

บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการติดตามผลการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรม คณะผู้วิจัยขอเสนอข้อมูลดังนี้

การประเมินผลผลิต (Product Evaluation: P)

คณะผู้วิจัยได้ประเมินผลผลิตจากการติดตามผลการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนช่วงชั้นที่ 1-2 ในจังหวัดมหาสารคาม 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนหลักเมือง ใช้รูปแบบกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ โรงเรียนชุมชนบ้านลาด ใช้รูปแบบกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และโรงเรียนอนุบาลกิตติยา ใช้รูปแบบกิจกรรมวอล์คแรลลี่ ซึ่งดำเนินการประเมินผลผลิต ตามลำดับดังนี้

1. ผลคะแนนจากใบทดสอบความรู้ เรื่อง กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และกิจกรรมวอล์คแรลลี่ของผู้เรียน ซึ่งเป็นการทดสอบเกี่ยวกับความหมาย วัตถุประสงค์ ความสำคัญ ข้อดีและข้อจำกัดของแต่ละกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ และความเข้าใจในแต่ละกิจกรรม ก่อนที่จะลงมือปฏิบัติ ซึ่งปรากฏผลคะแนนดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แสดงค่าร้อยละของผลคะแนนจากใบทดสอบความรู้ชุดฝึกอบรมของผู้เรียน

รายการ	จำนวน (คน)	คะแนน รวม	ร้อยละ
กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์	38	366	96.32
กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	21	204	97.14
กิจกรรมวอล์คแรลลี่	62	542	87.41

จากตารางที่ 4.1 แสดงค่าร้อยละของผลคะแนนจากใบทดสอบความรู้ชุดฝึกอบรมพบว่า ผู้เรียนสามารถทำใบทดสอบแต่ละกิจกรรมได้ถูกต้องในระดับสูง โดยแยกเป็นกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ เฉลี่ยร้อยละ 96.32 กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เฉลี่ยร้อยละ 97.14 และกิจกรรมวอล์คแรลลี่ เฉลี่ยร้อยละ 87.41

2. ผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และกิจกรรมวอล์คแรลลี่ของผู้เรียน แสดงผลคะแนนแยกตามประเภทของกิจกรรม ดังตารางที่ 4.2 – 4.10

ตารางที่ 4.2 แสดงผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์

กลุ่ม 1 B-O-Y รายการคะแนน	ผู้เรียน คนที่ 1	ผู้เรียน คนที่ 2	ผู้เรียน คนที่ 3	ผู้เรียน คนที่ 4
สอบครั้งที่ 1	7	8	7	0
สอบครั้งที่ 2	6	6	6	6
สอบครั้งที่ 3	8	7	7	7
รวมคะแนน	21	21	20	13
คะแนนพื้นฐาน	7	7	6.5	4
สอบครั้งที่ 4	9	9	8	8
คะแนนก้าวหน้าที่ได้รับ	20	20	20	20
คะแนนรวม	80			
คะแนนเฉลี่ย	20			
รางวัลของกลุ่ม	ดีมาก (Great Team)			

กลุ่ม 2 Butterfly รายการคะแนน	ผู้เรียน คนที่ 5	ผู้เรียน คนที่ 6	ผู้เรียน คนที่ 7	ผู้เรียน คนที่ 8
สอบครั้งที่ 1	6	4	6	4
สอบครั้งที่ 2	9	9	8	7
สอบครั้งที่ 3	10	10	9	10
รวมคะแนน	25	23	23	21
คะแนนพื้นฐาน	9	8	8	7
สอบครั้งที่ 4	9	9	9	8
คะแนนก้าวหน้าที่ได้รับ	10	20	20	20
คะแนนรวม	70			
คะแนนเฉลี่ย	18			
รางวัลของกลุ่ม	ดี (Good Team)			

