

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษนับเป็นภาษาสากล ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันอย่างกว้างขวางทั่วโลก เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทั้งทางด้านวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ อาทิ การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสืบค้นข้อมูล การใช้เครื่องมือสื่อสาร โทรสาร หรือการอ่านคู่มือต่างๆ รวมถึงสามารถใช้เป็นเครื่องมือเพื่อประโยชน์ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง วัฒนธรรมและอื่น นานัปการ ดังนั้น เพื่อให้การติดต่อสื่อสารเกิดความเข้าใจที่ตรงกันและบรรลุมิติประสพอย่าง แท้จริง ทักษะการพูดจึงเป็นทักษะสำคัญสำหรับบุคคลเพื่อใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันรวมทั้งการ ประกอบอาชีพและธุรกิจต่างๆในสังคมไทยปัจจุบันภาษาอังกฤษนับเป็นภาษาต่างประเทศที่เข้า มามีบทบาทสำคัญยิ่ง ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถทางภาษาอังกฤษจะได้รับโอกาสที่ดีทางสังคม อาทิ ด้านการศึกษา การประกอบอาชีพ การดำเนินชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ สามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็ยิ่งได้เปรียบผู้อื่นในการดำเนินชีวิตใน สังคมมากยิ่งขึ้น ดังที่ สิริพร ป็องกงลาด (2540, หน้า 2) รวบรวมความสำคัญของการพูดว่า การพูดมีความสำคัญต่อการสื่อสารมาก ไม่ว่าผู้พูดจะอยู่ในวัยใด ถ้าผู้พูดรู้จักพูดให้ถูกกาลเทศะ พูดให้เหมาะสมกับบุคคลที่พูดด้วยย่อมทำให้ใครๆอยากคบหาสมาคมจะขอความช่วยเหลือจาก ใครก็ย่อมได้รับความช่วยเหลือเป็นอย่างดี ผู้ที่ประสบความสำเร็จในกิจกรรมการงานและอาชีพ มักเป็นคนที่มีความสามารถในการพูด สอดคล้องกับวาเล็ต (Valette, 1977, p.173) กล่าวถึง การพูดว่ามีใช้เป็นเพียงแต่การออกเสียงคำและการออกเสียงสูงต่ำในประโยคเท่านั้น การพูด เป็นการทำให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่ตนพูด และการพูดยังต้องมีการเลือกใช้สำนวนภาษาที่ถูกต้อง เหมาะสมตามความนิยม และเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษา เช่นเดียวกับที่ คาร์โรล (Carroll, 1977, p.1)กล่าวว่าความสามารถที่ทำให้บุคคลเกิดความสำเร็จในการเรียนภาษาที่สองมากที่สุด ก็คือความสามารถในการพูดได้อย่างคล่องแคล่ว และความสามารถในความเข้าใจภาษาที่พูด โดยเจ้าของภาษา

ปัจจุบัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ประกาศใช้หลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ ให้ผู้เรียนต้องเรียนภาษาอังกฤษตลอดหลักสูตร โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษา ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของ ประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ โดยกำหนดกรอบสาระที่สำคัญคือ สาระภาษาเพื่อการสื่อสาร สาระภาษาและวัฒนธรรม สาระ ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และสาระภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชน

และโลก (กรมวิชาการ, 2552, หน้า 221) สถานศึกษาได้ใช้กรอบเนื้อหาทั้ง 4 สาระข้างต้นเป็นแกนกลางในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียนและได้จัดการเรียนการสอนที่หลากหลายในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะคือทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ (content area) และทักษะ (skill) ที่สามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับสถานการณ์การใช้ภาษาซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศซึ่งเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวาง นั่นคือ เพื่อพัฒนาสมรรถวิสัยทางการสื่อสารของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างแท้จริง ลิตเติลวูด (Littlewood, 1984, p.75)

ปัญหาสำคัญของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ก็คือการที่นักเรียนไม่สามารถนำภาษาที่เรียนมาใช้ในการสื่อสารได้สะท้อนได้จากการวิจัยของ ฌ็องลูวีรา ทักส์แกว (2549, หน้า 2) ที่ศึกษาปัญหาการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนพบว่า การที่นักเรียนไม่สามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้นั้น เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสดูคฤหาสน์สนทนาหรือติดต่อกับชาวต่างประเทศได้น้อยมาก ทั้งที่ได้เรียนภาษาอังกฤษมาแล้วเป็นเวลาหลายปี และมีความรู้ทางคำศัพท์และโครงสร้างทางไวยากรณ์มากพอสมควรหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือการเรียนการสอนที่มุ่งให้ความรู้เกี่ยวกับภาษามากกว่าการใช้ภาษาได้ เช่นเดียวกับ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539, หน้า 10) ที่กล่าวว่า เมื่อพิจารณาสภาพความเป็นจริงแล้ว เด็กไทยแทบจะไม่มีโอกาสได้พูดภาษาอังกฤษเลย นอกจากการเรียนในห้องเรียนเท่านั้น เมื่อวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน(O-Net) วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3 ปีการศึกษา 2551 พบว่านักเรียนมีระดับความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพอใจ รายละเอียดดังตาราง 1 และตาราง 2 (โรงเรียนธรรมโชติศึกษาลัย, 2551, หน้า 8 - 9)

ตาราง 1 ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุพรรณบุรีเขต 3 ปีการศึกษา 2551

มาตรฐานการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	ค่าสถิติ			
		คะแนนเฉลี่ย		ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	
		ระดับโรงเรียน	ระดับประเทศ	ระดับโรงเรียน	ระดับประเทศ
มาตรฐาน ต 1.1	25.00	9.00	9.04	3.36	4.13
มาตรฐาน ต 1.2	43.00	12.30	12.88	5.48	6.18
มาตรฐาน ต 1.3	14.00	3.70	4.11	2.75	3.07
มาตรฐาน ต 2.1	8.00	2.62	2.85	2.35	2.48
มาตรฐาน ต 2.2	10.00	3.50	3.54	2.22	2.24

ตาราง 2 ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุพรรณบุรีเขต 3 ปีการศึกษา 2551

มาตรฐานการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	ค่าสถิติ			
		คะแนนเฉลี่ย		ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	
		ระดับโรงเรียน	ระดับประเทศ	ระดับโรงเรียน	ระดับประเทศ
มาตรฐาน ต 1.1	17.00	5.18	6.02	1.83	2.76
มาตรฐาน ต 1.2	41.00	10.79	12.25	3.09	4.83
มาตรฐาน ต 1.3	13.00	3.87	4.59	1.65	2.30
มาตรฐาน ต 2.1	15.00	3.46	3.95	1.58	1.86
มาตรฐาน ต 2.2	14.00	3.80	3.87	1.84	1.76

จากตาราง 1 และตาราง 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุพรรณบุรี เขต 3 ปีการศึกษา 2551 มีคะแนนเฉลี่ยด้านความสามารถด้านการพูดภาษาเพื่อการสื่อสารต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศทุกมาตรฐานการเรียนรู้

จากปัญหาสำคัญของนักเรียน ที่ไม่สามารถนำภาษาที่เรียนมาใช้ในการสื่อสารได้นั้น ทำให้นักเรียนไม่เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเรียนรู้อังกฤษ เกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการเรียนและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ดังที่ เบิร์น (Byrne, 1987, p.11) กล่าวถึงความสัมพันธ์ของทักษะการพูดภาษาอังกฤษกับแรงจูงใจว่าถ้าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการพูดดีขึ้นก็จะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้นตามไปด้วย

จากการศึกษาวิธีสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร พบว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกม สามารถพัฒนาความสามารถในการพูดสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ ซึ่ง ลาดูซ (Ladousse, 1988, p.94) ได้กล่าวถึงการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติว่า เป็นการสอนที่กำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคล่องในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้โครงสร้างและหน้าที่ทางภาษา มีโอกาสฝึกพูด ฝึกการใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งการแสดงท่าทางตามบทบาท ขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน และยังช่วยสร้างความมั่นใจแก่ผู้เรียนให้กล้าพูดกล้าแสดงออกและก่อให้เกิดความสนุกสนานในการเรียน เช่นเดียวกับ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539, หน้า 142-143) กล่าวว่ากิจกรรมบทบาทสมมุติเป็นกิจกรรมการสอนภาษาโดยการสมมุติสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง และให้ผู้เรียนสวมบทบาทและแสดงพฤติกรรมไปตามความรู้สึก อารมณ์ และเจตคติ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและแรงบันดาลใจที่จะนำทักษะทางภาษาที่ได้เรียนรู้มาใช้ในการสื่อสาร กิจกรรมบทบาทสมมุติในการเรียนการสอนภาษาเน้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เกี่ยวข้องในสถานการณ์หนึ่ง ๆ และชี้ให้เห็นความสำคัญของการใช้คำที่ถูกต้องเหมาะสม สอดคล้องกับ สรรพร ศิริจันทร์ (2545, หน้า 46) กล่าวถึงกิจกรรมบทบาทสมมุติว่าเป็นกิจกรรมการเรียนที่เน้นให้มีการใช้ภาษาที่หลากหลายเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงโดยมีการฝึกทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เช่นเดียวกับ สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัย มูลคำ (2543, หน้า 135-153) กล่าวถึงกิจกรรมบทบาทสมมุติว่าเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทั้งด้านร่างกาย สติ ปัญญา สังคม และอารมณ์ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลแวดล้อม ได้ฝึกทักษะการเรียนรู้และกระบวนการทำงานที่สำคัญ ที่กำหนดไว้ในแนวทางการปฏิรูปการ ศึกษาในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 สอดคล้องกับ สุกัญญา ศิลประสาท (2544, หน้า 66) ศึกษาพบว่าการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติในการสอนพูดภาษาอังกฤษ ช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นและช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านความกล้าในการแสดงท่าทางประกอบการพูด มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมมีความเชื่อมั่นในตนเองในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น

