

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมฝึกทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนคำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์เขต 2 ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อต่อไปนี้

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. การสอนทักษะการฟังและการพูด
3. ประสิทธิภาพแผนการเรียนรู้
4. การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ
5. การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบมีส่วนร่วม
6. ข้อมูลทั่วไปโรงเรียนบ้านแคนคำ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กรมวิชาการ (2545 : 1 - 29) ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยมีสาระสำคัญดังนี้

1. วิสัยทัศน์และโครงสร้างของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างประเทศ

การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความคาดหวังว่า เมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นรวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอื่นที่หลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์

โครงสร้างของหลักสูตรภาษาต่างประเทศ กำหนดตามระดับความสามารถทางภาษา และพัฒนาการของผู้เรียน (Proficiency - Based) เป็นสำคัญโดยจัดแบ่งเป็น 4 ระดับ คือ

1. ช่วงชั้นที่ 1 ประถมศึกษาปีที่ 1-3 ระดับเตรียมความพร้อม (Preparatory Level)

2. ช่วงชั้นที่ 2 ประถมศึกษาปีที่ 4-6 ระดับต้น (Beginner Level)

3. ช่วงชั้นที่ 3 มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ระดับกำลังพัฒนา (Developing Level)

4. ช่วงชั้นที่ 4 มัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ระดับก้าวหน้า (Expanding Level)

2. คุณภาพของผู้เรียน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็น สาระการเรียนรู้ที่เสริมพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงาน อย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร อันเป็นคุณภาพตามความคาดหวังของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดคุณภาพได้ตามที่คาดหวังดังกล่าว หลักสูตรการศึกษาขั้น พื้นฐานได้กำหนดองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการ และคุณธรรมจริยธรรม ถ่าณยที่ผู้เรียนพึง มีเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี แล้วไว้เป็นกรอบสำหรับแต่ละช่วงชั้นดังนี้

ช่วงชั้นที่ 1 (จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3)

1. เข้าใจและใช้ภาษาต่างประเทศแลกเปลี่ยนและนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ในเรื่องราวที่เกี่ยวกับตนเอง ชีวิตประจำวัน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

2. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง การพูด ตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับ ตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และความสัมพันธ์กับบุคคล ภายใต้วงคำศัพท์ 300 - 450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

3. ใช้ประโยคคำเดียว (One-word Sentence) และประโยคเดี่ยว (Simple Sentence) การสนทนาได้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้

4. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางภาษาและชีวิตความเป็นอยู่ของ เจ้าของภาษาตามระดับชั้น

5. มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการเสนอข้อมูลที่เป็นความรู้ ในวิชาอื่นตามความสนใจและวัย

6. มีความสามารถในการใช้ภาษาในห้องเรียนและในโรงเรียนในการแสวงหา ความรู้และความเพลิดเพลิน

ช่วงชั้นที่ 2 (จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)

1. เข้าใจและใช้ภาษาต่างประเทศแลกเปลี่ยนและนำเสนอข้อมูลข่าวสารสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในเรื่องที่เกี่ยวกับตนเอง ชีวิตประจำวัน สิ่งแวดล้อมในชุมชน
2. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ การขาย ลมฟ้า อากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050 - 1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)
3. ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสมสื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ
4. เข้าใจข้อความที่เป็นความเรียงและไม่ใช่ความเรียงในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการในบริบทที่หลากหลาย
5. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางภาษาและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาตามบริบทของข้อความที่พบตามระดับชั้น
6. มีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศนำเสนอและสืบค้นข้อมูลความรู้ในวิชาอื่นที่เรียนตามความสนใจและระดับชั้น
7. มีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศภายในห้องเรียนและภายในโรงเรียนการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมและเพื่อความเพลิดเพลิน

3. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หมายถึง องค์ความรู้ที่เป็นสากลสำหรับผู้เรียนภาษาต่างประเทศประกอบด้วย สาระด้านภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรมภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนโลก

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communications) หมายถึง การใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อทำความเข้าใจ แลกเปลี่ยน นำเสนอข้อมูล ข่าวสาร แสวงหาความคิดเห็น เจตคติ อารมณ์ และความรู้สึกในเรื่องต่างๆ ทั้งที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม (Cultures) หมายถึง ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ พฤติกรรมทางสังคม ค่านิยม และความเชื่อที่แสดงออกทางภาษา

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น (Connections) หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศในการแสวงหาความรู้ที่สัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (Communities) หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศภายในชุมชน และเป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนเป็นมาตรฐานกลาง ซึ่งเป็นกรอบด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม ที่สถานศึกษาสามารถนำไปปรับและพัฒนาเพื่อกำหนดเป็นผลการเรียนรู้ในหลักสูตรสถานศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้เป็นข้อกำหนดเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของผู้เรียน อันจะนำไปสู่การจัดกระบวนการเรียนรู้และการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 8 มาตรฐานตามสาระทั้ง 4 ดังต่อไปนี้

มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน

สาระที่ 1 : ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต.1.1 เข้าใจกระบวนการอ่านและการฟัง สามารถตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และนำมาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

มาตรฐาน ต.1.2 มีทักษะในการสื่อสารทางภาษา แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร และแสดงความรู้สึกโดยใช้เทคโนโลยี และการจัดการที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

มาตรฐาน ต.1.3 เข้าใจกระบวนการพูด การเขียน และสื่อสารข้อมูล ความคิดเห็นและความคิดรวบยอดได้อย่างสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพ และมีสุนทรียภาพ

สาระที่ 2 : ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต.2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต.2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่เรียนกับภาษาและวัฒนธรรมไทยและนำมาใช้ได้ด้วยเจตคติที่ดี

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต.3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนาและเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต.4.1 สามารถใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต.4.2 สามารถใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้การทำงาน การประกอบอาชีพ การสร้างความร่วมมือ และการอยู่ร่วมกันในสังคม

4. กระบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ผู้สอนจำเป็นที่จะต้องรู้ความแตกต่างระหว่างเทคนิคการสอน วิธีการสอน และแนวคิด ทฤษฎี ซึ่งเป็นที่มาของวิธีการสอนแบบต่าง ๆ เพื่อจะได้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของคำทั้งสามตามระดับชั้น วิธีสอนบางวิธีเป็นที่นิยมใช้กันอยู่นาน บางวิธีถูกนำมาใช้เพียงช่วงเวลาหนึ่งแล้วก็เสื่อมความนิยม การที่วิธีสอนแต่ละวิธีไม่ได้รับความนิยมต่อเนื่องมิใช่เพราะความล้มเหลวในการปฏิบัติจริง แต่มีสาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงด้านแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ด้านจิตวิทยา ด้านภาษาศาสตร์ และด้านการศึกษา

แนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดในยุคสมัยต่าง ๆ ของนักปรัชญา นักจิตวิทยา นักภาษาศาสตร์ ซึ่งเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาหลายแนวทาง ที่ได้พัฒนาไปหลายรูปแบบตามยุคสมัย จนถึงแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ที่มีลักษณะเด่นชัดเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner Centered)

การจัดการเรียนการสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่มีการฝึกปฏิบัติ มีการนำภาษาไปใช้ได้จริงตามหน้าที่ของภาษาในการสื่อความหมายโดยมีเป้าหมายอยู่ที่การใช้ภาษาสื่อสารในชีวิตจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ภาษาได้เหมาะสมกับสภาพสังคม ดังนั้นการจัดการกระบวนการเรียนรู้จะมุ่งให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกใช้ภาษาให้มากและมีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่อย่างหลากหลายในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนจึงควรเลือกใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ต่าง ๆ (Learning Strategies) ที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีลีลาการเรียน (Learning Styles) เป็นของตนเอง กลยุทธ์การเรียนรู้ต่าง ๆ ได้แก่ กลยุทธ์ในการสื่อสาร ทักษะการจำ ทักษะการถาม การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การประเมินตนเอง การวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง การใช้วิธีการเรียนแบบต่าง ๆ การทำงานร่วมกับผู้อื่น ฯลฯ ได้เหมาะสมกับตนเองตามระดับชั้น

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศยังไม่สามารถสรุปได้ว่า วิธีสอนใดเป็นวิธีที่ดีที่สุดและสมบูรณ์ที่สุดเพราะแต่ละวิธีต่างก็มีจุดดีและจุดด้อย ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาวิวัฒนาการของทฤษฎีการเรียนรู้และวิธีการสอนเพื่อเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ เข้าใจเหตุผลและมองเห็นความจำเป็นในการที่จะต้องเปลี่ยนแปลงและประยุกต์วิธีการสอนของตน เพื่อสามารถเลือกวิธีสอนที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนและจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนภาษาในแต่ละระดับชั้นทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคลและเกิดศักยภาพสูงสุดตามความสามารถของแต่ละคน

5. การวัดและประเมินผล

การจัดการเรียนการสอนใด ๆ ก็ตาม การสอนกับการวัดผลประเมินผลมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันมาตั้งแต่ต้นจนอาจกล่าวได้ว่า เมื่อมีการสอนต้องมีการประเมินผลควบคู่ไปด้วยเสมอเพียงแต่วิธีการวัดและการประเมินอาจเปลี่ยนรูปแบบไปตามยุคสมัย การประเมินเป็นส่วนที่สำคัญและจำเป็นของกระบวนการเรียนการสอนเป็นการหาคำตอบที่สร้างสรรค์ในทางบวก และให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เกี่ยวกับความก้าวหน้าของผู้เรียน เพื่อตรวจสอบว่าการสอนนั้นบรรลุเป้าหมายในระดับใด ผลจากการประเมินจะนำไปสู่การตัดสินใจที่มีผลต่อโรงเรียนในเชิงบริหารและการสร้างความเชื่อมั่นในสังคม การประเมินที่ดีส่วนหนึ่งต้องเป็นเสมือนเครื่องช่วยในการเรียนและอีกส่วนหนึ่งเป็นเหมือนเครื่องมือในการวัดและบ่งชี้ถึงความสามารถของผู้เรียนตลอดหลักสูตรตามมาตรฐานการเรียนรู้

หลักการสำคัญในการประเมินผลที่พึงพิจารณาคือ การประเมินควรมีลักษณะเป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเน้นคุณลักษณะและความสามารถของผู้เรียนเป็นภาพรวมผลการประเมินต้องชี้ให้เห็นผลการปรับปรุงการสอนของครูผู้สอนและความสำเร็จของผู้เรียนตามเป้าหมายของหลักสูตรบ่งบอกถึงความสามารถในการนำความรู้และทักษะไปใช้ในชีวิตจริงได้ ทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถที่หลากหลายไม่แยกเด็ดขาดจากการเรียนการสอน เป็นการให้ข้อมูลที่ทำให้ผู้เรียนแต่ละคนรู้จักตนเองและมองเห็นแนวทางที่จะปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้น โดยเน้นความร่วมมือของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในการให้ข้อมูล ตรวจสอบ และทบทวนซึ่งกันและกัน เน้นที่กระบวนการ (Process) เท่า ๆ กับการวัดผลผลิต (Product) ของกระบวนการ เน้นการวัดที่สะท้อนให้เห็นถึงการใช้ความคิดพิจารณาไตร่ตรองรวมทั้งการให้เหตุผลและการแก้ปัญหา

ข้อมูลที่จะนำมาใช้ประเมินต้องได้มาโดยกระบวนการเก็บรวบรวมจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและสอดคล้องกับรูปแบบการประเมินผลตามหลักสูตร โดยใช้เครื่องมือและวิธีการประเมินที่หลากหลายรูปแบบ เลือกนำมาใช้ให้สอดคล้องเหมาะสมกับกระบวนการของผู้สอนและกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงภาระงานด้านการประเมินผลการเรียน ระบบการวัดและประเมินผลที่สถานศึกษาต้องดำเนินการ จึงต้องเปลี่ยนแปลงไปด้วยเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกัน การประเมินผลตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงเน้นไปที่การวัดและการประเมินผลที่จะนำไปสู่การชี้ให้เห็นสภาพที่แท้จริงของผู้เรียน และสภาพจริงของการเรียนการสอนจากพฤติกรรมที่ผู้เรียนได้แสดงออก (Student Performance) สะท้อนให้เห็นความสามารถอย่างหลากหลายในการพัฒนาคนที่ชัดเจน สอดคล้องกับสมรรถภาพที่มีในตนเอง

และจากการลงมือปฏิบัติจริงซึ่งชี้ให้เห็นวิธีการตัดสินใจและการแก้ปัญหาด้วยตนเอง การใช้กิจกรรมการประเมินตามสภาพ (Authentic Assessment) จะช่วยให้ค้นพบได้ว่าผู้เรียนเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ มากน้อยเพียงใด นอกจากระบบการวัดและการประเมินผลจะเปลี่ยนไปแล้วผู้ที่เกี่ยวข้องกับ การประเมินผลจะต้องปรับเปลี่ยนไปจากเดิมซึ่งมีเพียงครูผู้สอนเป็นบุคคลหลายกลุ่ม ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียนซึ่งทำหน้าที่ประเมินตนเองและประเมินเพื่อน (ในกลุ่ม) ผู้ปกครอง เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้เกี่ยวข้องควรมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมาย วิธีการและเกณฑ์ต่าง ๆ ในการประเมินด้วย

ส่วนลักษณะภาษาที่นำมาประเมินควรเป็นภาษาที่ใช้ในสถานการณ์สื่อสารตามสภาพจริง คือ เป็นข้อความสมบูรณ์ในตัวเอง เป็นภาษาที่เจ้าของภาษาใช้มีความเป็นธรรมชาติอยู่ในบริบท ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความสามารถและประสบการณ์ของผู้เรียนด้วย การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารควรประเมินความสามารถในการสื่อสารความหมายจริง ๆ ไม่ควรแยกการใช้ภาษาออกจากสถานการณ์ และควรจัดให้ครอบคลุมองค์ประกอบทางภาษาอันประกอบด้วย ความรู้เรื่องเสียง คำศัพท์ โครงสร้างการใช้ภาษาในสถานการณ์ และกลวิธีในการสื่อสาร แนวการประเมินเช่นนี้ช่วยเสริมให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างหลักสูตร การสอน และการประเมิน

การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ สถานศึกษาจะต้องทำหลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติของ สถานศึกษาไว้เพื่อให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายถือปฏิบัติร่วมกันและเป็นไปในมาตรฐานเดียวกัน สถานศึกษาต้องมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งในระดับชั้นเรียน ระดับ สถานศึกษา และระดับชาติ โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนา ผู้เรียน ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ และใช้เป็นข้อมูลสร้างความมั่นใจเกี่ยวกับคุณภาพของผู้เรียน และสถานศึกษาแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

การสอนทักษะการฟังและทักษะการพูด

การฟังเป็นการรับรู้โดยผ่านระบบประสาทสัมผัสอย่างหนึ่ง ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องของทักษะการฟัง

1. ความหมายของการฟัง

มีผู้ให้ความหมายของการฟังไว้หลายท่าน ดังนี้

บันดือ พฤกษ์วัน (2535 : 33) ได้ให้ความหมายของการฟังไว้ว่า การฟังคือ การได้ยิน โดยมีความจะรับและเกิดความเข้าใจตามเจตนาที่ฝ่ายหนึ่งสื่อมา ส่วนการได้ยินนั้นหา ได้มีความตั้งใจหรือสนใจเป็นทุนไม่ว่าความหมายของการฟังลึกซึ้งซึ่งกว่ามาก เมื่อเราต้องการจะให้ใคร

ฟังเราพูด เราจึงต้องทำให้หรือมีวิธีการที่จะทำให้เขาสนใจ ตั้งใจที่ฟัง หากปราศจากความตั้งใจ หรือความสนใจแล้ว ก็คงเป็นการได้ยินเท่านั้น

สนิท สัตโยภาส (2532 : 34) กล่าวว่า การฟังคือ การได้ยินเสียงของถ้อยคำ พร้อมทั้งคิดตามเรื่องราวที่ได้ยินจนเกิดความเข้าใจ และสามารถจับใจความสำคัญได้ เพื่อนำไป ไตร่ตรองในสิ่งที่ได้ยิน

