

กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง
(ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์)

สารนิพนธ์
ของ
นายสุริยา ต้นทอง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
พฤษภาคม 2549

กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง
(ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์)

สารนิพนธ์
ของ
นายสุริยา ต้นทอง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

พฤษภาคม 2549

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง
(ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์)

บทคัดย่อ
ของ
นายสุริยา ต้นทอง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
พฤษภาคม 2549

สุริยา ต้นทอง. (2549). *กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษฏ์)*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : อาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ.

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษฏ์) โดยการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษฏ์) กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการเปิดรับสมัครนักเรียนที่มีผลการเรียน 0 และ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเฉพาะเวลากลางวัน (Day Camp) ณ โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษฏ์) กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 2 ในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 ใช้เวลาในการเข้าค่าย 3 วัน วันละ 7 ชั่วโมง รวม 21 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ (1) คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ (2) แบบสอบถามวัดแรงจูงใจ (3) แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมของนักเรียน (4) แบบสังเกตกิจกรรมของครูสังเกตการณ์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย และ t-test แบบ dependent samples. ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษฏ์) ให้สูงขึ้นหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. กิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษทุกประเภทมีประสิทธิภาพสูงมาก

A STUDY OF ENGLISH CAMP ACTIVITIES THAT ENHANCE MOTIVATION IN
LEARNING ENGLISH OF MATAYOMSUKSA 2 STUDENTS
AT WATPHOTHONG SCHOOL

AN ABSTRACT
BY
SURIYA TONTHONG

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

May 2006

Suriya Tonthong. (2006). ***A Study of English Camp Activities to Enhance Motivation in Learning English of Matayomsuksa 2 Students at Watphothong School.*** Master's Project, M.A. (Teaching English as a Foreign Language). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor : Ajarn Tuenjai Chalermkit.

The purposes of this study were to compare the students' motivation in learning English before and after participating in the English camp activities and to investigate the effectiveness of the activities used in the English camp.

The subjects were thirty Matayomsuksa 2 students of Watphothong School in the second semester of the 2004 academic year. They got "0" or "1" grades in English in the previous semester and were also interested in joining the English camp.

The instruments used were (1) a teacher's guide for running the 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 surveying the students' opinions about the activities used in English camp (4) an observation checklist for the 3 observers to evaluate the effectiveness of the activities employed in the English camp.

The data collected were statistically analyzed by mean and t-test for dependent sample.

The results of the study revealed that :

1. The student's motivation toward learning English after participating in the English camp increased significantly at the .01 level.
2. All of the English camp activities were highly effective.

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....
(อาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....
(อาจารย์ ดร. แสงจันทร์ เหมเชื้อ)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน
(อาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตร์ตนะ)

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

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีคณะมนุษยศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล)

วันที่ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2549

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความช่วยเหลือจากหลายฝ่าย ที่คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำต่าง ๆ และเป็นกำลังใจให้ตลอดระยะเวลาในการจัดทำสารนิพนธ์ฉบับนี้ โดยเริ่มจากอาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ที่อดทนและทุ่มเทเวลาในการให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จึงขอขอบพระคุณในความกรุณาของอาจารย์เป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์เตือนใจ เฉลิมกิจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลียวศรี พิบูลชล อาจารย์กุลทิพย์ โรหิตร์ตนะ และอาจารย์นงเยาว์ กอสนาน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ต่าง ๆ ระหว่างการศึกษาตลอดหลักสูตร และอาจารย์ ดร. นิตยา สุขเสรีทรัพย์ ได้ให้ความกรุณาเป็นกรรมการสอบสารนิพนธ์ครั้งนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์สมกิจ กิจพูนวงศ์ ที่ได้รับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและให้คำแนะนำในการแก้ไขเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบพระคุณเพื่อน ๆ ที่คอยเป็นกำลังใจและให้คำแนะนำมาโดยตลอด

ขอขอบคุณภรรยาที่เข้าใจและเป็นแรงใจในการจัดทำสารนิพนธ์จนสำเร็จไปด้วยดี

สุรียา ต้นทอง

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	2
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	3
กลุ่มตัวอย่าง.....	3
ระยะเวลาในการทดลอง.....	3
เนื้อหาและกิจกรรมที่ใช้ในการทดลอง.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ.....	5
ความหมายของแรงจูงใจ.....	5
ประเภทของแรงจูงใจ.....	6
การสร้างแรงจูงใจในการเรียน.....	8
แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ.....	11
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ.....	12
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดค่ายภาษาอังกฤษ.....	13
ความหมายของค่ายภาษาอังกฤษ.....	13
ความมุ่งหมายในการจัดค่ายภาษาอังกฤษ.....	14
ประเภทของค่ายภาษาอังกฤษ.....	14
กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ.....	15
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	20
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	21
กลุ่มตัวอย่าง.....	21
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	21
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	24
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	25

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	26
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	32
ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า	32
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	32
กลุ่มตัวอย่าง.....	32
ระยะเวลาในการทดลอง	32
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	32
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล	33
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	33
อภิปรายผล	33
ข้อเสนอแนะ	36
บรรณานุกรม	38
ภาคผนวก.....	44
ภาคผนวก ก.	45
ภาคผนวก ข.	75
ภาคผนวก ค.	84
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์	92

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนของแบบสอบถาม.....	22
2 เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วม กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	27
3 แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการเข้าร่วม กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ.....	27
4 เปรียบเทียบประสิทธิภาพของกิจกรรมแต่ละประเภทที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ ตามความคิดเห็นของนักเรียนและครูผู้สังเกตการณ์	29
5 ประสิทธิภาพวิธีการดำเนินกิจกรรมตามความคิดเห็นของครูผู้สังเกตการณ์.....	31

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) เป็นโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ในอดีตจัดการศึกษาเฉพาะหลักสูตรการศึกษาภาคบังคับเท่านั้น นับแต่ปีการศึกษา 2537 เป็นต้นมา โรงเรียนวัดโพธิ์ทองได้รับการมอบหมายให้จัดการศึกษาในหลักสูตรที่สูงขึ้น คือ หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเรียกว่าโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา มีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรประถมศึกษาได้มีโอกาสศึกษาในหลักสูตรดังกล่าว ซึ่งกำหนดระยะเวลา 3 ปี (ม.1 – ม.3) โดยเน้นกลุ่มวิชาเลือกเสรีการทำงานและพื้นฐานอาชีพ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานด้านการประกอบอาชีพ และพื้นฐานในการศึกษาต่อ

วิชาภาษาอังกฤษ เป็นวิชาเลือกเสรีที่โรงเรียนได้กำหนดให้นักเรียนทุกคนต้องเรียน ด้วยเห็นถึงความจำเป็นและความสำคัญในสภาวะปัจจุบัน เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสาร แต่ด้วยสภาพการเรียนการสอน รวมถึงตัวผู้เรียนด้วยแล้ว พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในทางการเรียนต่ำ ใช้ภาษาในการสื่อสารได้น้อยมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะการฟัง และทักษะการพูด (วัชรพงษ์ ทองงาม. 2541 : 3)

จากประสบการณ์การสอนของผู้วิจัย พบว่า นักเรียนไม่เห็นความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษ ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน และวิชาภาษาอังกฤษเป็นเรื่องไกลตัวผู้เรียน มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ โดยมองว่าเป็นวิชาที่ยาก และเกี่ยวข้องกับตนเองน้อย เพราะนักเรียนส่วนใหญ่เป็นเด็กในชุมชน ซึ่งผู้ปกครองส่วนมากประกอบอาชีพใช้แรงงาน รับจ้าง ภูมิลำเนาเดิมส่วนมากเป็นคนต่างจังหวัด และบางส่วน ซึ่งเป็นคนส่วนน้อยที่เป็นคนในท้องถิ่น บิดา-มารดา เป็นชาวนา จากผลการเรียนของนักเรียนพบว่าความสามารถทางการเรียนวิชาสามัญค่อนข้างอ่อน จากปัญหาและข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปสาเหตุได้ดังนี้ คือ นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ จึงส่งผลให้ผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่ำ

ดังนั้น การที่จะขจัดปัญหาข้างต้นได้ ผู้สอนจึงเป็นบุคคลที่สำคัญมากในการสร้างแรงจูงใจ แก่ผู้เรียน ทำให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ดังนั้นเพื่อให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนดี ผู้สอนต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียนทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นและสนใจเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น

นอกจากการสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน การจัดกิจกรรมใด ๆ ที่เป็นการส่งเสริมผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างจริงจัง เพื่อให้ผู้เรียนจะได้นำความรู้ทางภาษาที่เรียนไปแล้วมาใช้ในกิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้อย่างหลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึก

ประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับ เลวิส และเบดสัน (Lewis and Bedson. 1999 : บทนำ) ที่ว่าการเรียนภาษาอังกฤษนั้น ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ อย่างแท้จริง ต่อเมื่อผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริง ซึ่งสามารถทำได้โดยจัด กิจกรรมในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงให้มากที่สุด จะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการ เรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น รวมทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทำงานร่วมกัน แก้ปัญหา ร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน (กาญจนา จันทะดวง. 2542 : 80)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้เรียนในชั้นเรียนเพียงอย่างเดียว นั้น จึงไม่ เพียงพอต่อการสร้างประสบการณ์ทางภาษาให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมกิจกรรมที่ หลากหลายนอกชั้นเรียน ให้แก่ผู้เรียน เพื่อเป็นการเสริมสร้างความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ซึ่งจะก่อให้เกิดแรงจูงใจและมีทัศนคติ ต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น และกิจกรรมที่สามารถสร้างสิ่งเหล่านี้ให้เกิดแก่ผู้เรียนได้ กิจกรรมหนึ่ง คือ กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ (กาญจนา จันทะดวง. 2542 : 77)

การจัดค่ายภาษาอังกฤษ (English Camp) เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียน การสอนในห้องเรียนเป็นนอกห้องเรียน ใช้กิจกรรมที่หลากหลาย ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง โดยเน้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยการใช้เกมต่าง ๆ บทบาทสมมุติ, เพลง ซึ่งกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้จะจูงใจ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว ผ่อนคลาย ไม่เครียด (เตือนใจ แก้วโอภาส. 2524 : 63 , เฉลียวศรี พิบูลชล. 2535 : 30) ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของไรท์, เบทเทอร์ริจ และ บัคบาย (Wright, Betteridge, and Buckby. 1994 : บทนำ) ที่ว่า ผู้เรียนจะเกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายไม่เครียด และเกิดเรียนภาษาได้ โดยการใช้เกมในการเรียนภาษา

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างแรงจูงใจในการเรียน ภาษาอังกฤษ โดยจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน วัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจนราษฎร์รังสฤษดิ์) เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น อันจะเป็นผลให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้น

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์การใช้ภาษาอังกฤษ จากกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษซึ่งจะเอื้อให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษอันจะส่งผลให้ผลการเรียนดีขึ้น และผลจากการศึกษาค้นคว้า จะใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ตลอดจนนำกิจกรรมเพลง และเกมทางภาษา ไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียนต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) แขวงบางมด เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการเปิดรับสมัครนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ 0 และ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547

2. ระยะเวลาในการทดลอง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ใช้เวลาทดลอง 3 วัน ระหว่างวันที่ 16-17 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 วันละ 7 ชั่วโมง รวมเวลาที่ทดลอง 21 ชั่วโมง ณ โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) แขวงบางมด เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร ผู้เรียนจะเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เฉพาะในเวลากลางวัน (Day Camp)

3. เนื้อหาและกิจกรรมที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาทางภาษาของกิจกรรมที่ใช้ ยึดตามหลักสูตรภาษาอังกฤษ ในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2544 ซึ่งกิจกรรมต่าง ๆ ประกอบด้วย เพลง เกมภาษา สถานการณ์จำลอง แบ่งเป็น 6 ประเภท ดังนี้

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

นียมศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง กิจกรรมที่สร้างประสบการณ์ การเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษในบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย โดยใช้เกมทางภาษา และกิจกรรมต่าง ๆ โดยจัดกิจกรรมนอกห้องเรียน แต่ยังคงอยู่ในบริเวณโรงเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง โดยเป็นการจัดค่ายภาษาอังกฤษแบบกลางวัน (Day Camp)
2. แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึกกระตือรือร้นหรือความประสงค์ที่จะเรียนภาษาอังกฤษให้ประสบความสำเร็จ
3. ประสิทธิภาพของกิจกรรม หมายถึง กิจกรรมที่สนุก ไม่เครียด เหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถของผู้เรียน วิธีการเล่นเกมเข้าใจง่ายและผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม วิธีดำเนินกิจกรรมชัดเจนเหมาะสม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้าและศึกษางานวิจัยและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในหัวข้อดังต่อไปนี้

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

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ

1.1 ความหมายของแรงจูงใจ

มีนักวิจัยและนักจิตวิทยาได้ให้ความหมายของแรงจูงใจไว้ต่าง ๆ กันดังนี้
“แรงกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตามความต้องการ หรือจุดมุ่งหมายที่เรา
กำหนดไว้” (มาลี จุฑา. 2542)

“สภาวะ หรือ แรงกระตุ้นที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาทั้งด้านร่างกาย
และจิตใจ เพื่อตอบสนองความต้องการหรือแรงกระตุ้น เพื่อไปสู่จุดหมายปลายทางที่ต้องการ”
(บัวขาว กมลศิลป์. 2540 : 13)

“ปัจจัยต่าง ๆ หรือสิ่งเร้าที่เป็นเหตุทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างหนึ่งอย่างใด
ออกมา เพื่อตอบสนองความต้องการ หรือเพื่อตัดสินใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
ของบุคคล และแรงจูงใจนี้จะทำให้บุคคลเกิดความพร้อม ความตั้งใจ และพลังหรือแรงขับ ในการ
ที่จะกระทำสิ่งใดให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้” (อัญชลี ภูพานิช. 2539 : 44)

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

“เป็นกระบวนการกระตุ้น ชี้นำพฤติกรรม” (Burden and Byrd. 1994 : 282)
สรุปได้ว่า แรงจูงใจ หมายถึง แรงกระตุ้นหรือสิ่งเร้าให้บุคคลแสดงพฤติกรรม
อย่างใดอย่างหนึ่งออกมา เพื่อที่จะให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นปัจจัยหลักอย่างหนึ่ง
ที่จะสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลเพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายได้ คือ แรงจูงใจ

1.2 ประเภทของแรงจูงใจ

แรงจูงใจแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542 : 140) ได้แบ่งไว้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. แรงจูงใจเพื่อความอยู่รอด (Survival Motivation) เป็นประเภทที่ทำให้คนเราสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ ซึ่งมักจะสัมพันธ์กับสิ่งที่เป็นความต้องการพื้นฐานในชีวิต เช่น อากาศ น้ำ อาหาร การขับถ่าย เป็นต้น

2. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ในสังคม ซึ่งอาจได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งเร้าที่เป็นบุคคล หรือจากวัตถุที่มองเห็นจับต้องได้ หรือสภาวะทางสังคมที่มองไม่เห็น เช่น ความมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น ความเป็นผู้นำ การผูกมิตร เป็นต้น

3. แรงจูงใจเกี่ยวกับตนเอง (Self Motivation) แรงจูงใจประเภทนี้เป็นสิ่งที่ผลักดันให้คนเราพยายามปรับตัวไปในทางที่ดีขึ้น ซึ่งก็มีความซับซ้อนพอสมควร เช่น แรงจูงใจที่เกี่ยวกับความสำเร็จในชีวิต หรือเกี่ยวกับความสำเร็จในหน้าที่การงาน

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

1. แรงจูงใจทั่ว ๆ ไป แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1.1 แรงจูงใจทางร่างกาย (Physiological Motivation) เป็นแรงจูงใจทำกิจกรรมทางธรรมชาติของร่างกาย

1.2 แรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation) เป็นแรงจูงใจอันเกิดจากภายนอก และเกิดขึ้นหลังจากแรงจูงใจภายใน ซึ่งหมายความว่า มนุษย์เราเกิดประสบการณ์จากปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ ที่เกี่ยวข้องกับเงื่อนไขต่าง ๆ หลายประการ

1.3 แรงจูงใจบุคคล (Person Motivation) เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจทางสังคม และแรงจูงใจทางร่างกาย

1.4 แรงจูงใจจิตใต้สำนึก (Subconscious Motivation) จากทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) อธิบายไว้ว่า มนุษย์พยายามเก็บสิ่งที่ขัดแย้งกับจิตใจ ผังลึก ใต้สำนึกในภาวะปกติ แต่ในสภาวะที่เกิดการตอบสนอง จิตใต้สำนึกก็ถูกกระตุ้นให้แสดงออก บางครั้งก็แสดงออกแบบตรง และหลบเลี่ยง (Approach – Avoidance) บางครั้งก็เป็นแบบตรงสู่

เป้าหมาย (Approach – Approach) บางครั้งก็มุ่งหลบเลี่ยงอย่างสิ้นเชิง (Avoidance – Avoidance)

2. แรงจูงใจที่เกี่ยวกับการเรียน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.1 แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นปฏิกิริยาทางสังคม หรือสิ่งแวดล้อมในการเรียน เกิดจากการใช้สื่อต่าง ๆ เช่น วาจา การสาริต เกม เพลง หรือบทบาทสมมติ เป็นต้น

2.2 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นปฏิกิริยาของแรงจูงใจทางร่างกาย และบุคคลที่เกิดจากความสนใจ ความต้องการ ค่านิยม เจตคติ เป็นต้น

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

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากภายในตัวบุคคล ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการ หรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แรงจูงใจภายในมีความสำคัญมากกว่าแรงจูงใจภายนอก เพราะว่าแรงจูงใจภายใน เกิดจากความรู้สึกของบุคคล เมื่อบุคคลรู้สึกเช่นใด ก็แสดงพฤติกรรมตอบสนองความต้องการของตนเสมอ ส่วนแรงจูงใจภายนอกนั้นบุคคลอาจเกิดความรู้สึกเฉย ๆ ก็ได้ ตัวอย่างของแรงจูงใจภายใน ได้แก่

- 1.1 ความอยากรู้อยากเห็น ทำให้บุคคลค้นคว้า หรือเกิดไทยมุงได้
- 1.2 ความสนใจ ทำให้บุคคลไต่ถาม 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 ทำให้บุคคลปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้
- 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 แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ตามความต้องการ หรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แรงจูงใจภายนอกที่สำคัญ ได้แก่

2.1 การแข่งขัน แบ่งเป็นการแข่งขันกับตัวเอง การแข่งขันระหว่างบุคคล และการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เมื่อมีการแข่งขันทำให้บุคคลมีความพยายามที่จะได้รับชัยชนะ การแข่งขันทำให้เกิดการกระตุ้นและการแสดงพฤติกรรม

- 2.2 การร่วมมือ ทำให้บุคคลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเป็นการสร้างทีมงาน และความสามัคคีในกลุ่มขึ้นได้
- 2.3 บุคลิกของครู ทำให้บุคคลโดยเฉพาะนักเรียนอยากจะเรียนหรือไม่อยากเรียนก็ได้
- 2.4 วิธีการสอนของครู ทำให้นักเรียนอยากจะเรียนหรือไม่อยากเรียนก็ได้
- 2.5 การให้รางวัล เช่น ให้สิ่งของ คะแนน หรือกำลังใจ มีผลทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น
- 2.6 การลงโทษ เช่น ตัดสิทธิ์ ตัดคะแนน ตี ตำหนิ หรือตักเตือน มีผลทำให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือเสียใจ หรือหยุดยั้งพฤติกรรมได้
- 2.7 การใช้สื่อการสอน เช่น อุปกรณ์การสอน ชุดการสอน จัดทัศนศึกษา จัดฉายภาพยนตร์ และจัดกิจกรรมให้ทุกคนมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น
- 2.8 การสอบ เช่น ครูบอกนักเรียนว่า ท้ายชั่วโมงมีการสอบ ทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น

จากที่ได้กล่าวมาพอสรุปได้ว่า แรงจูงใจในการเรียน แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ แรงจูงใจภายใน เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากภายในตัวบุคคล และเป็นสิ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิต เป็นความต้องการพื้นฐานเพื่อให้ร่างกายอยู่ในสภาพปกติ เช่น ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ ความรู้สึกต่าง ๆ ความอยากรู้อยากเห็น เป็นต้น และแรงจูงใจภายนอก เป็นอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่จะกระตุ้นความต้องการของบุคคลและพยายามแสวงหาความต้องการทางสังคมขึ้น เช่น ความต้องการความสำเร็จ ความต้องการชื่อเสียง การยกย่อง ชมเชย ความต้องการความรัก วิธีการสอนของครู สื่อการสอนต่าง ๆ เป็นต้น

1.3 การสร้างแรงจูงใจในการเรียน

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542 : 149 – 150) ได้เสนอวิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ครูควรศึกษาความต้องการของเด็กแต่ละวัย และจัดเนื้อหาวิชาให้สนองความต้องการของเด็ก เนื้อหาที่สอนควรเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง และมีความหมายสำหรับเด็ก
2. ก่อนเริ่มบทเรียน ครูควรมีวิธีการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อดึงความสนใจและบอกให้เด็กทราบถึงจุดมุ่งหมายของบทเรียน
3. ครูควรแนะนำให้เด็กเริ่มหัดวางแผนเป้าหมายในการเรียนสำหรับตนเอง เพราะคนที่เรียนหรือทำงานอย่างมีเป้าหมายจะกระทำด้วยความตั้งใจ
4. ในบรรยากาศของการเรียนการสอน ควรมีการโต้ถาม มีการอภิปราย และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย เพื่อให้เด็กเกิดความกระตือรือร้น มีการรับฟังและทำตาม เข้าใจ และมีการยอมรับซึ่งกันและกัน

5. ใช้วิธีการเสริมแรง (Reinforcement) ตามความเหมาะสมและความจำเป็น เพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่พึงปรารถนาและบางครั้งอาจลบพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ทั้งนี้เพราะการให้รางวัล คำชมเชย การยิ้ม การพยักหน้า การให้ความเอาใจใส่ นับว่าเป็นตัวเสริมแรงที่มีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมาก

6. ใช้การทดสอบ (Test) การทดสอบจะเป็นเครื่องกระตุ้นให้เด็กเอาใจใส่ต่อบทเรียนและมีความตื่นตัวในการเรียนอยู่ตลอดเวลา

7. ให้ทราบผลทดสอบอย่างทันท่วงที การให้เด็กทราบผลการสอบอย่างทันท่วงทีว่าสิ่งที่ตนได้เรียนรู้ไปนั้นมีความเข้าใจอย่างถ่องแท้เพียงใด มีสิ่งใดที่จำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไข ซึ่งจะทำให้เด็กต้องเอาใจใส่ติดตามเนื้อหาตลอดเวลา

8. การพานักเรียนออกไปทัศนศึกษาหรือการเชิญวิทยากรภายนอกมาให้ความรู้จะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะกระตุ้นความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี

9. การสอน หรือการมอบหมายกิจกรรมให้เด็กปฏิบัติและติดตามผลจนเด็กทำงานสำเร็จ นับเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนการสอนของคุณ เพราะความสำเร็จที่เกิดขึ้นกับเด็กในแต่ละครั้งจะเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กเกิดกำลังใจที่จะเรียนรู้ในคราวต่อไป

มาลี จุฑา (2542 : 141 – 142) ให้ความเห็นว่าในการเรียนการสอนจะต้องสร้างแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกโดย

1. การทำให้ตื่นตัว (Arousal) เป็นการกระตุ้นสมองและกล้ามเนื้อให้ตื่นตัวอยู่เสมอ การตื่นตัวของบุคคลมี 3 ระดับ คือ ตื่นตัวมาก ตื่นตัวปานกลาง และตื่นตัวน้อย ถ้าตื่นตัวมากเกินไปก็จะตื่นเดิน ถ้าน้อยไปก็จะเฉื่อยชา แต่ถ้าอยู่ในระดับปานกลางจะดีที่สุด เช่น กำหนดว่าการเรียนในชั่วโมงนี้สำคัญมากจะมีการทดสอบในท้ายชั่วโมง หรือในชั่วโมงนี้จะมีการถ่ายวิดีโอ จะทำให้นักเรียนตื่นตัวได้ง่าย เป็นต้น

2. การตั้งจุดมุ่งหมาย (Objective) เป็นการกำหนดเป้าหมายของการเรียนการสอนในแต่ละครั้งว่า ต้องการให้เกิดอะไรขึ้นในตัวผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้และเข้าใจ จะได้ติดตามและประเมินผลการเรียนว่า บรรลุจุดมุ่งหมายมากน้อยเพียงใด และเกิดความภาคภูมิใจในการที่สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

3. การใช้เครื่องล่อ (Incentive) เป็นวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้มากขึ้น และบ่อยครั้งขึ้น เช่น ปรียัญญาบัตรเป็นเครื่องล่ออย่างหนึ่งที่นักศึกษาอยากได้ จึงทำให้นักศึกษาต้องขยันในการศึกษาเล่าเรียนยิ่งขึ้น

เครื่องล่อ อาจเป็นวัตถุ สิ่งของ สื่อการเรียนการสอน เงินตรา เกียรติยศ ศักดิ์ศรี ฐานะ ตำแหน่ง สิทธิพิเศษ และคำชมเชย เป็นต้น ดังนั้นครูอาจใช้เครื่องล่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้และมีความพยายามในการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น

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

อย่างไรก็ตามการลงโทษมิใช่เป็นวิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนที่ดี เพราะการลงโทษนั้นมิได้ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นเพียงช่วยหยุดพฤติกรรมชั่วครวเท่านั้น ดังนั้นจึงควรใช้การลงโทษควบคู่การให้รางวัลแก่ผู้เรียนเสมอ กล่าวคือ เมื่อหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาในตัวผู้เรียนได้แล้ว ก็ควรให้รางวัลแก่ผู้เรียน ในทันทีที่เขาได้แสดงพฤติกรรมที่ครูประสงค์

5. การแข่งขัน (Competition) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมานะ อดทนและพยายามปรับปรุงหรือพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

นอกจากนี้สุรสารค์ โคว์ตระกูล (2541 : 181 – 182) ได้เสนอแนวการส่งเสริมและการสร้างแรงจูงในการเรียนได้ดังนี้

1. การปรับปรุงวิธีการสอนของครูโดยตรง

1.1 ครูควรจัดห้องเรียนให้มีบรรยากาศที่ทำหายความอยากรู้ อยากเห็นของผู้เรียน

1.2 บอกวัตถุประสงค์เฉพาะบทเรียนให้ผู้เรียนทราบ

1.3 พยายามให้งานผู้เรียนตามความสามารถ และให้โอกาสผู้เรียนมีประสบการณ์เกี่ยวกับความสำเร็จในการเรียนรู้

1.4 พยายามให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน และแนะให้ผู้เรียนใช้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อช่วยปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น

1.5 พยายามพบผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อช่วยผู้เรียนวิเคราะห์ความสำเร็จหรือไม่สำเร็จในการเรียนของผู้เรียน

1.6 บรรยากาศของห้องเรียนต้องปราศจากการขู่เข็ญ หรือเป็นบรรยากาศที่ผู้เรียนให้ความไว้วางใจครู ว่าเป็นผู้คอยเอื้อต่อการเรียนรู้อยู่เสมอ

1.7 ใช้หลักการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนซึ่งผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ก็ต่อเมื่อความต้องการพื้นฐานของตนนั้นสมปรารถนา

1.8 ครูจะต้องเป็นผู้เป็นแบบอย่างในการแสดงความกระตือรือร้นในขณะที่สอน

2. การทำงานร่วมกับผู้เรียนเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียน

2.1 ช่วยผู้เรียนตั้งวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ

2.2 ช่วยผู้เรียนให้รู้จักวางแผนในการทำงานทั้งระยะสั้น และระยะยาว

2.3 ช่วยผู้เรียนให้รู้จักประเมินผลของงานที่ทำ และนำผลข้อมูลย้อนกลับมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนให้ดีขึ้น

- 2.4 ช่วยผู้เรียนในการวิเคราะห์สาเหตุของความสำเร็จหรือไม่สำเร็จ
- 2.5 ช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของความพยายามในการทำงาน
- 2.6 ช่วยผู้เรียนให้ค้นพบความสามารถพิเศษของตนในวิชาต่าง ๆ และช่วยให้ประสบความสำเร็จในการเรียนวิชานั้น ๆ
- 2.7 ชี้แจงให้ผู้เรียนได้เข้าใจในความแตกต่างระหว่างบุคคลเกี่ยวกับการตั้งมาตรฐานความเป็นเลิศให้ใกล้เคียงกับระดับความสามารถของตน
- 2.8 ช่วยผู้เรียนจัดเวลาทำการบ้านและดูหนังสือที่บ้าน และการเตรียมตัวสำหรับสอบ

จะเห็นได้ว่า ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญมากในการสร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยจะต้องรู้จักใช้วิธีการสอนที่ทำให้น่าสนใจและเข้าใจ ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนประเมินความสามารถและทราบศักยภาพของตนเอง และสามารถตั้งจุดมุ่งหมายและวางแผนการเรียนให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

1.4 แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ

การ์ดเนอร์และแลมเบิร์ต (ศิริยา คนิวรานนท์. 2541 : 34 ;อ้างอิงจาก Gardner and Lambert. 1972) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศได้ผลดี นอกจากนี้ก็บิสส์และเจนคินส์ (Gibbs and Jenkins. 1992 : 50 – 54) ให้ความเห็นว่ สิ่งที่เป็นปัญหาหลักในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ คือ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน สาเหตุเพราะผู้เรียนขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากนี้ จาโคโบวิทส์ (Jakobovits. 1971 : 69) กล่าวว่า องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนภาษาต่างประเทศคือ แรงจูงใจ โดยมีองค์ประกอบในการเรียนภาษาต่างประเทศของผู้เรียนแบ่งเป็น 4 ประการ และสามารถคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ได้ดังนี้

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

เป็นที่น่าสังเกตว่าการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศนั้น นอกจากจะมีความถนัดทางการเรียนแล้ว แรงจูงใจก็มีความสำคัญพอ ๆ กัน

มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ (2539 : 311) ให้แนวการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศไว้ดังนี้

1. จัดกิจกรรมเสริมความสนใจ เนื่องจากกิจกรรมเป็นเครื่องมือในการฝึกฝน และช่วยเสริมความสนใจของผู้เรียนต่อการเรียนภาษาต่างประเทศเป็นอย่างดี จึงควรมีกิจกรรมหลายประเภท เช่น เพลง เกม บทกวี เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียน

อยากเรียน อันเนื่องมาจากกิจกรรมดังกล่าวจะมีการแข่งขัน มีรางวัล มีความร่วมมือ ยกย่องชมเชย ทำให้เกิดความสนุกสนานพึงพอใจ

2. ขจัดปัญหาที่ก่อให้เกิดความท้อแท้และขาดกำลังใจจากการเรียนภาษาอังกฤษ โดยสร้างแรงจูงใจมาแทนที่
3. ให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อให้ได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
4. จัดสอนซ่อมเสริมให้ในวันหยุด เวลาพักรับประทานอาหารกลางวัน หรือหลังเลิกเรียน เพื่อแก้ปัญหาผู้เรียนไม่เข้าใจบทเรียน เพื่อเสริมกำลังใจให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน

ศิริยา คนิวรานนท์ (2541 : 37) สรุปว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบสำคัญต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาและผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ผู้สอนจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ผู้เรียนได้ฝึกภาษาอย่างไม่รู้สึกเบื่อหน่าย สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนและฝึกภาษา และเป็นการสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน ซึ่งสอดคล้องกับศิริพันธ์ โรจนุตมะ (2541 : 20) ที่กล่าวว่า เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนดี ต้องสร้างแรงจูงใจ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นที่จะเรียนภาษาอังกฤษ การสร้างแรงจูงใจนั้นต้องสนองความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน และผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ ผู้สอนจึงต้องสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียน ซึ่งจำเป็นต้องใช้กิจกรรมการสอนที่น่าสนใจ เช่น ใช้กิจกรรม เพลง เกม นิทาน สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน และให้แรงเสริมกำลังใจเมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมได้ดี หรือประสบความสำเร็จในการเรียน เพื่อที่จะกระตุ้นให้สนใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ

สมพร พรหมจรรย์ (2540 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดนครศรีธรรมราช ได้พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบรรยากาศทางการเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อน นักเรียนกับครู มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

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

จากงานวิจัยข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ถ้าครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนก็จะมุ่งมั่นที่จะเรียนมากขึ้น จึงอาจกล่าวได้ว่าแรงจูงใจมีผลต่อการเรียนซึ่งจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นด้วย

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดค่ายภาษาอังกฤษ (English Camp)

2.1 ความหมายของค่ายภาษาอังกฤษ

ได้มีผู้ให้ความหมายของค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

ค่ายภาษาอังกฤษ คือ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางภาษาในห้องเรียนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการสื่อสารตามระดับภาษาที่เรียน และส่งเสริมให้สมาชิกของค่ายพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางภาษาในสถานการณ์จริง โดยเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินในการใช้ภาษา ซึ่งแฝงอยู่ในรูปของการใช้กิจกรรมทางภาษาและเกมต่าง ๆ (ศิริพันธ์ โรจนุตมะ. 2541 : 3)

ค่ายภาษาอังกฤษ คือ ค่ายที่เป็นแหล่งสร้างสรรค์ประสบการณ์ทางภาษาโดยเน้นการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการจัดประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ภาษา นอกเหนือจากการเรียนในบรรยากาศเดิมของห้องเรียนและนำภาษาอังกฤษมาเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร อันเป็นการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน อีกทั้งผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นเป็นหมู่คณะ และนำมาซึ่งการพัฒนาทางจิตใจและสังคมของผู้เรียน (ศิริญา ตระกูลสุ. 2541 : 7)

ค่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง ค่ายที่มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมทางภาษา โดยครูมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม (พูด) น้อยที่สุด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ภาษามากที่สุด และใช้อุปกรณ์ในการใช้ภาษาน้อยที่สุด หรือไม่ต้องใช้อุปกรณ์เลยเพื่อสะดวกเนื่องจากการเรียนนอกสถานที่ (เจลิยวศรี พิบูลชล. 2535 : 30)

จึงสรุปได้ว่า ค่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนนอกชั้นเรียนโดยจัดกิจกรรมทางภาษา และเกมภาษาอังกฤษต่าง ๆ ที่สนุกสนาน และมีบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกประสบการณ์ทางภาษา และเรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกันเป็นหมู่คณะ

2.2 ความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษโดยทั่วไปเพื่อจัดประสบการณ์ทางภาษา ให้แก่ผู้เรียน ทั้งนี้ได้มีผู้กำหนดและสรุปจุดมุ่งหมายของการจัดค่ายภาษา ดังนี้

เจลียวศรี พิบูลชล (2535 : 30) ได้กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของการจัดค่ายภาษาอังกฤษมี 3 ประการ คือ

1. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาในประสบการณ์จริง และในขณะเดียวกันก็เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอนนอกห้องเรียน
2. เพื่อเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency) กล่าวคือ ในขณะที่ผู้เรียนสนุกกับการทำกิจกรรมทางภาษา ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในเวลาเดียวกัน การใช้ภาษาในระหว่างการทำกิจกรรมนี้เป็นการเรียนภาษาโดยไม่รู้ตัว ซึ่งเป็นการเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในภาษา
3. เพื่อความสนุกสนานในรูปแบบการเรียนที่แตกต่างจากการเรียนการสอนในห้องเรียน

ศิริญา ตระกูลสุ (2541 : 9) และศิริยา คนิวรานนท์ (2541 : 13) มีความเห็นสอดคล้องกับเจลียวศรี พิบูลชล และกล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการจัดค่ายภาษาอังกฤษเพิ่มเติมอีก 3 ประการดังนี้

4. เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
5. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ อันจะนำมาซึ่งการพัฒนาทางสังคม และอารมณ์
6. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสอยู่กับธรรมชาติและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และพักผ่อนในช่วงปิดเทอม หรือช่วงอยู่ด้วยกัน

จากสิ่งที่กล่าวมาอาจสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการจัดค่ายภาษาอังกฤษคือ เพื่อเพิ่มพูนทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมหรือกิจกรรมทางภาษา ตลอดจนการอยู่ร่วมกันในบรรยากาศที่สนุกสนานในสถานการณ์นอกห้องเรียน

2.3 ประเภทของค่ายภาษาอังกฤษ

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2540 : 16) แยกประเภทค่ายพักแรมเป็น 2 ประเภท คือ

1. ค่ายกลางวัน (Day Camp) หมายถึง ค่ายพักแรมที่อยู่เฉพาะในเวลากลางวันเท่านั้น ผู้เรียนจะอยู่ทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในช่วงกลางวันและต้องกลับไปนอนที่บ้านในตอนกลางคืน
2. ค่ายกลางคืน (Overnight Camp) หมายถึง ค่ายพักแรมที่อยู่ค้างคืน อาจจะเป็นคืนเดียว หรือหลายคืนก็ได้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องอยู่ประจำที่ค่ายทั้งกลางวันและกลางคืนจนครบกำหนดระยะเวลาการจัดค่ายตามที่กำหนดไว้

2.4 กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

กิจกรรมทางภาษาที่จัดในค่ายภาษาอังกฤษอยู่ในรูปของเกมทางภาษา (Language Game) ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริง ก่อให้เกิดความคล่องแคล่วและสนุกสนานในการใช้ภาษา ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น (มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ 2539 : 778)

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 2) และศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 18) ได้ให้ความหมายของเกมทางภาษาว่า หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่สนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ทั้งเป็นรายบุคคลและสมาชิกในกลุ่ม ภายใต้วัตถุประสงค์และเงื่อนไขที่ได้กำหนดไว้

2.4.1 ประเภทของเกมภาษา

มีผู้จัดประเภทของเกมไว้ต่างกันดังนี้

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 11) ได้แบ่งเกมทางภาษาออกเป็น

7 ประเภท คือ

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

ส่วนไรท์ เบทเทอร์ริจ และบัคบาย (Wright, Betteridge and Buckby.

1999 : บทนำ) แบ่งเกมทางภาษาเป็น 13 ประเภท ได้แก่

1. เกมรูปภาพ (Picture Games)
2. เกมทางด้านจิตวิทยา (Psychology Games)
3. เกมพิเศษ (Magic Games)
4. เกมที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน (Caring and Sharing Games)
5. เกมที่ใช้บัตรต่าง ๆ (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)

จะเห็นว่าเกมทางภาษาสามารถแบ่งได้ตามลักษณะของจุดประสงค์ เนื้อหา และวิธีการของการฝึก เป็นต้นว่า การแต่งประโยค การฟัง พูด อ่าน และเขียน หรือ การฝึกคำศัพท์ต่าง ๆ เป็นต้น เพราะเกมทางภาษานั้นสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้อย่างครบถ้วนทุกทักษะ (Wright, Betteridge and Buckby. 1999 : 1)

เจลีเยวศรี พิบูลชล (2535 : 39) ได้แบ่งกิจกรรมฝึกภาษาที่ใช้ในคำย ภาษาอังกฤษ ออกเป็น 5 กลุ่ม คือ

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

ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 21 – 23) แบ่งกิจกรรมคำยภาษาอังกฤษเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้

1. แบ่งตามลักษณะของกิจกรรม ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภท
 - 1.1 กิจกรรมด้านวิชาการ ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ฝึกความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาในรูปกิจกรรมต่าง ๆ
 - 1.2 กิจกรรมด้านนันทนาการ
2. แบ่งตามรูปแบบของกิจกรรม แบ่งเป็น 7 ประเภท
 - 2.1 กิจกรรมเพื่อสร้างความคุ้นเคย (Ice – Breaking Activity) จะจัด กิจกรรมในช่วงต้น ๆ ของกิจกรรมวันแรก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้จักคุ้นเคยกัน ลดความวิตก กังวล รู้สึกผ่อนคลาย ก่อนที่จะทำกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป
 - 2.2 กิจกรรมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์ (Word Games) เป็นการฝึก คำศัพท์ตามคำที่กำหนดให้เป็นกิจกรรมทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว โดยวิธีการคิดหรือพูด คำศัพท์ หรือประโยคที่มีคำศัพท์ และสร้างคำศัพท์โดยการเรียงบัตร์ตัวอักษรอย่างสนุกสนาน
 - 2.3 กิจกรรมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Games) ผู้เรียนจะได้ ฝึกสร้างประโยค หรือพูดประโยคที่ต้องการ
 - 2.4 กิจกรรมการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Skills) เป็นกิจกรรมที่ ผู้เรียนใช้ทักษะทางภาษาครบทั้ง 4 ทักษะในเวลาเดียวกัน
 - 2.5 กิจกรรมที่ใช้สถานที่กลางแจ้ง (Out of Classroom Activities) เป็นกิจกรรมที่จัดนอกห้องเรียนที่ต้องการเนื้อที่กว้าง ๆ

2.6 กิจกรรมสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูล (Communication Games)

เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะการหาข้อมูลเพิ่มเติมหรือมีการแก้ปัญหาร่วมกัน โดยที่คนใดคนหนึ่งรู้ข้อมูลแต่คนอื่นไม่รู้ ซึ่งจะต้องสื่อสารกันเพื่อให้ได้ข้อมูลนั้น

2.7 กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติ (Role – Play) ผู้เรียนได้

แสดงออกทั้งกิริยาท่าทางในการแสดงตามบทบาทและแสดงทางการพูดซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการสอนทักษะการฟัง – พูดภาษา เป็นกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงในการนำภาษาไปใช้ในชีวิต

สรุปได้ว่า เกมหรือกิจกรรมทางภาษา จะเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว เพราะการเรียนรู้จะออกมาในรูปแบบของเกม การแข่งขัน การทำงานเป็นกลุ่ม ผู้เรียนลดความกังวลต่าง ๆ ของตนเอง เช่น ความกังวลว่าจะทำได้หรือไม่ได้

2.4.2 ประโยชน์ของเกมทางภาษา

ได้มีผู้เชี่ยวชาญและนักวิจัยกล่าวถึงประโยชน์ของเกมทางภาษาไว้ดังนี้
ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 18) ได้สรุปไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาทุกด้าน
2. ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจ เพราะผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน
3. ช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
4. ผู้เรียนได้แสดงความสามารถทางภาษา
5. ลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543 : 3) กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ต่อผู้สอนผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู ทำให้ผู้เรียนง่ายต่อการเข้าใจ
2. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาแต่ละช่วงได้
3. ช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และการได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่าง

ผู้เรียน

ทอธ (Toth. 1995 : 6) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ว่า

1. ช่วยสร้างความสนใจของเด็กให้ฝึกการใช้ภาษา
2. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ต่าง ๆ หลาย ๆ ด้าน เช่น การร่วมมือ การใช้ภาษา และกฎกติกาต่าง ๆ
3. เด็กได้ฝึกการใช้ภาษาอย่างมีความหมาย

จากประโยชน์ของเกมข้างต้นสรุปได้ว่า เกมทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรมต่าง ๆ และฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนเป็นการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว

2.4.3 ลักษณะของกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

ได้มีนักการศึกษาและนักวิจัยได้กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ ดังนี้

เจลีเยวศรี พิบูลชล (2535 : 30 – 31) ได้กล่าวว่า กิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษจะมีลักษณะดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่ยากต่อการจัดในห้องเรียน ต้องใช้พื้นที่ ใช้เสียง ซึ่งอาจรบกวนห้องข้างเคียง หากจัดในช่วงเวลาเรียนปกติ
2. เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นฝึกความคล่องแคล่วทางภาษา อย่างอิสระ ในสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว
3. เป็นกิจกรรมที่ครูมีส่วนร่วมในกิจกรรม (พูด) น้อยมาก และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ภาษามากที่สุด

4. เป็นกิจกรรมที่ใช้อุปกรณ์น้อยที่สุด หรือไม่ต้องใช้อุปกรณ์เลย
5. เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน
6. เป็นกิจกรรมที่พยายามใช้ประโยชน์จากสถานที่มากที่สุด

กาญจนา จันทะดวง (2542 : 79) ได้ระบุลักษณะของกิจกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการจัดค่ายภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม
2. เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษอย่างสมจริง

เจลีเยวศรี พิบูลชล (2535 : 34 – 35) ได้เสนอแนะหลักการจัดกิจกรรมในแต่ละวันดังนี้

1. ใช้ประโยชน์จากสถานที่ในการจัดกิจกรรมเพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักสังเกต
2. ในช่วงแรก ๆ ของการจัดกิจกรรม ควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้คุ้นเคยใกล้ชิดกัน
3. กิจกรรมในแต่ละวันควรเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีโอกาสสนุกสนาน เดินทำกิจกรรมสลับกับกิจกรรมที่นั่งตลอดเวลา
4. ควรนำกิจกรรมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนมาให้ผู้เรียนได้ฝึก เช่น กิจกรรมเข้าจังหวะ การเต้นแอโรบิค ซึ่งอาจใช้วีดิทัศน์ประกอบหรือให้ครูเป็นผู้นำฝึก โดยครู

ต้องใช้ภาษาอังกฤษง่าย ๆ ในการออกคำสั่งและให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาไปด้วย อีกทั้งเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดที่ต้องใช้ภาษาตลอดวัน

5. จัดหาวิดีโอทัศนการสอนภาษาอังกฤษ หรือการ์ตูน หรือภาพยนตร์ ที่มีเสียงในฟิล์มเป็นภาษาอังกฤษเปิดให้นักเรียนดู ซึ่งครูจะต้องมีกิจกรรมระหว่างชม เช่น ถามเพื่อสร้างความเข้าใจ หรือเพื่อตรวจสอบความเข้าใจจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฟังภาษาจากเจ้าของภาษา หรือครูอาจนำมาเปิดในช่วงหลังรับประทานอาหารเย็น เพื่อเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ และเพิ่มพูนประสบการณ์การฟังภาษาอังกฤษในตัวไปด้วย

6. กิจกรรมในช่วงกลางคืน ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ โดยให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมเอง เช่น การแสดงละคร บทบาทสมมติ เป็นต้น

นอกจากนี้ ศิริยา คนิวรรณท์ (2541 : 101) ให้แนวทางการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษในแต่ละวันดังนี้

1. จัดกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย เพื่อให้ผู้เรียนได้คุ้นเคยและใกล้ชิดกัน
2. จัดกิจกรรมที่มีเนื้อหาง่ายไปสู่เนื้อหาและวิธีการดำเนินกิจกรรมที่ยากขึ้น โดยกิจกรรมช่วงแรก ควรจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนไม่ต้องใช้ภาษาในการสื่อสารมากนัก แต่จะใช้ภาษาท่าทางในการสื่อสารความหมาย เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเครียดในการที่จะใช้ภาษาในการสื่อสารซึ่งกันและกัน

3. จัดกิจกรรมที่ผู้เรียนมีโอกาสลุก เดิน นั่ง ทำกิจกรรม
4. จัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนสถานที่ ซึ่งทั้งกิจกรรมในร่มและกิจกรรมกลางแจ้ง หรือใช้ประโยชน์จากสถานที่ในการจัดกิจกรรม เพื่อเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนและใช้ประโยชน์จากสถานที่อีกด้วย

5. จัดกิจกรรมที่มีสื่อแบบต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ของจริง เพื่อสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรม

6. จัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียน ได้เตรียมความพร้อมของร่างกาย ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้อุ่นเครื่อง เช่น การบริหารร่างกายโดยครู หรือนักเรียนเป็นผู้นำกิจกรรม และใช้ภาษาง่าย ๆ ในการออกคำสั่ง เป็นต้น

7. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers) เพื่อสร้างความสนุกสนานและบรรยากาศที่ผ่อนคลายแก่ผู้เรียน เช่น เพลงที่มีทำประกอบต่าง ๆ

8. กิจกรรมภาษาอังกฤษแบบค้างคืน สามารถจัดกิจกรรมทั้งภาคเช้าและกลางคืนด้วยกิจกรรมในภาคเช้า ได้แก่ การบริหารร่างกายในตอนเช้า การเต้นแอโรบิค เป็นต้น กิจกรรมในภาคกลางคืน ได้แก่ การแสดงละคร การเล่นเกมกองไฟ การประกวดต่าง ๆ และสามารถให้ผู้เรียนชมวิดีโอทัศนที่สนุกสนาน นั้นเป็นการฝึกทักษะในการฟังไปในตัว

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการศึกษาวิจัยไว้ดังนี้

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

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) แขวงบางมด เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการเปิดรับสมัครนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ 0 และ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีดังนี้ คือ

2.1 แบบสอบถาม

2.1.1 แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

2.1.2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ

2.2 แบบสังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรม

2.3 คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

2.1 แบบสอบถาม

แบบสอบถามที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มี 2 ฉบับ คือ แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ ซึ่งแบบสอบถามทั้ง 2 ฉบับนี้เป็นลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ของ ลิเคิร์ต (Likert) (อ้างอิงในพวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543 : 107 – 108) ซึ่งมีอยู่ 5 ระดับ คือ มากที่สุด/เห็นด้วยอย่างยิ่ง มาก/เห็นด้วย ปานกลาง/ไม่แน่ใจ น้อย/ไม่เห็นด้วย น้อยที่สุด/ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง กลุ่มตัวอย่างจะต้องเลือกตอบเพียงระดับใดระดับหนึ่งเท่านั้นในแต่ละข้อ ตามความรู้สึกของนักเรียนจริง ๆ ส่วนเกณฑ์การให้คะแนนนั้นขึ้นอยู่กับชนิดของข้อความดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนของแบบสอบถาม

ระดับความคิดเห็น	น้ำหนักคะแนน	
	ข้อความที่มีความหมาย เป็นบวก	ข้อความที่มีความหมาย เป็นลบ
มากที่สุด / เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	1
มาก / เห็นด้วย	4	2
ปานกลาง / ไม่แน่ใจ	3	3
น้อย / ไม่เห็นด้วย	2	4
น้อยที่สุด / ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	5

2.1.1 แบบสอบถามฉบับที่ 1 แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 ข้อ (ปรับจาก รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 90) โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถาม 2 ครั้งด้วยกัน คือ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนระหว่างก่อนและหลังการเข้าค่ายภาษาอังกฤษ ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่เพียงใด (ดูภาคผนวก ข. หน้า 75)

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

2.1.2 แบบสอบถามฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ (ปรับจาก รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 91) แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษแต่ละวัน เพื่อวัดประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้มีจำนวน 8 ข้อ ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ในแต่ละวัน เป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open – ended) (ภาคผนวก ข. หน้า 76) เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมด้วย โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามฉบับนี้เมื่อเสร็จสิ้นการทำกิจกรรมในแต่ละวัน โดยครูช่วยอธิบายและซักซ้อมความเข้าใจเกี่ยวกับชื่อกิจกรรมต่าง ๆ

เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามตอนที่ 1 ดังนี้
 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

2.2 แบบสังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรม

แบบสังเกต ใช้สังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรม เป็นแบบมาตราส่วน
 ประเมินค่า 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
 มีจำนวน 15 ข้อ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 แบบสังเกตลักษณะของกิจกรรม (จำนวน
 8 ข้อ) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจ (ปรับจาก รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 94) ตอนที่ 2
 แบบสังเกตวิธีการดำเนินกิจกรรมของวิทยากร (จำนวน 7 ข้อ) ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง และให้
 วิทยากร 3 คน ที่ร่วมดำเนินกิจกรรมเป็นผู้ทำแบบสังเกต หลังจากดำเนินกิจกรรมแต่ละอย่าง
 เสร็จสิ้นลง แบบสังเกตนี้ใช้เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมและวิธีดำเนินกิจกรรม(ภาคผนวก
 ข. หน้า 79)

เกณฑ์การพิจารณาค่าเฉลี่ยของแบบสังเกต ตอนที่ 1 ดังนี้
 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 ดังนี้
 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 วิธีดำเนินกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์
 ต้องปรับปรุง

2.3 คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยจัดขึ้นครั้งนี้ ประกอบด้วยเนื้อหา ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 : ประเภทและรายชื่อของกิจกรรมและเกม

กิจกรรมและเกมที่ใช้ในการจัดค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้มี 6 ประเภท คือ

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice – Breaking)
2. เกมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games)
3. เกมฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Games)
4. เกมฝึกทักษะการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง (Listen and Do Games)
5. เกมฝึกทักษะสัมพันธ์ (Integrated Games)
6. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers)

ตอนที่ 2 : ตารางการจัดกิจกรรมและเกมในแต่ละวัน

ตอนที่ 3 : ขั้นตอนและวิธีดำเนินกิจกรรม

3. วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

3.1 ศึกษาหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2544 เกี่ยวกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ และแนวทางการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ และการจัดค่ายภาษาอังกฤษ

3.3 ศึกษาและคัดเลือกกิจกรรม และแบ่งเป็นประเภทของกิจกรรมตามหลักการจัด กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

3.4 สร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า

3.5 นำเครื่องมือทั้งหมดให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจ และปรับปรุงแก้ไข

3.6 ดำเนินการเพื่อจัดค่ายภาษาอังกฤษ

3.6.1 เขียนโครงการจัดค่ายภาษาอังกฤษ เสนอต่อผู้บริหารเพื่อขออนุมัติ

3.6.2 ประชาสัมพันธ์และรับสมัครนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้ผล การเรียนเป็น 0 และ 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 30 คน เพื่อเป็นกลุ่ม ตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

3.6.3 ประชุมคณะวิทยากรซึ่งเป็นครูในหมวดภาษาอังกฤษทั้งหมด 6 คน ที่ร่วมดำเนินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการดำเนิน

กิจกรรม ตลอดจนเกมทางภาษาทุกอย่างที่ใช้ในการจัดค่ายครั้งนี้ ก่อนที่จะทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.6.4 ประชุมผู้สังเกตการณ์กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษซึ่งเป็นคณะวิทยากร 3 คน เพื่อทำความเข้าใจจุดประสงค์และรูปแบบของแบบสังเกต และวิธีทำแบบสอบถามที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

3.6.5 ดำเนินการให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ (แบบสอบถามฉบับที่ 1) (ภาคผนวก ข. หน้า 75)

