

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้สำหรับการประเมินผลผลิต (Product Evaluation: P)

- กำหนดการแผนการสอน (TGT)
- ตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT)
- ตัวอย่างแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน (TGT)
- รายชื่อผู้เรียนที่เข้าร่วม “ภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรม”

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กำหนดการแผนการสอน เรื่อง Project 6 A: To Market
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 โรงเรียนชุมชนบ้านลาด
 โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม
 (Team Games Tournament - TGT)

แผน การสอน ที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	จำนวน คาบ
1	ปฐมนิเทศการใช้ กิจกรรมการแข่งขัน ระหว่างกลุ่มด้วยเกม	ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT) ได้ถูกต้อง	1
2	A Shop Book	1. ฟังเพลง To market , to market และร้องตามพร้อม ทำท่าประกอบได้ถูกต้อง 2. จับคู่คำศัพท์ที่ร้านค้าประเภทต่างๆ ได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงเกี่ยวกับคำศัพท์สิ่งของ ได้ถูกต้อง	1
3	Chat and Match	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้า ของเล่น อาหาร และ สัตว์เลี้ยงได้ถูกต้อง 2. จำแนกคำศัพท์เกี่ยวกับสินค้าประเภทเสื้อผ้า ของเล่น อาหาร และสัตว์เลี้ยงได้ถูกต้อง 3. สร้างบทสนทนา Have you got ...? และ ตอบบทสนทนา Yes, we have. / No, we haven't.	2
4	Play "A Dictionary Game"	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายได้ถูกต้อง 2. จำแนกคำนามที่นับได้ (Countable Nouns) และนับไม่ได้ (Uncountable Nouns) 3. นำคำศัพท์ที่ศึกษาแล้วนำไปมาสร้างประโยคได้ถูกต้อง 4. เรียงลำดับคำศัพท์ที่กำหนดได้ถูกต้อง	2
5	Grammar Chat Have you got ...? Make "A Shop Book"	1. บอกความแตกต่างระหว่าง some และ any ได้ 2. เลือกใช้ some และ any ได้ถูกต้อง	2

แผน การสอน ที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	จำนวน คาบ																										
5 (ต่อ)		3. สนทนาประโยคคำถาม-ตอบได้ <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Has</td> <td>he / she / it</td> <td>got</td> <td>any</td> <td>robots?</td> </tr> <tr> <td>Have</td> <td>you / we / they</td> <td></td> <td></td> <td>goldfish?</td> </tr> </table> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Yes,</td> <td>he / she / it</td> <td>has got</td> <td rowspan="2">some</td> <td rowspan="2">robots.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>I / we / they</td> <td>have got</td> </tr> <tr> <td>No,</td> <td>he / she / it</td> <td>hasn't got</td> <td rowspan="2">any</td> <td rowspan="2">goldfish.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>I / we / they</td> <td>haven't got</td> </tr> </table> 4. เล่นเกมเลือกสินค้าได้	Has	he / she / it	got	any	robots?	Have	you / we / they			goldfish?	Yes,	he / she / it	has got	some	robots.		I / we / they	have got	No,	he / she / it	hasn't got	any	goldfish.		I / we / they	haven't got	
Has	he / she / it	got	any	robots?																									
Have	you / we / they			goldfish?																									
Yes,	he / she / it	has got	some	robots.																									
	I / we / they	have got																											
No,	he / she / it	hasn't got	any	goldfish.																									
	I / we / they	haven't got																											
		รวม	8																										

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
วิชาภาษาอังกฤษ ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT)
เรื่อง ปฐมนิเทศกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT)
รูปแบบ กิจกรรมการสร้างความคุ้นเคย (Breaking the Ice Activities)
กิจกรรมการแก้ปัญหา (Problem-solving Activities)
เวลาเรียน 1 คาบ
สอนวันที่ 16 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2552

สาระสำคัญ

กิจกรรมการแข่งขันผลสัมฤทธิ์มุ่งเน้นเป้าหมายของกลุ่ม (Group Goal) ในการร่วมมือการทำกิจกรรมและความรับผิดชอบตนเอง (Individual Accountability) สมาชิกในกลุ่มทุกคนจะต้องรับผิดชอบตนเองเท่า ๆ กับการรับผิดชอบต่อกลุ่ม กล่าวคือ กลุ่มจะได้รับการชมเชยหรือได้รับคะแนน ต้องเป็นผลสืบเนื่องมาจากคะแนนรายบุคคลของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งจะนำไปแปลงเป็นคะแนนของกลุ่มโดยใช้ระบบกลุ่มผลสัมฤทธิ์

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ตอบคำถามเกี่ยวกับการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ได้ถูกต้อง
2. คำนวณคะแนนในแต่ละส่วนได้ถูกต้อง

รายละเอียดเนื้อหา

1. วิธีการจัดกลุ่ม (Student Teams)

1.1 กำหนดผู้เรียนเข้ากลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยละความสามารถประกอบด้วยผู้เรียนระดับเก่ง (High Achievement) 1 คน ปานกลาง (Average Achievement) 2 คน และอ่อน (Low Achievement) 1 คน มีอัตราส่วน 1 : 2 : 1

1.2 ตั้งชื่อกลุ่มของตน

1.3 การจัดกลุ่มผู้เรียนเข้าโต๊ะเกมการแข่งขัน (Homogeneous Tournament Teams)

เนื่องจากกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมเป็นการแข่งขันตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนมีจุดหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในบทเรียน โต๊ะการแข่งขันประกอบด้วย ผู้เล่น 4 คน ซึ่งแต่ละคนเป็นตัวแทนของกลุ่ม การกำหนดผู้เรียนเข้ากลุ่มเล่นโต๊ะเกมการแข่งขันจะยึดหลักผู้เรียนที่มีความสามารถเท่าเทียมกันแข่งขันกัน คือ ผู้เรียนกลุ่มเก่งจะแข่งขันกับกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางจะแข่งขันกับกลุ่มปานกลาง เช่นเดียวกับกลุ่มอ่อนจะทำการแข่งขันกับกลุ่มอ่อนด้วยกัน

2. สื่อการเรียนการสอน คือ สิ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม มีดังนี้