จันทร์ศรี นิตยาพฤกษ์ (2537 : 35) กล่าวว่า การฟังคือ การแปลสัญลักษณ์ ลักษณะของเสียงที่ได้ยินออกเป็นความหมายอันประกอบด้วยการคิด ตามเรื่องราวของเรื่องที่ได้ยิน จนสามารถเกิดความเข้าใจในสิ่งนั้น และจับข้อความต่าง ๆ ที่ควรกล้อยตามหรือโต้แย้งได้

แสตมเมอร์ (Stammer. 1977 : 36) ได้อธิบายเกี่ยวกับการฟังว่าประกอบ ไปด้วย

1. การได้ยินเสียง (Hearing) เป็นการกระทำที่ไม่ตั้งใจ บางครั้งก็ไม่มี ความหมาย เช่น เสียงที่ได้ยินจากแตรรถยนต์ เสียงคุยกัน

2. การฟัง (Listening) เป็นการกระทำอย่างตั้งใจ สามารถที่จะจับ ความหมายของสิ่งที่ฟังนั้นได้

3. การตีความ (Auditing) เป็นการฟังเพื่อเข้าใจความหมาย ผู้ฟังต้องมีความรู้ หรือประสบการณ์เดิมมาช่วยจึงจะเข้าใจความหมาย

รีเวอร์ส (Rivers. 1980 : 37) ได้ให้ความหมายของการฟังว่า การฟังเป็น ทักษะ ที่สร้างความหมาย (Creative Skill) ซึ่งขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการคือ

1. การชี้แนะทางภาษาศาสตร์ หมายถึงสิ่งที่ผู้ฟังได้ฟังผ่านสำเนียงคำและการจัดเรียงคำออกมาเป็นคำพูด ผู้ฟังไม่จำเป็นต้องฟังสิ่งที่ผู้พูดพูดออกมาทั้งหมด แต่ผู้ฟังจะสามารถสร้างข้อความที่ตามมาได้หมดจากคำพูดในตอนแรก

2. สถานการณ์ในการพูดที่ส่งผลต่อการรับฟังคือ ความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งที่ผู้พูดได้ยิน สิ่งที่ถูกนำมาพูด และสิ่งที่ผู้ฟังคาดว่าจะได้ยินต่อไป

3. ความเข้าใจข่าวสารของผู้ฟังขึ้นอยู่กับความตั้งใจของผู้พูด ทักษะคติและ จุดมุ่งหมายของการพูด ผู้ฟังอาจบิดตัวชี้แนะจากน้ำเสียงของผู้พูด ตีความหมาย ซึ่งจะทำให้ ความหมายของสิ่งที่ได้ยินแตกต่างกันไปตามสถานการณ์

จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า การฟังคือ การที่ผู้ฟังได้ยินเสียงโดยที่ ผู้ฟังเข้าใจรู้เรื่องในสิ่งที่ได้ยิน และสามารถนำสิ่งที่ได้ยินนั้นไปประกอบกิจอันควรต่อไป

2. จุดมุ่งหมายของการฟัง

มีผู้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการฟังไว้ดังนี้

สนิท ลัตโยภาส (2532 : 93) ได้สรุปถึงการสอนฟังในชั้นประถมศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายดังนี้

1. ให้มีมารยาทในการฟัง
2. ให้มีสมาธิในการฟัง (ฝึก) ให้ฟังอย่างตั้งใจ
3. ฟังแล้วเข้าใจความหมายตามความประสงค์ของผู้พูด
4. สามารถเก็บความหรือสาระสำคัญของสิ่งที่ฟังได้
5. ฟังอย่างมีวิจารณ์ญาณ
6. เกิดความคิดและจินตนาการจากการฟังได้

บันลือ พฤษะวัน (2535 : 40) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนฟังมีจุดมุ่งหมาย ดังนี้

1. ใช้การฟังเพื่อเป็นการสื่อความหมายและการสนทนา
2. ใช้การฟังเพื่อความบันเทิง ความเพลิดเพลินในรสไพเราะ เป็นประโยชน์ใน

การพักผ่อนหย่อนใจในการฟังเพื่อให้รู้จัก ขบคิด ทบทวน เลือकตัดสินใจ หาเหตุผลและสามารถใช้การฟังเพื่อจะประเมินได้ ใช้การฟังเพื่อรับความรู้ ขยายประสบการณ์ รับคำแนะนำในการปฏิบัติ

ทัศนีย์ สุขเมธี (2533 : 79-80) ได้กล่าวไว้ว่าจุดมุ่งหมายของการฟังที่ควรเน้น คือ เพื่อพัฒนาความพร้อมในการแยกเสียงต่าง ๆ ได้ (สำหรับผู้เริ่มเรียน)

1. ให้มีมารยาทในการฟัง จำเป็นต้องฝึกควบคู่ไปกับทักษะอื่น และไม่จำเป็นต้องฝึกเฉพาะแต่ในเวลาสอนภาษาไทยเท่านั้น ถ้านำไปฝึกหรือปฏิบัติในกรเรียนการสอนในกลุ่มวิชาอื่นด้วย จะได้ผลดีมาก

2. เพื่อให้สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังได้
3. เพื่อนำความรู้จากเรื่องที่ฟังมาประยุกต์ใช้ได้
4. เพื่อการสร้างนิสัยที่ดีในการฟัง และฝึกแสวงหาความรู้ที่ดีจากการฟัง
5. เพื่อพัฒนาการทางด้านการใช้ภาษา โดยเน้นการฟังเพื่อนำไปปรับปรุง

วิธีการออกเสียง วิธีพูดของตนให้ถูกต้องชัดเจน

6. เพื่อให้สามารถสรุปเรื่องราวจากการฟังแล้วเล่าเรื่องที่ฟังได้ถูกต้องและจดบันทึกได้

7. เพื่อให้สามารถตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังได้
8. เพื่อให้สามารถแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังได้ โดยอาศัยแสดงความคิดเห็นสนับสนุนหรือขัดแย้งได้อย่างสุภาพ

9. เพื่อให้สามารถวินิจฉัยเรื่องที่ฟัง จนทราบเจตนาของผู้พูดได้

10. เพื่อพัฒนาทักษะในการฟังโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะเน้นในการสอนแต่ละครั้ง

3. ความสำคัญของการฟัง

มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของการฟังไว้หลายท่าน ดังนี้

ผอบ โปษะภฤณะ (2521 : 183) มีความเห็นในเรื่องการฟังว่า การฟังเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดปัญญา เกิดความรอบรู้ เฉลียวฉลาด การฟังเป็นจุดเริ่มต้นที่จะก่อให้เกิดปัญญา หัวใจของนักปราชญ์ข้อแรกก็คือการฟัง การฟังเป็นส่วนสำคัญของการคิดและพูด ผู้ที่มีความสามารถในการฟังย่อมช่วยให้การคิดและการพูดมีประสิทธิภาพตามไปด้วย

สุจิตร เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มพรรณ์ (2532 : 78) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการฟังไว้ว่า การฟังเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญมากทักษะหนึ่ง ทั้งนี้เพราะได้มีความเจริญทางด้านเทคโนโลยี สื่อสารมวลชน ตลอดจนกิจกรรมต่างๆ ที่ชุมชนจัดขึ้น ซึ่งทำให้บุคคลฝ่ายต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนต้องใช้ทักษะการฟังเป็นอย่างมาก

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2531 : 58) มีความเห็นในเรื่องการฟังว่า การฟังจะต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการฝึกทักษะ มีการเตรียมผู้เรียนให้เป็นกลุ่มทั้งใหญ่กลุ่มย่อยและเป็นคู่ ๆ

Plamer ผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาต่างประเทศกล่าวว่า การสอนฟัง-พูด หมายถึง การสอนให้ผู้เรียนได้พูดภาษาต่างประเทศโดยไม่ต้องอ่าน ไม่ต้องเขียน ไม่ต้องท่องจำทฤษฎี และไม่ต้องแปล แต่เป็นการเรียนโดยการฟังครูพูดและตอบสนองครูพูด (บำรุง โตรัตน์. 2524 : 27)

สรุปได้ว่า การฟังมีความสำคัญต่อคนเราเป็นอันมาก เพราะการฟังเป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ ถ้าเราฟังและเข้าใจความหมายได้เป็นอย่างดีแล้ว เราสามารถที่สื่อความหมายได้กับผู้อื่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ลักษณะการฟังที่ดี

การฟังเป็นพฤติกรรมที่ต้องฝึกฝน จนเกิดการเรียนรู้ การเป็นผู้ฟังที่ดีต้องอาศัยการฝึกฝน และปรับปรุงทักษะการฟังของตน ส่วน ฐาปะนีย์ นาคทรพรพ และประภาศรี สีหอำไพ (2520 : 15) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการฟังที่ดีไว้ว่า

1. สรุปใจความสำคัญได้
2. ติดตามฟังตั้งแต่ต้นจนจบ

3. วิเคราะห์ความคิดหลักและรายละเอียดที่เป็นองค์ประกอบได้
4. จับประเด็นเรื่องได้ เข้าใจตัวอย่างได้ แจ่มแจ้งและตั้งจุดมุ่งหมายในการฟัง
5. ฟังอย่างสร้างสรรค์ เชื่อมโยงประสบการณ์เก่าใหม่เข้ากันได้
6. ฟังอย่างมีวิจารณญาณ

การฟังที่ดีต้องมีสมาธิในการฟัง มีความสนใจในเรื่องที่ฟัง ฟังด้วยความพยายาม ตั้งใจฟังอย่างสำรวม โดยมารยาทที่ฟังต้องวางใจเป็นกลาง มีการวางจุดมุ่งหมายในการฟัง เมื่อฟังแล้วต้องจับประเด็นสำคัญของเรื่องที่ฟังได้ และวิเคราะห์วิจารณ์เรื่องที่ได้อ่าน (สนิท ตั้งทวี. 2526 : 60-61)

จึงสรุปได้ว่า ลักษณะการฟังที่ดีนั้น ผู้ฟังจะต้องมีสมาธิในการฟัง เข้าใจเรื่องที่ฟัง สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังได้ ตอบคำถาม ปฏิบัติตามได้ มีนิสัยและมารยาทที่ดีในการฟัง

5. หลักการสอนฟังภาษาอังกฤษ

การฟังมีความสำคัญจึงต้องมีการสอนทักษะนี้ ได้มีผู้เสนอหลักการสอนฟัง ดังนี้
 วรรณิ โสภประยูร (2537 : 95) กล่าวว่า หลักการสอนฟังที่ดีสำหรับนักเรียน มีดังนี้

1. ควรสอนให้นักเรียนเข้าใจวัตถุประสงค์และวิธีการของการฟังแต่ละประเภท พร้อมยกตัวอย่างประกอบ
2. ควรให้นักเรียนฝึกทักษะการฟังแต่ละประโยคให้ครบ เพื่อนักเรียนจะได้นำไปใช้ประโยชน์ในโอกาสที่แตกต่างกัน
3. ครูควรพูดให้ชัดถ้อยชัดคำ และอย่าพูดเกินไปจนนักเรียนฟังไม่ทัน รวมทั้งครูควรเป็นของผู้ฟังที่ดีด้วย
4. ควรจัดบรรยากาศในการฟังให้เหมาะสม เช่น ไม่นั่งเบียดกันจนเกินไป ไม่มีเสียงรบกวน อากาศถ่ายเทได้สะดวก แสงสว่างเพียงพอ
5. กิจกรรมที่สอนสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากฟัง และควรให้กำลังใจในการฟังของนักเรียนด้วยการกล่าวชม
6. กิจกรรมการสอน ควรส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความคิดจากเรื่องที่ฟัง ให้ผู้ฟังมีส่วนร่วม โดยมีคำถามชักถามได้บ้าง
7. การเลือกเรื่องที่จะใช้สอนการฟัง ควรเป็นเรื่องที่ไม่ไกลตัว และเกี่ยวข้องกับนักเรียนหรือเป็นเรื่องที่มีความหมายต่อนักเรียน

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2531 : 56) ได้เสนอกิจกรรมการสอนทักษะการฟังไว้ ดังนี้

1. การฟังคำเดี่ยว ฟังวลีและประโยค
2. การฟังโดยพยายามเชื่อมโยงคำต่าง ๆ
3. การฟังเนื้อเรื่องสั้น ๆ
4. การฟังบทสนทนาหรือข้อความต่าง ๆ

เช่นเดียวกับดวงเดือน แสงชัย (2533 : 12) ได้แยกวิธีการสอนฟังออกเป็น 3 ระดับ คือ

1. ระดับการฟังเสียง เช่น นักเรียนรู้จักว่าตัว C ออกเสียงเป็น เกอะ G ออกเสียงเป็น เกื่อ และ H ออกเสียงเป็น เฮอะ เป็นต้น ซึ่งในขั้นแรกควรฝึกออกเสียงที่ง่าย ไม่มีปัญหา ก่อนแล้วจึงฝึกออกเสียงที่เป็นปัญหาและยากขึ้น

2. ระดับการฟังประโยค และเรื่องราวเพื่อความเข้าใจ ครูอาจเตรียมประโยคที่มีข้อความคล้ายคลึงกันไว้แล้วครูเลือกอ่าน 1 ประโยค แล้วให้นักเรียนเลือกว่าเป็นประโยคใดต่อไปก็ฟังเรื่องราวสั้น ๆ ให้เข้าใจ ซึ่งอาจมีรูปภาพประกอบด้วย

ดังนั้นการฝึกทักษะการฟังนั้น Samang Hiranburana (สำออง หิรัญบุรณะ. 2528 : 48 ; อ้างอิงมาจาก Samang Hiranburana. 1985 : 48) ได้แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม (Pre-listening) เตรียมผู้เรียนให้เข้าใจในสิ่งที่จะเรียนหรือฟังในเนื้อหานั้น ๆ

2. ขั้นสอน (Presentation) ให้ผู้เรียนฟังบทสนทนาโดยไม่ต้องเปิดดูหนังสือ ถ้าเนื้อหายาวมากเกินไป ก็ควรให้ฟังหลาย ๆ ครั้ง ให้ฟังประเด็นสำคัญโดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจทุกคำพูด

3. การฝึกปากเปล่า หรือการฟังเพิ่มเติม (Oral Practice or Further Listening) ให้นำเนื้อหาที่ฟังมาฝึกพูด โดยฝึกเป็นคู่ ๆ หรือเป็นกลุ่ม เสร็จแล้วอาจให้ผู้เรียนฟังซ้ำอีกก็ได้ จะช่วยให้เห็นภาพประเด็นสำคัญของเนื้อหา

4. ความหลากหลายของกิจกรรมที่สัมพันธ์กับการฟัง (The Variety of Listening Related Tasks) กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนที่มีลักษณะการซักถามถึงเรื่องที่ได้ฟังมาแล้ว การขยายความหรือแปลความหมาย หรืออื่น ๆ

5. การบูรณาการทักษะการฟังกับทักษะอื่น (Integrating Listening with Other Skills) ทักษะการฟังไม่จำเป็นต้องสอนแยกกับทักษะอื่น ๆ ทักษะการฟังอาจเป็นส่วนหนึ่งของการพูด หรือเป็นทักษะพื้นฐานการอ่านและหรือทักษะการเขียน

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2531 : 57) ได้เสนอขั้นตอนในการสอนทักษะการฟัง-พูด ออกเป็น 10 ขั้นตอน คือ

1. ครูพยายามใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุดเท่าที่นักเรียนจะฟังได้เข้าใจ เช่น ในการอธิบาย การเล่านิทาน หรือการออกเสียงให้นักเรียนฟัง
2. ให้นักเรียนฟังเพื่อน ๆ พูดตอบครูหรือให้นักเรียนตั้งคำถามหรือโต้ตอบซึ่งกันและกัน
3. ให้ฟังบทสนทนาหรือบทละครสั้น ๆ
4. ให้ฟังแบบฝึกหัด แยกคำที่มีเสียงคล้าย ๆ กัน
5. ให้นักเรียนได้ฟังแผ่นเสียงหรือเทปอัดเสียงที่เป็นของเจ้าของภาษาเพื่อจะเกิดความรู้สึกคุ้นเคยกับเสียงเจ้าของภาษา
6. ให้นักเรียนฟังเรื่องที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียนจากบทเรียนบ้างหรือจะฟังเพลง บทละครหรือบทประพันธ์อื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนจับใจความสำคัญ
7. ให้ทำท่าทางตามคำสั่ง โดยครูเป็นผู้พูดหรือฟังจากเทป
8. ให้ดูภาพยนตร์จากโทรทัศน์ที่มีเสียงภาษาอังกฤษในฟิล์ม
9. ให้ดูการ์ตูนในโทรทัศน์ที่เสียงภาษาอังกฤษในฟิล์ม
10. ให้เล่นเกมทางภาษา

ฟินนอคเชียโร (Finocchiaro. 1994 : 88) ได้เสนอกิจกรรมการฝึกทักษะการฟังพอสรุปได้ดังนี้

1. ฟังประโยคหรือถ้อยคำที่ครูตั้ง อ่าน หรือสนทนาซักถาม
2. ฟังเสียงของคำ หรือเสียงต่ำในประโยคหรือเปรียบเทียบ
3. จัดให้มีแขกรับเชิญในห้องเรียน
4. ฟังเพื่อนร่วมชั้น สนทนาซักถามหรือฝึกแต่งประโยคด้วยปากเปล่า
5. ฟังบทสนทนา บทละคร หรือเพลง
6. ฟังรายการต่าง ๆ จากโทรทัศน์ วิทยุ
7. ทำการสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ
8. เข้าร่วมสนทนากับผู้อื่น

จากที่กล่าวมาเกี่ยวข้องกับกำรฟังทั้งหมด พอสรุปได้เป็น 3 หัวข้อใหญ่ ดังนี้

1. หลักในการสอนฟัง
2. ขั้นตอนการสอนฟัง
3. กิจกรรมที่ส่งเสริมในการสอนฟัง

1. หลักในการสอนฟัง แบ่งออกเป็น 2 วิธีการ คือ

1.1 สอนฟังเพื่อฝึกฟังเพลง หมายถึง การสอนให้นักเรียนฟังเสียง พยัญชนะสระที่ถูกต้อง เสียง พยัญชนะที่มีปัญหา ตลอดจนการฝึกฟังเสียงหนักเบา สูงต่ำ จังหวะการเว้นวรรคตอน ของคำและประโยคด้วย

1.2 สอนฟังเพื่อฝึกความเข้าใจ คือการฝึกให้นักเรียนฟังข้อความและสามารถจับใจความสำคัญได้ ซึ่งอาจจะเริ่มตั้งแต่การฟังคำสั่งสั้น ๆ ง่าย ๆ หรือเรื่องราวสั้นและง่าย

2. ขั้นตอนในการสอนฟัง

2.1 ขั้นเตรียม หมายถึง การที่ครูผู้สอนต้องตั้งจุดประสงค์ของการสอนไว้อย่างละเอียด พร้อมทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงสิ่งที่จะเรียน

2.2 ขั้นสอนและฝึกปฏิบัติ หมายถึง การจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฟังทักษะภาษาอังกฤษให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งอาจจะเป็นการฟังเสียงจากครู เพื่อน หรือเทปก็ได้ หลังจากนั้นก็จะมีการฝึกปฏิบัติฟัง โดยฝึกเองจากเทป หรือฝึกกับเพื่อนเป็นคู่เป็นกลุ่ม

2.3 ขั้นสรุปและนำไปปรับปรุงใช้ หมายถึง การสรุปบทเรียนที่ได้เรียนมา และจัดโอกาสให้นักเรียนให้นักเรียนได้นำบทเรียนมาฝึกแปลเป็นบทสนทนาใหม่

3. กิจกรรมที่ส่งเสริมในการสอนฟัง การใช้กิจกรรมนานาชนิดหรือหลากหลาย เพื่อเร้าใจนักเรียนให้เกิดความสนุกสนานในการฝึกภาษาโดยไม่รู้ตัว จะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีความคล่องแคล่ว แม่นยำมากขึ้น ตัวอย่างกิจกรรม ได้แก่

3.1 ครูควรใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุดเท่าที่นักเรียนจะฟังได้เข้าใจ

3.2 ควรให้นักเรียนฟังบทสนทนา บทละคร บทเพลงหรือบทประพันธ์ต่าง ๆ

3.3 ควรให้นักเรียนฟังรายการต่าง ๆ จากเทปหรือวิทยุ

3.4 ควรให้นักเรียนได้ดูรายการต่าง ๆ จากโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ โดยเฉพาะรายการที่เป็นการ์ตูนสอนภาษาอังกฤษ

3.5 จัดให้มีกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเล่นเกม หรือบทบาทสมมติ

3.6 ฝึกให้นักเรียนได้ฝึกสนทนากับผู้อื่น เช่น จัดรายการสัมภาษณ์บุคคลเป็นต้น

จากความรู้เกี่ยวกับการฟังที่กล่าวมานี้ พอสรุปได้ว่า ทักษะการฟังมีความสำคัญต่อการเรียนภาษาและวิชาต่าง ๆ ของเด็ก ครูควรฝึกให้เด็กมีพื้นฐานการฟังที่ดี สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังได้ เข้าใจเรื่องที่ฟัง มีมารยาทในการฟัง ครูไม่ควรเข้าใจผิดว่าเด็กมี

ทักษะเหล่านี้จากสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวอยู่แล้ว เพราะทักษะการฟังของเด็กจะมีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้นได้รับการฝึกฝนอย่างถูกวิธี

6. การสอนพูด (Speaking)

ทักษะการพูด เป็นทักษะการแสดงออกเสียง คำ วลีหรือประโยค ซึ่งแสดงออกด้วยการเล่า อธิบาย สนทนา ได้ตอบกับบุคคลต่าง ๆ หรือแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนโดยใช้ภาษาที่ถูกต้องในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ การสอนพูด แทรกอยู่ในการสอนคำศัพท์ ไวยากรณ์ อ่านและเขียน ครูควรมีแบบฝึกหัดที่เหมาะสมมาให้นักเรียนทำเพื่อช่วยกระตุ้นให้นักเรียนพูดและเกิดความมั่นใจในการแสดงออกซึ่งมีหลักทั่วไปของการสอนพูดไว้ดังนี้

1. ควรเริ่มจากการฝึกบทสนทนาสั้น ๆ และประโยคแบบต่าง ๆ
2. หลังจากสอนบทสนทนา ครูควรโยงเรื่องในบทสนทนาในเรื่องให้สัมพันธ์กับสถานการณ์จริง เช่น บทสนทนาเกี่ยวกับเรื่องอาชีพ ให้ถามนักเรียนเกี่ยวกับอาชีพของผู้ปกครอง
3. กระตุ้นให้นักเรียนฝึกพูด และใช้ภาษาอังกฤษให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้สร้างความรู้สึกที่ดีแก่ผู้เรียนโดยการให้กำลังใจ ไม่ให้เขากลัวพูดผิดหรืออายที่จะพูด
4. แก้อัปเดตพลาดในการออกเสียง หรือพูดผิดหลักไวยากรณ์ เฉพาะในระหว่างฝึกเท่านั้น เมื่อถึงขั้นกาพูดโดยเสรีแล้ว ควรจะดูให้สามารถสื่อสารได้เข้าใจเท่านั้น
5. เลือกใช้เอกสารหรือวัสดุอุปกรณ์ประกอบการสอนให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน

จุดประสงค์ปลายทางของการสอนพูดหรือการให้นักเรียนสามารถพูดได้ถูกต้องและคล่องแคล่วเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา ดังนั้นการฝึกทักษะการพูดจะเริ่มด้วยการฝึกกรุปประโยค

การฝึกถามตอบ

การฝึกพูดด้วยบทสนทนา

การฝึกพูดเชิงควบคุม ซึ่งได้แก่การแสดงบทบาทสมมติและการแสดงละครสั้น ๆ

การฝึกพูดเพื่อการสื่อสาร

การฝึกพูดแบบอิสระ

ก่อนการฝึกใด ๆ นักเรียนควรผ่านขั้นตอนการเรียนศัพท์และหลักไวยากรณ์มาแล้ว สำหรับการสอนพูดให้แก่ผู้เริ่มเรียนภาษาอังกฤษ สุไร พงษ์ทองเจริญ (2525 : 89) ได้แบ่งออกเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1. ระดับเตรียมตัวขั้นนี้เป็นการสอนให้พูดเลียนแบบตัวอย่าง และท่องจำประโยคพื้นฐานต่าง ๆ

2. ระดับแสดงออก เมื่อนักเรียนจำคำและประโยคได้พอสมควรแล้ว จะสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองออกไปให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

กิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนพูดภาษาอังกฤษ

ออกคำสั่งเพื่อให้ทำตาม

ตั้งคำถามจากเนื้อเรื่องที่ตนอ่านหรือฟังให้เพื่อนหรือครูตอบ

แต่งประโยคจากคำศัพท์ใหม่ หรือถอดความประโยคที่ตนอ่านหรือได้ยิน

ดูภาพแล้วเล่าเรื่องให้เพื่อนฟังว่าตนเห็นอะไรในภาพนั้นบ้าง

อ่านรายงาน

เขียนบทสนทนาแล้วมาแสดงให้เพื่อนดู

กล่าวโดยสรุปแล้ว ทักษะการพูดเป็นทักษะที่แสดงออกทางวาจา เพื่อแสดงความคิดเห็นของตนเอง โดยที่สามารถใช้ภาษาได้ถูกต้อง การสอนทักษะการพูดมีหลายวิธี ซึ่งครูนำกิจกรรมการสอนที่ดีของแต่ละวิธีนั้นมาประยุกต์ใช้เข้าด้วยกัน จะทำให้เกิดประสิทธิภาพอย่างสูงในการเรียน การใช้สื่อการสอนมาช่วยในการสอนพูด จะทำให้บรรลุดูประสงค์ได้ดีและเร็วขึ้น จุดมุ่งหมายของวิธีการสอนส่วนใหญ่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาที่เรียน

ประสิทธิภาพของแผนการสอน

การหาประสิทธิภาพของแผนการสอน หมายถึง การนำแผนการสอนไปทดลองใช้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ แล้วนำผลที่ได้มาปรับปรุงเพื่อนำไปใช้สอนจริง ให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2537 : 494 - 498) ได้ให้ความหมายของเกณฑ์ประสิทธิภาพของแผนการสอนไว้ คือ

1. เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ

เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของแผนการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้จัดทำแผนการสอนจะพึงพอใจว่า หากแผนการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว แผนการสอนนั้นก็มีความดีที่จะนำไปสอนนักเรียน

เกณฑ์การหาประสิทธิภาพกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหมายว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด นั่นคือ E_1/E_2 คือประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

ตัวอย่าง 80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนจากแผนการสอนแล้ว ผู้เรียนจะสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองานได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80 และทำการทดสอบหลังเรียนได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80

การที่จะกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้น ให้ผู้สอนพิจารณาตามความพอใจ โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะอาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 เป็นต้น อย่างไรก็ตามไม่ควรตั้งเกณฑ์ไว้ต่ำเพราะตั้งเกณฑ์ไว้เท่าใดมักจะได้ผลลัพธ์เท่านั้น

2. การปรับปรุงประสิทธิภาพของแผนการสอน

เมื่อพัฒนาแผนการสอนขึ้นเป็นต้นฉบับแล้วต้องนำไปหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขตามขั้นตอน ดังนี้

- 2.1 ชั้น 1 : 1 (แบบเดี่ยว) คือ นำแผนการสอนไปทดลองใช้กับนักเรียน 1 คน จำนวนหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น
- 2.2 ชั้น 1 : 10 (แบบกลุ่ม) คือ นำแผนการสอนไปทดลองใช้กับนักเรียน 6-10 คน จำนวนหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น
- 2.3 ชั้น 1 : 100 (ภาคสนามหรือกลุ่มใหญ่) คือ นำแผนการสอนไปทดลองใช้กับนักเรียน 30-100 คน จำนวนหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ

การเรียนภาษาเป็นงานที่ค่อนข้างหนักผู้เรียนต้องใช้ความพยายามอย่างมากในการทำ ความเข้าใจหรือใช้ภาษาที่เพิ่มเรียนไป ตลอดจนการนำภาษาที่เรียนมาทั้งหมดไปใช้ในการพูดหรือ เขียนเรียงความ เกมประกอบการสอนจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะเรียนรู้และใช้ ภาษาไว้ได้นาน นอกจากนั้นเกมยังช่วยให้ครูสร้างบริบท (Context) ซึ่งจะทำให้ภาษาที่มีความหมาย มากยิ่งขึ้น เกมจะทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนเพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่คนอื่นพูด หรือเขียนและตัวนักเรียนจะต้องพูดหรือเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็นของตน เกมบางเกมอาจจะใช้ วิธีการฝึกอย่างมากเหมือนกับแบบฝึกหัดสมัยก่อนแต่บางเกมไม่ แต่ข้อสำคัญคือ คุณภาพของ การฝึกและโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนจะต้องเรียนรู้ความหมายของภาษาเพื่อใช้ภาษานั้นในเกม มากกว่าฝึกแบบสมัยก่อนและบางที่การฝึกมาก ๆ อาจทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อและท้อถอยเสีย ก่อนที่จะประสบความสำเร็จ ภาษาที่มีความหมายเป็นสิ่งจำเป็นและมีการยอมรับมาเป็นเวลา หลายปีแล้ว ถ้าหากภาษาที่มีความหมายก็จะทำให้นักเรียนตอบสนองในการฟัง พูด และการเขียน ชัดเจนและมีความหมาย ทำให้นักเรียนเข้าใจและทำได้ดีเมื่อเป็นที่ยอมรับแล้วว่าเกมสามารถทำให้นักเรียนมีโอกาสฝึกใช้ภาษามากขึ้น และฝึกอย่างมีความหมายแล้วครูก็ควรจะใช้เกมเป็นศูนย์กลาง

ของการเรียนการสอนไม่ใช่ใช้ตามคำพิงเฉพาะในวันที่ฝนตกหรือในคอนปลาชเทอม
(นิตยา สุวรรณศรี. 2536 : 11)

1. ความหมายของเกม

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 2) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (Test) และเสริมสมรรถภาพ (Enlarge) ในการเรียน ภาษาของผู้เรียนโดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (Relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเกิดการ เรียนรู้ทั้งในรายบุคคลและสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (Conditions) ที่กำหนด

2. จุดประสงค์ในการใช้เกม

นิตยา สุวรรณศรี (2536 : 12) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมดังนี้

2.1 เป็นกิจกรรมในการออกกำลังกายเพื่อใช้ในการบำบัดความเครียดทางกายและ ประสาท

2.2 เพื่อความสนุกสนานสร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุกสนานทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย เช่น เกมการแข่งขันระหว่างผลไม้เป็นการแข่งขันระหว่างคน 2 คน หรือ 2 ทีม เมื่อมีการส่ง สัญญาณผู้เข้าแข่งเริ่มจากเส้นเดียวกัน กลิ้งผลไม้ เช่น ส้ม มะม่วง หรือ แอปเปิ้ล ไปยังเส้นซึ่ง อยู่ในด้านตรงกันข้ามหรืออยู่หลังห้องโดยใช้คนสอดคินผลไม้ไปนักเรียนคนแรกหรือทีมแรกเป็นผู้ ชนะ เกมนี้เป็นเกมที่ใช้ในการฝึกเรียงเพื่อผลไม้นชนิดต่าง ๆ และประโยคคำสั่งง่าย ๆ เช่น Go Hurry ตลอดจนคำศัพท์อื่น ๆ ที่สัมพันธ์กัน

2.3 เพื่อศึกษาวัฒนธรรมใช้เกมในการสอดแทรกกระสวนวัฒนธรรมที่นักเรียน ควรจะทราบของเจ้าของประเทศ

3. ประเภทของเกม

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 11-12) ได้จัดประเภทของเกมออกเป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

3.1 Number Games เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนปฎิภาณ และความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลขทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เรียน เช่น ในระดับ Elementary จะเป็นเกมที่จัดเพื่อฝึกด้านความจำและแยกแยะข้อแตกต่างและในระดับ Advanced จะฝึกทางด้าน ปฎิภาณและความเร็วในการคิดตอบ