วีด (Weed, 1975, pp. 303-304) ได้กล่าวถึงการสอนโดยใช้เกมว่า มีจุดประสงค์เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการพัฒนาทักษะทางภาษา ช่วยให้นักเรียนสนุก และที่สำคัญ เกมเป็น

กิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษา และสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่านและเขียน เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี เช่นเดียวกับทิตานา แซมมณี (2545, หน้า 81) กล่าวว่า เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ มีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง นอกจากนั้น ริชชัน (Rixon, 1981, pp. 1-4) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุย หรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันซึ่งผู้เล่นอาจจะมีรูปแบบมากมาย ทำให้นักเรียนได้แสดงความกล้าที่จะพูดสื่อสารกันมากขึ้น เพราะเกมจะทำให้ผู้เล่นต้องทำตามหรือพูดตามผู้เล่นคนอื่นๆ ในทำนองเดียวกัน โฮลเดน (Holden, 1983, p.5) กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมเกมฝึกภาษาว่า เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้นักเรียนสามารถนำโครงสร้างภาษาที่ครูสอนแล้วมาใช้ในการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นได้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมยังมีประโยชน์ในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน เปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียน ทำให้ความเครียดในการเรียนผ่อนคลายลง ไม่เบื่อหน่ายการเรียน และที่สำคัญที่สุดเกมช่วยส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษให้เป็นวิชาที่เรียนสนุก น่าสนใจ ทำให้นักเรียนมีความสุข ดี และเก่ง ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ สอดคล้องกับ ประทีป เสริมสำราญ (2547, หน้า 99-112) ศึกษาพบว่า การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยการใช้เกมส่งผลให้นักเรียนมีความสนุกสนานมีความสุขกับการเรียน และมีพัฒนาการทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงขึ้น

จากที่กล่าวข้างต้น จะพบว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกม มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการพูดสื่อสาร และแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แต่ทั้งนี้ยังไม่มีผู้ใดศึกษาว่าการสอนวิธีใดจะพัฒนาความสามารถในการพูด และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษได้ดีกว่ากัน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาโดยการเปรียบเทียบว่า การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ กับการสอนโดยใช้เกม กิจกรรมใดจะส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสื่อสาร และเกิดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษได้ดีกว่ากัน ซึ่งข้อมูลที่ได้จะนำไปใช้ในการเลือกจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการพูดสื่อสารสำหรับนักเรียนต่อไป

ความมุ่งหมายในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีความสำคัญ ดังนี้

1. ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษสูงขึ้น
2. ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษ นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ในชั้นอื่นๆ ต่อไป

4. เป็นข้อมูลสำหรับผู้บริหาร ในการสนับสนุนส่งเสริมครูผู้สอนภาษาอังกฤษให้พัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนธรรมโชติศึกษาลัย อำเภอดงหลวง จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 61 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนธรรมโชติศึกษาลัย อำเภอดงหลวง จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวนนักเรียน 50 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) นักเรียนที่มีคะแนนวิชาภาษาอังกฤษในการสอบเข้าเรียนต่อระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ใกล้เคียงกัน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 25 คน ต่อมาสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยการจับสลากสุ่มวิธีสอนเข้ากลุ่ม ได้กลุ่มทดลองที่ 1 สอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ กลุ่มทดลองที่ 2 สอนโดยใช้เกม

2. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มเป็นเนื้อหาเดียวกัน ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหา ทั้งด้านคำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ และสำนวนในการใช้ภาษา โดยค้นคว้ารายละเอียดเพิ่มเติมจากหนังสือเรียน ตำรา คู่มือครู และเอกสารความรู้ต่างๆ ทั้งนี้ คำนึงถึงเนื้อหาที่มีความสอดคล้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ มีความยากง่ายตรงตามระดับชั้น และเน้นทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 4 บทเรียน ดังนี้

1. Health
2. Eating out

3. Directions

4. Shopping

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง โดยกลุ่มที่ 1 สอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 15 ชั่วโมง และกลุ่มที่ 2 สอนโดยใช้เกม จำนวน 15 ชั่วโมง

4. ตัวแปรที่ศึกษา

4.1 ตัวแปรต้น

วิธีสอน ซึ่งมี 2 วิธี ได้แก่

4.1.1 วิธีสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

4.1.2 วิธีสอนโดยใช้เกม

4.2 ตัวแปรตาม

4.2.1 ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ

4.2.2 แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

นิยามศัพท์เฉพาะ

วิธีสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ หมายถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเทคนิคการใช้บทสนทนาเป็นตัวชี้แนะ (role-playing controlled through cued dialogues) และเทคนิคมีสถานการณ์และเป้าหมายกำหนด (role-playing controlled through situations and goals) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (presentation stage) หมายถึงกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนเห็นความสำคัญของเนื้อหาบทเรียนโดยการใช้ภาพ แผนที่ หรือการเล่าเรื่อง และนำเสนอเนื้อหา โดยให้นักเรียนอ่านบทอ่าน ฟังการสนทนา อภิปรายรายละเอียด สรุปคำศัพท์ สำนวนและรูปแบบภาษาเพื่อเป็นแนวทางในการนำภาษามาใช้ในการสื่อสาร

2. ขั้นการฝึก (practice stage) หมายถึงกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกการใช้ภาษาที่เพิ่งเรียนรู้ใหม่ เน้นรูปแบบภาษาความถูกต้อง และความเข้าใจความหมาย ซึ่งมีขั้นตอนการแสดง ดังนี้

2.1 เตรียมการแสดง นักเรียนรับบัตรแสดงบทบาท (role cards) เตรียมบทบาทการแสดง ฝึกซ้อมบทบาท มีการจัดฉากการแสดงตามความเหมาะสม

2.2 ขั้นการแสดง โดยเพื่อนผู้ชมสังเกตการแสดง

2.3 ขั้นอภิปรายผลและสรุปผล สรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้

3. ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (production stage) หมายถึงกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เองโดยอิสระ

วิธีสอนโดยใช้เกม หมายถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมทางภาษาประเภท structure games และ conversation games ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (presentation stage) หมายถึงกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนเห็นความสำคัญของเนื้อหาบทเรียน โดยการใช้ภาพ แผนที่หรือการเล่าเรื่อง และนำเสนอเนื้อหาโดยให้นักเรียนอ่านบทอ่าน ฟังการสนทนา อภิปรายรายละเอียด สรุปคำศัพท์ สำนวนและรูปแบบภาษาเพื่อเป็นแนวทางในการนำภาษามาใช้ในการสื่อสาร

2. ขั้นการฝึก (practice stage) หมายถึงกิจกรรมการเล่นเกมหทางภาษา ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกการใช้ภาษาที่เพิ่งเรียนรู้ใหม่ เน้นรูปแบบภาษาความถูกต้องและความเข้าใจความหมาย ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

2.1 แจงจุดมุ่งหมาย อธิบายการเล่น ชี้แจงกติกา

2.2 สาธิตการเล่น เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

2.3 นักเรียนเล่นเกม โดยครูผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน บันทึกข้อมูลเพื่อนำไปใช้อภิปรายหลังการเล่น

2.4 อภิปรายผลและสรุปผล สรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้

3. ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (production stage) หมายถึงกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เองโดยอิสระ

ความสามารถในการพูดสื่อสาร หมายถึง การถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึก หรือความต้องการด้วยถ้อยคำ น้ำเสียง กริยาท่าทาง โดยเลือกใช้สำนวน ภาษาพูด รูปแบบ ไวยากรณ์ และคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง คล่องแคล่ว สนทนาโต้ตอบด้วยสำเนียงที่เจ้าของภาษา สามารถเข้าใจได้ วัดได้จากเกณฑ์การประเมินให้คะแนนความสามารถในการพูดสื่อสารที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งจำแนกความสามารถในการพูดออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านสำเนียงการออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์/สำนวน ความคล่องแคล่ว และความสามารถในการสื่อสาร

แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หมายถึงความรู้สึกที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด ความสนใจ ฟังพอใจ ความต้องการ ความตั้งใจ ความเอาใจใส่ ความมานะพยายามและเห็นคุณค่าในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งวัดได้จากแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

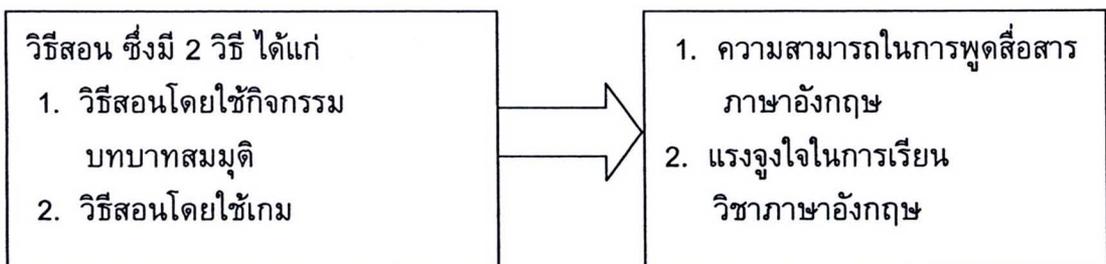
กรอบความคิดในการวิจัย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปี พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาสื่อสารใน สถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกซึ่งจากการศึกษาพบว่าการ สอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกม สามารถสนองตามเจตนารมณ์ของ

หลักสูตรได้ ดั้งแนวคิดของ ลาดูซ (Ladousse, 1988, p. 94) ที่กล่าวถึงการสอนโดยใช้กิจกรรม บทบาทสมมุติว่า เป็นการสอนที่กำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคล่องในการใช้ ภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยผู้สอนและผู้เรียนต่างมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียน ผู้เรียนจะได้รับ ประสบการณ์ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้โครงสร้างและหน้าที่ทางภาษา มีโอกาสฝึกพูด ฝึกการใช้ ภาษาในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งการแสดงท่าทางตามบทบาท ขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้การทำงาน เป็นกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในสถานการณ์ที่แตกต่างกันและยังช่วยสร้างความมั่นใจแก่ผู้เรียน ให้กล้าพูดกล้าแสดงออกและก่อให้เกิดความสนุกสนานในการเรียน โดยครูสามารถยืดหยุ่น สถานการณ์ต่างๆได้ตามความเหมาะสม เช่นเดียวกันกับแนวคิดของ วิต (Weed, 1975, pp. 303-304) ที่กล่าวถึงการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมว่า มีจุดประสงค์เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการ พัฒนาทักษะทางภาษาช่วยให้บทเรียนสนุกสนานอีกทั้งยังเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้วัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา และที่สำคัญเกมเป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ระบบ เสียงของภาษา และสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อ นำไปใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆได้เป็นอย่างดี จึงกล่าวได้ว่าการสอนทั้งสองวิธีนี้ มุ่ง เน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการพูดสื่อสารได้อย่างดีเยี่ยมสอดคล้องตามแนวคิดของ โคเฮน (Cohen, 1994, p. 266) ที่กล่าวถึงความสามารถในการพูดสื่อสารว่า ผู้พูดต้องสามารถ เชื่อมโยงการสนทนาให้ดำเนินได้อย่างคล่องแคล่ว ราบรื่น ถูกต้องตามหลักภาษา มีสำเนียงที่ เจ้าของภาษาสามารถเข้าใจได้ใช้คำศัพท์ได้อย่างหลากหลายเหมาะสมกับสถานการณ์ นอกจากนี้ การสอนทั้งสองวิธีดังกล่าวยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ตามแนวคิดของ ฮาร์มเมอร์ (Harmer, 1992, pp. 3-6) ที่กล่าวถึงแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศว่ามี องค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่บรรยากาศที่ดีในการเรียน การสอนของครูที่ไม่ทำให้ ผู้เรียนเบื่อหน่าย ครูต้องเข้าใจเด็ก และที่สำคัญกิจกรรมที่จัดขึ้นต้องเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ ลงมือปฏิบัติโดยนักเรียนส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติได้สำเร็จ สามารถสรุปเป็นกรอบความคิดใน การวิจัย ได้ดังนี้

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมุติฐานการวิจัย

1. ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกัน
2. แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกัน