

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมประกอบที่มีต่อความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำเสนอผลการศึกษา ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. การพูดและวิธีการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร
 - 1.1 ความหมายของการพูด
 - 1.2 องค์ประกอบของการพูด
 - 1.3 กิจกรรมในการสอนพูด
 - 1.4 การวัดความสามารถในการพูด
 - 1.5 จุดมุ่งหมายของการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร
 - 1.6 การจัดกิจกรรมและขั้นตอนการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร
2. การสอนโดยใช้เกมประกอบ
 - 2.1 ความหมายของเกม
 - 2.2 ความสำคัญและประโยชน์ของเกม
 - 2.3 จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน
 - 2.4 การเลือกใช้เกมประกอบการสอน
 - 2.5 ชนิดของเกมทางภาษา
 - 2.6 ลักษณะของเกมประกอบการสอนพูด
 - 2.7 วิธีใช้เกมประกอบการสอน
 - 2.8 ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน
3. เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ
 - 3.1 ความหมายของเจตคติ
 - 3.2 องค์ประกอบของเจตคติ
 - 3.3 ลักษณะของเจตคติ
 - 3.4 สาเหตุของการเกิดเจตคติ

- 3.5 การเปลี่ยนแปลงเจตคติ
- 3.6 ประโยชน์ของเจตคติ
- 3.7 เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ
- 3.8 การวัดเจตคติ
- 4.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 5.กรอบความคิดในการวิจัย
- 6.สมมุติฐานของการวิจัย

การพูดและวิธีการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร

1. ความหมายของการพูด

มีนักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาศาสตร์ ให้ความหมายของการพูดไว้ดังนี้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 602) ได้ให้ความหมาย ของคำว่าพูด ว่า หมายถึง การเปล่งเสียงออกมาเป็นถ้อยคำ

อุดม พรประเสริฐ (2533 : 123) ได้กล่าวถึงความหมายของการพูดไว้ว่า คือการ ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึกหรือความต้องการของผู้พูด เพื่อสื่อความหมายไปยังผู้ฟัง โดยใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางจนเป็นที่เข้าใจกันได้

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537 : 167) กล่าวว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด และความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด การพูดจะมีประสิทธิภาพได้นั้นผู้พูด จะต้องสามารถใช้สำเนียงและถ้อยคำที่มีความถูกต้อง รวมทั้งสามารถใช้พฤติกรรมที่ไม่ใช่คำพูด ให้สอดคล้องและเหมาะสมด้วย

อัญชนา ราชศรี (2538 : 13) กล่าวว่า การพูดหมายถึง การแลกเปลี่ยนข่าวสารต่างๆ ซึ่งแต่ละครั้งจะต้องประกอบด้วยบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป การพูดจะมีประสิทธิภาพและสามารถ สื่อสารได้นั้น ผู้พูดจะต้องสามารถใช้สำเนียงและถ้อยคำที่มีความถูกต้อง อีกทั้งสามารถใช้ พฤติกรรมที่ไม่ใช่คำพูดให้สอดคล้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ในขณะที่พูด

ไพบูลย์ ดวงจันทร์ (2542 : 87) ได้ให้ความหมายการพูดไว้ว่า เป็นวิธีส่งสารไปยัง ผู้รับสารหรือผู้ฟังด้วยการใช้เสียงพูดและโดยทั่วไปผู้พูดกับผู้ฟังอยู่เฉพาะหน้ากัน แม้การพูด ทางโทรศัพท์ การพูดทางวิทยุกระจายเสียงหรือพูดทางวิทยุโทรทัศน์ ผู้พูดและผู้ฟังก็ยังมีรู้สึก เหมือนอยู่กันเฉพาะหน้า การพูดเพื่อการสื่อสารจึงไม่ได้ใช้เฉพาะคำพูดเพียงอย่างเดียว แต่ยังใช้น้ำเสียง กิริยาท่าทางเป็นส่วนประกอบด้วย

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การพูดหมายถึงการถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด เพื่อสื่อความหมายกับผู้อื่นให้เข้าใจ มีทั้งการใช้เสียงพูดและพฤติกรรมที่ไม่ใช่คำพูดด้วย

2. องค์ประกอบของการพูด

อุดม พรประเสริฐ (2543 : 123) ให้ความเห็นว่าการพูดมีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1. ผู้พูด เป็นผู้ที่ต้องแสดงความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิดไปสู่ผู้ฟัง ให้ดีที่สุด ผู้พูดต้องรู้จักใช้น้ำเสียง ภาษา สีหน้าท่าทางอย่างเหมาะสม ตลอดจนใช้อุปกรณ์ต่างๆ ประกอบ เพื่อให้การพูดบรรลุจุดมุ่งหมาย

2. สารหรือเนื้อเรื่องที่พูด เนื้อเรื่องต้องมีความถูกต้อง ชัดเจน มีประโยชน์ เป็นไปในทางสร้างสรรค์ ผู้พูดควรเลือกเรื่องที่ตนถนัดและมีความรู้จริง ๆ

3. ผู้ฟัง เป็นผู้รับสารที่ผู้พูดถ่ายทอดมาให้ ผู้ฟังต้องสามารถฟังถ้อยคำต่างๆ ได้เข้าใจ มีสมาธิ และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้พูดซึ่งอาจแตกต่างกับความคิดของตน ผู้ฟังอาจแสดงปฏิกิริยาให้ผู้พูดทราบด้วยการพยักหน้า ประบมือ ยิ้ม หัวเราะ ก้มหน้า เป็นต้น ผู้พูดก็จะทราบได้ว่าผลของการพูดตรงกับความมุ่งหมายหรือไม่

จินดา งามสุทธิ (2516 : 2) ให้ความเห็นว่าการพูดมีองค์ประกอบ 5 อย่างคือ

1. ผู้พูด คือ ผู้ที่มีเรื่องราวพร้อมที่จะพูดออกไป
2. เนื้อเรื่อง คือ สิ่งที่ผู้พูดเตรียมไว้เพื่อที่จะพูดตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
3. ผู้ฟัง คือ ผู้ที่รับฟังเนื้อเรื่องที่ผู้พูดพูดแล้วนำมาตีความหมาย
4. เครื่องมือสื่อความหมาย คือ สิ่งที่จะช่วยในการพูดให้นำสนใจและผู้ฟังเข้าใจสารได้ง่ายขึ้น เครื่องมือที่ช่วยสื่อความหมายนี้อาจได้แก่ ลักษณะท่าทางของผู้พูดหรืออาจเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการพูดก็ได้

5. สถานการณ์ในการพูด คือ สิ่งที่ผู้พูดจะเป็นผู้ตัดสินใจพูด ให้เหมาะสมถูกต้องตามกาลเทศะ

สรุปได้ว่า การพูดต้องมียุทธศาสตร์ประกอบที่สำคัญดังนี้ คือ ผู้พูด สารหรือเนื้อเรื่องที่จะพูด และผู้ฟัง บางครั้งผู้พูดต้องคำนึงถึงท่าทางที่ใช้ประกอบการพูดและสถานการณ์ในขณะที่พูด

3. กิจกรรมในการสอนพูด

สมิตรา อังวัฒนกุล (2540 : 167 – 168) ได้เสนอขั้นตอนและกิจกรรมในการสอนพูดไว้ดังนี้

1. ขั้นบอกวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรบอกให้ผู้เรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน
2. ขั้นเสนอเนื้อหา การเสนอเนื้อหาควรอยู่ในรูปบริบท ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูด ซึ่งจะสัมพันธ์กับบริบท เช่น ผู้พูดเป็นใคร มีความรับผิดชอบกับคู่สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร สิ่งที่จะพูด สถานที่ที่พูด และเนื้อหาที่พูดมีอะไรบ้าง

3. ขั้นการฝึกและการถ่ายโอน การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหา อาจจะฝึกพูดพร้อมๆ กันหรือฝึกเป็นคู่ ผู้สอนควรให้ผู้ฟังได้ยินได้ฟังสำนวนภาษาหลายๆแบบ ซึ่งเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริงและควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างอิสระใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง

กิจกรรมและขั้นตอนในการสอนทักษะการพูดที่ผู้สอนอาจจะเลือกใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละระดับ มีดังนี้

1. ให้ตอบคำถาม ซึ่งครูหรือเพื่อนในชั้นเป็นผู้ถาม
2. บอกให้เพื่อนทำตามคำสั่ง
3. ให้นักเรียนถามหรือตอบคำถามของเพื่อนในชั้น เกี่ยวกับชั้นเรียนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ นอกชั้นเรียน
4. ให้บอกลักษณะวัตถุ สิ่งของต่างๆ จากภาพ
5. ให้เล่าประสบการณ์ต่างๆ ของนักเรียน โดยครูอาจให้คำสำคัญต่างๆ
6. ให้รายงานเรื่องราวต่างๆ ตามที่กำหนดหัวข้อให้
7. จัดสถานการณ์ต่างๆ ในชั้นเรียน ให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่างๆ กันไป เช่น

ร้านขายของ ร้านอาหาร ธนาคาร เป็นต้น

8. ให้เล่นเกมทางภาษา
9. ให้ได้ว่าที่ อภิปราย แสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่างๆ
10. ให้ฝึกสนทนาทางโทรศัพท์
11. ให้อ่านหนังสือพิมพ์ไทย แล้วรายงานเป็นภาษาอังกฤษ
12. ให้แสดงบทบาทสมมติ

จากแนวความคิดการจัดกิจกรรมการสอนพูด จะเห็นได้ว่าผู้สอนควรให้นักเรียนได้ฝึกฝนและปฏิบัติกิจกรรมอย่างเพียงพอ รวมทั้งต้องได้รับการพัฒนาความสามารถให้มากและบ่อยครั้ง จึงจะสามารถพูดได้ดียิ่งขึ้น

4. การวัดความสามารถในการพูด

การประเมินผลทักษะทางภาษา ครูต้องวิเคราะห์ว่าพฤติกรรมทางภาษาด้านใดเกิดขึ้นในระดับใดบ้าง เพื่อจะได้วัดได้ถูกต้อง อัจฉรา วงศ์โสธร (2529 : 76 – 77) ได้กล่าวว่า การพูดเป็นพฤติกรรมภายนอกที่แสดงออกให้ผู้อื่นได้ยิน เรียกว่าเป็นพฤติกรรมถ่ายทอดภาษาหรือพฤติกรรมส่งสาร การวัดพฤติกรรมทางภาษาด้านนี้กระทำได้ง่ายกว่าการวัดพฤติกรรมภายใน เพราะผู้ตรวจสามารถวัดโดยการฟังได้

แวลเลท และดิสสิก (Valette and Disick. 1972 : 153 -158 อ้างถึงใน สุรพันธ์ กุศลส่ง. 2543 : 14) ได้อธิบายถึงพฤติกรรมทางภาษาที่แสดงออก ในระดับทักษะย่อย 5 ระดับไว้ดังนี้

1. ระดับทักษะกลไก (Mechanical skill) เป็นระดับที่นักเรียนสามารถพูดเลียนแบบเสียง ระดับเสียง เสียงเน้นหนัก จังหวะ การหยุดและการออกเสียงเชื่อมระหว่างคำ ตามแบบเจ้าของภาษาได้ และสามารถท่องจำคำ ประโยคหรือข้อความ บทสนทนาต่างๆ ตลอดจนสามารถออกเสียงข้อความที่เรียนมาแล้วได้ โดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจคำหรือข้อความเหล่านั้น

2. ระดับความรู้ (Knowledge) เป็นระดับที่นักเรียนสามารถพูดเกี่ยวกับสิ่งที่เคยเรียนมา โดยใช้คำศัพท์ไวยากรณ์ที่เรียนมาแล้ว อย่างเข้าใจความหมาย

3. ระดับถ่ายโอน (Transfer) เป็นระดับที่นักเรียนสามารถนำกฎไวยากรณ์ที่เรียนมาแล้วสร้างรูปประโยคใหม่ๆ ได้ตามที่ต้องการและสามารถพูดได้ถูกต้องเหมาะสมตามกาลเทศะ

4. ระดับสื่อสาร (Communication) เป็นระดับที่ได้รับมีความสำคัญมากที่สุดใน การเรียนการสอนและการทดสอบภาษา คือ นักเรียนสามารถแสดงความคิด ความต้องการให้ผู้อื่นรู้ได้ โดยเน้นความคล่องแคล่ว ความเข้าใจ ความสามารถในการสื่อสาร มากกว่าความถูกต้องทางไวยากรณ์

5. ระดับวิพากษ์วิจารณ์ (Criticism) เป็นระดับของการตีความ การประยุกต์เอาความเข้าใจและความสามารถสื่อความหมายมาใช้เพื่อให้ได้การสื่อสาร รับสื่อภาษาในลีลาและน้ำเสียงต่างๆ ประกอบด้วย การวิเคราะห์เนื้อความและการสังเคราะห์เนื้อความ เพื่อใช้สื่อความหมายในระดับวิพากษ์วิจารณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การพูดเพื่อโน้มน้าวใจ เป็นต้น

อัจฉรา วงศ์ไธธร (2538 : 77 – 78) กล่าวว่า การวัดความสามารถในการพูด สามารถวัดได้ 3 แบบ คือ วัดแบบตรง วัดแบบกึ่งตรง และวัดแบบอ้อม ฉลวย พร้อมมูล (2542 : 176 – 177) ได้เสนอความคิดเห็นไว้ว่า การวัดความสามารถในการพูดที่ดีที่สุดก็คือ การสอบภาคปฏิบัติ คือให้นักเรียนพูด อย่างไรก็ตามก็สามารถจะวัดโดยใช้ข้อสอบก็ได้ ซึ่งก็จะสามารถวัดได้ว่า นักเรียนจะพูดออกมาว่าอย่างไร โดยการให้เขียนคำตอบ ในกรณีอย่างนี้ จะเห็นว่าเป็นการทดสอบการใช้ภาษาในขั้นสื่อสาร ส่วนการทดสอบโดยให้ปฏิบัติ กระทำได้หลายวิธี เช่น

1. ให้นักเรียนดูภาพ แล้วให้บอกว่สิ่งนั้นคืออะไร
2. กำหนดสถานการณ์ให้นักเรียนได้พูด ซักถามโต้ตอบกัน เช่น ให้ขอของจากเพื่อน ให้ถามเพื่อนเกี่ยวกับที่อยู่ เป็นต้น
3. ให้นักเรียนพูดบรรยายภาพ หรือเล่าเรื่องจากหัวข้อที่ครูกำหนดให้
4. ให้นักเรียนทักทายกันหรือแนะนำให้รู้จักกัน
5. ให้ถามตอบเกี่ยวกับเวลา หรือถามตอบในการซื้อขาย เป็นต้น

สรุปได้ว่าการวัดความสามารถในการพูด ครูสามารถวัดได้โดยการใช้แบบทดสอบ และการสอบโดยให้ผู้เรียนปฏิบัติ โดยครูวัดพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกมามีทั้งหมด 5 ระดับ คือ ระดับทักษะกลไก ระดับความรู้ ระดับถ่ายโอน ระดับสื่อสาร และระดับวิพากษ์วิจารณ์ เพื่อให้การทดสอบสามารถจำแนกพฤติกรรมของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน

5. จุดมุ่งหมายของการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร

จุดมุ่งหมายของการสอนพูดเพื่อการสื่อสารคือ เพื่อให้นักเรียนสามารถพูดสื่อสาร ความคิด ความรู้สึกกับผู้อื่นได้ถูกต้องและเหมาะสม สามารถพูดกับบุคคลอื่นในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งแนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ ประพนอม สุรัสวดี (2534 : 4) ที่เสนอ จุดมุ่งหมายการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร สรุปได้ว่า การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหรือ การนำภาษาไปใช้ให้ได้ผล ควรเรียนไวยากรณ์โดยการซึมซับหลักเกณฑ์การใช้ภาษาอย่างถูกต้อง ตามหลักไวยากรณ์เลย เป็นการสอนให้คิดและใช้ภาษาได้ถูกต้องตามสถานการณ์โดยนำ หลักไวยากรณ์มาใช้พูดได้จริง ซึ่งแนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532 : 55 - 56) ที่กล่าวว่า การสอนพูดมุ่งเน้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาอังกฤษที่เรียน มาแล้วมาใช้ในการสื่อสารได้ และฝึกความเข้าใจภาษาโดยที่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องออกเสียงชัด เหมือนชาวต่างประเทศ ทั้งนี้ในการสนทนาครูมีหน้าที่ช่วยเหลือแนะนำและควรคำนึงว่าผู้พูด สามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจสิ่งที่ตนเองต้องการจะสื่อความหมายหรือไม่ ถ้าผู้ฟังเข้าใจดีก็ถือว่า ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารได้ถึงแม้ว่าจะพูดผิดไวยากรณ์หรือใช้คำศัพท์ผิดก็ตาม สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มพรรย์ (2538 : 123) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายไว้ว่า เพื่อให้ ผู้เรียนมีทักษะการพูดที่ดี สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้ที่มาเกี่ยวข้องด้วยได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิด ความเข้าใจอันดีระหว่างกัน

สรุปได้ว่าการสอนพูดเพื่อการสื่อสารมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ นักเรียนสามารถพูด ภาษาอังกฤษสื่อสารกับผู้อื่นได้ โดยใช้คำพูด ภาษา ที่เหมาะสมและสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจ ได้เป็นอย่างดี

6. การจัดกิจกรรมและขั้นตอนการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร

กิจกรรมในการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร มีวิธีการสอนหลายแบบซึ่งครูจะต้องเลือก ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายกับการเรียน ซึ่งมีนักการศึกษาได้เสนอแนะแนวทางการจัดกิจกรรม การสอนพูดเพื่อการสื่อสารไว้ดังนี้

อรุณี วิริยะจิตรา (2532 : 586) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในการสอนพูด เพื่อการสื่อสาร (The Communication approach) ว่าควรมีลักษณะดังนี้คือ

1. การเรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ ว่าผู้เรียนเรียนภาษาไปเพื่ออะไร ในการฝึกพูดก็มีการฝึกจนผู้เรียนสามารถโต้ตอบการสนทนาแบบเผชิญหน้ากันหรือการสนทนาทางโทรศัพท์ได้ ในการเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร บทเรียนทุกๆบทควรจะสิ้นสุดลงโดยที่ผู้เรียนสามารถนำภาษาที่เรียนไปใช้ทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้เรียนไม่สามารถทำได้ก่อนการเรียน

2. เน้นความเข้าใจเรื่องทั้งหมดมากกว่าความสามารถในการแยกวิเคราะห์รายละเอียด เช่น ในการสนทนาโต้ตอบ เราฟังแล้วตีความข้อความทั้งหมดของผู้พูด รวมทั้งกิริยาอาการของผู้พูดที่ต้องการจะสื่อความหมาย

3. ต้องให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมทางภาษา ซึ่งกิจกรรมนั้นควรมีลักษณะที่เหมือนกับชีวิตประจำวันให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ได้จริง ครูผู้สอนควรใช้กิจกรรมการหาข้อมูลที่ขาดหายไป (Information gap) เพราะถ้าผู้เรียนจะไม่ทราบข้อมูลของอีกฝ่ายหนึ่ง ต้องพูดสื่อสารกันเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการ ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเลือกใช้ข้อความที่เหมาะสมกับบทบาทและสถานการณ์ขณะทีพูด

4. ควรให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาให้มาก โดยให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ นอกจากกิจกรรมการหาข้อมูลที่ขาดหายไป กิจกรรมอื่นที่เป็นงานคู่หรืองานกลุ่ม เช่น เกม (Games) การแก้ปัญหา (Problem solving) การแสดงบทบาทสมมติ (Role play) ก็มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษา

5. การสอนพูดเพื่อการสื่อสารจะให้ความสำคัญกับการใช้ภาษา ครูผู้สอนไม่ควรที่จะแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียนทุกครั้ง ควรแก้ไขเฉพาะที่จำเป็น และการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร ควรให้ความสำคัญในเรื่องความคล่องแคล่วของการใช้ภาษาเป็นครั้งแรก ซึ่งนักเรียนอาจใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้องนักแต่สื่อความหมายได้ ส่วนความถูกต้องของภาษาก็เป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงด้วยเช่นกัน

จากหลักการทั่วไปของการสอนพูดเพื่อการสื่อสารที่กล่าวมา สรุปได้ว่าเป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถการใช้ภาษาของผู้เรียนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ การเรียนการสอนในแนวนี้จึงเน้นการทำกิจกรรม เพื่อฝึกการใช้ภาษาที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริงมากที่สุด

กรมวิชาการ (2545 : 109 – 112) ได้เสนอขั้นตอนวิธีการสอนพูดเพื่อการสื่อสารไว้ดังนี้

1. **ขั้นนำเสนอ (Presentation)** เป็นการให้ตัวอย่างทางภาษาแก่ผู้เรียน ทั้งตัวอย่างภาษาที่ใช้ในชีวิตจริงและตัวภาษาที่ครูผู้สอนเลือกใช้ในห้องเรียน โดยครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ให้ข้อมูลและผู้เรียนมีหน้าที่ในการฟังและสังเกต

2. **ขั้นฝึก (Practice)** เป็นการฝึกตัวภาษาในสถานการณ์เดียวกันกับที่ครูผู้สอนนำเสนอในขั้นการนำเสนอ ทั้งนี้เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษา ในสถานการณ์ที่เหมือนชีวิตจริง ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ควบคุม (Conductor) ในการฝึกบทบาทของผู้เรียนและผู้เรียนมีหน้าที่ในการฝึกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน

3. **ขั้นนำไปใช้ (Production)** ในขั้นตอนนี้ครูผู้สอนต้องออกแบบกิจกรรม เพื่อให้ นักเรียนได้ใช้ภาษาในการพูดสื่อสาร ในสถานการณ์เหมือนชีวิตจริงซึ่งเป็นสถานการณ์ใหม่ อาจจะคล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่ครูผู้สอนได้นำเสนอไปแล้ว ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาที่เขาได้เรียนรู้มาแล้ว ทั้งในส่วนที่ได้เรียนรู้ในชั่วโมงก่อนๆและในชั่วโมงที่กำลังเรียนอยู่ ครูผู้สอนแสดงบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำ (Advisor) คอยแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนในการนำภาษาไปใช้ ผู้เรียนมีหน้าที่ในการผลิตภาษา

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2532 : 57 - 58) ได้เสนอขั้นตอนการสอนพูดเพื่อการสื่อสารไว้ดังนี้

1. **ตั้งจุดประสงค์** ผู้สอนจะต้องตั้งจุดประสงค์ว่าจะให้ผู้เรียนทำอะไรโดยมีจุดประสงค์ปลายทาง (Terminal objective) และจุดประสงค์นำทาง (Enabling objective) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้คือ

1.1 **จุดประสงค์ปลายทาง** เป็นข้อกำหนดที่ผู้เรียนจะต้องบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ คือสื่อสารได้ เช่น สามารถสนทนาเกี่ยวกับการซื้อขายสินค้าได้ถูกต้องเหมาะสม

1.2 **จุดประสงค์นำทาง** เป็นทักษะย่อยที่ผู้เรียนต้องฝึกก่อนจะบรรลุจุดประสงค์ในข้อ 1.1 คือให้ความหมายศัพท์โครงสร้างหรือสำนวนใหม่และความรู้ทางสังคมภาษาศาสตร์ที่มีในบทสนทนานั้น คือเป็นการทำความเข้าใจในบริบท (Contextualization)

ตัวอย่างที่จะเป็นลักษณะจุดประสงค์นำทางที่ต้องการในเรื่องศัพท์ คือ ให้สะกดคำบอกความหมายได้ถูกต้อง (Passive vocabulary) หรือให้นำไปใช้ได้ถูกต้องเหมาะสม (Active vocabulary) ในเรื่องโครงสร้างหรือสำนวนใหม่ก็เช่นกัน คือให้ตัวอย่าง สรูปกฎเกณฑ์และนำไปใช้ได้ถูกต้องเหมาะสม สำหรับการทำความเข้าใจในบริบท อาจถามคำถามเกี่ยวกับบทสนทนาในลักษณะต่อไปนี้คือ

- (1) ใครเป็นผู้พูดในบทสนทนา
- (2) ผู้พูดมีลักษณะอย่างไร เช่น ถ้ามเกี่ยวกับวัยและเพศ เป็นต้น
- (3) ลักษณะที่อาจมองเห็นได้เป็นอย่างไร เช่น บรรยากาศในขณะสนทนา เป็นต้น
- (4) กิริยาท่าทางที่ผู้พูดใช้เป็นอย่างไร เช่น นั่งอยู่หรือยืนอยู่ในลักษณะใด
- (5) ผู้พูดมีจุดประสงค์จะสื่อความหมายอย่างไร
- (6) ให้แสดงความคิดเห็นหรือเดาความรู้สึกของเพื่อน ๆ ในชั้น

2. การดำเนินการสอน เรื่องที่นำมาสอนจะเป็นสิ่งซึ่งจะปรากฏอยู่ในจุดประสงค์นำทางทั้งสิ้น ผู้สอนจะต้องนำมาสอนโดยใช้สื่อการสอนประเภทต่าง ๆ เข้าช่วย มีการถามตอบเพื่อชักจูงความเข้าใจในเรื่องที่สอนเป็นลำดับ ถือเป็นกรให้ความรู้ความสามารถทางภาษาศาสตร์ (Linguistic competency)

3. การฝึกพูด เป็นขั้นตอนที่สำคัญของการฝึกพูดเพื่อการสื่อสาร ทั้งนี้จะต้องตรงกับจุดประสงค์ปลายทางที่กำหนดไว้แล้ว ผู้สอนจะใช้กิจกรรมตลอดจนกลวิธีต่าง ๆ เช่น ให้ถามตอบเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มเล็ก หรือเป็นคู่ ๆ ตามความเหมาะสมกับเรื่องที่สอนและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนใช้สื่อการสอนประเภทต่าง ๆ มาช่วยให้นำสนใจด้วย เป็นการใช้องค์ความรู้ความสามารถทางการสื่อสาร (Communicative competency)