3.2 Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3.3 Structure Games โดยปกติแล้วการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของภาษาเป็นเรื่องที่หนัก น่าเบื่อ มีการฝึกบ่อยๆ ซ้ำซาก ทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียดขึ้น ด้การจัดเกมที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางภาษาจะต้องเป็นเกมที่ลดอาการดังกล่าวลงให้ผู้เรียนได้เล่นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างภาษาในรูปแบบที่ผู้เรียนแทบจะไม่ต้องฝึกแล้วว่ากำลังเรียนภาษาอยู่จะเป็นการดีที่สุดเกิดความรู้สึกสบายใจ สนุก และไม่คิดว่าขณะนั้นกำลังทำแบบฝึกโครงสร้างเกมที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางภาษา เช่น คำถามประเภท Yes - No Question, Wh-Question, Tag Question, the Conditional, the Comparative and Superlative, Adverbs, Modals, Demonstrative, Verb Form, Tenses เป็นต้น

3.4 Spelling Games เกมนี้ถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องเพราะคำศัพท์ในภาษาอังกฤษนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมากและคำศัพท์ดังกล่าวมีการออกเสียงที่ต่างกันแม้จะเขียนเหมือนกันจึงเป็นที่สับสนแก่ผู้เรียนภาษามากพอสมควร เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

3.5 Conversation Games เกมในกลุ่มนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟังคือ ความสามารถในการเก็บใจความและการสื่อความหมาย

3.6 Writing Games การเขียนถือว่าเป็นทักษะที่ยากซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่น ๆ ในการเรียนภาษา เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียนเพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้ง่ายขึ้น

3.7 Miscellaneous Games เป็นเกมที่แยกออกมาเป็นกลุ่มพิเศษเป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกม การโต้วาที กิจกรรมในงานสังสรรค์ เป็นต้น

4. ลักษณะที่ดีของเกม

สุภาพรณ ทองใบ (2538 : 1) ได้อธิบายลักษณะที่ดีของเกมในชั้นเรียนไว้ดังนี้
ลักษณะ ที่ดีของเกมในชั้นเรียนคือ

1. ครูไม่ต้องเสียเวลาในการเตรียมมากนัก
2. ไม่กินเวลามาก ถ้าใช้กับเด็กเล็กควรไม่เกิน 10 - 15 นาที เพราะเด็กมี

ความสนใจระยะสั้นการเล่นเกมนั้นไม่ควรจะเล่นเสียเวลาในการสอนบทเรียนในหลักสูตร อย่าลืมว่าการเล่นเพื่อการฝึกภาษาที่สอนไปแล้วเท่านั้น

3. ต้องเป็นเกมที่นักเรียนไม่ต้องใช้การเคลื่อนไหวมากนักถ้าครูต้องการให้นักเรียนเคลื่อนไหวควรนำเกมนั้นไปเล่นในช่วงโมงพักติศึกษา

4. ใช้เล่นในชั้นเรียนได้โดยไม่ทำให้ชั้นเรียนยุ่งเหยิง

5. เกมจะต้องมีคำสั่งบอกวิธีเล่นให้ชัดเจน

6. ต้องเป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้

7. เกมนั้นจะต้องใช้หลักภาษาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

5. การเลือกและการนำเสนอเกม

ทิสนา เขมมณี (2545 : 82 - 85) ได้กล่าวถึงการเลือกและการนำเสนอเกมกติกการเล่น การเล่นเกม การอภิปรายหลังการเล่น เกม ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

เกมที่นำมาใช้ส่วนมากจะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์มิใช่เล่นเพียงเพื่อเกิดความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตามผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงมาใช้ในการสอนโดยนำมาเพิ่มขึ้นตอนสำคัญคือ การวิเคราะห์หรืออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ได้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเพื่อการศึกษาโดยตรงมีอยู่ 3 ประเภท คือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นแบบนี้เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Games) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริงซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะคือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่า บอร์ดเกม (Board Games) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict Resolution) เป็นต้น อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้น ให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลายวันติดต่อกันหรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลขก็มีในยุค

ปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูง ได้พัฒนาก้าวหน้าไปมาก จึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์มีรูปแบบใหม่ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกม (Computer Game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแนวนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอน ทำให้หลายวิธีผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของผู้สอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาปรับดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน แล้วนำไปใช้สอนเลยก็ได้ หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการคัดลอกผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ และลองเล่นเกมก่อนเพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้าช่วยให้การเล่นจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น ส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (Software) และฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนจึงสามารถเล่นได้

กรณีผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (Published Game) มาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใครทำอะไรไว้บ้างแล้ว ซึ่งในปัจจุบันเกมประเภทนี้มีเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก ซึ่งส่วนมากเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในประเทศสิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนพึงตระหนักในการเลือกใช้เกมจำลองสถานการณ์ก็คือเกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศย่อมจำลองความเป็นจริงของสถานการณ์ในต่างประเทศ ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้นผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจหรือไม่ก็จำเป็นต้องดัดแปลง หรือตัดทอนส่วนที่แตกต่างออกไปหากสามารถทำได้

6. การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น

เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นและกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกันในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่าย ๆ มีวิธีการเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่ายแต่ถ้าเกมนั้นความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้น ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน โดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วยและอาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

กติกาการเล่น เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่นเกมนั้น เพราะกติกานี้จัดตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่นและวิเคราะห์กติกาแต่ละข้อมีวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

7. การเล่นเกม

ก่อนการเล่นเกม ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลาอาจจะทำให้ผู้เล่นขาดความสนใจในการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วยในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

8. การอภิปรายหลังการเล่นเกม

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่า จุดเน้นของการใช้เกมการสอนนั้นก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่วไป มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ(ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุก และการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่าง ๆ) 2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา) และ 3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่าง ๆ (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมจำลองสถานการณ์) ดังนั้น การอภิปราย จึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้น ๆ กล่าวคือถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้ผู้เรียน การอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้น ว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามความต้องการหรือไม่ และมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น แต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกม ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด เป็นต้น ถ้ามุ่งการเรียนรู้ ความเป็นจริงของสถานการณ์ ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ความเป็นจริงอะไรบ้าง การเรียนรู้ที่ได้มาจากไหนและอย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้าง ทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้นและการตัดสินใจให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริงอะไร ผู้เรียนมีข้อสรุปอย่างไร เพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น เป็นต้น

9. ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการสอนโดยใช้เกม

9.1 ข้อดี

9.1.1 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

9.1.2 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

9.1.3 เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหน็ดเหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

9.2 ข้อจำกัด

9.2.1 เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก

9.2.2 เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหามาโดยเฉพาะ เกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนมาก ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์การเล่นเฉพาะตน

9.2.3 เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างได้

9.2.4 เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะแม้จะไม่ยุ่งยากซับซ้อนนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษาและเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมาก และผู้เล่นจำนวนมากยิ่งต้องใช้เวลาอีก

9.2.5 เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพจึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

10. จะใช้เกมอย่างไร

นิตยา สุวรรณศรี (2536 : 16-20) ได้กล่าวถึงการจะใช้เกมอย่างไร การเล่นเกมทั้งชั้น เป็นรายบุคคล เป็นคู่ และเป็นกลุ่ม การคัดแปลงมาใช้ ข้อเสนอแนะที่จะช่วยให้ให้นำเกมไปใช้ประกอบการสอนประสบผลสำเร็จไว้ดังนี้

การเลือกเกมควรคำนึงถึงความเหมาะสมในเรื่องภาษาที่ใช้และความร่วมมือของผู้เล่น และเมื่อเลือกได้แล้วควรอธิบายลักษณะของเกม วิธีเล่น จุดมุ่งหมายและกฎให้ผู้เล่นเข้าใจอย่างแจ่มแจ้ง ซึ่งอาจจะจำเป็นต้องใช้ภาษาของผู้เรียนในการอธิบาย และควรหลีกเลี่ยง “การแข่งขัน” ควรให้ผู้เล่นคำนึงอยู่เสมอว่าเล่นเพื่อความสำเร็จของตนเอง ไม่ใช่เพื่อกดให้ผู้อื่นต่ำกว่า “do someone else down?” โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าให้นักเรียนที่ความสามารถต่างกันมาแข่งขันกัน ผู้เล่นที่ไม่เก่งก็จะท้อถอยและไม่ควรบังคับผู้เล่นที่ไม่สมัครใจ เพราะการที่ผู้เล่นจะประสบความสำเร็จได้ก็ต้องขึ้นอยู่ด้วยความพร้อมใจ การร่วมมืออาจจะจัดให้ผู้ที่ไม่เต็มใจเล่นเป็น

กรรมการผู้ตัดสิน แล้วควรหยุดเล่นเกมแล้วเปลี่ยนเป็นกิจกรรมอื่นก่อนที่ผู้เล่นจะเหนื่อย ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเล่นเกมและความสนใจก็คงอยู่

11. การเล่นทั้งชั้นเป็นรายบุคคล เป็นคู่ และเป็นกลุ่ม

ในแต่ละเกมจะกำหนดลักษณะรูปแบบของชั้นเรียนที่เหมาะสม ในจำนวนการเล่นเป็นกลุ่มเล่นเกมทั้ง 4 ประเภท 2 ประเภทหลังเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยในการฝึกการใช้ภาษา ปากเปล่าเพราะในชั้นเรียนจริง ๆ นักเรียนจะมีโอกาสพูดเพียงหนึ่งหรือสองประโยคเท่านั้น ในบทเรียนหนึ่งหรือในหนึ่งสัปดาห์ข้อผิดพลาดที่ยิ่งใหญ่ก็คือ การไม่ให้โอกาสนักเรียนพูด (ถ้าหากจุดมุ่งหมายคือความสามารถในการพูด) ยิ่งไปกว่านั้น ข้อคิดในเรื่องไวยากรณ์หรือการออกเสียงจำนวนอาจจะใช้การฝึกแบบคู่หรือแบบกลุ่ม ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งที่ควรกระทำอย่างยิ่ง ถ้าหากนักเรียนเข้าใจในสิ่งที่ต้องทำและภาษาที่ใช้ไม่ยากจนเกินไป และถ้าหากมีข้อผิดพลาดบ้างก็ไม่ถือว่าเป็นสิ่งที่เสียหาย

11.1 งานคู่

เป็นสิ่งทำได้ง่ายและเร็ว ให้โอกาสในการฝึกฟังและพูดแบบเข้ม งานคู่ เป็นสิ่งที่ทำได้ดีงานกลุ่มหรือทั้งชั้น โดยเฉพาะสำหรับนักเรียนที่ขี้อายและช่วยในการรักษาวินัยในห้องเรียน

11.2 งานกลุ่ม

บางเกมต้องการผู้เล่น 4-6 คน ดังนั้นจึงต้องจัดเป็นกลุ่มสมาชิกในแต่ละกลุ่มควรคงที่เพื่อประสิทธิภาพและความรู้สึกที่ดี และถ้าหากจะมีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ควรจะแบ่งกลุ่มแบบคละความสามารถ แต่ถ้าไม่มีการแข่งขันควรแบ่งกลุ่มตามความสามารถ แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับครูบางคนเห็นว่า ควรแต่งตั้งผู้นำกลุ่มเพื่อช่วยประสานงานในการเล่น และประสานงานระหว่างครูกับนักเรียนทั้งหมด ตามปกติแล้วผู้นำกลุ่มมักจะเป็นผู้ที่มีความสามารถดี มีความรับผิดชอบ

12. การดัดแปลงเกมมาใช้

ถ้าหากกำหนดเกมดังกล่าวมาใช้กับนักเรียนอายุ 11 ปี ก็อาจจะเปลี่ยน Ring a ting a ling. ซึ่งก่อนข้างจะเป็นเด็กเป็นเพลง “Ten Little Indians” ซึ่งเป็นการทบทวนการนับเลข 1-10 แทนที่จะจัดโต๊ะใหม่ขึ้นในห้องเรียน ก็ให้นักเรียนคนที่ เป็น “I” อยู่ในที่ว่างข้าง ๆ ห้อง และคนอื่นนั่งอยู่ที่เดิมแล้วจึงเริ่มเล่นเกม “Who has the ring?” (ซึ่งนักเรียนรู้จักคำว่า Who แล้ว และโครงสร้างที่ใช้คำว่า has แล้ว) เมื่อเล่นร้องเพลงจบและแหวนอยู่ที่ผู้ใดผู้นั้นก็เก็บไว้ และคนอื่น ๆ ก็ตะโกนว่า “Who has the ring?” และคนที่ เป็น “I” ก็ถามคนอื่น ๆ ว่า Do you have it ,

George? ก็จะตอบตามความเป็นจริงเช่น No, I don't. หรือ Yes, I do. เกมก็จะเปลี่ยนไป “Who has the ring?”

13. ข้อเสนอแนะที่จะนำเกมไปใช้ประกอบการเรียนการสอนให้ประสบผลสำเร็จ

13.1 เตรียมตัวให้พร้อมในการเล่นเกมน อ่านกฎเกณฑ์หลายครั้งจนแน่ใจว่าเข้าใจแล้วอย่างถ่องแท้ รวบรวมวัสดุที่จำเป็น เตรียมคำพูดที่จะพูดในระหว่างเล่นเกม หรือหลังเล่นเกม

13.2 ก่อนแนะนำเกม ควรถามนักเรียนก่อนว่าสนใจในกิจกรรมลักษณะนี้หรือไม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา

13.3 เลือกเกมที่นักเรียนจำนวนมากมีส่วนร่วมในชั้นเรียนที่มีนักเรียนค่อนข้างมากจะต้องมีนักเรียนบางส่วนที่ต้องเป็นผู้ฟังและสังเกต แต่ก็มีส่วนร่วมในการทำคะแนน และมีส่วนร่วม ส่วนในชั้นที่มีจำนวนนักเรียนน้อยก็พยายามให้นักเรียนทั้งหมดมีส่วนร่วม

13.4 พยายามเลือกเกมที่อยู่ในขอบเขตความสามารถของนักเรียนเพราะถ้านักเรียนสามารถเล่นได้ก็จะทำให้เกมนั้นท้าทายยิ่งขึ้น

13.5 อย่าให้เกมในตอนเริ่มต้นชั่วโมง อาจจะใช้ตอนกลางหรือตอนท้าย เมื่อนักเรียนต้องการเปลี่ยนบรรยากาศ

13.6 บอกวิธีเล่นเกมอย่างละเอียด ชัดเจน และต้องแน่ใจว่าทุกคนเข้าใจวิธีเล่นเกม ก่อนการเล่นเกมน่าจะมีการสาธิตเล็กน้อยเพื่อให้แต่ละคนรู้บทบาทของตน

13.7 ครูเป็นผู้ดูแลและแนะนำด้วยตนเอง ถ้าแนะนำอะไรควรยืนอยู่หน้าห้อง เพื่อให้แน่ใจว่าทุกคนสามารถมองเห็นครู

13.8 ควรรักษากฎเกณฑ์ในการเล่นอย่างเคร่งครัด

13.9 ควรมีการควบคุมถึงแม้ช่วงการเล่นเกมจะเปิดโอกาสให้นักเรียนสนุกสนาน แต่ถึงอย่างไรก็ต้องคำนึงถึงวินัย และพร้อมกันได้เรียนรู้ไปด้วย

13.10 สังเกตอาการปฏิกิริยาของนักเรียนขณะเล่นเกม พยายามมองข้ามข้อผิดพลาดเล็กน้อยๆ ก็จะทำให้นักเรียนมีความสุขมากขึ้น

13.11 ในการเล่นเกมน่าเป็นทีม ควรให้จำนวนคนในแต่ละทีมเท่ากันและนักเรียนที่มีความสามารถในแต่ละทีมเท่าๆ กันด้วย ทั้งนี้เพื่อป้องกันนักเรียนที่เรียนอ่อน ไม่ให้เกิดความอับอายเมื่อทำผิด และทำให้เกมตื่นเต้นขึ้นด้วยมีผู้ชำนาญการทางวิธีสอนได้แนะนำไว้ว่าควรจับทีมที่ถาวรไว้เลย จะได้ไม่ต้องจัดบ่อยซึ่งก็มีส่วนดี แต่ครูบางคนอาจจะชอบจัดทีมใหม่ทุกครั้งเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศและทำให้เกมตื่นเต้น

13.12 เกมควรจะยืดหยุ่นได้ถ้าเกมไหนใช้ไม่ได้ผลอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงบ้าง เพราะเกมแต่ละเกมอาจจะไม่เหมาะสมกับผู้เล่นทุกกลุ่ม