2.1 เอกสารประกอบกิจกรรม ได้แก่ ใบความรู้ ใบงาน เฉลยใบงาน

2.2 เอกสารประกอบการแข่งขัน ได้แก่

2.2.1 บัตรตัวเลข (Numbered cards) ใช้สำหรับ

1) ให้ผู้เรียนจับเพื่อกำหนดว่าใครจะเล่นก่อน-หลัง

2) ให้ผู้เรียนสุ่มจับข้อคำถามซึ่งมีจำนวนคำถามเท่าที่ใช้ในการแข่งขัน

2.2.2 บัตรต้นทุน ใช้สำหรับให้ผู้เรียน "เสี่ยงตอบคำถาม" ในระหว่างการแข่งขัน

2.2.3 ชุดคำถาม (Game sheet) ใช้สำหรับการแข่งขันซึ่งต้องแยกตามระดับความสามารถ ได้แก่ ผู้เรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน

2.2.4 บัตรเฉลยชุดคำถาม

2.2.5 ซองใส่คำถาม และเฉลย

2.2.6 กระดาษคำตอบ (Answer sheet) พร้อมข้อมูลการบันทึกคะแนนรายบุคคล

3. การเล่นเกมการแข่งขัน ให้แต่ละกลุ่มเข้าประจำโต๊ะแข่งขันตามความสามารถที่กำหนดไว้ ครูผู้สอนแจกบัตรตัวเลข ชุดคำถาม กระดาษคำตอบ บัตรเฉลยสำหรับชุดคำถาม และแบบบันทึกคะแนน จากนั้นให้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ดังนี้

3.1 ผู้เล่น (ผู้เรียน) ทุกคนจะได้รับบัตรต้นทุนก่อนการแข่งขันในแต่ละเกม บัตรนี้ใช้เมื่อต้องการ “เสียง” เพื่อ “ทำทนาย” อย่างไรก็ตามการเสียงเพื่อทำทนาย ถ้าตอบผิดต้องคืนบัตรต้นทุน 1 ใบ และให้นำไปใส่ไว้ในซองคำถามที่ตอบผิด ทั้งนี้เพื่อให้เกมการแข่งขันดำเนินไปด้วยความยุติธรรม อนึ่งการแข่งขันไม่อนุญาตให้มี “การเดา” ของคนที่อ่านคำถามและได้สิทธิ์ตอบเป็นคนแรก ถ้าคนแรกตอบผิดก็ต้องคืนบัตรต้นทุนหนึ่งใบเช่นกัน และในแต่ละคำถามทุกคนมีสิทธิ์ “ทำทนาย” ได้ แต่คำตอบจะต้อง “ไม่ซ้ำกัน” ใครตอบถูกจะได้บัตรกองกลางเพื่อนำไปรวมกับบัตรต้นทุนของตน และกลุ่ม

3.2 ถ้าตอบคำถามผิดต้องคืนบัตรต้นทุนคนละ 1 ใบ

3.3 ถ้าผู้เข้าแข่งขันฟังคำถามแล้ว พิจารณาว่าตอบ “ไม่ได้” หรือ “มีคนตอบถูก” ให้ปฏิบัติ

ดังนี้

3.3.1 ถ้า A เป็นคนอ่านคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้ A บอก “ผ่าน”

3.3.2 ถ้า B ฟังคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้เช่นกัน B บอก “ผ่าน”

3.3.3 ถ้า C ฟังคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้เช่นกัน C บอก “ผ่าน”

3.3.4 ถ้า D ฟังคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้เช่นกัน D บอก “ผ่าน”

แสดงว่าคำถามข้อนี้ “ไม่มีผู้ตอบถูก” ทุกคนจึงไม่ต้องคืนบัตรต้นทุน แต่หากเป็นกรณีนี้

- A เป็นคนอ่านคำถาม และ A ตอบ

- B ฟังคำตอบแล้ว B ทำทนาย B ตอบ

- C ฟังคำตอบแล้ว C ทำทนาย C ตอบ

- D ฟังคำตอบของทั้ง A B C แล้ว D ทำทนาย D ตอบ

แสดงว่าคำถามข้อนี้ ถ้าใครตอบผิด ต้องคืนบัตรต้นทุน

3.4 การเริ่มเล่นคำถามข้อต่อไป โดยให้ผู้ทำทนายคนถัดไปในทิศทางของเข็มนาฬิกา จากนั้นให้ดำเนินการแข่งขันตามขั้นตอนดังกล่าวข้างต้น จนครบหมดทุกคน

3.5 การยุติเกมการแข่งขันและสรุปผล เมื่อเล่นจนครบ 4 ข้อ ให้ทำกิจกรรมดังนี้

3.5.1 บันทึกการแข่งขันของเกม ว่าใครมีบัตรกี่ใบ ซึ่งหมายถึง บัตรต้นทุนและบัตรกองกลาง

3.5.2 เก็บรวบรวมอุปกรณ์ของเกมชุดเดิมลงกล่อง แล้วจึงนำเกมชุดใหม่ขึ้นมาเล่น

3.6 การคิดคะแนนโบนัส หลังจากผู้เล่นแต่ละคนในโต๊ะนับจำนวนบัตรของตนเอง และลงบันทึกไว้ในแบบบันทึกคะแนนแล้ว ให้นำมาคิดเป็นคะแนนโบนัสตามเกณฑ์ดังนี้

3.6.1 กรณีที่จำนวนบัตรสะสมของผู้เล่นแต่ละคนในโต๊ะแข่งขันไม่เท่ากัน พิจารณาคะแนนโบนัส ดังตัวอย่างเช่น

ผู้เล่นกลุ่ม A B C และ D ได้บัตรสะสม 8 6 5 และ 1 ใบตามลำดับ ถ้าผู้เล่นแต่ละคนได้บัตรสะสมจำนวนไม่เท่ากันพิจารณาให้คะแนนโบนัส ดังนี้

ผู้เรียนกลุ่ม	จำนวนบัตรสะสม (ใบ)	อันดับความสามารถตาม จำนวนบัตรสะสม	คะแนนโบนัสที่ได้ (คะแนน)
A	8	อันดับ 1 (สูงสุด)	6
B	6	อันดับ 2	4
C	5	อันดับ 3	3
D	1	อันดับ 4	2

3.6.2 กรณีที่จำนวนบัตรของผู้เล่นแต่ละคนในโต๊ะแข่งขันเสมอกันในบางอันดับ เช่น อันดับ 1 (สูงสุด) อันดับ 2 อันดับ 3 หรืออันดับ 4 (ต่ำสุด) หรือเสมอกันทุกคน ให้พิจารณาให้คะแนนโบนัส ดังนี้

อันดับ	คะแนนโบนัสที่ได้ (คะแนน)						
	เมื่อได้ บัตร สะสม อันดับ 1 (สูงสุด) เสมอกัน 2 คน	เมื่อได้ บัตร สะสม อันดับ 2 และ อันดับ 3 เสมอกัน	เมื่อได้ บัตร สะสม อันดับ 4 (ต่ำสุด) เสมอกัน 2 คน	เมื่อได้บัตร สะสมอันดับ 1 (สูงสุด) เสมอกัน 3 คน	เมื่อได้บัตร สะสม อันดับ 4 (ต่ำสุด) เสมอกัน 3 คน	เมื่อได้ บัตรสะสม เสมอกันทุก คน	เมื่อได้บัตรสะสม อันดับ 1 (สูงสุด) เสมอกัน 2 คน อันดับ 4 (ต่ำสุด) เสมอกัน 2 คน
อันดับ 1 (สูงสุด)	5	6	6	5	6	4	5
อันดับ 2	5	4	4	5	3	4	5
อันดับ 3	3	4	3	5	3	4	3
อันดับ 4 (ต่ำสุด)	2	2	3	2	3	4	3

3.6.3 การรวบรวมผลงานของกลุ่ม หลังจากเสร็จสิ้นการแข่งขัน ผู้เล่นกลับเข้าประจำกลุ่ม แล้วนำคะแนนโบนัสที่สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มทำได้จากการแข่งขันมารวมกันเป็นคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม กลุ่มที่มีคะแนนสูงถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้จะได้รับรางวัลเป็นกลุ่มตามเกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม	รางวัล
คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เท่ากับ 40-44	ดี (Good Team)
คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เท่ากับ 45-49	ดีมาก (Great Team)
คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม เท่ากับ 50 ขึ้นไป	ยอดเยี่ยม (Super Team)

4 การวัดและประเมินผล ครูผู้สอนกับผู้เรียนช่วยกันสรุป พร้อมกับประกาศผลการแข่งขัน พร้อมกับยกย่องทีมที่ประสบความสำเร็จของกลุ่ม วิธีการนี้เป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน นอกจากนี้ยังเป็นการเข้าใจให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวในการแข่งขันและพยายามที่จะทำให้ดีที่สุด ในการแข่งขันครั้งต่อไป รางวัลที่มอบอยู่ในดุลยพินิจของผู้สอนซึ่ง

วิธีดำเนินกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

1. การนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 กิจกรรม Warm up โดยให้ผู้เรียนย้ายเข้าประจำกลุ่มตามที่ได้จัดไว้ จากนั้นเขียนชื่อสมาชิก และตั้งชื่อกลุ่มของตนเองแล้วส่งครูผู้สอน ในเวลาต่อมาให้หัวหน้ากลุ่มแนะนำกลุ่มและสมาชิกในกลุ่มให้เพื่อนๆ ในห้องได้รู้จักกัน

1.2 กิจกรรม Presentation ครูผู้สอนอธิบายเพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเรื่อง กระบวนการดำเนินกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และสร้างความตระหนักเรื่องเกมการแข่งขัน คະแนนที่จะได้รับระหว่างและหลังการแข่งขันของการได้รับรางวัล โดยแจกใบเนื้อหาที่ 1

2. การฝึกทักษะเป็นกลุ่ม

2.1 กิจกรรม Practice ครูผู้สอนแจกใบงานที่ 1 โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มศึกษาและปรึกษาหารือกัน

2.2 กิจกรรม Production ให้ผู้เรียนทำใบงานที่ 1 ที่จัดเตรียมไว้ โดยการนำความรู้ที่ได้รับร่วมกัน

ทำงาน ถ้านักเรียนมีข้อสงสัยให้ถามครูผู้สอนได้

3. การเล่นเกมการแข่งขัน ครูสาธิตการเล่นการแข่งขันให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง

4. การวัดและประเมินผล

4.1 ครูผู้สอนและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเรื่องการแข่งขันและการคิดคะแนน

4.2 ครูผู้สอนแจกใบทดสอบเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

5. สื่อการเรียนรู้การสอน

5.1 ใบเนื้อหาที่ 1

5.2 ใบงานที่ 1

5.3 ใบทดสอบ

5.4 กระดาษคำตอบ

ใบเนื้อหาที่ 1

1. สื่อการเรียนรู้การสอน คือ สิ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม มีดังนี้

1.1 เอกสารประกอบกิจกรรม ได้แก่ ใบความรู้ ใบงาน เฉลยใบงาน

1.2 เอกสารประกอบการแข่งขัน ได้แก่

1.2.1 บัตรตัวเลข (Numbered cards) ใช้สำหรับ

1) ให้ผู้เรียนจับเพื่อกำหนดว่าใครจะเล่นก่อน-หลัง

2) ให้ผู้เรียนสุ่มจับข้อความซึ่งมีจำนวนคำถามเท่าที่ใช้

ในการแข่งขัน

1.2.2 บัตรต้นทุน ใช้สำหรับให้ผู้เรียน “เสียงตอบคำถาม” ใน

ระหว่างการแข่งขัน

1.2.3 ชุดคำถาม (Game sheet) ใช้สำหรับการแข่งขันซึ่งต้อง

แยกตามระดับความสามารถ ได้แก่ ผู้เรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน

1.2.4 บัตรเฉลยชุดคำถาม

1.2.5 ชองใส่คำถาม และเฉลย

1.2.6 กระดาษคำตอบ (Answer sheet) พร้อมข้อมูลการบันทึก

คะแนนรายบุคคล

2. การเล่นเกมการแข่งขัน ให้แต่ละกลุ่มเข้าประจำโต๊ะแข่งขันตามความสามารถที่กำหนดไว้ ครูผู้สอนแจกบัตรตัวเลข ชุดคำถาม กระดาษคำตอบ บัตรเฉลยสำหรับชุดคำถาม และแบบบันทึกคะแนน จากนั้นให้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ดังนี้