4. การถ่ายโอน เป็นการจัดกิจกรรมหลังการฝึกการสนทนาตามบทเรียนแล้ว คือ ผู้เรียนมีโอกาสนำบทเรียนนั้นมาพลิกเพลงหรือเปลี่ยนแปลงบทสนทนานั้นเป็นบทสนทนาใหม่ก็ได้

ในการฝึกพูด นอกจากผู้สอนจะเตรียมผู้เรียนในลักษณะที่เป็นกรยึดกลุ่มเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน (Group-centered approach) โดยการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มทั้งกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย และเป็นคู่ ๆ แล้ว เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการฝึกพูด ผู้สอนควรจัดกิจกรรมออกเป็น 4 ระยะ คือ

1. กิจกรรมก่อนการสนทนา (Pre-conversation activities)

1.1 ให้ความรู้ทางศัพท์และโครงสร้างใหม่ที่นำมาใช้ในบริบทที่มีความหมายในบทสนทนาเพื่อให้ผู้เรียนพร้อมจะฝึกพูดอย่างราบรื่นในภายหลัง

1.2 การให้ความรู้ทางด้านกรออกเสียงศัพท์และโครงสร้างที่จำเป็นในการฝึกพูด ซึ่งอาจทำได้โดยการนำเข้าบริบทและฝึกก่อนการฝึกสนทนาจริง

1.3 การให้ความรู้ทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับบทสนทนาที่นำมาใช้สอน เช่น สถานภาพระดับของความเป็นทางการและการแสดงอารมณ์ของคู่สนทนา เป็นต้น

1.4 การจับคู่บทสนทนา โดยเลือกข้อความที่เหมาะสม

1.5 การเลือกคำถามคำตอบในบทสนทนาให้เหมาะสม

1.6 การให้ข้อมูลในส่วนที่ผู้ร่วมสนทนาไม่มี

2. การสนทนาโดยการกำหนดขอบข่ายให้หมด โดยให้ผู้เรียนฝึกสนทนาได้ตอบเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่ ๆ

3. การสนทนาโดยการกำหนดขอบข่ายให้ครึ่งหนึ่ง โดยให้ผู้เรียนเลือกคำถามตอบในบทสนทนาที่ไม่สมบูรณ์

3.1 ให้ผู้เรียนถามคำถามและเลือกตอบคำถามจากที่กำหนดให้และยังให้อิสระในการตอบคำถามเองด้วย

3.2 ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติโดยผู้สอนให้สถานการณ์เกี่ยวกับการโทรศัพท์ ถ้าผู้เรียนคนใดพร้อมให้เป็นนักเรียนคนที่ 1 และ 2 ถ้าไม่พร้อมให้ใช้คำถามที่เตรียมไว้

4. การสนทนาโดยเสรี คือ การสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีโอกาสสนทนาได้ตอบกันเองอย่างอิสระโดยผู้เรียนเลือกใช้ศัพท์และโครงสร้างเองตามความเหมาะสม แล้วแสดงบทบาทสมมติแก้ปัญหา หรืออภิปราย เป็นต้น เช่น

4.1 ให้สนทนากับเพื่อนเกี่ยวกับการให้ความช่วยในการถามทิศทาง

4.2 ให้ผู้เรียนใช้การแก้ปัญหาโดยให้หัวข้อตามจุดมุ่งหมายที่จะสื่อสาร เช่น การให้เหตุผลในการโฆษณาสินค้า

4.3 ให้ผู้เรียนอภิปรายอย่างเสรี โดยให้ประเด็นอภิปราย ทั้งนี้การอภิปรายอย่างเสรีเป็นกิจกรรมสำหรับผู้เรียนที่อยู่ในระดับที่สูงขึ้น

สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมและขั้นตอนการสอนพูดเพื่อการสื่อสาร มีทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และขั้นนำไปใช้ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาสื่อสารที่คล้ายคลึงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงให้มากที่สุด

การสอนโดยใช้เกมประกอบ

1. ความหมายของเกม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525 (2525 :108) ให้ความหมายของคำว่าเกมไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก

เยาวยวา เดชะคุปต์ (2528 : 36) กล่าวว่า เกมคือกิจกรรมที่ผู้เล่นจะต้องพยายามแข่งขัน ซึ่งจะต้องมีการแพ้ชนะตามกติกาที่กำหนดไว้ให้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง

สุจริต เพียรชอบ (2531 : 214) กล่าวว่า เกมหมายถึงกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันอย่างมีจุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบของเกม

คือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย และกฎกติกาในการเล่น

ทิสนา เขมณี (2537 : 29) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมคือการเล่นของเด็กซึ่งมีกติกาคือข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เล่น เกมของเด็กมักมีกติกาตาย ๆ ไม่ซับซ้อนเกมมีทั้งแบบที่มีการแข่งขันและไม่มีการแข่งขัน บางเกมไม่ต้องใช้อุปกรณ์อะไรทั้งสิ้น แต่บางเกมต้องใช้อุปกรณ์ประกอบ เกมบางอย่างต้องอาศัยการออกกำลังกาย การเล่นเกมนับว่ามีส่วนช่วยพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ในการเล่นเกมเด็กจะต้องจดจำกติกาต้องคิดตัดสินใจและใช้ไหวพริบในการเอาชนะคู่ต่อสู้ นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาเด็กทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคมอีกด้วย

พวงเล็ก อุดระ (2539 : 140) ได้ให้ความหมายเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้รับทั้งความสนุกสนานและฝึกทักษะหรือทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อมๆกัน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักคิด ตัดสินใจ และแสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่ เกมมักมีลักษณะของการแข่งขัน ผู้เรียนจึงเกิดความตื่นตัวและรู้สึกกระฉับกระเฉง ช่วยให้บรรยากาศของห้องเรียนมีชีวิตชีวา

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542 : 32) ได้กล่าวว่า เกมคือสถานการณ์สมมติที่ผู้สอนสร้างขึ้นให้ผู้เรียนเล่น ภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ โดยที่ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้การชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอนด้วย

ยุวรี ศิริธัญญาลักษณ์ (2542 : 10) ได้สรุปความหมายของเกมไว้ว่า คือ กิจกรรมการแข่งขันที่มีกฎเกณฑ์ มีกติกา นอกจากว่านักเรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้ว นักเรียนจะได้ฝึกการคิดหาเหตุผล และการแก้ปัญหาอีกด้วย

จากความหมายของเกมดังกล่าว สรุปได้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันที่มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎกติกาในการเล่น จำนวนผู้เล่นและวิธีการเล่น เพื่อพัฒนาร่างกายและสติปัญญา ก่อให้เกิดความสนุกสนาน

2. ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

การนำเกมมาใช้ประกอบการสอน เป็นวิธีการที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนและการสอนของครู ดังที่ จรุง แสงจันทร์ (2539 : 43) ได้กล่าวถึงสาระและประโยชน์ของการนำเกมมาประกอบการสอนภาษาไว้ดังนี้ เกมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะทางภาษา

ได้ทุกด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ตลอดจนใช้ฝึกได้ทุกขั้นตอนในการสอนภาษา รวมถึงการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารทุกประเภท นอกจากนี้ ประพันธ์ จุ่มคำมูล (2541 : 45) ได้ให้ความคิดเห็นว่า กิจกรรมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสามารถทำได้หลากหลาย โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน และผู้สอนต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เข้าใจ การนำเกมเข้ามาแทรกในบทเรียน ช่วยให้การเรียนการสอนภาษาสนุกมากขึ้นและเกมยังเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจก่อนเข้าสู่บทเรียนที่จะต้องสอนโดยไม่ต้องใช้เวลามากนัก แรมสมร อยู่สถาพร (2541 : 33) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้เกมในการเรียนการสอนนั้น นอกจากนักเรียนจะได้เรียนแนวคิดและทักษะต่างๆด้วยตนเองแล้ว ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาสติปัญญา พร้อมทั้งช่วยเร้าให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว เกมที่เหมาะสมกับบทเรียนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนและจดจำเนื้อหาได้รวดเร็ว ที่สำคัญคือ การเล่นเกมมีส่วนช่วยทำให้จิตใจคึกคัก สนุกสนาน ฝึกความว่องไว ซิลเบอร์แมน (Silberman.1996 : 67) ได้เสนอความคิดเห็นว่า การจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะการเรียนรู้ในกิจกรรมนั้นด้วยตนเอง เกิดจากการที่ครูนำกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ครูสร้างขึ้นมา เพื่อเร้าให้นักเรียนพยายามแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

สำหรับประโยชน์ของเกมนั้น พวงเล็ก อุตรระ (2539 : 145) ได้สรุปถึงประโยชน์ของการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนาน น่าเรียน น่าสนใจ
2. ผู้เรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถบ้างจะทำให้ผ่อนคลาย ไม่เกิดความเครียดและเบื่อหน่าย
3. การที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นตัวและเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น
4. กิจกรรมทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้ด้วยการกระทำ จึงเข้าใจบทเรียนได้ดีและมีความคงทนในการจำ
5. การทำกิจกรรม นักเรียนจะได้ฝึกทักษะทางภาษาทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางภาษาดีขึ้น
6. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ
7. ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมครูจะได้ศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
8. เป็นการนำหลักเกณฑ์ที่เรียนไปใช้
9. ฝึกความมีระเบียบวินัย
10. ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม

11. ฝึกให้เอื้อเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งเสริมความสามัคคี
12. ฝึกการคิดและการทำงานอย่างเป็นกระบวนการ
13. ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน
14. การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ผู้เรียนประสบผลสำเร็จ

ในการทำกิจกรรมทำให้เกิดความมั่นใจในตนเองและพัฒนาเป็นผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 1) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นเกมในการสอนภาษาไว้ว่า เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนที่เล่นเกมสามารถใช้ภาษาได้ ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเป็นเพื่อการฝึกพูดใช้โครงสร้างทางภาษาโดยเฉพาะ เกมเหล่านี้มีวิธีเล่นแตกต่างกันออกไป และให้ความสนุกสนาน ถึงแม้ว่าสถานการณ์หรือวัตถุประสงค์นั้นจะเป็นการสมมุติหรือสร้างขึ้นตามกฎเกณฑ์ที่เกมกำหนด แต่ทักษะทางภาษาต่างๆที่นำมาใช้ในการเล่นเกม นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้ภายหลังในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้การเล่นเกมเป็นการฝึกประสาทและกล้ามเนื้อเพื่อให้ใช้การได้ดีขึ้นจากการทำซ้ำๆ ซึ่งเกมเหล่านี้รวมถึงเกมที่ใช้ในการฝึกภาษาด้วย เกมเพื่อการเรียนการสอนภาษามักจะใช้ทักษะต่างๆของภาษาเป็นส่วนประกอบในการเล่น

สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีประโยชน์ในการฝึกทักษะการใช้ภาษาที่สนุกสนานและน่าสนใจ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ก่อให้เกิดคุณลักษณะที่ดี ทำให้บรรยากาศในการเรียน รวมทั้งเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อวิชาและตัวครูดีขึ้น

3. จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามจุดมุ่งหมาย ดังที่ ทิศนา แชนมณี (2543 : 81 - 85) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

1. เพื่อฝึกทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
2. เพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม
3. เพื่อเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆ
4. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจของผู้เรียน
5. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
6. เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด
7. เพื่อให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

เสริมศรี ลักษณะศิริ (2541 : 471 - 472) ได้เสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัตถุประสงค์

ของการที่นำเกมมาใช้ประกอบการเรียนภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้คือ

1. เพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น
2. เพื่อช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว ทั้งในด้านคำศัพท์ แบบประโยค และการออกเสียง
3. เพื่อช่วยขจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของนักเรียน ด้วยการนำสิ่งที่ปัญหาของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น
4. เพื่อช่วยฝึกความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจ การปฏิบัติตนตามคำสั่ง และการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ
5. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษว่าเป็นวิชาที่สนุก น่าสนใจ และมีชีวิตชีวา

จากจุดมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ประกอบการสอน สามารถสรุปใจความสำคัญได้ดังนี้ คือ เพื่อฝึกทักษะทางภาษาที่จำเป็นในการเรียนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินและใช้กับขั้นตอนการสอนที่หลากหลาย รวมทั้งสามารถใช้ในการทบทวนบทเรียนได้อีกด้วย ที่สำคัญก็คือเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่ดีทั้งทางร่างกายและจิตใจ

4. การเลือกเล่นเกมประกอบการสอน

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ประกอบการสอนเป็นสิ่งสำคัญ เพราะการเล่นเกมไม่ใช่เล่นเพื่อความสนุกเท่านั้น แต่เล่นเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้พร้อมทั้งเกิดความสุขสนานอีกด้วย การเลือกเล่นเกมควรคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ ดังที่ นิตยา สุวรรณศรี (2542 : 14) ได้เสนอหลักในการเลือกเกมไว้ดังนี้

1. ควรกำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหา
 2. คำนึงถึงสถานที่ที่จะใช้เล่นเกม
 3. จำนวนของนักเรียน บางเกมจะเล่นได้ผลดีถ้ามีนักเรียนจำนวนมาก ขณะที่บางเกมใช้คนเพียง 2 คน ขึ้นอยู่กับการปรับใช้ของครู ซึ่งจะต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้า
 4. ควรคำนึงถึงวัยของผู้เล่น เลือกเกมให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
 5. ควรคำนึงถึงระดับของกิจกรรม ถ้าเป็นกิจกรรมที่ต้องออกกำลังหรือแสดงท่าทาง ควรจัดให้เล่นทำายชั่ววอมง
 6. กำหนดเวลาในการเล่นไว้ล่วงหน้า เพื่อความสะดวกและเพื่อให้การสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น
 7. ควรเตรียมวัสดุอุปกรณ์ไว้ล่วงหน้า
- วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539 : 84) ได้เสนอหลักการเลือกเกมประกอบการสอนที่

สอดคล้องกับแนวคิดของนิตยา สุวรรณศรี ไว้ดังนี้

1. เวลา ควรจะใช้เกมในช่วงทำย่ำๆ ชั่วโงม และไม่ควรรู้ใช้เวลามากนัก ครูควรให้นักเรียนเล็กเล่นเกมทันทีที่นักเรียนใช้ภาษาในตอนนั้นได้ดีแล้ว ไม่จำเป็นจะต้องเล่นจนได้ผู้ชนะ และควรเลิกเล่นเมื่อนักเรียนเริ่มรู้สึกเบื่อ
2. จำนวนของผู้เรียนในชั้น ครูควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนักเรียนมีจำนวนมากควรจะใช้กิจกรรมกลุ่มแทนกิจกรรมเดี่ยว และอาจจะผลัดกันเป็นผู้เล่นผู้ดู และกรรมการก็ได้
3. เนื้อหาในห้องเรียน ครูจะต้องพิจารณาว่าถ้าจะเล่นเกมนั้นๆ จะต้องใช้เนื้อหาเท่าไร นักเรียนจะเคลื่อนที่ด้วยความสะดวกหรือไม่
4. เสียง ในขณะที่เล่นเกมนักเรียนส่งเสียงอีกที่กรบกรวนชั้นเรียนที่อยู่ใกล้เคียงหรือไม่
5. เกมที่จะนำมาใช้นั้นนักเรียนจะสนใจหรือไม่
6. วัฒนธรรม เกมนั้นๆ ชาติกับวัฒนธรรมอันดีของไทยหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสม ครูไม่ควรจะนำมาใช้

สรุปได้ว่า การเลือกเล่นเกมประกอบการสอน ครูควรคำนึงถึงความสนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ รวมทั้งวัตถุประสงค์ในการใช้เกม ซึ่งครูจะต้องเตรียมตัวให้พร้อมก่อนที่จะสอน

5. ชนิดของเกมทางภาษา

เกมทางภาษาที่ใช้ประกอบการสอนภาษาอังกฤษมีมากมายหลายชนิด เพื่อความสะดวกในการค้นหาและคัดเลือกเกมเพื่อนำมาจัดกิจกรรมทางภาษา เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 11-12) ได้จัดประเภทของเกมทางภาษาออกเป็น 7 กลุ่มคือ

1. Number games เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนปฏิภาณและความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น
2. Vocabulary games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมี ประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of speech นอกจากนั้นยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย
3. Structure games เป็นเกมที่เกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของภาษา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสบายใจ สนุก และไม่คิดว่าขณะนั้นกำลังทำบทฝึกโครงสร้างทางภาษาอยู่
4. Spelling games เกมนี้ถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้อง เพราะคำศัพท์ในภาษาอังกฤษมีจำนวนมากมาย และคำศัพท์ดังกล่าวมีการออกเสียงที่แตกต่างกัน แม้จะเขียนเหมือนกัน จึงเป็นที่สับสนแก่ผู้เรียนภาษามากพอสมควร เกมนี้จะช่วยเสริม

ความสามารถในการจำคำศัพท์และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation games เกมในกลุ่มนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้านกาให้ข้อมูลและการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น โดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ ความสามารถในการเก็บใจความและการสื่อความหมาย

6. Writing games การเขียนถือว่าเป็นทักษะที่ยากและซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่นๆ ในการเรียนภาษา เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้ง่ายขึ้น

7. Miscellaneous games เป็นเกมที่แยกออกมาเป็นกลุ่มพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกม การโต้วาที กิจกรรมในงานสังสรรค์ เป็นต้น

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 7 – 121) ได้เสนอความคิดเห็นว่าเกมทางภาษาที่เป็นกิจกรรมเสริมนั้นไม่ควรจะซ้ำกับกิจกรรมที่นักเรียนฝึกอยู่ในบทเรียนปกติ อาจจะเป็นกิจกรรมสั้นๆ ให้นักเรียนแก้ปัญหาเฉพาะจุดที่ทำให้นักเรียนฟังไม่ได้ดี หรือยังพูดไม่คล่องในเนื้อหาภาษาของบทเรียนนั้นๆ เกมทางภาษาที่เหมาะสมสำหรับที่จะใช้ในการสอนมีหลายชนิด เช่น

1. เกมเกี่ยวกับคำศัพท์ จุดประสงค์ของเกมภาษาในลักษณะนี้ก็เพื่อจะให้นักเรียนได้ ทบทวนและใช้คำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว อาจจะเป็นคำศัพท์เก่าหรือใหม่ก็ได้ แต่ข้อสำคัญก็คือครูไม่ควรจะให้นักเรียนเล่นเกมโดยการพูดคำศัพท์เพียงคำเดียว แต่ควรจะเลือกเกมชนิดที่นักเรียนได้ใช้การสนทนาโต้ตอบกันและใช้คำที่ต้องการจะทบทวนนั้น

2. เกมเกี่ยวกับไวยากรณ์ เกมภาษาเกี่ยวกับไวยากรณ์ได้แก่ การเล่นเกมเพื่อแข่งขันกันในการใช้ภาษาเพื่อฝึกเนื้อหาที่นักเรียนเรียนไปแล้ว อาจจะเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับรูปของคำ การเรียงคำ การใช้คำหรือประโยคก็ได้

กาสเซอร์ และ วอลด์แมน (Gasser and Waldman.1979 : 54) ได้แบ่งเกมที่ใช้ฝึกภาษาออกเป็น 4 ประเภทคือ

1. เกมฝึกไวยากรณ์
2. เกมฝึกการฟังเข้าใจ
3. เกมฝึกคำศัพท์
4. เกมฝึกทักษะการสื่อสาร

เกมที่ใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษมีมากมายหลายชนิด ส่วนใหญ่ครูจะเป็นผู้เลือกเกม ซึ่งเกมแต่ละชนิดก็มีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน การเล่นเกมแต่ละครั้งควรใช้เกมที่มีลักษณะที่แตกต่างกันไปเพื่อสร้างความสนใจของเด็ก

6. ลักษณะของเกมประกอบการสอนพูด

กิจกรรมเกมมีประโยชน์สามารถชักจูงเด็กให้เกิดความสนใจบทเรียน เข้าใจบทเรียน และจดจำบทเรียนได้ดีขึ้นจนกระทั่งถึงใช้บทเรียนได้ ประพนอม สุรัสวดี (2534 : 15) ได้เสนอความคิดเห็นว่ากิจกรรมเกมที่จะได้ผลตามวัตถุประสงค์ควรมีลักษณะดังนี้

1. ใช้เวลาช่วงสั้นๆพอสมควรกับระยะเวลา และระดับชั้นของผู้เรียน
2. มีข้อตกลงหรือคำสั่งชัดเจน
3. นักเรียนมีโอกาสร่วมกิจกรรมเกมนั้นทุกคน
4. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรมีกติกาให้แน่นอน ไม่เกิดปัญหาในการตัดสิน
5. มีการเคลื่อนไหวร่างกายได้ แต่ต้องอยู่ในขอบเขต
6. การควบคุมเสียงในขณะที่เล่น ควรจะอยู่ในระดับพอสมควร ไม่รบกวนการเรียน

การสอนของห้องข้างเคียง

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2536 : 4) ได้เสนอลักษณะของเกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย

2. ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ
3. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน
4. ถ้า "การเล่น" มีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรเป็นเกมที่ง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินใจให้คะแนน

การตัดสินใจให้คะแนน

5. ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
6. ครูควรจะควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตไม่รบกวนห้องข้างเคียง ถ้าหากการเล่นใดที่ครูเห็นว่าไม่เหมาะสมที่จะเล่นในห้องเรียนก็ควรหาสถานที่ใหม่
7. ในกรณีที่ต้องการใช้สถานที่ที่กว้างกว่าห้องเรียน ก็ควรได้จัดเตรียมที่นั่งไว้ล่วงหน้า
8. "การเล่น" แต่ละชนิดควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองง่ายๆ และสามารถนำมาดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้อย่างดี

9. การเล่นนั้นควรได้ให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร

นอกจากลักษณะของเกมที่กำลังกล่าวมาแล้วนั้น สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 20) ได้กล่าวถึง เกมที่ใช้สำหรับฝึกการพูดว่า ควรเป็นเกมที่เป็นรูปประโยคที่สื่อความหมาย อาจจะเป็นการตั้งคำถามและตอบ เกมฝึกพูดอาจจะเป็นเกมฝึกความคล่องในการใช้คำศัพท์หรือในการใช้โครงสร้างทางภาษาใดโครงสร้างหนึ่ง โดยเป็นคำศัพท์หรือโครงสร้างที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว แต่ยังคงขาดความคล่องในการนำไปใช้ นอกจากเกมที่มุ่งฝึกองค์ประกอบเฉพาะในทางภาษา สำหรับนักเรียนระดับสูงก็สามารถฝึกเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ในการสื่อสารโดยเฉพาะ โดยไม่จำกัดการใช้คำศัพท์หรือโครงสร้างแต่อย่างใด เป็นที่น่าสังเกตว่าเกมทุกประเภทมุ่งเน้นประโยชน์ที่จะนำไปใช้ในการสื่อสารได้ในภายหลังเป็นสำคัญ ฉะนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องให้นักเรียนเล่นเกมที่สื่อความหมาย

สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนพูดนั้น ควรเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม และเป็นเกมที่เล่นเพื่อฝึกพูดภาษาหรือทบทวนบทเรียน เพื่อให้การเล่นเกมนั้นเป็นการเล่นที่มีความหมาย มากกว่าที่จะเล่นเพื่อความสนุกแต่เพียงอย่างเดียว รวมทั้งควร มีการเคลื่อนไหวร่างกายบ้างพอสมควรในการทำกิจกรรมนั้นๆ มีกติกาในการเล่นที่ชัดเจน เป็นเกมที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนมากนักแต่สามารถให้ความสนุกสนานแก่ผู้เล่นได้เป็นอย่างดี ถ้าต้องใช้อุปกรณ์ในการเล่นก็ควรเป็นอุปกรณ์ที่หาได้ง่ายและราคาไม่แพง

7. วิธีใช้เกมประกอบการสอน

การสอนพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้ได้ผล ควรใช้เกมประกอบการสอน เกมจะช่วยกระตุ้น ได้รับความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี นักเรียนได้แสดงออกถึงความสามารถ ทำให้มีความเชื่อมั่นในการที่จะใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร เสริมศิริ ลักษณะศิริ (2541 : 500 – 501) ได้เสนอความคิดเห็นในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาอังกฤษนั้น เป็นหน้าที่และความรับผิดชอบของครูที่จะต้องมีการเตรียมการเป็นอย่างดี โดยไม่สามารถระบุเจาะจงได้ว่าควรจะใช้เกมชนิดใดกับระดับชั้นเรียนในแต่ละชั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำเกมมาใช้ จากการศึกษาที่มีผู้ทดลองใช้การเล่นเกมนักเรียนกลุ่มหนึ่งที่มีอายุระหว่าง 12 – 15 ปี พิสูจน์ให้เห็นว่า เกมใช้ได้ผลดีมากที่สุด น่าสนใจ มีการเคลื่อนไหวเร็ว ตื่นเต้นและประสบผลสำเร็จมากที่สุด การนำเกมมาใช้ฝึกการพูด สุภาภรณ์ ทองใบ (2538 : 20 – 21) กล่าวว่า ครูควรศึกษาวิธีเล่นมาล่วงหน้า รวมทั้งสามารถรู้ความหมายของศัพท์หรือโครงสร้างที่ใช้เล่นในเกมนั้นอย่างถูกต้อง โดยครูควรแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียนได้ในทันที อย่าปล่อยให้เด็กเรียนพูดผิด เพราะจะทำให้เกิดการเคยชิน เกมฝึกพูดเป็นเกมที่มีความสำคัญมากเกือบจะพอๆกับการสอนในชั้นเรียน เพราะการเรียนรู้ภาษาเป็นวิชาทักษะที่

จำต้องมีการฝึกฝนให้คล่อง อัจฉรา ชิวพันธ์ (2536 : 4 - 5) และสุจริต เพียรชอบ (2531 : 215 - 216) ได้กล่าวถึงวิธีการใช้เกมประกอบการสอนไว้สอดคล้องกันดังนี้