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

รายการคะแนน / กลุ่ม 3 Balloon	ผู้เรียน คนที่ 9	ผู้เรียน คนที่ 10	ผู้เรียน คนที่ 11	ผู้เรียน คนที่ 12
สอบครั้งที่ 1	6	6	8	4
สอบครั้งที่ 2	8	8	8	8
สอบครั้งที่ 3	9	9	9	9
รวมคะแนน	23	23	25	21
คะแนนพื้นฐาน	8	8	8	7
สอบครั้งที่ 4	7	7	7	7
คะแนนก้าวหน้าที่ได้รับ	10	10	10	10
คะแนนรวม	40			
คะแนนเฉลี่ย	10			
รางวัลของกลุ่ม	พอใช้ (Fair Team)			

รายการคะแนน / กลุ่ม 4 K-OTIC	ผู้เรียน คนที่ 13	ผู้เรียน คนที่ 14	ผู้เรียน คนที่ 15	ผู้เรียน คนที่ 16
สอบครั้งที่ 1	8	8	6	5
สอบครั้งที่ 2	8	8	0	0
สอบครั้งที่ 3	6	6	6	6
รวมคะแนน	22	22	12	11
คะแนนพื้นฐาน	7	7	4	4
สอบครั้งที่ 4	9	5	6	4
คะแนนก้าวหน้าที่ได้รับ	20	10	20	10
คะแนนรวม	60			
คะแนนเฉลี่ย	15			
รางวัลของกลุ่ม	ดี (Good Team)			

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

กลุ่ม 5 Black Vanilla รายการคะแนน	ผู้เรียน คนที่ 17	ผู้เรียน คนที่ 18	ผู้เรียน คนที่ 19	ผู้เรียน คนที่ 20
สอบครั้งที่ 1	8	6	5	5
สอบครั้งที่ 2	5	5	4	5
สอบครั้งที่ 3	8	8	8	8
รวมคะแนน	21	19	17	18
คะแนนพื้นฐาน	7	6	6	6
สอบครั้งที่ 4	10	10	10	10
คะแนนก้าวหน้าที่ได้รับ	20	20	20	20
คะแนนรวม	80			
คะแนนเฉลี่ย	20			
รางวัลของกลุ่ม	ดีมาก			
	(Great Team)			

กลุ่ม 6 Blue รายการคะแนน	ผู้เรียน คนที่ 21	ผู้เรียน คนที่ 22	ผู้เรียน คนที่ 23	ผู้เรียน คนที่ 24
สอบครั้งที่ 1	6	6	5	2
สอบครั้งที่ 2	8	4	8	4
สอบครั้งที่ 3	5	5	5	8
รวมคะแนน	19	15	18	14
คะแนนพื้นฐาน	6	5	6	5
สอบครั้งที่ 4	8	8	3	3
คะแนนก้าวหน้าที่ได้รับ	20	20	10	10
คะแนนรวม	60			
คะแนนเฉลี่ย	15			
รางวัลของกลุ่ม	ดี			
	(Good Team)			

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

กลุ่ม 7 Girl and Boy รายการคะแนน	ผู้เรียน คนที่ 25	ผู้เรียน คนที่ 26	ผู้เรียน คนที่ 27	ผู้เรียน คนที่ 28
สอบครั้งที่ 1	6	7	5	2
สอบครั้งที่ 2	6	5	6	5
สอบครั้งที่ 3	6	6	6	5
รวมคะแนน	18	18	17	12
คะแนนพื้นฐาน	6	6	6	4
สอบครั้งที่ 4	7	6	7	7
คะแนนก้าวหน้าที่ได้รับ	20	20	10	20
คะแนนรวม	70			
คะแนนเฉลี่ย	17.5			
รางวัลของกลุ่ม	ดี			
	(Good Team)			

กลุ่ม 8 Pooh รายการคะแนน	ผู้เรียน คนที่ 29	ผู้เรียน คนที่ 30	ผู้เรียน คนที่ 31	ผู้เรียน คนที่ 32
สอบครั้งที่ 1	7	7	6	5
สอบครั้งที่ 2	8	8	8	8
สอบครั้งที่ 3	9	9	9	8
รวมคะแนน	24	24	23	21
คะแนนพื้นฐาน	8	8	8	7
สอบครั้งที่ 4	6	6	6	6
คะแนนก้าวหน้าที่ได้รับ	10	10	10	10
คะแนนรวม	40			
คะแนนเฉลี่ย	10			
รางวัลของกลุ่ม	พอใช้			
	(Fair Team)			