3.6.6 ดำเนินการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษแบบกลางวัน (Day Camp) กับกลุ่มตัวอย่าง ณ โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร เป็นเวลา 3 วันขณะดำเนินกิจกรรมครูผู้สังเกตการณ์ทำแบบสังเกตลักษณะและวิธีดำเนินกิจกรรม (ภาคผนวกหน้า 81 - 83) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของแต่ละกิจกรรม

3.6.7 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามเมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมแต่ละวัน (แบบสอบถามฉบับที่ 2) (ภาคผนวก ข. หน้า 76)

3.6.8 หลังเสร็จสิ้นการเข้าค่ายภาษาอังกฤษแล้วให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามวัดแรงจูงใจ (แบบสอบถามฉบับที่ 1) (ภาคผนวก ข. หน้า 75)

3.6.9 รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากแบบสอบถามและแบบสังเกต ที่กลุ่มตัวอย่างและครูได้ทำ

3.7 วิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัย

3.8 เขียนรายงานสรุปผล และอภิปรายผล รวมทั้งข้อเสนอแนะต่าง ๆ

4. การจัดการทำและวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามและแบบสังเกตที่ได้จากการจัดค่ายครั้งนี้ คือ

- 1) แบบสอบถามวัดแรงจูงใจของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
- 2) แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและความพึงพอใจในกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง
- 3) แบบสังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรม ทั้งหมดนี้เพื่อมาหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยการใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ และทดสอบหาความแตกต่างของผลการวัดแรงจูงใจก่อนและหลังการทดลองโดยใช้ t - test แบบ Dependent

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์และอักษรย่อในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ที่ตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติการแจกแจงแบบที (t - distribution)

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอเป็นลำดับ ดังนี้

1. เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.1 เปรียบเทียบผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษตามความคิดเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์
 - 2.2 ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.3 ประเมินประสิทธิภาพวิธีการดำเนินกิจกรรมตามความคิดเห็นของครู

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

การวิเคราะห์ข้อมูลในตอนนี ผู้วิจัยได้นำคะแนนของแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ มาวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จำแนกเป็นรายชื่อและโดยรวมปรากฏผลดังแสดงในตาราง 2 และ 3

ตาราง 2 เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วม
กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

การทดลอง	N	\bar{X}	S.D.	t	P
ก่อนร่วมกิจกรรม	30	2.88	0.86	2.95	
หลังร่วมกิจกรรม	30	4.17	0.96		0.01

จากตาราง 2 พบว่า แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยรวมหลังการเข้าร่วม
กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยมีความแตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 3 แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการเข้าร่วม
กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ข้อ	ข้อความ	แรงจูงใจ				ผลต่าง
		ก่อนร่วมกิจกรรม		หลังร่วมกิจกรรม		
		\bar{X}	แปลผล	\bar{X}	แปลผล	
1.	ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ข้าพเจ้าชอบ	2.77	ปานกลาง	4.30	สูง	1.53
2.	ข้าพเจ้าไม่ชอบเล่นเกม หรือทำกิจกรรมที่ จะต้องใช้ภาษาอังกฤษ	3.13	ปานกลาง	4.23	สูง	1.10
3.	ข้าพเจ้าอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้เก่ง	3.53	สูง	4.86	สูงมาก	1.33
4.	ข้าพเจ้ารู้สึกต้องฝืนใจเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	3.33	ปานกลาง	4.50	สูง	1.17
5.	ข้าพเจ้ารู้สึกกลัวที่จะพูดโต้ตอบกับผู้อื่นโดยใช้ ภาษาอังกฤษ	2.40	ต่ำ	3.76	สูง	1.36
6.	ข้าพเจ้าคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยาก	2.33	ต่ำ	3.67	สูง	1.34
7.	ข้าพเจ้าอยากให้ลดชั่วโมงเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	2.76	ปานกลาง	4.13	สูง	1.37
8.	ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ข้าพเจ้าอยากให้ ครูเลิกสอนก่อนเวลา	2.67	ปานกลาง	4.16	สูง	1.49
9.	ข้าพเจ้าเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยความ สนุกสนาน	3.10	ปานกลาง	4.33	สูง	1.23
10.	ข้าพเจ้าอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม นอกเหนือจากชั่วโมงเรียน	2.83	ปานกลาง	3.80	สูง	0.97
	สรุป	2.88	ปานกลาง	4.17	สูง	1.29

จากตาราง 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยรวมของแบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลางและเพิ่มเป็นระดับสูงหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 2.88 และ 4.17 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า หลังการเข้าค่ายภาษาอังกฤษนักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษให้เก่ง อยู่ในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 4.86 สำหรับข้ออื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ระดับสูง อย่างไรก็ตามข้อที่มีค่าเฉลี่ยเพิ่มน้อยที่สุดหลังจากที่นักเรียนเข้าค่ายแล้ว คือ แรงจูงใจข้อที่ 10 (ข้าพเจ้าอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มเติมนอกเหนือจากชั่วโมงเรียน) มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 0.97

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษตามความคิดเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมและครูผู้สังเกตการณ์

ผู้วิจัยได้นำค่าคะแนนของแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะของกิจกรรมสำหรับนักเรียน และแบบประเมินลักษณะวิธีการดำเนินกิจกรรมสำหรับครูผู้สังเกตการณ์ มาวิเคราะห์ผลการประเมินประสิทธิภาพกิจกรรม ดังนี้

2.1 เปรียบเทียบผลการประเมินประสิทธิภาพกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษตามความคิดเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และครูผู้สังเกตการณ์

จากการนำผลการประเมินของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม รวม 30 คน และครูผู้สังเกตการณ์ 3 คน มาหาค่าเฉลี่ยและเปรียบเทียบผลการประเมิน ปรากฏผลดังตาราง 4

ตาราง 4 เปรียบเทียบประสิทธิภาพของกิจกรรมแต่ละประเภทที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษตามความคิดเห็นของนักเรียนและครูผู้สังเกตการณ์

ประเภทของกิจกรรม	Ice Breaking		Vocabulary Games		Structure Games		Listen and Do Games		Integrated Games		ค่าเฉลี่ย	
	น.ร.	ครู	น.ร.	ครู	น.ร.	ครู	น.ร.	ครู	น.ร.	ครู	น.ร.	ครู
ข้อความ												
1. วิธีการเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง	4.12	4.84	4.39	5.00	4.54	5.00	4.45	4.22	4.62	4.84	4.42	4.78
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม	3.84	4.84	4.45	4.95	4.43	4.84	4.50	4.33	4.60	5.00	4.36	4.79
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด	4.62	5.00	4.69	4.78	4.62	5.00	4.51	4.33	4.58	5.00	4.60	4.82
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน	4.30	5.00	4.54	4.89	4.42	5.00	4.48	4.33	4.82	5.00	4.51	4.84
5. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน	4.45	5.00	4.62	4.89	4.78	5.00	4.62	4.33	4.77	5.00	4.65	4.84
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ	4.52	4.84	4.37	4.56	4.40	4.67	4.44	4.00	4.54	5.00	4.45	4.61
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา	4.45	4.84	4.51	4.84	4.59	5.00	4.49	4.33	4.50	4.67	4.51	4.74
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษาหรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย	4.59	4.84	4.58	4.83	4.62	5.00	4.60	4.44	4.70	5.00	4.62	4.82
ค่าเฉลี่ย	4.36	4.90	4.52	4.84	4.55	4.94	4.51	4.29	4.64	4.94	4.52	4.78
ค่าเฉลี่ยรวมครูและนักเรียน	4.63		4.68		4.74		4.40		4.79		4.65	
แปลผล	สูงมาก		สูงมาก		สูงมาก		สูง		สูงมาก		สูงมาก	

จากตาราง 4 พบว่า การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษโดยรวมมี ประสิทธิภาพในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 4.65 เมื่อพิจารณาในรายละเอียดปรากฏว่าจาก กิจกรรมทั้งหมด 5 กิจกรรม มี 4 กิจกรรม คือ กิจกรรม Ice Breaking, Vocabulary Games, Structure Games และ Integrated Games อยู่ในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 4.63, 4.68, 4.74 และ 4.79 ตามลำดับ ส่วนกิจกรรม Listen and Do Games มีประสิทธิภาพสูง โดยมี ค่าเฉลี่ยที่ 4.40

จากการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมของนักเรียนจำนวน 25 คนที่มีต่อ กิจกรรมคิดเป็นร้อยละ ดังนี้

1. อยากให้เพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรม จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100
2. ทำให้เกิดความมั่นใจกล้าแสดงออก จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 84
3. อยากให้มีชาวต่างประเทศมาร่วมกิจกรรม จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 65
4. อยากให้มีการจัดกิจกรรมแบบนี้ทุกปี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 60
5. ทำให้เข้าใจและเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40

2.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

จากแบบสอบถามตอนที่ 2 เกี่ยวกับความคิดเห็นต่อกิจกรรมของนักเรียน 30 คน สามารถสรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมแต่ละวัน ดังนี้

วันที่ 1 กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด คือ Music Chair มีจำนวนนักเรียนเลือก กิจกรรมดังกล่าวจำนวน 12 คน โดยให้เหตุผลว่า เป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน ส่วนกิจกรรม ที่ชอบน้อยที่สุด คือ Mirror Hands มีจำนวนนักเรียนเลือก 14 คน เหตุผลคือ กิจกรรมไม่ค่อย สนุก และได้แสดงความสามารถน้อย

วันที่ 2 กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด คือ I Went to the Market มีจำนวน นักเรียนเลือก 17 คน เหตุผลคือ กิจกรรมมีความสนุกสนาน ส่วนกิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด คือ Back to Back มีจำนวนนักเรียนเลือก 13 คน เหตุผลคือ ไม่ค่อยเข้าใจคำสั่ง

วันที่ 3 กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด คือ Million Things มีจำนวนนักเรียนเลือก 14 คน เหตุผลคือ กิจกรรมมีความสนุกสนาน ได้ทบทวนคำสั่ง และส่วนกิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด คือ Treasure Hunt โดยมีจำนวนนักเรียนที่เลือก 12 คน เหตุผลคือ นักเรียนไม่ค่อยรู้คำศัพท์ ทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

นอกจากนี้แล้วนักเรียนยังเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ควรจัดกิจกรรมแบบนี้ทุกปี โดยเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรมและมีกิจกรรมให้มากขึ้น

2.3 ผลการประเมินประสิทธิภาพวิธีการดำเนินกิจกรรม ตามความคิดเห็นของครูผู้สังเกตการณ์

จากแบบประเมินประสิทธิภาพวิธีการดำเนินกิจกรรมของครูผู้สังเกตการณ์ สามารถสรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพวิธีการดำเนินกิจกรรมได้ ดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 ประสิทธิภาพของวิธีการดำเนินกิจกรรมตามความคิดเห็นของครูผู้สังเกตการณ์

กิจกรรม	Ice Breaking	Vocabulary Games	Structure Games	Listen and Do Games	Integrated Games	ค่าเฉลี่ย
1. การสาธิตการเล่น ชัดเจน	4.83	4.83	4.83	5.00	5.00	4.89
2. มีการตรวจสอบความ เข้าใจเกี่ยวกับวิธีการ เล่นเกม	4.83	4.83	4.83	5.00	5.00	4.89
3. นักเรียนทุกคนมีส่วน ร่วมในกิจกรรม	4.66	4.94	4.83	5.00	5.00	4.88
4. นักเรียนมีความตื่นตัว และกระตือรือร้นใน การทำกิจกรรม	4.83	4.94	4.83	5.00	5.00	4.92
5. การดำเนินกิจกรรม ต่อเนื่อง ชัดเจน	5.00	4.94	4.66	5.00	5.00	4.92
6. การจัดกลุ่มนักเรียน เหมาะสมกับลักษณะ ของกิจกรรม	5.00	4.83	5.00	5.00	5.00	4.96
เฉลี่ย	4.85	4.88	4.83	5.00	5.00	4.91

จากตาราง 5 พบว่า วิธีการดำเนินกิจกรรมตามความคิดเห็นของครูผู้สังเกตการณ์ มีประสิทธิภาพสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 4.91 เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่ากิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 5.00 คือ Listen and Do Games และ Integrated Games ส่วนกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงมาก แต่มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่ากลุ่มอื่น คือ Structure Games โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 4.83

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้า เรื่อง กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) สามารถอภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะเป็นลำดับตามขั้นตอนดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) แขวงบางมด เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ด้วยวิธีการเปิดรับสมัครนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ 0 และ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547

ระยะเวลาในการทดลอง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้เวลาทดลอง 3 วัน ระหว่างวันที่ 16-18 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 วันละ 7 ชั่วโมง รวมเวลาที่ทดลองตลอดกิจกรรม 21 ชั่วโมง ณ โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) แขวงบางมด เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร ผู้เรียนจะเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเฉพาะในเวลากลางวันเท่านั้น (Day Camp)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบสอบถาม
 - 1.1 แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
 - 1.2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ
2. แบบสังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินการกิจกรรม
3. คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามทุกอย่างจากการจัดค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ คือ

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามวัดแรงจูงใจของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและความพึงพอใจในกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง
3. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตลักษณะและการดำเนินกิจกรรม
จากข้อมูลที่ได้ทั้งหมดนี้นำมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบหาความแตกต่างของผลการวัดแรงจูงใจก่อนและหลังการทดลองโดยใช้ t-test แบบ Dependent

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) แขวงบางมด เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร สรุปผลได้ดังนี้

1. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. ประสิทธิภาพของกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพสูงมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้น

หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังมีเหตุผลดังนี้

- 1.1 กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษที่จัดขึ้นครั้งนี้ มีกิจกรรมและเกมทางภาษาที่หลากหลายถึง 6 ประเภท ได้แก่ 1) กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking) 2) เกมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games) 3) เกมฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Games) 4) เกมฝึกทักษะการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง (Listen and Do Games) 5) เกมฝึกทักษะสัมพันธ์ (Integrated Games) 6) กิจกรรมสอดแทรก (Fillers) ทั้งนี้เกมและกิจกรรมแต่ละประเภทมีความ