13.13 อย่าใช้เวลานานเกินไปในการเล่นเกม เพราะนักเรียนอาจจะเบื่อและเกมแต่ละเกมอย่าใช้เล่นบ่อยจนเกินไป

14. บทบาทของครูในการควบคุมชั้นขณะเล่นเกม

สุภภรณ์ ทองใบ (2538 : 3-4) ได้กล่าวถึงบทบาทของครูในการควบคุมชั้นขณะเล่นเกม วิธีให้คะแนน ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

14.1 ครูในฐานะผู้ควบคุมพฤติกรรมของนักเรียน บางครั้งครูจำเป็นต้องเตือนนักเรียนไม่ให้ออกนอกกลุ่มออกทางไปจากเกมที่เล่น ไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังเกินไปจนรบกวนนักเรียนห้องอื่น ๆ ครูอาจใช้แถบประโยคคำสั่งที่เขียนไว้ล่วงหน้ามาพูดให้นักเรียนดูเพื่อเตือนนักเรียนเป็นต้นว่า “Quiet, please.” “Only one student speaking.” “Sit down, please.” ฯลฯ แถบประโยคเหล่านี้อาจช่วยให้ครูไม่ต้องตะโกนแข่งกับเสียงนักเรียนและช่วยเรียกความสนใจของนักเรียนที่ยังช่วยฝึกทักษะในการอ่านไปด้วย

14.2 ครูในฐานะผู้ตัดสินความถูกต้องของเกมที่เล่นและการใช้ภาษาของนักเรียน ครูเป็นผู้ควบคุมให้นักเรียนเล่นเกมให้ถูกต้องตามกติกา เกมที่ให้ทายคำตอบ เช่น เกม What is my hint? อาจให้นักเรียนเขียนคำตอบใส่ไว้ในเศษกระดาษเพื่อกันนักเรียนเปลี่ยนคำตอบกลางคัน ในขณะที่เพื่อนกำลังทาย

14.3 ครูในฐานะผู้ตัดสินให้คะแนน แม้ว่าอาจให้นักเรียนเป็นผู้ช่วยตัดสินด้วย แต่ครูจะต้องเป็นคนสุดท้ายที่ตัดสินใจว่านักเรียนตอบผิดหรือถูก ครูไม่ควรตำหนินักเรียนต่อหน้าเพื่อน ควรวิจารณ์รวม ๆ หลังจากจบเกมแล้ว ถ้าอยากจะได้ยินนักเรียนคนใดคนหนึ่ง โดยเฉพาะควรเรียกมาหาเป็นการส่วนตัวหลังจากเลิกเรียนแล้ว

15. วิธีให้คะแนน

การให้คะแนนเป็นแรงกระตุ้นที่ได้ผลสำหรับเด็กเล็ก นักเรียนบางคนชอบมีส่วนการให้คะแนน วิธีการให้คะแนนมีหลายวิธี บางวิธีก็เป็นการสอนนักเรียนไปในตัวด้วย บางครั้งครูอาจให้นักเรียนช่วยคิดหาวิธีการให้คะแนนที่ครูอาจเพิ่มเติมไปกับวิธีให้คะแนนอื่น ๆ การใช้รูปก็เป็นวิธีให้คะแนนวิธีหนึ่ง เช่น เกม Hangman เช่น รูปแมลง หรือ แมงมุม อาจวาดขาที่ละข้างของแมลง ควรเลือกรูปที่มีเส้นที่สามารถแยกวาดทีละเส้นได้ หรืออาจใช้รูปคนก้านไม้ขีดเป็นบันไดทีละขั้นจนถึงยอดการไต่เขาก็ได้ เกมที่วาดรูปควรเป็นเกมที่ใช้คำตอบซ้ำ เช่น เกม What is it? หรือจะใช้ตัวอักษร A - Z ทุกครั้งที่นักเรียนตอบถูกก็จะได้อักษรเพิ่มขึ้นครั้งละหนึ่งตัว

อาจจะใช้ วัน เดือน เป็นการให้คะแนนหรืออาจจะให้คะแนนที่มีรูปประกอบ อาจวาดเป็นสนามฟุตบอล โดยเริ่มต้นที่จุดกึ่งกลางและเลื่อนไปใกล้ ๆ ประตูก่อครั้งที่ตอบถูก หรืออาจเลื่อนกลับไปอยู่ที่จุดกึ่งกลางทุกครั้งที่ตอบผิด

16. ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ

การใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียน จะช่วยก่อให้เกิดประโยชน์หลายประการดังนี้

- 16.1 ช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อคลายความเครียดจากบทเรียนประจำวัน
- 16.2 ช่วยทบทวนบทเรียนต่าง ๆ เช่น โครงสร้างประโยค คำศัพท์และการออกเสียง เป็นต้น
- 16.3 เปิดโอกาสให้เด็กฝึกทักษะเบื้องต้น คือ ฟัง พูด โดยการนำเอาความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ในสถานการณ์จำลองต่าง ๆ
- 16.4 เกมบางอย่างใช้แรงจูงใจในการนำเข้าสู่บทเรียนของเนื้อหาบางประเภทได้
- 16.5 ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
- 16.6 ช่วยให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมกันในกรณีเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม เกม

จึงเป็นสิ่งมีคุณค่าในการสอน ถ้าใช้เกมภาษาเป็นกิจกรรมจะเป็นการทำให้ความสนใจของนักเรียนได้ตีความการเล่นเกมนั้นจะทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าเรากำลังเรียนอยู่ ขณะที่การเล่นเกมนั้นนั้นก็ใช้ภาษาไปด้วย เกมจะช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว ประโยชน์ของเกมที่ประกอบการสอนว่าเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น เพื่อเป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ให้กับเด็ก ช่วยให้นักมีความเชื่อมั่นในตนเองรู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง การใช้เกมในการเรียนการสอนช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียนให้มากยิ่งขึ้น ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เกมในความหมาย เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนสนทนาและเปลี่ยนหรือปรุงแต่งข้อมูลโดยใช้โครงสร้างภาษาหรือ คำศัพท์ที่กำหนดให้ซึ่งเน้นทักษะการฟัง การพูด อ่าน และเขียน ผลที่ตามมาจะทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน ช่วยให้นักมีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้จักทำงานร่วมกัน ตลอดจนการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาอีกด้วย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการ

1. ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

คำว่า “Action Research” เมื่อพิจารณาถึงการไขประโยชน์และจุดมุ่งหมายเป็นเกณฑ์ ในการจำแนกประเภทของการวิจัย การวิจัยปฏิบัติการจะเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) ซึ่งการบัญญัติหรือกล่าวถึงในคำราชาภาษาไทยหลายคำ เช่น “การวิจัยปฏิบัติการ” “การวิจัยเชิงปฏิบัติการ” “การวิจัยเชิงปฏิบัติ” “การวิจัยดำเนินการ” หรือ “การวิจัยในชั้นเรียน” ซึ่งน่าจะเข้าใจในความหมายและมโนทัศน์ของคำนี้ให้ชัดเจน และมีนักวิชาการนักการศึกษาหลายคน ได้ให้ความหมายและมโนทัศน์พื้นฐานของการวิจัยปฏิบัติการไว้ ซึ่งจะยกตัวอย่างความหมายและมโนทัศน์ที่ได้รับการยอมรับดังนี้

พันธุทิพย์ รามสูตร (2540 : 8) ให้ความหมาย การวิจัยปฏิบัติการ เป็นวิธีการ ค้นหาคำตอบที่เสนอในวิชาจิตวิทยาสังคม โดย Kurt Lewin ในระหว่างช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 แนวหลักในความคิดของ Kurt Lewin ก็คือทฤษฎีและการปฏิบัติสามารถดำเนินการควบคู่กันไปอย่างอาศัยประโยชน์ซึ่งกันและกันได้ ซึ่งทำให้เกิดกระบวนการทัศน์ใหม่ของการวิจัยและการปฏิบัติ

ประวิต เอรารธรรม์ (2545 : 5) ได้ให้ความหมายของการวิจัยปฏิบัติการว่า เป็น กระบวนการศึกษาค้นคว้าร่วมกันอย่างเป็นระบบของกลุ่มผู้ปฏิบัติงาน เพื่อทำความเข้าใจต่อปัญหา หรือข้อสงสัยที่กำลังเผชิญอยู่ และให้ได้แนวทางการปฏิบัติหรือวิธีการแก้ไขปรับปรุงที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในการปฏิบัติงาน

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2531 : 5) ให้ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการว่า เป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่รวบรวมเงื่อนไขต่างๆ ที่เกี่ยวข้องนำมาประเมินขึ้นเป็นตัวเลข โดยใช้หลักตรรกวิทยาและคณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือแก้ปัญหาเพื่อการตัดสินใจในการปฏิบัติงาน ทั้งนี้โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะหาวิธีที่ดีที่สุดเพื่อแก้ปัญหาต่างๆภายในกิจการหรือองค์การให้ดีขึ้น การวิจัยเชิงปฏิบัติการมีวัตถุประสงค์ที่จะแก้ปัญหาหนึ่งๆมากกว่าที่จะค้นคว้าแนวคิดใหม่ ๆ

กล่าวโดยสรุป การวิจัยเชิงปฏิบัติการ(Action Research) หมายถึง กระบวนการ ศึกษาวิจัยเพื่อมุ่งหมายที่จะพัฒนาตนเองของกลุ่มผู้ปฏิบัติงานเพื่อเป็นการพัฒนาปรับปรุงงานด้วยการตรวจสอบตนเอง และหาข้อบกพร่องและนำไปแก้ไขปรับปรุงให้มีคุณภาพที่ดีขึ้น

ประวิต เอรารธรรม์ (2545 : 6) กล่าวถึงมโนทัศน์พื้นฐานที่สำคัญของการวิจัยปฏิบัติการสรุปได้ 7 ประการ คือ

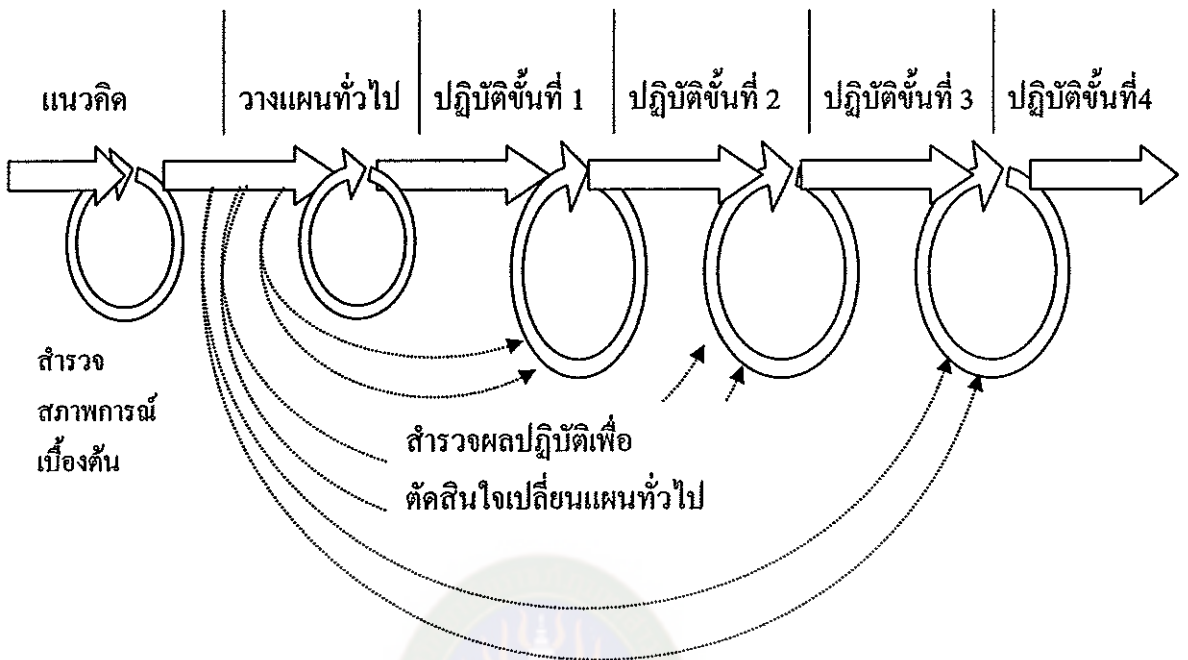
1. การวิจัยปฏิบัติการเป็นการเชื่อมโยงแนวคิด (Ideal) ซึ่งเป็นทฤษฎี (Theory) ไปสู่การปฏิบัติได้จริง (Practical)

2. ผู้ปฏิบัติงานคือ ผู้วิจัย (Practitioners as a Research)
3. เป้าหมายคือ เพื่อการแก้ปัญหา (To Solve Problem) และปรับปรุงการปฏิบัติงานแบบมืออาชีพ (To Improve Professional Practice)
4. หัวใจสำคัญของกระบวนการ คือ การมีส่วนร่วม (Participation) และความร่วมมือ (collaboration) ของผู้เกี่ยวข้อง (Participants) ในองค์กรหรือชุมชนที่ดำเนินการวิจัย
5. การมีส่วนร่วม (Participation) คือ ร่วมกันตระหนักถึงปัญหา (Awareness) วางแผน (Plan) ตัดสินใจ (Decision making) ปฏิบัติ (Practice) สะท้อนตัวเอง (Reflection) และรู้สึกเป็นเจ้าของ (Sense of Belonging)
6. เป็นกระบวนการศึกษาค้นคว้าแบบวิวัฒน์ (Evolving)
7. ผลการวิจัยจะกระตุ้นให้อยากศึกษาค้นคว้า และปรับปรุงงานต่อไป (Self-reflective inquiry)

2. กระบวนการวิจัยปฏิบัติการ

ประวิต เอราวรรณ์ (2545 : 11-19) กล่าวถึงการวิจัยปฏิบัติการว่าการวิจัยปฏิบัติการ ที่สำคัญและมีผู้นำมาประยุกต์ใช้ มีอยู่ 5 กระบวนการ ได้แก่

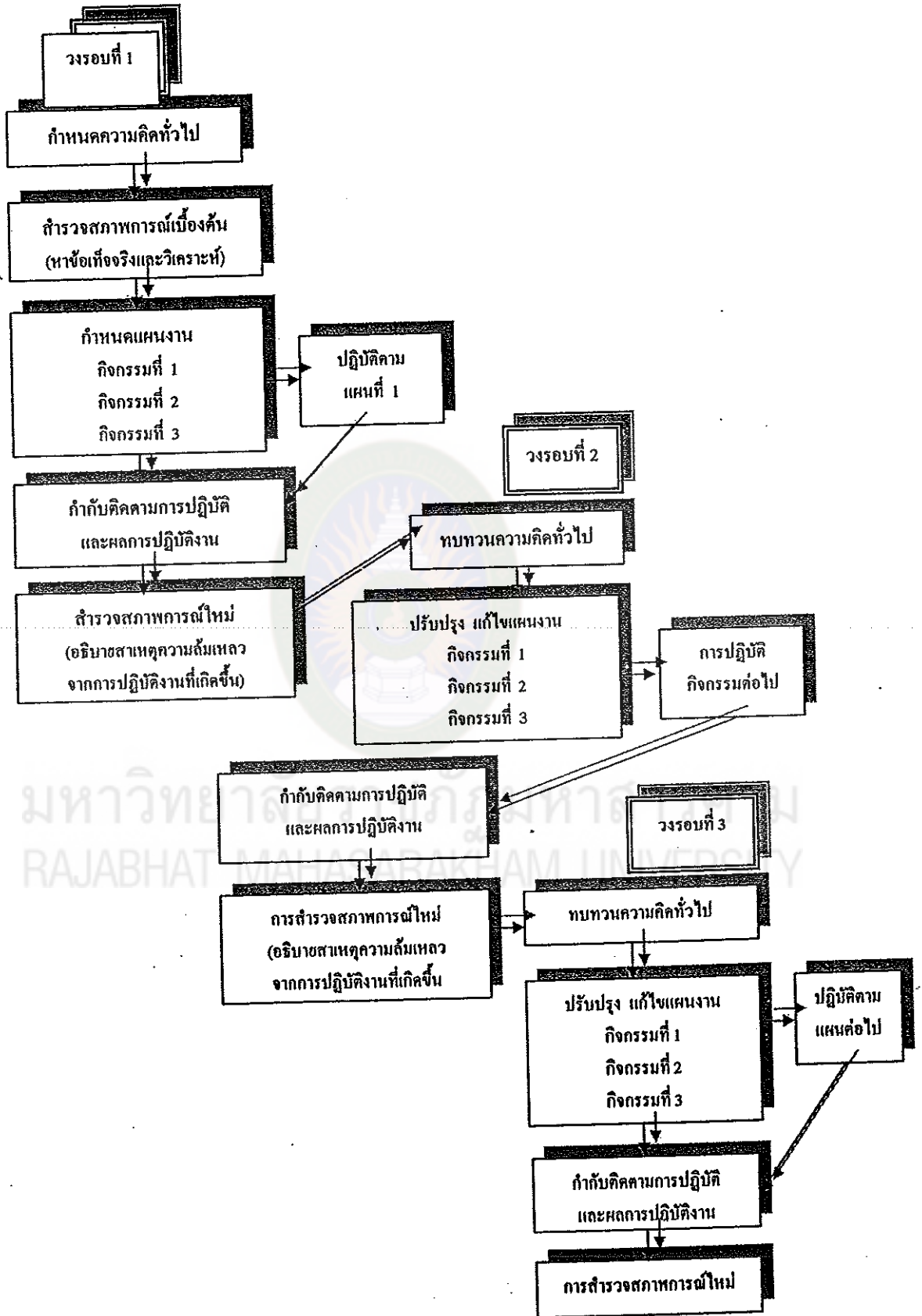
1. กระบวนการวิจัยปฏิบัติการของเลวิน (Lewin) ประกอบด้วย การวางแผน (Planning) การค้นหาความจริง (Fact Finding) การดำเนินการ (Execution) และการวิเคราะห์ผล (Analysis) ซึ่งกระบวนการวิจัยจะต้องเริ่มต้นด้วยการกำหนดความคิด (Idea) จากการสำรวจสภาพการณ์ทั่วไป (Reconnaissance) แล้วมาร่วมกันวางแผนทั่วไป (General Plan) และกำหนดขั้นตอนการปฏิบัติ (Action Steps) ดังภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 กระบวนการวิจัยปฏิบัติการตามแนวคิดของเลวิน(Lewin)

2. กระบวนการวิจัยปฏิบัติการของเอลเลียต (Elliott) ซึ่งมีขั้นตอนแนวเดียวกันกับเลวิน แต่เอลเลียตจะมาประยุกต์ให้นักวิจัยสามารถปรับเปลี่ยนความคิดทั่วไปได้ในวงจรใหม่ และให้นักวิจัยสามารถสำรวจวิเคราะห์และกำกับติดตามการปฏิบัติได้ทุกวงจร ดังภาพประกอบที่ 2

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาพประกอบที่ 2 กระบวนการวิจัยปฏิบัติการตามแนวคิดของ Elliott

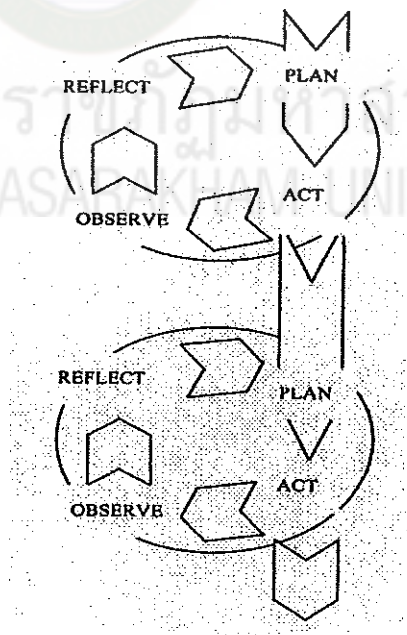
3. กระบวนการวิจัยปฏิบัติการของมหาวิทยาลัยเดकिन (Deakin) เป็น กระบวนการวิจัยปฏิบัติการที่เคมีส และแม็กแท็กการ์ท (Kemmis and McTaggart) ได้นำเอา แนวคิดของเลวิน มาประยุกต์ใช้ในการวิจัยปฏิบัติการเพื่อปรับปรุงการจัดการศึกษาของออสเตรเลีย จนได้รับการยอมรับและเผยแพร่ไปอย่างกว้างขวาง โดยกระบวนการวิจัยปฏิบัติการตามแนวคิด ของเคมีส และแม็กแท็กการ์ท มีองค์ประกอบซึ่งเป็นวงจรที่สำคัญ 4 ขั้นตอน คือ

3.1 การวางแผน (Plan) เป็นการพัฒนาแผนการปฏิบัติเพื่อปรับปรุงสิ่งที่เป็น ปัญหา โดยต้องคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

3.2 การปฏิบัติ (Action) เป็นการดำเนินการตามแนวทางที่ได้กำหนดไว้ อย่าง ละเอียดรอบคอบ

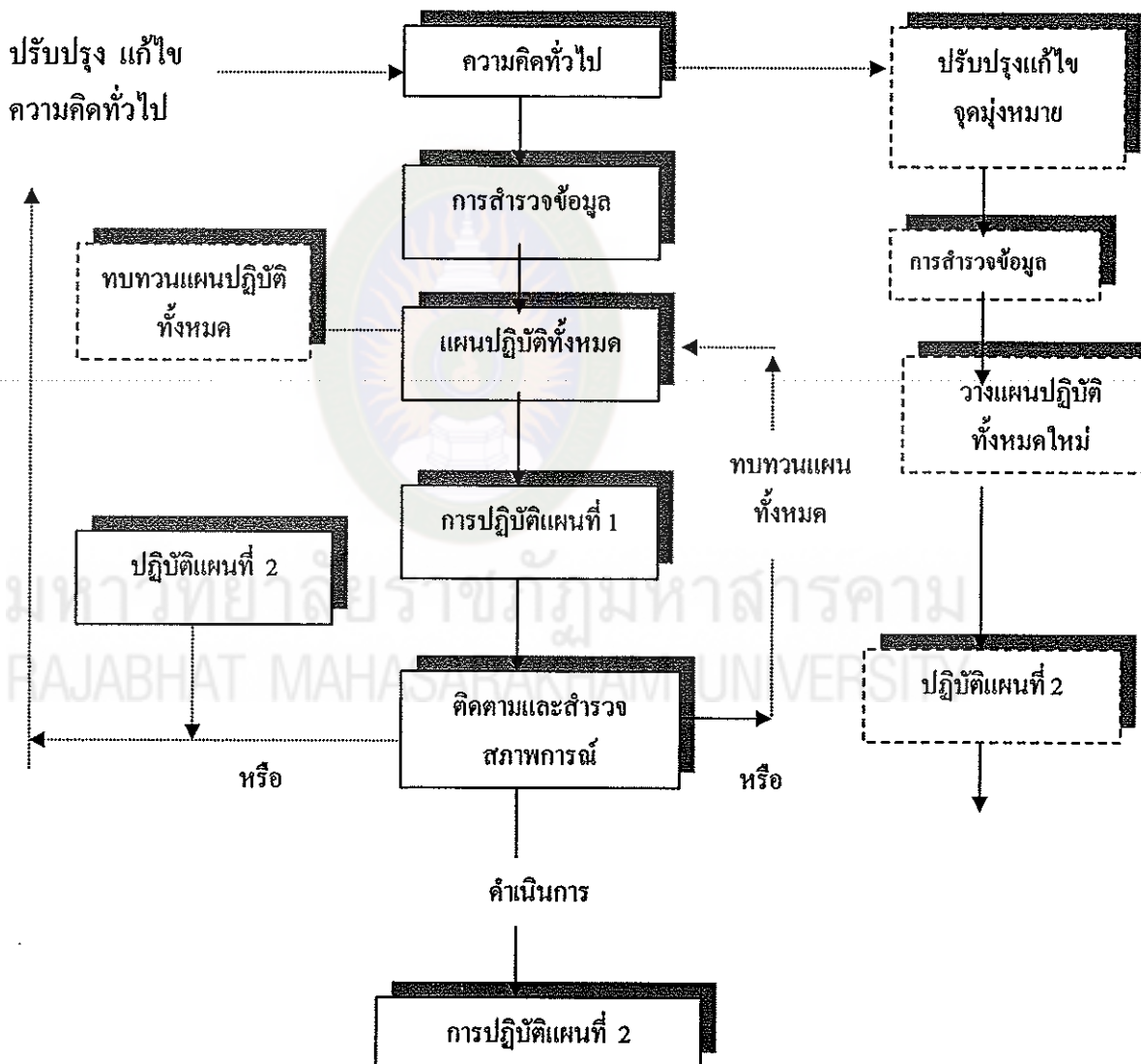
3.3 การสังเกตผล (Observation) เป็นการบันทึกข้อมูลหลักฐานร่องรอยต่าง ๆ อย่างมีวิจรรย์ญาณเกี่ยวกับผลที่ได้จากการปฏิบัติโดยอาจใช้วิธีวัดแบบต่าง ๆ ซึ่งสารสนเทศที่ได้ จากการสังเกตนี้ จะนำไปสู่การสะท้อนและปรับปรุงการปฏิบัติอย่างเข้าใจและถูกทิศทาง

3.4 การสะท้อนผล (Reflection) เป็นกระบวนการทบทวนการปฏิบัติการบันทึก ที่ได้จากการสังเกตว่าได้ผลเป็นอย่างไร มีปัญหาหรือข้อขัดแย้งอย่างไร เพื่อเป็นพื้นฐาน ในการวางแผนในวงจรต่อไป ดังภาพประกอบที่ 3



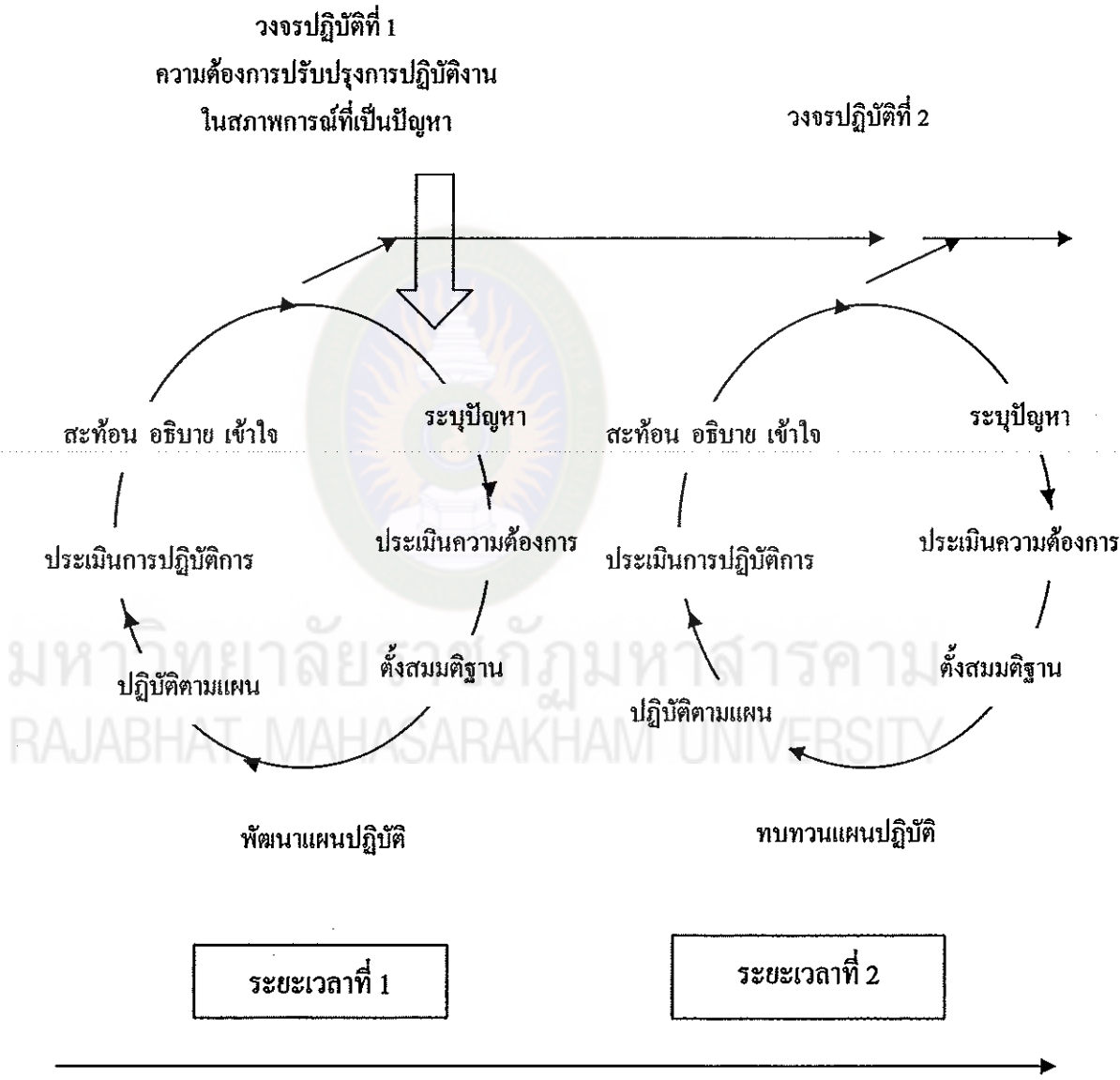
ภาพประกอบที่ 3 กระบวนการวิจัยปฏิบัติการตามแนวคิดมหาวิทยาลัยเดकिन (Deakin)

4. กระบวนการวิจัยปฏิบัติการของเอบบัท (Ebbutt) เป็นกระบวนการวิจัยที่ปรับจากกระบวนการวิจัยปฏิบัติการของเคมมิส และ แมกแทกการ์ท เอลเลียตและเลวินมาเสนอแนวทางการพิจารณาแต่ละขั้นตอนจะสำเร็จหรือไม่ให้ดูจากข้อมูลย้อนกลับในขณะดำเนินการ หากสำเร็จให้ดำเนินการต่อ แต่ถ้าขั้นตอนใดไม่สำเร็จก็ปรับเปลี่ยนแผนใหม่เฉพาะขั้นตอนนั้น ไม่ต้องย้อนกลับไปจุดเริ่มต้นใหม่ ดังภาพประกอบที่ 4



ภาพประกอบที่ 4 กระบวนการวิจัยปฏิบัติการตามแนวคิดของ เอบบัท (Ebbutt)

5. กระบวนการวิจัยปฏิบัติการของแมกเคอเนน (McKernan) เป็นกระบวนการวิจัยปฏิบัติการที่ยืดเอาระยะเวลาในการปฏิบัติงานเป็นหลัก โดยมีวงจรปฏิบัติที่ 1 เริ่มจากการระบุปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติและปรับปรุงการปฏิบัตินั้นเมื่อปฏิบัติงานครบวงจรแล้วก็เริ่มระบุปัญหาในการปฏิบัติงานใหม่ในวงจรที่ 2 และต่อไปเรื่อย ๆ ดังภาพประกอบที่ 5



ภาพประกอบที่ 5 กระบวนการวิจัยปฏิบัติการตามแนวคิดของ McKernan

สรุปหลักการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ในการนำไปใช้เพื่อพัฒนาและปรับปรุงการปฏิบัติงานในโรงเรียน ให้มีประสิทธิภาพ มีวิธีการดำเนินการตามวงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ดังนี้

