่เป็นบุคคล หรือ จากวัตถุที่มองเห็นได้จับต้องได้ หรือ มาจากภาวะทางสังคมที่มองไม่เห็นก็ได้ เช่น การมีอิทธิพล เห็นผู้อื่น การเป็นผู้นำ การสร้างมิตร เป็นต้น

3. แรงจูงใจเกี่ยวกับตนเอง (Self Motivation) แรงจูงใจชนิดนี้ค่อนข้างที่จะซับซ้อนพอสมควร และเป็นสิ่งผลักดันให้คนเราพยายามปรับตัวไปในทางที่ดีขึ้น เช่น แรงจูงใจที่เกี่ยวกับความสำเร็จในหน้าที่การงาน หรือ ความสำเร็จในชีวิต เป็นต้น

พรพิมล จันทร์พลับ (2539 : 160-170) แบ่งแรงจูงใจออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

1. แรงจูงใจตามลักษณะที่แท้จริง แบ่งเป็นลักษณะย่อยได้ 3 ประเภท คือ

1.1 แรงจูงใจทางร่างกาย ซึ่งเป็นไปเพื่อความอยู่รอด เช่น ความหิว แรงขับทางเพศ ความต้องการอากาศ ความต้องการพักผ่อน

1.2 แรงจูงใจทางสังคม เป็นความต้องการทางด้านจิตใจ เช่น การคาดหวัง ความสุข ความสำเร็จ การมีชื่อเสียงเกียรติยศ

1.3 แรงจูงใจเกี่ยวกับคุณค่าของตนเอง เช่น แรงจูงใจเกี่ยวกับความก้าวร้าว ทำให้บุคคลป้องกันตนเอง หรือทำร้ายผู้อื่น แรงจูงใจได้สำนึกที่พยายามสิ่งที่ไม่พอใจ แล้วถูกเก็บกดไว้ในความทรงจำ

2. แรงจูงใจตามลักษณะกิจกรรมที่นำไปสู่เป้าหมาย คือ ความมุ่งหมายทางกระทำ แบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

2.1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ คือ ความปรารถนาที่จะได้รับความสำเร็จในงาน

2.2 แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ คือ ความปรารถนาของบุคคลที่จะนำตัวเข้าร่วมในสังคม ต้องการให้ผู้อื่นรัก เคารพ ยอมรับ มีความรู้สึกไม่ติดต่อกับความโดดเดี่ยว การพลัดพราก ผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์สูงจะชอบคลุกคลีอยู่กับงานที่ทำเป็นทีม มีความเข้าใจ และเห็นใจเพื่อนร่วมงาน

2.3 แรงจูงใจใฝ่อำนาจ คือ ความต้องการที่จะมีอำนาจเหนือผู้อื่น เห็นสิ่งแวดล้อม มักมีพัฒนาการมาจากความรู้สึกต่ำต้อย ผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่อำนาจสูงมักจะชอบยกย่องได้แฉ่ง พอใจที่จะทำงานในลักษณะที่เป็นผู้นำ

3. แรงจูงใจตามลักษณะการเกิด แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

3.1 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง การที่บุคคลมองเห็นคุณค่าของกิจกรรมที่ทำ จึงทำด้วยความเต็มใจ ตระหนักว่าการบรรลุผลสำเร็จในกิจกรรมนั้นเป็นรางวัลอยู่ในตัวแล้ว แรงจูงใจประเภทนี้เกิดจาก

- ความสนใจที่กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจนั้น
- ความต้องการที่จะกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ และกระทำพฤติกรรมออกมา

3.2 แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นการกระทำที่เกิดจากการหวังผลจากกิจกรรมนั้น ไม่ได้ทำด้วยอุดมคติ มีความผูกพันทางจิตใจกับกิจกรรมนั้นน้อยมาก จุดมุ่งหมายของการกระทำอยู่นอกเหนือไปจากตัวกิจกรรม สิ่งภายนอกที่เป็นแรงจูงใจ คือ

- เป้าหมายของการเรียน หรือกิจกรรมใด ๆ เป็นสิ่งกระตุ้นให้คนเกิดแรงจูงใจกระทำพฤติกรรมอย่างถูกต้องเหมาะสม

- ความรู้เกี่ยวกับความก้าวหน้า เมื่อบุคคลทราบ ย่อมทำให้เกิดแรงจูงใจและมี กำลังใจทำดียิ่ง ๆ ขึ้นไป

- เครื่องล่อ เช่น การให้รางวัล การชมเชย การลงโทษ การทดสอบ

4. แรงจูงใจตามลักษณะการใช้ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

4.1 การจูงใจแบบอิงเกณฑ์ คือ การจูงใจที่ตั้งไว้เป็นกฎเกณฑ์ ถ้าทำได้ระดับตามเกณฑ์จะได้รับรางวัล

4.2 การจูงใจแบบไม่อิงเกณฑ์ คือ การใช้เทคนิคทางจิตวิทยาในการจูงใจโดยไม่มีกฎเกณฑ์ตั้งเอาไว้

หทัย ดันหยง (2535 : 134-137) ได้แบ่งประเภทของแรงจูงใจออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. แรงจูงใจทั่ว ๆ ไป แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1.1 แรงจูงใจทางร่างกาย (Physiological Motivation) เป็นแรงจูงใจทำกิจกรรมทางธรรมชาติของร่างกาย

1.2 แรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากภายนอกและเกิดขึ้นหลังจากแรงจูงใจภายใน ซึ่งหมายความว่า มนุษย์เราเมื่อเกิดประสบการณ์จากปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับเงื่อนไขหลายประการ

1.3 แรงจูงใจบุคคล (Person Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจทางร่างกาย กับแรงจูงใจทางสังคม

1.4 แรงจูงใจทางจิตใต้สำนึก (Subconscious Motivation) จากทฤษฎีของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) อธิบายว่ามนุษย์พยายามเก็บสิ่งที่ขัดแย้งกับจิตใจ ผังลึกอยู่ใต้สำนึกในภาวะปกติ แต่ในสภาวะที่เกิดการตอบสนอง จิตใต้สำนึกนั้นก็ถูกกระตุ้นให้แสดงออก บางครั้งก็แสดงออกแบบตรงและหลบเลี่ยง (Approach-Avoidance) บางครั้งก็เป็นแบบตรงสู่เป้าหมาย (Approach-Approach) และบางครั้งก็มุ่งหลบเลี่ยงอย่างสิ้นเชิง (Avoidance - Avoidance)

2. แรงจูงใจเกี่ยวกับการเรียน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.1 แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นปฏิภริยาทางสังคม หรือสิ่งแวดล้อมในการเรียน เกิดจากการใช้สื่อต่าง ๆ เช่น สื่อวาจา สื่อการสาธิต บทบาทสมมุติ เกม เพลง เป็นต้น

2.2 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นปฏิภริยาของแรงจูงใจทางร่างกาย และบุคคลที่เกิดจากความสนใจ ความต้องการ ค่านิยม เจตคติ รสนิยม เป็นต้น

นอกจากนี้ มาลี จุฑา (2542 : 138-139) กล่าวว่า แรงจูงใจมี 2 ประเภท ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากภายในตัวบุคคล ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ตามความต้องการ หรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แรงจูงใจภายในมีความสำคัญมากกว่าแรงจูงใจภายนอก เพราะว่าแรงจูงใจภายใน เกิดจากความรู้สึกของบุคคล เมื่อบุคคลรู้สึกเช่นใด ก็จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองความต้องการของตนเสมอ ส่วนแรงจูงใจภายนอกนั้นบุคคลอาจเกิดความรู้สึกเฉย ๆ ก็ได้ สำหรับตัวอย่างของแรงจูงใจภายใน ได้แก่

- | | |
|-------------------------|--|
| 1.1 ความอยากรู้อยากเห็น | ทำให้บุคคลค้นคว้าเพิ่มเติมหรือเกิดใตยมุ่งได้ |
| 1.2 ความสนใจ | ทำให้บุคคลใตตาม หรือจ้องมอง เป็นต้น |
| 1.3 ความรัก | ทำให้เสียสละและทำอะไรก็ได้ |
| 1.4 ความอบอุ่น | ทำให้สบายใจ |
| 1.5 ความเห็นอกเห็นใจ | ทำให้เกิดความคล้อยตาม หรือตามใจ |
| 1.6 ความสงสาร | ทำให้เกิดการให้อภัย |
| 1.7 ความสำเร็จ | ทำให้บุคคลเกิดความภาคภูมิใจ |
| 1.8 ความหิว | ทำให้บุคคลปรับพฤติกรรมได้ |
| 1.9 ความต้องการ | ทำให้บุคคลเป็นอะไรหรือทำอะไรก็ได้ |
| 1.10 ความพอใจ | ทำให้บุคคลยินดีและทำอะไรก็ได้ |
| 1.11 ความศรัทธา | ทำให้บุคคลเกิดการยอมรับและทำอะไรก็ได้ |
| 1.12 ความซาบซึ้ง | ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ |

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากภายนอกตัวบุคคล ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคล แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างใดอย่างหนึ่ง ตามความต้องการ หรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แรงจูงใจภายนอกที่สำคัญ ได้แก่

2.1 การแข่งขัน แบ่งเป็นการแข่งขันกับตัวเอง การแข่งขันระหว่างบุคคลและการแข่งขันในระหว่างกลุ่ม เมื่อมีการแข่งขันทำให้บุคคลมีความพยายามที่จะได้รับชัยชนะ การแข่งขันทำให้เกิดการกระตุ้นและการแสดงพฤติกรรม

2.2 การร่วมมือ ทำให้บุคคลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเป็นการสร้างทีมงาน และความสามัคคีในกลุ่มขึ้นได้

2.3 บุคลิกของครู ทำให้บุคคลโดยเฉพาะนักเรียนอยากจะเรียนหรือไม่อยากเรียนก็ได้

2.4 วิธีการสอนของครู ทำให้นักเรียนอยากจะเรียนหรือไม่อยากเรียนก็ได้

2.5 การให้รางวัล เช่น ใลสิ่งของ คะแนน หรือกำลังใจ มีผลทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น

2.6 การลงโทษ เช่น ตัดสิทธิ์ ตัดคะแนน เชียน คำหนหรือตักเตือน มีผลทำให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือเสียใจ หรือหยุดยั้งพฤติกรรมได้

2.7 การใช้สื่อการสอน เช่น อุปกรณ์การสอน ชุดการสอน จัดทัศนศึกษา จัดฉายภาพยนตร์ และจัดกิจกรรมให้ทุกคนมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น

2.8 การสอบ เช่น ครูบอกนักเรียนว่า ห้าชั่วโมงจะมีการสอบทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น

จากที่กล่าวมาพอที่จะสรุปได้ว่า ประเภทของแรงจูงใจสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ แรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการพื้นฐานภายในร่างกาย ซึ่งเป็นแรงจูงใจที่มีมาแต่กำเนิด และเป็นสิ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิตเพื่อให้ร่างกายอยู่ในสภาพปกติ เช่น ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ ความรู้สึกต่าง ๆ ความต้องการที่จะเรียนรู้ ความอยากรู้อยากเห็น เป็นต้น และแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการที่ถูกกระตุ้นจากนอกร่างกาย แรงจูงใจในลักษณะนี้ เกิดจากการเรียนรู้ของบุคคลที่อยู่ในสังคม และได้เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นความต้องการที่อยากรู้อยากเห็น และแสวงหาความต้องการทางสังคมขึ้น เช่น ความต้องการความรัก ความสำเร็จ ชื่อเสียง การยกย่องชมเชย การแข่งขัน การร่วมมือ วิธีการสอนของครู การใช้สื่อการสอน เป็นต้น

1.3 การสร้างแรงจูงใจในการเรียน

จากการที่นักวิจัยและนักจิตวิทยาหลายท่านได้กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของผู้เรียน นอกจากจะขึ้นกับความสามารถแล้ว ยังขึ้นกับแรงจูงใจด้วย ผู้เรียนที่มีความสามารถสูง แต่ขาดแรงจูงใจในการเรียนก็จะมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนต่ำ ดังนั้นครูจึงต้องหาวิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน ซึ่งต้องเป็นวิธีที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความหวัง มีความภาคภูมิใจ มีความพอใจที่จะเรียนและอยากประสบความสำเร็จในการเรียน

✕ การสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนนั้น มาลี จุฬา (2542 : 141-142) เห็นว่าต้องสร้างแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก โดย

1. การทำให้ตื่นตัว (Arousal) เป็นวิธีการกระตุ้นสมองและกล้ามเนื้อให้ตื่นตัวอยู่เสมอ การตื่นตัวของบุคคลมี 3 ระดับ คือ ตื่นตัวมาก ตื่นตัวปานกลางและตื่นตัวน้อย ถ้าตื่นตัวมากเกินไปก็จะตื่นเต้น ถ้าตื่นตัวน้อยไปก็จะเฉื่อยชา แต่ถ้าตื่นตัวระดับกลางจะดีที่สุด วิธีสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน โดยทำให้ผู้เรียนตื่นตัว เช่น กำหนดว่าการเรียนในชั่วโมงนี้สำคัญมากจะมีการทดสอบในปลายชั่วโมง หรือในชั่วโมงนี้จะมีการถ่ายวิดีโอทัศน์ก็จะทำให้นักเรียนตื่นตัวได้โดยง่าย เป็นต้น

2. การตั้งจุดมุ่งหมาย (Objective) เป็นวิธีการกำหนดเป้าหมายของการเรียน การสอนในแต่ละครั้งว่า ต้องการให้เกิดอะไรขึ้นในตัวผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้และเข้าใจ จะได้ติดตามและประเมินผลการเรียนว่าบรรลุจุดมุ่งหมายมากน้อยเพียงใด เกิดความภาคภูมิใจในกรณีที่สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แต่หากยังไม่บรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ได้ ก็จะพยายามหาวิธีการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายให้ได้

3. การใช้เครื่องล่อ (Incentives) เป็นวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้อยากมากขึ้นและบ่อยครั้งขึ้น เช่น ปรียญาบัตรเป็นเครื่องล่ออย่างหนึ่งที่นักศึกษาอยากจะได้ การที่นักศึกษาอยากจะได้ปรียญาบัตรดังกล่าวทำให้นักศึกษาต้องขยันในการศึกษาเล่าเรียนยิ่งขึ้น

เครื่องล่อ อาจเป็นวัตถุ สิ่งของ สื่อการเรียนการสอน เงินตรา เกียรติยศ ตักดิ์ศรี ฐานะ ตำแหน่ง สิทธิพิเศษ และคำชมเชย เป็นต้น ดังนั้นครูอาจใช้เครื่องล่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ และมีความมานะพยายามในการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น

4. การลงโทษ (Punishment) เป็นวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนและมีความมานะพยายามในการเรียน โดยใช้วิธีการลงโทษ เช่น การดู การว่ากล่าวตักเตือน การตำหนิ การเขียนติ การตัดคะแนน และการตัดสิทธิบางประเภท เป็นต้น

การลงโทษมิใช่เป็นวิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนที่ดี เพราะการลงโทษนั้นมิได้ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นเพียงช่วยหยุดพฤติกรรมชั่วครวเท่านั้น ดังนั้นจึงควรใช้การลงโทษควบคู่กับ

การให้รางวัลแก่ผู้เรียนเสมอ กล่าวคือ เมื่อครูหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาในตัวผู้เรียนได้แล้ว ก็ควรให้รางวัลแก่ผู้เรียน ในทันทีที่เขาได้แสดงพฤติกรรมตามที่ครูประสงค์

5. การแข่งขัน (Competition) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมานะอดทนและพยายามปรับปรุงหรือพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

การแข่งขันกระทำได้หลายวิธี เช่น ให้นักเรียนแข่งขันกับผลการเรียนของตนเองในแต่ละภาคเรียน เพื่อดูว่าตนเองจะมีผลการเรียนดีขึ้นหรือไม่ หรือให้มีการแข่งขันกับเพื่อน ๆ หรือหมู่คณะในเรื่องที่เกี่ยวกับการเรียน การปฏิบัติงานเป็นกลุ่มหรือเป็นรายบุคคล

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542 : 149-150) ได้เสนอวิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ครูควรศึกษาความต้องการของเด็กแต่ละวัย และจัดเนื้อหาวิชาให้สนองความต้องการของเด็ก เนื้อหาที่สอนควรเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง และมีความหมายสำหรับเด็ก
2. ก่อนเริ่มบทเรียน ครูควรมีวิธีการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อดึงความสนใจ และบอกให้เด็กทราบถึงจุดมุ่งหมายของบทเรียน
3. ครูควรแนะนำให้เด็กเริ่มหัดวางเป้าหมายในการเรียนสำหรับตนเองเพราะคนที่เรียนหรือทำงานอย่างมีเป้าหมายจะกระทำด้วยความตั้งใจ
4. ในบรรยากาศของการเรียนการสอน ควรมีการโต้ถาม มีการอภิปรายและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย เพื่อให้เด็กเกิดความกระตือรือร้น มีการรับฟังและทำความเข้าใจ และมีการยอมรับซึ่งกันและกัน
5. ใช้วิธีการเสริมแรง (Reinforcement) ตามความเหมาะสมและความจำเป็น เพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่พึงปรารถนา และบางครั้งอาจลบพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ทั้งนี้เพราะ รางวัล คำชมเชย การยิ้ม การพยักหน้า การให้ความเอาใจใส่ นับว่าเป็นตัวเสริมแรงที่มีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมาก
6. ใช้การทดสอบ (Test) การทดสอบจะเป็นเครื่องกระตุ้น ให้เด็กเอาใจใส่ต่อบทเรียน และมีความตื่นตัวในการเรียนอยู่ตลอดเวลา
7. ให้ทราบผลการทดสอบอย่างทันท่วงที - การให้เด็กทราบผลการทดสอบอย่างทันท่วงทีว่าสิ่งที่ตนได้เรียนรู้ไปนั้นมีความเข้าใจอย่างถ่องแท้เพียงใด มีสิ่งใดที่จำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไข ซึ่งวิธีการนี้จะทำให้เด็กต้องเอาใจใส่ติดตามเนื้อหาวิชาอยู่ตลอดเวลา
8. การพานักเรียนออกไปทัศนศึกษาหรือการเชิญวิทยากรภายนอกมาให้ความรู้ จะเป็นแนวทางหนึ่ง ที่กระตุ้นความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี
9. การสอนหรือการมอบหมายกิจกรรมให้เด็กปฏิบัติและติดตามผลจนเด็กทำงานนั้นสำเร็จ นับว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนการสอนของครู เพราะความสำเร็จที่เกิดขึ้นกับเด็กในแต่ละครั้งจะเป็นแรงกระตุ้น ให้เด็กเกิดกำลังใจที่จะเรียนรู้ในคราวต่อไป

อารีย์ พันธุ์มณี (2542 : 198) กล่าวว่าเนื่องจากแรงจูงใจมีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูจึงควรส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการเรียนรู้มากที่สุด โดยสร้างแรงจูงใจให้เกิดแก่เด็กดังนี้

1. การชมเชยและการตำหนิ การกระทำทั้ง 2 อย่างนี้ จะมีผลต่อการเรียนรู้ของเด็ก
2. การทดสอบบ่อยครั้ง คะแนนจากการสอบจะเป็นสิ่งที่จูงใจ และ มีความหมายต่อผู้เรียนเป็น

อย่างมาก เพราะอาจหมายถึงการเลื่อนชั้น การสำเร็จการศึกษา การได้รับประกาศนียบัตร ตลอดจนการประกอบอาชีพ การทดสอบจึงเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจการเรียนมากขึ้น การทดสอบบ่อยครั้งจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ อันจะส่งผลดีต่อผลการเรียนของผู้เรียนด้วย

3. การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ครูควรส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ด้วยการเสนอแนะ หรือกำหนดหัวข้อที่ให้ผู้เรียนสนใจใคร่รู้ เพื่อให้ผู้เรียนค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเองมากขึ้น

✓ 4. วิธีการที่แปลก และใหม่ ควรนำวิธีการที่แปลกๆใหม่ๆ เพื่อสร้างความสนใจโดยใช้วิธีการใหม่ ซึ่งผู้เรียนไม่เคยคิด หรือมีประสบการณ์มาก่อน เพราะวิธีการที่แปลกและใหม่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น

5. ตั้งรางวัลสำหรับงานที่มอบหมาย เพื่อยั่วยุให้ผู้เรียนเกิดความพยายามมากขึ้น

✓ 6. ตัวอย่างจากสิ่งที่เด็กไม่เคยพบ หรือคาดไม่ถึง การยกตัวอย่างประกอบการเรียน การสอนควรเป็นสิ่งที่ผู้เรียนรู้จักคุ้นเคยแล้ว เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายและเร็วยิ่งขึ้น

✓ 7. เชื่อมโยงบทเรียนใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนรู้อีก่อน การเอาสิ่งใหม่ไปเชื่อมโยงสัมพันธ์กับสิ่งที่รู้มาก่อน จะทำให้เข้าใจได้ง่าย และชัดเจนขึ้น อันจะทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนมากขึ้น เพราะคาดหวังไว้ว่าจะได้นำเอาสิ่งที่เรียนไปใช้ประโยชน์ และเป็นพื้นฐานต่อไป

✓ 8. เกมและการเล่นละคร การสอนที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ทั้งในการเล่นเกมน และแสดงละครทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นด้วย

9. สถานการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนไม่พึงปรารถนา สถานที่ในชั้นเรียนอาจทำให้ผู้เรียนเบื่อ ไม่พอใจ ขัดแย้ง ควรหาทางลดหรือขจัด เพราะเป็นสิ่งที่อุปสรรคต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

นอกจากนี้สรวงศ์ โค้วตระกูล (2541 : 181-182) ก็ได้เสนอแนวการส่งเสริม และสร้างแรงจูงใจในการเรียนไว้ดังนี้

1. การปรับปรุงวิธีการสอนของครูโดยตรง

1.1 ครูควรจัดห้องเรียนให้มีบรรยากาศที่ท้าทายความอยากรู้ อยากเห็นของผู้เรียน

1.2 บอกวัตถุประสงค์เฉพาะบทเรียนให้ผู้เรียนทราบ

1.3 พยายามให้งานแก่ผู้เรียนตามความสามารถ และให้โอกาสแก่ผู้เรียนทุกคนมีประสบการณ์เกี่ยวกับความสำเร็จในการเรียนรู้

1.4 พยายามให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน และแนะนำให้ผู้เรียนใช้ข้อมูลย้อนกลับ ช่วยปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น

1.5 พยายามพบผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อช่วยผู้เรียนวิเคราะห์ความสำเร็จ หรือไม่สำเร็จในการเรียนของผู้เรียน

1.6 บรรยากาศของห้องเรียน ต้องปราศจากการขู่เข็ญ หรือเป็นบรรยากาศที่ผู้เรียนให้ความไว้วางใจในครู ว่าเป็นผู้คอยเอื้อการเรียนรู้อของผู้เรียนอยู่เสมอ

1.7 ใช้หลักการสอนของนักจิตวิทยามนุษยนิยม มาสโลว์ ที่ว่า " ผู้เรียนจะเรียนรู้ก็ต่อเมื่อความต้องการพื้นฐานสมปรารถนา"

1.8 ครูจะต้องเป็นผู้ที่เป็นแบบอย่างในการแสดงความรู้สึกหรือรันทันในขณะที่สอน

2. การทำงานร่วมกับผู้เรียนเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียน

2.1 ช่วยผู้เรียนตั้งวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้วิชาต่างๆ

- 2.2 ช่วยผู้เรียนให้รู้จักวางแผนในการทำงานทั้งระยะสั้น และระยะยาว
- 2.3 ช่วยผู้เรียนให้รู้จักประเมินผลของงานที่ทำ และนำผลข้อมูลย้อนกลับมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนรู้ให้ดีขึ้น
- 2.4 ช่วยผู้เรียนในการวิเคราะห์สาเหตุของความล้มเหลว หรือไม่สำเร็จ
- 2.5 ช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการพยายามในการทำงาน
- 2.6 ช่วยผู้เรียนให้ค้นพบความสามารถพิเศษของตนในวิชาต่างๆ และช่วยให้ประสบความสำเร็จในการเรียนวิชานั้นๆ
- 2.7 ชี้แจงให้ผู้เรียนได้เข้าใจในความแตกต่างระหว่างบุคคลเกี่ยวกับการตั้งมาตรฐานความเป็นเลิศ ให้ใกล้เคียงกับระดับความสามารถของตน
- 2.8 ช่วยผู้เรียนจัดเวลาทำการบ้าน และดูหนังสือที่บ้าน และการเตรียมตัวสำหรับสอบ

จะเห็นได้ว่า ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาต่างๆ โดยใช้เทคนิค วิธีการสอนที่น่าสนใจและเร้าใจ ได้แก่ การแข่งขัน การให้การเสริมแรง การจัดบรรยากาศที่ท้าทายและน่าสนใจ การใช้เกมต่างๆ รวมทั้งการให้ความใกล้ชิดเป็นกันเองกับนักเรียน เป็นต้น

1.4 แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 16-17) ได้กล่าวถึงแรงจูงใจที่เป็นองค์ประกอบหนึ่งทางจิตวิทยาที่มีความสำคัญในการเรียนภาษาต่างประเทศ โดยกล่าวว่า แรงจูงใจหมายถึงความปรารถนาที่ผู้เรียนอยากจะทำให้ตนบรรลุถึงความสำเร็จ อยากเรียนรู้ เพื่อตนจะได้ประสบผลสัมฤทธิ์ แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ หมายถึง ความรู้สึกของผู้เรียนที่อยากเรียนเพื่อใช้ภาษาต่างประเทศที่ตนเรียนในการติดต่อกับชนชาติอื่น และความปรารถนาที่จะศึกษาหาความรู้โดยใช้ภาษานั้น ๆ เป็นสื่อกลาง นอกจากนี้ ยังมีแรงกระตุ้นจากภายนอกที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียน เช่น ได้รับทราบหรือรู้เห็นว่า ผู้เรียนภาษาต่างประเทศได้รับความสำเร็จในชีวิตมากกว่าผู้ที่ไม่ได้เรียน ทั้งได้รับการยกย่องจากสังคมด้วย

ส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ ได้แก่ การที่ผู้เรียนมีเป้าหมายที่แน่นอน รู้ว่าเมื่อเรียนแล้ว ตนจะทำอะไรได้บ้าง ในขณะที่เรียนก็ได้รับความสนุกสนานจากการเรียน ได้รับความพอใจในการเรียนรู้ของแปลกใหม่ แต่ละครั้งผู้เรียนสามารถทำอะไรได้มากขึ้น มีแรงยั่วและท้าทายให้แสวงหาความรู้ต่อไป