ยากง่ายเหมาะสมกับระดับของนักเรียน มีความสนุกสนาน ทำทลายความสามารถในการทำกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษตามสถานการณ์ที่เหมือนกับการใช้ภาษาในชีวิตจริง กระตุ้นให้นักเรียนฝึกคิด และ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมตลอดจนได้รับประสบการณ์ตรงจากการที่นักเรียนลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองทุกกิจกรรม ด้วยการเรียนผ่านการเล่นเกมต่าง ๆ เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อให้ให้นักเรียนได้นำภาษาที่เคยเรียนมาแล้ว มาใช้ในสถานการณ์จริงในการทำกิจกรรม จนประสบความสำเร็จและมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ จึงส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจและสนใจในการเรียนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ (2539 : 778) ที่กล่าวว่า กิจกรรมทางภาษาที่จัดในค่ายภาษาอังกฤษ อยู่ในรูปของเกมทางภาษา (Language Game) ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริง ก่อให้เกิดความคล่องแคล่วและสนุกสนานในการใช้ภาษา ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้กิจกรรมและเกมทางภาษาที่จัดในครั้งนี้เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์และทักษะทางภาษาอย่างครบถ้วน ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ไรท์, เบทเทอร์ริดจ์ และบัคบาย (Wright, Betteridge and Buckby. 1991 : 1) ที่ว่า เกมและกิจกรรมทางภาษานั้นสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้อย่างครบถ้วนทุกทักษะ

1.2 การดำเนินกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ เริ่มต้นจากกิจกรรมที่ง่าย ๆ ซึ่งไม่ต้องใช้ภาษาอังกฤษมาก ได้แก่ กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking) ทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกัน รู้สึกผ่อนคลาย ได้เคลื่อนไหวเป็นการสร้างความพร้อมทางด้านร่างกาย ไม่เบื่อกับการทำกิจกรรม และมีความมั่นใจต่อการทำกิจกรรม ซึ่งต้องใช้ภาษามากขึ้นและยากขึ้นเป็นลำดับสอดคล้องกับ ศิริยา คณิวรานนท์ (2541 : 101) ที่ได้ให้แนวทางการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษดังนี้ คือ เริ่มจากการจัดกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย เพื่อให้ผู้เรียนได้คุ้นเคยและใกล้ชิดกัน จัดกิจกรรมที่มีเนื้อหาผ่านไปสู่อื่นๆ และวิธีการดำเนินกิจกรรมที่ยากขึ้น โดยช่วงแรกควรจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนไม่ต้องใช้ภาษาในการสื่อสารมากนัก แต่จะใช้ภาษาท่าทางการสื่อความหมาย เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเครียดในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในอันที่จะเข้าร่วมกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป

1.3 การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ มีบรรยากาศที่ผ่อนคลายไม่เครียด เนื่องจากใช้สถานที่จัดกิจกรรมเป็นที่โล่งมีบริเวณกว้างขวาง เช่น กลางสนามของโรงเรียน ใต้ต้นไม้หรือห้องประชุมใหญ่ซึ่งไม่มีโต๊ะเก้าอี้แต่ให้นักเรียนนั่งที่พื้นห้อง นักเรียนไม่ต้องอยู่ในกฎระเบียบเหมือนการเรียนในห้องเรียนตามปกติ อีกทั้งนักเรียนไม่ต้องสวมชุดนักเรียน จึงสะดวกในการเคลื่อนไหวและทำกิจกรรมต่าง ๆ มีอิสระในการใช้ภาษาและทำกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ ไม่รู้สึกว่าการกำลังเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของการ

จัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่น อันจะนำไปสู่ความกล้าแสดงออก ในการใช้ภาษาสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ เจลีย์วสตรี พิบูลชล (2535 : 30) ที่ว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในประสบการณ์จริง และเป็น การเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอนนอกห้องเรียนในขณะเดียวกันด้วย ทำให้นักเรียนพอใจใน การเรียนภาษาอังกฤษ นอกจากนี้นักเรียนยังได้รับการกระตุ้นให้ใช้ภาษาตลอดเวลาในการทำ กิจกรรม ปรากฏจากการตำหนิหรือจับผิดข้อผิดพลาดของนักเรียนแต่อย่างใด ซึ่งตรงกับคำกล่าว ของ มอร์โรว์ (Morrow. 1983 : 66 ; อ้างถึงใน รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 44) ที่ว่า ข้อผิดพลาดของนักเรียนนั้นไม่ถือว่าเป็นข้อผิดพลาดที่ร้ายแรง เพราะในการฝึกใช้ภาษานั้น ผู้สอนไม่ควรเคร่งครัดต่อข้อผิดพลาดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งจะทำให้นักเรียนขาดความ มั่นใจ และไม่กล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอีก

2. ประสิทธิภาพของกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพสูงมาก

จากการประเมินกิจกรรมของนักเรียนจำนวน 30 คน และครูผู้สังเกตการณ์ 3 คน ดังได้แสดงในตาราง 4 หน้า 29 ผลปรากฏว่ากิจกรรมที่ใช้ในค่ายครั้งนี้มีประสิทธิภาพสูงมาก ทั้งนี้เนื่องมาจาก

2.1 มีการเตรียมพร้อมและได้ทดลองใช้กิจกรรมก่อนนำไปใช้จริง

ก่อนที่จะจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่องานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ ทดลองใช้กิจกรรมและเกมภาษามาแล้ว โดยใช้กับกลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ใน งานวิจัยจริงแล้วร่วมกันอภิปรายกับครูผู้สังเกตการณ์ถึงข้อดีและข้อด้อยของแต่ละกิจกรรม แล้ว นำมาปรับแก้เพื่อให้ความเหมาะสมในการดำเนินกิจกรรม เช่น ปรับคำสั่งให้กระชับและชัดเจน ปรับเวลาให้มีความยืดหยุ่นตามลักษณะของกิจกรรมที่ยากง่ายต่างกัน ปรับขนาดของกลุ่ม ปรับสมาชิกในกลุ่ม เช่น มีทั้งชายและหญิงในกลุ่มเดียวกัน หรือชายล้วน หญิงล้วนตาม ลักษณะของกิจกรรม

2.2 ด้านการจัดลำดับกิจกรรม

กิจกรรมและเกมภาษาที่นำมาใช้ในกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ มีวิธีการ เล่นที่เข้าใจง่าย เริ่มจากกิจกรรมและเกมภาษาที่ใช้ภาษาในการสื่อสารน้อย คือเริ่มจากระดับคำ ก่อนจากนั้นจึงเพิ่มเป็นวลีหรือข้อความสั้นและจนถึงรูปประโยคในที่สุด สอดคล้องกับผล การศึกษาค้นคว้าของ รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง (2544 : 48) พบว่า การดำเนินกิจกรรมค่าย ภาษาอังกฤษควรเริ่มจากกิจกรรมที่ใช้ภาษาอังกฤษไม่มากนัก หรือได้ใช้ภาษาเพียง ระดับพื้นฐานก่อนที่จะถึงกิจกรรมที่ซับซ้อนขึ้นและมีการใช้ภาษามากขึ้น และการจัดลำดับ กิจกรรมที่คำนึงถึงนักเรียนต้องมีการเคลื่อนไหวและใช้พลังงานมากสลับกับกิจกรรมที่มีการ เคลื่อนไหวและใช้พลังงานน้อย เพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถในขณะทำกิจกรรม

2.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย

กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ มีลักษณะการทำกิจกรรม ทั้งกิจกรรมคู่ กลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ ซึ่งกิจกรรมคู่ ได้แก่ Mirror Hands, Hidden Words, Two – Vowel Jigsaw, Back to Back, Clocked Booklet Making, Wall Dictation, Treasure Hunt กิจกรรมกลุ่มย่อย ได้แก่ Spy Codes, Alphabet Racing, Million Things, Pick a Chair กิจกรรมกลุ่มใหญ่ ได้แก่ Handshakes, I Went to the Market, Don't Break My Heart, Music Chair เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน และฝึกฝนการใช้ภาษา นอกจากนี้กิจกรรมที่จัดมีทั้งกิจกรรมที่ทำกลางแจ้งและในร่ม กิจกรรมบางกิจกรรมเป็นลักษณะของเกมที่มีการแข่งขันเพื่อหาคำหรือกลุ่มผู้ชนะจึงทำให้นักเรียนสนุกสนานและ กล้าที่จะใช้ภาษาเพื่อสื่อสารซึ่งกันและกันมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2540 : 26 – 27) ที่ว่า กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษควรเป็นกิจกรรมทั้งในร่มและกลางแจ้ง และเป็นกิจกรรมทั้งประเภทเดี่ยวและกลุ่ม ที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้

3. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นสิ่งใหม่สำหรับนักเรียนและครู นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างไม่เคยเข้าร่วมในการเข้าค่ายภาษาอังกฤษและเป็นเรื่องใหม่ของครูผู้สังเกตการณ์ จึงเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอน ที่ทำให้นักเรียนและครูรู้สึกตื่นเต้น กระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่างๆ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดกิจกรรมต่างๆ ควรมีการยืดหยุ่นและปรับให้มีความเหมาะสม เช่น ประเภท ชนิดและเวลาในการทำกิจกรรม เพราะบางกิจกรรมเข้าใจยากและต้องลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ได้ชิ้นงาน ซึ่งต้องใช้เวลาพอสมควร เช่น กิจกรรม Clocked Booklet Making

1.2 กิจกรรมที่ต้องใช้อุปกรณ์ในการทำกิจกรรม วิทยากรควรเตรียมให้พร้อมทั้งจำนวนนักเรียน

1.3 วิทยากรประจำค่ายควรมีความรู้ความเข้าใจกิจกรรมทุกกิจกรรม รวมถึงการใช้ภาษาอังกฤษในการออกคำสั่งในการทำกิจกรรมให้กระชับ ชัดเจน ตลอดจนเวลาที่ใช้ประเมินกิจกรรมช่วงสุดท้ายของแต่ละวันเนื่องจากครูต้องใช้เวลาอธิบายข้อความของแบบประเมินแต่ละข้อให้นักเรียนเข้าใจอย่างถูกต้องตรงกันก่อนลงมือทำ และอีกประการหนึ่งครูจำเป็นต้องทบทวนชื่อกิจกรรม ช่วงเวลาที่ทำกิจกรรมพอสังเขป ทั้งนี้เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนประเมินแต่ละกิจกรรมได้อย่างครบถ้วนและถูกต้อง อันจะส่งผลถึงความเที่ยงตรงของผลการประเมิน

1.4 ควรจัดกลุ่มนักเรียนให้ละกันโดยพิจารณาทุกๆด้าน เช่น ด้านบุคลิกภาพ เพศ สุขภาพ เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนได้คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันในระหว่างทำกิจกรรม

2. . ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2..1 ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อติดตามและประเมินผลนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมว่ามีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงทั้งแรงจูงใจและผลการเรียนดีขึ้นหรือไม่

2..2 ควรมีการศึกษาวิจัยกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆด้วย

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2541). *ผลงานทางวิชาการ การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- กัลยา วานิชย์. (2542). *การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย SPSS for Windows*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา จันทะดวง. (2542). *พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาอังกฤษ*. สกลนคร : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสกลนคร.
- กุสุมา ล่าหุ่ย. (2539, มกราคม - มิถุนายน). "การสร้างเจตคติในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ," *วารสารศึกษาศาสตร์*. 11(1) :82
- ขจิต ฝอยทอง. (2543). *การศึกษาผลการสอนซ่อมเสริมเพื่อปรับพื้นฐานภาษาอังกฤษก่อนเข้าเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองรีประชานิมิต จังหวัดกาญจนบุรี*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์. (2538). *เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : บริษัทนานมีบุ๊คส์จำกัด.
- คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้, คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). *ปฏิรูปการเรียนรู้ ผู้เรียนสำคัญที่สุด*. ปทุมธานี : สกายบุ๊คส์.
- จันทร์เพ็ญ ยะไวย์. (2540). *การประเมินผลการเรียน วิชาภาษาอังกฤษประสบการณ์เฉพาะตน*. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เจลียวศรี พิบูลชล. (2535). *การสร้างกิจกรรมเสริมหลักสูตร*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2541). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : เทพเนรมิตการพิมพ์.
- เตือนใจ แก้วโอภาส. (2524). "การจัดกิจกรรมพิเศษทางการเรียนภาษา," *การสอนภาษาอังกฤษ*. ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา. กรมการศึกษานอกโรงเรียน.
- บั้งอร อนุเมธางกุล. (2541, มกราคม). "สอนอย่างไรจึงให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้," *วารสารราชภัฏจะเข็งเทรา*. 1(1) : 34 - 35
- บุญชม ศรีสะอาด. (2537). *การพัฒนาการสอน*. กรุงเทพฯ : สุริยาสาน.

- บัวขาว กมลศิลป์. (2540). **ศึกษาแรงจูงใจในการเข้าศึกษาสายสามัญ โดยวิธีเรียนทางไกลของนักศึกษาศูนย์บริการการศึกษานอกโรงเรียนอำเภอ จังหวัดร้อยเอ็ด**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาผู้ใหญ่). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- ประพันธ์สิริ สุเสาร์จ. (2540). **เอกสารการจัดค่ายแคมป์อัจฉริยะ**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปรีชา ศรีเรืองฤทธิ์. (2536). **การเปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ทักษะการฟัง การพูด และแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง การสอนโดยใช้กลวิธีเสริมต่อการเรียนรู้ประกอบสถานการณ์จำลอง และการสอนตามคู่มือครู**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประสาธ อิศรปรีดา. (2538). **สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : นำอักษรการพิมพ์.
- ปรียาภรณ์ เพ็ญสุขใจ. (2542). **แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน : กรณีศึกษาจากนักศึกษาปริญญาตรี หลักสูตรภาคพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาผู้ใหญ่). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พาพร ฟุ้งศักดิ์. (2534). **การศึกษาความเข้าใจและแรงจูงใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมจากเอกสารจริง**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พวงเพชร วัชรอยู่. (2537). **จิตวิทยาทั่วไป**. พิมพ์ครั้งที่ 5. ม.ป.พ.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.
- มยุรี สุขวิวัฒน์ และคณะ. (2539). **เอกสารการสอนชุดวิชา การสอนภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มาลี จุฑา. (2542). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : อักษราพัฒนา.
- รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง. (2544). **กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นต้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2543). **วันอันเดรต แลงเควท เกมส์ (100 Language Games)**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ละเอียด จุฑานันท์. (2542?). **แนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาวิชาการ.
- วัชรพงษ์ ทองงาม. (2541). **การพัฒนากิจกรรมการละครแบบมีบทบาท เพื่อส่งเสริมทักษะฟัง – พูด ภาษาอังกฤษสำหรับนาฏศิลป์ชั้นกลาง**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ). เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2541). **การวิจัยเชิงปฏิบัติการ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิริพันธ์ โรจนุตมะ. (2541). **ค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและสร้างเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียน**. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริยา คณิวรานนท์. (2541). **ค่ายภาษาอังกฤษ : กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน**. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริญา ตระกูลสุ. (2541). **แนวทางการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ**. สารนิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมพร พรหมจรรย์. (2540). **ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดนครศรีธรรมราช**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมศักดิ์ สินธุระเวชณี. (2543). **เอกสารประกอบการบรรยาย Mind Mapping กับคุณภาพการศึกษา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด.
- สามารถ เลิศโอภาส. (2539). **การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติ แรงจูงใจ กิจนิสัยในการเรียน พฤติกรรมกล้าแสดงออก และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดราชบุรี**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษ*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2540). *แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540 – 2544)*. กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- หทัย ตันหยง. (2535). *การปรับปรุงการสอนด้วยอารมณ์ขัน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อัญชลี ภูพานิช. (2539). *แรงจูงใจในการเรียนการศึกษานอกโรงเรียนสายสามัญระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของผู้ใช้แรงงานในโรงงานอุตสาหกรรม จังหวัดราชบุรี*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาต่อเนื่อง). นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- อารีย์ พันธุ์มณี. (2534). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ : เลฟแอนเพรส.
- 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.
- 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*. 2nd ed. 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, Massachusetts : Newbery House.

Lewis, Gordon and Bedson, Guther. (1999). **Games for Children**. Oxford. : Heinemann.

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

ภาคผนวก ก.

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

คู่มือการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนี้ จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการศึกษาค้นคว้าของผู้วิจัย ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาต่อไปนี้

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

ตอนที่ 1 : ประเภทและรายชื่อกิจกรรม

กิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ มีทั้งหมด 6 ประเภท 15 ชนิด ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (Ice Breaking) เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซึ่งมาจากต่างห้องเรียนกันได้ทำความรู้จักคุ้นเคยกันเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดี ลดความประหม่า ตื่นเต้นของผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่ใช้ภาษา ท่าทาง หรือการเคลื่อนไหวของร่างกายเพื่อสื่อความหมาย หรืออาจจะใช้ภาษาในระดับที่ง่าย ๆ เช่น การทักทาย หรือแนะนำตัวเอง เป็นต้น มีดังต่อไปนี้

1.1 Mirror Hands

1.2 Handshakes

2. เกมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games) ได้แก่ กิจกรรมหรือเกมที่ทดสอบความจำ และทบทวนคำศัพท์ต่าง ๆ ตามระดับของผู้เรียนทั้งในด้านการสะกดคำ การออกเสียง และความหมายของคำศัพท์ มีดังต่อไปนี้

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) กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่จัดเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทบทวนโครงสร้างต่าง ๆ ที่ได้เรียนแล้วในรูปแบบของเกมต่าง ๆ ในบรรยากาศที่สนุกสนาน ไม่เครียด มีดังต่อไปนี้

3.1 Pick a Chair

3.2 I Went to the Market

4. เกมฝึกฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง (Listen and Do Games) กิจกรรมนี้เป็นการฝึกให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำสั่งง่าย ๆ ได้อย่างถูกต้องโดยใช้เกมต่าง ๆ กิจกรรมนี้จะช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ผู้เรียนจะตั้งใจฟัง และปฏิบัติตามคำสั่งต่าง ๆ เพื่อที่จะเป็นผู้ชนะในกิจกรรมนั้น ๆ กิจกรรมฝึกฟังและปฏิบัติตามคำสั่งที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ได้แก่

4.1 Don't Break My Heart

4.2 Back to Back

4.3 Clocked Booklet Making

5. เกมการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Games) หลังจากที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมในการทบทวนคำศัพท์ และโครงสร้างทางภาษาแบบต่าง ๆ แล้ว ผู้เรียนก็ควรจะได้ทำกิจกรรมที่จะต้องนำทักษะทางภาษาเหล่านั้นมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้ภาษาในการสื่อสารเพื่อแก้ปัญหา หรือสถานการณ์ที่กำหนดให้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการนำภาษาไปใช้โดยไม่รู้ตัว กิจกรรมประเภทนี้ได้แก่

5.1 Wall Dictation

5.2 Treasure Hunt

6. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers) ได้แก่ กิจกรรมและเพลงประกอบท่าทางต่าง ๆ

ตอนที่ 2 : ตารางการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

English Camp Schedule

At Watphothong School

Day 1 : 16th February 2005

- 8.30 – 9.10 : Registration
- 9.10 – 9.40 : Opening Ceremony
- 9.40 – 10.10 : Mirror Hands
Handshakes
- 10.10 – 10.30 : Break
- 10.30 – 11.10 : Spy Codes
- 11.10 – 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 : 17th February 2005

- 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 : 18th February 2005

- 9.00 – 9.20 : Recreation
 - 9.20 – 10.10 : Wall Dictation
 - 10.10 – 10.40 : Break
 - 10.40 – 12.00 : Million Things
 - 12.00 – 13.00 : Lunch
 - 13.00 – 13.20 : Recreation
 - 13.20 – 14.10 : Treasure Hunt
 - 14.10 – 14.20 : Break
 - 14.20 – 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 : 10 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

Objectives :

1. The students can greet and introduce themselves in English.
2. The students remember the others' names.

Language Focus : Greetings**Time :** 20 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 hands too. They have to greet 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 student who sits opposite him/her and says "Hello!"
5. The student who gets the ball and was called his/her name has to throw the ball to another student who sits opposite and greets him/her
6. The same procedure is repeated.

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)

2. เกมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games)

2.1 Spy Codes

Objective : The students can remember vocabulary by using codes

Language Focus : Revision on vocabulary

Time : 40 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 codes for a word and the students have to change the codes to words as quickly 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 gets one point.
6. The same procedure is repeated.
7. The group who gets the highest scores is the winner.

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

2.2 Hidden Words

Objective : The students can remember vocabulary about animals, numbers and colors

Language Focus : Vocabulary about animals, numbers and colors

Time : 30 minutes

Organization : Pairs

Materials : Worksheet for the hidden words

How to play :

1. Get the students to sit in pairs.
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 the winner.
5. The teacher checks whether all words are 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 hidden in the following sentences

Example : Close the door at once ! = rat

Hidden Animals

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 promise not 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 an injection, just yell "OW" if you feel painful.=

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 : The students can spell a variety of vocabularies.

Language Focus : Spelling vocabulary

Time : 50 minutes

Organization : Groups 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 to each group. Then the students put all letters on the floor, so that everyone can 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 responsibility for checking the correct spelling of called out word will check whether the representatives of each group could form the word correctly or not.
6. The group who forms the word correctly gets one mark for each round.
7. The same procedure is repeated.

Notes :

All cards should be approximately 5" x 7" in size. The letters written on them depend on the word used in the game; thus, the list of words and the cards should 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 : The students learn and use vocabulary about occupations correctly.

Language Focus : Vocabulary about occupations

Time : 30 minutes

Organization : All

Materials : Picture cue cards, chairs, a 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 vocabulary about occupations.
3. The teacher lets the students stand around the circle of the chairs (The game is played like musical chair).
4. The teacher starts the music, then the students walk around the chair.
5. When the music stops, the students must sit on the chairs and know what picture is taped on that chair.
6. The teacher will ask "What do you do?" or "What is your occupation?". 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 : The students can pronounce a variety of vocabularies (words) correctly.

Language Focus : Pronunciation of 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 informs the students that the double line is outside the area 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 the winner.

Evaluation :

1. Observation
2. Evaluation form for the activity.

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

2.6 Million Things

Objective : The students are reinforced to use active vocabulary within a broad range of subject categories.

Language Focus : Vocabulary on a range of subject categories

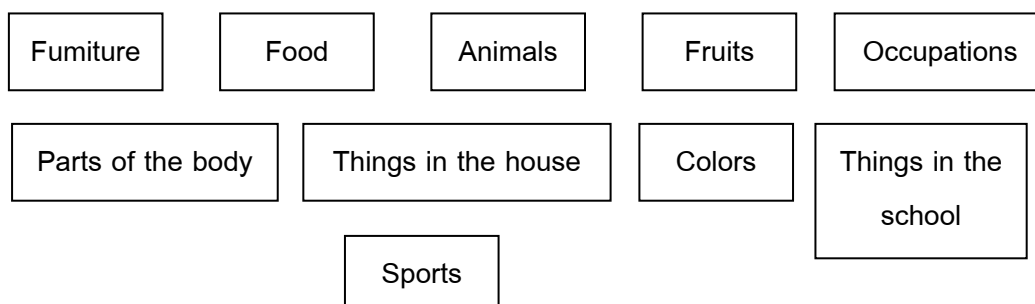
Time : 70 minutes

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 to start the activity by blowing a whistle, then the two students take turns producing 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 he lets his partner take turns producing 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 turns holding the word cards.
4. After finishing each round, the teacher asks each group for marks; then he writes the marks on the board.
5. The teacher let the students play the next round until every group has a chance to produce words according to the ten word card sets 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. The students can identify three tenses; present, past and future tenses correctly.
2. The students can communicate using correct tenses.

Language Focus : Present, past and future

Time : 45 minutes

Organization : Groups 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 : The students can communicate and produce sentences relating .correctly past events.

Language Focus : Speaking and listening to the past events

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 to sit in a big circle.
4. One of them has to act as if he or she was walking in the market (called Leader) buying things by calling out 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 have 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 takes part in the activity.

Evaluation :

1. Observation
2. Evaluation form for the activity.

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

4. เกมฝึกการฟังและปฏิบัติตาม (Listen and Do Games)

4.1 Don't Break My Heart

Objective : The students can communicate in 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 to stand in a big circle.
2. The teacher gives each student a balloon with a piece of instruction inside and tells them to blow up the balloons, and then tie each balloon to each person's ankle.
3. When everyone has a balloon at his ankle, the teacher tells them to try break others' balloons by stamping on them, 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 keep his balloon unstamped.

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 : The students can remember vocabulary about parts of the body.

Language Focus : Vocabulary about parts of the body

Time : 30 minutes

Organization : Pairs

Materials : -

How to play :

1. The teacher gives a short revision of vocabulary about parts of the 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 of each other according to what part of the body 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*. ไทยวัฒนาพานิช)

4.3 Clocked Booklet Making

Objective : The students can follow the given instructions.

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 to work in pairs.
2. The teacher pre-teaches and revises some vocabularies.
3. Give each 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 to vote for the best.

Evaluation :

1. Observation
2. Evaluation form for the activity.

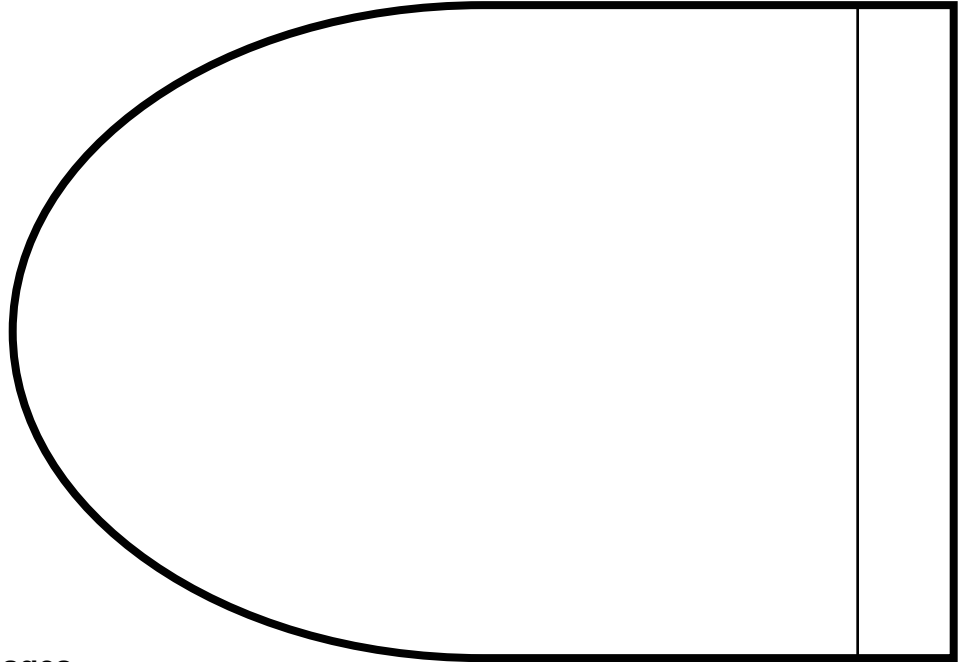
(Adapted from : Kral, Thomas. (1994). *The Lighter Side of TEFL* Washington : Guy Schum.)