1. การใช้เกมแต่ละครั้ง ครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ว่าต้องการให้นักเรียนเกิดความรู้ในด้านใด
2. การใช้เกมจะต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนสัมฤทธิ์ผลและช่วยฝึกฝน ทบทวนบทเรียน
3. ครูต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดี ว่าควรใช้เกมประกอบการสอนตอนใดและเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และควรอธิบายให้เข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่น รวมทั้งวิธีการเล่น
4. เกมการเล่นนั้นๆ จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เห็นคุณค่าของการเรียน ไม่ใช่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว
5. ในการเล่นแต่ละครั้ง ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เกิดความสามัคคีจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นๆ ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมของกลุ่ม
6. กำหนดเวลาเล่นไว้ให้แน่นอน ควรใช้เวลาให้เหมาะสมกับกิจกรรม
5. ในการเล่นที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มควรจัดนักเรียนให้ลดความสามารถกัน ทั้งนักเรียนเก่งและนักเรียนที่เรียนอ่อน เพื่อให้นักเรียนช่วยเหลือกันและเปิดโอกาสให้นักเรียนที่เรียนอ่อนได้มีโอกาสชนะการแข่งขันบ้าง ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดกำลังใจในการเล่น

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 6 -7) กล่าวว่า ก่อนการสอนครูต้องเตรียมการสอนและอุปกรณ์ที่ใช้สอน การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนครูควรมีการเตรียมตัว ดังนี้

1. การวางแผนการสอน ผู้สอนจะต้องวางแผนการสอนล่วงหน้า ซึ่งปกติแล้วเป็นงานที่สำคัญ เมื่อมีการวางแผนครูจะทราบว่าในช่วงโมงหรือเวลาที่จัดขึ้นเป็นเรื่องอะไร มีคำศัพท์ มีโครงสร้างอะไรบ้างที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นจึงมาคัดเลือกเกมที่เหมาะสมโดยพิจารณาจากองค์ประกอบที่ได้กล่าวมาแล้ว
2. การสร้างเกม หลังจากวางแผนการสอนและทราบหัวข้อ ตลอดจนสาระของเนื้อหา ครูผู้สอนจึงสรรหาและสร้างเกมดังนี้คือ ศึกษาเกมจากแหล่งต่างๆ เช่น ตำรา เอกสาร วารสาร รายการโทรทัศน์ หรือแหล่งอื่นๆ พร้อมทั้งเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เช่น บัตรคำ บัตรภาพ ดินสอ ปากกา ตลอดจนอุปกรณ์ที่เป็นของจริงที่ต้องใช้ การเก็บเกมที่เตรียมเสร็จแล้วนั้น ควรจัดทำที่เก็บไว้เป็นหมวดหมู่ เช่น แยกเป็นชุดของครู ชุดของนักเรียน ชุดคำสั่ง ชุดคำถาม

แยกใส่ซอง กล่อง หรือในที่ที่สามารถค้นหา ตรวจสอบ และนำมาใช้ได้ง่าย ที่สำคัญก็คือครู จะต้องทดลองใช้เกมนั้นก่อนที่จะนำไปใช้ในสถานการณ์จริง

รีส (Reese. 1977 : 12) ได้เสนอแนะวิธีนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอน สรุปได้ ดังนี้

1. ใช้เกมในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ
 - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียน คือ ทบทวนความรู้เดิมด้วยเกม
 - 1.2 ดำเนินการสอน
 - 1.3 ฝึกหัด
2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมประกอบการฝึก โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่
 - 2.1 เตรียมตัวผู้เรียน
 - 2.2 ดำเนินการสอน
 - 2.3 ฝึกหัดโดยให้ผู้เรียนเล่นเกมประกอบการฝึกหัด
3. ใช้เกมเป็นกิจกรรมให้ผู้เรียนเล่นในเวลาว่าง เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ จากวิธีการใช้เกมที่เสนอมาแล้วนั้น สรุปได้ว่า การที่ครูจะนำเกมมาใช้ประกอบการสอนนั้น สิ่งสำคัญก็คือจุดมุ่งหมายของเกมที่ใช้ ว่ามีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ ไม่ใช่มุ่งเพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียว และครูไม่ควรใช้เกมที่นักเรียนคุ้นเคยหรือเคยเล่นมาแล้ว เพราะผู้เรียนจะรู้สึกเบื่อและจะไม่กระตือรือร้นในการเล่น ครูอาจจะสร้างเกมขึ้นมาใช้ในการสอนของตนเองหรือนำเกมที่เคยใช้สอนแล้วมาปรับปรุงวิธีการเล่นให้น่าสนใจมากขึ้น

8. ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน

เพื่อให้การสอนภาษาอังกฤษโดยการนำเกมมาใช้ประกอบการสอน ครูจะต้องเตรียมขั้นตอนในการเล่นเกมที่เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์และความสามารถในการเลือกเกม เกมที่ใช้ควรที่จะตรงกับความสนใจและความสามารถของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน อายุ และพัฒนาการของผู้เรียน เสริมศิริ ลักษณะศิริ (2541 : 473) ได้กล่าวถึงลำดับขั้นของการใช้เกมประกอบการสอนว่า ในช่วงแรกครูอาจเริ่มต้นด้วยการให้นักเรียนทราบว่า จะให้นักเรียนเล่นเกมอะไร แต่ไม่จำเป็นจะต้องบอกว่าเกมที่เล่นนี้จะช่วยให้นักเรียนสะกดคำหรือจำคำศัพท์ได้มากขึ้น ลำดับขั้นในการสอนเกมมีดังนี้

1. ครูอธิบายกฎเกณฑ์และวิธีการเล่น
2. สาธิตวิธีเล่น บางครั้งครูอาจจะต้องนำเด็กจำนวนหนึ่งออกมาแสดงประกอบ

การสาธิตของครู

3. ให้นักเรียนเล่นเกมนั้น โดยครูคอยช่วยเหลืออยู่ในระยะแรกๆ

4. ลงมือเล่นจริงๆ

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536 : 7) ได้เสนอลำดับขั้นของการสอนเกมไว้ดังนี้

1. ครอบอกชื่อเกม ประวัติ หรือสรุปเรื่องราวเกี่ยวกับเกมเพื่อที่จะเร้าความสนใจ

ของผู้เรียนก่อน

2. อธิบายเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ คำสั่ง แนวปฏิบัติ และคำศัพท์ที่ใช้ในเกมนั้น

3. ครูสาธิตให้ดู อาจใช้วิธีการโดยครูและนักเรียนคนใดคนหนึ่งสาธิตให้ดูก่อน หรือให้นักเรียน 2 คน หรือ 2 กลุ่ม สาธิตให้ดู อาจออกมาทำการสาธิตหน้าชั้นเรียนก็ได้

4. ครูเขียนคำสั่ง คำแนะนำ หรือกฎเกณฑ์ลงบนกระดาน

5. ให้นักเรียนทดลองทำเป็นกลุ่ม

6. เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการแล้ว ครูลบคำสั่ง คำแนะนำ หรือกฎเกณฑ์

7. ฝึกเล่นเกมตามขั้นตอนของแต่ละเกม

8. ปล่อยให้ผู้เล่นเกมในขณะที่ยกกลุ่มกำลังสนใจและสนุกสนาน อย่าปล่อยให้ผู้เล่นเบื่อแล้วถึงหยุดเล่น

จากขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน สรุปได้ว่า ครูควรบอกชื่อเกม อธิบายวิธีการ กฎเกณฑ์ที่ใช้ในการเล่น และสิ่งสำคัญก็คือ ครูควรที่จะเตรียมขั้นตอนในการเล่นให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียน

เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ

1. ความหมายของเจตคติ

ในการเรียนการสอนทุกวิชา ครูผู้สอนจะพยายามจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเร้าความสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียน เกิดความรู้สึกประทับใจและชอบที่จะเรียนวิชานั้นๆ นั่นคือการสอนที่พยายามให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับเจตคติไว้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 235) ได้ให้ความหมาย ของคำว่า เจตคติ ว่า หมายถึง ท่าทีหรือความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

สุณีย์ ธีรดากร (2525 : 153) กล่าวว่า เจตคติเป็นสภาพทางจิตใจที่เกิดจาก ประสบการณ์อันทำให้บุคคลมีท่าทีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง อาจจะแสดงออกมาในทางที่ไม่พอใจหรือพอใจก็ได้

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2527 : 172) กล่าวว่า เจตคติ คือความรู้สึกของบุคคลที่ได้จากการเรียนรู้และประสบการณ์ แล้วแสดงสภาวะของร่างกายและจิตใจในด้านความพร้อมที่จะตอบสนองต่อบุคคลหรือสิ่งต่างๆในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ใน 2 ลักษณะคือ แสดงความพร้อมที่จะเข้าไปหาเมื่อเกิดความรู้สึกชอบ เรียกว่า เจตคติที่ดีหรือทางบวก หรือแสดงความพร้อมที่จะหลีกเลี่ยงเมื่อเกิดความรู้สึกไม่ชอบ เรียกว่า เจตคติที่ไม่ดีหรือทางลบ

บุญเรียง ขจรศิลป์ (2530 : 78) กล่าวถึงเจตคติว่า หมายถึง สภาวะการแสดงออกของจิตใจในการตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ ความรู้สึกหรือความเชื่อในสิ่งต่างๆ

ศักดิ์ สุนทรเสถียร (2531 : 2 – 3) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ดังนี้

1.เจตคติ หมายถึง ความรู้สึก ความอยาก ความกลัว ความเชื่อมั่น ความลำเอียง หรือการมีอคติของบุคคลใดที่จะสร้างความพร้อมที่จะกระทำการใดสิ่งหนึ่งตามประสบการณ์ของบุคคลนั้นๆที่ได้รับ

2. เจตคติ หมายถึง ความโน้มเอียงที่จะมีปฏิกิริยาต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในทางที่ดีหรือต่อต้านสภาพแวดล้อมที่จะมาถึงทางหนึ่งทางใด

3.ในด้านพฤติกรรมของคนเรา เจตคติ หมายถึง การเตรียมตัวหรือความพร้อมในการที่จะตอบสนอง อธิบายได้ดังนี้

3.1 เป็นการแสดงถึงการตอบสนองที่จะเกิดขึ้นภายในบุคคลนั้น ซึ่งจะยังไม่เกิดขึ้นในทันทีทันใด และสามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมภายนอก การแสดงออกถึงการตอบสนอง อาจจะแสดงออกมารู้สึกตัวหรือไม่รู้สึกตัว ทางด้านวาจาหรือกิริยาอาการที่แสดงออกมาเป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของการตอบสนองเจตคติ และแนวโน้มเอียงอื่นๆภายในตัวบุคคล

3.2 การตอบสนองเป็นการแสดงออกโดยการกระตุ้นให้แสดงออก ซึ่งเจตคติอาจจะกระทำภายในหรือภายนอกบุคคลนั้น โดยการกระตุ้นด้วยวิธีการพูดหรือวิธีการอื่นๆ

3.3 การตอบสนองทั้งหมดเป็นผลของวิถีชีวิต แรงขับที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมที่จะทำให้เกิดการตอบสนอง เป็นการสร้างภาพพจน์ๆ ตามนิสัยของคนๆนั้น

พรรณี ชูทัย (2538 : 195) กล่าวว่า เจตคติเป็นเรื่องของความรู้สึก ทั้งที่พอใจและไม่พอใจที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีอิทธิพลทำให้แต่ละคนตอบสนองต่อสิ่งเร้าแตกต่างกันไป

กู๊ด (Good. 1973 : 48) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ความพร้อมที่จะแสดงออกในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เป็นการสนับสนุนหรือคัดค้านสถานการณ์บางอย่าง บุคคลหรือสิ่งใดๆ เช่น รักเกลียดกลัว พอใจมากน้อยเพียงใดต่อสิ่งนั้นๆ

จากแนวคิดต่างๆ กล่าวโดยสรุปได้ว่า เจตคติเป็นสภาพทางจิตใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเนื่องมาจากประสบการณ์ ผู้ที่มีเจตคติที่ดีต่อสิ่งใดย่อมพอใจและยอมรับสิ่งนั้น ในการเรียนการสอนหากนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน ผู้เรียนก็ย่อมมีความต้องการและมีความสนใจที่จะเรียนวิชานั้น ซึ่งอาจทำให้ผลการเรียนดีขึ้น เจตคติเป็นสิ่งที่สามารถสร้างและส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ ดังนั้นในการเรียนการสอน ครูจึงควรปลูกฝังเจตคติที่ดีให้แก่ นักเรียน

2.องค์ประกอบของเจตคติ

เชดคักดี โสวาสินธุ์ (2520 : 40) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของเจตคติว่าประกอบด้วย องค์ประกอบในด้านต่างๆดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านความรู้สึกรู้สึกหรือความคิด (Cognitive component)

เป็นองค์ประกอบทางด้านความรู้หรือความเข้าใจของมนุษย์เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ซึ่งอาจเป็นจริงหรือไม่เป็นจริง รวมทั้งความเชื่อต่างๆต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง

2. องค์ประกอบทางด้านความรู้สึกรู้สึก (Feeling component) เป็นองค์ประกอบทางด้าน

ความรู้สึกรู้สึก อารมณ์ ของบุคคลที่มีความรู้สึกต่อสิ่งเร้าต่างๆ เป็นผลเนื่องมาจากการที่บุคคลประเมินสิ่งเร้าแล้วพอใจหรือไม่พอใจ ต้องการหรือไม่ต้องการ ดีหรือเลวอย่างไร

3. องค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (Action tendency component) เป็นองค์ประกอบ

ทางด้านความพร้อมหรือแนวโน้มที่บุคคลจะประพฤติปฏิบัติ หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่สนับสนุนหรือคัดค้าน ก็ขึ้นอยู่กับความเชื่อหรือความรู้สึกของบุคคลที่ได้มาจากการประเมินผล

อลลพอร์ท (Allport. 1969 : 21 อ้างถึงใน มณี เทพาชมภู. 2536 : 21) กล่าวว่า

องค์ประกอบของเจตคติ แบ่งออกได้เป็น 5 ลักษณะดังนี้

1. ภาวะทางจิตใจและประสาท ซึ่งจะแสดงให้เห็นทางพฤติกรรม เช่น โกรธ เกลียด รัก

เป็นต้น

2. ความพร้อมที่จะตอบสนอง คือ เมื่อมีเจตคติที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งใดก็พร้อมที่จะ

ตอบสนองสิ่งนั้นตามลักษณะของเจตคติที่เกิดขึ้น เช่น ชอบวิชาศิลปะ ก็จะมี ความสมัครใจและต้องการที่จะเรียนหรือสนใจวิชาศิลปะอยู่เสมอ

3. เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นระบบ เกิดขึ้นเป็นกลุ่มและจัดระบบไว้แล้วในตัวเอง คือ เมื่อเกิด

เจตคติต่อสิ่งใดแล้ว จะเกิดขึ้นต่อเนื่องกันและติดตามมาด้วยพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น เมื่อโกรธจะหน้าบึ้ง

4. เป็นสิ่งที่เกิดจากประสบการณ์ หมายความว่า ประสบการณ์มีส่วนช่วยในการสร้าง

เจตคติที่ดีได้

5. เป็นสิ่งสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่แสดงออก การแสดงออกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นอยู่กับเจตคติเป็นสำคัญ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเกิดเจตคติต่อสิ่งใดนั้นย่อมประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลายอย่าง เพราะการแสดงออกทางด้านท่าทางหรืออารมณ์ ย่อมทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันได้ ในทางกลับกันความรู้สึกนึกคิดก็ส่งผลถึงการแสดงออกทางด้านท่าทางและอารมณ์ ดังนั้นในการเรียนการสอนควรควรคำนึงถึงองค์ประกอบในด้านต่างๆ เพื่อช่วยเสริมสร้างเจตคติในทางที่ดีให้แก่นักเรียน

3. ลักษณะของเจตคติ

สุณีย์ ธีรดากร (2525 : 155) กล่าวว่า เจตคติมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. เจตคติมีลักษณะเป็นสภาวะทางจิตใจที่มีอิทธิพลต่อการคิด การกระทำ หรือการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทางใดทางหนึ่ง
 2. เจตคติเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีมาแต่กำเนิด แต่ได้มาจากการเรียนรู้และประสบการณ์ที่บุคคลได้รับ
 3. เจตคติมีความหมายอ้างอิงถึงบุคคลหรือสิ่งของเสมอ คือเจตคติเกิดจากสิ่งที่มีตัวตนสามารถอ้างอิงได้
- ส. วาสนา ประवालพฤกษ์ (2524 : 5) ได้กล่าวถึงลักษณะของเจตคติไว้ดังนี้
1. เจตคติเป็นการเตรียมความพร้อมในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทางที่ชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งนั้นๆ ซึ่งการเตรียมนี้เป็นการเตรียมภายในของจิตใจมากกว่าภายนอกที่จะสังเกตเห็นได้
 2. สภาวะการตอบสนองของบุคคลที่จะยอมรับหรือไม่ยอมรับ ชอบหรือไม่ชอบ ต่อสิ่งต่างๆ นั้นมีลักษณะที่ซับซ้อน ทั้งนี้จะเกี่ยวข้องกับอารมณ์ด้วย
 3. เจตคติไม่ใช่พฤติกรรม แต่เป็นสภาวะของจิตใจที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและเป็นตัวกำหนดแนวทางในการแสดงออกของพฤติกรรม
 4. เจตคติไม่สามารถวัดโดยตรง แต่สามารถสร้างเครื่องมือวัดพฤติกรรมที่แสดงออกมาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำนายหรืออธิบายเจตคติได้
 5. เจตคติเกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ บุคคลจะมีเจตคติในเรื่องเดียวกันแตกต่างกันได้ ด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคม ระยะเวลา เชื้อชาติ ปัญญา เป็นต้น
 6. เจตคติมีความคงที่และแน่นอนพอสมควร แต่อาจเปลี่ยนแปลงได้

สรุปได้ว่า เจตคติ หมายถึง ภาวะความพร้อมของจิตใจของบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมสนองต่อวัตถุ สถานที่ บุคคลหรือสิ่งเร้าต่างๆที่ประสบมา ซึ่งมีองค์ประกอบหลายอย่าง คือ ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกและความพร้อมในการปฏิบัติ โดยการแสดงออกในทางบวก ทางลบ หรือเป็นกลางก็ได้ ซึ่งเจตคติที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สามารถสร้างขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้

4. สาเหตุของการเกิดเจตคติ

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520 : 91 – 93) ได้กล่าวว่า เจตคติอาจเกิดขึ้นจากสาเหตุดังนี้

1. ประสบการณ์เฉพาะอย่าง คือ การมีประสบการณ์เฉพาะอย่างกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ เช่น ถ้าเรามีประสบการณ์ที่ดีต่อบุคคลหนึ่ง เราจะมีความรู้สึกว่าชอบบุคคลคนนั้น ในทางตรงกันข้าม ถ้าเรามีความรู้สึกที่ไม่ดี เช่น ได้รับการลงโทษไม่ว่าทางร่างกายหรือทางจิตใจก็ตาม หรือเกิดภาวะที่คับข้องใจจากการได้พบหรือติดต่อกับบุคคลนั้น เราก็มีแนวโน้มที่จะไม่ชอบบุคคลนั้น

2. การติดต่อกับบุคคลอื่น เช่น เด็กได้รับการอบรมสั่งสอน คำสั่งสอนดังกล่าวอาจจะมีผลต่อความเชื่อถือและเจตคติของเด็กได้ คำบอกเล่าของครูก็จะมีอิทธิพลต่อความเชื่อและเจตคติของเด็กได้

3. เป็นสิ่งที่ เป็นแบบอย่าง เจตคติบางอย่างถูกสร้างขึ้นจากการเลียนแบบจากผู้อื่น กระบวนการเกิดเจตคติโดยวิธีนี้เกิดได้โดยขั้นแรกจากเหตุการณ์บางอย่าง บุคคลจะเห็นว่าบุคคลอื่นมีการปฏิบัติอย่างไร ขั้นต่อไปบุคคลจะมีการแปลความหมายของการปฏิบัติในรูปของความเชื่อ เจตคติที่มีมาจากการปฏิบัติของเขา ถ้าบุคคลนั้นมีความเคารพนับถือ ยกย่องบุคคลที่แสดงปฏิกริยานั้นอยู่แล้ว บุคคลนั้นจะยอมรับความรู้สึก ความเชื่อที่เขาคิดว่าบุคคลที่แสดงปฏิกริยานั้นๆมี

4. องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน เช่น โรงเรียน สถานที่ประกอบพิธีทางศาสนา หน่วยงานต่างๆ เป็นต้น จะเป็นแหล่งที่มาและช่วยสนับสนุนให้เกิดเจตคติบางอย่างได้

กาญจนา คำสุวรรณ และนิตยา เสาร์มณี (2524 : 234) กล่าวถึงสาเหตุของการเกิดเจตคติไว้ดังนี้

1. การอบรมเลี้ยงดู เด็กที่เกิดในครอบครัวที่นับถือศาสนาพุทธ ก็จะมีค่านับถือเลื่อมใสศาสนาพุทธไปด้วย ทั้งนี้เนื่องจากได้พบเห็น ได้ปฏิบัติทางด้านพุทธศาสนาอยู่ทุกวัน

2. จากประสบการณ์ส่วนตัว เช่น คนที่เคยถูกสุนัขกัดย่อมมีเจตคติที่ไม่ดีต่อสุนัขมากกว่าคนทั่วไป

3. จากเหตุการณ์ที่ประทับใจ ซึ่งมักจะเป็นประสบการณ์เพียงครั้งเดียว

4. การรับเอาเจตคติเดิมของผู้อื่นที่มีอยู่แล้วมาเป็นเจตคติของเรา เช่น เมื่อเราเข้าไปเป็นนักศึกษาใหม่ของมหาวิทยาลัย เราก็มักรับเจตคติต่างๆจากนักศึกษาเก่า

5. เกิดจากลักษณะบุคลิกภาพของแต่ละคน เช่น คนที่มองโลกในแง่ร้ายก็มีแนวโน้มที่จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อสิ่งอื่น

6. เกิดจากอิทธิพลของสื่อมวลชน เพราะสื่อมวลชนเป็นแหล่งให้ข้อมูลที่ก่อให้เกิดความเข้าใจและอารมณ์

7. ความต้องการที่จะให้สมปรารถนา ทำให้เกิดเจตคติต่อสิ่งอื่นๆ เช่น คนไข้มีเจตคติที่ดีต่อหมอ เพราะหมอบเป็นผู้รักษาโรคของเขาให้หาย

สรุปได้ว่า การเกิดเจตคติเกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุ เช่น การอบรมเลี้ยงดู ประสบการณ์ส่วนตัวที่ประทับใจ รับมาจากผู้อื่น ลักษณะบุคลิกภาพ สื่อมวลชน และความต้องการสมปรารถนา

5. การเปลี่ยนแปลงเจตคติ

การเสริมสร้างเจตคติที่ดีขึ้นอยู่กับความรู้ ความเข้าใจและประสบการณ์ที่พึงพอใจ เจตคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยการเพิ่มพูนความเข้าใจในสิ่งใหม่ๆหรือประสบการณ์ใหม่ๆ (สุดใจ เหล่าสุนทร. 2518 : 143 – 144) ในเรื่องการเปลี่ยนแปลงเจตคตินี้มีทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยการเรียนรู้จากสังคัม ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ความสำเร็จในการทำพฤติกรรมหนึ่งๆ การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่น คำพูดที่จูงใจ และการร่ำอารมณ์ สามารถใช้เป็นแนวทางในการเปลี่ยนแปลงเจตคติได้โดยวิธีการดังต่อไปนี้ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ. 2520 : 120 – 121)

1. การให้การเสริมพลังโดยตรง เป็นวิธีหนึ่งที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงเจตคติ ซึ่งมีพื้นฐานมาจากความเชื่อที่ว่า บุคคลจะเกิดการเรียนรู้เมื่อบุคคลนั้นมีประสบการณ์โดยตรงกับผลสืบเนื่องที่เกิดจากพฤติกรรมที่สลับซับซ้อนและจำเป็นต้องใช้วิธีการระดม พฤติกรรมการตอบสนองของเขา บุคคลจะเรียนรู้ปฏิบัติการตอบสนองใหม่ และมีประสบการณ์ตรงกับผลสืบเนื่องมาจากการกระทำปฏิบัติการตอบสนองนั้นๆ

2. การระงับพฤติกรรม คือ การไม่ให้ผลสืบเนื่องที่บุคคลคาดหวังเกิดขึ้น จะช่วยระงับและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและเจตคติของบุคคลได้

3. การเสริมพลังและระงับพฤติกรรมทางอ้อม เป็นการให้บุคคลสังเกตการกระทำของบุคคลอื่นแทนการกระทำของตนเอง การสังเกตนี้เป็นการสังเกตในสถานการณ์ที่จะทำให้บุคคลนั้นชอบ และเป็นไปในทำนองชื่นชม ก็จะช่วยให้บุคคลนั้นเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของเขาได้

4. การตอบสนองหรือการสื่อสารหรือการใช้คำพูดชักจูง เป็นการให้ข้อมูลต่างๆที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของเหตุและผล ซึ่งข้อมูลนี้แตกต่างไปจากความเชื่อเดิมของบุคคลนั้น ก็อาจจะช่วยในการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของบุคคลนั้นได้

เอนกกุล กรีแสง (2526 : 205 – 214) ได้กล่าวถึงวิธีการของการเปลี่ยนแปลงเจตคติสรุปได้ดังนี้

1. การวางเงื่อนไข
2. เหตุกระตุ้นใจ
3. ความสอดคล้องทางความคิด
4. การโฆษณาชวนเชื่อ
5. ข่าวลือ

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2528 : 233) ได้กล่าวถึงการสร้าง การเปลี่ยนแปลงเจตคติในด้านการเรียน เพื่อก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนว่าสามารถทำได้ดังนี้

1. การสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียน

1.1 จัดสิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพอใจและสนุกสนาน

1.2 ครูต้องเป็นแบบฉบับที่ดีทั้งด้านความคิด ความประพฤติ และการมีระเบียบวินัย

ด้านการเรียนรู้และสังคม

2. การเปลี่ยนแปลงเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียน

2.1 ให้การแนะแนว โดยชี้แนะแนวทางการปฏิบัติต่อการเรียนรู้ให้ถูกต้องและเหมาะสม ชี้ให้เห็นแนวโน้มที่จะตอบสนองในทางบวกต่อสิ่งที่ทำคุณประโยชน์แก่ตนเอง

2.2 พยายามให้การเสริมแรงที่ตรงกับความถนัดและความต้องการแก่เด็กแต่ละคน เพื่อให้เกิดกำลังใจที่จะเรียนรู้มากกว่าการใช้การลงโทษ

2.3 พยายามให้เด็กได้ลงมือกระทำเอง และมีส่วนร่วมรับผิดชอบในสิ่งนั้นๆ เช่นการสอนหัวข้อบางอย่าง ครูควรแบ่งให้นักเรียนค้นคว้าทดลองด้วยตนเอง เด็กจะเกิดความเข้าใจภาคภูมิใจต่อบทเรียนนั้นๆ ทำให้เจตคติที่ไม่ดีต่อบทเรียนนั้นลดลง และในที่สุดก็จะกลายเป็นเจตคติที่ดีไปได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เจตคติเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่หรือทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นใหม่ได้โดยใช้วิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้ที่มีเจตคติที่ไม่พึงประสงค์ เกิดเจตคติใหม่ตามที่พึงประสงค์

นักเรียนที่มีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษครูผู้สอนสามารถหาสาเหตุของการมีเจตคติที่ไม่ดี แล้วหาทางแก้ไข ให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงเจตคติเสีย อาจทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีขึ้น ชอบการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และอาจจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น

6. ประโยชน์ของเจตคติ

ประกาเพ็ญ สุวรรณ (2520 : 4 – 5) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเจตคติไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เราเข้าใจสิ่งแวดล้อม สามารถตีความหมายของสถานการณ์ต่างๆ ได้
2. ช่วยให้มีการยอมรับตนเอง โดยช่วยให้บุคคลหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ดีหรือปกปิดความจริงบางอย่างซึ่งนำความไม่พอใจมาสู่ตัวเขา
3. ช่วยในการปรับตัวของบุคคล เมื่อเรามีเจตคติที่ดีต่อสิ่งใดเราย่อมเข้าหาสิ่งนั้น ในขณะที่เดียวกันถ้าเรามีเจตคติที่ไม่ดีต่อสิ่งใดเราย่อมหนีสิ่งนั้น
4. ช่วยให้เราบุคคลสามารถแสดงออกถึงค่านิยมของตนเอง ซึ่งแสดงว่าเจตคตินั้นนำความพอใจมาให้บุคคลนั้น

สรุปได้ว่า เจตคติเป็นสิ่งที่มีความหมายและมีผลต่อการเรียนของนักเรียน การเสริมสร้างเจตคติเป็นสิ่งที่ควรกระทำด้วยความระมัดระวัง รอบคอบและควรเป็นไปด้วยความสมัครใจมิใช่การบังคับหรือการวางเงื่อนไข หากผู้เรียนได้รับการเสริมแรงจากครู เรียนอย่างมีความสุขสนุกสนาน ยอมรับนับถือเชื่อมั่นในตนเอง การได้รับกำลังใจจากครู เป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อครูและวิชาที่เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและเกิดผลสำเร็จในการเรียนรู้ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กคนใดมีเจตคติที่ไม่ดีต่อครูและต่อวิชาที่เรียนแล้ว เด็กมักจะล้มเหลวเกิดความท้อแท้ในการเรียน ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กให้ดีขึ้นหรือเลวลงได้โดยตรง

7. เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ

การเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในปัจจุบันนี้ สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึง ควบคู่ไปกับการใช้ความรู้ด้านเนื้อหาวิชาคือ เจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ดังที่ เฉลา ประเสริฐสังข์ (2542 : 256) และเพราพรอน เปลี่ยนภู (2542 : 110) มีแนวคิดตรงกันว่า ในการเรียนการสอนนั้น เจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาที่เรียนนั้นมีความสำคัญมาก ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดี ก็จะตั้งใจเรียน ทำให้การเรียนมีผลดี ในทางตรงข้ามถ้านักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดี ก็จะเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน จนอาจจะทำให้การเรียนไม่ประสบผลสำเร็จได้

จะเห็นได้ว่าเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ นั่นคือ ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีจะทำให้นักเรียนสามารถเรียนภาษาอังกฤษได้ดี สนใจ และตั้งใจเรียน ย่อมส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้นครูผู้สอนจะต้องโน้มน้าว ตลอดจน ชักจูง ให้นักเรียนเปลี่ยนเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษให้ลดน้อยลง และทำให้นักเรียน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

8. การวัดเจตคติ

เพราพรรณ เบลิเยนฏู (2542 : 110-111) กล่าวว่า การวัดเจตคติทำได้หลายวิธี เพราะเจตคติเป็นการรวมพฤติกรรมในด้านการรับรู้ อารมณ์ ความรู้สึกและความพร้อม ที่จะทำกิจกรรม ซึ่งวิธีวัดอาจทำได้หลายอย่าง และสิ่งสำคัญที่ควรตระหนักในการวัดหรือตรวจสอบเจตคติ คือ การวัดพฤติกรรมของมนุษย์เป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เพราะสามารถบิดเบือนปกปิดข้อเท็จจริงได้ ดังนั้นในการเลือกเครื่องมือในการวัด ควรพิจารณาอายุ และประสบการณ์ของผู้ถูกศึกษา เพื่อเลือกวิธีการวัดที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้ ซึ่งอาจจะต้องใช้หลายวิธีร่วมกัน วิธีวัดเจตคติที่ใช้ในปัจจุบันมีดังนี้

1. การสังเกต เป็นวิธีการศึกษาพฤติกรรมด้วยการติดตาม ฝึมอง และจดบันทึก การสังเกตอย่างเป็นระบบ เช่น วิธีการสังเกตพฤติกรรมทางวาจา ของ แฟลนเดอร์ (Flanders)
2. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งแบบสอบถามมีหลายประเภท เช่น แบบสอบถามแบบกำหนดตัวเลือก หรือการใช้แบบสำรวจ (Inventory) แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แต่ที่นิยมในปัจจุบันเป็นแบบสอบถามที่ใช้วิธีการดังต่อไปนี้
 - 2.1 วิธีใช้ค่าประจำประโยค เรียกวิธีการนี้ว่า เครื่องมือวัดเจตคติแบบเธอร์สโตน
 - 2.2 วิธีการประเมินมาตราส่วนลิเคิร์ท ซึ่งเป็นแบบที่นิยมใช้กันมาก
 - 2.3 วิธีการใช้ความหมายแฝงของคำคุณศัพท์ (Semantic differential scale)
 วิธีการนี้สร้างตามทฤษฎีของออสกู๊ด (Osgood) และคณะ
3. การสัมภาษณ์ คือ การวัดเจตคติด้วยการสอบถามด้วยคำพูด และจดบันทึก หรืออัดเสียงเพื่อนำคำพูดมาวิเคราะห์ในภายหลัง ข้อมูลที่ได้รับนอกจากความคิดเห็นแล้วยังได้รับ ข้อมูลที่แสดงออกของพฤติกรรมด้วย แต่วิธีสัมภาษณ์มีข้อเสียคือ ถ้าผู้สัมภาษณ์และผู้ให้สัมภาษณ์ไม่มีสัมพันธไมตรีอันดีต่อกัน ข้อมูลที่ได้รับอาจจะไม่ใช่ข้อเท็จจริง
4. การใช้แบบทดสอบทางอ้อม (Projective test) เป็นการวัดเจตคติด้วยวิธีสะท้อน

ความคิดต่อภาพ ข้อสำคัญของวิธีการนี้คือ ผู้วิเคราะห์หรือผู้ตีความหมายข้อความ จะต้องมีความชำนาญในการวิเคราะห์ความหมายคำพูด จึงจะสามารถทำให้ข้อมูลที่ได้รับน่าเชื่อถือ

5. การใช้การต่อประโยคให้สมบูรณ์ (Sentence completion test) Oppenheim A.N. และดวงเดือน พันธุนาวิน ได้จัดทำแบบทดสอบประเภทนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิธีวัดทางอ้อม ข้อทดสอบเป็นข้อคำถามที่เขียนเฉพาะตอนนำประโยค และเว้นข้อความท้ายประโยคให้ผู้ถูกศึกษาเขียนข้อความต่อให้จบประโยค ข้อคำถามเป็นเรื่องที่ต้องการวัดหลายประโยค ผู้ศึกษาจะนำเฉพาะข้อความท้ายประโยคมารวบรวมตีความหมายเจตคติที่มีอยู่

จากที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า การวัดเจตคติ เป็นการวัดพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เพราะสามารถบิดเบือน ปกปิดข้อเท็จจริงได้ ดังนั้นในการเลือกเครื่องมือในการวัด ควรพิจารณาอายุ และประสบการณ์ของผู้ถูกศึกษา เพื่อเลือกวิธีการวัดที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้ ซึ่งอาจจะต้องใช้หลายวิธีร่วมกัน วิธีวัดเจตคติที่นิยมใช้ในปัจจุบัน ได้แก่ การใช้แบบสังเกต พฤติกรรม แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบทางอ้อม และการต่อประโยคให้สมบูรณ์

ในการวิจัยเกี่ยวกับเจตคติครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธี มาตรฐานประมาณค่าของ ลิเคิร์ท โดยแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษนี้ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

การวัดเจตคติโดยใช้วิธีมาตรฐานประมาณค่า มีขั้นตอนดังนี้

1. ตั้งจุดประสงค์ว่า ต้องการศึกษาเจตคติของใครที่มีต่อสิ่งใด
2. ให้ความหมายของเจตคติต่อสิ่งที่จะศึกษานั้นให้แจ่มชัด เพื่อให้ทราบว่าเป็น

ที่เป็น Psychological object ประกอบด้วยคุณลักษณะใดบ้าง

3. ทำการสร้างข้อความวัดเจตคติให้ครอบคลุมคุณลักษณะต่างๆที่วิเคราะห์ ได้จำนวนข้อความที่สร้างควรมีปริมาณ 20 – 30 ข้อความ และให้มีจำนวนข้อความกล่าวถึงสิ่งที่ต้องการศึกษาในทางที่ดี (Positive) และในทางที่ไม่ดี (Negative) จำนวนมากพอต่อการวิเคราะห์คุณภาพ แล้วเหลือตามที่ต้องการ

4. ตรวจสอบข้อความที่สร้างขึ้น ซึ่งอาจทำได้โดยสร้างข้อความเอง แล้วนำไปให้ผู้มีความรู้ในเรื่องนั้นตรวจสอบ

5. ทำการทดลองขั้นต้นก่อนนำไปใช้จริง โดยการนำข้อความที่ได้ตรวจสอบแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่ง เพื่อปรับปรุงแก้ไข ก่อนจะบรรจุในมาตราวัดเจตคติ การกำหนดน้ำหนักคะแนนแต่ละตัวเลือก ว่าควรให้คะแนนเป็นเท่าใด ทำได้หลายวิธี แต่วิธีที่นิยมมากที่สุด คือ วิธี Arbitrary weighting method วิธีนี้คือกำหนดให้แต่ละตัวเลือก มีน้ำหนักคะแนนเป็น 5 4 3 2 1 เมื่อข้อความ เป็นบวก และ 1 2 3 4 5 เมื่อข้อความ เป็นลบ

การสร้างข้อความแบบวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษนี้ ผู้วิจัยได้แนวทางการสร้าง จากแบบวัดเจตคติของ วิจิตตรา นรสิงห์ (2540 : 238 – 240) และของ ทวี มณีนิล (2542 : 190) ดังตัวอย่างข้อความวัดเจตคติ ดังต่อไปนี้

1. เป็นวิชาที่มีความสำคัญน้อยมาก
2. เป็นวิชาที่เรียนรู้อย่างยากทำให้ท้อถอย
3. รู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เรียน
4. เป็นวิชาที่น่าเบื่อ
5. ข้าพเจ้าไม่สนใจเรียน เพราะกระบวนการเรียนการสอนไม่น่าสนใจ
6. ข้าพเจ้าสนใจ ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเป็นประจำ
7. ข้าพเจ้ารู้สึกหนักใจเวลาเรียนภาษาอังกฤษ
8. ภาษาอังกฤษไม่ได้มีส่วนสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวันแต่อย่างไร
9. การเรียนจะมีประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพของข้าพเจ้า
10. การเรียนไม่ได้ช่วยให้ข้าพเจ้าหางานทำได้ง่ายขึ้น
11. เป็นวิชาที่ข้าพเจ้าต้องเรียนอย่างจำใจ
12. หากมีการจัดนิทรรศการในโรงเรียน ข้าพเจ้ายินดีที่จะช่วยจัดนิทรรศการ
13. ข้าพเจ้ารู้สึกกระตือรือร้นที่จะเรียน
14. เป็นวิชาที่มีค่าควรแก่การศึกษา
15. เป็นวิชาที่ทันสมัย ทันเหตุการณ์

จากตัวอย่างข้อความวัดเจตคติดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแบบอย่างในการ เขียนข้อความวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ โดยได้ปรับเปลี่ยนข้อความเพื่อความเหมาะสม กับงานวิจัย โดยกำหนดองค์ประกอบในการวัดเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษไว้ 4 ด้าน คือ ด้านความสำคัญของวิชา ด้านเนื้อหาวิชา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านบรรยากาศ ในห้องเรียน โดยใช้วิธีการประเมินมาตราส่วน ของลิเคิร์ท ลักษณะของแบบวัดเป็นแบบมาตรา ส่วน 5 ระดับ คือ ให้แสดงความคิดเห็นต่อข้อความว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยกำหนดน้ำหนักคะแนนของความคิดเห็นเป็น 5 4 3 2 1 เมื่อข้อความ เป็นบวก และ 1 2 3 4 5 เมื่อข้อความ เป็นลบ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มีผู้สนใจทำการวิจัยเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ดังต่อไปนี้
 สมพล ฐูปัญชา (2524) ทำวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียน
 หลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบบรรยาย โดยการใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน
 โดยสอนนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่องไตรยางศ์ อักษรควบกล้ำ วรรณยุกต์ และ
 คำเป็น คำตาย ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการใช้เกมและเพลงมีผลสัมฤทธิ์ทางการ
 เรียน ความสนใจ และความคงทนในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ

เม่งน้อย เพ็ญสุขสวัสดิ์ (2525) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การสะกดคำ
 ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนแบบใช้เกมและแบบธรรมดา
 พบว่า

นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำ การสะกด
 คำภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบธรรมดา

บงกช ศุภธาดา (2527) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความ
 คงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเล่นเกมและไม่เล่นเกม
 ประกอบการสอน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยเล่นเกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์
 ทางการเรียนและความคงทนในการจำวิชาภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่เล่นเกม
 ประกอบการสอน

มณี เทพาชมภู (2536) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และทัศนคติต่อการเขียน
 สะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยเล่นเกมกับการสอนแบบธรรมดา
 ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่เรียนโดยเล่นเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียน
 ด้วยการสอนแบบธรรมดา

เครือวัลย์ ทองมาก (2538) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ
 ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหล่มสักวิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์
 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาไทยหลังเรียน
 โดยเล่นเกมประกอบการสอนสูงกว่าก่อนเรียน

สมพร วราวิทยศิริ (2539) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนและความคงทนการเรียนรู้
 คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการเรียนต่ำ จากการสอนโดยใช้
 แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลการ
 เรียนต่ำ กลุ่มที่ได้รับการสอนคำศัพท์โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์และความ
 คงทนในการเรียนรู้คำศัพท์สูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยไม่มีเกมประกอบ

บังอร ร้อยกรอง (2540) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้เกมเสริมการฝึกทักษะฟัง – พูดภาษาอังกฤษ กับกลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกมเสริมการฝึกทักษะฟัง – พูดภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลลำปาง จำนวน 100 คน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้เกมเสริมการฝึกทักษะฟัง – พูดภาษาอังกฤษ สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกมเสริมการฝึกทักษะฟัง – พูดภาษาอังกฤษ

กล่าวโดยสรุป จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวมาแล้วนั้น จะเห็นได้ว่าการนำเกมมาใช้ประกอบการสอน ทำให้บทเรียนน่าสนใจ ผู้เรียนสนุกกับการเรียนและมีเจตคติที่ต่อวิชาและครูที่สอน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนด้วยวิธีปกติ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการสอนพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมประกอบก็น่าจะได้ผลดีเช่นเดียวกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่องการใช้เกมพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพูดเพื่อการสื่อสารผู้วิจัยขอแนะนำเสนอ ดังนี้

นิศาชล นักสำรวจ (2535) การเปรียบเทียบการประเมินผลความสามารถในการสื่อสารด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างครูภาษาอังกฤษที่เป็นเจ้าของภาษาและไม่ใช่อเจ้าของภาษา ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการสื่อสารด้านการพูดภาษาอังกฤษระหว่างครูภาษาอังกฤษที่เป็นเจ้าของภาษาและไม่ใช่อเจ้าของภาษาไม่แตกต่างกัน และความสามารถในการสื่อสารด้านการพูดของนักเรียนที่มีความสามารถในการสื่อสารด้านการพูดสูงแตกต่างกัน ความสามารถในการสื่อสารด้านการพูดของนักเรียนที่มีความสามารถในการสื่อสารด้านการพูดต่ำ ไม่แตกต่างกัน

ฐเกียรติ จงรัตน์ (2535) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการฟัง - พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมีผลสัมฤทธิ์ด้านการฟังและการพูดสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนตามคู่มือครู

สมบัติ สิริคองคาสกุล (2539) ผลของการสอนกลวิธีในการสื่อสารที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนกลวิธีในการสื่อสารมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยของต่างประเทศพบว่ามีผู้วิจัยนำเกมมาใช้ประกอบการสอน ดังจะได้นำมาเสนอต่อไปนี้

ออร์คัตต์ (Orcutt 1972 : 147 – A) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษกับนักเรียนอนุบาล โดยแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มที่ 1 ให้นักเรียนเลือกเกมเอง กลุ่มที่ 2 ครูเลือกให้ และกลุ่มที่ 3 สอนตามปกติ ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่เลือกเกมเองมีความสามารถในการเรียนรู้ดีกว่ากลุ่มอื่น ๆ และกลุ่มที่ครูเลือกเกมให้มีความสามารถในการเรียนรู้ดีกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ

ดิกเกอร์สัน (Dickerson 1976 : 6456 – A) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้แอคทีฟเกม (Active Games) และพาสซีฟเกม (Passive Games) กับการสอนแบบธรรมดา เพื่อเป็นวิธีเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กเกรด 1 ที่มีความสามารถในขอบเขตจำกัด ผลการวิจัยพบว่าควรใช้เกมเป็นวิธีเสริมแรงในการเรียนมากกว่าการสอนแบบธรรมดา เพราะการสอนโดยใช้เกมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พบปะกัน ทำให้เกิดการทำงานร่วมกันและมีการแข่งขันกัน

เทลเลอร์ (Taylor 1979 : 788 – A – 789 –A) ได้ทำการเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมกับวิธีสอนแบบธรรมดากลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 2 กลุ่ม ๆ ละ 15 คน นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีความสัมพันธ์กันดีกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบธรรมดา

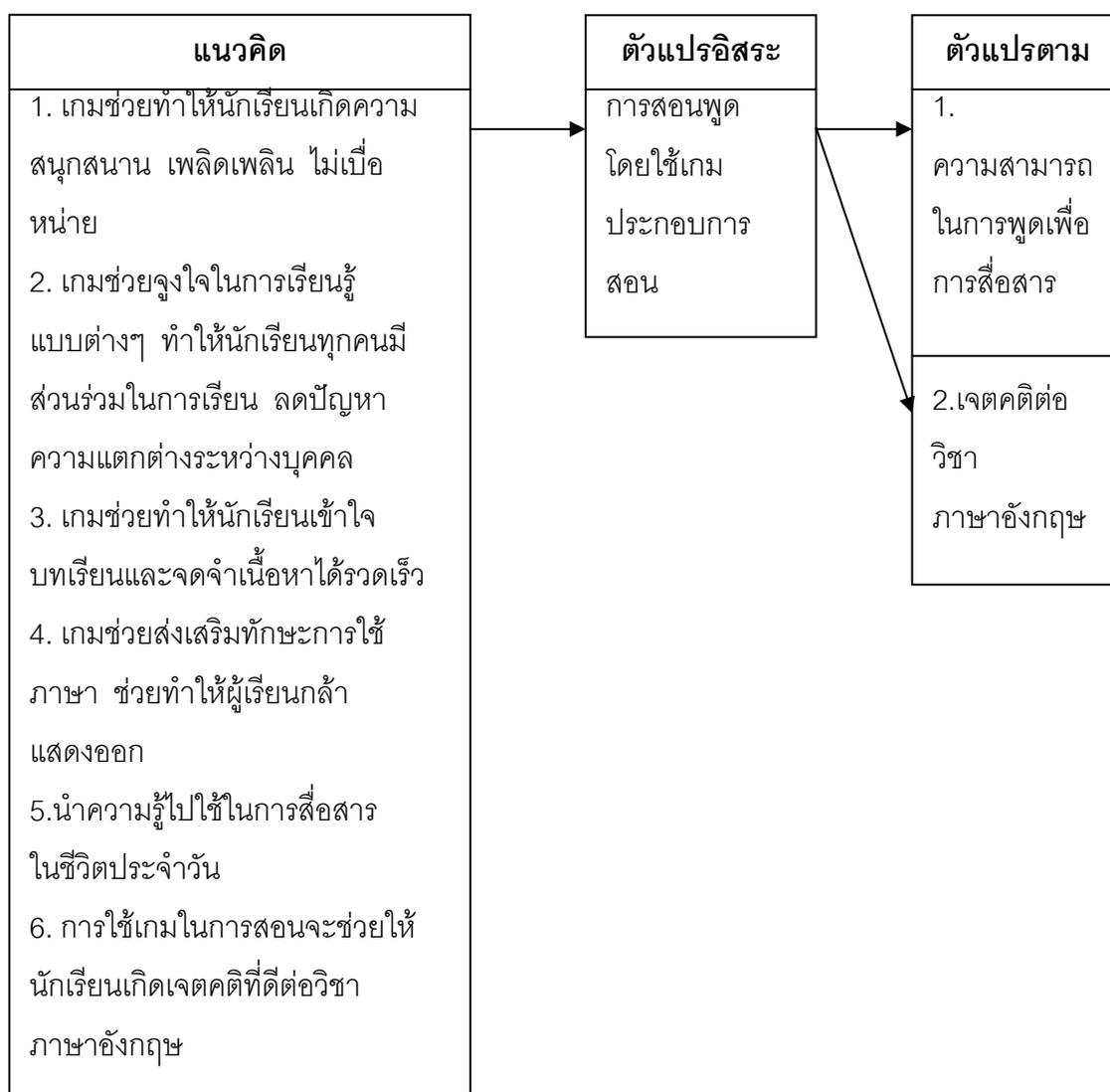
โอนีล (O'Neil 1981 : 4637 – A) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมแข่งขัน ซึ่งมีการให้รางวัลกับกลุ่มที่เรียนโดยใช้การสอนแบบเดิม พบว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างสองกลุ่ม แต่ผู้วิจัยกล่าวว่าบรรยากาศในชั้นเรียนของกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีการช่วยเหลือกันในการเรียนมากกว่ากลุ่มที่เรียนแบบเดิม ปัญหาเรื่องระเบียบวินัยเกือบจะหมดไปนักเรียนสนใจในเนื้อหาวิชามากขึ้นและแสดงออกถึงความเชื่อมั่นว่าพวกเขาเรียนรู้ได้มากกว่า ดังนั้นสำหรับชั้นเรียนที่มีปัญหาด้านความประพฤติการสอนโดยใช้เกม จึงอาจช่วยแก้ปัญหาให้ได้

กรอบความคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน เป็นวิธีสอนที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classical Conditioning Theory) ของ ไอวาน พี พาฟลอฟ และทฤษฎีการเรียนรู้แบบต่อเนื่อง (Connectionism) ของ เอ็ดเวิร์ด แอล ทรอนไดค์ ซึ่งทฤษฎีทั้งสองอย่างนี้ มีหลักการที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการนำเกม

มาใช้สอนคือ เกมเป็นสิ่งกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนและเต็มใจฝึกในสิ่งที่เรียน ด้วยความสนุก ซึ่งเกมก็คือเงื่อนไขที่ครูกำหนดให้นักเรียนปฏิบัติและถ้านักเรียนฝึกปฏิบัติบ่อยๆ นักเรียนก็จะมี ความรู้ความสามารถในสิ่งนั้นๆ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ มณี เทพาชมภู (2536) เครือวัลย์ ทองมาก (2538) สมพร วราวิทย์ศรี (2539) บังอร ร้อยกรอง (2540) และ จารุวรรณ พิมพะนิตย์ (2540) ที่นำเกมมาใช้ในการสอน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การนำเกมมาใช้ในการสอนส่งผลดีต่อการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในด้านการเรียนสูงขึ้นและมีเจตคติต่อวิชาที่เรียนดีกว่าการสอนโดยใช้วิธีการสอนตามคู่มือครู

จากประโยชน์ของการนำเกมมาใช้ในการสอน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเกมมาใช้ในการสอนพูดภาษาอังกฤษ เพื่อช่วยทำให้ความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น สามารถสรุปเป็นกรอบความคิด ได้ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 กรอบความคิดในการวิจัย

สมมุติฐานของการวิจัย

การเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนจะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงขึ้น และจากการศึกษางานวิจัยของสมพล ฐูปบุชา (2524) แฉ่งน้อย เพียรสุขสวัสดิ์ (2525) บงกช ศุภธาดา (2527) มณี เทพาชมภู (2536) เครือวัลย์ ทองมาก (2538) สมพร วราวิทยศรี (2539) บังอร ร้อยกรอง (2541) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงขึ้น และจากงานวิจัยของนิศาชล นักสำรวจ (2535) ชูเกียรติ จงรัตน์ (2535) สมบัติ สิริคงคาสกุล (2539) พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอน ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูง ผู้วิจัย จึงตั้งสมมุติฐานการวิจัย ดังนี้

1. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมประกอบ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู
2. เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู
3. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
4. ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