2.1 ผู้เล่น (ผู้เรียน) ทุกคนจะได้รับบัตรต้นทุนก่อนการแข่งขันในแต่ละเกม บัตรนี้ใช้เมื่อต้องการ “เสียง” เพื่อ “ทำทนาย” อย่างไรก็ตามการเสียงเพื่อทำทนายถ้าตอบผิดต้องคืนบัตรต้นทุน 1 ใบ และให้นำไปใส่ไว้ในชองคำถามที่ตอบผิด ทั้งนี้เพื่อให้เกมการแข่งขันดำเนินไปด้วยความยุติธรรม อนึ่งการแข่งขันไม่อนุญาตให้มี “การเดา” ของคนที่อ่านคำถามและได้สิทธิ์ตอบเป็นคนแรก ถ้าคนแรกตอบผิดก็ต้องคืนบัตรต้นทุนหนึ่งใบเช่นกัน และในแต่ละคำถามทุกคนมีสิทธิ์ “ทำทนาย” ได้ แต่คำตอบจะต้อง “ไม่ซ้ำกัน” ใครตอบถูกจะได้บัตรกองกลางเพื่อนำไปรวมกับบัตรต้นทุนของตน และกลุ่ม

2.2 ถ้าตอบคำถามผิดต้องคืนบัตรต้นทูนคนละ 1 ใบ

2.3 ถ้าผู้เข้าแข่งขันฟังคำถามแล้ว พิจารณาว่าตอบ "ไม่ได้" หรือ "มีคนตอบถูก" ให้ปฏิบัติ ดังนี้

2.3.1 ถ้า A เป็นคนอ่านคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้ A บอก "ผ่าน"

2.3.2 ถ้า B ฟังคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้เช่นกัน B บอก "ผ่าน"

2.3.3 ถ้า C ฟังคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้เช่นกัน C บอก "ผ่าน"

2.3.4 ถ้า D ฟังคำถาม คิดว่าตอบไม่ได้เช่นกัน D บอก "ผ่าน"

แสดงว่าคำถามข้อนี้ "ไม่มีผู้ตอบถูก" ทุกคนจึงไม่ต้องคืนบัตรต้นทูน แต่หากเป็นกรณีนี้ที่

- A เป็นคนอ่านคำถาม และ A ตอบ

- B ฟังคำตอบแล้ว B ทำท่าย B ตอบ

- C ฟังคำตอบแล้ว C ทำท่าย C ตอบ

- D ฟังคำตอบของทั้ง A B C แล้ว D ทำท่าย D ตอบ

แสดงว่าคำถามข้อนี้ ถ้าใครตอบผิด ต้องคืนบัตรต้นทูน

2.4 การเริ่มเล่นคำถามข้อต่อไป โดยให้ผู้ทำท่ายคนถัดไปในทิศทางตามเข็มนาฬิกา จากนั้นให้ดำเนินการแข่งขันตามขั้นตอนดังกล่าวข้างต้น จนครบหมดทุกคน

2.5 การยุติเกมการแข่งขันและสรุปผล เมื่อเล่นจนครบ 4 ข้อ ให้ทำกิจกรรมดังนี้

2.5.1 บันทึกการแข่งขันของเกม ว่าใครมีบัตรกี่ใบ ซึ่งหมายถึงบัตรต้นทูนและบัตรกองกลาง

2.5.2 เก็บรวบรวมอุปกรณ์ของเกมชุดเดิมลงกล่อง แล้วจึงนำเกมชุดใหม่ขึ้นมาเล่น

ใบงานที่ 1 แผนการสอนที่ 1

ชื่อกลุ่ม
 ชื่อสมาชิก 1. 2.

 3. 4.

จงทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่เห็นว่าถูก และทำเครื่องหมาย ✗ หน้าข้อที่เห็นว่าผิด

-1. กิจกรรมที่นักเรียนกำลังปฏิบัติ คือ กิจกรรมการแข่งขันด้วยเกม (TGT)
-2. หนึ่งกลุ่มมีจำนวน 4 คน มีผลการเรียนเป็นระดับเก่ง 1 คน
 - ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน
-3. การแข่งขันจะแข่งคนที่มีความสามารถเท่ากัน เช่น คนเก่งแข่งขันกับคนเก่ง
-4. ต้องจับฉลากหมายเลข เพื่อบอกว่าใครได้เล่นก่อน-หลัง
-5. ถ้าตอบถูกจะได้บัตรกองกลาง 1 ใบ ถ้าตอบผิดจะต้องคืนบัตร 2 ใบ
-6. ถ้าตอบไม่ได้ต้องบอกว่า "ผ่าน"
-7. ทุกครั้งที่ตอบเสร็จในแต่ละข้อ ต้องเขียนคะแนนลงในกระดาษคำตอบ
-8. ทุกคนจะมีบัตรต้นทุนคนละ 4 ใบ
-9. อนุญาตให้เดาคำตอบ
-10. ทุกคนในโต๊ะแข่งขันบอกผ่าน แสดงว่าไม่ต้องคืนบัตรต้นทุน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
วิชาภาษาอังกฤษ ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT)
หัวข้อ To Market, to Market
รูปแบบ กิจกรรมโครงสร้างภาษา (Linguistic Activities)
กิจกรรมผสมผสาน (Harmonization Activities)
เวลาเรียน 2 คาบ
สอนวันอังคารที่ 17 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2552

สาระสำคัญ

ร้านค้ามีหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทจะมีชื่อเรียกเป็นภาษาอังกฤษแตกต่างกันออกไป อีกทั้งในแต่ละร้านค้ามีการจำหน่ายสินค้า ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อที่จะได้นำไปใช้ได้ถูกต้อง อีกทั้งเป็นการฝึกทักษะการใช้ภาษา การแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ที่กำหนด

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ฟังเพลง To market, to market และร้องตามได้ถูกต้อง
2. จับคู่บุคคลและคำศัพท์ร้านค้าประเภทต่างๆ ได้ถูกต้อง
3. อ่านออกเสียงเกี่ยวกับคำศัพท์สิ่งของและสถานที่ได้ถูกต้อง

รายละเอียดเนื้อหา

1. เนื้อเพลง

Home again, home again, jiggling jig. To market, to market to buy (a jacket).
 Home again, home again, jiggling jig.

