

บทความวิจัย

การประเมินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 5 ในจังหวัดปัตตานีที่มีต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

Attitudes and Satisfaction of Mattayom 4 - 5 Students in Pattani Towards the English Camp Activities

อาริน สะอีดี้

อ.ม. (ภาษาอังกฤษ) ผู้ช่วยศาสตราจารย์

สุรียา สุไลมาน

อ.ม. (วรรณคดีเปรียบเทียบ) อาจารย์

ภาควิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

Abstract

The purposes of this study were to examine the effectiveness of the English Camp activities, students' attitudes towards learning English before and after participating in the English Camp activities and their satisfaction towards the activities. Thirty-eight Mattayomsuksa 4 and 5 students from 19 different schools in Pattani, 2 from each, voluntarily joined the English Camp activities held for 5 days from April 4 to April 8, 2005 at Prince of Songkla University, Pattani Campus.

The instruments used in this study were an activity observation form, a

questionnaire on students' attitudes towards learning English and a questionnaire on students' opinions of the camp activities.

The data were analyzed by using mean scores. The findings were as follows.

1. Games and activities utilized in the English camp were rated highly effective.
2. The students had positive attitudes towards learning English after participating in the English Camp.
3. The students were highly satisfied with the games and activities used in the English Camp.

Keywords: English camp activities, attitudes towards the English language learning, students' satisfaction towards English camp activities.

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เปรียบเทียบเจตคติที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 5 ของโรงเรียนในจังหวัดปัตตานี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 5 จากโรงเรียนในจังหวัดปัตตานี 19 โรงเรียนละ 2 คน จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มเลือกของนักเรียน โดยใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 วัน ตั้งแต่วันที่ 4-8 เมษายน 2548 ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ 1. แบบประเมินประสิทธิภาพกิจกรรมที่ใช้ 2. แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ 3. แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการศึกษาคือค่าเฉลี่ย

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า

1. เกมและกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพสูง
2. เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน เพิ่มขึ้นหลังการเข้าค่ายภาษาอังกฤษ

3. นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากถึงมากที่สุดต่อเกมภาษาและกิจกรรมที่ใช้ ในค่ายภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ : กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ความพึงพอใจของ
นักเรียนต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดค่ายภาษาอังกฤษ (English Camp) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การสอนเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง และเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นนอกห้องเรียน โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ใช้ภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน เช่น การใช้เกมต่าง ๆ เพลง ฯลฯ กิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ สามารถจูงใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษา รวมทั้งสามารถพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษ และสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากผลการวิจัยในหลาย ๆ เรื่อง เช่น จากผลการศึกษาเรื่อง การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของ ณัฐมา จรูญเทียบ (2547) พบว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้น นอกจากนั้นในงานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เขตปทุมวัน ที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ของ รมยชนก เข้มเจริญ (2546) พบว่า นักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษดีกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า การจัดค่ายภาษาอังกฤษมีส่วนสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

จากประโยชน์ของการจัดค่ายภาษาอังกฤษให้นักเรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะประเมินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่จัดขึ้นในวันที่ 4-8 เมษายน 2548 ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี รวมถึงการประเมินเจตคติในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน และความพึงพอใจต่อกิจกรรมค่ายฯ ทั้งนี้เพื่อที่จะได้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนมัธยมปลายและนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยต่อไปในอนาคต

อันจะเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการฟัง-พูดเพื่อการสื่อสาร และได้แนวทางในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ และความเหมาะสมของระดับนักเรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อประเมินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
4. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษและพัฒนา กิจกรรมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อไปในอนาคต

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 5 จำนวน 38 คน จากโรงเรียนในจังหวัดปัตตานี จำนวน 19 โรงเรียนละ 2 คน โดยสมัครผ่านองค์การบริหารส่วนจังหวัดปัตตานี
2. ระยะเวลาในการทดลอง การวิจัยในครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลอง 5 วัน คือวันที่ 4-8 เมษายน 2548 ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ประโยชน์ของผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ จะได้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ทั้งได้ทราบเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนและกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และพัฒนากิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ผลการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษจะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความมั่นใจในการใช้ภาษา กล้าแสดงออก และมีเจตคติในเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ค่ายภาษาอังกฤษ (English Camp) หมายถึง ค่ายที่มีการจัดขึ้นเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์ในการเรียนรู้และฝึกภาษาอังกฤษในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ซึ่งมีครูและพี่เลี้ยงเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมและคอยให้ความช่วยเหลือขณะร่วมกิจกรรม กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเล่นเกมฝึกภาษา การร้องเพลง การแสดงบทบาทสมมติ

2. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง กิจกรรมที่ครูผู้สอนจัดขึ้นเพื่อการฝึกทักษะ ประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาในบรรยากาศที่ผ่อนคลายนอกห้องเรียน เป็นระยะเวลา 5 วัน แบบไม่พักค้างคืน โดยครูประจำค่ายจะแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม เพื่อทำกิจกรรมที่กำหนด

3. เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความรู้สึกที่กลุ่มตัวอย่างแสดงออกต่อการเรียนภาษาอังกฤษทั้งทางบวกและทางลบ อยากปฏิบัติหรือไม่อยากปฏิบัติกิจกรรมที่เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ โดยวัดจากคะแนนทดสอบวัดเจตคติ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 5 จากโรงเรียนต่าง ๆ ในจังหวัดปัตตานี รวม 19 โรงเรียนละ 2 คน จำนวนทั้งสิ้น 38 คน ซึ่งสมัครเข้าร่วมกิจกรรมผ่านองค์การบริหารส่วนจังหวัดปัตตานี

2. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เวลา 5 วัน คือระหว่างวันที่ 4-8 เมษายน 2548 กิจกรรมเริ่มตั้งแต่เวลา 13.30-16.30 น. ทุกวัน ยกเว้นวันสุดท้ายเริ่มตั้งแต่เวลา 09.30-12.00 น.

3. เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม เนื้อหาที่ใช้ในการทำกิจกรรม ประกอบด้วยกิจกรรมที่กระตุ้นให้กลุ่มตัวอย่างได้ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลและแสดงความคิดเห็นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทั้งในกิจกรรมกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

4.1 แบบประเมินประสิทธิภาพกิจกรรม

จุดมุ่งหมายในการทำแบบประเมินฉบับนี้เพื่อประเมินประสิทธิภาพของแต่ละกิจกรรมว่ามีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างมากน้อยเพียงใด โดยให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ประเมินหลังสิ้นสุดกิจกรรมในแต่ละวัน เป็นแบบประเมินที่ใช้

มาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของ Likert จำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้ เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 5, เห็นด้วย = 4, ไม่แน่ใจ = 3, ไม่เห็นด้วย = 2, ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 1 ส่วนเกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ยของข้อความ เป็นดังนี้ ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 = กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงมาก, 3.51- 4.50 = กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูง, 2.51-3.50 = กิจกรรมมีประสิทธิภาพปานกลาง, 1.51-2.50 = กิจกรรมมีประสิทธิภาพน้อย, 1.00-1.50 = กิจกรรมมีประสิทธิภาพน้อยมาก

4.2 แบบสอบถามเจตคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

จุดมุ่งหมายในการทำแบบสอบถามฉบับนี้เพื่อวัดเจตคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถาม 2 ครั้ง คือ ก่อนและหลังการเข้าค่ายภาษาอังกฤษ เพื่อเปรียบเทียบเจตติก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายฯ ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ แบบสอบถามดังกล่าวเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของ Likert จำนวน 10 ข้อ โดยกำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้ ข้อความที่เป็นทางบวก เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 5, เห็นด้วย = 4, ไม่แน่ใจ = 3, ไม่เห็นด้วย = 2, ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 1 สำหรับข้อความที่เป็นทางลบ เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 1, เห็นด้วย = 2, ไม่แน่ใจ = 3, ไม่เห็นด้วย = 4, ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 5 ส่วนเกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ยของข้อความ เป็นดังนี้ ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 = มีเจตคติที่ดีมาก, 3.51 - 4.50 = มีเจตคติที่ดี, 2.51 - 3.50 = มีเจตคติที่ดีปานกลาง, 1.51 - 2.50 = มีเจตคติที่ไม่ดี, 1.00 - 1.50 = มีเจตคติที่ไม่ดีอย่างมาก

4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

จุดมุ่งหมายในการทำแบบสอบถามฉบับนี้เพื่อวัดความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างว่าพอใจในกิจกรรมใด มากน้อยเพียงใด โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมในแต่ละวัน แบบสอบถามนี้มี 2 ส่วน คือ

1. แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของ Likert โดยกำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด = 5, มาก = 4, ปานกลาง = 3, น้อย = 2, น้อยที่สุด = 1

2. แบบสอบถามแบบปลายเปิด เป็นแบบสอบถามที่เน้นให้กลุ่มตัวอย่างบอกเหตุผลว่า พึงพอใจกิจกรรมใดมากที่สุดหรือน้อยที่สุด เพราะเหตุใด รวมทั้งแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

นำข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียน วิชาภาษาอังกฤษก่อนและหลังเข้าค่าย แบบประเมินประสิทธิภาพกิจกรรม และแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ มาหาค่าเฉลี่ยโดยมีสถิติที่ใช้ดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

โดย $\bar{X}$ = ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N = จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการประเมินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 5 ของโรงเรียนในจังหวัดปัตตานีที่มีต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยใช้เวลาเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็นระยะเวลา 5 วัน ตั้งแต่ วันที่ 4-8 เมษายน 2548 ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ซึ่งจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ผลการประเมินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
2. ผลการประเมินเจตคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 5 ที่มีต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

1. ผลการประเมินกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ผลการประเมินประสิทธิภาพของเกมภาษาและกิจกรรมและวิธีการดำเนินกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ทำการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษ โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับกิจกรรมในแต่ละวัน แล้วใช้แบบ

มาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของ Likert จำนวน 15 ข้อ ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษแสดงไว้ในตารางที่ 1 ซึ่งประกอบด้วยตารางแสดงผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมค่ายฯ ในวันที่ 1-5 ของการเข้าค่าย ดังนี้

**ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของแต่ละกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ
กิจกรรมวันที่ 1**

กิจกรรม	Icebreaking game: Find Someone who..	Simon Says	Body to Body	Zip	Feel the Object	Chain Story
1. วิถีเล่นเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง	3.85	4.15	3.74	3.71	3.65	3.79
2. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม	3.97	4.12	4.06	3.74	3.76	3.94
3. กิจกรรมสนุกไม่เครียด	4.06	4.18	4.03	4.03	3.85	4.18
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน	4.12	3.33	3.97	3.68	4.00	4.18
5. กิจกรรมเหมาะสมกับความรู้และความสามารถของนักเรียน	4.24	4.29	4.12	4.00	3.88	3.97
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ	3.68	3.56	3.59	3.62	3.44	3.68
7. กิจกรรมช่วยพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดของนักเรียน	3.88	4.21	4.24	3.85	3.94	4.21
8. นักเรียนมีโอกาสดูแลภาษาและทำทางเพื่อสื่อความหมาย	3.65	3.82	3.76	3.65	3.88	3.82
9. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในการใช้ภาษา	3.56	3.68	3.74	3.76	3.62	4.00
10. มีการอธิบายและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมชัดเจน	3.73	3.85	3.79	3.74	3.71	3.91

กิจกรรม	Icebreaking game: Find Someone who..	Simon Says	Body to Body	Zip	Feel the Object	Chain Story
11. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับ วิธีการทำกิจกรรม	3.71	3.76	3.94	3.82	3.71	3.85
12. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.34	4.30	4.41	4.25	4.13	4.12
13. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการ ทำกิจกรรม	3.88	3.97	3.97	3.94	4.00	3.94
14. การดำเนินกิจกรรมกระชับ ต่อเนื่อง และชัดเจน	3.59	3.82	3.79	3.94	3.94	3.85
15. การจัดกลุ่มนักเรียนเหมาะกับ ลักษณะของกิจกรรม	3.82	4.18	3.91	4.12	3.83	3.97
ค่าเฉลี่ยรวม	3.87	3.98	3.91	3.85	3.83	3.96
ระดับประสิทธิภาพของกิจกรรม	สูง	สูง	สูง	สูง	สูง	สูง

กิจกรรมวันที่ 2

ประเภทกิจกรรม	Pictionary	Telephone	Clock Race	Writing Game
1. วิีเ่เล่นเข้าเ้าง่ายและสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง	4.51	4.46	4.24	4.03
2. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม	4.38	4.35	3.84	3.95
3. กิจกรรมสนุกไม่เครียด	4.57	4.54	3.92	3.92
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน	4.56	4.62	4.00	4.49
5. กิจกรรมเหมาะสมกับความรู้และความสามารถ ของนักเรียน	4.43	4.43	4.19	4.38
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ	3.89	3.95	3.78	3.92
7. กิจกรรมช่วยพัฒนาความสามารถในการฟัง - พูด ของนักเรียน	4.19	4.54	3.97	4.30

ประเภทกิจกรรม	Pictionary	Telephone	Clock Race	Writing Game
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษาและทำทางเพื่อสื่อความหมาย	4.43	4.19	3.76	4.08
9. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในการใช้ภาษา	4.22	4.41	3.70	4.30
10. มีการอธิบายและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมชัดเจน	4.51	4.46	4.24	4.38
11. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการทำกิจกรรม	4.35	4.24	4.14	4.16
12. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.68	4.68	3.78	4.35
13. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	4.70	4.70	3.92	4.27
14. การดำเนินกิจกรรมกระชับ ต่อเนื่อง และชัดเจน	4.35	4.24	3.89	4.16
15. การจัดกลุ่มนักเรียนเหมาะกับลักษณะของกิจกรรม	4.42	4.42	3.96	4.20
ค่าเฉลี่ยรวม	4.42	4.42	3.96	4.20
ระดับประสิทธิภาพของกิจกรรม	สูง	สูง	สูง	สูง

กิจกรรมวันที่ 3

ประเภทกิจกรรม	Leading the Blind	Earth, Air, Fire and Water	Guess the Words
1. วิธีเล่นเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง	4.43	4.00	4.40
2. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม	4.50	3.93	4.40
3. กิจกรรมสนุกไม่เครียด	4.60	3.97	4.60
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน	4.67	4.13	4.50
5. กิจกรรมเหมาะสมกับความรู้และความสามารถของนักเรียน	4.30	4.07	4.43
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ	4.00	3.77	3.97
7. กิจกรรมช่วยพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดของนักเรียน	4.50	4.33	4.37
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษาและทำทางเพื่อสื่อความหมาย	4.37	3.93	4.30

ประเภทกิจกรรม	Leading the Blind	Earth, Air, Fire and Water	Guess the Words
9. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในการใช้ภาษา	4.33	4.03	4.17
10. มีการอธิบายและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมชัดเจน	4.53	4.37	4.47
11. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการทำกิจกรรม	4.47	4.07	4.33
12. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.53	4.10	4.33
13. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	4.60	4.10	4.40
14. การดำเนินกิจกรรมกระชับ ต่อเนื่อง และชัดเจน	4.57	4.03	4.43
15. การจัดกลุ่มนักเรียนเหมาะกับลักษณะของกิจกรรม	4.46	4.17	4.43
ค่าเฉลี่ยรวม	4.46	4.07	4.37
ระดับประสิทธิภาพของกิจกรรม	สูง	สูง	สูง

กิจกรรมวันที่ 4

ประเภทกิจกรรม	Dressing Up Relay	Scavenger Hunt
1. วิธีเล่นเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง	4.64	4.53
2. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม	4.50	4.39
3. กิจกรรมสนุกไม่เครียด	4.58	4.33
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน	4.67	4.44
5. กิจกรรมเหมาะสมกับความรู้และความสามารถของนักเรียน	4.53	4.28
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ	4.50	4.28
7. กิจกรรมช่วยพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดของนักเรียน	4.44	4.31
8. นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษาและทำทางเพื่อสื่อความหมาย	4.44	4.25
9. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในการใช้ภาษา	4.42	4.42
10. มีการอธิบายและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมชัดเจน	4.44	4.39

ประเภทกิจกรรม	Dressing Up Relay	Scavenger Hunt
11. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการทำกิจกรรม	4.53	4.44
12. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.58	4.42
13. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	4.64	4.42
14. การดำเนินกิจกรรมกระชับ ต่อเนื่อง และชัดเจน	4.56	4.36
15. การจัดกลุ่มนักเรียนเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม	4.64	4.50
ค่าเฉลี่ยรวม	4.54	4.38
ระดับประสิทธิภาพของกิจกรรม	สูงมาก	สูง

กิจกรรมวันที่ 5

ประเภทกิจกรรม	Puppet Show
1. วิธีเล่นเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง	4.61
2. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหมาะสม	4.52
3. กิจกรรมสนุกไม่เครียด	4.64
4. นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน	4.85
5. กิจกรรมเหมาะสมกับความรู้และความสามารถของนักเรียน	4.58
6. นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ	4.42
7. กิจกรรมช่วยพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดของนักเรียน	4.64
8. นักเรียนมีโอกาสนำเสนอและทำทางเพื่อสื่อความหมาย	4.52
9. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในการใช้ภาษา	4.48
10. มีการอธิบายและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมชัดเจน	4.55
11. มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการทำกิจกรรม	4.48
12. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.64
13. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม	4.64

ประเภทกิจกรรม	Puppet Show
14. การดำเนินกิจกรรมกระซิบ ต่อเนื่อง และชัดเจน	4.48
15. การจัดกลุ่มนักเรียนเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม	4.64
ค่าเฉลี่ยรวม	4.58
ระดับประสิทธิภาพของกิจกรรม	สูงมาก

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่ากิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพสูงถึงสูงมาก คือ มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.83-4.58 โดยเมื่อพิจารณาในรายละเอียดของแต่ละกิจกรรมแล้วพบว่า กิจกรรมทั้งสิ้น 16 กิจกรรมนั้น กิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงมากมี 2 กิจกรรม คือ Puppet Show (4.58) และ Dressing Up Relay (4.54) ส่วนอีก 14 กิจกรรมที่เหลือล้วนแต่เป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงตามลำดับดังนี้ คือ Leading the Blind (4.46), Pictionary (4.42), Telephone (4.42), Scavenger Hunt (4.38), Guess the Words (4.37), Writing Game (4.20), Simon Says (3.98), Chain Story (3.96), Clock Race (3.96), Body to Body (3.91), Find Someone Who...(3.87), Zip (3.85) และ Feel the Object (3.83)

2. ผลการประเมินเจตคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

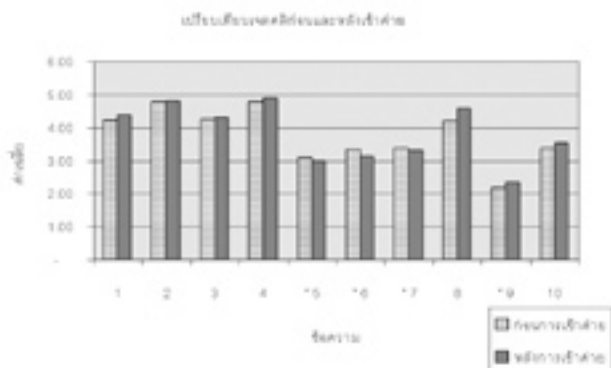
ผู้วิจัยได้ทำการวัดเจตคติของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ โดยให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของ Likert จำนวน 10 ข้อ ผลการวัดเจตคติก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ แสดงไว้ในตารางที่ 2 และภาพประกอบที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบเจตคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษก่อน และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ลำดับ ที่	ข้อความ	เจตคติ				
		ก่อนการเข้าค่าย		หลังการเข้าค่าย		ความ แตกต่าง
		ค่า เฉลี่ย	แปลผล	ค่า เฉลี่ย	แปลผล	
1.	ข้าพเจ้าชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.24	มีเจตคติที่ดี	4.37	มีเจตคติที่ดี	0.13
2.	ข้าพเจ้าอยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้ เก่ง	4.79	มีเจตคติที่ดี มาก	4.82	มีเจตคติที่ดี มาก	0.03
3.	ข้าพเจ้าคิดว่าจะสามารถพัฒนาความรู้ ภาษาอังกฤษได้	4.27	มีเจตคติที่ดี	4.32	มีเจตคติที่ดี	0.05
4.	ข้าพเจ้าคิดว่าการเรียนภาษาอังกฤษจะ เป็นประโยชน์ต่อข้าพเจ้า	4.79	มีเจตคติที่ดี มาก	4.89	มีเจตคติที่ดี มาก	0.10
*5.	ข้าพเจ้าคิดว่าการพูดภาษาอังกฤษเป็น เรื่องยาก	3.11	มีเจตคติที่ดี ปานกลาง	3.00	มีเจตคติที่ดี ปานกลาง	-0.11
*6.	ข้าพเจ้าคิดว่าการฟังภาษาอังกฤษเป็น เรื่องยาก	3.32	มีเจตคติที่ดี ปานกลาง	3.13	มีเจตคติที่ดี ปานกลาง	-0.19
*7.	ข้าพเจ้าไม่กล้าพูดโต้ตอบโดยใช้ภาษา อังกฤษ	3.36	มีเจตคติที่ดี ปานกลาง	3.29	มีเจตคติที่ดี ปานกลาง	-0.07
8.	ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกทุกครั้งที่ได้ร่วมกิจกรรม ภาษาอังกฤษ เช่น เล่นเกม ร้องเพลง	4.21	มีเจตคติที่ดี	4.58	มีเจตคติที่ดี มาก	0.37
*9.	ในการเรียนภาษาอังกฤษ ข้าพเจ้าอยากให้ ครูเลิกสอนก่อนเวลา	2.16	มีเจตคติที่ ไม่ดี	2.34	มีเจตคติที่ ไม่ดี	0.18
10.	ข้าพเจ้ามั่นใจในการแสดงออกโดยใช้ ภาษาอังกฤษ	3.37	มีเจตคติที่ดี ปานกลาง	3.53	มีเจตคติที่ดี	0.16
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.76	มีเจตคติ ที่ดี	3.87	มีเจตคติ ที่ดี	0.11

*เป็นข้อความเชิงปฏิเสธ

จากตาราง 2 สามารถนำเสนอผลในรูปแบบภาพประกอบดังนี้
ภาพประกอบที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบเจตคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียน
ก่อนและหลังการเข้าค่ายภาษาอังกฤษ



จากตารางที่ 2 และภาพประกอบที่ 1 พบว่าก่อนการเข้าค่ายภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในระดับดี คือ มีค่าเฉลี่ยรวม 3.76 และหลังจากการเข้าค่ายภาษาอังกฤษกลุ่มตัวอย่างมีเจตคติในระดับดีขึ้นไป คือ มีค่าเฉลี่ย 3.87 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากเดิม 0.11 โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เจตคติหลังเข้าค่ายเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษเป็นประโยชน์ (4.89) อยากเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้เก่ง (4.82) รู้สึกสนุกทุกครั้งที่ได้ร่วมกิจกรรมภาษาอังกฤษ (4.58) ชอบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (4.37) คิดว่าจะสามารถพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษได้ (4.32) และมั่นใจในการแสดงออกโดยใช้ภาษาอังกฤษ (3.53) อยู่ในระดับดีถึงดีมาก ซึ่งสูงกว่าก่อนเข้าค่าย

2. เจตคติเกี่ยวกับการพูดภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยาก การฟังภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยาก และไม่กล้าพูดโต้ตอบโดยใช้ภาษาอังกฤษ พบว่าเจตคติหลังเข้าค่ายอยู่ในระดับปานกลาง ลดลงกว่าก่อนการเข้าค่าย ซึ่งถือว่าดีที่เจตคติไม่ดีต่อภาษาอังกฤษลดลง

3. เจตคติเกี่ยวกับภาษาอังกฤษที่อยากให้ครูเลิกสอนก่อนเวลา พบว่าเจตคติอยู่ในระดับไม่ดีทั้งก่อนและหลังเข้าค่าย ทั้งนี้อาจเนื่องจากระยะเวลาในการทำกิจกรรมบางกิจกรรมยาวนานเกินไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมที่เป็นวิชาการ ทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความเบื่อหน่ายได้ จึงทำให้อยากให้ครูเลิกสอนก่อนเวลา

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 5 ที่มีต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

จากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับค่ายภาษาอังกฤษทุกวัน รวม 4 ครั้ง คือในช่วงบ่ายของวันที่ 1- 4 และช่วงเช้าของวันที่ 5 ของการเข้าค่าย แบบสอบถามประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของ Likert ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 1 ปรากฏดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

ชื่อกิจกรรม	ค่าเฉลี่ยระดับความพอใจ	แปลผลระดับความพอใจ
1. Ice Breaking Game: Find Someone Who..	3.79	มีความพอใจมาก
2. Simon Says	4.26	มีความพอใจมาก
3. Body to Body	4.08	มีความพอใจมาก
4. Zip	3.74	มีความพอใจมาก
5. Feel the Object	4.05	มีความพอใจมาก
6. Chain Story	4.03	มีความพอใจมาก
7. Pictionary	4.54	มีความพอใจมากที่สุด
8. Telephone	4.51	มีความพอใจมากที่สุด
9. Clock Race	3.68	มีความพอใจมาก
10. Writing Game	4.11	มีความพอใจมาก
11. Leading the Blind	4.55	มีความพอใจมากที่สุด
12. Earth, Air, Fire, and Water	3.66	มีความพอใจมาก
13. Guess the Words	4.62	มีความพอใจมากที่สุด

ชื่อกิจกรรม	ค่าเฉลี่ยระดับ ความพอใจ	แปลผลระดับ ความพอใจ
14. Dressing Up Relay	4.72	มีความพอใจมากที่สุด
15. Scavenger Hunt	4.33	มีความพอใจมาก
16. Puppet Show	4.48	มีความพอใจมาก

จากตารางที่ 3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดใน 5 กิจกรรม คือ Dressing Up Relay, Guess the Words, Leading the Blind, Pictionary และ Telephone กล่าวคือ นักเรียนได้มีโอกาสทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาและได้รู้จักคำศัพท์ใหม่ ได้ฝึกทักษะการฟัง การออกเสียง และการโต้ตอบสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ กิจกรรมมีความสนุก ตื่นเต้น และเร้าใจ ได้ฝึกสมาธิ ฝึกจินตนาการ ฝึกการเคลื่อนไหวโดยใช้ท่าทาง นอกจากนี้ยังเป็นกิจกรรมที่ฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งช่วยส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะ ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.72, 4.62, 4.55, 4.54 และ 4.51 ตามลำดับ ส่วนกิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างพึงพอใจระดับมาก แต่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ กิจกรรม Earth, Air, Fire and Water มีค่าเฉลี่ยเป็น 3.66

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด ประกอบด้วยคำถาม 2 ข้อ เพื่อวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมในแต่ละช่วง ว่ากิจกรรมใดพึงพอใจมากหรือน้อยที่สุด เพราะเหตุใด รวมทั้งแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อกิจกรรมค่าย ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในส่วนที่ 2 ปรากฏดังนี้

วันที่ 1

กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด	เหตุผล	ความถี่
1. Simon Says	สนุก ชอบมาก รู้คำศัพท์รอบตัว รู้จักเพื่อนใหม่ มีการทำท่าทางเสริมทักษะหลายด้าน ทั้งไหวพริบด้วย	9
2. Body to Body	สนุก และได้คำศัพท์เกี่ยวกับร่างกาย ได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ และเกิดความสามัคคี	7
3. Chain Story	ทำให้กล้าพูด และรู้ในสิ่งที่ไม่เคยรู้มาก่อน ได้ฝึกทักษะการพูด ได้ฝึกความจำ	6

กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด	เหตุผล	ความถี่
4. Feel the Object	ใช้คำศัพท์ที่เรียนมาอธิบายเพื่อนได้ ได้ใช้ทักษะที่มีอยู่สื่อสารให้เพื่อนเข้าใจ	5
5. Find Someone Who	รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ ตื่นเต้นดี ได้เพื่อนใหม่ ๆ มีเพื่อนมากขึ้น สนุกตื่นเต้นดี	5
6. Zip	สนุกมาก กล้าแสดงออก	3
กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด	เหตุผล	ความถี่
1. Chain Story	ยากมาก ไม่ถนัด ไม่กล้าพูด กลัว อธิบายให้เพื่อนไม่ถูก เสียเวลากับการจำประโยคของเพื่อน บางคนพูดไม่ได้ยิน	11
2. Find Someone Who...	ตามไม่ทัน ไม่เข้าใจ ไม่สนุก พูดน้อย อายเพื่อนไม่กล้าเข้าหาเพื่อน เพื่อนไม่เข้าใจที่เราพูด ไม่รู้จักเพื่อนทำให้เล่นยาก	9
3. Feel the Object	ออกไปอธิบายให้เพื่อนไม่รู้เรื่อง ไม่รู้คำศัพท์	5
4. Body to Body	ขาดความมั่นใจในตัวเอง ไม่เข้าใจ ไม่สนุก ต้องไปแตะอวัยวะเพื่อน	4
5. Simon Says	ไม่ถนัด ไม่กล้าแสดงท่าทาง ยุ่งยาก	3
6. Zip	ไม่ตื่นเต้น สับสน	3

วันที่ 2

กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด	เหตุผล	ความถี่
1. Pictionary	สนุก ได้คำศัพท์ใหม่ ๆ ได้ฝึกจินตนาการ ฝึกทักษะการเขียนรูปภาพ ได้ทดสอบความรู้ในการใช้คำศัพท์ ทุกคนให้ความร่วมมือ เสริมทักษะในการสื่อความหมายดี	15
2. Telephone	ตื่นเต้น ได้สนุกกับเพื่อน ๆ ใช้สมาธิในการพูด-ฟัง ช่วยในการจำ ฝึกการทำงาน มีความสามัคคีประสานงานกันในกลุ่ม	15
3. Writing Game	ได้จำภาษาอังกฤษ ได้ฝึกทักษะการอ่าน การเขียน กล้าแสดงออก รู้จักเพื่อนมากขึ้น สามัคคีร่วมมือกัน	6
กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด	เหตุผล	ความถี่
1. Clock Race	ยาก ไม่น่าสนใจ ไม่ตื่นเต้น ไม่รู้เวลา อาจารย์พูดเร็ว เล่นกิจกรรมไม่ทั่วถึง สมาชิกทุกคนมีเวลาน้อย ไม่มีโอกาสแสดงความสามารถ	18

กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด	เหตุผล	ความถี่
2. Writing Game	คำศัพท์ยากมาก จำกัดผู้เล่น ไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็น มีเวลาน้อย ไม่ค่อยมีระบบ ไม่สนุก ต้องอาศัยความจำ	10
3. Telephone	เพื่อนพูดไม่ชัด ต้องมีการกระซิบกัน กังวลว่าจะบอกเพื่อนถูกหรือไม่	4
4. Pictionary	เพื่อนบางคนไม่รู้คำศัพท์	1

วันที่ 3

กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด	เหตุผล	ความถี่
1. Leading the Blind	สนุก ไม่เครียด ได้ตะโกนสุดขีด มีความสามัคคีในกลุ่ม ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ได้ฝึกภาษาการฟัง มีสมาธิ ได้คำศัพท์ใหม่	18
2. Guess the Words	สนุกมาก มีเสียงหัวเราะของทุกคน ได้ฝึกภาษา ฝึกทักษะการพูด ทบทวนคำศัพท์ ทำทางการแสดงออก เป็นอะไรที่ทำหาย มีสมาธิขึ้น ได้ใช้ความคิดในการเล่น	18
3. Earth, Air, Fire and Water	ได้ฝึกคำศัพท์ สามัคคี สนุก ไม่เครียด สามารถถามเพื่อนได้	4
กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด	เหตุผล	ความถี่
1. Earth, Air, Fire and Water	ไม่สนุก ไม่เข้าใจกติกา ตื่นเต้น นึกคำศัพท์ไม่ออก มีเวลาน้อย มีสาระน้อย ไม่รู้จะบอกอะไร น่าเบื่อ เครียดมาก ไม่ตื่นเต้น เล่นไม่ทั่วถึง	20
2. Guess the Words	จำคำศัพท์ไม่ได้ สมาชิกบริหารเวลาไม่ดี ซดมนุ่นวายมาก เครียดมาก ไม่รู้จะบอกอย่างไร	5
3. Leading the Blind	ไม่สนุก ต่างคนต่างตะโกนเสียง เข้าใจยาก รู้คำศัพท์น้อย	5

วันที่ 4

กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด	เหตุผล	ความถี่
1. Dressing Up Relay	ตื่นเต้น สนุกมาก ตลก น่ารัก และได้ความรู้คำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย ได้แต่งตัว เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ชอบเสียงหัวเราะ ได้ฝึกภาษา มีความสามัคคีและต้องใช้ความคิด เป็นเกมที่เสริมทักษะด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ฝึกความเร็วในการเคลื่อนไหว ได้สาระมาก	32

กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด	เหตุผล	ความถี่
2. Scavenger Hunt	สนุกมาก และได้ความรู้ มีความรู้รอบตัว ได้ใช้ความรู้ที่เรียนมา รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม เห็นความสามัคคี ใช้ความคิดมาก เป็นการท้าทายความสามารถ เป็นเกมที่เสริมทักษะด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ได้ออกกำลังกายในตัว ได้สาระมาก หาพื้นที่สถานที่ไม่เจอ คำถามยาก	13
กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด	เหตุผล	ความถี่
1. Scavenger Hunt	คำศัพท์ยากมาก เสียเวลา คำถามยากมาก เหนื่อยมากและน่าเบื่อ จำคำศัพท์ไม่ได้ ต้องรอกลุ่มอื่น ไม่ค่อยยุติธรรมเนื่องจากกำหนดเวลาไม่เท่าเทียมกันในแต่ละ Station ต้องรอฟriendนาน	19
2. Dressing Up Relay	ไม่ค่อยได้สาระ เป็นเกมที่ง่ายมาก	4

วันที่ 5

กิจกรรมที่ชอบมากที่สุด	เหตุผล	ความถี่
1. Puppet Show	สนุกมาก ได้ความรู้ ได้คำศัพท์ใหม่ ได้ฝึกการอ่าน การเรียนรู้ ฝึกการพูด การฟัง และการทำงานเป็นกลุ่ม ได้ความรู้ มีสาระ มีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ แสดงได้ดีทุกคน เข้ากับเพื่อนได้ดีทุกคน รู้จักการทำงานเป็นทีม มีความสามัคคี ได้เชิดตัวละคร ได้แสดงความสามารถกล้าแสดงออก	24
2. Study tour	ได้เที่ยวนอกสถานที่ สนุก ได้ความรู้ มีสาระมาก ได้พบเจอสิ่งแปลกใหม่ และเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ ทำให้คลายเครียด	6
กิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด	เหตุผล	ความถี่
1. Puppet Show	เสียเวลามากเกินไป ฟังภาษาอังกฤษไม่รู้เรื่อง ไม่รู้ว่าเขาว่าอย่างไร จับใจความไม่ได้	4

จากคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับความพึงใจต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ จะเห็นว่า กิจกรรมใดที่มีประสิทธิภาพสูงถึงสูงมาก ก็จะได้รับ ความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างมากถึงมากที่สุดเช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้อย่างชัดเจนจากความสัมพันธ์ของค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของกิจกรรมกับค่าเฉลี่ยความพึงใจในกิจกรรมดังต่อไปนี้ คือ กิจกรรมที่มีความพึงพอใจมากที่สุดตามลำดับ ได้แก่ Dressing Up Relay, Puppet

Show, Guess the Words, Leading the Blind, Pictionary และ Telephone เนื่องจากทำให้นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มขึ้นในเรื่องคำศัพท์ ได้มีโอกาสฝึกทักษะการฟังและการพูด กิจกรรมให้ความสนุกสนาน ตื่นเต้น และเข้าใจ อีกทั้งก่อให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ ส่วนกิจกรรมที่ชอบน้อยที่สุด คือ Earth, Air, Fire and Water, Scavenger Hunt และ Clock Race เพราะกิจกรรมไม่สนุก ไม่ตื่นเต้น ยาก และไม่เข้าใจคำศัพท์

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง

1. ให้ขยายเวลาในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้มากขึ้นกว่าที่กำหนด และถ้าเป็นไปได้ขอให้มีการค้างแรมเพื่อมีโอกาสฝึกทักษะภาษาอังกฤษมากขึ้น และสะดวกกับผู้ที่อยู่ไกล
2. ให้เลือกกิจกรรมที่สมาชิกในกลุ่มมีโอกาสได้เล่นทุกคน
3. ควรเพิ่มจำนวนกิจกรรมให้มากขึ้น
4. ควรเลือกกิจกรรมที่เน้นการส่งเสริมความสามัคคีในกลุ่มให้มากขึ้น
5. ควรมีกิจกรรมที่เสริมทักษะการพูดให้มากขึ้น
6. ควรเพิ่มเวลาในการอธิบายและสาธิตการเล่นกิจกรรมให้มากขึ้น
7. ควรมีกิจกรรมที่ทำให้มีการแสดงบทบาทสมมติ เพื่อจะได้ฝึกทักษะการพูดในสถานการณ์ที่กำหนด

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่ได้จากแบบสอบถามต่าง ๆ และแบบประเมินประสิทธิภาพกิจกรรม สรุปผลได้ดังนี้

1. เกมภาษาและกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษทุกกิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะในการใช้ภาษาและเพิ่มพูนความรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน กิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงมากมี 2 กิจกรรม คือ Puppet Show (4.58) และ Dressing Up Relay (4.54) ส่วนอีก 14 กิจกรรมที่เหลือล้วนแต่เป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูง

2. เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยรวมของนักเรียนหลังจากการเข้าค่ายอยู่ในระดับดี (3.87) สูงกว่าก่อนเข้าค่าย (3.76) เมื่อพิจารณาแต่ละข้อรายการพบว่าไม่มีเพียงข้อรายการเดียวคือ ในการเรียนภาษาอังกฤษอยากให้ครูเลิกสอน

ก่อนเวลา เจตคติยังไม่เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น

3. ความพึงพอใจต่อกิจกรรมคำภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยกิจกรรม Dressing Up Relay, Puppet Show, Guess the Words, Leading the Blind, Pictionary และ Telephone เป็นกิจกรรมที่นักเรียนชอบมากที่สุด

อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นสำคัญที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกิจกรรมและความพึงพอใจต่อกิจกรรมคำภาษาอังกฤษ เกมและกิจกรรมคำภาษาอังกฤษโดยรวมมีประสิทธิภาพสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรม Puppet Show, Dressing Up Relay, Leading the Blind, Pictionary, Telephone, Scavenger Hunt, Guess the Words และ Writing Game ซึ่งจะเห็นได้ว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมมีความสอดคล้องกับความพึงพอใจต่อกิจกรรมคำภาษาอังกฤษ กิจกรรมใดที่มีประสิทธิภาพสูงก็จะได้รับความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างมากเช่นเดียวกัน นอกจากนี้เกมและกิจกรรมเหล่านั้นยังเป็นกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะเกมและเกมที่ใช้ในคำภาษาอังกฤษส่วนมากเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และเปิดโอกาสให้ได้ฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษผ่านการแข่งขันการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานและกล้าที่จะสื่อสารมากขึ้น ซึ่งตรงกับศิริยา คณิรวานนท์ (2541: 21-23) ที่กล่าวว่า กิจกรรมคำภาษาอังกฤษ ควรเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยมุ่งฝึกความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาในรูปกิจกรรมที่หลากหลาย

นอกจากนั้น เกมและกิจกรรมคำภาษาอังกฤษยังเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน โดยเริ่มจากกิจกรรมฝึกการฟังและพูดง่าย ๆ ก่อน เช่น กิจกรรม Find Someone Who..., Simon Says, Body to Body เพื่อสร้างความคุ้นเคยและเตรียมพร้อมสำหรับกิจกรรมที่ยากขึ้น หลังจากนั้นก็จะเป็นกิจกรรมฝึกการฟัง - พูด ตามด้วยกิจกรรมที่ฝึกทักษะการอ่านและเขียน รวมถึงการฝึกคำศัพท์ ซึ่งสอดคล้องกับศิริยา คณิรวานนท์ (2541: 21-23) ที่กล่าวถึงกิจกรรมคำภาษาอังกฤษว่า ควรมีกิจกรรมเพื่อสร้างความคุ้นเคยที่จัดในช่วงต้น ๆ ของกิจกรรมในวันแรก เพื่อให้ผู้เรียนซึ่งมาจากสถานที่เรียนต่างกันได้ทำความรู้จักคุ้นเคยกัน และช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายก่อนที่จะทำกิจกรรมอื่นต่อไป

2. เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษหลังการเข้าค่ายของนักเรียนโดยรวมและเกือบทุกข้อรายการเพิ่มขึ้นจากก่อนเข้าค่าย นั่นคือนักเรียนมีเจตคติต่อภาษาอังกฤษในทางที่ดีเพิ่มขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากเกมและกิจกรรมต่าง ๆ มีความหลากหลาย สนุก และไม่เครียด นักเรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถ ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมแลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น Find Someone Who กิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์ เช่น Guess the Words กิจกรรมที่อธิบายและวาดรูป เช่น Pictionary กิจกรรมกลางแจ้ง เช่น Leading the Blind และ Dressing Up Relay เป็นต้น ทำให้นักเรียนได้ฝึกภาษาโดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งนี้สอดคล้องกับความคิดเห็นของเจลิยวศรี พิบูลชล (2535: 30) ที่กล่าวว่าวัตถุประสงค์ของกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษนั้นเพื่อเพิ่มพูนความสนุกสนานในรูปแบบการเรียนที่แตกต่างจากการเรียนในห้องเรียน

นอกจากนั้น การที่บรรยากาศในค่ายภาษาอังกฤษไม่เครียด นักเรียนแต่งกายได้ตามสบาย และทำกิจกรรมที่เคลื่อนไหวและเปลี่ยนอิริยาบถได้ มีการร้องเพลงและเล่นเกมช่วยให้นักเรียนผ่อนคลาย สามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยไม่รู้ตัว และช่วยเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งตรงกับความคิดเห็นของบราวน์ (Brown. 2001: 269 อ้างถึงใน ฟารา สุโสมาน. 2547: 55) ที่กล่าวว่า ครูควรสร้างบรรยากาศในการเรียนที่อบอุ่นเพื่อให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกทางการใช้ภาษา

ส่วนประเด็นในการเรียนภาษาอังกฤษที่ยากให้ครูเลิกสอนก่อนเวลา พบว่าเจตคติของนักเรียนยังไม่เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น เพราะเป็นลักษณะปกติที่ว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่ว่าจะเป็นวิชาที่ชอบหรือไม่ชอบก็อยากให้ครูเลิกสอนก่อนเวลาเพื่อจะได้เตรียมการเรียนในวิชาต่อไป หรือพักผ่อนเล่นตามวัยของเด็ก ยิ่งครูสอนแต่เนื้อหา ยิ่งทำให้เด็กรู้สึกเบื่อไม่อยากเรียน เพราะไม่สนุกสนานเหมือนมีเกมและกิจกรรมให้เคลื่อนไหว จึงทำให้ประเด็นนี้ไม่เปลี่ยนแปลง

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรหาวิธีการพัฒนากิจกรรม เพื่อให้นักเรียนเปลี่ยนเจตคติในทางที่ดีขึ้น คือ ถ้าเป็นไปได้ ควรมิวิทยากรชาวต่างประเทศอย่างน้อยหนึ่งคน เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น ควรมีกิจกรรมทัศนศึกษานอกสถานที่อย่างน้อยครึ่งวัน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟังและพูดในสถานการณ์ที่เป็นจริง นอกจากนี้ ควรมีการนำสื่อต่าง ๆ มาใช้ประกอบการทำกิจกรรม เช่น

คอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ หรือเครื่องเล่นวิทยุเทป เพื่อการฟังเพลงหรือชมภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ เป็นต้น และควรจัดกลุ่มของผู้เข้าค่ายให้มีการคละกันทั้งคนที่เก่งและไม่เก่งภาษาอังกฤษ โดยอาจพิจารณาจากข้อมูลเกี่ยวกับผลการศึกษาวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการช่วยเหลือและเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

2. ควรนำกิจกรรมใหม่ที่ดีว่ามีประสิทธิภาพและน่าสนใจมาแทนที่กิจกรรมที่นักเรียนชอบน้อยถึงน้อยที่สุด

3. ควรนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการคัดเลือกกิจกรรมไปใช้ในการจัดค่ายภาษาอังกฤษ และการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

ข้อเสนอแนะโดยทั่วไป

1. ควรมีการปฐมนิเทศและซักซ้อมความเข้าใจเรื่องการทำกิจกรรมทุกกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษแก่วิทยากร พี่เลี้ยง ก่อนการเข้าค่ายภาษาอังกฤษ

2. ฝึกสำนวนและการใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องกับการทำกิจกรรม เช่น การออกคำสั่ง การอธิบายความ รวมทั้งคำศัพท์อื่น ๆ ที่ต้องใช้ในการทำกิจกรรม รวมทั้งสอดแทรกการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันแบบง่าย ๆ ให้กับนักเรียนและพี่เลี้ยง

3. ควรเลือกกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาอังกฤษทั้งในเรื่อง การฟัง พูด อ่าน และเขียน

4. ในการอธิบายวิธีการดำเนินกิจกรรม ควรใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและสรุปความเป็นภาษาไทยด้วยเพื่อให้ นักเรียนสามารถเข้าใจวิธีการทำกิจกรรมอย่างถ่องแท้ ทั้งนี้ควรพูดอธิบายอย่างช้า ๆ รวมถึงการแปลคำศัพท์ที่ยากด้วย

5. ในการคัดเลือกกิจกรรมที่จะนำมาใช้ในค่ายนั้น ควรคำนึงถึงเรื่องเพศของนักเรียนและวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น กิจกรรมที่ต้องมีการสัมผัสทางกายนั้นไม่ควรนำมาใช้เนื่องจากขัดแย้งกับวัฒนธรรมท้องถิ่น นอกจากนั้นควรคำนึงถึงความชื่นชอบต่อกิจกรรมของเพศหญิงและชายประกอบด้วย

6. ควรเตรียมกิจกรรมสอดแทรกไว้ให้มากพอ เช่น กิจกรรมเข้าจังหวะ กิจกรรมเพลง เพื่อนำมาใช้ในกรณีที่เป็น เช่น เมื่อบางกิจกรรมแล้วเสร็จเร็วกว่าเวลาที่กำหนดไว้

7. ผู้จัดควรส่งเสริมและให้กำลังใจผู้เรียนด้วยการมอบรางวัลแก่นักเรียนให้ทั่วถึงทุกคน ทั้งนี้อาจจะจัดให้มีการแข่งขันทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม เช่น กลุ่มที่ทำคะแนนได้สูงสุด กลุ่มที่มีความสามัคคี กลุ่มที่มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย เป็นต้น

8. ควรให้พี่เลี้ยงมีความใกล้ชิดกับนักเรียน โดยให้มีส่วนร่วมกับนักเรียนทั้งในและนอกเวลาทำกิจกรรม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและคอยให้ความช่วยเหลือนักเรียน

9. หากมีนักเรียนนับถือศาสนาอิสลาม ควรจัดอาหารฮาลาล จัดเวลาและสถานที่ในการปฏิบัติศาสนกิจ (ละหมาด) ด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบเจตคติที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษและความพึงพอใจต่อกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษของนักเรียนที่มีเพศต่างกันคือชายและหญิง

2. ควรมีการวิจัยเจตคติที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยพิจารณาตัวแปรอื่น ๆ เช่น อายุ ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาอังกฤษ และสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นต้น

3. ควรมีการศึกษาค้นคว้าและพัฒนางิจกรรมใหม่ ๆ เพิ่มจากเดิม เพื่อเพิ่มทักษะการอ่านและเขียนให้มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

เนลียวศรี พิบูลชล. 2535. การสร้างกิจกรรมเสริมหลักสูตร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ณัฐมา จรูเทียบ. 2547. การใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สารนิพนธ์ปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (สำเนา)

พาร่า สุไลมาน. 2547. กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอิสลามสันติชน กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ ปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (สำเนา)

รมยชนก เข้มเจริญ. 2546 พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เขตปทุมวัน ที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษา

อังกฤษ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (สำเนา)

ศิริยา คณิวรรณนท์. 2541. **คำภาษาอังกฤษ: กิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและสร้างเสริมเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน.** สารนิพนธ์ปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ. ภาควิชาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. (สำเนา)