ปรีชา ศรีเรืองฤทธิ์ (2536 : 64) สรุปไว้ว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากอย่างหนึ่งต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งนักเรียนแต่ละคนย่อมมีแรงจูงใจต่างกัน บางคนอาจจะมีแรงจูงใจ มีความสนใจอยากที่จะเรียนรู้ภาษาต่างประเทศอยู่แล้ว บางคนอาจรู้สึกเฉย ๆ ไม่มีความสนใจเป็นพิเศษหรือนักเรียนบางคนไม่ชอบเรียนภาษาต่างประเทศ เพราะรู้สึกว่าเป็นวิชาที่ยาก อย่างไรก็ตามครูผู้สอนสามารถช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ทุกครั้งการสอน

ศิริยา คณิราวรรณ (2541 : 37) ก็สรุปว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษา และผลสัมฤทธิ์ในการเรียน การจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาอย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนและการฝึกภาษา นอกจากนั้นยังเป็นการสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนด้วย ซึ่งสอดคล้องกับศิริพันธ์ โรจนุดมะ (2541 : 20) ที่ว่า เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนดี ต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นต่อการเรียนภาษาอังกฤษ การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับ

ความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน และเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ จัดว่าเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิธีหนึ่ง

มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ (2539 : 152) ได้อ้างถึงทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ 7 ชั้น ซึ่งได้แก่ ความต้องการทางด้านร่างกาย ความปลอดภัย ความต้องการด้านสังคม การเป็นที่ยอมรับและได้รับการยกย่อง ความสำเร็จในชีวิต ความต้องการที่จะรู้และเข้าใจ และความต้องการด้านสุนทรี สำหรับความต้องการที่จะมีผลต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศนั้น มีอยู่ 4 อย่าง คือ

1. ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จ ความต้องการประเภทนี้ จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 อย่างคือ

- 1.1 ความคาดหวังในความสำเร็จ หรือความล้มเหลวของบุคคล
- 1.2 การมองเห็นคุณค่าของกิจกรรมที่ทำ
- 1.3 ประสบการณ์ในอดีต

2. ความต้องการที่จะเข้าร่วมเป็นพวก

3. ความต้องการที่จะนำเอาความรู้ไปใช้ให้เป็นประโยชน์

4. ความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคม

และจากการศึกษาของ จาโคโบวิตซ์ (Jakobovitz.1920 อ้างอิงใน มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ. 2539 : 154) พบว่าแรงจูงใจสำคัญในการเรียนภาษาต่างประเทศนั้นเป็นแรงจูงใจที่จะนำไปใช้ ได้แก่

1. ความต้องการในการสำเร็จการศึกษา
2. ความต้องการรู้ภาษาต่างประเทศอีก 1 ภาษา เพื่อการยอมรับในสังคม
3. ความต้องการใช้ประโยชน์ในการทำงาน
4. ความต้องการแสดงว่าตนเองนั้นมีการศึกษา

นอกจากนี้ การ์ดเนอร์และแลมเบิร์ต (Gardner and Lambert. 1972 อ้างอิงใน ศิริยา คณิรานนท์. 2541 : 34) กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศได้ผลดี นอกจากนี้ กิฟส์ และเจนคินส์ (Gibbs and Jenkins 1992 : 50-54) ก็เห็นว่า ปัญหาหลักของการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ก็คือ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน เพราะผู้เรียนขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน

จาโคโบวิตซ์ (Jakobovits. 1971 : 69) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนภาษา โดยองค์ประกอบในการเรียนภาษาต่างประเทศของผู้เรียนมี 4 ประการ และสามารถคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ ได้ดังนี้

1. ความถนัดในการเรียนภาษาต่างประเทศ (Aptitude)	33	%
2. สติปัญญา (Intelligence)	20	%
3. แรงจูงใจ (Motivation)	33	%
4. องค์ประกอบอื่น ๆ	14	%

จะเห็นได้ว่าการสอนภาษาต่างประเทศนั้น นอกจากความถนัดทางการเรียนแล้ว แรงจูงใจก็มีความสำคัญมากเช่นกัน

ฮาร์เมอร์ (Harmer, 1986 : 3-6) ได้แบ่งแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศไว้ ดังนี้

1. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) จะเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบภายนอกห้องเรียน ซึ่งประกอบด้วยแรงจูงใจเชิงเครื่องมือ และแรงจูงใจเชิงบูรณาการ

2. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) จะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบภายนอกห้องเรียน ซึ่งประกอบด้วย

2.1. เงื่อนไขทางกายภาพ (Physical condition) คือ เกี่ยวกับบรรยากาศในห้องเรียน เช่น ห้องเรียนไม่คับแคบเกินไป กระดานดำมองเห็นได้ชัดเจน เป็นต้น

2.2. วิธีการสอน (Method) คือ ผู้สอนจะต้องหาวิธีการที่ไม่ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย

2.3. ผู้สอน (Teacher) คือ ลักษณะของผู้สอนที่ผู้เรียนต้องการ เช่น มีความยุติธรรม เชื่อมั่นในตนเอง เข้าใจเด็ก เป็นต้น

2.4. ความสำเร็จ (Success) กล่าวคือ กิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดขึ้นนั้น ควรเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เด็กส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติได้ประสบผลสำเร็จ

กุสุมา ลำนำญ (2539 : 81-82 อ้างอิงมาจาก แรมสมร อยู่สภาพร. 2535) กล่าวว่า การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการเรียนภาษาต่างประเทศนั้น ผู้สอนควรจะคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. การจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนจะต้องจัดให้น่าอยู่
2. การเรียนการสอน จะต้องมีกิจกรรมที่มีความหมาย และตรงกับความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน

3. การเรียนการสอนจะต้องมีกิจกรรมที่เน้นการสร้างสรรค์
4. การส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของตน ในการใช้ภาษาอังกฤษในอนาคต รวมทั้งการมีเจตคติที่ดีต่อครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งมีผลต่อความสำเร็จของผู้เรียน

5. การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับครูในกระบวนการเรียนการสอน

6. การใช้วิธีประเมินผลที่เป็นในทางบวกของผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเสริมแรงจูงใจและเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

7. การเรียนการสอนจะต้องมีการใช้สื่อประกอบที่สอดคล้องกับความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน

มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ (2539 : 311) ได้ให้แนวการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศไว้ดังต่อไปนี้

1. จัดกิจกรรมเสริมความสนใจ เนื่องจากกิจกรรมเป็นเครื่องมือในการฝึกฝน และช่วยเสริมความสนใจของผู้เรียนต่อการเรียนภาษาต่างประเทศได้เป็นอย่างดี กิจกรรมที่จัดควรมีหลายประเภท เช่น เกม เพลง บทกวี เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้จะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียน เพราะวิธีการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ และการเล่นเกมจะมีการแข่งขัน และร่วมมือกัน ตลอดจนการให้รางวัล และคำชมเชยทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและความพอใจ

2. ขจัดปัญหาที่ก่อให้เกิดความท้อแท้และขาดกำลังใจจากการเรียนภาษาอังกฤษ โดยสร้างแรงจูงใจขึ้นมาแทนที่

3. ให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อให้เด็กที่เรียนเก่งได้ช่วยเหลือเด็กที่เรียนอ่อน

4. จัดสอนซ่อมเสริมให้ในวันหยุด เวลาพักรับประทานอาหารกลางวัน หรือหลังเลิกเรียน เพื่อขจัดปัญหาผู้เรียนไม่เข้าใจบทเรียน เพื่อเสริมกำลังใจให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การที่ผู้เรียนจะประสบความสำเร็จในการเรียนหรือไม่นั้น ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งคือแรงจูงใจ ดังนั้นครูต้องมีวิธีการที่จะจูงใจให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจแล้วก็เป็นาง่ายที่ครูจะสอนเนื้อหาสาระในบทเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจบทเรียนได้เร็วขึ้น วิธีการที่จะจูงใจผู้เรียนนั้น ครูจะต้องมีเทคนิคการสอนที่น่าสนใจ เช่น ให้ความเป็นกันเองกับผู้เรียน สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน ใช้สื่อการเรียนที่เหมาะสมกับเนื้อหา ใช้กิจกรรม เช่น เกม เพลง หรือนิทานประกอบการสอน ให้แรงเสริมกำลังใจทุกครั้งเมื่อผู้เรียนตอบถูกหรือทำกิจกรรมได้ดี เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนยิ่งขึ้น

1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ

พพร พึ่งศักดิ์ (2534 : 78) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบความเข้าใจ และแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมภาษาจากเอกสารจริง ผลการทดลองพบว่า ความเข้าใจในการอ่าน และแรงจูงใจในการเรียนอ่านของนักเรียนสูงขึ้น หลังการใช้กิจกรรมจากเอกสารจริง

ปรีชา ศรีเรืองฤทธิ์ (2536: 101) ศึกษาเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง และการสอนโดยใช้กลวิธีเสริมต่อการเรียนรู้ประกอบสถานการณ์จำลอง พบว่า หลังจากใช้วิธีการสอนดังกล่าวแล้วทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

สมพร พรหมจรรย์ (2540 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา ซึ่งพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บรรยากาศทางการเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน นักเรียนกับครู มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปรียาภรณ์ เพ็ญสุขใจ (2542 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน : กรณีศึกษาจากนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา พบว่า นักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากงานวิจัยข้างต้นนี้ แสดงให้เห็นว่า แรงจูงใจมีผลต่อการเรียน ถ้าครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน ผู้เรียนก็จะมีแรงจูงใจที่จะมุ่งมั่นในการเรียนมากขึ้น และจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นด้วย

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ (English Camp)

2.1 ความหมายของค่ายภาษาอังกฤษ

ได้มีผู้ให้ความหมายของค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

ค่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง ค่ายที่มีบรรยากาศเอื้อต่อการจัดกิจกรรมทางภาษาอังกฤษ โดยครูมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม (พูด) น้อยที่สุด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ภาษามากที่สุด และใช้อุปกรณ์ในการใช้ภาษาน้อยที่สุด หรือไม่ต้องใช้อุปกรณ์เลย เพื่อความสะดวกเนื่องจากเป็นการเรียนนอกสถานที่ (เจลิยวศรี พิบุลชล. 2535 : 30)

ค่ายภาษาอังกฤษเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การสอนภาษานอกห้องเรียน เน้นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนปฏิบัติ ใช้ภาษาและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (จันทร์เพ็ญ ยะไวทย์. 2540 : 15)

ค่ายภาษาอังกฤษ คือ ค่ายที่เป็นแหล่งสร้างสรรค์ประสบการณ์ทางภาษา โดยเน้นการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการจัดประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ภาษา นอกเหนือจากการเรียนในบรรยากาศเดิมของห้องเรียน และนำภาษาอังกฤษมาเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร อันเป็นการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน อีกทั้งผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นเป็นหมู่คณะ และนำมาซึ่งการพัฒนาทางจิตใจและสังคมของผู้เรียน (ศิริญา ตระกูลสุ. 2541 : 7)

ค่ายภาษาอังกฤษ ได้แก่ ค่ายที่มีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ และการใช้ชีวิตร่วมกันเป็นกลุ่ม ในการฝึกภาษาในห้องเรียน โดยมีผู้ที่ผ่านการอบรม หรือผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม และคอยให้ความช่วยเหลือขณะร่วมกิจกรรม เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสาร ของนักเรียน โดยเน้นการจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้ใช้ภาษาในบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนาน นอกห้องเรียน (ศิริยา คณิวรรณ. 2541 : 10)

ค่ายภาษาอังกฤษ คือ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษนอกห้องเรียน ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการสื่อสารตามระดับภาษาที่เรียน และส่งเสริมให้สมาชิกของค่ายพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางภาษาในสถานการณ์จริง โดยเน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการใช้ภาษา ซึ่งแฝงอยู่ในรูปของการใช้กิจกรรมทางภาษาและเกมต่างๆ (ศิริพันธ์ โรจนุตมะ. 2541 : 3)

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า ค่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง ค่ายที่มีการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึก และมีประสบการณ์ทางภาษา โดยใช้กิจกรรมทางภาษาและเกมต่างๆ ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สนุกสนานนอกห้องเรียน

2.2 ความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

โดยทั่วไปแล้วการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษก็เพื่อจัดประสบการณ์ทางภาษาให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน นอกจากนี้ก็ยังมีผู้กำหนดและสรุปจุดมุ่งหมายของการจัดค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังต่อไปนี้

เจลิยวศรี พิบุลชล (2535 : 30) ได้ระบุว่า จุดมุ่งหมายของการจัดค่ายภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ

1. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาในประสบการณ์จริง และในขณะเดียวกันก็เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอนเป็นนอกห้องเรียน
2. เพื่อเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency) กล่าวคือ ในขณะที่ผู้เรียนสนุกกับการทำกิจกรรมทางภาษา ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในเวลาเดียวกัน การใช้ภาษาในระหว่างการทำกิจกรรมนี้เป็นการเรียนภาษาโดยไม่รู้ตัว ซึ่งนับเป็นการเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในภาษา

3. เพื่อความสนุกสนานในรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างจากการเรียนการสอนในห้องเรียน
 ศิริญา ตระกูลสุข (2541 : 9) และศิริยา คณิธรานนท์ (2541 : 13) ได้สรุปความมุ่งหมายในการจัดค่าย
 ภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกภาษาอังกฤษและเรียนรู้วัฒนธรรมกับเจ้าของภาษาโดยตรง
3. เพื่อให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency)
4. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนภาษาแบบไม่รู้ตัว (Subconscious Learning) คือ ในขณะที่ผู้เรียนปฏิบัติ
 กิจกรรมอย่างสนุกสนานนั้น ก็มีโอกาสใช้ภาษาในการสื่อสารไปด้วยในเวลาเดียวกัน โดยผู้เรียนไม่ทราบว่า
 ตัวเองกำลังฝึกภาษาอยู่
5. เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาทางภาษา
6. เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
7. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ อันจะนำมาซึ่งการพัฒนาทางสังคม และอารมณ์
8. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสอยู่กับธรรมชาติ และบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และพักผ่อนในช่วง
 ปิดเทอม หรือช่วงอยู่ด้วยกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดพอสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการจัดค่ายภาษาอังกฤษ ก็คือ

1. เพื่อฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง
2. เพื่อเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา
3. เพื่อสร้างความสนุกสนานพร้อมๆ กับการเรียนภาษาโดยใช้กิจกรรม หรือเกมทางภาษา
4. เพื่อฝึกการทำงานและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
5. เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนรู้ จากการเรียนในห้องเรียน เป็นการเรียนนอกห้องเรียน

2.3 ประเภทของค่ายภาษาอังกฤษ

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2540 : 16) ได้แบ่งประเภทของค่ายพักแรมออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ค่ายกลางวัน (Day Camp) หมายถึง ค่ายพักแรมที่อยู่เฉพาะในเวลากลางวันเท่านั้น
2. ค่ายกลางคืน (Overnight Camp) หมายถึง ค่ายพักแรมที่อยู่ค้างคืน อาจจะเป็นคืนเดียว หรือ
 หลายคืนก็ได้

ศิริยา คณิธรานนท์ (2541 : 14) กล่าวว่า การจัดค่ายภาษาอังกฤษนั้น สามารถจัดได้ทั้งแบบ
 ค่ายกลางวัน และค่ายกลางคืนก็ได้ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละสถานศึกษา และข้อจำกัดต่างๆ เช่น
 สถานที่ จำนวนวิทยากร งบประมาณ เวลา เป็นต้น

2.4 กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

กิจกรรมทางภาษาที่จัดในค่ายภาษาอังกฤษ คือ เกมทางภาษา (Language Game) ซึ่งเปิดโอกาสให้
 ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริง เพราะเกมทางภาษา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เป็นการ
 กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเรียน มีความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และเกิดความมั่นใจในตัวเอง
 มากยิ่งขึ้น (มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ. 2539 : 778)

2.4.1 เกมทางภาษา (Language Game)

เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่สนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคล และสมาชิกในกลุ่ม ภายใต้เงื่อนไขและวัตถุประสงค์ที่กำหนด (เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. 2543 : 2 และ ศิริยา คณิรานนท์. 2541 : 18) ซึ่งเกมทางภาษานี้มีการแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 11) จัดประเภทของเกมออกเป็น 7 กลุ่ม คือ

1. เกมฝึกทบทวนเกี่ยวกับตัวเลข (Number Games)
2. เกมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games)
3. เกมฝึกโครงสร้างทางภาษา (Structure Games)
4. เกมฝึกการสะกดคำศัพท์ (Spelling Games)
5. เกมฝึกการสนทนา (Conversation Games)
6. เกมฝึกการเขียน (Writing Games)
7. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Games)

ส่วน เมลีย์ และ ดัฟฟี (Maley and Duff. 1986 : 32) ได้แบ่งกิจกรรมทางภาษาออกเป็น 7 ประเภท คือ

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Introductory : Warming-up Exercises, Non-Verbal, Cooling-down Exercises, Verbal Exercises, Group-Formation Exercises)
 2. กิจกรรมฝึกการสังเกต (Observation)
 3. กิจกรรมการแปลความ (Interpretation)
 4. กิจกรรมสร้างสรรค์และประดิษฐ์ (Creation and Invention)
 5. กิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์ (Word-Play)
 6. กิจกรรมการแก้ปัญหา (Problem-Solving)
 7. กิจกรรมการใช้บทกวี เพลงต่างๆ (The use of literary texts, poems and songs)
- และไรท์, เบตเทอร์ริดจ์ และบัคบาย (Wright, Betteridge and Buckby. 1999 : บทนำ) ได้แบ่งเกมทางภาษาออกเป็น 13 ประเภท ได้แก่

1. เกมรูปภาพ (Picture Games)
2. เกมทางด้านจิตวิทยา (Psychology Games)
3. เกมพิเศษ (Magic Games)
4. เกมที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน (Caring and Sharing Games)
5. เกมที่ใช้บัตรต่างๆ (Card and Board Games)
6. เกมเกี่ยวกับเสียง (Sound Games)
7. เกมเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง (Story Games)
8. เกมเกี่ยวกับคำศัพท์ (Word Games)
9. เกมถูกผิด (True / False Games)
10. เกมเกี่ยวกับความจำ (Memory Games)
11. เกมเกี่ยวกับการถามตอบ (Question and Answer Games)
12. เกมเกี่ยวกับการเดา (Guessing and Speculating Games)
13. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Games)

จะเห็นว่าเกมทางภาษานั้น แบ่งได้ตามลักษณะของจุดประสงค์ เนื้อหา และวิธีการของการฝึก เช่น

ฝึกคำศัพท์ การแต่งประโยค การฟัง พูด อ่าน และเขียน เป็นต้น เพราะเกมทางภาษานั้นสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกทักษะ (Wright, Betteridge and Buckby. 1999 : 1)

2.4.2 ประโยชน์ของเกมทางภาษา

เกมทางภาษานั้นเป็นกิจกรรมที่ดีและมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาเป็นอย่างยิ่ง ดังที่นักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวไว้ดังนี้

มยุรี สุวิวัฒน์และคณะ (2539 : 778-779) กล่าวว่า เกมภาษานั้นช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาและเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว เป็นผลทำให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่วมีความมั่นใจและกล้าในการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น เป็นผลดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ยังมีประโยชน์อื่น ๆ อีก คือ

1. ครูสามารถสร้างเกมหรือเลือกหาเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เนื้อหาภาษาเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ครูต้องการให้ผู้เรียนฝึกเป็นพิเศษ
2. ครูสามารถใช้เกมเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกเนื้อหาภาษาซ้ำ ทบทวนบทเรียนหรือเพิ่มความมั่นใจ และความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา
3. ทำให้ผู้เรียนทุกคนทั้งคนเก่ง ปานกลาง หรืออ่อน มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโดยเท่าเทียมกัน
4. เป็นการสร้างบรรยากาศให้เกิดการแข่งขันขึ้น โดยผู้เรียนไม่รู้สึกรู้สึกเป็นกังวลใจ ทั้งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาตามธรรมชาติ

5. ครูรู้ผลของการใช้ภาษาของผู้เรียนได้ในทันที
 6. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากที่สุด โดยที่ครูไม่ต้องเหนื่อยแรงมากนัก
- ศิริยา คณิธรานนท์ (2541 : 18) ได้สรุปประโยชน์ของเกมทางภาษาไว้ ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา
3. ช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถทางภาษา
5. ช่วยลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา
6. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 3) ได้เสนอว่า เกมมีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนภาษาดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้เนื้อหากระชับ ง่ายต่อการเข้าใจ
 2. ช่วยส่งเสริมสมรรถภาพในการสอนของผู้สอน
 3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาแต่ละช่วงได้ โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ
 4. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
 5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม ผู้เรียนที่เรียนเก่งจะช่วยผู้เรียนที่เรียนอ่อนได้
- ทอธ (Toth.1995 : 6) กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ดังต่อไปนี้
1. เกมช่วยสร้างความสนใจของเด็กให้ฝึกการใช้ภาษา
 2. เกมช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ต่าง ๆ มากมายทั้งด้านการใช้ภาษา การร่วมมือ หรืออยู่ร่วมกับผู้อื่นรวมทั้งกฎกติกาต่าง ๆ
 3. เกมช่วยให้เด็กฝึกการใช้ภาษาอย่างมีความหมาย

จากประโยชน์ของเกมที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า เกมสามารถทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกทักษะทางภาษาในรูปของกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ในบรรยากาศที่สนุกสนาน ผู้เรียนจะรู้สึกเพลิดเพลินต่อการทำกิจกรรม ได้เรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้ ยังฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย

2.4.3 เกมภาษาที่ใช้กับคำภาษาอังกฤษ

เกมทางภาษานั้นสามารถนำมาใช้ในคำภาษาอังกฤษได้ ซึ่งเมื่อนำไปใช้ในคำภาษาอังกฤษก็จะได้รับการแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับบรรยากาศ สถานที่ และลักษณะของกิจกรรม ดังนี้ เฉลียวศรี พิบูลชล (2535 : 39) ได้แบ่งเกมฝึกภาษาในคำภาษาอังกฤษออกเป็น 5 กลุ่ม คือ

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

ศิริยา คนิวรรณ (2541 : 21-23) ได้แบ่งกิจกรรมคำภาษาอังกฤษเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้

1. แบ่งตามลักษณะของกิจกรรม ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1.1 กิจกรรมด้านวิชาการ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ฝึกใช้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมุ่งฝึกความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาในรูป กิจกรรมที่หลากหลาย

1.2 กิจกรรมด้านนันทนาการ เช่น การออกกำลังกาย การเดินรำ การร้องเพลงที่มีท่าประกอบ การชมวิดีโอ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และการประกวดต่าง ๆ เป็นต้น

2. แบ่งตามรูปแบบของกิจกรรม แบ่งได้เป็น 7 ประเภท คือ

2.1 กิจกรรมเพื่อสร้างความคุ้นเคย (Ice-Breaking Activity) เป็นกิจกรรมที่จัดในช่วงต้น ๆ ของกิจกรรมในวันแรก เพื่อให้ผู้เรียนซึ่งมาจากต่างห้องเรียนกันทำความรู้จักคุ้นเคยกัน และช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย ก่อนที่จะทำกิจกรรมอื่นต่อไป

2.2 กิจกรรมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์ (Word Games) เป็นกิจกรรมฝึกคำศัพท์ โดยคิดและพูดคำศัพท์ หรือประโยคที่มีคำศัพท์ และสร้างคำศัพท์โดยการเรียงบัตรตัวอักษร ตามคำที่กำหนดให้เป็นกิจกรรมทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้วอย่างสนุกสนาน

2.3 กิจกรรมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Games) เป็นกิจกรรมที่ฝึกสร้างประโยคพูดประโยคที่ต้องการ เช่น ให้ผู้เรียนแต่งประโยคได้ถูกต้องตาม Tense ที่กำหนดให้

2.4 กิจกรรมการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Skills) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีโอกาสใช้ทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียนในเวลาเดียวกัน

2.5 กิจกรรมที่ใช้สถานที่กลางแจ้ง (Out of Classroom Activities) เป็นกิจกรรมที่ใช้ประโยชน์จากสถานที่ร่วมในการจัดกิจกรรมที่ต้องการเนื้อที่กว้าง ๆ ซึ่งไม่สามารถจัดในห้องเรียนหรืออาคารได้

2.6 กิจกรรมสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล (Communication Games) เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นการหาข้อมูลเพิ่มเติมหรือมีการแก้ปัญหาร่วมกัน โดยที่คนใดคนหนึ่งรู้ข้อมูลบางอย่าง ในขณะที่คนอื่น ๆ ไม่รู้และต้องการสื่อสารโดยการสนทนากันเพื่อให้ได้ข้อมูลนั้น ซึ่งเป็น กิจกรรมที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีความจำเป็นต้องใช้ภาษา เพื่อสื่อความหมายซึ่งกันและกัน

2.7 กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติ (Role - Play) เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดง

ออกทั้งกิริยาท่าทางในการแสดงตามบทบาท และแสดงทางการพูดอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสอนทักษะ ฟัง-พูดภาษา และยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดเพื่อหาคำตอบ ได้ตอบในการพูดคุยสนทนา ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงในการนำภาษาที่เรียนไปใช้ในชีวิต

สรุปได้ว่า กิจกรรมหรือเกมทางภาษาที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษส่วนมาก จะเป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว เพราะผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรม ในลักษณะของเกม การแข่งขัน การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนจะไม่ต้องกังวลว่าจะทำได้หรือไม่ เมเลย์และดัฟฟ์ (Maley and Duff, 1982 อ้างอิงใน ศิริพันธ์ โรจนุตมะ, 2541 : 36) ได้ให้แง่คิดว่า การเริ่มต้นทำกิจกรรมค่ายภาษา ควรเริ่มต้นด้วยกิจกรรมง่าย ๆ เพื่อเน้นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ยากขึ้น เพราะจะช่วยลดความเครียด ความกังวล ความประหม่า ความตื่นเต้นของผู้เรียน เนื่องจากกลัวว่าจะพูดภาษาอังกฤษไม่ได้ หรือ อาจจะเป็นกิจกรรมประเภทอุ่นเครื่อง (Warming Exercise) เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำความรู้จักคุ้นเคยกัน เพราะผู้เรียนอาจจะมาจากต่างห้องเรียนกัน กิจกรรมนี้จะสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายให้กับผู้เรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ ศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541 : 36) ที่ว่า การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนั้น ผู้จัดควรคำนึงถึงความเหมาะสมในการจัดกิจกรรม โดยเริ่มต้นตั้งแต่กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย แล้วจึงเพิ่มการสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำที่สั้น ๆ

2.5 หลักการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

การจัดกิจกรรมต่างๆในค่ายภาษาอังกฤษนั้นจะต้องเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มองเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาอังกฤษ มีนักการศึกษาและนักวิจัยได้เสนอหลักการจัดและลักษณะของกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

กาญจนา จันทะดวง (2542 : 79) ให้แนวทางสำหรับลักษณะของกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม
2. เป็นกิจกรรม ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างสมจริง

เจลิยวตรี พิบุลชล (2535 : 30-31) กล่าวว่า กิจกรรมที่จะใช้ในค่ายภาษาอังกฤษนั้น จะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมที่ยากต่อการจัดในห้องเรียน ต้องใช้เนื้อที่ หรือต้องใช้เสียง ซึ่งอาจรบกวนต่อห้องข้างเคียง หากจัดในชั่วโมงเรียนปกติ
2. เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นฝึกความคล่องของภาษา เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกใช้ (Use) ภาษา โดยอาศัยรูปประโยคหรือศัพท์ที่เรียนมาอย่างอิสระ นับเป็นการเสริมแรง (Reinforcement) หรือการทบทวน (Revision) สิ่งที่เรียนมา
3. เป็นกิจกรรมที่ครูมีส่วนร่วมในกิจกรรม (พูด) น้อยที่สุด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ภาษามากที่สุด
4. เป็นกิจกรรมที่ใช้อุปกรณ์น้อยที่สุด หรือไม่ต้องใช้อุปกรณ์เลย เพื่อความสะดวกเนื่องจากเป็นการเล่นนอกสถานที่
5. เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ซ่อนอยู่ในรูปของกิจกรรมที่สนุกสนาน เช่น เกม

6. เป็นกิจกรรมที่พยายามใช้ประโยชน์จากสถานที่มากที่สุด
 - ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2540 : 26-28) กล่าวถึง ลักษณะของกิจกรรมในค่ายพักแรมไว้ ดังต่อไปนี้
 1. ต้องประกอบด้วยกิจกรรมทั้งในร่ม และกลางแจ้ง รวมทั้งเป็นกิจกรรมทั้งประเภทเดี่ยว และกลุ่ม ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้ทุกกิจกรรม
 2. เป็นโปรแกรมที่ชาวค่ายแต่ละคนได้มีโอกาสทำงานเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีโอกาสฝึกการเป็นผู้นำ และผู้ตาม
 3. เป็นโปรแกรมที่มีเวลาของการเล่น การทำงาน การพักผ่อนที่เหมาะสม สมดุลย์ และได้สัดส่วนพอเหมาะพอดี ไม่มีโปรแกรมใดมากหรือน้อยเกินไป
 4. เป็นโปรแกรมที่เนื้อหาของการศึกษา การปลูกฝังพฤติกรรม และบุคลิกภาพการเล่นสมดุลย์กัน
 5. โปรแกรมนั้นต้องคำนึงถึงสุขภาพ และความปลอดภัยของชาวค่าย ไม่ควรเป็นกิจกรรมที่หนักเกินไป และควรให้ชาวค่ายได้มีโอกาสพักผ่อนและมีอิสระ
 6. การจัดวางโปรแกรมต้องเหมาะสมกับเพศและวัย ความต้องการ ความสนใจของสมาชิก
 7. โปรแกรมควรเป็นไปด้วยความประหยัด และสามารถนำทรัพยากรที่มีอยู่มาใช้ให้มากที่สุด
 8. โปรแกรมควรเกิดขึ้นจากความร่วมมือ การวางแผน และการจัดการของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง
- ร่วมกันระดมความคิดในการเลือกกิจกรรมเพื่อพัฒนาและฝึกทักษะที่ต้องการ

เมื่อครูสามารถเลือกกิจกรรมที่จะใช้ในค่ายได้แล้ว ก็ต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรมเหล่านั้น ในแต่ละวันด้วย เฉลียวศรี พินุลชล (2535 : 34-35) ได้เสนอหลักการจัดกิจกรรมในแต่ละวันไว้ดังนี้

 1. ใช้ประโยชน์จากสถานที่ในการจัดกิจกรรม เพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักเป็นคนช่างสังเกต
 2. เนื่องจากผู้เรียนที่มาเข้าค่ายอาจจะมาจากต่างห้องกัน ซึ่งอาจไม่คุ้นเคยกัน ดังนั้นกิจกรรมแรก ๆ ที่จัดควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้คุ้นเคยใกล้ชิดกัน
 3. กิจกรรมในแต่ละวันควรเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีโอกาส ลุก นั่ง เดิน ทำกิจกรรมสลับกับกิจกรรมที่นั่งตลอดเวลา
 4. ควรนำกิจกรรมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนมาให้ผู้เรียนได้ฝึก เช่น กิจกรรมเข้าจังหวะ การเดินแอโรบิค ซึ่งอาจใช้วิธีทัศนประกอบ หรือให้ครูเป็นผู้นำฝึก โดยครูจะต้องใช้ภาษาอังกฤษง่าย ๆ ในการออกคำสั่งซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกภาษาไปด้วย อีกทั้งเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดที่ต้องใช้ภาษาตลอดวัน
 5. ปัจจุบันนี้มีวีดิทัศน์ชุดการสอนภาษาอังกฤษ หรือการ์ตูน หรือภาพยนตร์ ที่มีการจัดเสียงในฟิล์มเป็นภาษาอังกฤษ ที่ครูสามารถหาได้ในท้องตลาด หากนำมาเปิดให้นักเรียนได้ดู โดยครูมีกิจกรรมระหว่างการชม เช่น ถามเพื่อสร้างความสนใจ หรือเพื่อตรวจสอบความเข้าใจจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฟังภาษาจากเจ้าของภาษา หรือครูอาจนำมาเปิดในช่วงหลังรับประทานอาหารเย็น เพื่อเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ และเพิ่มพูนประสบการณ์การฟังภาษาอังกฤษในตัวเองด้วย
 6. กิจกรรมในช่วงกลางคืน ที่จัดให้ผู้เรียนนอกเหนือจากการจัดภาพยนตร์ ที่มีการใช้ภาษาอังกฤษในระดับที่เหมาะสมกับความรู้ ความสามารถของผู้เรียนให้ชมแล้ว ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ โดยให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมเอง เช่น การแสดงละคร บทบาทสมมุติ เป็นต้น

ส่วน ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2540 : 30) ก็ได้เสนอหลักการเลือกกิจกรรมสำหรับค่ายพักแรมไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่หลากหลายและครอบคลุมกิจกรรมในร่ม และกลางแจ้ง
2. เป็นกิจกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ให้เล่นเป็นกลุ่มได้ และเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนได้

มีโอกาสร่วม

3. กิจกรรมค่าย ควรต้องได้รับการพิจารณาจากคนหลายคน
4. เป็นกิจกรรมที่อาจจะเป็นการแข่งขัน แต่ไม่มุ่งเน้นการแข่งขัน เพื่อเอาชนะ หรือแสดงว่าตนอยู่เหนือคนอื่น
5. เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างความสามารถในการแก้ไขปัญหา และพัฒนาสมองหรือสติปัญญาของเด็ก

นอกจากนี้ ศิริยา คณิทรานนท์ (2541 : 101) ก็ได้ให้แนวทางการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ ในแต่ละวันไว้ดังนี้

1. จัดกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย เนื่องจากผู้เรียนมาจากต่างห้องเรียนกันจึงยังไม่คุ้นเคยกัน ดังนั้น กิจกรรมแรกๆ ที่จัดควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยผู้เรียนได้คุ้นเคยใกล้ชิดกัน
 2. จัดกิจกรรมที่มีเนื้อหา และวิธีดำเนินกิจกรรมที่ง่ายไปสู่เนื้อหา และวิธีการดำเนินกิจกรรมที่ยากขึ้น โดยกิจกรรมช่วงแรก ควรจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนไม่ต้องใช้ภาษาในการสื่อสารมากนัก แต่จะใช้ภาษาท่าทางในการสื่อความหมาย เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเครียดในการที่จะใช้ภาษาในการสื่อสารซึ่งกันและกัน
 3. จัดกิจกรรมที่ผู้เรียนมีโอกาสดู เดิน นั่ง ทำกิจกรรมสลับกับกิจกรรมนั่งตลอดเวลา
 4. จัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนสถานที่ ซึ่งมีทั้งกิจกรรมในร่มและกิจกรรมกลางแจ้ง หรือใช้ประโยชน์จากสถานที่ในการจัดกิจกรรม เพื่อเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียน และใช้ประโยชน์จากสถานที่อีกด้วย
 5. จัดกิจกรรมที่มีสื่อแบบง่าย ๆ เช่น รูปภาพ ของจริง เพื่อสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการ ทำกิจกรรม
 6. จัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียน ได้มีการเตรียมพร้อมของร่างกาย ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม หรือ ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องใช้ภาษา หรือใช้ความคิด หรือมีการเคลื่อนไหวร่างกายในการทำกิจกรรม ครู ควรจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้อุ่นเครื่อง เช่น การบริหารร่างกายโดยครู หรือนักเรียนเป็นผู้นำกิจกรรม และใช้ภาษาอังกฤษง่าย ๆ ในการออกคำสั่ง เป็นต้น
 7. จัดกิจกรรมสอดแทรก (Fillers) เพื่อสร้างความสนุกสนาน และสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย แก่ผู้เรียน หลังจากที่ทำกิจกรรมที่ต้องใช้ความคิด หรือจัดกิจกรรมสอดแทรก เนื่องจากกิจกรรมบางกิจกรรมที่ผู้เรียนทำเสร็จก่อนเวลาที่กำหนดไว้ในตาราง ซึ่งต้องใช้เวลาสั้น ๆ ในการทำกิจกรรม กิจกรรมสอดแทรกที่ใช้ใน ค่ายภาษา เช่น เพลงที่มีท่าประกอบต่าง ๆ
 8. กิจกรรมในค่ายภาษาแบบค้างคืน สามารถจัดกิจกรรมทั้งภาคเช้าและกลางคืนด้วย กิจกรรมในภาคเช้า ได้แก่ การบริหารร่างกายในตอนเช้า การเดินแอโรบิค เป็นต้น กิจกรรมในภาคกลางคืน ได้แก่ การแสดงละคร การเล่นรอบกองไฟ การประกวดต่าง ๆ และสามารถให้นักเรียนชมวิดิทัศน์ที่สนุกสนาน นับ เป็นการฝึกทักษะในการฟังไปในตัว
- ครูหรือผู้จัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษต้องพยายามเลือกสรร และจัดกิจกรรมในแต่ละวันให้เหมาะสมกับผู้เรียน ทั้งด้านเพศ วัย และระดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย เพราะกิจกรรมซ้ำซาก หรือยากเกินไป รวมทั้งกิจกรรมที่จัดในแต่ละช่วงควรที่จะมีการเคลื่อนไหว ลุก เดิน นั่งสลับกันไป เพื่อเป็นการเปลี่ยนอริยาบทของผู้เรียน

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

จันทร์เพ็ญ ยะไวทย์ (2540 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แนวการประเมินผลการเรียนรู้ในค่ายภาษาอังกฤษ สำหรับรายวิชา ภาษาอังกฤษประสบการณ์เฉพาะตน พบว่านักเรียนจำนวน 26 คนจากจำนวนทั้งหมด 30 คน ได้ระดับผลการเรียน “ ดี ” และผลการประเมินตนเองของนักเรียน ก็สอดคล้องกับผลการประเมินของครู

ศิริพันธ์ โรจนตะมะ (2541 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ และการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า นักเรียนจำนวน 28 คน จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 31 คน มีพัฒนาการในการใช้ภาษาที่ดีขึ้น และนักเรียนทุกคนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ศิริยา คณิวรรณ (2541 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ พบว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษช่วยพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และยังสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษแก่นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษอีกด้วย

จากผลการศึกษาที่กล่าวข้างต้นนั้น จะเห็นว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษช่วยให้ผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีพัฒนาการทางภาษาและเจตคติที่ดีขึ้น

สรุปได้ว่าการจัดค่ายภาษาอังกฤษนั้นเป็นการจัดประสบการณ์อันหลากหลายให้กับผู้เรียนและผู้เรียนก็จะเกิดการเรียนรู้และฝึกการใช้ภาษาอย่างไม่รู้ตัว นอกจากผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะทางภาษาแล้ว ยังได้ฝึกทักษะด้านอื่นๆด้วย เช่นการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การทำงานร่วมกันตามเงื่อนไขหรือวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งกิจกรรมที่ใช้ฝึกก็เป็นกิจกรรมที่แฝงมาในรูปของเกมทางภาษาที่มีลักษณะส่งเสริม และเร้าใจให้ผู้เรียนอยากทำกิจกรรมอันจะก่อให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาทางภาษาได้ นอกจากนั้นการจัดค่ายภาษาอังกฤษยังถือได้ว่าเป็นการจัดกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัว และสนใจที่จะเรียนเนื้อหามากยิ่งขึ้น แม้ว่าการเรียนนั้นจะเป็นเรื่องใหม่ หรือยากสำหรับผู้เรียน แต่เมื่อผู้เรียนได้รับการกระตุ้น และเกิดแรงจูงใจขึ้น ก็จะทำให้เกิดความพยายามที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆที่ครูสอน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ซึ่งน่าจะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการศึกษาวิจัยไว้ดังต่อไปนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ตำบลสนามชัย อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ซึ่งได้ระดับผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็น 0 และ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จำนวน 27 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

2.1 คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยจัดขึ้นครั้งนี้ (ดูภาคผนวก ก. หน้า 59 - 88) ประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 : ประเภทและรายชื่อของกิจกรรมและเกม

กิจกรรมและเกมที่ใช้ในการจัดค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้มี 6 ประเภท คือ

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice - Breaking)
2. เกมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games)
3. เกมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Games)
4. เกมฝึกทักษะการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง (Listen and Do Games)
5. เกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Games)
6. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers)

ตอนที่ 2 : ตารางการจัดกิจกรรมและเกมในแต่ละวัน

ตอนที่ 3 : ขั้นตอนและวิธีดำเนินกิจกรรม

2.2 แบบสอบถาม

แบบสอบถามที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มี 2 ฉบับ คือ แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ (ดูภาคผนวกหน้า ข. หน้า 88 - 89) และ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม (ดูภาคผนวก ข. หน้า 90 - 92) ซึ่งแบบสอบถามทั้ง 2 ฉบับนี้เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) ของลิเคิร์ต (Likert อ้างอิงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543 : 107-108) มี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยในแต่ละข้อนั้นกลุ่มตัวอย่างจะต้องเลือกตอบเพียงข้อเดียวตามความรู้สึกของนักเรียนจริงๆ ส่วนเกณฑ์การให้คะแนนนั้นขึ้นอยู่กับชนิดของข้อความดังแสดงในตาราง ต่อไปนี้

ตาราง 3 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนของแบบสอบถาม

ระดับความคิดเห็น	น้ำหนักคะแนน	
	ข้อความที่มีความหมายเป็นบวก	ข้อความที่มีความหมายเป็นลบ
มากที่สุด/เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	1
มาก/เห็นด้วย	4	2
ปานกลาง/ไม่แน่ใจ	3	3
น้อย/ไม่เห็นด้วย	2	4
น้อยที่สุด/ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	5

2.2.1 แบบสอบถามฉบับที่ 1 แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 13 ข้อ (ปรับจาก ขจิต ฝอยทอง 2543 : 40) โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถาม 2 ครั้งคือ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ เพียงใด (ดูภาคผนวก ข. หน้า 89 - 90)

เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามนี้ คือ

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 - 5.00 หมายถึง แรงจูงใจสูงมาก

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 - 4.50 หมายถึง แรงจูงใจสูง

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 - 3.50 หมายถึง แรงจูงใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 - 2.50 หมายถึง แรงจูงใจต่ำ

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.50 หมายถึง แรงจูงใจต่ำมาก

2.2.2 แบบสอบถามฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมปรับจาก ศิริยา คณิทรานนท์. 2541 : 202) แบบสอบถามนี้แบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษแต่ละวันของกลุ่มตัวอย่างเพื่อวัดประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ มีจำนวน 8 ข้อ ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ในแต่ละวัน ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open-ended) เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมด้วย โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามฉบับนี้ หลังจากเสร็จสิ้นการทำกิจกรรมในแต่ละวัน โดยครูช่วยอธิบายและซักซ้อมความเข้าใจเกี่ยวกับชื่อกิจกรรมต่างๆ (ดูภาคผนวก ข. หน้า 90- 92)

เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามตอนที่ 1 มีดังนี้

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 - 5.00 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงมาก

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 - 4.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูง

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 - 3.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 - 2.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพน้อย

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพน้อยมาก

2.3 แบบสังเกต) เป็นแบบสังเกตลักษณะ และวิธีการดำเนินกิจกรรม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5-ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จำนวน 14 ข้อ และแบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นแบบสังเกตลักษณะของกิจกรรม ซึ่งมีข้อความเหมือนกับข้อความในแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำ (แบบสอบถามฉบับที่ 2 ตอนที่ 1) จำนวน 8 ข้อ เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของครู และกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับกิจกรรม (ปรับจาก ศิริยา คณิทรานนท์, 2541: 202) และตอนที่ 2 เป็นแบบสังเกตวิธีการดำเนินกิจกรรมของวิทยากร จำนวน 6 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยให้ครูภาษาอังกฤษ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีที่ร่วมดำเนินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ จำนวน 3 คนทำแบบสังเกตนี้ หลังจากการดำเนินกิจกรรมในแต่ละกิจกรรมเสร็จสิ้นลง เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมและวิธีดำเนินกิจกรรม (ดูภาคผนวก ข. หน้า 93 – 95)

เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสังเกต ตอนที่ 1 มีดังนี้

- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 - 5.00 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงมาก
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 - 4.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูง
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 - 3.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 - 2.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพน้อย
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.50 หมายถึง กิจกรรมมีประสิทธิภาพน้อยมาก

เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสังเกต ตอนที่ 2 มีดังนี้

- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 - 5.00 หมายถึง วิธีดำเนินกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 - 4.50 หมายถึง วิธีดำเนินกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ดี
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 - 3.50 หมายถึง วิธีดำเนินกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์พอใช้
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 2.50 หมายถึง วิธีดำเนินกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุง

3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

3.1 ศึกษาหลักสูตรนาฏศิลป์ขั้นต้น พุทธศักราช 2521 ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2534 และหลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2539 เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนการสอน และจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1

3.2 ศึกษาและรวบรวมแนวคิด ตลอดจนทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียน แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

3.3 รวบรวมกิจกรรมที่จะใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ คัดเลือก และแบ่งประเภทของกิจกรรมตามหลักการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

3.4 สร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า

3.4.1 จัดทำคู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และตารางการดำเนินกิจกรรม รวมทั้งขั้นตอนวิธีการดำเนินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

3.4.2 สร้างแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

3.4.3 สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษทั้ง 3 วัน

3.4.4 สร้างแบบสังเกตลักษณะและวิธีดำเนินกิจกรรมที่ใช้ในการจัดค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้

3.5 นำเครื่องมือทั้งหมดให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจ และปรับปรุงแก้ไข

3.6 ดำเนินการเพื่อจัดค่ายภาษาอังกฤษ โดยจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษกับนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี อ.เมือง จ.สุพรรณบุรี เดือนมีนาคม พ.ศ.2544 โดยมีรายละเอียดขั้นตอนดังนี้

3.6.1 เขียนโครงการการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เสนอต่อผู้บริหารเพื่ออนุมัติโครงการ

3.6.2 ประชาสัมพันธ์ และรับสมัครนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 ที่ได้รับผลการเรียนเป็น 0 และ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 ที่มีความประสงค์จะเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จำนวน 27 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้

3.6.3 ประชุมวิทยากรที่ร่วมดำเนินการกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ (โดยผู้วิจัยได้เชิญครูซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษจากสถานศึกษาต่างๆ จำนวน 6 คน) เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม และเกมทางภาษาต่างๆก่อนดำเนินการทดลองกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษกับกลุ่มตัวอย่าง

3.6.4 ประชุมผู้สังเกตการณ์กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ คือ ครูภาษาอังกฤษ ที่ทำการสอน ณ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี จำนวน 3 คน เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบ และจุดประสงค์ของแบบสังเกต ตลอดจนวิธีการทำแบบสังเกตที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.6.5 ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ (แบบสอบถามฉบับที่ 1)

3.6.6 ดำเนินการทดลองกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษแบบกลางวัน (Day Camp) กับกลุ่มตัวอย่าง ณ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี เป็นเวลา 3 วัน ระหว่างการดำเนินกิจกรรมนี้ มีการสังเกตโดยครูภาษาอังกฤษ ที่ร่วมกิจกรรมค่ายในครั้งนี้ จำนวน 3 คน บันทึกแบบสังเกต เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรม และวิธีดำเนินกิจกรรม และถ่ายวิดีโอ รวมทั้งถ่ายภาพนิ่ง เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลเพิ่มเติม และเพื่อเป็นหลักฐานการดำเนินการทดลองกิจกรรม

3.6.7 หลังจากทำกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษในแต่ละวันเสร็จสิ้นลง ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็น และความพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมต่างๆ ของแต่ละวัน (แบบสอบถามฉบับที่ 2)

3.6.8 หลังการเข้าค่ายภาษาอังกฤษเสร็จสิ้นแล้ว ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามวัดแรงจูงใจ (แบบสอบถามฉบับที่ 1) เพื่อสำรวจว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนั้นสามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นหรือไม่

3.6.9 รวบรวมข้อมูล จากผลการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างทุกฉบับ และจากแบบสังเกตลักษณะและวิธีดำเนินกิจกรรม ที่บันทึกโดยครูภาษาอังกฤษ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

3.7 วิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัย โดยวิเคราะห์ผลจากแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ แบบสอบถามความคิดเห็นและความพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งแบบสังเกตลักษณะและวิธีดำเนินกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาหาคะแนนเฉลี่ย

3.8 เขียนรายงานสรุปผล และอภิปรายผลรวมทั้งข้อเสนอแนะ

4.การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามวัดแรงจูงใจของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและความพอใจในกิจกรรมที่ใช้ค่ายภาษาอังกฤษ ของกลุ่มตัวอย่าง และแบบสังเกตลักษณะและการดำเนินกิจกรรม เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ ซึ่งจะนำมาหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยใช้ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยคอมพิวเตอร์ SPSS / PC for Window และทดสอบความแตกต่างของผลการวัดแรงจูงใจก่อนและหลังการทดลองโดยใช้ t-test แบบ Dependent

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษา แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี จำนวน 27 คน ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และ ประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ ระหว่างวันที่ 15 – 17 มีนาคม 2544 รวม 3 วัน ณ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี อ. เมือง จ.สุพรรณบุรี ซึ่งผลของการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอ ดังนี้

1. เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ

2.1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ ตามความคิดเห็น ของนักเรียน ที่เข้าร่วมกิจกรรม และครูสังเกตการณ์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามฉบับที่ 2 (แบบ สอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม ตอนที่ 1 และแบบสังเกตกิจกรรม ตอนที่ 1

2.2 ผลการประเมินความพอใจกิจกรรมของนักเรียน โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามฉบับที่ 2 ตอนที่ 2

2.3 ผลการประเมินประสิทธิภาพวิธีดำเนินกิจกรรม ตามความคิดเห็นของครู วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตกิจกรรม ตอนที่ 2

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ทำการวัดแรงจูงใจก่อนและหลังการทำกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบ สอบถามวัดแรงจูงใจ ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ซึ่งมีทั้งข้อความที่มีความหมายเชิงนิมิต (Positive) และข้อความที่มีความหมายเชิงนิเสธ (Negative) โดยใช้เกณฑ์การแปลผล ดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่	4.51 – 5.00	หมายถึง แรงจูงใจสูงมาก
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่	3.51 – 4.50	หมายถึง แรงจูงใจสูง
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่	2.51 – 3.50	หมายถึง แรงจูงใจปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่	1.51 – 2.50	หมายถึง แรงจูงใจต่ำ
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่	1.00 – 1.50	หมายถึง แรงจูงใจต่ำมาก

(พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543 : 107-108)

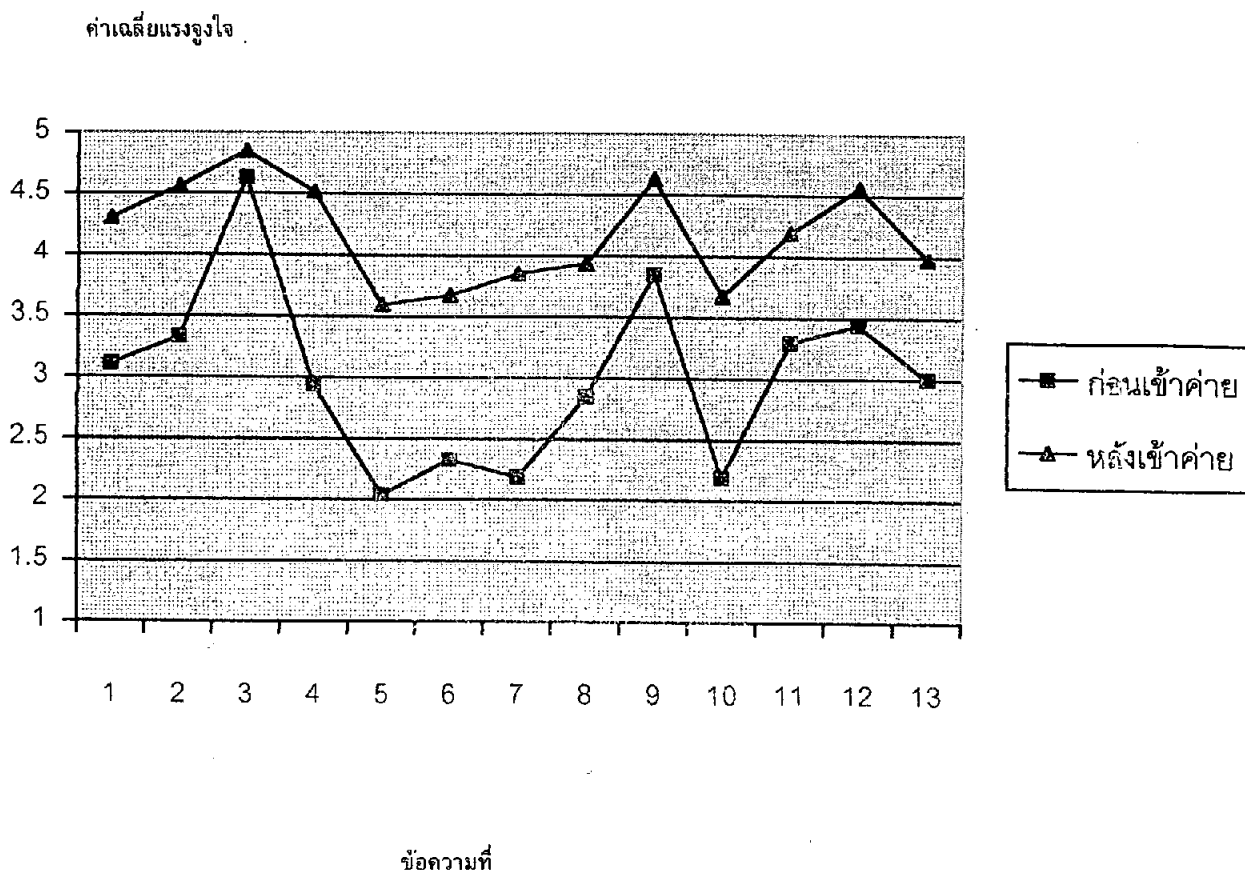
ผลการวัดแรงจูงใจก่อนและหลังการเข้าค่ายภาษาอังกฤษแสดงไว้ในตาราง 4 และภาพประกอบ 1

ตาราง 4 แสดงการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม
ค่ายภาษาอังกฤษ

ลำดับ ที่	ข้อความ	แรงจูงใจ				
		ก่อนการเข้าค่าย		หลังการเข้าค่าย		ความ แตกต่าง
		ค่าเฉลี่ย	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	แปลผล	
1	ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ข้าพเจ้าชอบ	3.11	ปานกลาง	4.30	สูง	1.19
2*	ข้าพเจ้าไม่ชอบเล่นเกม หรือทำกิจกรรมที่ จะต้องใช้ภาษาอังกฤษ	3.33	ปานกลาง	4.56	สูงมาก	1.23
3	ข้าพเจ้าอยากเรียนภาษาอังกฤษให้เก่ง	4.63	สูงมาก	4.85	สูงมาก	0.22
4*	ข้าพเจ้ารู้สึกต้องฝืนใจเรียนวิชาภาษา อังกฤษ	2.93	ปานกลาง	4.52	สูงมาก	1.59
5*	ข้าพเจ้ารู้สึกกลัวที่จะต้องพูดโต้ตอบกับผู้ อื่นโดยใช้ภาษาอังกฤษ	2.04	ต่ำ	3.59	สูง	1.55
6*	ข้าพเจ้ามีความกล้าที่จะแสดงออกโดยใช้ ภาษาอังกฤษ	2.33	ต่ำ	3.67	สูง	1.34
7*	ข้าพเจ้าคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยาก	2.19	ต่ำ	3.85	สูง	1.66
8*	ข้าพเจ้าอยากให้มีชั่วโมงเรียนภาษา อังกฤษน้อยที่สุด	2.85	ปานกลาง	3.93	สูง	1.08
9	ข้าพเจ้าชอบเข้าร่วมกิจกรรมภาษา อังกฤษ เช่น การเล่นเกม ร้องเพลง ทั้งใน และนอกห้องเรียน	3.85	สูง	4.63	สูงมาก	0.78
10	ข้าพเจ้าสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อ สารกับผู้อื่นได้	2.19	ต่ำ	3.67	สูง	1.48
11*	ในการเรียนภาษาอังกฤษ ข้าพเจ้าอยาก ให้ครูเลิกสอนก่อนเวลา	3.30	ปานกลาง	4.19	สูง	0.89
12	ข้าพเจ้าเรียนภาษาอังกฤษด้วยความสนุก สนาน	3.44	ปานกลาง	4.56	สูงมาก	1.12
13	ข้าพเจ้าอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่ม เติมนอกเหนือจากชั่วโมงเรียน	3.00	ปานกลาง	3.96	สูง	0.96
ค่าเฉลี่ย (Mean)		3.04	ปานกลาง	4.18	สูง	1.14

* เป็นข้อความเชิงนิเสธ (Negative)

จากตาราง 4 สามารถนำเสนอผลให้เห็นชัดเจนในภาพประกอบ 1 ดังนี้



ภาพประกอบ 1 เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเข้าค่ายภาษาอังกฤษ

จากตาราง 4 และภาพประกอบ 1 พบว่า ก่อนเข้าค่ายภาษานั้นนักเรียนมีแรงจูงใจในระดับปานกลาง คือ มีค่าเฉลี่ยเป็น 3.04 และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษแล้ว นักเรียนมีแรงจูงใจอยู่ในระดับสูง และมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.18 (เพิ่มขึ้น 1.14) จากข้อความในแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนนั้นสามารถแยกออกได้ 2 กลุ่ม คือ

1. แรงจูงใจในกลุ่มความต้องการเรียนภาษาอังกฤษ ได้แก่ข้อ 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 12, และ 13 มีค่าเฉลี่ยก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็น 3.26 ถือว่ามีแรงจูงใจในระดับปานกลาง และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายแล้วแรงจูงใจเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับสูงมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.33 (เพิ่มขึ้น 1.07) เป็นที่น่าสังเกตว่า แรงจูงใจข้อที่ 3 (ข้าพเจ้าอยากเรียนภาษาอังกฤษให้เก่ง) นั้นก่อนเข้าค่ายมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ 4.63 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่สูงมาก และหลังการร่วมกิจกรรมค่ายแล้ว แรงจูงใจเพิ่มขึ้นเพียง 0.22 เท่านั้น ส่วนแรงจูงใจข้อที่ 7 (ข้าพเจ้าคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยาก) มีค่าเฉลี่ยก่อนการเข้าค่ายน้อยที่สุด คือ 2.19 แต่หลังจากที่นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมค่ายแล้ว แรงจูงใจเพิ่มขึ้นมากที่สุด คือมีค่าเฉลี่ยเป็น 3.85 (เพิ่มขึ้น 1.66)

2. แรงจูงใจในกลุ่มความศรัทธา ซึ่งทำให้นักเรียนมีความกล้าและสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ได้แก่ข้อที่ 5, 6 และ 10 แรงจูงใจในกลุ่มนี้ ก่อนการเข้าค่ายภาษาอังกฤษนั้น มีค่าเฉลี่ยเพียง 2.19 และหลังจากร่วมกิจกรรมแล้ว ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.64 (เพิ่มขึ้น 1.46) โดยจะเห็นว่าแรงจูงใจข้อที่ 5 (ข้าพเจ้ารู้สึกกลัวที่จะต้องพูดโต้ตอบกับผู้อื่นโดยใช้ภาษาอังกฤษ) ก่อนเข้าค่ายมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ 2.04 และเป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นมากที่สุดหลังจากเข้าค่าย คือ 3.59 (เพิ่มขึ้น 1.55) ส่วนแรงจูงใจในกลุ่มนี้ที่มีค่าเฉลี่ยมาก

ที่สุด ได้แก่แรงจูงใจข้อที่ 6 (ข้าพเจ้ามีความกล้าที่จะแสดงออกโดยใช้ภาษาอังกฤษ) มีค่าเฉลี่ยเป็น 2.33 แต่เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นน้อยที่สุดหลังจากที่นักเรียนเข้าค่ายฯแล้ว คือมีค่าเฉลี่ยเป็น 3.67 (เพิ่มขึ้น 1.34 เท่านั้น) เพื่อแสดงความแตกต่างทางสถิติของแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองผู้วิจัยได้นำผลของแรงจูงใจในการเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ SPSS/PC โดยใช้แบบ t-test แบบ Dependent ทดสอบนัยสำคัญทางสถิติ ดังแสดงในตาราง 5 ดังนี้

ตาราง 5 ผลต่างของแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 POST-PRE	14.74	8.17	1.57	11.51	17.97	9.37***	26	.000

***มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการทดสอบนัยสำคัญพบว่า แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ ตามความคิดเห็นของนักเรียน ที่เข้าร่วมกิจกรรม และครูผู้สังเกตการณ์

การประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมนั้น มีผู้ประเมิน 2 กลุ่ม คือ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และครูผู้ทำหน้าที่สังเกตการณ์ สำหรับแบบประเมินประสิทธิภาพกิจกรรมสำหรับนักเรียนนั้น มี 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ประเมินลักษณะของกิจกรรม (แบบประเมินค่า 5 ระดับ) และตอนที่ 2 ประเมินความพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรม (แบบปลายเปิด) ส่วนแบบประเมินสำหรับครูสังเกตการณ์นั้น ได้แก่ แบบสังเกตกิจกรรม ซึ่งมี 2 ตอนเช่นกัน คือ ตอนที่ 1 ประเมินลักษณะของกิจกรรม (เหมือนกับแบบประเมิน ตอนที่ 1 ของนักเรียน) และตอนที่ 2 ประเมินวิธีดำเนินกิจกรรม (แบบประเมินค่า 5 ระดับ) ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการประเมินประสิทธิภาพกิจกรรม ดังนี้

2.1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ ตามความคิดเห็นของนักเรียน และครูสังเกตการณ์จากแบบประเมินกิจกรรมและแบบสังเกตกิจกรรมตอนที่ 1 (ลักษณะของกิจกรรม)

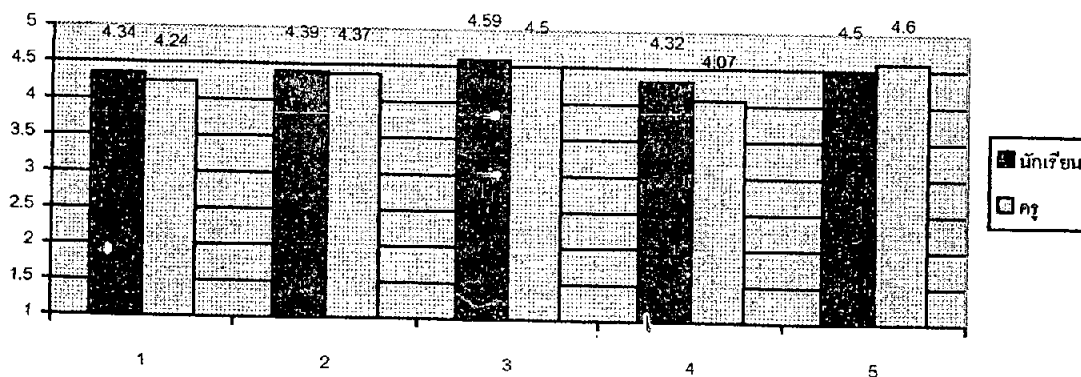
ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบประเมินกิจกรรมตามความคิดเห็นของนักเรียน (ตอนที่

1) และแบบสังเกตกิจกรรม (ตอนที่ 1) ของครูสังเกตการณ์ เกี่ยวกับลักษณะของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้มาหาค่าเฉลี่ย โดยแยกเป็นประเภทดังแสดงในตาราง 6 และภาพประกอบ 2

ตาราง 6 แสดงคะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพของกิจกรรมแต่ละประเภทตามความคิดเห็นของนักเรียน และครู
สังเกตการณ์

ประเภทกิจกรรม ข้อความ	Ice Breaking		Vocabulary Games		Structure Games		Listen and Do Games		Integrated Games		ค่าเฉลี่ย	
	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู
1. วิธีการเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง	4.35	4.25	4.39	4.80	4.61	5.00	4.34	4.30	4.52	4.83	4.44	4.64
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม	4.27	4.00	4.39	4.50	4.60	5.00	4.38	4.66	4.52	5.00	4.43	4.63
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด	4.43	4.66	4.49	4.16	4.60	5.00	4.44	4.66	4.46	4.67	4.46	4.63
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน	4.27	4.33	4.36	4.44	4.57	4.00	4.44	4.33	4.57	5.00	4.44	4.42
5. กิจกรรมเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน	4.43	5.00	4.52	4.83	4.70	4.50	4.34	4.33	4.48	4.67	4.49	4.67
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ	4.35	3.33	4.27	4.16	4.54	3.00	4.25	2.66	4.48	4.33	4.38	3.50
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา	4.21	4.00	4.31	3.94	4.52	5.00	4.20	3.66	4.44	4.33	4.34	4.18
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษา หรือ ทำทางเพื่อสื่อความหมาย	4.40	4.33	4.42	4.16	4.59	4.50	4.20	4.00	4.54	4.00	4.43	4.20
ค่าเฉลี่ย	4.34	4.24	4.39	4.37	4.59	4.50	4.32	4.10	4.50	4.60	4.42	4.37

คะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพ



ประเภทกิจกรรม :

1. Ice Breaking 2. Vocabulary Games 3. Structure Games 4. Listen and Do Games 5. Integrated Games

ภาพประกอบ 2 แสดงคะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพกิจกรรมแต่ละประเภทตามความคิดเห็นของนักเรียนและครู

จากตาราง 6 และภาพประกอบ 2 แสดงว่า ค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของกิจกรรมตามความคิดเห็นของนักเรียน (27 คน) และครูสังเกตการณ์ (3 คน) ซึ่งทั้งนักเรียนและครูมีความเห็นสอดคล้องกันว่า กิจกรรมทั้งหมดมีประสิทธิภาพสูงโดยมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.43 และ 4.31 ตามลำดับ

กิจกรรมที่นักเรียนประเมินประสิทธิภาพสูงกว่าครูสังเกตการณ์มีทั้งหมด 4 ประเภท คือ กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking) กิจกรรมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games) กิจกรรมฝึกทบทวนโครงสร้าง (Structure Games) และกิจกรรมฟังและปฏิบัติตาม (Listen and Do Games)

ส่วนกิจกรรมฝึกทักษะสัมพันธ์ (Integrated Games) นั้น ครูสังเกตการณ์ประเมินประสิทธิภาพสูงกว่านักเรียน

ในการวิเคราะห์ผลการประเมินกิจกรรมทุกกิจกรรม ปรากฏผลดังตาราง 7

ตาราง 7 แสดงคะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพของกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ตามความคิดเห็นของนักเรียนและครูสังเกตการณ์

กิจกรรม	1. วิธีเล่นเกม เข้าใจได้ง่าย		2. เวลาในการ ทำกิจกรรม เหมาะสม		3. กิจกรรม สนุก ไม่ เครียด		4. นักเรียนได้ เรียนรู้การทำงาน ร่วมกัน		5. กิจกรรมเหมาะสม กับระดับความรู้ความ สามารถของนักเรียน		6. นักเรียนสามารถ เลือกใช้งานได้ อย่างอิสระ		7. กิจกรรมช่วยให้เกิด ความเชื่อมั่นและการ แสดงออกทางภาษา		8. นักเรียนมีโอกาส ใช้ภาษาหรือทำทาง เพื่อสื่อความหมาย		ค่าเฉลี่ย	
	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู
1. Ice Breaking																		
1.1 Mirror Hands	4.37	4.00	4.37	5.00	4.55	5.00	4.62	5.00	4.51	5.00	4.37	3.00	4.40	4.00	4.51	5.00	4.46	4.50
1.2 Handshakes	4.26	4.00	4.03	3.00	4.33	4.00	4.03	3.00	4.41	5.00	4.48	4.00	4.07	5.00	4.44	5.00	4.26	4.13
1.3 Underneath the Arches	4.41	5.00	4.41	4.00	4.41	5.00	4.15	5.00	4.37	5.00	4.20	3.00	4.15	3.00	4.26	3.00	4.30	4.45
2. Vocabulary Games																		
2.1 Spy Code	3.81	5.00	4.15	4.00	4.41	4.00	4.19	5.00	4.41	5.00	3.93	4.00	4.04	4.00	4.26	4.00	4.15	4.37
2.2 Alphabet Racing	4.37	5.00	4.04	4.00	4.26	5.00	4.37	5.00	4.41	5.00	4.19	4.00	4.22	4.00	4.19	4.00	4.26	4.50
2.3 Music Chairs	3.96	4.00	4.30	4.00	4.30	4.00	3.93	2.00	4.55	5.00	4.00	4.00	3.85	3.00	4.30	4.00	4.15	3.75
2.4 Two-Vowel Jigsaw	4.77	5.00	4.66	5.00	4.55	4.00	4.48	5.00	4.82	5.00	4.55	4.00	4.44	4.00	4.77	4.00	4.63	4.25
2.5 Hidden Words	4.70	5.00	4.55	5.00	4.66	3.00	4.62	5.00	4.62	5.00	4.48	4.00	4.70	3.66	4.41	4.00	4.59	4.33
2.6 Million Things	4.74	5.00	4.55	5.00	4.74	5.00	4.59	4.66	4.48	5.00	4.44	5.00	4.59	5.00	4.59	5.00	4.59	4.95
3. Structure Games																		
3.1 Pick a Chair	4.44	5.00	4.41	5.00	4.32	5.00	4.37	5.00	4.63	4.00	4.41	2.00	4.41	5.00	4.41	4.00	4.44	4.50
3.2 I Want to the Market	4.77	5.00	4.77	5.00	4.81	5.00	4.77	5.00	4.77	5.00	4.66	4.00	4.62	5.00	4.70	5.00	4.73	4.87
4. Listen and do Games																		
4.1 Don't Break My Heart	4.55	5.00	4.55	5.00	4.66	5.00	4.77	3.00	4.51	5.00	4.51	3.00	4.48	4.00	4.51	4.00	4.57	4.25
4.2 Back to Back	4.62	5.00	4.70	5.00	4.77	5.00	4.59	5.00	4.59	5.00	4.44	3.00	4.48	4.00	4.25	5.00	4.55	4.62
4.3 Cloned Booklet Making	3.85	3.00	3.88	4.00	3.88	4.00	3.96	5.00	3.93	3.00	3.81	2.00	3.63	3.00	3.81	3.00	3.84	3.37
5. Integrated Games																		
5.1 Wall Dictation	4.29	4.66	4.48	5.00	4.33	4.33	4.59	5.00	4.48	4.33	4.37	4.00	4.37	4.33	4.59	4.00	4.44	4.45
5.2 Treasure Hunt	4.47	5.00	4.55	5.00	4.59	5.00	4.55	5.00	4.49	5.00	4.59	4.96	4.51	4.33	4.49	4.00	4.56	4.75
ค่าเฉลี่ย	4.39	4.66	4.40	4.50	4.47	4.52	4.41	4.41	4.48	4.70	4.33	3.60	4.31	4.04	4.40	4.00	4.42	4.37

จากตาราง 7 พบว่า ทั้งนักเรียนและครูสังเกตการณ์มีความเห็นตรงกันว่า กิจกรรมทุกกิจกรรมมีประสิทธิภาพสูง โดยมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.42 และ 4.37 ตามลำดับ กิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงที่สุดตามความคิดเห็นของนักเรียน ได้แก่ กิจกรรม I Went to the Market มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.73 และกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงที่สุดตามความคิดเห็นของครู ได้แก่ กิจกรรม Million Things มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.95 ส่วนกิจกรรม Clocked Booklet เป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพน้อยที่สุดตามความคิดเห็นทั้งของนักเรียนและครู โดยมีค่าเฉลี่ยเป็น 3.84 และ 3.37

2.2 ผลการประเมินความพอใจกิจกรรมของนักเรียน

จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรมของนักเรียน ตอนที่ 2 ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด เกี่ยวกับความพอใจที่มีต่อกิจกรรมของนักเรียน สามารถสรุปความคิดเห็นของนักเรียนได้ดังตารางที่ 8

ตาราง 8 แสดงผลการประเมินความพอใจต่อกิจกรรมของนักเรียน

วันที่	กิจกรรม		จำนวนนักเรียน	เหตุผล
1	กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด	1. Undemeath the Arches	22	- กิจกรรมมีความสนุกสนาน
		2. Alphabet Racing	20	- กิจกรรมมีความสนุกสนาน
		3. Mirror Hands	20	- กิจกรรมมีความสนุกสนาน
	กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด	1. Clocked Booklet Making	15	- นักเรียนอ่านวิธีการทำ Booklet ไม่เข้าใจ
		2. Music Chair	13	- นักเรียนจำคำศัพท์อาชีพตามที่ปรากฏในรูปที่ติดไว้หลังเก้าอี้ไม่ได้
2	กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด	1. Back to Back	25	- กิจกรรมมีความสนุกสนาน - ได้เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับร่างกาย
		2. Don't Break My Heart	25	- กิจกรรมมีความสนุกสนาน
	กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด	1. Pick a Chair	13	- คิดไม่ทันว่าประโยคที่ครูอ่านให้ฟังนั้นเป็นโครงสร้างใด
3	กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด	1. Million Things	27	- สนุกสนาน - ได้ทบทวนคำศัพท์หมวดต่างๆ
	กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด	1. Wall Dictation	5	- น้อย

นอกจากนี้ นักเรียนยังเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ต้องการให้จัดกิจกรรมให้มากกว่านี้และเพิ่มเวลาเป็น 5-7 วัน

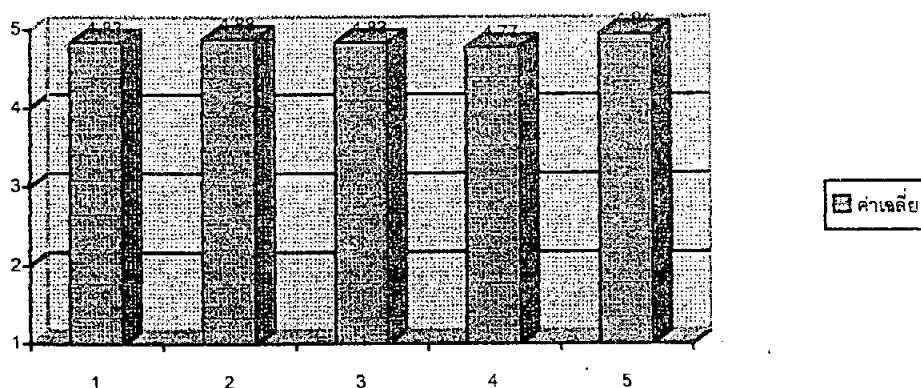
2.3 ผลการประเมินประสิทธิภาพวิธีดำเนินการตามความคิดเห็นของครู

จากแบบสังเกตกิจกรรม ตอนที่ 2 ซึ่งเป็นแบบประเมินวิธีการดำเนินการตามความคิดเห็นของครู ซึ่งประเมินโดยครูสังเกตการณ์จำนวน 3 คน นั้น เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 6 ข้อ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการประเมินดังตาราง 9 และภาพประกอบ 3

ตาราง 9 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพวิธีดำเนินการตามความคิดเห็นของครู

ข้อความ \ กิจกรรม	Ice Breaking	Vocabulary Games	Structure Games	Listen and Do Games	Integrated Games	ค่าเฉลี่ย
1. การสันทัดการเล่นชัดเจน	5.00	4.83	5.00	4.33	4.83	4.73
2. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม	4.00	5.00	5.00	4.33	5.00	4.67
3. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	5.00	4.83	4.00	5.00	4.83	4.70
4. นักเรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	5.00	4.83	5.00	5.00	5.00	4.90
5. การดำเนินการกิจกรรมต่อเนื่อง ชัดเจน	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
6. การจัดกลุ่มผู้เรียนเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม	5.00	4.83	5.00	5.00	5.00	5.00
ค่าเฉลี่ย	4.83	4.88	4.83	4.77	4.94	4.85

คะแนนเฉลี่ยประสิทธิภาพ



ประเภทของกิจกรรม :

1 Ice Breaking 2. Vocabulary Games 3. Structure Games 4. Listen and Do Games 5. Integrated Games

ภาพประกอบ 3 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพวิธีดำเนินการตามความคิดเห็นของครู

จากตาราง 9 และภาพประกอบ 3 พบว่า วิธีดำเนินการกิจกรรมของกิจกรรมต่างๆที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ มีประสิทธิภาพสูงมากทุกประเภท คือมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.85 กิจกรรม Integrated Games มีประสิทธิภาพสูงที่สุด คือมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.94 ส่วนกิจกรรม Listen and Do Games มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ 4.77

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมต่างๆที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ที่ได้รับระดับผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็น 0 และ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 และมีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 27 คน

ระยะเวลาในการทดลอง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้เวลา 3 วัน คือ วันที่ 15 – 17 มีนาคม 2544 ณ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี อ.เมือง จ.สุพรรณบุรี นักเรียนจะเข้าร่วมกิจกรรมเฉพาะเวลากลางวัน และกลับไปพักค้างที่บ้านกับผู้ปกครองตามปกติ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ซึ่งประกอบด้วย ประเภทและรายชื่อของกิจกรรม, ตารางการจัดกิจกรรมในแต่ละวัน และขั้นตอนและวิธีดำเนินการกิจกรรม

2. แบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ท มี 2 ฉบับ คือ

2.1 แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง

2.2 แบบสอบถามเกี่ยวกับกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ มี 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ใช้ในค่ายฯ เพื่อวัดประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด

3. แบบสังเกต เป็นแบบสังเกตลักษณะและวิธีดำเนินการกิจกรรม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามวัดแรงจูงใจของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ แบบสอบถามความคิดเห็นและความพอใจในกิจกรรมที่ใช้ของกลุ่มตัวอย่าง และแบบสังเกตลักษณะและ

การดำเนินกิจกรรม เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในคำภาษาอังกฤษ ซึ่งนำมาหาค่าเฉลี่ยโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ SPSS / PC for Window และทดสอบความแตกต่าง โดยใช้ t-test แบบ Dependent

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากผลการศึกษาค้นคว้าซึ่งสรุปได้จากแบบสอบถามและแบบสังเกต ดังนี้

1. กิจกรรมคำภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้น
2. กิจกรรมคำภาษาอังกฤษทุกประเภทมีประสิทธิภาพสูง

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาค้นคว้า สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. กิจกรรมคำภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้น

หลังจากที่นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมคำภาษาอังกฤษครั้งนี้แล้ว นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจอธิบายได้ว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุผลต่อไปนี้

1.1 กิจกรรมและเกมต่างๆมีความหลากหลายและสนุกสนาน

ในการจัดคำภาษาอังกฤษครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมและเกม 6 ประเภท (16 กิจกรรม ดูภาคผนวก ก. หน้า 57-86) เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ โดยเริ่มตั้งแต่การสร้างความคุ้นเคยกันระหว่างนักเรียน ซึ่งกิจกรรมนี้นักเรียนใช้กิริยาท่าทาง (Non-Verbal) ในการทำกิจกรรม จึงทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเครียด เมื่อนักเรียนเริ่มเกิดความคุ้นเคยกับกิจกรรมแล้ว ต่อมานักเรียนได้ทำกิจกรรมประเภทคำศัพท์ต่างๆ เพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์และเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะทำกิจกรรมประเภทที่ยากขึ้นต่อไป คือ กิจกรรมฝึกโครงสร้าง กิจกรรมฟังและปฏิบัติตาม และสุดท้ายเป็นกิจกรรมประเภทฝึกทักษะสัมพันธ์ คือ นักเรียนจะต้องใช้ทักษะต่างๆในการทำกิจกรรม นอกจากนั้นระหว่างกิจกรรมทั้ง 6 ประเภทข้างต้นยังมีกิจกรรมสอดแทรกต่างๆที่สนุกสนาน จะเห็นได้ว่านักเรียนได้ทำกิจกรรมหลากหลายประเภท ซึ่งกิจกรรมและเกมทางภาษาต่างๆเหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนได้ทบทวน และเรียนรู้อย่างสนุกสนาน อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้มากขึ้นด้วย เนื่องจากเกมเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่สามารถจูงใจนักเรียนได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน (เขาวรรณ ทิมทอง อ้างอิงจาก Grambs Carr and Filth. 1970 : 244)

1.2 นักเรียนมีโอกาสได้ใช้ภาษาอย่างเป็นอิสระ

นอกจากนี้ ในการทำกิจกรรมนักเรียนมีอิสระในการใช้ภาษา ไม่มีการจับผิด ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของการจัดกิจกรรมคำภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งวิทยากรเองก็พยายามกระตุ้นให้นักเรียนใช้ภาษาให้มากที่สุด โดยการใช้ภาษาอังกฤษกับนักเรียนตลอดเวลาในการดำเนินกิจกรรม และเมื่อนักเรียนพูดผิดจะไม่ตำหนิ หรือพยายามแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกเป็นอิสระในการใช้ภาษามากที่สุด ดัง

คำกล่าวของมอร์ริว (Morrow 1983 : 66) ที่ว่า ข้อผิดพลาดของนักเรียนนั้นไม่ถือว่าเป็นข้อผิดพลาดที่ร้ายแรง เพราะ ในการฝึกใช้ภาษานั้น ผู้สอนไม่ควรเคร่งครัดต่อข้อผิดพลาดเล็กๆน้อยๆที่เกิดขึ้น เพราะจะทำให้นักเรียนขาดความมั่นใจ และไม่กล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอีก และการที่วิทยากรพยายามเปิดโอกาสให้นักเรียนพูดสนทนากันอย่างอิสระนั้น พัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงจะเกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนมองเห็นคุณค่า และเรียนรู้ได้เอง (Stevic. 1983 : 20)(ดูตาราง 6 ข้อ 6 หน้า 37)

1.3 นักเรียนได้มีส่วนร่วม และได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษา

กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนั้น เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ภาษาที่ได้เรียนในห้องเรียนแล้วมาใช้ในสถานการณ์จริงในการทำกิจกรรม เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของกิจกรรมหรือเกมนั้นๆ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของเจลิยวศรี พิบูลชล (2535 : 30) ที่ว่ากิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนั้นช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาในประสบการณ์จริง นอกจากนี้จำนวนของสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายครั้งนี้มีจำนวนเพียง 27 คน เท่านั้น จึงทำให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ ทั้งในรูปแบบของกิจกรรมเดี่ยว คู่ หรือกลุ่ม และเมื่อทุกคนได้มีส่วนร่วมทำให้กลุ่มของตนประสบความสำเร็จ หรือชนะการแข่งขันกิจกรรม หรือเกมต่างๆ ทำให้นักเรียนมีความเชื่อมั่น และกล้าที่จะใช้ภาษามากขึ้น รวมทั้งยังช่วยสร้างแรงจูงใจของนักเรียนให้รู้สึกอยากเรียนและคิดว่าภาษาอังกฤษไม่ได้เป็นวิชาที่ยากอีกต่อไป (ดูตาราง 6 ข้อ 4 , 7 และ 8 หน้า 37)

1.4 บรรยากาศการเรียนรู้ในค่ายภาษาอังกฤษผ่อนคลาย ไม่เครียด

การจัดกิจกรรมค่ายครั้งนี้ เป็นค่ายแบบกลางวัน จัดขึ้นภายในบริเวณวิทยาลัยนาฏศิลป์ สุพรรณบุรี แต่เปลี่ยนจากการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นนอกห้องเรียนแทน นักเรียนไม่ต้องอยู่ภายใต้กฎระเบียบที่เคร่งครัดเหมือนห้องเรียนแบบเดิมๆ อีกทั้งนักเรียนยังรู้สึกพอใจกับการทำกิจกรรมโดยไม่ต้องใส่ชุดนักเรียน เพราะต้องมีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนอิริยาบถในการทำกิจกรรมตลอดเวลา เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศซึ่งเอื้อต่อการเรียนการสอนภาษาเป็นอย่างดี คำว่า "บรรยากาศ" ไม่ได้หมายถึงเฉพาะ สถานที่ อุปกรณ์ต่างๆเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงบรรยากาศแห่งความเป็นมิตร เป็นเพื่อนพ้องกันด้วยและเมื่อบรรยากาศการเรียนรู้ไม่เครียด นักเรียนมีอิสระในการทำกิจกรรม ช่วยกันคิด ช่วยกันแก้ปัญหา ทำงานเป็นทีม ไม่มีการบังคับให้นักเรียนต้องตอบ หรือจะต้องพูด เปิดโอกาสให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจ รวมทั้งเกิดกำลังใจและกล้าแสดงออก (สมศักดิ์ สินธุระเวชชัย. 2543 : 56)

นอกจากนี้วิทยากรประจำค่ายทุกคนมีบุคลิกภาพที่เป็นกันเอง จึงช่วยสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นเป็นมิตร ความประทับใจแก่นักเรียน ซึ่งการที่ผู้สอนหรือวิทยากรให้ความเป็นกันเอง ตลอดจนความเป็นอิสระในการทำกิจกรรมทำให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นที่จะแสดงออก และมีแรงจูงใจที่จะทำกิจกรรมต่างๆมากยิ่งขึ้นด้วย (สุลัดดา ลอยฟ้า. 2541 : 8) นอกจากนั้นกิจกรรมและเกมต่างๆที่จัดในค่ายครั้งนี้ทำให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้ใช้ภาษาในเวลาเดียวกัน นักเรียนจึงไม่รู้สึกว่าตนเองกำลังเรียนภาษา ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของเจลิยวศรี พิบูลชล (2535 : 30) ที่ว่าการใช้ภาษาในระหว่างการทำกิจกรรม นับว่าเป็นการเรียนภาษาโดยไม่รู้ตัว ซึ่งเป็นการเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา และเป็นรูปแบบที่แตกต่างจากการเรียนการสอนในห้องเรียน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าบรรยากาศการเรียนรู้ในค่ายครั้งนี้ สามารถจูงใจในการเรียนของนักเรียน เนื่องจากการเปลี่ยนสถานที่เรียน วิทยากร และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน (ดูตาราง 6 ข้อ 3 หน้า 37)

1.5 รูปแบบการจัดกิจกรรมแบบคู่หรือกลุ่ม

กิจกรรมส่วนมากที่ใช้ในค่ายครั้งนี้ เป็นกิจกรรมคู่ หรือกลุ่ม เนื่องจากนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้เป็นนักเรียนที่ได้ผลการเรียนเป็น 0 และ 1 ทั้งหมด ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคัดเลือกกิจกรรมที่ต้องร่วมกันทำงานเป็นคู่หรือกลุ่มเพื่อที่นักเรียนจะได้มีโอกาสปรึกษา ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ดังที่ เออร์ (Ur, 1981 : 7) กล่าวไว้ว่า การทำงานกลุ่มเป็นการช่วยให้นักเรียนที่อ่อน อย่ายไม่กล้าพูด มีความกล้า และมั่นใจที่จะพูด หรือแสดงออกมากขึ้น อันจะก่อให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียนมากขึ้นด้วย นอกจากนี้บาร์เลต (Barlett, 1995 : 210) ได้ให้ข้อคิดว่าการมีส่วนร่วมในการคิด และทำกิจกรรม จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ และเข้าใจให้เกิดความกระตือรือร้น สนใจอยากที่จะเรียนตลอดเวลา (ดูตาราง 6 ข้อ 4 หน้า 37)

จากการที่นักเรียนต้องทำกิจกรรมเป็นคู่หรือกลุ่มจึงทำให้เกิดการแข่งขันกันระหว่างแต่ละกลุ่มขึ้น เมื่อมีการแข่งขันจะทำให้นักเรียนทุกคนเกิดความพยายามทำกิจกรรมให้ดีที่สุด อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันของนักเรียน เพื่อที่กลุ่มของตนจะได้รับชัยชนะ หรือประสบความสำเร็จในแต่ละกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ มาลี จูฮา (2542 : 141-142) ที่ว่า การแข่งขันนั้นสามารถสร้างแรงจูงใจได้เพราะการแข่งขันจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความมานะพยายามที่จะปรับปรุงพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้า หรือดีขึ้นหลังจากที่นักเรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมที่ทำให้กลุ่มของตนประสบความสำเร็จ และตัวนักเรียนเองมีการพัฒนาดีขึ้น จะทำให้นักเรียนเกิดความศรัทธา ภาคภูมิใจ เห็นความสามารถของตนเอง รวมทั้งได้รับการยอมรับจากสมาชิกคนอื่น ๆ และเกิดแรงจูงใจในการเรียน หรือการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้สมศักดิ์ สินธุระเวชชัย (2543 : 58) ก็มีความเห็นว่ากระบวนการเรียนรู้อาจเกิดขึ้นได้อย่างมีพลัง ก็ต่อเมื่อนักเรียนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างสรรค์ด้วยตนเองได้เห็นผลงานของตนเองที่มีความหมาย ซึ่งจะสร้างความพึงพอใจส่วนตัวอันจะเป็นแรงจูงใจที่ดีได้

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น จึงสรุปได้ว่า กิจกรรมและเกมต่างๆที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ เนื่องจากกิจกรรมต่างๆสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่น สนุกสนานกับการทำกิจกรรมและเกมทางภาษา ซึ่งเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาได้อย่างอิสระ ปราศจากความกังวลหรือการควบคุม มีความเชื่อมั่น กล้าแสดงออกในการใช้ภาษามากขึ้น เพราะไม่มีการจับผิด หรือแก้ไขข้อผิดพลาดตลอดเวลาที่นักเรียนใช้ภาษาฝึก เนื่องจากจุดประสงค์สำคัญคือผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จลุล่วง ดังนั้นเมื่อนักเรียนไม่เครียดกับการทำกิจกรรม บรรยากาศการเรียนรู้อาจเกิดขึ้น และมีครู หรือวิทยากรคอยทำหน้าที่ช่วยเหลืออยู่องค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยสร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการใช้ภาษาซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนภาษาประสบความสำเร็จ เพราะจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้น และกล้าที่จะใช้ภาษามากขึ้น รวมทั้งเกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วย

2. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษทุกประเภทมีประสิทธิภาพสูง

ผลการประเมินกิจกรรมของนักเรียน 27 คน และครูสังเกตการณ์ 3 คน อยู่ในเกณฑ์ที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งนักเรียนประเมินประสิทธิภาพกิจกรรมสูงกว่าครูสังเกตการณ์ โดยค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพกิจกรรมตามความคิดเห็นของนักเรียนเป็น 4.41 และครูสังเกตการณ์เป็น 4.37 (ดูตาราง 6 หน้า 37) ซึ่งแสดงว่ากิจกรรมทั้งหมดมีประสิทธิภาพสูง ทั้งนี้เนื่องมาจากเหตุผลดังต่อไปนี้

2.1 การเตรียมการ

ก่อนที่จะจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ได้มีการเตรียมการเป็นอย่างดีโดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาหลักการจัดค่ายภาษาอังกฤษ คัดเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับความรู้ ความสามารถของนักเรียนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมค่ายฯ มีการประชุมกับผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย เช่น คณะวิทยากรเพื่อซักซ้อมความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะใช้ และนักเรียนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมค่ายฯว่าจะต้องเตรียมตัวอย่างไรในการเข้าค่ายฯ รวมทั้งการเตรียมอุปกรณ์ต่างๆที่จะต้องใช้ในแต่ละกิจกรรมให้เพียงพอและเหมาะสมกับจำนวนของนักเรียน

✓ 2.2 การคัดเลือกกิจกรรม

การจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษนั้น ต้องเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน มีความสนุกสนาน รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาอังกฤษ โดยที่กิจกรรมต่าง ๆ นั้นต้องมีความหลากหลาย เช่น มีกิจกรรมหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของคำศัพท์ โครงสร้างประโยคต่างๆทั้งง่ายและยาก นักเรียนมีโอกาสทำงานทั้งเป็นกลุ่มและเดี่ยว ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ตลอดจนกิจกรรมนั้นๆต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถ เพื่อจะได้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย จากเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงคัดเลือกกิจกรรมต่างๆทั้งหมด 6 ประเภท (ดูรายชื่อและประเภทของกิจกรรมหน้า 57 – 86)

2.3 การจัดลำดับกิจกรรม

การจัดลำดับชนิดและประเภทของกิจกรรมนั้นช่วยให้การดำเนินกิจกรรมดำเนินไปด้วยดี โดยเริ่มต้นจากกิจกรรมที่ใช้ภาษาไม่มากนัก หรือใช้ภาษาท่าทาง (Non-Verbal) ก่อน ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของศิริยาคนิวรานนท์ (2541 : 101) ที่ว่า กิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษควรเริ่มต้นจากกิจกรรมที่มีเนื้อหาและวิธีดำเนินกิจกรรมที่ง่ายไปสู่กิจกรรมที่มีเนื้อหา และวิธีดำเนินกิจกรรมที่ยาก เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเริ่มต้นด้วยกิจกรรมประเภทสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking) เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม และลดความกังวลของนักเรียนก่อนที่จะทำกิจกรรมที่ยากและต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารกันมากขึ้น หลังจากทำกิจกรรมสร้างความคุ้นเคยแล้วควรเป็นกิจกรรมที่นักเรียนใช้ภาษาในระดับคำ (Vocabulary Games) แล้วจึงใช้ภาษาที่ยากขึ้นเป็นลักษณะของประโยค (Structure Games) เมื่อนักเรียนเกิดความคุ้นเคยและได้มีการทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนจากชั้นเรียนแล้ว จะทำให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมประเภททักษะสัมพันธ์ (Integrated Games) ได้เป็นอย่างดี โดยที่นักเรียนจะต้องใช้ทักษะต่างๆอย่างผสม-ผสานในการทำกิจกรรม ดังจะเห็นได้จากผลการประเมินประสิทธิภาพกิจกรรมของนักเรียน และครูสังเกตการณ์ที่ค่อยๆเพิ่มขึ้นเป็นลำดับจากกิจกรรมประเภทแรก (ดูภาคผนวก ก. หน้า 59 - 60)

2.4 กิจกรรมมีความเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน

ก่อนที่จะทำการคัดเลือกกิจกรรมนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรการเรียนการสอน และเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างเรียนในระดับชั้นต้นปีที่ 1 (ม.1) เพื่อที่ผู้วิจัยจะสามารถคัดเลือกกิจกรรมต่างๆที่เหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจะทำได้กิจกรรมดำเนินไปได้ด้วยดี เพราะนักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนแล้วจากชั้นเรียนมาใช้ในการทำกิจกรรม ดังจะเห็นได้จากผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมแต่ละประเภทของนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมและครูสังเกตการณ์ (ดูตาราง 6 ข้อ 5 หน้า 37)

✓ 2.5 ใช้กิจกรรมที่ผ่านการศึกษาวิจัยแล้วว่าได้ผลดี

กิจกรรมส่วนหนึ่งที่ผู้วิจัยคัดเลือกมานั้น เป็นกิจกรรมที่ใช้ในงานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาคำยภาษาอังกฤษอื่นมาแล้ว ของศิริยา คณิธรานนท์ ใช้กับนักเรียนระดับชั้น ม. 2 โรงเรียนอัสสัมชัญ สำโรง อ. เมือง จ. สมุทรปราการ เมื่อเดือนกรกฎาคม พ.ศ.2540 และของศิริพันธ์ โรจนุตมะ ใช้กับนักเรียนชั้น ม.3 โรงเรียนวัดรางบัว ต.บางหว้า เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร เมื่อภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2540 ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพดี ทั้งนี้ผู้วิจัยนำมาปรับให้เหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2.6 วิธีดำเนินการกิจกรรมชัดเจน เข้าใจง่าย

วิธีดำเนินการกิจกรรมก็ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้กิจกรรมนั้นๆมีประสิทธิภาพ และประสบความสำเร็จ ประสิทธิภาพของกิจกรรมนั้นสัมพันธ์กับวิธีดำเนินการกิจกรรม กล่าวคือ กิจกรรมที่มีประสิทธิภาพในระดับต่ำก็จะมีผลการประเมินลักษณะวิธีการดำเนินการกิจกรรมในระดับต่ำ และในขณะเดียวกันกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงก็จะมีผลการประเมินลักษณะวิธีการดำเนินการกิจกรรมสูงตามไปด้วยดังจะเห็นได้จากผลการประเมินประสิทธิภาพกิจกรรมของครูสังเกตการณ์ซึ่งพบว่า กิจกรรมฟังและปฏิบัติตามนั้นมีคะแนนเฉลี่ยของประสิทธิภาพน้อยที่สุด คือ 4.07 (ดูตาราง 6 ข้อ 1 หน้า 37) ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินวิธีดำเนินการกิจกรรมโดยครูสังเกตการณ์โดย พบว่า กิจกรรมประเภทนี้มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเช่นกัน คือ 4.77 (ดูตาราง 9 หน้า 41) ในขณะที่กิจกรรมประเภทฝึกทักษะสัมพันธ์นั้นครูสังเกตการณ์ประเมินว่ามีประสิทธิภาพสูงที่สุดมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.60 และเป็นกิจกรรมที่มีผลการประเมินวิธีการดำเนินการกิจกรรมสูงมากที่สุดด้วย คือมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.94

2.7 การสาธิตวิธีการทำกิจกรรม และการตรวจสอบความเข้าใจ

กิจกรรมที่มีการอธิบายและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมที่ชัดเจนมีการตรวจสอบความเข้าใจย่อมจะส่งผลให้นักเรียนเข้าใจและสามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง นักเรียนทุกคนจะร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม และประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมต่างๆได้เป็นอย่างดี (ดูตาราง 9 ข้อ 1 และ 2 หน้า 41)

2.8 เวลาและจำนวนนักเรียนเหมาะสมกับกิจกรรมแต่ละกิจกรรม

การจัดกลุ่มโดยคำนึงถึงจำนวนนักเรียนที่เหมาะสมกับการปฏิบัติกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ย่อมส่งผลให้กิจกรรมนั้นๆประสบความสำเร็จได้ตรงตามเวลาที่กำหนดให้ เพราะนักเรียน หรือสมาชิกในกลุ่มจะช่วยกันทำงานตามที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายของกิจกรรม หรือเพื่อที่กลุ่มของตนจะได้รับชัยชนะ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกกิจกรรม ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เกิดการฝึกฝนและพัฒนาตัวเอง (ดูตาราง 9 ข้อ 6 หน้า 41)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า กิจกรรมที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาใช้ในกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษครั้งนี้มีประสิทธิภาพสูงทุกประเภทตามลักษณะที่กล่าวมาแล้ว ซึ่งทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นหลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษครั้งนี้ เพราะนักเรียนได้ร่วมทำกิจกรรมที่หลากหลายกับเพื่อนๆ รวมทั้งได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน ไม่เครียด

ข้อสังเกตที่ผู้วิจัยพบขณะวิจัย

1. การจัดกิจกรรมต่างๆ ควรมีการยืดหยุ่น และปรับได้ตามความเหมาะสม เช่น ประเภทและชนิดของกิจกรรม รวมทั้งเวลาในการทำกิจกรรม
2. การจัดตารางกิจกรรมในแต่ละวันนั้นไม่ควรจัดให้นักเรียนต้องทำกิจกรรมมากเกินไป เพราะอาจจะทำให้นักเรียนรู้สึกเครียดและเหนื่อยมากเกินไป
3. กิจกรรมที่มีวิธีการทำกิจกรรมซับซ้อน วิทยากรควรอธิบายวิธีการเล่นอย่างกระชับ ชัดเจนและสาธิตการเล่น พร้อมทั้งตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน (อาจใช้ภาษาไทยหากจำเป็น) เช่น กิจกรรม Clocked Booklet Making
4. กิจกรรมที่ต้องใช้อุปกรณ์ในการทำกิจกรรม วิทยากรควรเตรียมอุปกรณ์ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน อีกทั้งเตรียมไว้สำรองสำหรับกรณีที่อุปกรณ์ชำรุดเสียหาย เช่น ลูกโป่ง สำหรับกิจกรรม Don't Break My Heart, กรรไกร กาว สี สำหรับกิจกรรม Clocked Booklet Making และ Treasure Hunt
5. วิทยากรประจำค่ายทุกคน ควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมทุกกิจกรรมเพื่อที่จะสามารถดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้หากมีการปรับกิจกรรม และคอยช่วยเหลือนักเรียนขณะทำกิจกรรม
6. ควรมีการปรับโครงสร้างของภาษา และคำศัพท์ที่ใช้ในแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน เช่น กิจกรรม Hidden Words, Pick a Chair, Don't Break My Heart, Wall Dictation และ Treasure Hunt
7. ควรเตรียมกิจกรรมสอดแทรก เช่น กิจกรรมสั้นๆ ที่สนุกสนานหรือเพลงประกอบจังหวะ เพื่อผ่อนคลายบรรยากาศหลังจากที่นักเรียนทำกิจกรรม หรือเมื่อนักเรียนทำกิจกรรมเสร็จก่อนเวลาที่กำหนด
8. ควรจัดกลุ่มให้มีทั้งนักเรียนเก่งและไม่เก่งคละกันในการทำกิจกรรม เช่น กิจกรรม Pick a Chair, Million Things, Clocked Booklet Making และ Wall Dictation เพื่อที่นักเรียนเก่งจะได้คอยช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนไม่เก่ง และจะทำให้นักเรียนที่เรียนไม่เก่งรู้สึกมั่นใจที่จะร่วมทำกิจกรรมมากขึ้น
9. ควรคัดเลือกกิจกรรมที่ใช้กับค่ายภาษาอังกฤษโดยไม่เน้นการแข่งขันกันมากเกินไปเพราะกิจกรรมที่ต้องแข่งขันกันอาจจะทำให้นักเรียนมุ่งจะเอาชนะกันมากเกินไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งหน้านั้น จะต้องแน่ใจว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดนั้นสามารถร่วมกิจกรรมโดยตลอดตามที่ผู้วิจัยวางแผนไว้
2. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อติดตามและประเมินผลนักเรียนกลุ่มที่เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษว่ามีพัฒนาการด้านใดเปลี่ยนแปลงบ้างเช่น มีความมั่นใจในการใช้ภาษาสื่อสารกับผู้อื่น, ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารกับผู้อื่น, การทำงานกลุ่ม รวมทั้งการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นต้น
3. ควรมีการวิจัยการนำกิจกรรมและเกมทางภาษาไปใช้กับกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนสำหรับนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลป์
4. ควรมีการวิจัยการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษแบบค้างคืน นอกสถานที่ ว่าจะสามารถพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลป์ได้หรือไม่ เพียงใด

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2541). ผลงานทางวิชาการ การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
- กรมวิชาการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2535). หลักสูตรแกนกลางขั้นต้น พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2534) กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร.
- กัลยา วานิชย์. (2542). การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย SPSS for Windows. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา จันทะดวง. (2542). พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาอังกฤษ. สกลนคร : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสกลนคร.
- กุสุมา ลำนัย. (ม.ค.-มิ.ย.2539). "การสร้างเจตคติในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ", วารสารศึกษาศาสตร์ ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 หน้า 82.
- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2540). หลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2539. กรุงเทพฯ : องค์การตำรา.
- ขจิต ฝอยทอง. (2543). การศึกษาผลการสอนซ่อมเสริมเพื่อปรับพื้นฐานภาษาอังกฤษก่อนเข้าเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองรีประชานิมิต จังหวัดกาญจนบุรี. สารนิพนธ์ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาตะวันตก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2535). แผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2535. กรุงเทพฯ : พันนี้พลับบลิชชิง.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร.
- คณะนักวิชาการบริษัทานมีบุ๊คส์. (2538). เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : บริษัทานมีบุ๊คส์จำกัด.
- คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้, คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). ปฏิรูปการเรียนรู้ ผู้เรียนสำคัญที่สุด. ปทุมธานี : สกายบุ๊คส์.
- จันทร์เพ็ญ ยะไวย. (2540). การประเมินผลการเรียน วิชาภาษาอังกฤษประสบการณ์เฉพาะตน. สารนิพนธ์ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- เจลิยวศรี พิบูลชล. (2535). การสร้างกิจกรรมเสริมหลักสูตร. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชูศรี วงศ์รัตน. (2541). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : เทพเนรมิตการพิมพ์.
- เดือนใจ แก้วโอภาส. (2524). "การจัดกิจกรรมพิเศษทางการเรียนภาษา", การสอนภาษาอังกฤษ. ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา. กรมการศึกษานอกโรงเรียน.

- ทันทิวา สุวัตถ. (2540). การเปรียบเทียบความสามารถในการฟัง – พูด และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยวิธีสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร ของคิธ จอห์นสัน กับวิธีสอนตามคู่มือครู. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- นริรัตน์ วิจิตรแก้ว. (2542). การพัฒนานักศึกษาตามความคิดของอาจารย์ และการประเมินตนเองของนักเรียน นักศึกษานาฏศิลป์ชั้นสูงวิทยาลัยนาฏศิลป์กรุงเทพ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การอุดมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- บังอร อนุเมธางกูล. (2541, มกราคม). “สอนอย่างไรจึงให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้”. วารสารราชภัฏฉะเชิงเทรา. ฉบับที่ 1(1) หน้า 34-35.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2537). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ : สุริยาสาน
- บัวขาว กมลศิลป์. (2540). ศึกษาแรงจูงใจในการเข้าศึกษาสายสามัญ โดยวิธีเรียนทางไกลของนักศึกษาศูนย์บริการการศึกษานอกโรงเรียนอำเภอ จังหวัดร้อยเอ็ด. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษามัธยมศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- ✓ ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2540). เอกสารการจัดค่ายแถมป้อจันดวียะ. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ปรีชา ศรีเรืองฤทธิ์. (2536). การเปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ทักษะการฟัง การพูด และแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง การสอนโดยใช้กลวิธีเสริมต่อการเรียนรู้ประกอบสถานการณ์จำลอง และการสอนตามคู่มือครู. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ประสาธ อิศรปรีดา. (2538). สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : นำอักษรการพิมพ์.
- ปรียาภรณ์ เพ็ญสุขใจ. (2542). แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน : กรณีศึกษาจากนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรภาคพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษามัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ปรเมศวร์ โพธิ์คล้าย. (2541). แรงจูงใจในการเลือกเข้าศึกษาต่อวิทยาลัยนาฏศิลป์ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- พาพร พึ่งศักดิ์. (2534). การศึกษาความเข้าใจและแรงจูงใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมจากเอกสารจริง. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พวงเพชร วัชรอยู่. (2537). จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 5. ม.ป.พ.
- พรพิมล จันทรพลับ. (2539). เอกสารประกอบการสอนจิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : วัฒนาพร.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.
- มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ. (2539). เอกสารการสอนชุดวิชา การสอนภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มาลี จุฑา. (2542). จิตวิทยาการเรียนรู้การสอน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : อักษราพัฒนา.
- เยาวพรรณ ทิมทอง. (2535). การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษามิติสัมพันธ์. ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. (การปฐมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543). วันอันเดรต แลงเควท เกมส์ (100 Languages Games). พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ละเอียต จุฑานันท์. (2542?). แนวการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาวิชาการ.
- วัชรพงษ์ ทองงาม. (2541). การพัฒนากิจกรรมการละครแบบมีบทบาทเพื่อส่งเสริมทักษะฟัง – พูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนนาฏศิลป์ชั้นกลาง. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ). เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- วันเพ็ญ เรือนทอง, เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, สมบูรณ์ ยิ่งบุญ, เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, รัชณี ไปฟ้า, เป็นผู้ให้สัมภาษณ์, ที่วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี เมื่อ 8 ธันวาคม 2543.
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2541). การวิจัยเชิงปฏิบัติการ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี. (2543). สถิติผลการเรียน. งานทะเบียนวัดผล วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี.
- ศิริพันธ์ โรจนุตมะ. (2541). คำยภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและสร้างเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียน สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริยา คณิรานนท์. (2541). คำยภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

- ✓ ศิริญา ตระกูลสุ. (2541). แนวการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- สมพร พรหมจรรย์. (2540). ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดนครศรีธรรมราช. ปริญญาโท ศศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สมศักดิ์ สินธุระเวทย์. (2543). เอกสารประกอบการบรรยาย Mind Mapping กับคุณภาพการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.
- สถาบันคุริยางคศิลป์. (2540). รายงานผลการปฏิบัติงานประจำปีงบประมาณ 2540. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.
- _____. (2541). รายงานผลการปฏิบัติงานประจำปีงบประมาณ 2541. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.
- _____. (2542). รายงานผลการปฏิบัติงานประจำปีงบประมาณ 2542. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.
- _____. (2543). รายงานผลการปฏิบัติงานประจำปีงบประมาณ 2543. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.
- สามารถ เลิศโอภาส. (2539). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติ แรงจูงใจ กับนิสัยในการเรียน พฤติกรรม กล้าแสดงออก และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- สามารถ สุขาวงษ์. (2537). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมการทำงานกลุ่มและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษา ด้วยการสอนแบบโครงการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ. ปริญญาโท ศศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2540). แนวคิดและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2526). วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มต้น. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุรางค์ ไควตระกูล. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สุลัดดา ลอยฟ้า และคณะ. (2541). "การศึกษารูปแบบการเรียนการสอนในปัจจุบันของจังหวัดขอนแก่น ในโครงการปฏิรูปการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา", ใน ผลงานทางวิชาการการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู. กรมวิชาการ. หน้า 8-9. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2535). *แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ.2535 – 2539)*. กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2540). *แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ.2540 – 2544)*. กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา กรมวิชาการ. (2540). *แนวคิดเกี่ยวกับมาตรฐานและตัวบ่งชี้การศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านผลผลิต บัณฑิต และกระบวนการ*. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร.
- หทัย ดันหยง. (2535). *การบูรณาการสอนด้วยอารมณ์ขัน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2540). *แนวทางการสร้างข้อสอบภาษา*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญชลี ภูพานิช. (2539). *แรงจูงใจในการเรียนการศึกษานอกโรงเรียนสายสามัญ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของผู้ใช้แรงงานในโรงงานอุตสาหกรรม จังหวัดราชบุรี*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาต่อเนื่อง). นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- อารีย์ พันธุ์ณี. (2534). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : เลฟแอนเพรส.
- . (2542). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ 1999.
- Bandains, Richard and Marjorie. (1993). *Alternatives*. 4th.ed. Singapore : Longman.
- Bartelett, L. (1995). *Teacher Development Through Reflective Teaching From Second Language Teacher Education*. Richards, J.C. and Nunan, D. (ed.) New York : Cambridge University Press.
- Brown, Douglas. (1987). *Effective Factors in Second Language Learning in the Second Classroom*. New York : Oxford University Press.
- Burden, Paul R. and David, M. Byrd, (1994). *Methods for Effective Teaching*. Boston : Allyn and Bacon
- Fitzpatrick, Jo. (1998). *Reading Strategies That Works*. Cypress : Creative Teaching Press.
- Gibbs, G. and Jenkins, A. (1992). *Teaching Large Class in Higher Education : How to Maintain Quality With Reduced Resource*. London : Kogan Page Limited.
- Greenwood, Jean. (1997). *Activity Box*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Hancock, Mark. (1996). *Pronunciation Games*. 2nded. Cambridge : Cambridge University Press.
- Henson, Kenneth T. and , Ben, F. Eller. (1999). *Educational Psychology for Effective Teaching*. Belmont :

Wadsworth Publishing Company.

Hunter, Madline (Madeline C.). (1995). *Motivation Theory for Teachers*. Thousand Oaks, Calif : Corwin Press.

Jakobovitz, L.A. (1971). *Foreign Language Learning*. Rowley, Mass : Newbery House.

Kral, Thomas. (1994). *The Lighter Side of TEFL*. Washington : Guy Schum.

Lewis, Gordon and Bedson, Gunther. (1999). *Games for Children*. Oxford.

Maley, Alan and Duff, Alan. (1986). *Drama Techniques in Languages Learning*. 5th ed. Great Britain : Cambridge University Press.

McCallum, George P. (1980). *101 Word Games*. New York : Oxford University Press.

Morrow, Keith. (1983). *Principle of Communicative Methodology in Communication in the Classroom Application and Methods for a Communicative Approach*. London : Longman.

Retter, Colin and Valls. (1986). *Bonanza*. Hongkong : Longman.

Shoemaker, Connie L. and Shoemaker, F. Floyd. (1991). *Interactive Techniques for the ESL Classroom*. Heinle & Heinle Publishers.

Stevick, E.W. (1983). *Teaching and Learning Language*. Cambridge : Cambridge University Press.

Toth, Maria. (1995). *Heinemann Children's Games*. Oxford : Heinemann.

Wright, Andrew, Betteridge and Buckby, Michael. (1994). *Games for Language Learning*. 13th ed. New York : Cambridge University Press.

ภาคผนวก ก.

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนี้ จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการศึกษาค้นคว้าของผู้วิจัย ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาต่อไปนี้

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

ตอนที่ 1 : ประเภทและรายชื่อกิจกรรม

กิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ มีทั้งหมดมี 6 ประเภท 16 ชนิด ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking) เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ซึ่งมาจากต่างห้องเรียนกันได้ทำความรู้จักคุ้นเคยกันเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีในการร่วมกิจกรรมอื่นๆต่อไป กิจกรรมนี้จะช่วยลดความประหม่า ตื่นเต้นของผู้เรียน และเป็นกิจกรรมที่ไม่ต้องใช้ภาษา แต่ใช้ท่าทาง หรือการเคลื่อนไหวของร่างกายเพื่อสื่อความหมาย หรืออาจจะใช้ภาษาในระดับที่ง่ายๆ เช่น การทักทาย หรือแนะนำตัวเอง เป็นต้น เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม สำหรับการทำกิจกรรมที่จะต้องใช้ภาษาในระดับที่ยากขึ้นไป จึงถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยลดความเครียด ความวิตกกังวลของผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษ เพราะผู้เรียนไม่เคยมีประสบการณ์การทำกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษมาก่อน ดังต่อไปนี้ (ดูรายละเอียดหน้า 62 - 63)

- 1.1 Mirror Hands
- 1.2 Handshakes
- 1.3 Undemeath the Arches

2. เกมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games) ได้แก่ กิจกรรมหรือเกมที่ทดสอบความจำ และทบทวนคำศัพท์ต่างๆตามระดับของผู้เรียนทั้งในด้าน การสะกดคำ การออกเสียง และความหมายของคำศัพท์หมวดต่างๆที่ผู้เรียนได้เคยเรียนมาแล้ว นอกจากนั้นยังเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆเพิ่มเติมอีกด้วยกิจกรรม ฝึกทบทวนคำศัพท์มีดังต่อไปนี้ (ดูรายละเอียดหน้า 64 - 71)

- 2.1 Spy Codes
- 2.2 Hidden Words
- 2.3 Alphabet Racing
- 2.4 Music Chairs
- 2.5 Two-Vowel Jigsaw
- 2.6 Million Things

3. เกมฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Games) กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่จัดเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทบทวนโครงสร้างต่างๆที่ได้เรียนแล้วในรูปแบบของเกมที่ต่างๆทำให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาโดยไม่รู้ตัวในบรรยากาศที่สนุกสนาน ไม่เครียด กิจกรรมฝึกโครงสร้างภาษามีดังต่อไปนี้ (ดูรายละเอียดหน้า 72- 73)

- 3.1 Pick a Chair
- 3.2 I Went to the Market

4. เกมฝึกฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง (Listen and Do Games) กิจกรรมนี้เป็นการฝึกให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ ได้อย่างถูกต้องโดยใช้เกมต่างๆ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนรู้จักการฟังคำสั่ง คำอธิบาย กติกา และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของการทำกิจกรรม หรือการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น กิจกรรมนี้จะช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ผู้เรียนจะตั้งใจฟัง และปฏิบัติตามคำสั่งต่างๆ เพื่อที่จะเป็นผู้ชนะในกิจกรรมนั้นๆ กิจกรรมฝึกฟังและปฏิบัติตามคำสั่งที่ใช้ในตำราภาษาอังกฤษครั้งนี้ได้แก่ (ดูรายละเอียดหน้า 74 - 82)

4.1 Don't Break My Heart

4.2 Back to Back

4.3 Clocked Booklet Making

5. เกมการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Games) หลังจากที่ได้ทำกิจกรรมในการ ทบทวนคำศัพท์ และโครงสร้างทางภาษาแบบต่างๆ แล้ว ผู้เรียนก็ควรจะได้ทำกิจกรรมที่จะต้องนำทักษะทางภาษา เหล่านั้นมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ภาษาในการสื่อสารเพื่อแก้ปัญหา หรือสถานการณ์ที่กำหนดให้ ซึ่งถือ ได้ว่าเป็นการนำภาษาไปใช้โดยไม่รู้ตัว ผู้เรียนจะไม่กังวลว่าจะใช้ภาษาผิดหลักไวยากรณ์หรือไม่ กิจกรรมประเภท นี้ได้แก่ (ดูรายละเอียดหน้า 83 - 84)

5.1 Wall Dictation

5.2 Treasure Hunt

6. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers) ได้แก่ กิจกรรมและเพลงประกอบท่าทางต่างๆ (ดูรายละเอียดหน้า 85 - 87)

ตอนที่ 2 : ตารางการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

English Camp Schedule At Suphanburi College of Dramatic Arts

Day 1 : 15 March 2001

8.30 – 9.00	: Registration
9.00 – 9.30	: Opening Ceremony
9.30 – 10.30	: Mirror Hands Handshakes Undemeath the Arches
10.30 - 10.50	: Break
10.50 – 11.20	: Spy Code
11.20 – 12.00	: Alphabet Racing
12.00 – 13.00	: Lunch
13.00 – 13.20	: Recreation
13.20 – 14.10	: Music Chairs
14.10 – 14.30	: Break
14.30 - 15.50	: Clocked Booklet Making
15.50 – 16.00	: Evaluation

Day 2 : 16 March 2001

9.00 – 9.20	: Recreation
9.20 – 10.10	: Two - Vowel Jigsaw
10.10 – 10.30	: Break
10.30 – 11.20	: Don't Break My Heart
11.20 – 12.00	: Hidden Words
12.00 – 13.00	: Lunch
13.00 – 13.30	: Recreation
13.30– 14.10	: Pick a Chair
14.10 – 14.20	: Break
14.20 – 14.50	: Back to Back
14.50 – 15.50	: I Went to the Market
15.50 – 16.00	: Evaluation

Day 3 : 17 March 2001

9.00 – 9.20	: Recreation
9.20 – 10.30	: Wall Dictation
10.30 – 10.50	: Break
10.50 – 12.00	: Million Things
12.00 – 13.00	: Lunch
13.00 – 13.30	: Recreation
13.30 – 14.20	: Treasure Hunt
14.20 – 14.40	: Break
14.40 – 15.00	: Evaluation
15.00 – 15.30	: Closing Ceremony

.....

ตอนที่ 3 : ขั้นตอนและวิธีดำเนินการ

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking)

1.1 Mirror Hands

Objective : The students can use their body movements to create a non-threatening environment, and it encourages creativity, close relationships and humour.

Language Focus : Non-verbal communication

Time : 3 minutes

Organization : Pairs

Materials : -

How to play :

1. Get the students to stand facing each other in pairs.
2. Tell them to hold their left hands up at shoulder height palm facing outwards as close as possible to their partners without actually touching.
3. Ask one student to be the 'leader', then begin to move hands in a plan, i.e. always keeping the palms facing outward no matter in which direction the hands are moved.
4. Tell the other pairs to follow as accurately as possible as if they were a mirror.
5. Tell them to take turns to be the 'leader' and the 'follower'.

Evaluation : 1. Observation

2. Evaluation form for the activity.

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

1.2 Handshakes

Objective : 1. To get the students practice greeting and introduce themselves in English.
2. To get the students remember the others' names.

Language Focus : Greeting

Time : 25 minutes

Organization : All

Materials : A ball

How to play :

1. The students walk around and say "Hello!, I am ...(students' name)..." to their friends. While they are greeting, they also shake hand too. They have to greet their friends as many friends as possible.
2. After that all of them sit in a circle.
3. The teacher throws a ball to the first student and says "Hello! ..(the students' name).."
4. The student who gets the ball has to throw it to the other students who sit opposite him and say "Hello!"
5. The student who gets the ball and was called his/her name has to throw the ball to other students who sit opposite and greet him/her
6. The same procedure is done.

Evaluation : 1. Observation

2. Evaluation form for the activity.

(Adapted from ; Maley, A. and Duff, A. (1986) *Drama Techniques in Language Learning*. Cambridge University Press.)

1.3 Underneath the Arches

Objectives : 1. To get the students to make their initial contacts with each other through non-verbal communication.

2. To create a relaxed and enjoyable atmosphere.

Language Focus : Non-verbal communication

Time : 15 minutes

Organization : Standing in a circle

Materials : None

How to play :

1. Get all the students to form a big circle and ask them to hold each others hands.
2. For a demonstration, the teacher is the first person to break the circle and starts to weave in and out between the two students who are holding hands, follow by those behind.
3. Tell any pairs who are holding hands to make the arches wherever the person goes underneath the arches.
4. Continue the activity until the line becomes knotted.
5. When the line becomes knotted they must retrace their steps until they are back in their original circle.
6. Ask the other 2-3 students to lead the activity.

Evaluation :

1. Observation
2. Evaluation form for the activity.

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

2. เกมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games)

2.1 Spy Codes

Objective : To get the students review vocabulary by using codes

Language Focus : Revision on vocabulary

Time : 30 minutes

Organization : Groups of 5

Materials : -

How to play :

1. Divide the students into groups of 5.
2. Distribute paper for everyone in each group. The students have to write letters A,B,C,D...,Z and write number 1,2,3,,4.....,26 as a code for each letter. For example;

a b c d e f.....z

1 2 3 4 5 6.....26

3. Teacher will call out cods for a word and the students have to change the codes to words as quick as possible, such as, 2 1 4 = bad.
4. The group who can change the codes to the word must knock a plastic hammer and says the answer.
5. The group who answers correctly get one point.
6. The same procedure is repeated.
7. The group who gets the most scores is a winner.

(Adapted form : เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543) 100 Language Games. ไทยวัฒนาพานิช)

2.2 Hidden Words

Objective : Have the students review vocabularies about animals, numbers and colors

Language Focus : Vocabularies about animals, numbers and colors

Time : 30 minutes

Organization : Pairs

Materials : Worksheet for hidden words

How to play :

1. Get the students sit in pair.
2. The teacher demonstrates how this game runs.
3. Give each pair the worksheet for the hidden words.
4. The first pair who can find all of the hidden words is a winner.
5. The teacher checks whether all words correct.

Evaluation : 1. Observation

2. Evaluation form for the activity

(Adapted from : Kral, Thomas (1994) *The Lighter Side of TEFL*. Washington. D.C : United States Information Agency.)

Hidden words

Group's name.....Scores :.....

→ Find the animals, colors and numbers hiding in the
following sentences

Example : Close the door at once ! = ratAnimals in hiding

1. That will be a real help. =.....
2. She came late every day. =.....
3. He came to America today. =.....
4. Eric owes me ten cents. =.....
5. Do good workers succeed? =.....
6. If I shout, he'll hear me. =.....
7. We will go at two o'clock. =.....
8. Is it the sixth or seventh? =.....
9. In April I only came once. =.....

Hidden Colors

10. Some parts of the face are the eye, eyebrow, nose and mouth. =.....
11. I'm not really dumb; lack of sleep made me forget the answers. =.....
12. If I tell you what she said, will you agree never to tell anyone? =.....
13. In the box we found a pencil, a pin, keys, and a few coins. =.....
14. The wheelbarrow hit eleven rocks as it rolled down the hill. =.....
15. When the nurse gives you the injection, just yell "OW" if it hurts. =.....

Hidden numbers

16. Listen carefully to the dialogue on the tape recording. =.....
17. Paul is going to leave today; Robert went yesterday. =.....
18. You replaced the *thous* and *thees* of English several centuries ago. =.....
19. I hope that our efforts to rectify the error will comfort you a little.
 =.....
20. I wish I could have been present at this event you are telling us about.
 =.....

2.3 Alphabet Racing

Objective : To get the students practice spelling a variety of vocabulary

Language Focus : Spelling vocabulary

Time : 30 minutes

Organization : Group of 10

Materials : Sets of flash cards with letters

How to play :

1. Divide the students into group of 10.
2. The teacher gives a set of letter cards for each group. Then the students put all letters on the floor, so that everyone could see the letters on the cards.
3. The teacher will call out one word at a time, for example, 'occupation', then everyone in the group has to help each other to find letters to form the word 'occupation'.
4. The representatives of each group have to take the letter cards and run to the front, then stand in line to form the word in the correct spelling.
5. The teacher who takes the responsibility for checking will check whether the representatives of each group could form the word correctly or not.
6. The group who forms the word correctly get one mark for each round.
7. The same procedure is repeated.

Notes : The card should be approximately 5" x 7" in size. The letters written on them will depend on the word used in the game; thus; the list of words and the cards will have to be prepared in advance. There will have to be three s, for example, if one of the words to be spelled is success. There should be the same number of cards with exactly the same letters for each group.

Evaluation :

1. Observation
2. Evaluation form for the Activity

(From : Gorge, P.M. (1980) *101 Word Game*. Oxford University Press)

2.4 Music Chair

Objective : Have the students practice vocabulary on occupation

Language Focus : Vocabulary about occupations

Time : 30 minutes

Organization : All

Materials : Picture cue cards, chairs, tape recorder.

How to play :

1. Arrange the chairs in a circle. (One chair for each student) and tape the pictures of occupation to the chair alternately.
2. The teacher reviews the vocabularies about occupation.
3. The teacher lets the students stand around the circle of the chairs (The game is play like musical chair).
4. The teacher starts the music, then the students walk around the chair.
5. When the music stop, the students must sit on the chairs and know what picture is taped on that chair.
6. The teacher will ask "Who are you?" or "What work do you do?". The students must answer quickly. If he cannot answer quickly, he is out of the game.
7. The same procedure continues.
8. The last 3 students are the winners.

Evaluation : 1. Observation

2. Evaluation form for the activity

(Adapted from : Retter, Collin and Valls. (1986). Bonanza. HongKong : Longman.)

2.5 Two-Vowel Jigsaw

Objective : Have the students practice pronunciation for varieties of vocabulary.

Language Focus : Pronunciation vocabulary

Time : 30 minutes

Organization : Pairs

Materials : Sets of puzzle cards

How to play :

1. Divide the students into pairs and give each pair a set of puzzle cards.
2. The teacher explains that the idea of the game is for the students to put the pieces of puzzle together so that words are formed within the rectangle.
3. The teacher also explains that the double line is outside edge of the puzzle.
4. The teacher demonstrates how the game is run.
5. As the students finish the puzzle, ask them to stick all the words on a big chart.
6. The first pair who can finish the puzzle correctly is a winner.

Evaluation : 1. Observation

2. Evaluation form for the activity

(From : Hancock, Mark. (1996). *Pronunciation Games*. New York : Cambridge University Press.)

beat

hear

dead

steak

head

bread

please

read

wear

bear

break

dear

meat

lead

peace

mean

tear

near

cheat

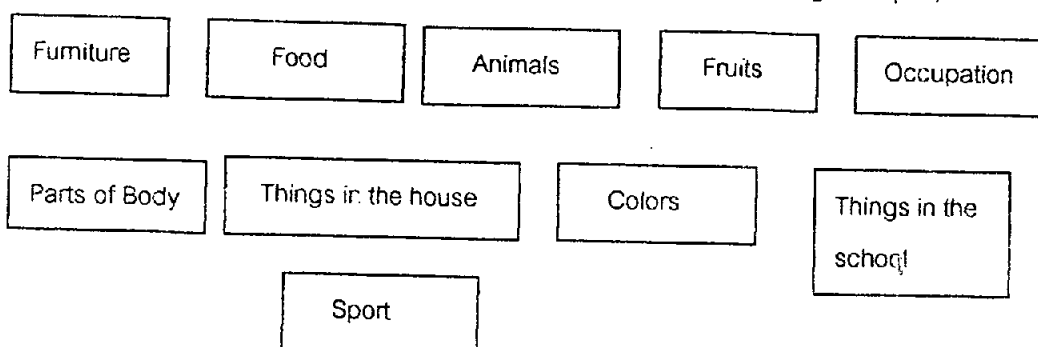
heat

2.6 Million Things

- Objective** : To test and reinforce the student's active vocabulary within a broad range of subject categories
- Language focus** : Vocabulary on a range of subject categories
- Time** : 60 minutes
- Organization** : Groups of 3
- Materials** : Set of word cards, a board, markers.

How to play :

1. Divide the students into groups of 3 (The first student will hold a set of word cards and show the other two students who sit facing to each other. Then the other two students have to produce words according to the word cards shown by the first student. At the same time, the student who is holding the word card has to count the correct words produced by the two students.
2. The teacher gives signal for starting the activity by blowing a whistle, then the two students take turns to produce words according to the word shown alternately within one minute. If one of the two students cannot produce words he has to say 'Million Things', then let his partner take turns to produce words.
3. When the time is up, the students who held the word cards will pass the word cards to the next groups. Everyone in the group will take turn to hold the word cards.
4. After finishing each round, the teacher will ask each group for marks, then writes on the board.
5. The teacher let the students play the next round until every group had a chance to produce words according to the ten word card sets as given in the following example ;



6. The group with the highest score will be the winner.

Evaluation : 1. Observation

2. Evaluation form for the activity

(Adapted from : George, P.M. (1980) *101 Word Game*. Oxford University Press)

3. เกมฝึกโครงสร้าง (Structure Games)

3.1. Pick a Chair

Objectives : 1. Students can identify three tenses; present, past and future correctly.
2. To have the students practice listening and practice verb tenses.

Language Focus : Present, past and future

Time : 45 minutes

Organization : Group of 10

Materials : 3 chairs labelled 'present', 'past' and 'future'

How to play :

1. Divide the students into groups of 10.
2. Each group stands in lines.
3. The first person in each group is #1, the second person is #2, the third person is #3, and so on.
4. The teacher reads a sentence, then say a number. (If there are 10 people in each group, the number is from 1-10.)
5. The person in each group with that number runs to the chairs, decides if the sentence was past, present or future and sits down.
6. The group that sits in the correct chair gets one mark.
7. The teacher lets each group write 3 sentences according to these 3 tenses and hands them to the teacher to check whether these sentences are correct or not.

Evaluation :

1. Observation
2. Evaluation form for the activity

(From : Siriya Kanivaranon (1998). *English Camp : Communication Games and Activities for Enhancing Language Learning and Promoting a Positive Attitude towards Learning English.*)

3.2 I Went To the Market

Objective : Get the students practice saying and listen to the past events.

Language Focus : Speak and listen to the past event

Time : 30 minutes

Organization : All

Materials : Paper with a string, pen

How to play :

1. Distribute everyone a piece of paper with a string.
2. Ask them to draw something which is sold at the market on the given paper, then wear it around their necks.
3. Get the students sit in a big circle.
4. One of them have to act as walking at the market (called Leader) and buy things by calling out what to what to buy according to the pictures at each students wear around their necks. The leader must say " Last week I went to the market, I bought a shirt and a newspaper". Then the students who has got a picture of shirt and newspaper must stand up and follow him or her. After that the leader will say " Then my basket was broken" , the leader and the students with the picture of shirt and newspaper have to find a seat. The one who does not get the seat must be the leader for the next round.
5. The teacher demonstrates the game by being the first leader.
6. The game continues until everyone take part in the activity.

Evaluation : 1. Observation

2. Evaluation form for the activity.

(Adapted from : McCallum, George P. (1980). *101 Words Games*. Oxford University Press.)

4. เกมฝึกการฟังและปฏิบัติตาม (Listen and Do Games)

4.1 Don't Break My Heart

Objective : To get the students practice communicative skills ; listening and speaking a conversation used in daily life.

Language Focus : Following the given instructions

Time : 50 minutes

Organization : All

Materials : Balloons and pieces of instruction

How to play :

1. Get the students stand in a big circle.
2. The teacher gives each student a balloon which the piece of instruction is inside and tells them to blow up the balloons then tie it to their ankles.
3. When everyone has got a balloon at his ankle, the teacher tells them to try to break others' balloons by stamping and at the same time they have to prevent their own balloons from being stamped on.
4. When any student's balloon is broken, he has to pick up a piece of paper which has an instruction written on and act according to the instruction.
5. The winner is the last student who can prevent his balloon.

Evaluation :

1. Observation
2. Evaluation form for the activity

(Adapted from : Asher J.J. (1982). *Learning Another Language Through Action*. Cambridge University Press.)

4.2 Back to Back

- Objective** : Get the students review vocabularies about parts of body.
- Language Focus** : Vocabularies about parts of body
- Time** : 30 minutes
- Organization** : Pairs
- Materials** : -

How to play :

1. The teacher revises vocabularies for parts of body.
2. Divide the students into pairs.
3. The teacher asks the students to stand back to back.
4. The teacher will call out " part of the body to part of the body" , such as, "hand to hand", "knee to knee" , "leg to leg". The students must touch their parts of the body to each other according to what the teacher calls out correctly. If they can't, they have to be the leader to call out for parts of the body.

(Adapted from : เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543). *100 Language Games*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช)

4.3 Clocked Booking Making

Objective : Get the students practice following the given instruction

Language Focus : Reading and following the instruction.

Time : 90 minutes

Organization : Pairs

Materials : Color, scissors, instruction sets and glue.

How to play :

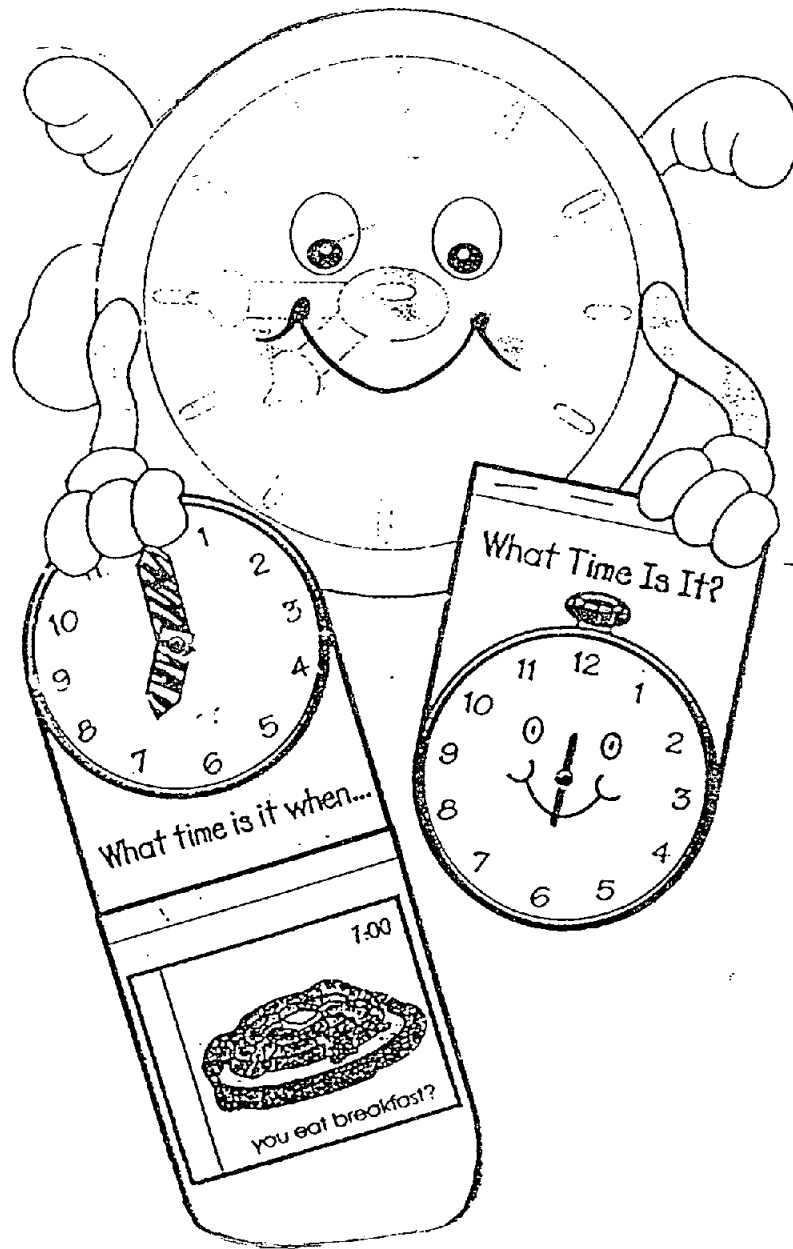
1. get the students work in pairs.
2. The teacher pre-teaches and revises some vocabularies.
3. Give pair the instruction set and other equipment.
4. The teacher tells how much time is allowed. (50 minutes).
5. Have the students show their booklets.
6. Get them vote for the best.

Evaluation : 1. Observation

2. Evaluation form for the activities.

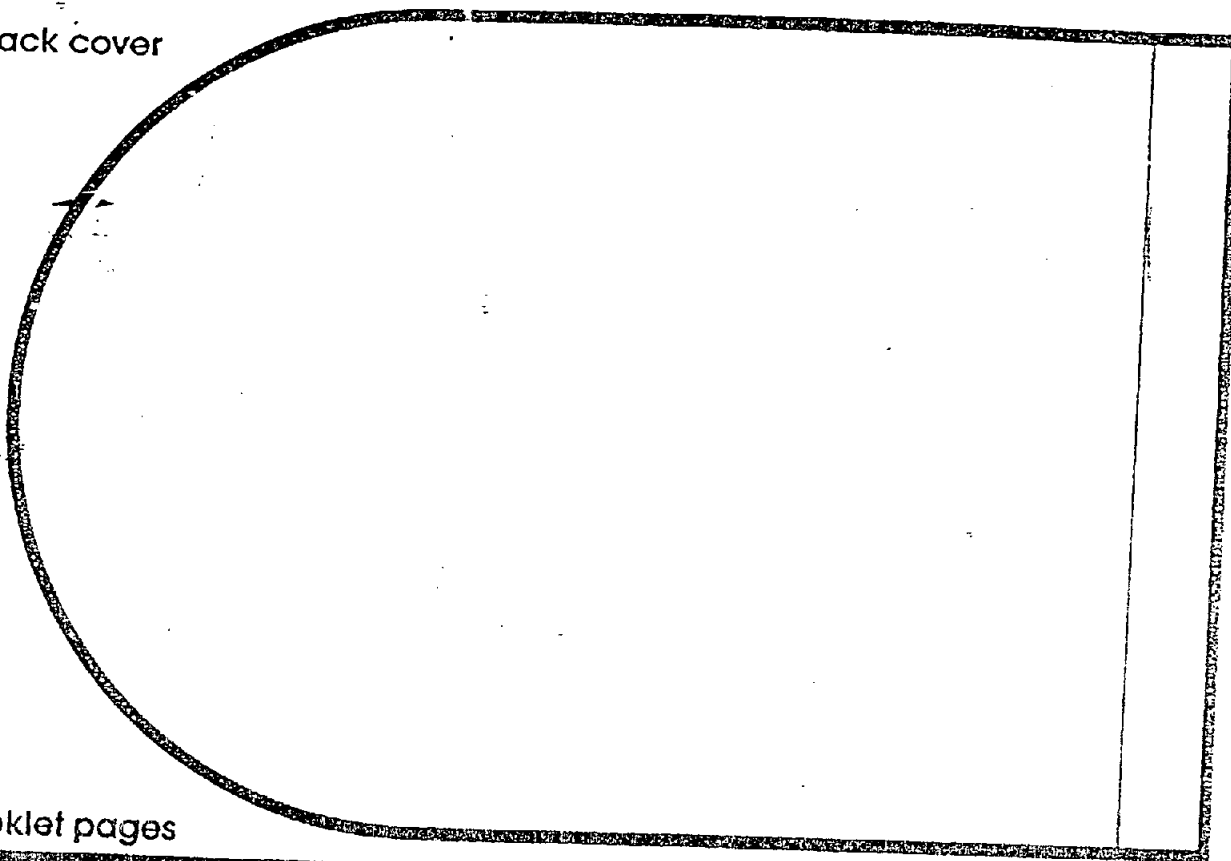
(Adapted from : Kral, Thomas. (1994). *The Lighter Side of TEFL* . Washington : Guy Schum)

1. Color the **two clocks** and the **clock hands**.
2. Draw and color a picture on each page of the small booklet (**pages 1 to 6**).
3. Cut out each page (1 to 6) and staple them together to make the small booklet.
4. Cut out the **back cover**. Then staple the booklet to the back cover as shown in the picture.
5. Cut out the **outside and the inside covers**. Glue them together back-to-back.
6. Cut out the **clock hands**. Punch a hole in the clock hands. Punch a hole in the clocks.
7. Push a **paper fastener** through the cover and the clock hands. The head of the fastener and the clock hands should be on the clock without the smiling face.
8. Fold the ends of the paper fastener out so that they look like clock hands on the clock with the smiling face.
9. Finish the Time Booklet by stapling the two pieces together at the top.

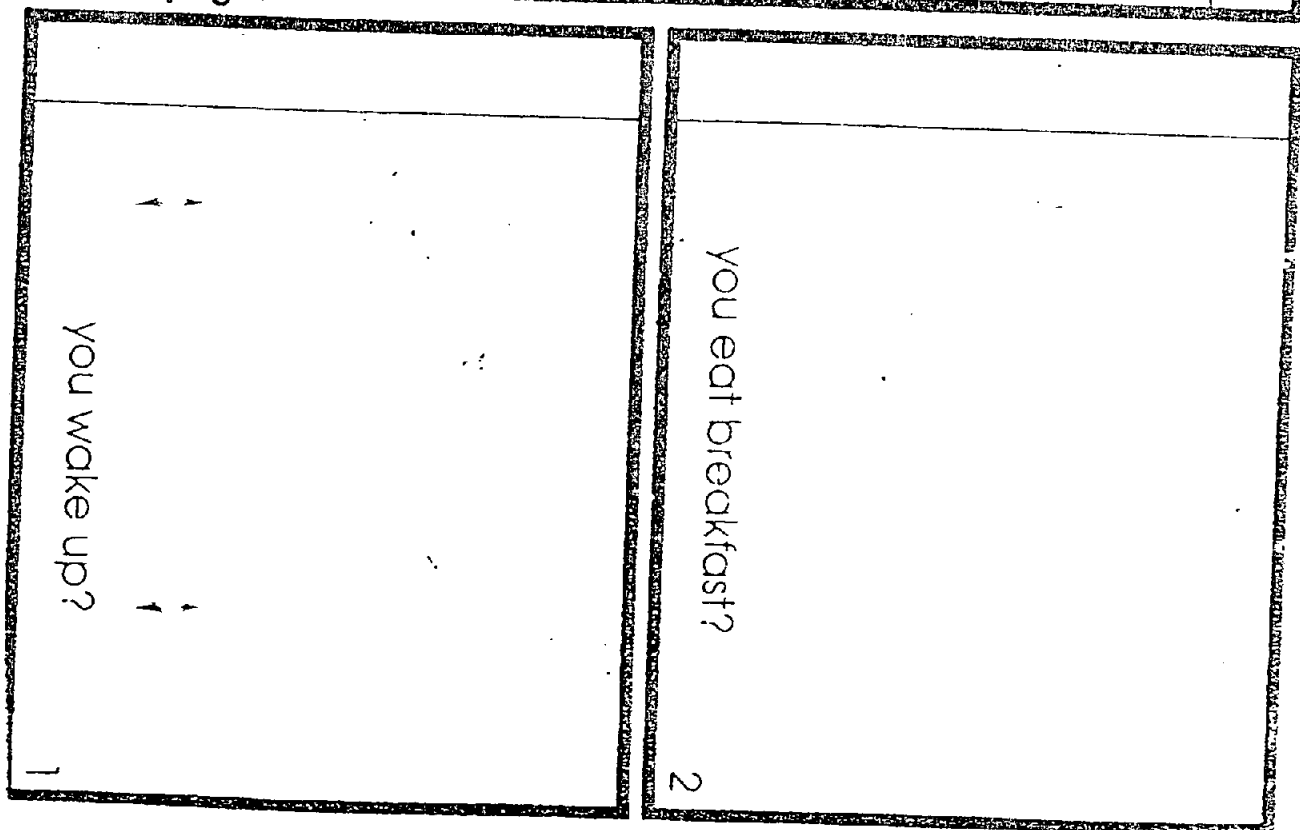


Booklet Patterns

back cover



booklet pages



you eat lunch?

4

you get to school?

3

you go home?

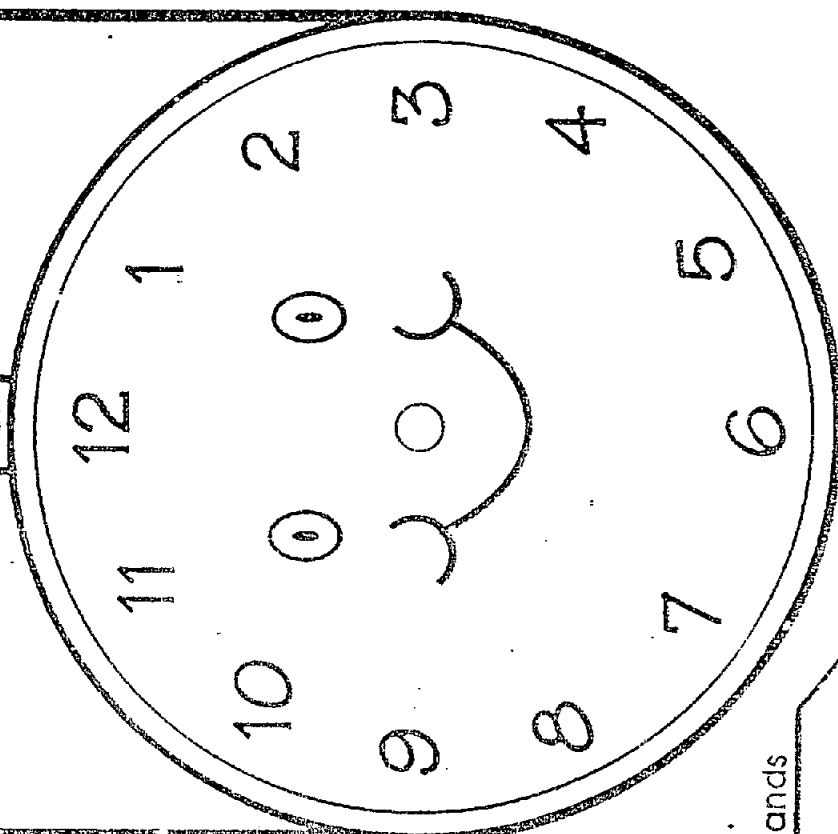
5

you go to bed?

6

outside cover

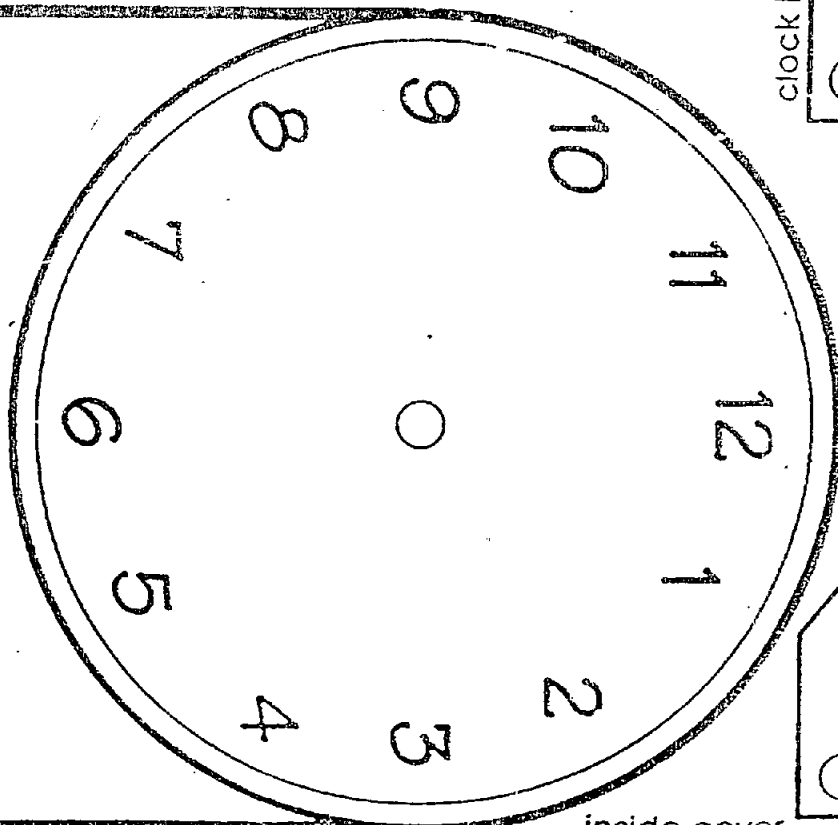
What Time Is It?



clock hands



What time is it when...



inside cover



you eat lunch?

4

you get to school?

3

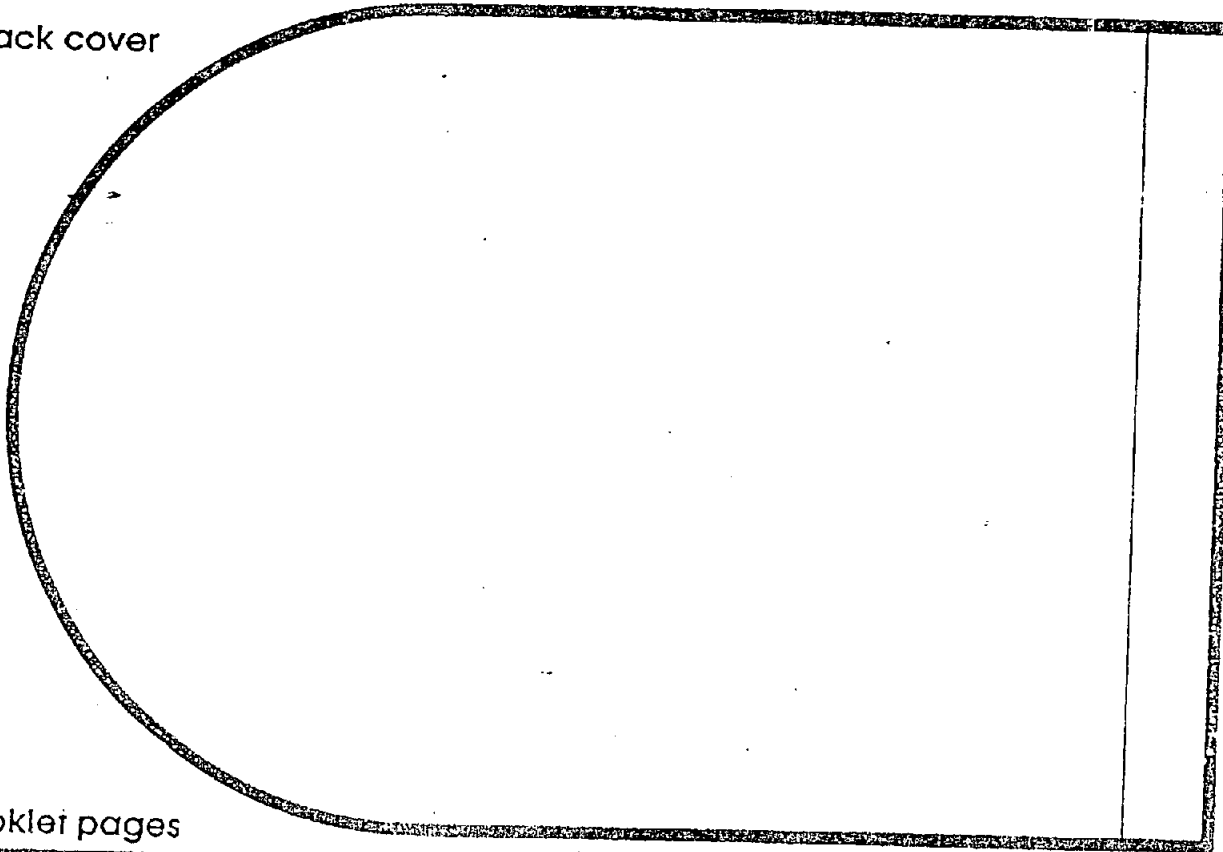
you go home?

5

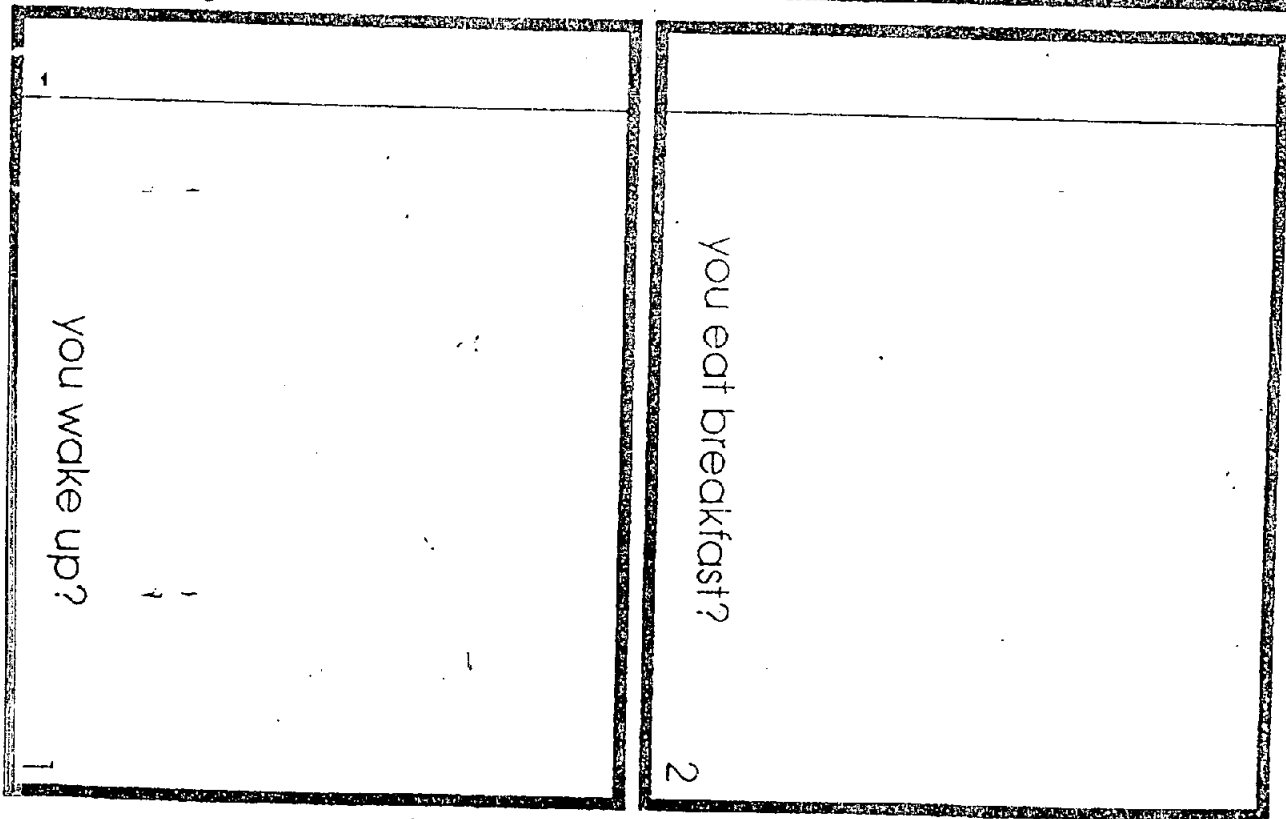
you go to bed?

6

back cover



booklet pages



5. เกมฝึกการใช้ทักษะสัมพันธ์(Integrated Games)

5.1 Wall Dictation

Objective : Get the students to practice all four skills ; listening, speaking, writing and reading skills.

Language Focus : Varied to the reading texts selected

Time : 30 minutes

Organization : Pairs

Materials : Reading passage cards

How to play :

1. The teacher posts the reading passages on the wall.
2. The teacher lets the students work in pair. One student must go to the wall and try to memorize as much as possible, then he must return to his partner and dictate to him.
3. The same procedure continue.
4. The students take turns the roles for reading and writing the passage.
5. The teacher checks their passages if they are correct.
6. The first pair who can finish and the passages are correct is the winner.

Evaluation :

1. Observation
2. Evaluation form for the activity

(Adapted from : Jim Kahny. (1991). *Activities for Junior High School Students LIOJ International Summer Workshop.*)

5.2 Treasure Hunt

Objective : Have the students to learn English through reading clues.

Language Focus : Reading clues

Time : 35 minutes

Organization : Pairs

Materials : Treasure Hunt sheet, paper plates

How to play :

- 5 Divide the students into pairs.
- 6 Each pair is given a treasure hunt sheet and a bag.
- 7 The students walk around the camp to collect the items in the treasure hunt sheet list in a limited time. (10 minutes)
- 8 The first pair who can collect all of items in the list is the winner.

Evaluation : 1. Observation

2. Evaluation form for the activity.

(Adapted from : Strumer, Sandy. (1998). *On Camp*. R.I.C. Publication)

An example of the treasure hunt sheet

Treasure Hunt Sheet

Team's name.....Score :

Instruction : Can you find these items? Be careful not to disturb the environment as you collect your items. Take a paper plate to place things in and tick each item off as you locate it.

1. A feather.....☐
2. A yellow leaf.....☐
3. A piece of white paper.....☐
4. A red flower.....☐
5. A piece of tree bark.....☐
6. A round stone.....☐
7. Something green.....☐
8. Something which looks like a fish.....☐
9. A leaf with three or more colors in it.....☐
10. Something square.....☐



6. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers)

ประกอบด้วยกิจกรรมและเพลงภาษาอังกฤษประกอบทำทาง จำนวน 11 เพลง ดังต่อไปนี้

1. English Camp

When English camp goes marching in,
 When English camp goes marching in,
 Oh! Don't you want to be in that number,
 When English camp goes marching in,
 Oh! English camp at Suphumburi,
 For each student who wants to joy,
 Would you like to be our first guest,
 Don't be afraid cause it's not hard.
 Here's English camp oh! Here it is,
 There are lots of fun and games,
 We get knowledge and we can speak,
 English with out friends.

2. L-O-V-E

I say L, I say L-O L-O-V L-O-V-E,
 Everybody here needs love (3 times)

3. Deep and Wide

Deep and wide (twice)
 There's a fountain flowing deep and wide.

4. Coconut

C - O - C - O - N - U - T
 C - O - C - O - N - U - T
 C - O - C - O - N - U - T
 C - O - C - O - N - U - T
 COCONUT COCONUT

5. If you're happy

If you are happy and you know it clap your hands.
 If you are happy and you know it, then you really ought to show it.
 If you are happy and know it clap your hands.
 @ Stamp your feet

@ Nod your head

@ Pull your ears

@ Shout out loud

6. Give me a ring

Ring ring ring

r-i-n-g, ring ring

r-i-n-g, ring ring

student 1 : Show me a ring.

Student 2 : Here it is.

Student 1 : Give me a ring.

Student 2 : Here your are.

Student 1 : Thank you

Student 2 : Your are welcome.

7. Verb to be

Verb to be มีอยู่ 5 ตัว มี 5 ตัว

Verb to be มีอยู่ 5 ตัว คือ is am are was และ were

เป็น Present tense ใช้ is am are, is am are, is am are

เป็น Present tense ใช้ is am are เป็น Past ใช้ was และ were

He she it เป็นเอกพจน์ ใช้กับ is ใช้กับ is (ซ้ำ)

เป็น Past เปลี่ยน is เป็น was

You We They เป็นพหูพจน์ใช้กับ are ใช้กับ are (ซ้ำ)

เป็น Past เปลี่ยน are เป็น were

I ใช้กับคำว่า am คำว่า am คำว่า am คำว่า am (ซ้ำ)

เป็น Past เปลี่ยน am เป็น was

(เปลี่ยนเป็น verb to have/ verb to do)

8. Oh! We charge

Oh we charge to the left, and we charge to the right.

And we walk, and we walk, and we walk all night.

On a heel and a toe and a half way round

On a heel and a toe and a new friend found.

9. Little frog

The little frogs, the little frogs,
 They are a happy crowd.
 They have no tails, they have no tails.
 They shout out very loud.
 Ku wok wok wok Ku wok wok wok
 Ku wok wok wok Ku wok

10. Auld Lang Syne

Should auld acquaintance be forget
 And never brought to mind.
 Should auld acquaintance be forget
 And days of auld lang syne
 For auld lang syne, my friend
 For auld lang syne
 We'll take a cup of kindness yet auld lang syne.

11. Good Bye

Good bye teachers
 Good bye friends
 Good bye everyone
 Till we meet again



ภาคผนวก ข.

1. แบบสอบถามวัดแรงจูงใจ
2. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม
3. แบบสังเกตกิจกรรม

แบบสอบถามฉบับที่ 1

แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้ถามเกี่ยวกับความรู้สึกพอใจ ความต้องการ หรือความมานะพยายามที่จะเรียนภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนอ่านและพิจารณาว่า ข้อคำถามแต่ละข้อตรงกับความรู้สึก หรือการกระทำของนักเรียนมากน้อยเพียงใด ขอให้นักเรียนตอบให้ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด
2. วิธีตอบแบบสอบถาม ในแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกตอบว่า มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยนักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้ออย่างละเอียด เมื่อคิดว่าจะตอบในช่องใดก็ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับช่องนั้นๆ
3. การตอบแบบสอบถามนี้ ไม่มีผลต่อคะแนนการเรียนของนักเรียนแต่ประการใด นักเรียนมีอิสระในการตอบคำถามอย่างเต็มที่ คำตอบของนักเรียนจะเป็นประโยชน์ และมีคุณค่ามากที่สุดก็ต่อเมื่อ นักเรียนตอบคำถามตรงกับความจริงมากที่สุด

ตัวอย่าง

ข้อความ	ความรู้สึก / การกระทำ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
0. ข้าพเจ้ารู้สึกที่ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยากกว่าวิชาอื่น	✓				

คำอธิบาย

จากตัวอย่างข้อ (0) แสดงว่านักเรียนเห็นด้วยอย่างยิ่งว่า วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยากกว่าวิชาอื่น

แบบสอบถามวัดแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างทางขวามือของนักเรียน เฉพาะข้อที่ตรงกับความรู้สึก หรือ การกระทำที่แท้จริงของนักเรียน มากที่สุดเพียงข้อเดียว

ข้อความ	😊😊 ความรู้สึก หรือ การกระทำ 😊😊				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ข้าพเจ้าชอบ					
2. ข้าพเจ้าไม่ชอบเล่นเกม หรือทำกิจกรรมที่จะต้องใช้ภาษาอังกฤษ					
3. ข้าพเจ้าอยากเรียนภาษาอังกฤษให้เก่ง					
4. ข้าพเจ้ารู้สึกต้องฝืนใจเรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
5. ข้าพเจ้ารู้สึกกลัวที่จะต้องพูดโต้ตอบกับผู้อื่นโดยใช้ภาษาอังกฤษ					
6. ข้าพเจ้ามีความกล้าที่จะแสดงออกโดยใช้ภาษาอังกฤษ					
7. ข้าพเจ้าคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยาก					
8. ข้าพเจ้าอยากให้มีชั่วโมงเรียนวิชาภาษาอังกฤษน้อยที่สุด					
9. ข้าพเจ้าชอบเข้าร่วมกิจกรรมภาษาอังกฤษ เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง ทั้งในและนอกห้องเรียน					
10. ข้าพเจ้าสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารกับผู้อื่นได้					
11. ในการเรียนภาษาอังกฤษ ข้าพเจ้าอยากให้ครูเลิกสอนก่อนเวลา					
12. ข้าพเจ้าเรียนภาษาอังกฤษด้วยความสนุกสนาน					
13. ข้าพเจ้าอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม นอกเหนือจากชั่วโมงเรียน					

(ปรับจาก : ขจิต ฝอยทอง. 2543 : 40)

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม

ตอนที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่นักเรียนได้ทำไปแล้ว โดยเขียนตัวเลข 5,4,3,2,1 ลงในช่องให้ตรงกับชื่อกิจกรรม ซึ่ง

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

Day 1

ชื่อกิจกรรม ข้อความ	Mirror Hands	Handshakes	Underneath the Arches	Spy Code	Alphabet Racing	Music Chairs	Clocked Booklet Making
1. วิธีเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง							
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม							
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด							
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน							
5. กิจกรรมเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน							
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ							
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา							
8. นักเรียนมีโอกาสนำภาษา หรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย							

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบว่ากิจกรรมใดที่นักเรียนชอบมากที่สุด และชอบน้อยที่สุด

1. กิจกรรมที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ..... เพราะ.....

2. กิจกรรมที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด คือ..... เพราะ.....

3. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม

ตอนที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่นักเรียนได้ทำไปแล้ว โดยเขียนตัวเลข 5,4,3,2,1 ลงในช่องให้ตรงกับชื่อกิจกรรม ซึ่ง

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

Day 2

ชื่อกิจกรรม \ ข้อความ	Two-Vowel Jigsaw	Don't Break My Heart	Hidden Words	Pick A Chair	Back To Back	I Went To the Market
1. วิธีเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง						
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม						
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด						
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน						
5. กิจกรรมเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน						
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ						
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา						
8. นักเรียนมีโอกาสดูภาษา (เช่น ศัพท์ ไวยากรณ์ การออกเสียง การสนทนา)						

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบว่ากิจกรรมใดที่นักเรียนชอบมากที่สุด และชอบน้อยที่สุด

1. กิจกรรมที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ.....เพราะ.....
2. กิจกรรมที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด คือ.....เพราะ.....
3. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม

ตอนที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่นักเรียนได้ทำไปแล้ว โดยเขียนตัวเลข 5,4,3,2,1 ลงในช่องให้ตรงกับชื่อกิจกรรม ซึ่ง

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

Day 3

ชื่อกิจกรรม ข้อความ	Million Things	Wall Dictation	Treasure Hunt	Warship
1. วิธีเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง				
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม				
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด				
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน				
5. กิจกรรมเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน				
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ				
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา				
8. นักเรียนมีโอกาสดูภาษา หรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย				

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบว่ากิจกรรมใดที่นักเรียนชอบมากที่สุด และชอบน้อยที่สุด

1. กิจกรรมที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ.....เพราะ.....
2. กิจกรรมที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด คือ.....เพราะ.....
3. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

(ปรับจาก : ศิริยา คณิธรานนท์ 2541 : 202)

แบบสังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ โดยเขียนตัวเลข

5,4,3,2, และ 1 ลงในช่องให้ตรงกับชื่อกิจกรรม ซึ่ง

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

Day 1

ข้อความ \ ชื่อกิจกรรม	Mirror Hands	Handshakes	Underneath the Arches	Spy Codes	Alphabet Racing	Music Chairs	Clocked Booklet Making
ตอนที่ 1 : ลักษณะของกิจกรรม							
1. วิธีเล่นเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง							
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม							
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด							
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน							
5. กิจกรรมเหมาะสมกับความรู้ความสามารถของผู้เรียน							
6. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ							
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่น และการแสดงออกทางภาษา							
8. ผู้เรียนมีโอกาสใช้ภาษา หรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย							
ตอนที่ 2 : วิธีดำเนินกิจกรรม							
9. การสาธิตการเล่นเกมส์ชัดเจน							
10. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม							
11. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม							
12. ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม							
13. การดำเนินกิจกรรมกระชับ ต่อเนื่อง ชัดเจน							
14. การจัดกลุ่มผู้เรียนเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม							

ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....

.....

(ปรับจาก ศิริยา คณิราวรรณ 2541 : 202)

แบบสังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่ใช้ในคำยภาษาอังกฤษครั้งนี้ โดยเขียนตัวเลข

5,4,3,2, และ 1 ลงในช่องให้ตรงกับชื่อกิจกรรม ซึ่ง

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

Day 2

ข้อความ \ ชื่อกิจกรรม	Two-Vowel Jigsaw	Don't Break My Heart	Hidden Words	Pick a Chair	Back To Back	I Went to The Market
ตอนที่ 1 : ลักษณะของกิจกรรม						
1. วิธีเล่นเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง						
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม						
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด						
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน						
5. กิจกรรมเหมาะสมกับความรู้ความสามารถของผู้เรียน						
6. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ						
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา						
8. ผู้เรียนมีโอกาสใช้ภาษา หรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย						
ตอนที่ 2 : วิธีดำเนินกิจกรรม						
9. การสาธิตการเล่นเกมส์ชัดเจน						
10. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม						
11. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม						
12. ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม						
13. การดำเนินกิจกรรมกระชับ ต่อเนื่อง ชัดเจน						
14. การจัดกลุ่มผู้เรียนเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม						

ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....

.....

(ปรับจากศิริยา คณิธรานนท์, 2541 : 202)

แบบสังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ โดยเขียนตัวเลข

5,4,3,2, และ 1 ลงในช่องให้ตรงกับชื่อกิจกรรม ซึ่ง

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

Day 3

ชื่อกิจกรรม	Million Things	Wall Dictation	Treasure Hunt	Warship
ข้อความ				
ลักษณะของกิจกรรม				
1. วิธีเล่นเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง				
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม				
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด				
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน				
5. กิจกรรมเหมาะสมกับความรู้ความสามารถของผู้เรียน				
6. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ				
7. กิจกรรมช่วยทำให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา				
8. ผู้เรียนมีโอกาสนำภาษา เช่น การออกเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ การสนทนา				
วิธีดำเนินกิจกรรม				
9. การบริหารจัดการเล่นเกมชัดเจน				
10. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม				
11. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม				
12. ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม				
13. การดำเนินกิจกรรมกระชับ ต่อเนื่อง ชัดเจน				
14. การจัดกลุ่มผู้เรียนเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

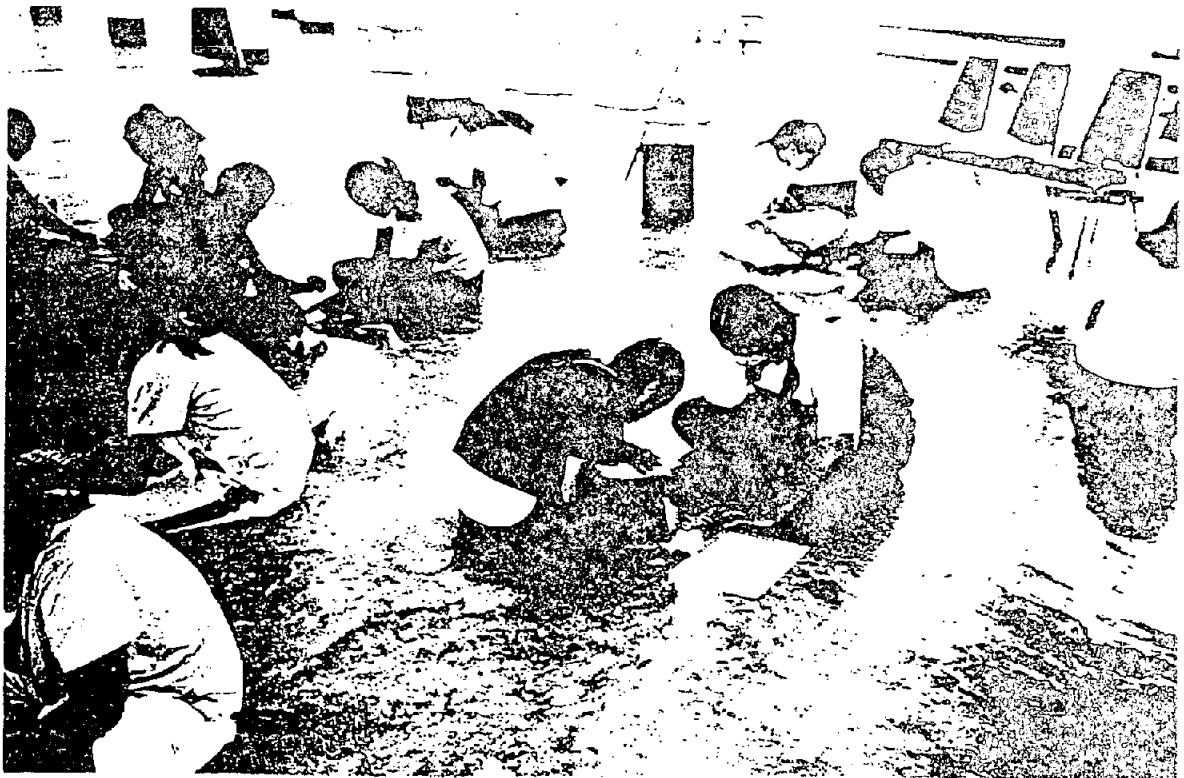
(ปรับจาก : ศิริยา คณิวรรณนท์. 2541 : 202)

ภาคผนวก ค.

ภาพประกอบการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน

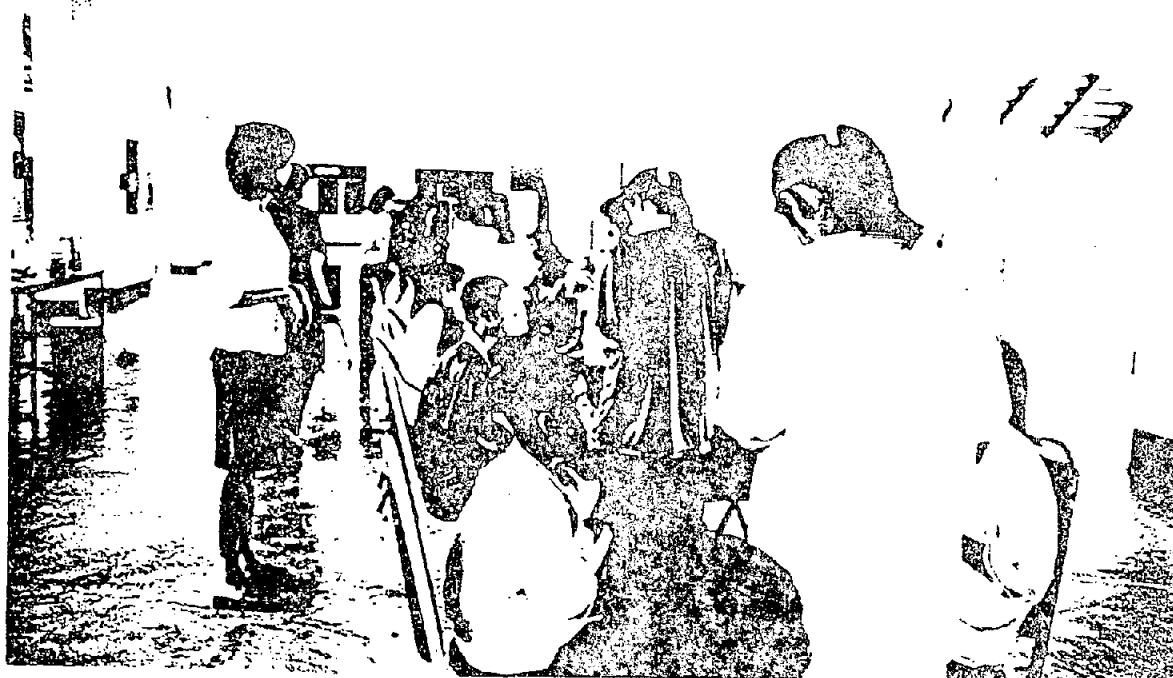


Two – Vowel Jigsaw





Million Things



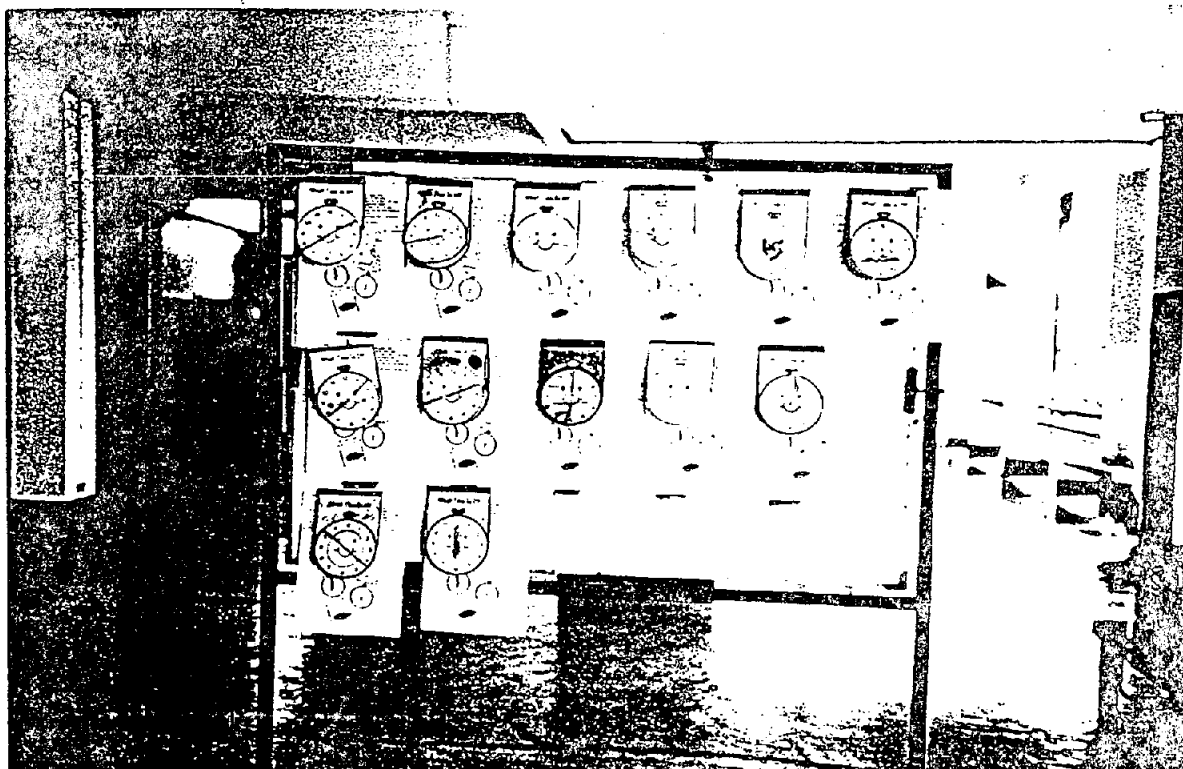


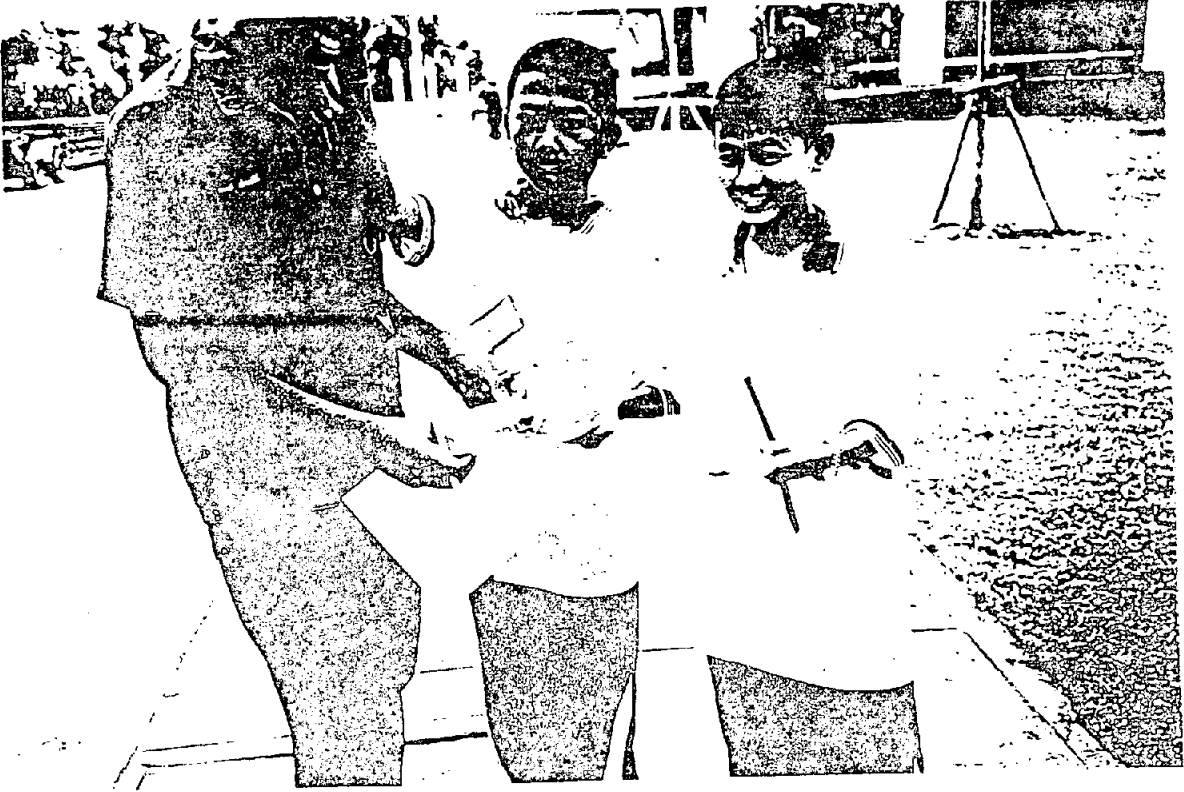
I Went to the Market



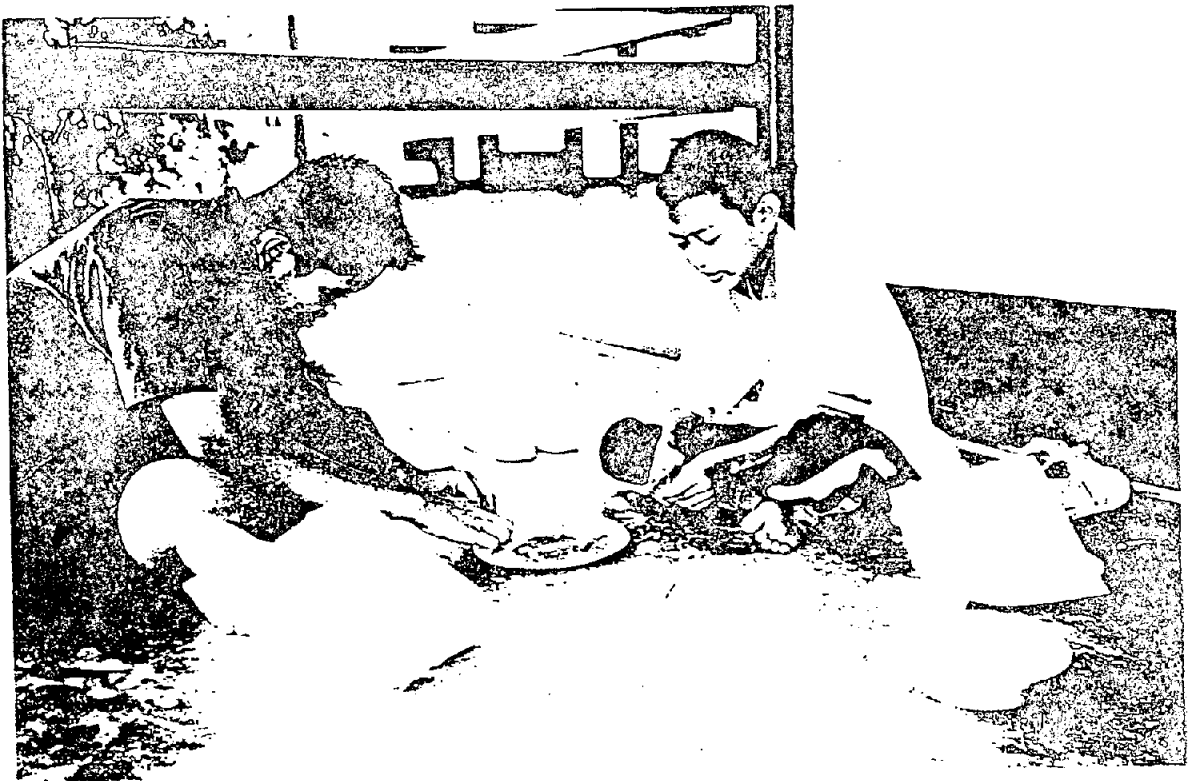


Clocked Booklet Making





Treasure Hunt





Treasure Hunt



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวรัตนภรณ์ โพธิ์ทอง
วันเดือนปีเกิด	18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2511
สถานที่เกิด	อำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 127 หมู่ที่ 5 ตำบลสาละ อำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี 72150
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 4
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2529	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนบางปลาม้า "สูงสมารผดุง- วิทย์"
พ.ศ. 2534	ศศ.บ. (ภาษาอังกฤษ) จาก สถาบันราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา
พ.ศ. 2544	ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