2. โครงสร้าง

โครงสร้าง	ตัวอย่างประโยค
Subject + want + Noun	I want a new shirt.
Subject + want to + Verb	I want to make some sugar.
Subject + need + Noun	I need a new shirt.
Subject + like + Noun	She likes a kitten.
Subject + like to + Verb	She likes to cook.

3. คำศัพท์

Shops	Pet shop	Clothes shop	Toy shop	Butcher's	Grocer's
	rabbit	jacket	skipping rope	chicken	sugar

วิธีดำเนินกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์

1. การนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 กิจกรรม Warm up

- 1) ครูผู้สอนทบทวนเรื่องการทำกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์
- 2) ครูผู้สอนถามผู้เรียนว่าเคยไปซื้อของหรือไม่ว่าซื้ออะไรบ้าง และซื้อสิ่งของเหล่านั้นได้ที่ร้านไหน โดยยกตัวอย่างประโยคเพื่อให้ นักเรียนเดาคำตอบ ดังนี้

ครูผู้สอน : I want to buy some salt, I go to ...

นักเรียน : The grocer's.

ครูผู้สอน : And I need a new T-shirt, I go to ...

นักเรียน : The clothes shop.

1.2 กิจกรรม Presentation

- 1) ครูผู้สอนเปิดเพลง To Market, to Market พัง 1 รอบให้ผู้เรียนฟังในรอบที่ 2 ให้ผู้เรียนร้องตาม จากนั้นให้ผู้เรียนเปิดหนังสือเรียนหน้า 92 เพื่อดูเนื้อเพลง ให้ผู้เรียนทั้งชั้นร้องกันเอง ครูผู้สอนอธิบายเนื้อหาที่ปรากฏในบทเรียนหน้า 92-93
- 2) ครูผู้สอนให้ผู้เรียนจับคู่คำพูดและภาพให้สัมพันธ์กันในหน้า 92-93
- 3) ครูผู้สอนให้คำศัพท์เพิ่มเติมในใบเนื้อหาที่ 1 หลังจากที่ผู้เรียนได้ทำ

แบบฝึกหัดหน้าดังกล่าวแล้ว เช่น

Shops	What do they sell?			
The Pet Shop	kitten	puppy	rabbit	bird
The Clothes Shop	jeans	T-shirt	jacket	coat
The Toy Shop	skateboard	skipping rope	Teddy bear	yoyo
The Butcher's	meat	chicken	ham	duck
The Grocer's	sugar	salt	flour	soap

2. การฝึกทักษะเป็นกลุ่ม

- 1) กิจกรรม Practice ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด A. Chat and Match the people ในหน้า 92-93 โดยการนำความรู้ที่ได้รับร่วมกันทำงาน

2) กิจกรรม Production ให้ผู้เรียนทำใบงานที่ 1 และใบงานที่ 2

3. การเล่นเกมการแข่งขัน แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ครูผู้สอนแจกบัตรตัวเลข ชุดคำถาม กระดาษคำตอบ บัตรเฉลยสำหรับชุดคำถาม และแบบบันทึกคะแนนบันทึกคะแนนกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนทำการแข่งขัน

4. การวัดและประเมินผล

4.1 ครูผู้สอนและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาเรื่อง To Market, to Market

4.2 ครูผู้สอนรวบรวมคะแนนทำเป็นรายงานคะแนนซึ่งประกอบด้วย คะแนนกลุ่มที่ได้จากการแข่งขันในแต่ละครั้ง และคะแนนโบนัส รวมทั้งกลุ่มใดมีคะแนนตามเกณฑ์จะได้รางวัลตามที่กำหนดไว้


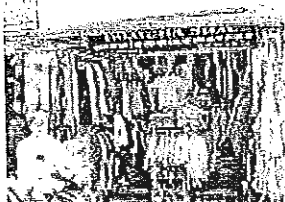

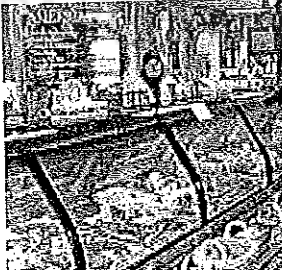

5. สื่อการเรียนการสอน

5.1 ใบเนื้อหาที่ 1 5.2 ใบงานที่ 1 5.3 ใบทดสอบ 5.4 กระดาษคำตอบ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