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

รายการคะแนน	ผู้เรียน คนที่ 33	ผู้เรียน คนที่ 34	ผู้เรียน คนที่ 35	ผู้เรียน คนที่ 36
สอบครั้งที่ 1	6	6	5	4
สอบครั้งที่ 2	6	6	6	6
สอบครั้งที่ 3	8	8	8	8
รวมคะแนน	20	20	19	18
คะแนนพื้นฐาน	7	7	6	6
สอบครั้งที่ 4	7	7	7	6
คะแนนก้าวหน้าที่ได้รับ	10	10	20	10
คะแนนรวม	50			
คะแนนเฉลี่ย	12.5			
รางวัลของกลุ่ม	พอใช้ (Fair Team)			

รายการคะแนน	ผู้เรียน คนที่ 37	ผู้เรียน คนที่ 38	ผู้เรียน คนที่ 39	ผู้เรียน คนที่ 40
สอบครั้งที่ 1	6	8	5	2
สอบครั้งที่ 2	6	6	6	6
สอบครั้งที่ 3	10	10	10	10
รวมคะแนน	22	24	21	18
คะแนนพื้นฐาน	7	8	7	4
สอบครั้งที่ 4	9	9	9	9
คะแนนก้าวหน้าที่ได้รับ	20	20	20	20
คะแนนรวม	50			
คะแนนเฉลี่ย	20			
รางวัลของกลุ่ม	ดีมาก (Great Team)			

จากตารางที่ 4.2 แสดงผลคะแนนของผู้เรียนแต่ละกลุ่มที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ มีจำนวน 10 กลุ่ม พบว่า มีจำนวน 3 กลุ่ม ได้รับรางวัลของกลุ่มในระดับดีมาก (Great Team) คือ กลุ่ม 1 B-O-Y กลุ่ม 5 Black Vanilla และกลุ่ม 10 Dog and Cat กลุ่มที่ได้รับรางวัลดี (Good Team) มีจำนวน 4 กลุ่มคือ กลุ่ม 2 Butterfly กลุ่ม 4 K-OTIC กลุ่ม 6 Blue และกลุ่ม 7 Girls and Boys ส่วนกลุ่มที่ได้รับรางวัลพอใช้ (Fair) มีจำนวน 3 กลุ่ม คือ กลุ่ม 3 Balloon กลุ่ม 8 Pooh and his friend และกลุ่ม 9 Nice to meet you ซึ่งผลของคะแนนแสดงให้เห็นว่า วิธีการเรียนด้วยกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ดี

ตารางที่ 4.3 แสดงผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

กลุ่ม 1 Rose Apple	บัตรสะสม ครั้งที่ 1	บัตรสะสม ครั้งที่ 2	บัตรสะสม ครั้งที่ 3	บัตรสะสม ครั้งที่ 4
รายการคะแนน				
ผู้เรียนคนที่ 1	2	3	5	6
ผู้เรียนคนที่ 2	2	3	5	5
ผู้เรียนคนที่ 3	1	2	2	2
ผู้เรียนคนที่ 4	1	8	3	6
รวมบัตรสะสม	6	16	15	19
คะแนนโบนัสที่ได้	40 (10)	80 (20)	120 (30)	200 (50)
รางวัล	10 (Good Team)	20 (Good Team)	30 (Good Team)	50 (Great Team)

กลุ่ม 2 Apple	บัตรสะสม ครั้งที่ 1	บัตรสะสม ครั้งที่ 2	บัตรสะสม ครั้งที่ 3	บัตรสะสม ครั้งที่ 4
รายการคะแนน				
ผู้เรียนคนที่ 5	4	5	5	5
ผู้เรียนคนที่ 6	2	4	5	1
ผู้เรียนคนที่ 7	3	5	5	2
ผู้เรียนคนที่ 8	4	6	5	4
รวมบัตรสะสม	13	20	20	12
คะแนนโบนัสที่ได้	120 (30)	240 (60)	240 (60)	80 (20)
รางวัล	30 (Good Team)	60 (Super Team)	60 (Great Team)	20 (Good Team)

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

รายการคะแนน	กลุ่ม 3 Banana	บัตรสะสม ครั้งที่ 1	บัตรสะสม ครั้งที่ 2	บัตรสะสม ครั้งที่ 3	บัตรสะสม ครั้งที่ 4
ผู้เรียนคนที่ 9		5	5	7	5
ผู้เรียนคนที่ 10		5	3	4	5
ผู้เรียนคนที่ 11		3	2	3	4
ผู้เรียนคนที่ 12		3	2	3	5
รวมบัตรสะสม		16	12	17	19
คะแนนโบนัสที่ได้		40 (10)	40 (10)	160 (40)	200 (50)
รางวัล		60 (Super Team)	10 (Good Team)	40 (Great Team)	50 (Great Team)

รายการคะแนน	กลุ่ม 4 Mango	บัตรสะสม ครั้งที่ 1	บัตรสะสม ครั้งที่ 2	บัตรสะสม ครั้งที่ 3	บัตรสะสม ครั้งที่ 4
ผู้เรียนคนที่ 13		4	4	5	3
ผู้เรียนคนที่ 14		3	5	4	3
ผู้เรียนคนที่ 15		4	5	2	2
ผู้เรียนคนที่ 16		4	3	3	2
รวมบัตรสะสม		15	17	14	17
คะแนนโบนัสที่ได้		160 (40)	120 (30)	80 (20)	120 (30)
รางวัล		40 (Great Team)	30 (Good Team)	20 (Good Team)	30 (Good Team)

รายการคะแนน	กลุ่ม 5 Coconut	บัตรสะสม ครั้งที่ 1	บัตรสะสม ครั้งที่ 2	บัตรสะสม ครั้งที่ 3	บัตรสะสม ครั้งที่ 4
ผู้เรียนคนที่ 17		4	6	3	4
ผู้เรียนคนที่ 18		3	5	5	5
ผู้เรียนคนที่ 19		3	4	4	4
ผู้เรียนคนที่ 20		2	3	2	4
รวมบัตรสะสม		12	18	14	17
คะแนนโบนัสที่ได้		80 (20)	160 (40)	80 (20)	120 (30)
รางวัล		20 (Good Team)	40 (Great Team)	20 (Good Team)	30 (Good Team)

จากตารางที่ 4.3 แสดงผลคะแนนของผู้เรียนแต่ละกลุ่มที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม โดยมีการแข่งขันทั้ง 4 ครั้ง พบว่า กลุ่ม 1 Rose Apple ได้รางวัล Good Team จำนวน 4 ครั้ง กลุ่ม 2 Apple ได้รางวัล Good Team จำนวน 2 ครั้ง และรางวัล Super Team จำนวน 2 ครั้ง กลุ่ม 3 Banana ได้รางวัล Good Team จำนวน 1 ครั้ง รางวัล Great Team จำนวน 2 ครั้ง และรางวัล Super Team จำนวน 1 ครั้ง กลุ่ม 4 Mango ได้รางวัล Good Team จำนวน 3 ครั้ง และรางวัล Great Team จำนวน 1 ครั้ง ส่วนกลุ่มที่ 5 Coconut ได้รางวัล Good Team จำนวน 3 ครั้ง และรางวัล Great Team จำนวน 1 ครั้ง ซึ่งผลของคะแนนแสดงให้เห็นว่า วิธีการเรียนด้วยกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมอยู่ในเกณฑ์ดี



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ 4.4 แสดงผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมวอลเลย์บอล (Breaking the Ice Activities) : Doctor Says

พฤติกรรม	ร่วมมือทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่ม			มีความตั้งใจในการประกอบกิจกรรม			มีความกล้าแสดงออก			สามารถปฏิบัติตามได้ตรงตามที่กำหนดไว้			รวมคะแนน
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
กลุ่มที่ / ชื่อกลุ่ม	✓			✓			✓				✓		12
กลุ่มที่ 1 Kart Rider													11
กลุ่มที่ 2 Reborn		✓			✓		✓					✓	7
กลุ่มที่ 3 Kero-ro	✓			✓			✓			✓			12
กลุ่มที่ 4 Sponge Box	✓			✓			✓				✓		11
กลุ่มที่ 5 One Piece	✓			✓			✓			✓			12

จากตารางที่ 4.4 แสดงผลคะแนนกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย : Doctor Says พบว่า กลุ่มที่ 3 Kero-ro กลุ่มที่ 5 One Piece ได้คะแนนสูงสุด คือ 12 คะแนน ส่วนกลุ่มที่ 1 Kart Rider กลุ่มที่ 4 Sponge Box ได้คะแนนรองลงมา คือ 11 คะแนน และกลุ่มที่ 2 Reborn ได้ 7 คะแนน

ตารางที่ 4.5 แสดงผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมวอลด์แคสส์ : กิจกรรมสร้างคุณค่า : Where is it?

พฤติกรรม	ร่วมมือทำกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่ม			มีความตั้งใจในการประกอบกิจกรรม			สามารถปฏิบัติตามตรงตามที่กำหนดไว้			รวมคะแนน
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
กลุ่มที่ / ชื่อกลุ่ม										9
กลุ่มที่ 1 Kart Rider	✓				✓		✓			8
กลุ่มที่ 2 Reborn	✓				✓		✓			8
กลุ่มที่ 3 Kero-ro	✓			✓			✓			9
กลุ่มที่ 4 Sponge Box	✓				✓		✓			8
กลุ่มที่ 5 One Piece	✓			✓			✓			9

จากตารางที่ 4.5 แสดงผลคะแนนกิจกรรมสร้างคุณค่า : Where is it? พบว่า กลุ่มที่ 3 Kero-ro กลุ่มที่ 5 One Piece ได้คะแนนสูงสุด คือ 9 คะแนน ส่วนกลุ่มที่ 1 Kart Rider กลุ่มที่ 2 Reborn และกลุ่มที่ 4 Sponge Box ได้คะแนนรองลงมา คือ 8 คะแนน

ตารางที่ 4.6 แสดงผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมวาดรูป (Linguistic Activities) : Correct me

พฤติกรรม	ตอบและเขียนคำตอบ ได้ถูกต้อง	สามารถแก้ปัญหาได้			มีความร่วมมือใน การปฏิบัติกิจกรรม			รวมคะแนน
		3	2	1	3	2	1	
กลุ่มที่ / ชื่อกลุ่ม	จำนวนข้อที่ได้ข้อละ 2 คะแนน							
กลุ่มที่ 1 Kart Rider	18 (9)	✓			✓			22
กลุ่มที่ 2 Reborn	14 (7)	✓					✓	17
กลุ่มที่ 3 Kero-ro	14 (7)	✓					✓	17
กลุ่มที่ 4 Sponge Box	14 (7)	✓					✓	18
กลุ่มที่ 5 One Piece	12 (6)	✓					✓	17

จากตารางที่ 4.6 แสดงผลคะแนนกิจกรรมโครงสร้างทางภาษา : Correct me พบว่า กลุ่มที่ 1 Kart Rider ได้คะแนนสูงสุด คือ 22 คะแนน กลุ่มที่ 4 Sponge Box ได้คะแนนรองลงมา คือ 18 คะแนน ส่วน กลุ่มที่ 2 Reborn กลุ่มที่ 3 Kero-ro กลุ่มที่ 5 One Piece ได้คะแนน 17 คะแนน

ตารางที่ 4.7 แสดงผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมวอลดแรดลี่ : กิจกรรมฝึกการสนทนา (Communicative Activities) : Tell me two

พฤติกรรม	บรรยายภาพ ได้ถูกต้อง	สามารถแก้ปัญหาได้			มีความร่วมมือใน การปฏิบัติกิจกรรม			รวมคะแนน
		3	2	1	3	2	1	
กลุ่มที่ / ชื่อกลุ่ม	จำนวนข้อที่ได้ 2 คะแนน	3	2	1	3	2	1	
กลุ่มที่ 1 Kart Rider	64	✓			✓			70
กลุ่มที่ 2 Reborn	44		✓		✓			49
กลุ่มที่ 3 Kero-ro	56	✓				✓		61
กลุ่มที่ 4 Sponge Box	40		✓			✓		44
กลุ่มที่ 5 One Piece	68	✓			✓			74

จากตารางที่ 4.7 แสดงผลคะแนนกิจกรรมฝึกการสนทนา : Tell me two พบว่า กลุ่มที่ 5 One Piece ได้คะแนนสูงสุด คือ 74 คะแนน กลุ่มที่ 1 Kart Rider ได้คะแนนรองลงมา คือ 70 คะแนน ส่วนกลุ่มที่ 3 Kero-ro กลุ่มที่ 2 Reborn และกลุ่มที่ 4 Sponge Box ได้คะแนน 61 49 และ 44 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 แสดงผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมวัดผลัดแรลลี่ : กิจกรรมผสมผสาน (Harmonization Activities) : A-Z Quizzes

พฤติกรรม	ตอบและเขียนคำตอบได้ถูกต้อง	สามารถแก้ปัญหาได้			มีความรอบรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น			มีความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม			รวมคะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
กลุ่มที่ / ชื่อกลุ่ม	จำนวนข้อที่ได้ ข้อละ 2 คะแนน										
กลุ่มที่ 1 Kart Rider	52 (26)	✓				✓		✓			60
กลุ่มที่ 2 Reborn	20 (10)	✓				✓		✓			28
กลุ่มที่ 3 Kero-ro	30 (15)	✓					✓		✓		38
กลุ่มที่ 4 Sponge Box	48 (24)	✓				✓			✓		56
กลุ่มที่ 5 One Piece	28 (14)	✓					✓		✓		35

จากตารางที่ 4.8 กิจกรรมผสมผสาน : A-Z Quizzes พบว่า กลุ่มที่ 1 Kart Rider ได้คะแนนสูงสุด คือ 60 คะแนน กลุ่มที่ 4 Sponge Box ได้คะแนนรองลงมา คือ 56 คะแนน ส่วนกลุ่มที่ 3 Kero-ro กลุ่มที่ 5 One Piece และกลุ่มที่ 2 Reborn ได้คะแนน 38 35 และ 28 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 แสดงผลคะแนนจากการปฏิบัติกิจกรรมอัลดแรลลี : กิจกรรมการแก้ปัญหา (Problem Solving Activities) : Match and guess

พฤติกรรม	จับคู่ภาพและประโยค ได้ถูกต้อง	ใบ้คำได้ถูกต้อง	สามารถแก้ปัญหาได้			มีความร่วมมือใน การปฏิบัติกิจกรรม			รวมคะแนน
			3	2	1	3	2	1	
กลุ่มที่ / ชื่อกลุ่ม	จำนวนภาพที่ได้ ภาพละ 2 คะแนน	จำนวนคำใบ้ที่ได้ ข้อละ 2 คะแนน	✓			✓			46
กลุ่มที่ 1 Kart Rider	20 (10)	20 (10)	✓						43
กลุ่มที่ 2 Reborn	18 (9)	20 (10)	✓			✓			48
กลุ่มที่ 3 Kero-ro	20 (10)	22 (11)	✓			✓			38
กลุ่มที่ 4 Sponge Box	20 (10)	12 (6)	✓			✓			50
กลุ่มที่ 5 One Piece	20 (10)	24 (12)	✓			✓			

จากตารางที่ 4.9 กิจกรรมการแก้ปัญหา : Match and guess พบว่า กลุ่มที่ 5 One Piece ได้คะแนนสูงสุด คือ 50 คะแนน กลุ่มที่ 3 Kero-ro ได้คะแนนรองลงมา คือ 48 คะแนน ส่วน กลุ่มที่ 1 Kart Ride กลุ่มที่ 2 Reborn และ กลุ่มที่ 4 Sponge Box ได้คะแนน 46 43 และ 38 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 แสดงผลคะแนนรวมจากการปฏิบัติกิจกรรมวอลส์คแรลลี่

กลุ่มที่ / ชื่อกลุ่ม	คะแนนรวม	รางวัลที่
กลุ่มที่ 1 Kart Rider	217	1
กลุ่มที่ 2 Reborn	152	5
กลุ่มที่ 3 Kero-ro	185	3
กลุ่มที่ 4 Sponge Box	175	4
กลุ่มที่ 5 One Piece	197	2

จากตารางที่ 4.10 พบว่า กลุ่มที่ 1 Kart Rider ได้คะแนนรวม 217 คะแนน ได้รับรางวัลที่ 1 กลุ่มที่ 5 One Piece ได้คะแนนรวม 197 คะแนน ได้รับรางวัลที่ 2 กลุ่มที่ 3 Kero-ro ได้คะแนนรวม 185 คะแนน ได้รับรางวัลที่ 3 กลุ่มที่ 4 Sponge Box ได้คะแนนรวม 175 คะแนน ได้รับรางวัลที่ 4 กลุ่มที่ 2 Reborn ได้คะแนนรวม 152 คะแนน ได้รับรางวัลที่ 5 ตามลำดับ ซึ่งผลของคะแนนแสดงให้เห็นว่า วิธีการเรียนด้วยกิจกรรมการวอลส์คแรลลี่อยู่ในเกณฑ์ดี

3. การประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และกิจกรรมวอลส์คแรลลี่ ดังปรากฏในตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์

ข้อที่	รายการความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ความหมาย
1.	กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ทำให้ นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	4.37	.59	มาก
2.	นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน	4.45	.83	มาก
3.	นักเรียนฝึกทักษะกระบวนการกลุ่ม	4.53	.51	มากที่สุด
4.	นักเรียนฝึกความรับผิดชอบ	4.26	.69	มาก
5.	นักเรียนทราบความก้าวหน้าทางการเรียน ของตนเองและสมาชิก	4.39	.75	มาก

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ข้อที่	รายการความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ความหมาย
6.	นักเรียนดีใจเมื่อได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนที่เก่งกว่า	4.63	.54	มากที่สุด
7.	นักเรียนภูมิใจเมื่อได้มีส่วนร่วมช่วยเพื่อนที่อ่อนกว่า	4.82	.51	มากที่สุด
8.	นักเรียนได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.74	.45	มากที่สุด
9.	นักเรียนได้รับความรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	4.61	.55	มากที่สุด
10.	นักเรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.50	.65	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.53	.61	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.11 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ พบว่า ในภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ ทั้ง 10 รายการ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.53 และเมื่อพิจารณาแยกย่อยในแต่ละรายการพบว่า นักเรียนภูมิใจเมื่อได้มีส่วนร่วมช่วยเพื่อนที่อ่อนกว่ามีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 4.82 และนักเรียนฝึกความรับผิดชอบ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 4.26

ตารางที่ 4.12 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม
ด้วยเกม

ข้อที่	รายการความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ความหมาย
1.	กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมทำให้ นักเรียนได้ร่วมสนุก ตื่นเต้น และท้าทาย ตามความสามารถของตน	5.00	.00	มากที่สุด

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

ข้อที่	รายการความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ความหมาย
2.	นักเรียนมีโอกาสทำเทียมกันในการทำ คะแนนซึ่งสร้างความภูมิใจ และมั่นใจ	4.90	.30	มากที่สุด
3.	นักเรียนกระตือรือร้นในการค้นคว้าหา ความรู้ และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	4.81	.40	มากที่สุด
4.	นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากขึ้นเพราะ ได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ ในกลุ่ม	4.90	.30	มากที่สุด
5.	นักเรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก และ กล้าพูดมากยิ่งขึ้น	4.48	.51	มาก
6.	นักเรียนดีใจเมื่อได้รับความช่วยเหลือจาก เพื่อนที่เก่งกว่า	4.76	.44	มากที่สุด
7.	นักเรียนภูมิใจเมื่อได้มีส่วนร่วมช่วยเพื่อน ที่อ่อนกว่า	4.76	.44	มากที่สุด
8.	นักเรียนได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.90	.30	มากที่สุด
9.	นักเรียนได้รับความรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	4.76	.44	มากที่สุด
10.	นักเรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.86	.36	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.81	.35	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.12 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน กิจกรรมการแข่งขันระหว่าง
กลุ่มด้วยเกม พบว่า ในภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วย
เกมทั้ง 10 รายการ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.81 และเมื่อพิจารณาแยกย่อยในแต่ละรายการพบว่า
นักเรียนได้ร่วมสนุก ตื่นเต้น และทำท่ายตามความสามารถของตน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 5.00
และนักเรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก และกล้าพูดมากยิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 4.48