1. **ขั้นวางแผน (Plan)** เริ่มต้นด้วยสำรวจปัญหาพร้อมกันระหว่างบุคคลภายในโรงเรียนเพื่อให้ได้ปัญหาที่สำคัญที่ต้องการให้แก้ไขตลอดจนการแยกแยะรายละเอียดของปัญหานั้นเกี่ยวกับลักษณะของปัญหาเกี่ยวข้องกับใคร แนวทางแก้ไขอย่างไร และจะต้องปฏิบัติอย่างไร
2. **ขั้นปฏิบัติการ (Action)** เป็นการนำแนวคิดที่กำหนดเป็นกิจกรรมในขั้นวางแผนมาดำเนินการ โดยการวิเคราะห์วิจารณ์ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นร่วมกันของทีมงาน เพื่อทำการแก้ไขปรับปรุงแผน ฉะนั้นแผนที่กำหนดควรจะต้องมีความยืดหยุ่นปรับได้
3. **ขั้นสังเกตการณ์ (Observation)** เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วยความรอบคอบซึ่งอาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งที่คาดหวังและไม่คาดหวัง โดยอาศัยเครื่องมือการเก็บข้อมูลเข้าช่วย
4. **ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflection)** เป็นขั้นสุดท้ายของวงจรการทำ การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การประเมินหรือตรวจสอบกระบวนการแก้ปัญหา หรือสิ่งที่เป็นข้อจำกัดที่เป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติการผู้วิจัยร่วมกับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องจะต้องตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นในแง่มุมต่าง ๆ ว่าสัมพันธ์กับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมของโรงเรียน และของระบบการศึกษาที่ประกอบกันอยู่ โดยผ่านการถกอภิปรายปัญหา การประเมิน โดยกลุ่มจะทำให้ได้แนวทางการพัฒนาขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม และเป็นพื้นฐานข้อมูลที่น่าไปสู่การปรับปรุงและการวางแผนการปฏิบัติต่อไป

หลักการสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ต้องตระหนักอยู่เสมอคือ กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องมีความสำคัญต่อกระบวนการดำเนินการวิจัย นั่นคือ การวิจัยชนิดนี้ไม่ควรจะทำตามลำพังและควรใช้วงจรของกระบวนการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย การวางแผน การปฏิบัติ การสังเกต และการสะท้อนผลการปฏิบัติ เพื่อนำมาปรับปรุงแผนงาน แล้วดำเนินกิจกรรมที่ปรับปรุงใหม่ ซึ่งวงจรของ 4 ขั้นตอน ดังกล่าวจะมีลักษณะการดำเนินการเป็นบันไดเวียน (Spiral) กระทำซ้ำตามวงจรจนกว่าจะได้การปฏิบัติตามจุดมุ่งหมาย การวิจัยเชิงปฏิบัติการอาจเริ่มต้น โดยครู นักเรียน หรือนักศึกษา แล้วปฏิบัติการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางพัฒนาขึ้น โดยรับฟังความคิดเห็น ข้อคิดเห็น ผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ ครู นักเรียน ผู้ปกครอง ผู้บริหารและสังคมภายนอก บันทึกผล การปฏิบัติการที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทุก ๆ ขั้นที่สำคัญ นั่นคือ

1. บันทึกผลของการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมและการฝึกปฏิบัติ
2. บันทึกผลของการเปลี่ยนแปลงการใช้ภาษาและการสื่อสารในห้องเรียนหรือ
ต้องทำรายงาน และกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่ต้องการแก้ไข
3. บันทึกผลของการเปลี่ยนแปลงสัมพันธภาพทางสังคมและการจัดระบบที่ลด
อุปสรรคต่อการฝึกปฏิบัติ
4. บันทึกผลของการพัฒนาการที่เป็นข้อค้นพบที่สำคัญของการวิจัย

3. การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงปฏิบัติการนี้ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพคือการแจกแจง
ข้อค้นพบ ที่อยู่ในเชิงอธิบายความ ซึ่งจะนำมาสู่การสรุปเป็นผลงานวิจัย และแสดงให้เห็น
แนวทางหรือ รูปแบบปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพ เพื่อการแก้ปัญหาในเรื่องราวของสิ่งที่ศึกษานั้น
สรุปหลักการสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ได้ดังนี้

1. การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นความพยายามที่จะปรับปรุงการศึกษา โดย
การเปลี่ยนแปลง (Changing) การศึกษานั้น และเรียนรู้ลำดับขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลงนั้น
2. การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นการทำงานของกลุ่ม (Participatory) และให้
การศึกษาหรือร่วมกันทำงาน (Collaboration) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโดยการฝึกปฏิบัติตาม
แนวทางที่กลุ่มกำหนด
3. การวิจัยเชิงปฏิบัติการใช้สะท้อนการปฏิบัติ (Reflection) โดยประเมิน
ตรวจสอบในทุก ๆ ขั้นตอน เพื่อปรับปรุงการฝึกหรือการปฏิบัติให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมาย
4. การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นกระบวนการเรียนอย่างมีระบบ (Systematic
Learning Process) โดยบุคคลที่เกี่ยวข้องนำความคิดเชิงนามธรรมมาสร้างเป็นข้อสมมติทดลองฝึก
ปฏิบัติและประเมินผลการปฏิบัติ ซึ่งเป็นการทดสอบ (Test) ว่าเป็นข้อสมมติฐานของแนวคิดนั้น
ถูกหรือผิด
5. การวิจัยเชิงปฏิบัติการเริ่มต้นจากจุดเล็ก ๆ (Start Small) อาจจะเริ่มต้นจาก
บุคคล นักเรียน คนเดียวที่พยายามดำเนินการให้มีการเปลี่ยนแปลง หรือปรับปรุงบางสิ่งบางอย่าง
ทางการศึกษาให้ดีขึ้น โดยขณะที่ปฏิบัติต้องศึกษา รับฟังข้อคิดเห็นและอาศัยการร่วมปฏิบัติจากผู้
ที่เกี่ยวข้อง
6. การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นการสร้างความรู้ใหม่ที่ให้แนวปฏิบัติเชิงรูปธรรม
จากการบันทึก (Records) พัฒนาการของกิจกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้เห็นกระบวนการเข้าสู่
ปัญหา การแก้ปัญหา การปรับปรุง และได้ผลสรุปที่สมเหตุสมผล ในขณะที่เดียวกันสามารถนำ
ปรากฏการณ์ที่ได้มาประมวลผลเป็นข้อเสนอเชิงทฤษฎี (Proposition) ได้

4. จุดมุ่งหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2537 : 3) ได้กล่าวถึงแนวคิดและจุดมุ่งหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการไว้ดังนี้

1. มุ่งหวังในการปรับปรุงประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานประจำให้ดีขึ้น โดยนำงานที่ปฏิบัติมาวิเคราะห์หาสาระสำคัญของสาเหตุที่เกิดปัญหา อันเป็นเหตุให้เกิดการปฏิบัติงานนั้น ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร และร่วมกับคณะทำงานในการวางแผนดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างมีระเบียบ

2. เพื่อนำผลวิจัยไปใช้ในการแก้ปัญหาทางการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในห้องเรียน

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานประจำให้ดีขึ้น โดยนำเอางานที่ปฏิบัติอยู่มาวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหาอันเป็นเหตุให้งานนั้นไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร จากการใช้หลักแนวคิดทางทฤษฎีและประสบการณ์ การปฏิบัติงานที่ผ่านมาเสาะแสวงหาข้อมูลและวิธีการที่คาดว่าจะสามารถแก้ปัญหา ดังกล่าวได้ แล้วสะท้อนวิธีการดังกล่าวไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น

5. กรอบแสดงลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

กรอบแสดงลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการมี 4 ลักษณะดังนี้

1. เป็นการวิจัยแบบมีส่วนร่วมและร่วมมือ (Participation and Collaboration) ใช้การทำงานเป็นกลุ่มผู้ร่วมวิจัยทุกคนมีส่วนร่วมสำคัญและบทบาทเท่าเทียมกันในทุกกระบวนการของการวิจัย ทั้งเสนอความคิดเห็นเชิงทฤษฎีและการปฏิบัติตลอดจนวางแผนการพัฒนา

2. เน้นการปฏิบัติ (Action Orientation) การวิจัยชนิดนี้ใช้การปฏิบัติเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและศึกษาผลของการปฏิบัติมุ่งให้เกิดการพัฒนา

3. ใช้การวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical Function) การวิเคราะห์การปฏิบัติการอย่างลึกซึ้งจากสิ่งที่สังเกตได้ จะนำไปสู่การตัดสินใจที่สมเหตุสมผลเพื่อปรับปรุงแผนการปฏิบัติ

4. ใช้วงจรการปฏิบัติการ (The Action Research Spiral) ตามแนวคิดของ (Kemmis & McTaggart) คือการวางแผน (Plan) การปฏิบัติ (Action) การสังเกต (Observation) และการสะท้อนกลับ (Reflection) ตลอดจนการปรับปรุงแผน (Re-Plan) เพื่อนำไปปฏิบัติในวงจรต่อไปจนกว่าจะได้รูปแบบของการปฏิบัติงานที่เป็นที่พึงพอใจและได้ข้อเสนอเชิงทฤษฎีเพื่อเผยแพร่ต่อไป

6. กระบวนการดำเนินงานการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

กระบวนการดำเนินงานการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีขั้นตอนที่สำคัญๆ ในการดำเนินการดังนี้

1. การจำแนกหรือพิจารณาปัญหาที่จะประสงค์ศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยและกลุ่มที่ทำการวิจัยจะต้องทำการศึกษารายละเอียดของปัญหาที่จะศึกษาค้นคว้าอย่างชัดเจน ปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียนซึ่งจะทำการวิจัยปฏิบัติการจะต้องมีทฤษฎีรองรับในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น การวิเคราะห์สภาพปัญหา ควรพิจารณาให้ครบ 4 องค์ประกอบต่อไปนี้ คือปัญหาเกี่ยวกับครู นักเรียน เนื้อหาวิชา และสภาพแวดล้อม

2. เลือกปัญหาสำคัญที่เป็นสาระควรแก่การศึกษาวิจัย เลือกโดยอาศัยทฤษฎีมาร่วมพิจารณาลักษณะปัญหา แล้วสร้างวัตถุประสงค์ของการวิจัย ตลอดจนอาจจะต้องสร้างสมมติฐานของการวิจัย ในรูปแบบของข้อความที่ต้องการประเมินที่แสดงความสัมพันธ์ปัญหาเกี่ยวกับหลักการหรือทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวข้องกับปัญหานั้น

3. เลือกเครื่องมือดำเนินการวิจัย ที่จะช่วยให้ได้คำตอบตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เครื่องมือที่ใช้มี 2 ลักษณะคือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติ หรือฝึกหัดตามวิธีการ และเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการปฏิบัติ

4. บันทึกเหตุการณ์อย่างละเอียดในแต่ละขั้นตอนของการวิจัย ทั้งส่วนที่เป็นความก้าวหน้า และเป็นอุปสรรคตามรอบการปฏิบัติการ คือในขั้นตอนของการวางแผน การปฏิบัติการ สังเกต และการสะท้อนผลการปฏิบัติการ เก็บสะสมข้อบันทึกไว้เพื่อใช้ในการปรับปรุงวงรอบปฏิบัติการต่อไป และเพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์หาคำตอบของสมมติฐาน

5. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ ของข้อมูลที่รวบรวมไว้ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การตรวจสอบรายละเอียดของข้อมูลเพื่อให้แน่ใจในความถูกต้องแสดงรายละเอียด อธิบายสถานการณ์ จัดหมวดหมู่และแยกประเภทของกลุ่มข้อมูลตามข้อที่เหมาะสมเปรียบเทียบข้อแตกต่างและคล้ายคลึงของข้อมูล

6. ตรวจสอบข้อมูลของกลุ่มผู้วิจัยได้พิจารณาไว้แล้วอีกครั้งหนึ่ง เพื่อสรุปหาคำตอบที่เป็นสาเหตุและวิธีแก้ปัญหานั้นตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยสรุปประมวลเป็นหลักการ (Principle) รูปแบบ (Model) ของการปฏิบัติ หรือเสนอเชิงทฤษฎี (Proposition) หรือทฤษฎี (Theory) ทั้งนี้ต้องอาศัยหลักตรรกวิทยา โดยวิธีอุปมานและความรู้เชิงทฤษฎี

7. ขั้นตอนของการวิจัยปฏิบัติการ

กระบวนการวิจัยนี้ เมื่อกล่าวเชิงนำไปใช้เพื่อการพัฒนาและปรับปรุงการปฏิบัติงานในโรงเรียน มีวิธีการดำเนินการตามวงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

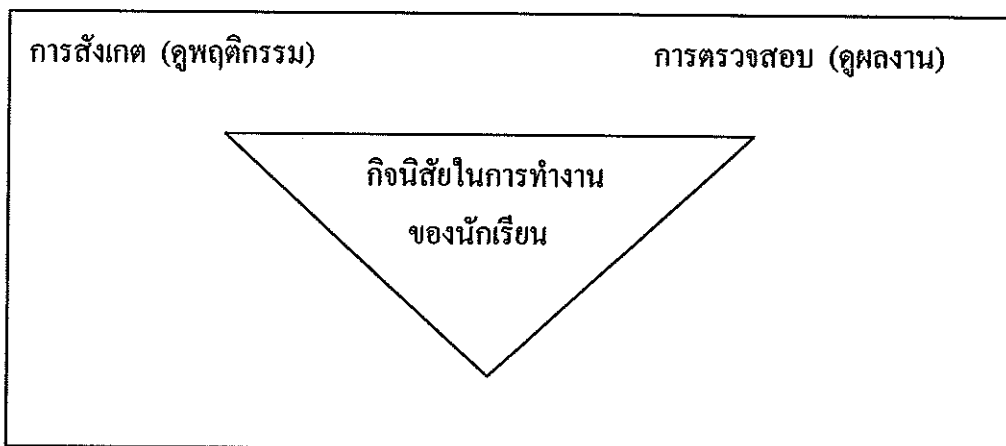
1. **ขั้นวางแผน (Plan)** เริ่มต้นด้วยการสำรวจปัญหาพร้อมกันระหว่างบุคลากรในโรงเรียน เพื่อให้ได้ปัญหาที่สำคัญที่ต้องการให้แก้ไขตลอดจนการการแยกแยะรายละเอียดของปัญหานั้นเกี่ยวกับลักษณะของปัญหาเกี่ยวข้องกับใคร แนวทางแก้ไขอย่างไร และต้องปฏิบัติอย่างไร

2. **ขั้นปฏิบัติการ (Action)** เป็นการนำแนวคิดที่กำหนดเป็นกิจกรรมในขั้นวางแผนมาดำเนินการ โดยการวิเคราะห์วิจารณ์ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นร่วมกันของทีมงานประกอบด้วย เพื่อทำการแก้ไขปรับปรุงแผน ฉะนั้นแผนที่กำหนดควรจะมีคามยืดหยุ่นได้

3. **ขั้นสังเกตการณ์ (Observation)** เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วยความรอบครอบซึ่งอาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งที่ความคาดหวังและไม่คาดหวัง โดยอาศัยเครื่องมือการเก็บข้อมูลเข้าช่วย

4. **ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflection)** เป็นขั้นตอนสุดท้ายของวงรอบการทำวิจัยปฏิบัติการ คือการประเมินหรือตรวจสอบกระบวนการแก้ปัญหาหรือสิ่งที่เป็นข้อจำกัดที่เป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติการ ผู้วิจัยร่วมกับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องจะต้องตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นในแง่มุมต่าง ๆ ถ้ามีความสัมพันธ์กับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมของโรงเรียน และของระบบการศึกษาที่ประกอบกันอยู่ โดยผ่านการถกอภิปรายปัญหา การประเมินโดยกลุ่มจะทำให้แนวทางการพัฒนาขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม และเป็นพื้นฐานข้อมูลที่น่าไปสู่การปรับปรุงและการวางแผนการปฏิบัติต่อไป

จุดเด่นประการหนึ่งของเทคนิคการวิจัยเชิงคุณภาพ คือ การให้ความสำคัญต่อการตรวจสอบยืนยันข้อมูลด้วยวิธีที่ไม่เกี่ยวข้องกับเทคนิคทางสถิติ ในที่นี้จะกล่าวถึงคือ เทคนิคสามเต้า (Triangulation) ซึ่งมีหลายระดับ สำหรับในระดับของการเก็บข้อมูลหมายถึง การใช้วิธีการเก็บข้อมูล เพื่อเสริมหรือยืนยันข้อมูลให้ตรงและเชื่อถือได้มากขึ้น ดังภาพประกอบที่ 6



ภาพประกอบที่ 6 วิธีการเก็บข้อมูลโดยใช้เทคนิคสามเส้า

ข้อมูลทั่วไปของโรงเรียนบ้านแคนดำ

โรงเรียนบ้านแคนดำ หมู่ที่ 11 ตำบลชุมพลบุรี อำเภอชุมพลบุรี จังหวัดสุรินทร์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์เขต 2 เป็นโรงเรียนประเภทนายอำเภอจัดตั้ง ซึ่งตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2517 ตั้งอยู่ทางทิศใต้หมู่บ้านแคนดำ มีเนื้อที่ 8 ไร่ 65 ตารางวา นายรัตน์ บริสุทธิ์ ผู้ใหญ่บ้านบ้านแคนดำร่วมกับชาวบ้านบริจาคให้ใช้เป็นสถานที่ตั้งโรงเรียน

การจัดการเรียนการสอนเปิดสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เปิดสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาลปีที่ 1- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปัจจุบันมีจำนวนนักเรียน 121 คน บุคลากรครูจำนวน 10 คน ท่านผู้อำนวยการ นายทศพล ลอยทะเล ในการทำวิจัยครั้งนี้ได้รับความร่วมมือจากผู้ร่วมวิจัยคือ นายเนียร เทียบพิมพ์ ครูโรงเรียนบ้านแคนดำและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 คน

แนวทางการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศและการวัดประเมินผลสภาพจริง โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์พอใช้ โดยเฉพาะในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศที่ควรปรับปรุงให้ดีขึ้น เพราะอาจมาจากหลายสาเหตุ อาทิ การขาดแคลนบุคลากรที่ประสบการณ์ด้านการสอนภาษาต่างประเทศ บริบทของชุมชนไม่เอื้อต่อการจัดกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้พยายามหาวิธีการและนำสื่อ นวัตกรรมต่าง ๆ มาใช้ในกิจกรรมเพื่อเพิ่มศักยภาพของผู้เรียน ให้บรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังตามหลักสูตรของสถานศึกษาด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

อนุภาพ คลโสภณ (2540 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ความมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครูกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกุศลคลองวิทยาการ สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอคอนจัน จังหวัดกาฬสินธุ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิดคือ 1. แผนการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 2 ชุด 2. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู
2. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง ไม่แตกต่างกัน
3. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการพูด แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู
4. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการอ่านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู
5. นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการเขียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู

สังศรี สารบุตร (2541 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนตามปกติ ความมุ่งหมายของการวิจัย 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนตามปกติ 2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนตามปกติ กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โรงเรียนบวรสามัคคี สำนักงาน การประถมศึกษาอำเภอเมืองอำนาจเจริญ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอำนาจเจริญ จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด คือ 1. แผนการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 2 ชุด 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 1 ชุด พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนที่เรียนจากการสอน โดยใช้เกม สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนจากการสอน โดยใช้เกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01

รุ่งจิตต์ อิงวิยะ (2542 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างบทเรียนเสริม ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกำแพงเพชร อำเภอรัตนภูมิ จังหวัดสงขลา กลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนคือ 91.27/63.33 ความสามารถในการอ่านของนักเรียนหลังการใช้บทเรียนแล้วสูงกว่าก่อนการใช้บทเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 และความสามารถในการอ่านของนักเรียนกลุ่มที่ใช้บทเรียนเสริมทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษสูงกว่าความสามารถในการอ่านของนักเรียนกลุ่มที่ไม่ใช้บทเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01

วีระชาติ ชัยเนตร (2542 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ การสร้างบทเรียนเสริม ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้นิทานพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า บทเรียนเสริมการอ่านภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 86.68/79.31 และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้บทเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องพัฒนากิจกรรมการเรียน การสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม วัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกม 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยใช้เกมประกอบในกิจกรรมการเรียนการสอน โดย นักเรียนร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียน

บ้านนาเลา สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอโพธิ์ชัย สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดร้อยเอ็ด
จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ

1. แผนการสอน โดยใช้รูปแบบการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้
เกมจำนวน 20 แผ่น
2. เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการพัฒนาวิธีการสอนของครู
3. เครื่องมือที่ใช้ในการ ประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรม ผลการศึกษาพบว่า
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบของการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการ
สื่อสาร โดยใช้เกม ที่พัฒนาโดยใช้กระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้เป็นร้อยละของคะแนนเต็มคือ
คิดเป็นร้อยละ 83.10 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดดังกล่าว
คิดเป็นร้อยละ 82.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์จำนวนนักเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 80

2. งานวิจัยในต่างประเทศ

ไมเนนติ (Mainenti, 1997 : 851-A) ได้ศึกษาผลของการใช้ข้อมูลทางภาษาจากสื่อจริง
เป็นบทเรียนเสริมทักษะเพื่อพัฒนาความชำนาญทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมซึ่งเรียน
ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองในประเทศเยอรมัน โดยเปรียบเทียบนักเรียนสองกลุ่มคือกลุ่มควบคุมที่
เรียนตามปกติ กับ กลุ่มทดลองที่มีการใช้ข้อมูลทางภาษาจากเอกสารจริง ใช้วีดีโอและการพูด
ภาษาอังกฤษในห้องเรียน สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มทดลองมีความสามารถในการ
การพูดสูงกว่ากลุ่มควบคุม ส่วนความสามารถด้านการอ่าน พูด ฟัง วีดีโอไม่แตกต่างกัน และจากการ
สำรวจทัศนคติของนักเรียน พบว่า นักเรียนชอบให้มีการใช้ข้อมูลทางภาษาจากสื่อจริงมากกว่าการ
เรียนด้วยตำราเพียงอย่างเดียว

ฮอง (Hong, 2003 : 1521-A) ได้ทำการศึกษาเพื่อระบุและตรวจสอบวิธีการที่เด็ก 3 คน
ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองได้ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการพูดที่สำคัญกับการเรียนรู้หนังสือ
กับเพื่อนของตน เมื่อใช้กรอบสังคมนวัตกรรมในฐานะที่เป็นทั้งผู้สังเกตแบบมีส่วนร่วมและแบบ
ไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยสามารถให้หลักฐานยืนยันการเรียนรู้หนังสือในบริบทชั้นเรียนที่ประเมินการใช้
หลายภาษาผ่านแหล่งข้อมูล ได้แก่ บันทึกภาคสนาม เทปบันทึกเสียง เทปบันทึกภาพ การประชุม
บรรยายสรุประหว่างผู้ปกครองกับครูและสิ่งที่ประดิษฐ์ขึ้นของนักเรียน ถึงแม้ว่าเด็กทั้ง 3 คน
ในกลุ่มตัวอย่างมาเข้าเรียน โรงเรียนรัฐบาล โดยพูดภาษาอังกฤษไม่ได้เลย แต่เมื่อใช้กิจกรรม
หลากหลายสัมพันธ์กับการเรียนรู้หนังสือ ผู้เรียนภาษาอังกฤษเหล่านี้ก็ได้มีโอกาสกลมกลืนและ
เข้าถึงภาษาที่ต้องการสื่อสารกับเพื่อน ๆ จำนวนครั้งในการรู้หนังสือประกอบด้วยเด็กในความเป็น

หุ้นส่วนหรือในกลุ่มเล็กเข้าร่วมในกิจกรรมการรู้หนังสือและในเกมการอ่านแบบเดิม เช่น เกมบิงโก โทพีซและสมาธิ กิจกรรมและเกมที่ครูวางแผนไว้จะแทรกซึมเข้าไปในภาษาและการเรียนรู้เพื่อว่า ผู้เรียนภาษาอังกฤษสามารถจะใช้โอกาสริเริ่มและมีส่วนร่วมระหว่างเหตุการณ์การรู้หนังสือได้นอกเวลาเมื่อใช้ความสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อน ๆ ผู้เรียนภาษาอังกฤษสามารถเรียนรู้ ฟัง และเล่นกับคำศัพท์ ศัพท์เฉพาะ และวลีภาษาอังกฤษได้ ซึ่งในที่สุดช่วยพวกเขาให้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น ก่อนสิ้นปีผู้เรียนภาษาอังกฤษทั้ง 3 คน พัฒนาระดับความมั่นใจและการแก้ไขความรู้ได้เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษอย่างดีที่สุด จู๋หุยุนสื่อสารและเข้าใจภาษาอังกฤษราวกับว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษาแรกของเธอ ถึงแม้ว่าไปใครจะพูดด้วยสำเนียงราวกับว่าภาษาอังกฤษไม่ใช่ภาษาแรกของเธอ แต่เขาไม่ได้พูดซ้ำ หรือพูดในทำนองที่คนจะไม่เข้าใจ เขาพูดภาษาอังกฤษที่ไม่มาตรฐานในขณะที่เพื่อน ๆ ของเขาคือ คารา และ จู๋หุยุน พูดภาษาอังกฤษได้คล่องแคล่ว ผู้เรียนภาษาอังกฤษทั้ง 3 คน ในการศึกษาครั้งนี้แสดงว่าการเรียนภาษาอังกฤษทำให้พวกเขาได้ใช้ลักษณะทางบวกของตนในฐานะผู้เรียนจึงให้เรื่องราวสำคัญหลายเรื่องเกี่ยวกับวิธีการที่เด็กนักเรียนอนุบาลริเริ่มและมีส่วนร่วมในการพูดที่สำคัญกับการเรียนรู้หนังสือกับเพื่อน ๆ ในที่สุดนำไปสู่ประสบการณ์ในทางบวก สำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษแต่ละคนในฐานะที่เขาหรือเธอกลายเป็นผู้ใช้ภาษา ที่มีความมั่นใจทางวิชาการทางสังคม และทางอารมณ์

รูห์ล (Ruhl, 2003 : 834-A) ได้สังเคราะห์ประสบการณ์ของตนเองในฐานะครูคนหนึ่งของครูผู้สอนภาษาอังกฤษในฐานะนักแสดงและนักเรียน โดยสังเคราะห์ไว้ในเรื่องเล่าที่เชื่อมโยงกันชุดหนึ่ง ชุดที่ต่อเนื่องกับการสอน การแสดง และการเขียนชุดนี้ เบื้องต้นเป็นเกมละครที่ไม่ได้วางแผนไว้ก่อน ซึ่งเน้นกระบวนการทำงานร่วมกันของนักแสดงในการสำรวจการแสดงทั่วไป การแสดงที่ไม่ได้วางแผนไว้ก่อนเป็นการเฉพาะ รวมทั้งแนวความคิดที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานของมิคาอิล ผู้วิจัยได้ตั้งเอาบทเรียนหลายบทเกี่ยวกับการสอนมาสำหรับผู้ออกเป็นครูภาษาอังกฤษและครูผู้เตรียมบทเรียน บทเรียนเหล่านี้ได้แย้งว่า เพื่อให้ความสะดวกแก่การสอนที่ครูและนักเรียนจากกันและกันนั้นครูต้องการน้ำใจและทักษะของผู้ไม่เตรียมตัววางแผนไว้ล่วงหน้า ผู้วิจัยได้จัดเกมการแสดงละครไว้มาก โดยใช้เกมเหล่านี้เป็นสิ่งอุปมาในเชิงอธิบาย สำหรับเรื่องเล่าของเธอและเสนอแนะการใช้เกมในห้องเรียนภาษาอังกฤษ บทที่ 1 เรื่องที่คิดคิออยู่ในความเป็นกลางเกิดขึ้นในระหว่างชั้นเรียนเกมการแสดงละคร เรื่องนี้ได้ใช้เกมการแสดงละครแต่เกี่ยวกับเกมมากกว่า บทที่ 2 เรื่องคอกไม้ไฟ วันที่ 3 กรกฎาคม (วันก่อนวันชาติอเมริกัน) ของมาริสซา จัดขึ้นในการสัมมนาการฝึกงานการสอนพิเศษเพื่ออยากให้เป็นครู มุ่งเน้นคุณค่าของการฝึกปฏิบัติครูที่มีความคิดของนักทฤษฎีที่ตนศึกษามาในขณะที่เตรียมตัวสอนในเรื่องการพูด ไม่ได้สอน ซึ่งจัดไว้ในอีกตอนหนึ่งของการสอนพิเศษด้านการสัมมนา ผู้วิจัยตรวจสอบการสัมมนาในห้องเรียนภาษา

อังกฤษ เรื่องมากเหลือเกินขึ้นอยู่กับใครที่ไหน และเมื่อไร เกิดขึ้นในระหว่างรายวิชาสำหรับครูประจำการในโรงเรียนที่ยากลำบาก และสำรวจประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับชุมชน ชั้นเรียนเรื่อง เอ้ ไข่จะออกฟางทำให้ฉันทำชื้อหาย สำรวจสิ่งที่ผู้วิจัยได้เรียนรู้เกี่ยวกับเอกลักษณ์ของครูจากการแสดงในผลผลิตทางวิชาชีพครั้งแรกของเธอ เรื่อง หมวกที่ฉันทิ้งไว้บนพื้น สำรวจหลุมพรางของรายวิชาครู ศาสตร์ศึกษา บทสุดท้ายเรื่องการเมืองหมายงานของตนเอง เน้นความเชื่อมโยงระหว่างการเขียนกับการสอนภาษาอังกฤษ

คอนสแตนตียุก (Konstantyuk, 2004 : 51) ได้ศึกษาระเบียบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร และการสอนภาษายูเครน ซึ่งให้ทัศนะเกี่ยวกับลักษณะของภาษายูเครนที่ใช้แทนความยากและความสนใจเฉพาะเมื่อสอนภาษายูเครนเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาที่สอง การศึกษาครั้งนี้ อธิบายระเบียบวิธีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและลักษณะที่สามารถนำมาใช้ในการสอนภาษายูเครน กลุ่มตัวอย่างกิจกรรมที่อธิบายไว้ในการศึกษาครั้งนี้ได้เสนอแนะสำหรับระดับต่าง ๆ ของผู้เรียนที่มีความมุ่งหมายในการสอนภาษาเป็นวิธีการที่จะช่วยผู้เรียนพัฒนาทักษะเพื่อการแสดงออกถึงความหมายทางการสื่อสารต่าง ๆ การรวบเทคนิคการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเข้ากับกรณีทักษะทั้ง 4 ทักษะในภาษายูเครนนั้น ถูกมองว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและมีความสุข เทคนิคการปฏิสัมพันธ์ เช่น ละคร คำโคลง เกมบทบาท การสนทนา การอภิปราย สถานการณ์สมมติ กิจกรรมแก้ปัญหา เหล่านี้ได้รับคำอธิบายว่าเป็นส่วนบูรณาการของระเบียบวิธีการและได้รับการเสนอแนะสำหรับการสอนภาษายูเครนเป็นภาษาต่างประเทศเป็นภาษาที่สอง

สรุปได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 การศึกษาค้นคว้าในเรื่องหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ทำให้ผู้ศึกษาทราบถึงจุดมุ่งหมาย โครงสร้างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเน้นในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสารในการวิจัยครั้งนี้เน้นการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการนำไปพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ผู้วิจัยกำลังทำการศึกษา โดยให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร

2. กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษทักษะการฟังและทักษะการพูดทำให้ผู้วิจัยทราบถึงกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะการฟังและทักษะการพูดเพื่อผู้วิจัยได้ใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ถูกต้องเหมาะสมกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ นำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างสูงสุด

3. การหาประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงความหมายแนวคิด ลักษณะสำคัญ แนวการสอน และขั้นตอนในการสอน บทบาทของครูในการจัดการเรียน การสอนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับ สถานการณ์ กาลเทศะ และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน และหาประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้

4. การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึง ความหมาย จุดประสงค์ ประเภท ลักษณะที่ดีของเกม หลักการเล่น เกม วิธีการเล่นเกม กติกา การเล่น การอภิปรายหลังการเล่น ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม การดัดแปลงมาใช้ บทบาทของผู้สอน ผู้เรียน การให้คะแนนและประโยชน์ของการใช้เกม เพื่อนำมาเป็นแนวทางใน การนำเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สนุกสนาน มีชีวิตชีวาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียน ไม่เบื่อการเรียน มีการกระตือรือร้น ส่งเสริมให้ผู้เรียน กล้าแสดงออกและมีความคิดสร้างสรรค์

5. การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงความหมายจุดประสงค์ ลักษณะ ขั้นตอน เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย ปฏิบัติการในชั้นเรียนได้อย่างถูกต้อง

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและ ต่างประเทศทำให้ผู้วิจัย ทราบถึงผลดีที่เกิดจากการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ เกม หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน มีความ มั่นใจ กระตือรือร้น สนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน และมีพัฒนาการทักษะภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสารสูงขึ้น