“What Time Is It?” Booklet

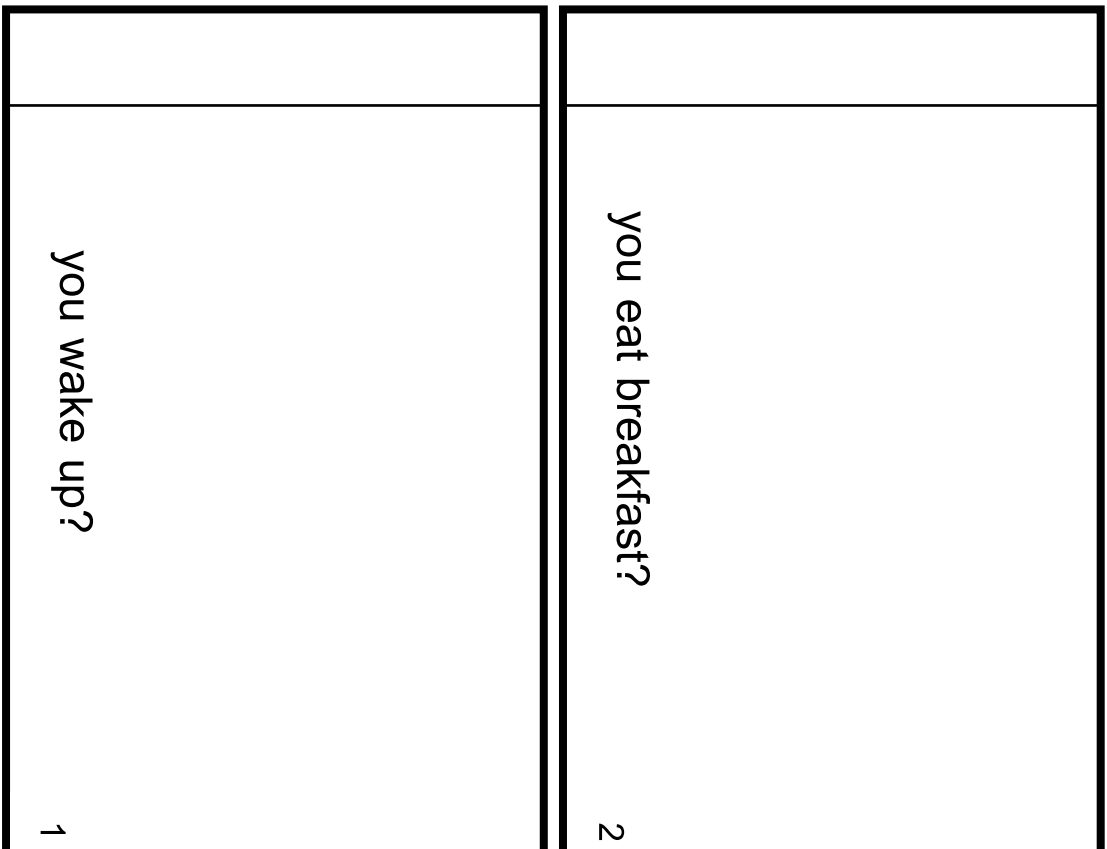
1. Color the **two clocks** and **the clock hands**.
2. Draw and color a picture on each page of the booklet (**Booklet Patterns page 1 to 6**).
3. Cut out each page of Booklet Pattern and staple them together to make the booklet.
4. Cut out the **back cover**. Then staple the booklet to the back cover 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 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



Booklet Patterns

	<p>you eat lunch?</p>		<p>you go home?</p>
	<p>you get to school?</p>		<p>you go to bed?</p>

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 : 50 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 pairs. 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 playing the roles in reading and writing the passage.
5. The teacher checks their passages to see whether they are correct.
6. The first pair who can finish writing the correct passages 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 : The students can follow the instructions through reading clues.

Language Focus : Reading clues

Time : 60 minutes

Organization : Pairs

Materials : Treasure Hunt sheet, paper plates

How to play :

1. Divide the students into pairs.
2. Each pair is given a treasure hunt sheet and a bag.
3. The students walk around the camp to collect the items assigned in the treasure hunt sheet list within limited time. (10 minutes)
4. The first pair who can collect all of the items in the list is the winner.

Evaluation :

1. Observation
2. Evaluation form for the activity.

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

6. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers)

ประกอบด้วยกิจกรรมและเพลงภาษาอังกฤษประกอบท่าทาง จำนวน 12 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 Watphothong,
For each student who wants to join,
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 our 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. 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

4. 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 you know it, clap your hands.

@ Stamp your feet

@ Nod your head

@ Pull your ears

@ Shout out loud

5. 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 you are.

Student 1 : Thank you.

Student 2 : You are welcome.

6. 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

หมายเหตุ ใช้ทำนองเดิมแต่เปลี่ยนเนื้อร้องเป็น verb to have (has have had) /

verb to do (does do did)

7. 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.

8. Little frog

The little frog, the little frog,
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

9. 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.

10. Good Bye

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

11. Elephant

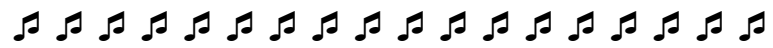
Elephants why are you so big?

Chickens why are you so small?

Think? Do you know why? (2 times)

Can you tell me?

LA LA LA LA LA LA LA ...



ภาคผนวก ข.

- 1. แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ**
- 2. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะกิจกรรม**
- 3. แบบสังเกตกิจกรรม**

แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้ถามเกี่ยวกับความรู้สึกพอใจ ความต้องการ หรือความมานะพยายามที่จะเรียนภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนอ่านและพิจารณาว่า ข้อคำถามแต่ละข้อตรงกับความรู้สึก หรือการกระทำของนักเรียนมากน้อยเพียงใด ขอให้นักเรียนตอบให้ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด

2. วิธีตอบแบบสอบถาม ในแต่ละข้อให้นักเรียนเลือกตอบว่า มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยนักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้ออย่างละเอียด เมื่อคิดว่าจะตอบในช่องใดก็ให้ทำเครื่องหมาย 3 ให้ตรงกับช่องนั้น ๆ

3. การตอบแบบสอบถามนี้ ไม่มีผลต่อคะแนนการเรียนของนักเรียนแต่ประการใด นักเรียนมีอิสระในการตอบคำถามอย่างเต็มที่ คำตอบของนักเรียนจะเป็นประโยชน์ และมีคุณค่ามากที่สุดก็ต่อเมื่อ นักเรียนตอบคำถามตรงกับความจริงมากที่สุด

ตัวอย่าง

ข้อความ	ความรู้สึก / การกระทำ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
0. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยากกว่าวิชาอื่น	3				

คำอธิบาย

จากตัวอย่างข้อ 0 แสดงว่านักเรียนเห็นด้วยอย่างยิ่งว่า วิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยากกว่าวิชาอื่น

แบบสอบถามวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย 3 ลงในช่องว่างทางขวามือของนักเรียน เฉพาะข้อที่ตรงกับความรู้สึก หรือ การกระทำที่แท้จริงของนักเรียน มากที่สุดเพียงข้อเดียว

ข้อความ	ความรู้สึก / การกระทำ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ข้าพเจ้าชอบ					
2. ข้าพเจ้าไม่ชอบเล่นเกม หรือทำกิจกรรม ที่จะต้องใช้อังกฤษ					
3. ข้าพเจ้าอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้เก่ง					
4. ข้าพเจ้ารู้สึกต้องฝืนใจเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ					
5. ข้าพเจ้ารู้สึกกลัวที่จะต้องพูดโต้ตอบกับ ผู้อื่นโดยใช้อังกฤษ					
6. ข้าพเจ้าคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยาก					
7. ข้าพเจ้าอยากให้ลดชั่วโมงเรียนวิชา ภาษาอังกฤษ					
8. ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ข้าพเจ้า อยากให้ครูเลิกสอนก่อนเวลา					
9. ข้าพเจ้าเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยความ สนุกสนาน					
10. ข้าพเจ้าอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เพิ่มเติมนอกเหนือจากชั่วโมงเรียน					

(ปรับจาก : รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 90)

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

ข้อความ	ชื่อกิจกรรม					
	Mirror Hands	Handshakes	Spy Codes	Alphabet Racing	Music Chairs	Clocked Booklet Making
1. วิธีเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง						
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม						
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด						
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน						
5. กิจกรรมเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน						
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ						
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา						
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษา หรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย						

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบว่ากิจกรรมใดที่นักเรียนชอบมากที่สุด และชอบน้อยที่สุด พร้อมบอกเหตุผล

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

(ปรับจาก : รัตนภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 91)

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	Two-Vowel Jigsaw	Don't Break My Heart	Hidden Words	Pick a Chair	Back to Back	I Went to the Market
ชื่อความ						
1. วิธีเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง						
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม						
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด						
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน						
5. กิจกรรมเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน						
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ						
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา						
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษา หรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย						

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบว่ากิจกรรมใดที่นักเรียนชอบมากที่สุด และชอบน้อยที่สุด พร้อมบอกเหตุผล

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

(ปรับจาก : รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 92)

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	Million Things	Wall Dictation	Treasure Hunt
ข้อความ				
1.	วิธีเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง			
2.	เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม			
3.	กิจกรรมสนุก ไม่เครียด			
4.	นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน			
5.	กิจกรรมเหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถของนักเรียน			
6.	นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ			
7.	กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา			
8.	นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษา หรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย			

ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบว่ากิจกรรมใดที่นักเรียนชอบมากที่สุด และชอบน้อยที่สุด พร้อมบอกเหตุผล

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

แบบสังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่ใช้ในคำภาษาอังกฤษครั้งนี้ โดยเขียนตัวเลข 5, 4, 3, 2 และ 1 ลงในช่องให้ตรงกับชื่อกิจกรรม ซึ่ง
5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง 4 = เห็นด้วย 3 = ไม่แน่ใจ 2 = ไม่เห็นด้วย 1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

Day 1

ชื่อกิจกรรม						
	Mirror Hands	Handshakes	Spy Codes	Alphabet Racing	Music Chairs	Clocked Booklet Marking
ข้อความ						
ตอนที่ 1 : ลักษณะของกิจกรรม						
1. วิธีเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง						
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม						
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด						
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน						
5. กิจกรรมเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน						
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ						
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา						
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษา หรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย						
ตอนที่ 2 : วิธีดำเนินกิจกรรม						
9. การสาธิตการเล่นเกมที่ชัดเจน						
10. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม						
11. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม						
12. นักเรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม						
13. การดำเนินกิจกรรมกระชับ ต่อเนื่อง ชัดเจน						
14. การแบ่งกลุ่มมีจำนวนนักเรียนแต่ละกลุ่มเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม						

ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....

(ปรับจาก : รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 94)

แบบสังเกตลักษณะและวิธีการดำเนินกิจกรรม

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษครั้งนี้ โดยเขียนตัวเลข 5, 4, 3, 2 และ 1 ลงในช่องให้ตรงกับชื่อกิจกรรม ซึ่ง
5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง 4 = เห็นด้วย 3 = ไม่แน่ใจ 2 = ไม่เห็นด้วย 1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

Day 2

ชื่อกิจกรรม	Two-Vowel Jigsaw	Don't Break My Heart	Hidden Words	Pick a Chair	Back to Back	I Went to the Market
ข้อความ						
ตอนที่ 1 : ลักษณะของกิจกรรม						
1. วิธีเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง						
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม						
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด						
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน						
5. กิจกรรมเหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน						
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ						
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา						
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษา หรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย						
ตอนที่ 2 : วิธีดำเนินกิจกรรม						
9. การสาธิตการเล่นเกมที่ชัดเจน						
10. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม						
11. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม						
12. นักเรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม						
13. การดำเนินกิจกรรมกระชับ ต่อเนื่อง ชัดเจน						
14. การแบ่งกลุ่มมีจำนวนนักเรียนแต่ละกลุ่มเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม						

ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....
.....
.....

(ปรับจาก : รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 95)

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
ข้อความ			
ตอนที่ 1 : ลักษณะของกิจกรรม			
1. วิธีเล่นเกมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง			
2. เวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม			
3. กิจกรรมสนุก ไม่เครียด			
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน			
5. กิจกรรมเหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถของนักเรียน			
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ			
7. กิจกรรมช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและการแสดงออกทางภาษา			
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษา หรือทำทางเพื่อสื่อความหมาย			
ตอนที่ 2 : วิธีดำเนินการ			
9. การสาธิตการเล่นเกมชัดเจน			
10. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม			
11. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม			
12. นักเรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม			
13. การดำเนินกิจกรรมกระชับ ต่อเนื่อง ชัดเจน			
14. การแบ่งกลุ่มมีจำนวนนักเรียนแต่ละกลุ่มเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม			

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

(ปรับจาก : รัตนาภรณ์ โพธิ์ทอง. 2544 : 96)

ภาคผนวก ค.

ภาพประกอบการร่วมกิจกรรมของนักเรียน



Ice Breaking





I Went to the Market





Alphabet Racing





Hidden Words





Don't Break My Heart



Clocked Booklet Making





Closing Ceremony



ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ – สกุล	นายสุรียา ต้นทอง
วันเดือนปีเกิด	13 มีนาคม พ.ศ. 2509
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 67 / 1 หมู่ที่ 4 แขวงบางมด เขตจอมทอง จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) แขวงบางมด เขตจอมทอง จังหวัดกรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2528	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสุรวิทยาคาร
พ.ศ. 2534	คบ. (จิตวิทยาและการแนะแนว) จากวิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา)
พ.ศ. 2549	ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