ตารางที่ 4.13 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน กิจกรรมวอลล์แรลลี่

ข้อที่	รายการความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ความหมาย
1.	กิจกรรมวอลล์แรลลี่ทำให้นักเรียนได้เปิดโอกาสมีส่วนร่วมในกิจกรรมการคิด การพูด การกระทำ และการแสดงออก	4.53	.62	มากที่สุด
2.	นักเรียนได้เสริมสร้างสุขภาพโดยการแข่งขันทำกิจกรรม	4.34	.54	มาก
3.	นักเรียนมีบทบาทในการเป็นทั้งผู้นำ ผู้ตาม ผู้ชี้แนะ และผู้ปฏิบัติ	4.19	.65	มาก
4.	นักเรียนเกิดความสัมพันธ์ ความสามัคคี และการปฏิบัติร่วมกัน	4.35	.77	มาก
5.	นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมให้รู้จักกับตนเองได้ดีขึ้น	4.11	.75	มาก
6.	นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ด้วยพลังกลุ่มและตนเอง	4.32	.59	มาก
7.	นักเรียนได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.67	.59	มากที่สุด
8.	นักเรียนได้รับความรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	4.61	.53	มากที่สุด
9.	นักเรียนสามารถนำความรู้ภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.47	.59	มาก
	เฉลี่ย	4.40	.63	มาก

จากตารางที่ 4.13 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน กิจกรรมวอลล์แรลลี่ พบว่า ในภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมวอลล์แรลลี่ ทั้ง 9 รายการ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.40 และเมื่อพิจารณาแยกย่อยในแต่ละรายการพบว่า นักเรียนได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 4.67 และนักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมให้รู้จักกับตนเองได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 4.11

4. ผลการนิเทศการสอนด้านทฤษฎีและปฏิบัติของครูผู้สอนทำการประเมินโดยให้ผู้บริหารโรงเรียน หัวหน้ากลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) หรือรองหัวหน้าหมวด และผู้วิจัย ดังปรากฏในตารางที่ 4-14

ตารางที่ 4.14 แสดงค่าร้อยละของผลการนิเทศการสอนด้านทฤษฎีและปฏิบัติของครูผู้สอน

รายการ	จำนวน ผู้นิเทศ (คน)	ผล การสอน ด้านทฤษฎี	ร้อยละ	ผล การสอน ด้านปฏิบัติ	ร้อยละ
กิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์	3	63	85.14	39	81.25
กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	3	60	81.08	42	87.50
กิจกรรมวอล์คแรลลี่	3	69	93.24	42	87.50

จากตารางที่ 4.14 แสดงค่าร้อยละของผลคะแนนการนิเทศการสอนด้านทฤษฎีและปฏิบัติของครูผู้สอนพบว่า ครูผู้สอนที่ผ่านการอบรมสามารถสอนด้านทฤษฎีกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ ร้อยละ 85.14 กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ร้อยละ 81.08 และกิจกรรมวอล์คแรลลี่ ร้อยละ 93.24 ส่วนด้านปฏิบัติครูผู้สอนสามารถสอนปฏิบัติกิจกรรมการแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ ร้อยละ 81.25 กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ร้อยละ 87.50 และกิจกรรมวอล์คแรลลี่ เฉลี่ยร้อยละ .88