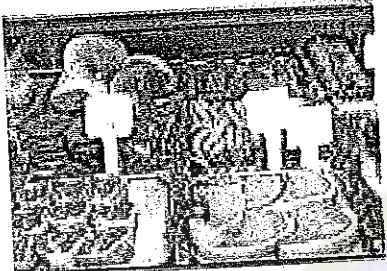




ใบเนื้อหาที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

Shops	What do they sell?			
<p data-bbox="288 389 470 421">The Pet Shop</p> 	<p data-bbox="651 383 727 414">Kitten</p> <p data-bbox="647 427 731 472">ลูกแมว</p>	<p data-bbox="840 383 916 414">Puppy</p> <p data-bbox="836 427 922 472">ลูกหมา</p>	<p data-bbox="1022 383 1097 414">Rabbit</p> <p data-bbox="1017 427 1103 472">กระต่าย</p>	<p data-bbox="1218 383 1264 414">Bird</p> <p data-bbox="1229 427 1264 472">นก</p>
<p data-bbox="269 732 505 763">The Clothes Shop</p> 	<p data-bbox="659 725 734 757">Jeans</p> <p data-bbox="636 770 757 815">กางเกงยีน</p>	<p data-bbox="848 725 923 757">T-shirt</p> <p data-bbox="852 770 919 815">เสื้อยืด</p>	<p data-bbox="1029 725 1105 757">Jacket</p> <p data-bbox="1006 770 1127 815">เสื้อแจ็กเกต</p>	<p data-bbox="1218 725 1264 757">Coat</p> <p data-bbox="1203 770 1294 815">เสื้อโค้ด</p>
<p data-bbox="299 1001 480 1032">The Toy Shop</p> 	<p data-bbox="632 994 768 1025">Skateboard</p> <p data-bbox="636 1039 763 1084">สเก็ตบอร์ด</p>	<p data-bbox="840 994 938 1025">skipping rope</p> <p data-bbox="817 1084 961 1128">เชือกกระโดด</p>	<p data-bbox="1006 994 1143 1025">Teddy bear</p> <p data-bbox="1022 1039 1127 1084">ตุ๊กตาหมี</p>	<p data-bbox="1218 994 1264 1025">Yoyo</p> <p data-bbox="1218 1039 1279 1084">ลูกดิ่ง</p>
<p data-bbox="306 1314 488 1346">The Butcher's</p> 	<p data-bbox="677 1308 737 1339">Meat</p> <p data-bbox="684 1352 730 1397">เนื้อ</p>	<p data-bbox="851 1308 941 1339">Chicken</p> <p data-bbox="858 1352 934 1397">เนื้อไก่</p>	<p data-bbox="1047 1308 1108 1339">Ham</p> <p data-bbox="1040 1352 1130 1397">หมูแฮม</p>	<p data-bbox="1229 1308 1289 1339">Duck</p> <p data-bbox="1214 1352 1304 1397">เนื้อเป็ด</p>
<p data-bbox="322 1686 488 1718">The Grocer's</p> 	<p data-bbox="677 1680 752 1711">Sugar</p> <p data-bbox="647 1724 783 1769">น้ำตาลทราย</p>	<p data-bbox="881 1680 926 1711">Salt</p> <p data-bbox="889 1724 934 1769">เกลือ</p>	<p data-bbox="1055 1680 1115 1711">Flour</p> <p data-bbox="1062 1724 1108 1769">แป้ง</p>	<p data-bbox="1229 1680 1289 1711">Soap</p> <p data-bbox="1244 1724 1274 1769">สบู่</p>

ใบงานที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

ชื่อกลุ่ม
 ชื่อสมาชิก 1. 2.
 3. 4.

จงศึกษารูปภาพต่อไปนี้ จากนั้นตอบคำถาม ข้อ 1-5

Pictures	What do they need?
1. 	My mother wants to cook. She needs some
2. 	They like to play outdoor. (กลางแจ้ง / ข้างนอก) They need a
3. 	Jack wants new clothes. He needs a
4. 	My aunt wants to make a cake. She needs some
5. 	We like a pet. We need a at home.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

คำถามสำหรับกลุ่มเก่ง

1. My sister likes to play outdoor. (กลางแจ้ง) She buys
- a. some meat b. some sugar c. a skateboard d. a coat

คำถามสำหรับกลุ่มเก่ง

2. Kate needs some duck. She goes to.....
- a. the Pet Shop b. the Butcher's c. the Toy Shop d. the Clothes Shop

คำถามสำหรับกลุ่มเก่ง

3. His mother likes to make a cake, she needs
- a. some eggs and sugar b. some salt and meat
c. some water and vegetables d. some butter and tomatoes

คำถามสำหรับกลุ่มเก่ง

4. My brother wants to a puppy. He goes to
- a. eat / the Toy Shop b. see / the Clothes Shop
c. buy / the Pet Shop d. sell / the Grocer's

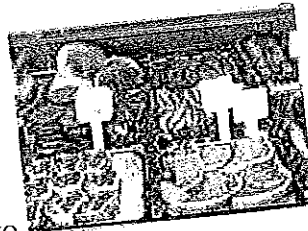
คำถามสำหรับกลุ่มปานกลาง

1. I love I want to have one at home.
- a. a kitten b. a tiger c. a lion d. a snake

คำถามสำหรับกลุ่มปานกลาง

2. is old. (เก่า) I want a new one.
- a. My rabbit b. My duck c. My elephant d. My coat

คำถามสำหรับกลุ่มปานกลาง



3. Linda goes to She buys some ham.
- a. the butcher's b. the pet shop c. the clothes d. the toy shop

คำถามสำหรับกลุ่มปานกลาง

4. I a new toy.
 a. want b. want to c. wants d. wants to

คำถามสำหรับกลุ่มอ่อน

Among these words, which one doesn't belong to the group?

(ข้อใดไม่เข้าพวก)

1. a. a skipping rope b. a ball c. a toy d. a spoon

คำถามสำหรับกลุ่มอ่อน

Among these words, which one doesn't belong to the group?

(ข้อใดไม่เข้าพวก)

2. a. some fish b. some oranges c. some duck d. some eggs

คำถามสำหรับกลุ่มอ่อน

3. I a new toy.
 a. want b. want to c. wants d. wants to

คำถามสำหรับกลุ่มอ่อน

4. My friend needs to some soup.
 a. write b. drink c. cook d. listen

แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านลาด
โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม
(Team Games Tournament – TGT)

เรื่อง A Shop Book

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาข้อความแต่ละข้อว่าตรงกับความคิดเห็นหรือความรู้สึก
ของนักเรียนแล้วใส่เครื่องหมาย ✓ โดยเลือกเพียงข้อละ 1 คำตอบ

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเห็น				
		ต่ำมาก	ต่ำ	ปานกลาง	สูง	สูงที่สุด
1.	กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT) ทำให้ นักเรียนได้ร่วมสนุก ตื่นเต้น และท้าทายตามความสามารถของตน					
2.	นักเรียนมีโอกาสเท่าเทียมกันในการทำคะแนนซึ่งสร้างความภูมิใจ และมั่นใจ					
3.	นักเรียนกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน					
4.	นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากขึ้นเพราะได้รับ ความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ ในกลุ่ม					
5.	นักเรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก และกล้าพูดมากยิ่งขึ้น					
6.	นักเรียนดีใจเมื่อได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนที่เก่งกว่า					
7.	นักเรียนภูมิใจเมื่อได้มีส่วนร่วมช่วยเพื่อนที่อ่อนกว่า					
8.	นักเรียนได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษมากขึ้น					
9.	นักเรียนได้รับความรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น					
10.	นักเรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT)

.....

.....

รายชื่อผู้เรียนที่เข้าร่วม “ภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรม”

โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม

กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์

ผู้เรียนคนที่	ชื่อ-นามสกุล	ผู้เรียนคนที่	ชื่อ-นามสกุล
1	ด.ญ.สุภาพร ฤทธิยา	21	ด.ญ.กนกรัตน์ จันปัญญา
2	ด.ญ.จิรวดี ออเพชร	22	ด.ญ.ชลลภา ภูทองขาว
3	ด.ช.สุธีกานต์ ภูตินดาล	23	ด.ช.ปริญญา คำชู
4	ด.ช.ณัฐนนท์ คำวันสา	24	ด.ช.ธนาวุฒิ จันทรลูน
5	ด.ญ.อารีญา ศรีลาศักดิ์	25	ด.ญ.พิมพ์ภัส จุ่มจันทร์
6	ด.ญ.พัชริดา สุวรรณภักดี	26	ด.ช.ชั้นพล ป้องวิเศษ
7	ด.ญ.สายชล ภูผา	27	ด.ช.พิเชษฐ์ อยู่ดี
8	ด.ช.กิติวัฒน์ หินทอง	28	ด.ช.ธวัชชัย เผ่าหอม
9	ด.ญ.ธัญญลักษณ์ ชุ่มอภัย	29	ด.ช.กฤตตินันท์ ศรีเชียงใหม่
10	ด.ญ.กัญญารัตน์ ทองไพรวรรณ	30	ด.ญ.พรชิตา ภูมิศักดิ์
11	ด.ญ.จิราพร แก้วทอง	31	ด.ช.วรวัดน์ บุญใบ
12	ด.ช.สรศักดิ์ เซกระโทก	32	ด.ช.จิระวัฒน์ สืบพันธ์
13	ด.ญ.ณัฐธิดา ทับสีร์ภักดิ์	33	ด.ญ.ภัทรวริยา อรทัย
14	ด.ญ.ดรุณี เพียงเกษ	34	ด.ช.รัชกฤษณ์ บุตรศรี
15	ด.ช.ณัฐฐากร สิทธิจันทร์	35	ด.ช.ณัฐพล กลิ่นหอม
16	ด.ญ.ปานตะววรรณ ชามะรัตน์	36	ด.ช.ณัฐวัฒน์ มาพร
17	ด.ญ.สมฤดี ทองเงิน	37	ด.ช.อัษฎา อามารัตน์
18	ด.ช.โสภณ หาญณรงค์	38	ด.ญ.มินตรา แสงพรต
19	ด.ญ.ธิดารัตน์ ปกาเวลา	39	ด.ช.ประสพโชค ขาวลา
20	ด.ช.วรพงษ์ อุปลี	40	ด.ช.วัชระ คณะวาปี

โรงเรียนชุมชนบ้านลาด

กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

ผู้เรียนคนที่	ชื่อ-นามสกุล	ผู้เรียนคนที่	ชื่อ-นามสกุล
1	ด.ญ.จิตติภรณ์ บุญหลัง	11	ด.ช.จิรพัฒน์ กมล
2	ด.ญ.สุนันท์ หินแก้ว	12	ด.ช.พินนา ปัญญายาว
3	ด.ช.จิรวัฒน์ กมล	13	ด.ช.ปณิธาน อันละคร
4	ด.ช.วีระพล น้อยเสนา	14	ด.ญ.ปนัดดา ราชบุญโย
5	ด.ญ.เบญจมาภรณ์ บุญเพ็ง	15	ด.ช.สุเมธ พะสิง
6	ด.ช.ชนพล ที่สำราญ	16	ด.ญ.จิระนันท์ เจริญสุข
7	ด.ญ.สุนิตา อาจศรี	17	ด.ช.ชัยวัฒน์ อาจชมภู
8	ด.ช.สุระเชษฐ์ สารีบุตร	18	ด.ญ.กัญญาภรณ์ อาจสอน
9	ด.ช.นาวิน โยธการี	19	ด.ญ.ชนิษฐา ปาละสิทธิ์
10	ด.ญ.กิงแก้ว แก้วสีขาว	20	ด.ช.ชาณต์ศักดิ์ น้อยสุภาพ

โรงเรียนอนุบาลกิตติยา

กิจกรรมวอลเลย์บอล

กลุ่มที่ 1 (Kart Rider)

ชื่อ-นามสกุล
1. ด.ช.พงศธร ภาณุตานนท์
2. ด.ช.พงศกร จันทร์สมุด
3. ด.ช.ณัฐฤทธิ์ ปาละอินทร์
4. ด.ช.กรวีร์ การเพิ่ม
5. ด.ช.ชนพัฒน์ นารอง
6. ด.ญ.ประชิดดา จันทร์ศิริ
7. ด.ญ.วิลาสินี สุวรรณเลิศ
8. ด.ญ.พัฒนิตา ชาติเจริญ
9. ด.ญ.ภามิณี มูลศรีแก้ว
10. ด.ญ.กมลรัตน์ โยชะคง
11. ด.ญ.สุวิมล ไชยดา
12. ด.ญ.น้ำทิพย์ พัฒนประสิทธิ์ชัย
13. ด.ญ.ชญาณิศ สมดี

กลุ่มที่ 3 (Kero-ro)

ชื่อ-นามสกุล
1. ด.ช.กร นาคะพงษ์
2. ด.ช.ศรัณ คัตตะจันทร์
3. ด.ช.พัฒนพงษ์ ภูเงิน
4. ด.ช.อากาศกร บัวคำ
5. ด.ช.อมเรนทร์ ศรีดาพรม
6. ด.ญ.รัตนดิยาภรณ์ เวียงวะลัย
7. ด.ญ.ธิตติยาพร จันทพิมพ์
8. ด.ญ.จตุรพร ดวงไชยร
9. ด.ญ.กรประภา อามาตย์ศรี
10. ด.ญ.กัลยา ญาณสิทธิ์
11. ด.ญ.รัฐฎา เจริญทรัพย์
12. ด.ญ.จิรานลิน จันทสมบัติ
13. ด.ญ.นันทนันท์ นุตะดี

กลุ่มที่ 2 (Reborn)

ชื่อ-นามสกุล
1. ด.ช.กร นัตรชาติรี
2. ด.ช.โสภณ เกตุชรา
3. ด.ช.จรงค์ ศิลปสมบัติ
4. ด.ช.ปรัดถกร เหล็กกล้า
5. ด.ช.ณัฐพล วิชาชัย
6. ด.ญ.ปพิชญา พรหมยศ
7. ด.ญ.ปรียดา ศิริสวัสดิ์
8. ด.ญ.ปรัชญาภรณ์ แก้วเปรมกุศล
9. ด.ญ.หทัยชนก งามผิวเหลือง
10. ด.ญ.กฤติยา ทวยภา
11. ด.ญ.กัญญาณัฐ คำสวาท
12. ด.ญ.วันวิสาข์ ธานี
13. ด.ญ.ภัทรา ทรัพย์สะอาด

กลุ่มที่ 4 (Sprong Box)

ชื่อ-นามสกุล
1. ด.ช.จิรพัฒน์ เจริญศรี
2. ด.ช.ศุติวุฒิ ภูมิโยธา
3. ด.ช.จักริน รัตนพลแสน
4. ด.ช.ภูมิรพี น้อยหลบลู
5. ด.ช.จิตตการ ปางทอง
6. ด.ช.อัศวินทร์ ประสงค์เด
7. ด.ญ.ปวีรศพร ละอองคำ
8. ด.ญ.บุษราคัม คำปลิว
9. ด.ญ.จิตติกรณ์ เนตรสงคราม
10. ด.ญ.สุภัชราภรณ์ แก้วแสนเมือง
11. ด.ญ.นรภัทร สักหารอินทร์
12. ด.ญ.ธิตาทิพย์ ผ่องใส
13. ด.ญ.เพ็ญพิชชา ขาวอ่อน

กลุ่มที่ 5 (One Piece)

ชื่อ-นามสกุล
1. ด.ช.ธนวรรธก์ อาจขมภู
2. ด.ช.พงศกร กันมะโน
3. ด.ช.ปราณปรินทร์ ผาดี
4. ด.ช.จิรายุส สิทธิทองจันทร์
5. ด.ช.กฤตกร จิตประภาจัน
6. ด.ญ.จิรภัตรา ปัญญาวรรณ
7. ด.ญ.ณัฐญา คำหารพล
8. ด.ญ.ณัฐนิชา ศิริจินโนเสาร์
9. ด.ญ.พรวิษ ลภาสระน้อย
10. ด.ญ.วิรัชกร โลหะมาศ
11. ด.ญ.เพ็ญนภา พลเตมา
12. ด.ญ.สรินยา ชาวดอน
13. ด.ญ.จินดาภรณ์ สาเกทอง
14. ด.ญ.ศศิวรรณ จันทร์มา



ภาคผนวก ข

ตัวอย่างภาพกิจกรรม “ภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรม”

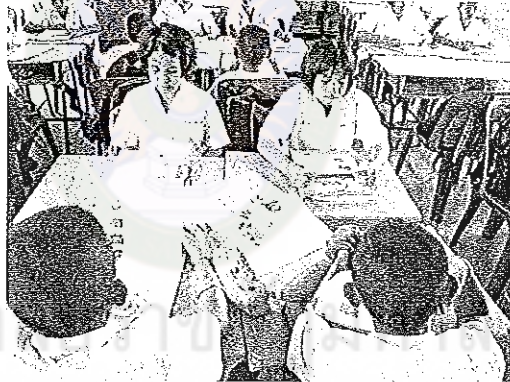
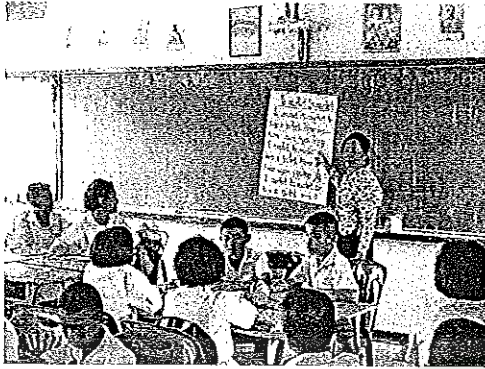
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

กิจกรรมวอล์คแรลลี่

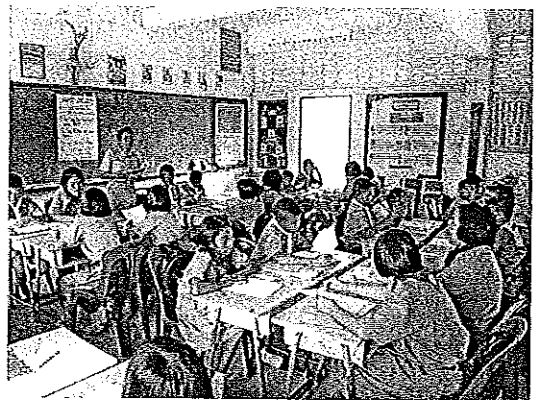


มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

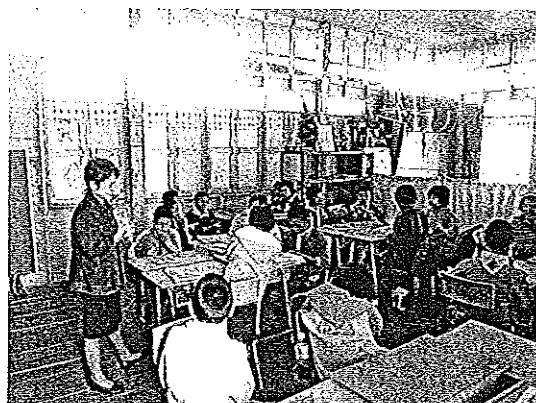
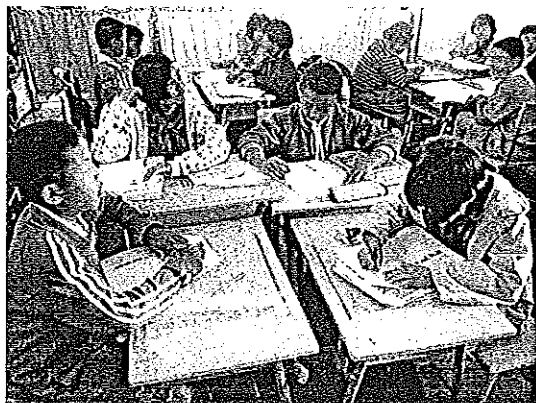
กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์



มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม



มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY