บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
    1.1 ความสำคัญของการเรียนภาษาต่างประเทศ
    1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
    1.3 คุณภาพผู้เรียนที่จบชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ
    2.1 ความหมายของกิจกรรมบทบาทสมมุติ
    2.2 องค์ประกอบของกิจกรรมบทบาทสมมุติ
    2.3 เทคนิคการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ
    2.4 ขั้นตอนของกิจกรรมบทบาทสมมุติ
    2.5 บทบาทของครูในการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ
    2.6 ประโยชน์ของการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ
3. การสอนโดยใช้เกม
    3.1 ความหมายของเกม
    3.2 จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน
    3.3 องค์ประกอบสำคัญของวิธีสอนโดยใช้เกม
    3.4 ลักษณะของเกมประกอบการสอน
    3.5 ประเภทของเกมในการสอนภาษา
    3.6 หลักวิธีนำเกมมาใช้ประกอบการสอน
    3.7 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน
    3.8 ประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา
4. ความสามารถในการพูดสื่อสาร
    4.1 ความหมายของการพูดสื่อสาร
    4.2 ความหมายของความสามารถในการพูดสื่อสาร
    4.3 องค์ประกอบของการพูดสื่อสาร
    4.4 หลักในการสอนพูดสื่อสาร
    4.5 กิจกรรมในการสอนพูดสื่อสาร
    4.6 ระดับความสามารถในการพูดสื่อสาร

4.7 การวัดและการประเมินผลการพูดสื่อสาร

4.8 องค์ประกอบของการประเมินความสามารถในการพูดสื่อสาร

4.9 เกณฑ์การวัดและการประเมินความสามารถในการพูดสื่อสาร

5. แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

5.1 ความหมายของแรงจูงใจในการเรียน

5.2 ประเภทของแรงจูงใจ

5.3 แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ

5.4 การสร้างแรงจูงใจในการเรียน

5.5 พฤติกรรมของผู้เรียนที่มีแรงจูงใจต่ำและแรงจูงใจสูง

5.6 ประโยชน์ของแรงจูงใจในการเรียน

5.7 การวัดแรงจูงใจในการเรียน

5.8 เครื่องมือวัดแรงจูงใจในการเรียน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ

6.1 งานวิจัยในประเทศ

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม

7.1 งานวิจัยในประเทศ

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียน

8.1 งานวิจัยในประเทศ

8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดความสำคัญ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ และคุณภาพผู้เรียนที่จบชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2552, หน้า 1-8)

1. ความสำคัญของการเรียนภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม และวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตร ไมตรี และความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
ห้องสมุดงานวิจัย
วันที่ 1 ก.ค. 2555
เลขทะเบียน 247178
เลขเรียกหนังสือ

เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศ ที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้านหรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลย-พินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียน มีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราว และวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิด และวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือน และความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาและวัฒนธรรมไทยและนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจ และตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆและแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสารความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศ เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

3. คุณภาพผู้เรียนที่จบชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่างๆ คำชี้แจง คำอธิบายและคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และบทละครสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยค และข้อความ สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่านจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

2. สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เลือกและใช้คำขอร้อง คำชี้แจง คำอธิบาย และให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ ในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ประเด็นข่าว เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึก และแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าวเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

3. พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าวเหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่างๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียน

แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคม และโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

4. เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาส และสถานที่ ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย อภิปราย วิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มาของขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำและจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

5. อธิบายเปรียบเทียบ ความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความสำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์ อภิปรายความ เหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับของ ไทย และนำไปใช้อย่างมีเหตุผล

6. ค้นคว้า สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

7. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลอง ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคม

8. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปความรู้ ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน ชุมชนและท้องถิ่นประเทศชาติ เป็นภาษาต่างประเทศ

9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ(เน้นการฟัง พูด อ่าน และเขียน)สื่อสาร ตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600 - 3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

10. ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อนสื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

กล่าวโดยสรุปได้ว่าการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจ ในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอด ความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ โดยกำหนดกรอบสาระที่สำคัญ คือ สาระภาษาเพื่อการสื่อสาร สาระภาษาและวัฒนธรรม สาระภาษากับความสัมพันธ์

กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และสาระภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณภาพสมตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนด สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ซึ่งมีความสอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียนเป็นกรอบในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านความสามารถในการพูดสื่อสารสนองตามความต้องการของหลักสูตร ดังนี้

ต 1.2 ม.4-6/2 เลือกและใช้คำขอร้อง ให้คำแนะนำ คำชี้แจง คำอธิบาย อย่างคล่องแคล่ว

ต 1.2 ม.4-6/3 พูดแสดงความต้องการ เสนอ ตอบรับและปฏิเสธ ให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลอง หรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม

ต 2.1 ม.4-6/1 เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง เหมาะสมกับระดับของบุคคล โอกาส และสถานที่ ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

ต 4.1 ม.4-6/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชนและสังคม

การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ

การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารซึ่ง ไฮมส์ (Hymes, 1979, p. 4) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารไว้ว่าคือความสามารถในการใช้ภาษาหรือตีความภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ในสังคม ลักษณะสำคัญของวิธีสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้ภาษา เพื่อการสื่อความหมายโดยใช้รูปแบบภาษา คำศัพท์ ได้ถูกต้องเหมาะสมกับบริบททางสังคม มีการเชื่อมโยงข้อความและสื่อความหมายได้เหมาะสมกับสถานการณ์ โดยมีขั้นตอนการสอนหลัก 3 ขั้นตอนคือ 1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (presentation stage) เป็นขั้นที่ครูสอนเนื้อหาใหม่เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ จำได้ และนำไปใช้ในการฝึกพูดขั้นต่อไป 2. ขั้นการฝึก (practice stage) เป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกพูดโดยใช้ความรู้ที่เพิ่งเรียนมาให้ถูกต้อง และ 3. ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (production stage) เป็นขั้นที่เน้นให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เองโดยอิสระ (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2539, หน้า 112-115) ลิตเติลวูด (Littlewood, 1984, P.20-21) กล่าวว่ากิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารจัดได้หลายแบบ แต่มีหลักการร่วมกันคือต้องกำหนดสถานการณ์ให้นักเรียนเกิดความจำเป็นในการใช้ภาษาให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด ทั้งนี้กิจกรรมบทบาทสมมุติ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารได้

1. ความหมายของกิจกรรมบทบาทสมมุติ

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงกิจกรรมบทบาทสมมุติไว้ดังนี้

เมนทส์ (Ments,1986,p.16) กล่าวว่าบทบาทสมมุติคือการให้ผู้เรียนจินตนาการว่าตนเป็นบุคคลในสถานการณ์สมมุติ จากนั้นให้ผู้เรียนแสดงบทบาทที่คิดว่า บุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นรู้สึก

ทิศนา แขมมณี (2545, หน้า 201) ได้กล่าวถึงบทบาทสมมุติว่าเป็นการกำหนดบทบาทของผู้เรียนในสถานการณ์ที่สมมุติขึ้นมา แล้วให้ผู้เรียนสวมบทบาทนั้นตามธรรมชาติ โดยอาศัยบุคลิกภาพ ประสบการณ์ และความรู้สึกนึกคิดของตนเป็นหลัก ซึ่งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาวิเคราะห์ถึงความรู้สึกและพฤติกรรมของคนอย่างลึกซึ้ง

สุวิทย์ มูลคำ (2545, หน้า 53) กล่าวความหมายของบทบาทสมมุติไว้ว่า เป็นการสร้างหัวข้อเรื่องหรือสถานการณ์ขึ้นมา ให้คล้ายกับสภาพความเป็นจริง แล้วแสดงตามบทบาทนั้น ตามความรู้สึกนึกคิดและประสบการณ์ที่ผู้แสดงคิดว่าควรจะเป็น ภายหลังการแสดงจะต้องมีการอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงออกทั้งด้านความรู้ และพฤติกรรมของผู้แสดงเพื่อการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539, หน้า 142-143) กล่าวถึงกิจกรรมบทบาทสมมุติว่าเป็นกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้บทบาทที่สมมุติขึ้นจากสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาเป็นเครื่องมือในการสอน โดยให้ผู้เรียนสวมบทบาทนั้นและแสดงพฤติกรรมไปตามความรู้สึก อารมณ์ และเจตคติของผู้แสดงที่มีต่อบทบาท การแสดงบทบาทสมมุติ เป็นกิจกรรมที่เอื้อประโยชน์ให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางภาษา เพราะการสร้างสถานการณ์สมมุติและให้ผู้เรียนสวมบทบาทต่างๆในสถานการณ์ที่กำหนดไว้ จะช่วยให้เกิดจินตนาการและแรงบันดาลใจที่จะนำทักษะทางภาษาที่ได้เรียนรู้มาใช้เพื่อการสื่อสาร การแสดงบทบาทสมมุติในกิจกรรมการสอนภาษา มุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เกี่ยวข้องในสถานการณ์หนึ่งๆ และชี้ให้เห็นความสำคัญของการใช้คำที่ถูกต้องและเหมาะสม

จากความหมายของบทบาทสมมุติดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า กิจกรรมบทบาทสมมุติเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความจริง โดยผู้เรียนแสดงพฤติกรรมไปตามความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และเจตคติต่อบทบาทที่ได้รับ และมีอิสระในการเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์

2. องค์ประกอบของกิจกรรมบทบาทสมมุติ

องค์ประกอบที่จำเป็นในการแสดงบทบาทสมมุติ สิริพร ป้องกงลาด (2540, หน้า 45) รวบรวมรายละเอียดไว้ดังนี้

1. สถานการณ์ หมายถึงสภาพที่เป็นอยู่และหัวข้อเรื่องสนทนา ผู้สอนจะต้องอธิบายสถานการณ์และงาน (task) ที่ผู้เรียนจะต้องทำให้สำเร็จ งานที่ทำจะมีความยากง่ายตาม

ระดับของผู้เรียน เช่นการรับโทรศัพท์ หรือการตกลงในธุรกิจ เป็นต้น การอธิบายชี้แจงเกี่ยวกับสถานการณ์ยังสามารถให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมหรือธรรมเนียมปฏิบัติด้วย

2. บทบาท หมายถึงการมอบหมายบทบาท ให้ผู้เรียนสวมบทบาทที่กำหนดให้ ผู้เรียนจะต้องมีความเข้าใจในบุคลิกภาพ ประสบการณ์ สถานะทางสังคม ปัญหาและความต้องการของบทบาทที่ตนจะแสดง คำอธิบายชี้แจงเกี่ยวกับบทบาทไม่ควรจะละเอียดมากจนเกินไป เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้พัฒนาบุคลิกภาพตามภูมิหลังหรือพฤติกรรมที่ผ่านมา

3. สำนวนที่เป็นประโยชน์สำหรับการแสดงบทบาทสมมุติ หมายถึง สำนวน วลี คำศัพท์เฉพาะ และรูปแบบของภาษา เช่น การถามคำถามลักษณะ WH Questions ตลอดจนข้อมูลต่างๆ ทางด้านภาษาศาสตร์สังคม

4. ความรู้พื้นฐานในเนื้อหาของสถานการณ์ หมายถึงความรู้ทั่วไปที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีเกี่ยวกับสถานการณ์ในการแสดง เช่นการแสดงบทบาทสมมุติในที่ประชุมเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเป็นพิษ ผู้สอนอาจให้ความรู้พื้นฐานแก่ผู้เรียน โดยเตรียมเอกสารให้อ่าน ให้ดูภาพยนตร์ หรือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิมาบรรยาย เป็นต้น

วูดวาร์ด (Woodward, 1991) ให้ความสำคัญขององค์ประกอบกิจกรรมบทบาทสมมุติที่ต่างออกไปว่า องค์ประกอบของกิจกรรมบทบาทสมมุติ มี 3 ส่วนที่สำคัญ คือ

1. วิธีการสร้างสถานการณ์ ภาษา บรรยากาศและตัวละครในกิจกรรมบทบาทสมมุติได้แก่การเลือกลักษณะตัวละคร ระยะเวลา บทสนทนาที่เหมาะกับเวลาและสถานที่ ดนตรีประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศ

2. วิธีการที่แตกต่างในการให้บทแก่ผู้แสดง คือการให้โอกาสแก่ผู้เรียนในการเลือกบทที่อยากแสดง มีสิทธิ์เลือกกลุ่มของผู้แสดง โดยครูจะให้ความช่วยเหลือในการให้ข้อมูลและการแต่งบทสนทนา

3. การจัดกลุ่มของผู้เรียน ก่อนและระหว่างกิจกรรมบทบาทสมมุติ ครูเป็นผู้เตรียมเนื้อหาในการสอนและกำหนดบทบาทในการแสดงในระหว่างการฝึกหัดครูต้องสังเกตและบันทึกผลของกิจกรรมเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

กล่าวได้ว่าองค์ประกอบที่สำคัญของกิจกรรมบทบาทสมมุติได้แก่ การกำหนดสถานการณ์ บทบาท สำนวนภาษา ความรู้พื้นฐานในการแสดง ซึ่งครูอาจเป็นผู้จัดเตรียมเนื้อหา บทสนทนา และกำหนดบทบาทในการแสดง หรือเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกบทบาทในการแสดงได้

3. เทคนิคการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ

นักการศึกษาได้เสนอเทคนิควิธีการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ ในการเรียนการสอนไว้ดังนี้

สุมิตรา อังวัฒนากุล (2539, หน้า 145-150) ได้เสนอแนะเทคนิคการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติไว้ 4 เทคนิค คือ

1. การแสดงบทบาทสมมุติตามบทสนทนาที่เป็นตัวชี้แนะ (role - playing controlled through cued dialogues) ซึ่งจะกำหนดภาษาที่ใช้ตามความมุ่งหมาย (language function) โดยนักเรียนจะได้รับบัตรบทบาทคนละบัตร คือ บัตร A และบัตร B ซึ่งมีหน้าที่ของภาษาเป็นตัวกำหนดในสิ่งที่จะพูดเท่านั้นและนักเรียนจะสามารถ นำภาษานั้นไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างสมจริง

2. การแสดงบทบาทสมมุติ โดยใช้ข้อมูลเป็นตัวชี้แนะการสนทนา(role-playing controlled through cues and information) เป็นรูปแบบที่มีความยืดหยุ่นกว่าแบบแรก คือบัตร A มีตัวชี้แนะซึ่งมีรายละเอียด เช่นสถานการณ์ และคำถามที่จะใช้ถาม บัตร B มีข้อมูลที่จะใช้ในการตอบ ดังนั้นการปฏิสัมพันธ์ จะเกิดจากการที่ A เป็นผู้ซักถาม B ซึ่งในลักษณะเช่นนี้เหมาะกับการซักถามเพื่อหาข้อมูล เช่นการสัมภาษณ์ เป็นต้น

3. การแสดงบทบาทสมมุติโดยตามสถานการณ์และเป้าหมายที่กำหนด (role-playing controlled through situation and goals) โดยที่นักเรียนมีโอกาสสร้างสรรค์โครงสร้างภาษาเองโดยใช้สถานการณ์และเป้าหมายเป็นแนวทางในการแสดง

4. การแสดงบทบาทสมมุติในรูปของการโต้วาที หรืออภิปราย (role-playing in the form of debate or discussion) รูปแบบนี้จะใช้ในการอภิปรายเท่านั้น โดยการสมมุติสถานการณ์ หรือกำหนดเรื่องจริงขึ้นมา ผู้แสดงจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่จะอภิปรายและแสดงความคิดเห็นในการสนับสนุนหรือคัดค้าน ในตอนท้ายของกิจกรรมอาจมีการออกเสียงหรือลงคะแนนเพื่อประเมินผลการอภิปรายก็ได้

กรรณิการ์ กาญจันดา (2546, หน้า 16) รวบรวมเทคนิคของการแสดงบทบาทสมมุติ โดยแบ่งเป็น 3 ชนิด คือ

1. การแสดงบทบาทสมมุติโดยกำหนดบทสนทนา (role-playing controlled through cued dialogues)

2. การแสดงบทบาทสมมุติโดยครูกำหนดบทพูดและข้อมูล (role-playing controlled through cues and information)

3. การแสดงบทบาทสมมุติโดยครูกำหนดบทบาทให้น้อยที่สุด (improvisation) คือครูอาจจะกำหนดบทบาทและสถานการณ์ให้นักเรียนแสดง โดยไม่บอกบทพูดโดยละเอียด นักเรียนจึงต้องพูดโต้ตอบให้เหมาะกับสถานการณ์โดยทันทีทันใด ไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า

รัตนา ศิริลักษณ์ (2540, หน้า 13-14) จัดเทคนิคกิจกรรมบทบาทสมมุติ ดังนี้

1. การแสดงบทบาทสมมุติโดยใช้บทสนทนาจากตำราเรียน (role-playing controlled through a course book dialogue) เป็นวิธีการที่ใช้บทสนทนาในตำราเรียนมาใช้ให้น่าสนใจและสมจริงมากขึ้น โดยยังคงมีการควบคุมภาษาทั้งในโครงสร้างและลักษณะของภาษา โดยการสร้างบทการแสดงของบทบาทสมมุติโดยใช้บทสนทนาจากตำราเรียน มีขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นแรก ครูต้องปรับบทสนทนานั้นให้สั้นและง่ายขึ้นแล้วคัดลงในบัตรบทบาท A กับ B เพื่อให้นักเรียนได้อ่านออกเสียงสูงต่ำและใช้กริยาท่าทางอย่างเหมาะสม

1.2 ขั้นต่อมาครูต้องเปลี่ยนแปลงสถานที่ไม่ให้ซ้ำกับบทสนทนาเดิมเพื่อให้นักเรียนตั้งใจฟังและสนทนาโต้ตอบได้อย่างเหมาะสม

1.3 ขั้นสุดท้าย ครูต้องเปลี่ยนคำสนทนาเป็นตัวแนะและนำไปคัดลงในบัตรตัวแนะ ลักษณะของตัวแนะคือลักษณะของภาษาที่ใช้ตามความมุ่งหมาย (language function)

2. การแสดงบทบาทสมมุติ โดยใช้บทความจากหนังสือพิมพ์ (role-playing controlled through an article) วิธีนี้มีการควบคุมน้อยมาก ผู้แสดงจะได้ฝึกใช้ภาษาอย่างอิสระคล้ายการแสดงสด โดยครูนำบทความจากหนังสือพิมพ์มาให้นักเรียนอ่าน แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอสิ่งที่อ่านในรูปการแสดงบทบาทสมมุติ

3. การแสดงบทบาทสมมุติโดยใช้บัตรบทบาท (role-playing controlled through role cards) วิธีนี้เหมาะกับนักเรียนในระดับชั้นสูง ซึ่งนักเรียนจะทราบเฉพาะบทบาทของตน และไม่ทราบข้อมูลของผู้อื่น ดังนั้นผู้แสดงต้องตั้งใจฟัง คิดและตอบอย่างอัตโนมัติโดยไม่ต้องเตรียมคำตอบไว้ล่วงหน้า

4. การแสดงบทบาทสมมุติโดยใช้รูปภาพเป็นตัวแนะ (role-playing controlled through picture cues) เป็นวิธีที่ช่วยสร้างตัวละครและสถานที่ ซึ่งเป็นการแสดงบทบาทสมมุติแบบทันทีทันใด ซึ่งนักเรียนจะทราบบทบาทของตนจากภาพร่วมกัน โดยภาพที่นำมาอาจเป็นภาพเดียวหรือเป็นภาพชุดแสดงเหตุการณ์

สุมิตรา อังวัฒนากุล (2539, หน้า 145-150) ได้ให้ตัวอย่างของบทบาทสมมุติซึ่งมีการปรับให้เหมาะสมกับวิธีสอนภาษาอังกฤษ ดังต่อไปนี้

1. การแสดงบทบาทสมมุติตามบทสนทนาที่เป็นตัวชี้แนะ (role-playing controlled through cued dialogues) ดังตัวอย่าง

บัตรใบที่ 1	บัตรใบที่ 2
You meet B in the street.	You meet A in the street.
A: Greet B	A: ----------
B: ----------	B: Greet A
A: Ask B where he/she is going.	A: ----------
B: ----------	B: Say you are going for a walk.
A: Suggest somewhere to go together.	A: ----------
B: ----------	B: Reject A's suggestion. Make a different
----------	suggestion.
A: Accept B's suggestion.	A: ----------
B: ----------	B: Express pleasure.

ลักษณะกิจกรรม: งานคู่
สื่อที่ใช้: บัตรกำหนดแนวทางการสนทนา 2 ใบ
วิธีดำเนินกิจกรรม: นักเรียนได้รับบัตรคนละ 1 ใบ และสนทนากันตามแนวทางที่กำหนดไว้

2. การแสดงบทบาทสมมุติ โดยใช้ข้อมูลเป็นตัวชี้แนะการสนทนา(role-playing controlled through cues and information)
ลักษณะกิจกรรม: งานคู่
สื่อที่ใช้: บัตรข้อมูลที่ใช้เป็นตัวชี้แนะในการสนทนา 2 ใบ ดังตัวอย่าง
บัตรใบที่ 1

Student A: You arrive at a small hotel one evening. You meet the manager and:
- Ask if there is a room vacant.
- Ask the price, including breakfast.
- Say how many nights you would like to stay.
- Ask where you can park your car for a night.
- Say what time you would like to have breakfast.

บัตรใบที่ 2

Student B: You are a manager of a small hotel that prides itself on its friendly, homely atmosphere
- You have a single and a double room vacant for tonight.
- The prices are £8.50 for the single room, £15.00 for the double room.
- Breakfast is £1.50 extra per person.
- In the street behind the hotel, there is a free car park.
- Guests can have tea in bed in the morning, for 50 p.

วิธีดำเนินกิจกรรม: สมมุติให้นักเรียนคนหนึ่งเป็น student A ซึ่งเป็นนักท่องเที่ยวที่ต้องการเข้าพักที่โรงแรม ส่วนนักเรียนอีกคนหนึ่งเป็น student B ซึ่งเป็นผู้จัดการโรงแรม นักเรียนสนทนากันโดยใช้ข้อมูลในบัตรของตนเป็นตัวชี้แนะแนวทางการสนทนา

3. การแสดงบทบาทสมมุติโดยตามสถานการณ์และเป้าหมายที่กำหนด (role-playing controlled through situations and goals)
ลักษณะกิจกรรม: งานคู่
สื่อที่ใช้: 1. รูปภาพยนตร์ 2. บัตรข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์และเป้าหมาย 2 ใบ ดังตัวอย่าง

บัตรใบที่ 1

Student A: You wish to buy a car. You are in a showroom, looking at a second-hand car that might be suitable. You decide to find out more about it, for example how old it is, who the previous owner was, how experience it is to run and whether there is a guarantee. You can pay up to about £900 in cash.

บัตรใบที่ 2

Student B: You are a car salesman. You see a customer looking at a car in the showroom. The car is two years old and belonged previously to the leader of a local pop group. Your firm offers a three–month guarantee and can arrange hire purchase. The price you are asking for the car is £1,400.

วิธีดำเนินกิจกรรม: นักเรียนได้รับบัตรข้อมูลคนละ 1 ใบ นักเรียนที่เป็น student A ต้องการซื้อรถยนต์ในวงเงินจำนวนหนึ่ง และต้องการทราบข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับรถยนต์ที่ตนสนใจ ส่วน student B เป็นพนักงานขายรถยนต์ ซึ่งมีข้อมูลเกี่ยวกับรถยนต์พร้อมทั้งราคาที่กำหนดไว้ นักเรียนทั้งคู่สนทนากันเพื่อการซื้อขายรถยนต์ดังกล่าวตามรายละเอียดหรือที่ระบุไว้ในบัตร

4. การแสดงบทบาทสมมุติในรูปของการโต้วาที หรืออภิปราย (role-playing in the form of debate or discussion)

ลักษณะกิจกรรม: งานกลุ่ม 4 คน สื่อที่ใช้: บัตรข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวหรือสถานการณ์ พร้อมทั้งรายละเอียดเกี่ยวกับบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ดังตัวอย่าง

You are a group of people who are anxious to help the old in your small town, and you have managed to make a start by collection £1,000 from local inhabitants and holding jumble sales. Study your role and then discuss how the money can best be used.

Student A: Role: Miss Julia Robert. You feel that you should contact on of the charity organizations advertised on a newspaper, at least for advice.

Student B: Role: Mr. Ronal Brown, the local committee. You wish you found an Old People's Club, which will meet in the church hall. Some of the £1,000 that has been collected was raised by holding jumbled sales in the church hall.

Student C: Role: Mr. David Hill, headmaster of local primary school. You are anxious for the pupils at your school to play a role in helping the aged.

Student D: Role: Mrs. Dorothy Foster, widow. You think the money should be used to renovate an old country house, which could be used as an old people's recreation center.

วิธีดำเนินกิจกรรม: นักเรียนศึกษารายละเอียดในบัตรข้อมูล โดยเฉพาะรายละเอียดเกี่ยวกับบทบาทของตนแล้วแสดงบทบาทสมมุติตามบทบาทที่ตนได้รับในกิจกรรมบทบาทสมมุติ ผู้เรียนจะต้องแสดงไปตามบทบาทที่ได้รับ โดยมีเทคนิคหรือวิธีการที่จะเป็นกลไกควบคุมให้ผู้เรียนแสดงในสิ่งที่ถูกคาดหวัง ได้แก่การแสดงตามบทสนทนาที่ได้รับ แสดงโดยใช้ข้อมูลเป็นแนวทางในการสนทนา แสดงตามสถานการณ์และเป้าหมายที่กำหนด แสดงบทบาทในรูปของการโต้วาทีหรือการอภิปราย แสดงโดยใช้บทสนทนาจากหนังสือเรียน จากบทความ หนังสือพิมพ์ จากบัตรภาพ และจากรูปภาพเป็นตัวแนะแนวทาง

กล่าวโดยสรุปแล้วเทคนิควิธีการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ มีหลากหลายวิธีการ ได้แก่ การใช้บทสนทนาเป็นตัวชี้แนะ การใช้ข้อมูลเป็นแนวทางในการสนทนา การแสดงตามสถานการณ์และเป้าหมายกำหนด การโต้วาที การอภิปราย รวมถึงการกำหนดบทสนทนาหรือข้อมูลให้ กำหนดในรูปของบัตรบทบาท เรื่องราวจากหนังสือพิมพ์ การ์ตูน ตำราเรียน หรือรูปภาพ ทั้งนี้ครูผู้สอนควรพิจารณาเลือกใช้วิธีที่เหมาะสมหรือปรับใช้ได้ตามระดับของผู้เรียน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมบทบาทสมมุติ 2 รูปแบบ คือ แบบการใช้บทสนทนาเป็นตัวชี้แนะ (role-playing controlled through cued dialogues) และแบบมีสถานการณ์และเป้าหมายกำหนด (role-playing controlled through situations and goals) เนื่องจากระดับความสามารถทางภาษาของนักเรียนที่เรียนโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง การที่นักเรียนมีข้อมูลเป็นแนวทางในการสนทนา ทำให้นักเรียนรู้ลำดับขั้นตอนและขอบข่ายโดยรวมของเรื่องที่จะสนทนา อีกทั้งการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีเวลาเตรียมตัวในการพูด จะช่วยให้นักเรียนมีความพร้อม กล้าพูด กล้าแสดงออก มีอิสระในการใช้ภาษาและแสดงบทบาทอย่างเต็มความสามารถนักเรียนจะเกิดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาการพูดสื่อสารได้ดีขึ้น สร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

4. ขั้นตอนของกิจกรรมบทบาทสมมุติ

นักการศึกษาหลายคนเสนอขั้นตอนการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติในการสอนดังนี้

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539, หน้า144) กล่าวถึงจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติ มีขั้นตอนที่สำคัญคือ

1. การนำเข้าสู่การแสดงบทบาทสมมุติ ผู้สอนต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความกระตือรือร้นในการแสดงบทบาทสมมุติ โดยชี้แจงเหตุผลของการแสดงบทบาทสมมุติและประโยชน์ที่จะได้รับ ซึ่งผู้สอนอาจใช้วิธีการต่อไปนี้

1.1 เสนอสถานการณ์แก่ผู้เรียนโดยตรง โดยการบรรยายหรืออธิบายสถานการณ์และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเล่าประสบการณ์ที่คล้ายคลึงกัน

1.2 ใช้กิจกรรมเพื่อนำไปสู่สถานการณ์ ได้แก่ให้ผู้เรียนดูภาพยนตร์ อ่านเอกสาร ตอบคำถามในแบบสอบถาม หรืออภิปรายกลุ่มย่อย

1.3 ใช้เกมอุ่นเครื่องเพื่อสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย เกมที่ใช้ควรเป็นเกมที่สนุกสนาน ตื่นเต้น และทำให้ผู้เรียนตระหนักว่า เป็นการอุ่นเครื่องเพื่อจะนำไปสู่กิจกรรมอื่นต่อไป

2. การเตรียมตัวผู้เรียนในด้านภาษา ข้อเท็จจริงและลักษณะสังคม และวัฒนธรรมของสถานการณ์ เช่นการให้คำศัพท์และรูปประโยคที่จำเป็นให้ผู้เรียนฝึกการใช้ภาษาในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ โดยฝึกเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม

3. การเลือกผู้แสดงบทบาทสมมุติ ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนอาสาสมัครหรือผู้สอนเลือกโดยการสุ่ม หรือเลือกเฉพาะเจาะจง

4. การเตรียมความพร้อมของผู้แสดงบทบาท โดยให้เวลาผู้แสดงบทบาทได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทที่จะต้องแสดงโดยให้อ่านเอกสารบรรยายบทบาท(role cards) หรือผู้สอนพูดถึงบทบาทนั้นให้ฟัง

5. การจัดฉากการแสดงผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันจัดฉากแบบสมมุติขึ้นเพื่อให้การแสดงนั้นใกล้เคียงกับความเป็นจริงอาจเป็นการจัดฉากแบบง่ายๆ ใช้เพียงโต๊ะ เก้าอี้ เป็นต้น

6. การแสดงบทบาทสมมุติ ผู้แสดงบทบาทจะต้องแสดงบทบาทอย่างมีชีวิตชีวา ควรใช้เวลาสั้นและดำเนินไปจนกระทั่งพฤติกรรมที่ผู้แสดงเลือกแสดงปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน

7. การอภิปรายผลการแสดงผู้แสดงบทบาทและผู้ชมแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงมีการประเมินประสิทธิภาพในการสื่อสารของผู้แสดงผู้สอนอาจอธิบายหรือแก้ไขถ้อยคำสำนวนของผู้แสดง

8. การกำหนดกิจกรรมติดตามผล ผู้สอนอาจมอบหมายกิจกรรมต่อไปนี้ให้ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น อ่านเพิ่มเติม เขียนรายงานสรุปผลการแสดงหรือเขียนรายงานการประชุมที่มีขึ้นในการแสดงบทบาทสมมุติ เป็นต้น

กรรณิการ์ กาญจันดา (2546, หน้า 12-13) รวบรวมขั้นตอนในการใช้บทบาทสมมุติไว้ดังนี้ ไม่ว่าจะเป็นการใช้บทบาทสมมุติแบบมีบทหรือแบบไม่มีบทเตรียมไว้ ขั้นตอนการแสดงบทบาทสมมุติจะมีลักษณะคล้ายคลึงกันซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอนใหญ่ๆ ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ แบ่งออกเป็น 2 ตอนคือ

1. การแจกแจงและกำหนดขอบเขตของปัญหา ครูจะต้องวิเคราะห์ แยกแยะสถานการณ์ออกมาให้ได้ว่าอะไรคือปัญหา หรือจุดที่ต้องการชี้ให้ผู้เรียนเห็นและเรียนด้วยความเข้าใจและกำหนดขอบเขตของปัญหาที่จะสอน

2. การกำหนดสถานการณ์สมมุติและบทบาทสมมุติ เมื่อได้ปัญหาที่ชัดเจนแล้ว ครูจะต้องกำหนดสถานการณ์สมมุติที่ง่ายและชัดเจนขึ้นพร้อมทั้งเขียนบทบาทสมมุติที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมุติที่เขียนขึ้นนี้ ควรจะสามารถช่วยให้นักเรียนได้ประสบกับปัญหาและข้อขัดแย้งเพื่อฝึกฝนการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ

ขั้นที่ 2 ขั้นแสดง แบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอนดังนี้

1. การอุ่นเครื่องหมาย ถึงการนำผู้เรียนให้ไปสู่เรื่องที่จะศึกษา หรือปูพื้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันในเรื่องที่จะเรียน ครูอาจจะเล่าเรื่องราว หรือสถานการณ์สมมุติให้ผู้เรียนฟัง

2. การเลือกตัวผู้แสดง อาจเป็นไปได้สองลักษณะ คือ อาจจะเลือกตัวผู้แสดงที่มีลักษณะใกล้เคียง และลักษณะตรงกันข้ามกับลักษณะของบทบาทที่มอบหมายให้ก็ได้ในกรณีแรก การแสดงจะช่วยให้กลุ่มเข้าใจปัญหาได้ดี เพราะการแสดงเป็นไปโดยไม่เคอะเขิน ในกรณีหลัง การแสดงจะช่วยให้ผู้แสดงและผู้ชมได้เข้าใจถึงบทบาทของผู้ที่มีลักษณะแตกต่างออกไป ดังนั้นการเลือกตัวผู้แสดงขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายการแสดงและการสอนเป็นสำคัญ

3. การจัดฉากแสดง เป็นการจัดฉากแบบสมมุติขึ้นมา เพื่อให้การแสดงนั้นดูใกล้เคียงกับความเป็นจริงการจัดฉากอาจเป็นไปได้ในลักษณะง่ายๆ โดยการเลื่อนโต๊ะตัวเดียวไปจนถึงการจัดฉากอย่างหรูหรา

4. การเตรียมผู้สังเกตการณ์ ครูควรช่วยให้ผู้เรียนหัดสังเกตและวิเคราะห์เหตุการณ์ การเตรียมผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์เป็นสิ่งจำเป็นไม่เช่นนั้นการอภิปรายและวิเคราะห์การหลังจากการแสดงนั้นจะไม่ได้ผลเท่าที่ควร

5. การเตรียมความพร้อมก่อนการแสดงการที่ผู้เรียนจะแสดงบทบาทสมมุติให้เป็นไปอย่างธรรมชาติได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความพร้อมของผู้แสดงถ้าผู้แสดงมีความสบายใจการแสดงจะเป็นไปอย่างธรรมชาติ ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องช่วยขจัดความตื่นเต้นประหม่าและความวิตกกังวลของผู้แสดงออกด้วยวิธีต่างๆ

6. การแสดง เมื่อผู้แสดงและผู้ชมพร้อมแล้วผู้แสดงก็เริ่มแสดงได้ การแสดงนี้ควรให้เป็นไปตามธรรมชาติไม่มีการขัดกลางคัน นอกจากนี้กรณีผู้แสดงต้องการความช่วยเหลือครูอาจเข้าไปช่วยเหลือได้ตามโอกาส

7. การตัดบท เมื่อผู้แสดงได้แสดงไปเป็นเวลาพอสมควรแล้วครูควรตัดบทหรือหยุดการแสดงไม่ควรปล่อยให้การแสดงเยิ่นเย้อไปจะทำให้เสียเวลาและผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง

การวิเคราะห์การแสดงจะเป็นไปในรูปใดนั้น มักจะขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการเรียน บางครั้งอาจจะมีการให้ผู้แสดงได้เปิดเผยความรู้สึกและเสนอความคิดเห็นก่อน แล้วจึงให้ผู้สังเกตการณ์เสนอความคิดเห็น การอภิปรายนี้จะต้องเป็นไปอย่างตรงไปตรงมาและเน้นที่เหตุผลของการแสดงออกและพฤติกรรมที่บทแสดงออกมา โดยปกติการอภิปรายจะไม่มุ่งถึงว่าใครแสดงดีไม่ดีอย่างไรนอกจากวัตถุประสงค์ของการแสดงคือการฝึกทักษะการแสดงการเรียนรู้ทั้งหลายจะอยู่ตรงนี้เป็นสำคัญ ครูจะต้องช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้คิดและหาคำตอบโดยอาจใช้วิธีการตั้งคำถามช่วย

ขั้นที่ 4 ขั้นแสดงเพิ่มเติม

หลังจากการวิเคราะห์และการอภิปรายผลการแสดงแล้ว กลุ่มอาจจะเสนอแนะแนวความคิดใหม่ๆ ในการแก้ปัญหาหรือการตัดสินใจ หรือถ้าหากการแสดงครั้งแรกยังได้ผลไม่เป็นที่พอใจครูอาจให้มีการแสดงซ้ำหรือเพิ่มเติมก็ได้เพื่อดูผลอีกครั้ง หากการแสดงใหม่นี้ไม่จำเป็นครูจะสามารถข้ามไปขั้นที่ 5 ได้เลย

ขั้นที่ 5 ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

ครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้อภิปรายทั่วๆไป ซึ่งโดยมาก จะเป็นการเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่เกี่ยวข้องให้กันและกันฟัง การแลกเปลี่ยนประสบการณ์นี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีแนวความคิดกว้างขวางขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นว่าสิ่งที่เรียนนั้นเกี่ยวกับความเป็นจริง

ลิฟวิ่งสโตน (Livingstone,1985, pp.12-17) แบ่งขั้นตอนกิจกรรมบทบาทสมมุติไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการของครู ในขั้นตอนนี้ครูจะคัดเลือกเนื้อหาการสอนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนและเหมาะกับระดับความสามารถของนักเรียนนอกจากนี้ครูจะต้องจัดเตรียมอุปกรณ์ สื่อการสอนให้พร้อมด้วย

2. ขั้นเตรียมความพร้อมในห้องเรียน ครูจัดเตรียมความพร้อมแก่นักเรียนในด้านคำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจหน้าที่ทางภาษาและสถานการณ์การแสดง

3. ขั้นแสดงกิจกรรมบทบาทสมมุติ นักเรียนออกมาแสดงตามบทบาทที่ได้เตรียมไว้อย่างเป็นธรรมชาติ จะต้องเตรียมอุปกรณ์และจัดฉากการแสดงให้พร้อม

4. ขั้นติดตามผล ในขั้นนี้ครูจะแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นจากการแสดง ไม่ว่าจะเป็นด้านการใช้คำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ หรือการแสดงออกของนักเรียนก็ตาม

5. ขั้นขยายผล หลังจากที่นักเรียนได้เรียนเนื้อหาและแสดงกิจกรรมบทบาทสมมุติไปแล้ว ครูสามารถขยายผลกิจกรรมการเรียนการสอนออกไปได้อีก เช่น ให้ทำแบบฝึกหัดเพิ่มเติม สอนเนื้อหาการเรียนที่เกี่ยวข้อง หรือให้นักเรียนศึกษาตัวอย่างสถานการณ์ที่ต่อเนื่องเป็นต้น

คริช (Krish, 2001) แบ่งขั้นตอนกิจกรรมบทบาทสมมุติไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ (preparation stage) ในขั้นนี้ครูเป็นผู้สร้างบรรยากาศในการเรียนและเตรียมความพร้อมด้านภาษาแก่นักเรียน ขั้นตอนนี้ยังรวมถึงการคัดเลือกบทบาทของผู้แสดงในกลุ่มและการฝึกซ้อมก่อนการแสดงจริง

ขั้นที่ 2 ขั้นแสดง (presentation stage) นักเรียนกลุ่มผู้แสดงจะนำเสนอการแสดงหน้าชั้นเรียนอย่างมีชีวิตชีวา ในขณะที่กลุ่มผู้ชมจะต้องจดบันทึกการแสดงเกี่ยวกับจุดอ่อนจุดแข็งของการแสดงและการใช้ภาษาโดยไม่ทำให้กลุ่มผู้แสดงรู้สึกกลัวต่อคำวิพากษ์วิจารณ์

ขั้นที่ 3 ขั้นหลังการแสดง (post presentation stage) นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อการแสดงของแต่ละกลุ่มตามที่ได้จดบันทึกไว้และให้ข้อเสนอแนะหรือข้อคิดเห็นเพื่อที่ครูจะได้นำข้อมูลไปปรับปรุงในการจัดกิจกรรมการเรียนต่อไป

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติจะเริ่มตั้งแต่การเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจต่อกิจกรรม การให้ข้อมูลเนื้อหาทางด้านภาษาที่จำเป็น ได้แก่ คำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ การจัดกลุ่มผู้เรียน การฝึกซ้อม และการแสดงบทบาทสมมุติของผู้เรียน และหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการแสดง ผู้เรียนและผู้สอนต้องร่วมกันอภิปรายผลการแสดงและเขียนรายงานสรุปผลของการดำเนินกิจกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจัดกิจกรรมบทบาทสมมุติ โดยใช้ขั้นตอนการสอนของสุมิตรา อังวัฒนกุล (2539, หน้า144) ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (presentation stage) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของเนื้อหาบทเรียนโดยการใช้ภาพ แผนที่หรือการเล่าเรื่อง และนำเสนอเนื้อหาโดยให้นักเรียน อ่านบทอ่าน ฟังการสนทนา อภิปรายรายละเอียด สรุปคำศัพท์สำนวนและรูปแบบ ภาษา เพื่อเป็นแนวทางในการนำภาษามาใช้ในการสื่อสาร

2. ขั้นการฝึก (practice stage) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกการใช้ภาษาที่เพิ่งเรียนรู้ใหม่ เน้นรูปแบบภาษา ความถูกต้องและความเข้าใจความหมาย โดยการแสดงกิจกรรมบทบาทสมมุติตามสถานการณ์ที่กำหนด มีขั้นตอนการแสดง ดังนี้

2.1 เตรียมการแสดง กำหนดให้นักเรียนจับคู่หรือเข้ากลุ่มโดยมีสมาชิกที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน คละกัน เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์ ช่วยเหลือกัน ฝึกการทำงานร่วมกัน โดยนักเรียนแต่ละคู่หรือแต่ละกลุ่มรับบัตรแสดงบทบาท (role cards) ตามหัวข้อเนื้อหา นักเรียนศึกษาข้อมูล เตรียมบทการแสดงและฝึกซ้อมบทบาทโดยครูคอยแนะนำ ดูแลช่วยเหลือ มีการจัดฉากการแสดงตามความเหมาะสม โดยนักเรียนและครูช่วยกันจัดสถานที่แบบสมมุติขึ้น เพื่อให้การแสดงใกล้เคียงกับความเป็นจริง

2.2 ขั้นการแสดง ให้นักเรียนผลัดกันแสดง โดยเน้นให้แสดงอย่างสมบทบาท ซึ่งนักเรียนอาจแต่งกายให้สมจริง เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศ และความสนใจในการเรียน

2.3 ขั้นอภิปรายผลและสรุปผล นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายผลการแสดง โดยให้ผู้แสดงบทบาทและเพื่อนๆผู้ชม แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ครูอธิบายหรือแนะนำแก้ไขถ้อยคำสำนวนส่วนที่ผู้แสดงใช้ผิดพลาด และสรุปองค์ความรู้ที่ได้เรียนรู้

3. ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (production stage) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เองโดยอิสระ โดยมอบหมายให้นักเรียนทำกิจกรรมอื่นเพิ่มเติม เช่นการเขียนสรุป การเขียนบทสนทนา เป็นต้น

5. บทบาทของครูในการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นครูนับเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการกำหนดการเรียนรู้ของนักเรียน จากการศึกษาพบว่า บทบาทของครูในการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ มีดังนี้

สิริพร ป้องกงลาด (2540, หน้า 51-52) รวบรวมรายละเอียดเกี่ยวกับบทบาทของครูในการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติไว้ดังนี้

1. ครูมีบทบาทเป็นพียงผู้ทำคำอธิบายหรือให้คำสั่ง (instructions) ที่ชัดเจน ครูต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับบทหรือสถานการณ์สมมุติพอสมควร เพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าจะต้องทำอะไรบ้าง แสดงเป็นใครและต้องอยู่ในสถานการณ์อย่างไร

2. ถ้าเห็นว่าผู้เรียนควรจะมีความรู้ในเรื่องทั่วๆไปก่อน ครูควรเล่าเรื่องย่อ หรือให้ดูภาพยนตร์

3. ครูจะต้องสอนศัพท์และไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้พูดในเรื่องนั้นๆ

4. ในระยะต้นๆที่ผู้เรียนไม่คุ้นกับการทำกิจกรรมนี้ ครูอาจจะเข้าไปมีส่วนด้วยเพื่อช่วยให้การแสดงเป็นไปอย่างราบรื่น แต่หลังจากนั้นครูเป็นผู้สังเกตการณ์ คอยบันทึกภาษาที่นักเรียนพูดผิดแต่ไม่ใช่แก้ทันที ควรรอจนกว่ากิจกรรมนั้นเสร็จสิ้นลง มิฉะนั้นผู้เรียนอาจเกิดความไม่มั่นใจ

นอกจากนี้ ลิฟวิงสโตน (Livingstone, 1985, p. 95) กล่าวถึงบทบาทใหม่ของครู ในขณะที่นักเรียนแสดงบทบาทสมมุติไว้ 5 ประการ คือ

1. เป็นผู้สังเกตการณ์ในจุดต่างๆรอบห้อง

2. มีส่วนร่วมในการแสดงด้วย โดยแสดงบทบาทที่ไม่เด่นนักเพื่อจะได้มีโอกาสสังเกตการกระทำได้อย่างใกล้ชิด

3. เขียนหัวข้อที่จะแสดงไว้ก่อนเริ่มแสดงแต่ละตอนมักจะมีข้อคิดเห็นที่ต่างกัน ในกรณีที่เกิดการโต้แย้งกันก็จะยุติด้วยการชี้ให้เห็นข้อตกลงที่เขียนไว้

4. ปัญหาหรือเรื่องที่จะแสดง อาจเป็นเรื่องที่นักเรียนเป็นผู้คิดหรือกำหนดขึ้น

5. ขณะที่นักเรียนแสดงครูจะไม่เข้าไปเกี่ยวข้อง ยกเว้นเมื่อนักเรียนต้องการความช่วยเหลือ ครูจึงเข้าไปช่วยในฐานะบทบาทของตัวละครหนึ่งที่ไม่ใช่ตัวครู

กล่าวโดยสรุป การแสดงบทบาทสมมุติเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ครูควรให้ความรู้ด้านเนื้อหา คำศัพท์ ไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้นักเรียนเกิดความ

มั่นใจในการแสดง โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการใช้ภาษาและแสดงบทบาทอย่างเต็มความสามารถ

6. ประโยชน์ของการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ

นักการศึกษาและนักวิจัยหลายท่านมีความเห็นสอดคล้องกันว่า กิจกรรมบทบาทสมมุติมีประโยชน์ต่อผู้เรียนหลายๆ ด้าน สรุปได้ดังต่อไปนี้

ลาดูซ (Ladousse 1988, p. 94) กล่าวถึงคุณค่าในการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติว่า เป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาความคล่องในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียน โดยผู้สอนและผู้เรียนต่างมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียน ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย เช่นได้เรียนรู้โครงสร้างและหน้าที่ทางภาษา มีโอกาสฝึกพูด ฝึกการใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งการแสดงท่าทางตามบทบาท ขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน และยังช่วยสร้างความมั่นใจแก่ผู้เรียนให้กล้าพูดกล้าแสดงออกและก่อให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนโดยครูสามารถยืดหยุ่นสถานการณ์ต่างๆได้ตามความเหมาะสม

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539, หน้า 150-151) กล่าวถึงข้อดีของการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1. การแสดงบทบาทสมมุติเป็นวิธีการกระตุ้นสถานการณ์ในชีวิตจริงให้เกิดขึ้นภายในห้องเรียน ภายใต้เงื่อนไขที่มีการควบคุมไว้ ผู้เรียนจะต้องใช้ภาษาในการสื่อสารเหมือนกับว่ากำลังเผชิญสถานการณ์นั้นในชีวิตจริง ผู้สอนสามารถแสดงให้ผู้เรียนเห็นถึงหน้าที่ของภาษาโดยให้ผู้เรียนเข้าไปมีบทบาทในสถานการณ์

2. การแสดงบทบาทสมมุติเน้นการสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ความสำเร็จของการแสดงบทบาทสมมุติขึ้นอยู่กับการที่ผู้เรียนเข้าร่วมในเหตุการณ์ ความถูกต้องของภาษาจึงมีความสำคัญรองลงมา นอกจากในกรณีที่ใช้ภาษาผิดนั้นมีผลต่อประสิทธิภาพของการสื่อสาร

3. การแสดงบทบาทสมมุติทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในการจัดการกับสถานการณ์ที่ผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และต้องมีการเจรจาตกลงกันเป็นสถานการณ์ที่ไม่สามารถคาดคะเนผลที่จะเกิดขึ้นได้ เช่น ผู้โดยสารที่ทำตั๋วรถไฟหายจะต้องพยายามอธิบายให้เจ้าหน้าที่ตรวจตั๋วเชื่อว่าได้ทำตั๋วรถไฟหายจริง

4. การแสดงบทบาทสมมุติแสดงให้ผู้เรียนเห็นว่าทำไมผู้เรียนบางคนจึงไม่ยอมใช้ภาษาอังกฤษอย่างเต็มที่ ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษมิได้ขึ้นกับข้อเท็จจริงว่าผู้เรียนเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากหรือน้อย สิ่งที่เป็นอุปสรรคในการใช้ภาษาอังกฤษคือ ความรู้สึกสิ้นหวังว่าตนเองไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษ การแสดงบทบาทสมมุติช่วยให้ผู้เรียนได้เผชิญหน้าและเอาชนะความรู้สึกสิ้นหวังได้

สิริพร ป้องกงลาด (2540, หน้า 48) รวบรวมประโยชน์ที่ได้จากกิจกรรมบทบาทสมมุติ ไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนมีโอกาสฝึกใช้คำศัพท์และสำนวนใหม่ๆในสถานการณ์ที่เขาพบจริง การฝึกเช่นนี้จะช่วยให้ผู้เรียนจำได้ดีกว่าการท่องจำคำศัพท์เป็นคำๆ

2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างจริงจัง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและพอใจกับผลงานของตนเองโดยไม่รู้เบื่อหน่าย

3. การทำกิจกรรมเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม จะช่วยสร้างความมั่นใจกับผู้เรียนมากกว่าการที่เขาจะต้องทำคนเดียว เพราะเมื่อผู้เรียนมีความมั่นใจแล้วเขาจะกล้าพูดกล้าแสดงออก ซึ่งทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เออร์ (Ur, 1998, p. 68) ได้กล่าวถึงผลดีของการใช้บทบาทสมมุติไว้ดังนี้

1. ช่วยเพิ่มพูนทักษะด้านการฝึกภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร เพราะในการแสดงบทบาทสมมุติ นักเรียนไม่ได้จำกัดบทบาทของตนเองอยู่เพียงภาษาที่ใช้ในห้องเรียน นักเรียนอาจมีบทบาทเป็นเจ้าของบ้าน นักสืบ เป็นคนกล้าหาญเด็ดเดี่ยว ภาษาที่นักเรียนใช้จึงแตกต่างกันไปตามบทบาทที่ได้รับมอบหมายหรือตามสถานการณ์ที่จินตนาการขึ้น จึงนับว่าเป็นการขยายขอบข่ายการใช้ภาษาออกไปอย่างกว้างขวางขึ้น

2. แบบฝึกหัดที่ใช้ในการแสดงบทบาทสมมุติ มักมีพื้นฐานมาจากสถานการณ์ในชีวิตจริง ดังนั้นสำนวนภาษาที่ใช้ในการสื่อสารเหล่านี้จะใกล้เคียงกับที่ใช้ในชีวิตจริงเป็นอย่างมากซึ่งนักเรียนสามารถนำอาภาษาเหล่านี้ไปใช้ในสถานการณ์จริงที่นักเรียนพบนอกชั้นเรียนได้

3. นักเรียนจำนวนมาก กล่าวว่า วิธีการฝึกการแสดงบทบาทสมมุติ ง่ายกว่า สนุกกว่า การสนทนาและการอภิปรายแบบธรรมดาด้วยเหตุผลหลายประการ ดังนี้

3.1 ชนิดของสำนวนภาษาที่ใช้เกี่ยวข้องกับกับสิ่งที่ได้เห็นอย่างชัดเจนและเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงทำให้นักเรียนสามารถคิดและมองเห็นได้ง่าย

3.2 การพูดไม่จำเป็นต้องเป็นประโยคที่สมบูรณ์ ก็ทำให้การพูดการแสดงออกดำเนินไปได้ ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าตนประสบความสำเร็จในการเรียน ทำให้เกิดความมั่นใจในตัวเองและศรัทธาในตัวเองมากขึ้น

3.3 การแสดงออกโดยสวมบทบาทเป็นคนอื่น เป็นสิ่งเร้าใจและน่าตื่นเต้น

จากการศึกษาเกี่ยวกับประโยชน์ของกิจกรรมบทบาทสมมุติ จะเห็นได้ว่า กิจกรรมบทบาทสมมุติ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกทั้งกิริยา ท่าทางตามบทบาทและแสดงออกทางการพูดสนทนาในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง การที่นักเรียนสามารถนำภาษาที่เรียนไปใช้สื่อสารได้จริงในสถานการณ์ต่างๆ ทำให้นักเรียนสนุกสนาน เห็นคุณค่าและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

การสอนโดยใช้เกม

การสอนโดยใช้เกม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารแบบหนึ่งที่สามารถจูงใจผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพครูสามารถนำเกมไปใช้สอนเพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้

1. ความหมายของเกม

จากการศึกษาความหมายของเกม นักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความหมายของเกม ไว้ดังนี้

โฮลเดน (Holden, 1983, p. 5) กล่าวถึงลักษณะกิจกรรมเกมฝึกภาษาไว้ว่าเป็นกิจกรรมที่ฝึกให้นักเรียนใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น โดยนำโครงสร้างภาษาที่ครูสอนแล้วมาฝึกใช้แต่จะไม่มีบทบาทหรือบทละครเป็นเรื่องราวชัดเจนจุดเด่นของเกมการฝึกภาษาคือนักเรียนต้องปฏิบัติตามกติกา มุ่งการแพ้ชนะมากกว่าการแสดงบทบาทในสถานการณ์ที่จินตนาการขึ้น

ทิศนา แขมมณี (2545, หน้า 81) ให้ความหมายของเกมว่าคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545, หน้า 2) ให้ความหมายของเกมทางภาษา (language games) ว่าเกมทางภาษาหมายถึงกิจกรรมทางภาษาที่จัดขึ้นเพื่อที่จะทดสอบ (test) และเสริมสมรรถภาพ (enlarge) ในการเรียนภาษาของผู้เรียน โดยเน้นหนักไปในทางผ่อนคลาย (relax) เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน (fun) และเกิดการเรียนรู้ทั้งในรายบุคคลและสมาชิกในกลุ่มภายใต้เงื่อนไข (condition) ที่กำหนด

อรนุช ลิมตศิริ (2549, หน้า 28) ให้ความหมายว่า เกมเป็นวิธีสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เกมส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนด้วยการเคลื่อนไหว ฝึกทักษะ การคิด การติดสินใจแก้ปัญหา และมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ เกมจัดเป็นการละเล่นหรือการแข่งขันที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาในการเล่นเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของเกมที่ตั้งไว้ เกมจะช่วยพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ของผู้เรียน

พรสวรรค์ สีป้อ (2550, หน้า 237) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา การเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียวหรือมากกว่าก็ได้เกมอาจจะเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน หรือเป็นกิจกรรมทางการเรียนรู้ก็ได้ การใช้เกมในการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลาย เนื่องจากการได้ลงมือทำและเคลื่อนไหว ช่วยให้

ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนด ดังนั้นเกมจึงช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้ภาษา นอกจากนั้นเกมยังทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

กล่าวโดยสรุป เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าวิธีหนึ่งในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางด้านร่างกาย ทางสติปัญญา และฝึกทักษะทางภาษา เป็นกิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์กติกา มีแพ้มีชนะ โดยจัดในรูปแบบการแข่งขันเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ จุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายด้วยความสนุกสนาน ช่วยกระตุ้นและส่งเสริม ให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ ในการเรียน และยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดด้วย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เกมในความหมายเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนสนทนาแลกเปลี่ยนหรือปรุงแต่งข้อมูลโดยใช้โครงสร้างภาษาหรือคำศัพท์ที่กำหนดตามบทเรียน ซึ่งเน้นทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษ ผลที่ตามมาจะทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน เกิดแรงจูงใจในการเรียน มีความเชื่อมั่นในตนเองรู้จักทำงานร่วมกันตลอดจนสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา

2. จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอน

การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้ง ควรมีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้เกมเพื่อเป็นแนวทางในการเรียนการสอน โดยนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้

วีด (Weed, 1975, pp. 303-304)ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมเพื่อสอนภาษา ไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัว และมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ เช่น เกม Simon Says

2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานจะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนภาษาอังกฤษ และเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียนนักเรียนอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย

3. เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างประเทศ ที่ใช้ภาษาอังกฤษ นักเรียนจะได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม

4. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษาได้ดี และสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารได้ดีอีกด้วย

ริซัน (Rixon, 1981, pp. 1-4) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ของเกมในการเรียนการสอนภาษาคือ เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งผู้เล่นอาจจะมีรูปแบบมากมาย ทำให้นักเรียนได้แสดงความกล้าที่จะพูดสื่อสารกันมากขึ้น เพราะเกมจะทำให้ผู้เล่นจะต้องทำตามหรือพูดตามผู้เล่นคนอื่นๆ

นิตยา สุวรรณศรี (2540, หน้า 12) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการใช้เกมทางภาษาควรเป็นดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังเพื่อการบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท

2. เพื่อความสนุกสนานสร้างบรรยากาศให้นักเรียนสนุกสนานและทำให้อยากเรียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย

3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรกกระสวนวัฒนธรรมที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

4. เพื่อการเรียนรู้ทางภาษา เพื่อศึกษาระบบเสียงของภาษา เกมจะช่วยสอนรูปภาษาอย่างมีความหมาย

จันทิวา ศรีมะโฮงนาม (2550, หน้า 29-30) ได้รวบรวมจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอนคือ เป็นกิจกรรมที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ช่วยในการเน้นย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว ทั้งด้านอักษร การออกเสียง การฟัง การพูด การสะกดคำและการอ่านตลอดทั้งรูปประโยคต่างๆ กิจกรรมเกมเป็นการนำสิ่งที่เป็นปัญหาจากการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น ฝึกความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ และส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา

กล่าวโดยสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบในการเรียนการสอนนั้นเน้นปฏิสัมพันธ์กันโดยใช้เกมเป็นส่วนประกอบของการเรียนภาษา โดยเน้นการฝึก และพัฒนาทักษะต่างๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในเชิงบูรณาการ และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีลักษณะเป็นผู้นำหรือผู้ตามที่ดีอีกด้วย

3. องค์ประกอบสำคัญของวิธีสอนโดยใช้เกม

นักการศึกษากล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการสอนโดยใช้เกมไว้ดังนี้

ทิศนา แขมมณี (2545, หน้า 81) ได้สรุปองค์ประกอบที่สำคัญ (ที่ขาดไม่ได้) ของวิธีสอนโดยใช้เกมไว้ว่า

1. มีผู้สอนและผู้เรียน
2. มีเกมและกติกาการเล่น
3. มีการเล่นตามกติกา
4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นหลังการเล่น
5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สำหรับขั้นตอนสำคัญ (ที่ขาดไม่ได้) ของการสอน คือ

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

4. ลักษณะของเกมประกอบการสอน

จากการศึกษาลักษณะของเกมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน นักวิจัยรวบรวมรายละเอียดไว้ ดังนี้

ณัฏฐิรา ทัศน์แก้ว (2549, หน้า 38) รวบรวมลักษณะของเกมที่เหมาะแก่การนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ดังนี้

1. เกมนั้นต้องมีความเหมาะสม สนองเป้าหมายที่ต้องการเป็นอย่างดี
2. บอกกติกาไว้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย เวลาเล่นเหมาะสม
3. จัดหาอุปกรณ์หรือสร้างได้อย่างประหยัดทั้งเงินและเวลา
4. เกมควรมีความดึงดูดใจต่อผู้เรียนในด้านความสนุกสนานและความสวยงามของอุปกรณ์การเล่น อีกทั้งด้านท้าทายทางสติปัญญาด้วย

จันทิวา ศรีมะโฮงนาม (2550, หน้า 39) รวบรวมลักษณะที่ดีของเกมในชั้นเรียนมีดังนี้

1. ครูต้องไม่เสียเวลาในการเตรียมมากนัก
2. ไม่กินเวลามาก ถ้าใช้กับเด็กเล็กควรไม่เกิน 10–15 นาที เพราะเด็กมีความสนใจระยะสั้น การเล่นเกมไม่ควรเล่นจนเสียเวลาในการสอนบทเรียนในหลักสูตร อย่าลืมว่าเกมเล่นเพื่อการฝึกภาษาที่สอนไปแล้วเท่านั้น
3. ต้องเป็นเกมที่นักเรียนไม่ต้องใช้การเคลื่อนไหวมากนัก ถ้าครูต้องการให้นักเรียนเคลื่อนไหว ควรนำเกมนั้นไปเล่นในชั่วโมงพลศึกษา
4. ใช้เล่นในชั้นเรียนได้โดยไม่ทำให้ชั้นเรียนยุ่งเหยิง
5. เกมต้องมีคำสั่งบอกวิธีเล่นที่ชัดเจน
6. ต้องเป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการ และเหมาะสมตามระดับชั้นของนักเรียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการสอนนั้น ต้องมีจุดมุ่งหมายกฎเกณฑ์ กติกาในการเล่นที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เนื้อหา และระยะเวลาของการเล่นเกม ต้องเหมาะสม กับเป้าหมายและระดับชั้นของผู้เรียน ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง พร้อมทั้งยังได้รับความสนุกสนานเป็นการดึงดูดความสนใจในการเรียน

5. ประเภทของเกมในการสอนภาษา

เกมฝึกทักษะทางภาษา มีกิจกรรมที่หลากหลายที่ใช้ในการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ นักการศึกษาได้แบ่งประเภทของเกมทางภาษา ไว้ดังนี้

ทิศนา แขมมณี (2545, หน้า 82) กล่าวถึง เกมที่ออกแบบมาเพื่อเป็นเกมการศึกษาโดยตรง มีอยู่ 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมแบบไม่เน้นการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

2. เกมแบบเน้นการแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ ซึ่งเกมส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้เกิดความสนุกสนาน

3. เกมแบบจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงสถานการณ์จริงซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจเหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545, หน้า 11-12) จัดประเภทของเกมภาษาออกเป็น 7 กลุ่มคือ

1. Number Games เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนปฏิภาณและความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น เช่น ในระดับ Elementary จะเป็นเกมที่จัดเพื่อฝึกด้านความจำ และแยกแยะข้อแตกต่าง แต่ในระดับ Advanced จะฝึกทางด้านปฏิภาณและความเร็วในการคิดตอบ

2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำ และความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ part of speech นอกจากนั้น ยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3. Structure Games เป็นเกมที่ใช้สอนเกี่ยวกับเนื้อหา และโครงสร้างทางภาษา ซึ่งเป็นเรื่องที่หนักและน่าเบื่อ การใช้เกมมาช่วยจะทำให้การเรียนเกิดความสนุกสนาน เช่น คำถามประเภท Yes /No Questions, Wh-Questions, Tag Questions, the Conditional, the Comparative and Superlative เป็นต้น

4. Spelling Games เป็นเกมฝึกการสะกดคำศัพท์ ช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation Games เกมในกลุ่มนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดสื่อสาร โดยเน้นด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ซึ่งเป็นความสามารถในการเก็บใจความและการสื่อความหมาย (information and communication)

6. Writing Games เป็นเกมช่วยฝึกทักษะการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะที่ยากซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่นๆ เกมจะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้และฝึกการเขียนได้ง่ายขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่แยกออกมาเป็นกลุ่มพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนาน และเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับสถานการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การแสดงบทบาทสมมุติ การเล่นละคร การโต้วาที กิจกรรมในการสังสรรค์ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประเภทของเกมในการสอนภาษา แบ่งได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาของเกมที่จะนำไปใช้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เกมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ภาษาในการเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะการพูดสื่อสาร ซึ่งได้แก่เกมทางภาษาประเภท structure games และ conversation games ลักษณะของเกมมีทั้งประเภทแบบเน้นการแข่งขัน และแบบไม่เน้นการแข่งขัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาของแต่ละบทเรียน

6. หลักวิธีนำเกมมาใช้ประกอบการสอน

ในการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนได้มีผู้เสนอหลักในการเลือกเกมมาใช้ประกอบการสอน ดังนี้

พิชิต เพชรานนท์ (2541, หน้า 120) กล่าวถึงการนำเกมมาใช้ประกอบการสอนไว้ว่าการสอนเกมถือเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งที่ต้องพิจารณา เพราะเป็นการส่งเสริม สร้างเสริมและแนะแนวด้านบุคลิกภาพ ความมีคุณธรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นผู้สอนเกมจึงควรมีหลักวิธีการนำเกมมาใช้สอนให้เหมาะสมดังนี้

1. กำหนดโครงการหรือแผนการสอนไว้ล่วงหน้า
2. ศึกษาทำความเข้าใจในวิธีการเล่นเป็นอย่างดี
3. จัดเตรียมอุปกรณ์สถานที่ให้เหมาะสมกับเกมที่จัด ให้เหมาะสมกับเพศ วัย ระดับชั้น และระดับความสามารถของผู้เข้าร่วม
4. ชี้แจงให้ผู้เข้าร่วมได้เข้าใจกติกา สัญญาณในการเล่น อธิบายถึงชื่อเกมและวิธีการเล่นให้เข้าใจ โดยใช้ภาษาพูด กิริยาท่าทางที่เข้าใจง่าย ชัดเจน ตรงตามจุดมุ่งหมาย
5. สาธิตวิธีการเล่นเกมให้เข้าใจ โดยวิธีการสาธิตตามลำดับขั้น หรือสาธิตร่วมกับการปฏิบัติไปทีละขั้น
6. จัดหาเกมแปลกๆ และเป็นเกมทั้งหนัก และเบาสลับกัน
7. ควรส่งเสริมที่จะให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานอย่างเต็มที่ โดยคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก
8. ส่งเสริมสนับสนุนให้ทุกคนมีโอกาสและเข้าเล่นอย่างเสมอภาค
9. ให้คำชมเชย ให้กำลังใจ เพื่อเป็นตัวอย่างที่ดี
10. เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ ตามความเหมาะสม

7. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้นับเป็นขั้นตอนที่สำคัญของกระบวนการเรียนการสอนในชั้นเรียน นักการศึกษาหลายท่านแนะนำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำ (2545, หน้า 97–99) เสนอรายละเอียดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม

เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ส่วนใหญ่เป็นเกมที่รียกว่าเกมการศึกษา คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนโดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้จัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆครั้ง จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนควรจะเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้ว นำมาดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ ซึ่งการดัดแปลงนั้นผู้สอนจำเป็นจะต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อที่จะได้เห็นข้อขัดข้องต่างๆ ซึ่งช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและรายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็นที่จะให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ขั้นเล่นเกม

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน

3.3 ครูผู้สอน ควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปรายหลังการเล่น

4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะจุดเน้นของการเล่นเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายหลังการเล่นโดยมีการตั้งประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆที่ผู้เรียนได้รับ

ทิศนา แขมมณี (2545, หน้า 81) ได้สรุปขั้นตอนในการสอนด้วยเกมดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จันทิวา ศรีมะโฮงนาม (2550, หน้า 6) ได้เสนอแนะขั้นตอนการเล่นเกม ดังนี้

1. แจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น
2. อธิบายวิธีเล่นและกติกาในการเล่น
3. สาธิตการเล่น
4. วิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่น

จะเห็นได้ว่าขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมที่กล่าวมาข้างต้น มีส่วนคล้ายกันมาก โดยสามารถปรับให้เข้ากับขั้นตอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารได้ 3 ขั้นตอนตามที่ได้กล่าวมาแล้ว คือ 1) ขั้นนำเสนอเนื้อหา 2) ขั้นการฝึก และ 3) ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2535, หน้า 112-115)

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้เกม โดยใช้ขั้นตอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยปรับประยุกต์เพื่อความเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมของบทเรียน ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (presentation stage) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของเนื้อหาบทเรียนโดยการใช้ภาพ แผนที่หรือการเล่าเรื่อง และนำเสนอเนื้อหาโดยให้นักเรียนอ่านบทอ่าน ฟังการสนทนา อภิปรายรายละเอียด สรุปคำศัพท์ สำนวน และรูปแบบภาษา เพื่อเป็นแนวทางในการนำภาษามาใช้ในการสื่อสาร

2. ขั้นการฝึก (practice stage) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนฝึกการใช้ภาษาที่เพิ่งเรียนรู้ใหม่ เน้นรูปแบบภาษา ความถูกต้องและความเข้าใจความหมาย โดยการเล่นเกมทางภาษาตามที่กำหนด ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

2.1 แจ้งจุดมุ่งหมาย อธิบายการเล่น ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนจัดลำดับขั้นตอนและรายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

2.2 สาธิตการเล่นเกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนนอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็นที่จะให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

2.3 นักเรียนเล่นเกม มีการจัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น นักเรียนเล่นเกมโดยครูผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และสังเกต

พฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด บันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปรายหลังการเล่น

2.4 อภิปรายผลและสรุปผล นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายผล และประโยชน์จากการเล่นเกม ครูอธิบายหรือแนะนำแก้ไขถ้อยคำสำนวนส่วนที่นักเรียนใช้ผิดพลาด และสรุปองค์ความรู้ที่ได้เรียนรู้

3. ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (production stage) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เองโดยอิสระ โดยมอบหมายให้นักเรียนทำกิจกรรมอื่นเพิ่มเติม เช่นการเขียนสรุป การเขียนบทสนทนา เป็นต้น

8. ประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา

เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า การใช้เกมในการสอนภาษาเป็นการช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ของนักเรียน มีนักการศึกษาหลายท่าน กล่าวถึงประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา ไว้ดังนี้

สุกิจ ศรีพรหม (2544, หน้า 75) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมที่ใช้เกมประกอบในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียดได้
3. ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียน
4. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ
5. ช่วยให้รู้จักตนเอง และเกิดการยอมรับ
6. เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อ

ชลิยา ลิมปิยากร (2543, หน้า 192) กล่าวถึงการใช้เกม เพื่อประกอบการสอนนั้น นอกจากผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง สนุก ตื่นเต้นเร้าใจแล้ว ยังมีประโยชน์อีกหลายประการ เช่น

1. ผู้เรียนจะทราบผลย้อนกลับได้ในทันทีว่า การตัดสินใจกระทำไปนั้นถูกต้องหรือผิดพลาดด้วยการดูจากคะแนนหรือคำตอบที่ได้
2. ผู้สอนสามารถใช้เกมได้กับทุกเนื้อหาวิชา รู้จักเลือกใช้เกมให้ตรงกับจุดประสงค์และเนื้อหาวิชานั้นๆ ด้วย
3. การเล่นเกมที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มจะเป็นตัวกลาง ช่วยให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มนั้นช่วยเหลือกันและกัน เพื่อไม่ให้เป็นฝ่ายแพ้ และเป็นวิธีที่ช่วยให้เด็กหญิงและเด็กชายทำงานร่วมกันได้ ไม่มีความรังเกียจทางเพศ

พรสวรรค์ สีป้อ (2550,หน้า 238)กล่าวถึงประโยชน์ของเกมต่อการเรียนรู้ภาษา โดยจำแนกได้ ดังนี้

1. ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนภาษาน่าสนใจการที่ผู้เรียนสนใจทำให้เกิดความพยายาม และเป็นแรงจูงใจที่ดี เพราะสนุกและท้าทาย

2. ทำให้เกิดบริบทการสื่อสารอย่างมีความหมาย ถึงแม้เกมจะเกี่ยวกับเนื้อภาษาเฉพาะเรื่อง เช่น การสะกดคำหรือคำศัพท์ แต่ผู้เรียนต้องสื่อสารอย่างมีความหมาย เพราะต้องรู้วิธีการเล่นและต้องสื่อความหมายในขณะเล่นเกม

3. ทำให้บทเรียนสนุกสนาน ผู้เรียนเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว

4. ทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน ไม่เครียด ทำให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหว และทำให้ผู้เรียนที่ขี้อายกล้าเข้าร่วมกิจกรรมโดยเฉพาะเมื่อเล่นเป็นกลุ่มเล็กๆ

5. ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในขณะเล่นเกม

6. ผู้เรียนได้ใช้ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น

7. เกมตอบสนองปัญญาด้านต่างๆของผู้เรียน เช่นเกมที่เกี่ยวกับการวาดรูปจะสัมพันธ์กับปัญญาด้านมิติสัมพันธ์

จันทิวา ศรีมะโฮงนาม (2550, หน้า 38) รวบรวมข้อดีของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตัวเอง ทำให้การเรียนรู้นั้นมีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะการสอนและผู้เรียนชอบ

4. ช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนานไม่น่าเบื่อคลายความเครียด

5. ช่วยทบทวนบทเรียนต่างๆเช่นโครงสร้างประโยคคำศัพท์และการออกเสียงเป็นต้น

6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะเบื้องต้นคือ ฟัง พูด โดยนำเอาความรู้ที่ได้เรียนมาใช้สถานการณ์จำลองต่างๆ

7. เกมบางอย่างใช้แรงจูงใจในการนำเข้าสู่บทเรียนของเนื้อหาบางประเภทได้

8. ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

9. ช่วยให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมกันในกรณีเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมช่วยเพิ่มสมรรถภาพการสอนของครู ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและเรียนอย่างสนุกสนาน ช่วยทำให้เนื้อหากระจ่าง และง่ายต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนและสามารถเสริมการเรียนรู้ได้ทุกทักษะ

ความสามารถในการพูดสื่อสาร

1. ความหมายของการพูดสื่อสาร

การพูดมีความจำเป็นต่อการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ เพราะสามารถใช้สื่อสารกันได้รวดเร็วและง่ายต่อการทำความเข้าใจ นักการศึกษาให้ความหมายในการพูดสื่อสารไว้แตกต่างกัน พอสรุปได้ดังนี้

สก็อตต์ (Scott, 1981, p. 70) กล่าวว่า การพูดเพื่อการสื่อสารเป็นรูปแบบพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับบุคคลตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป ซึ่งรวมเป็นผู้พูดและผู้ฟัง และมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับสิ่งที่ได้ยิน ผู้ร่วมสนทนาแต่ละคนต้องสามารถตีความในสิ่งที่ฟังได้ ซึ่งไม่สามารถทำนายได้ล่วงหน้าว่ามีรูปแบบภาษาใด (form) และมีความหมายแบบใด รวมถึงการโต้ตอบด้วยภาษาที่ทำให้เกิดประโยชน์และสะท้อนความตั้งใจในการปฏิสัมพันธ์

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 167) กล่าวถึงการพูดสื่อสารว่า เป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้ และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด การพูดสื่อสารเป็นทักษะทางภาษาที่ซับซ้อนและเกิดจากการฝึกฝนเป็นเวลานาน ไม่ใช่เกิดจากการเข้าใจและจดจำ

พรสวรรค์ สีป้อ (2550, หน้า 163) อธิบายว่าการพูดสื่อสารคือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม เป็นการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต่างฝ่ายต่างมีจุดประสงค์ที่จะสื่อความหมายของตนเองและต่างฝ่ายก็ต้องตีความสิ่งที่ตนเองได้ฟัง ผู้มีทักษะทางการพูดจะสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ หลีกเลี่ยงการทำให้ผู้ฟังสับสนเนื่องจากการออกเสียงผิด ไวยากรณ์ผิด ใช้คำผิดหรือไม่เหมาะสม นอกจากนั้นยังต้องพูดให้เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมด้วย

การพูดสื่อสาร หมายถึงการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึกหรือความต้องการด้วยถ้อยคำ น้ำเสียง กริยาท่าทาง และบางครั้งอาจใช้สื่อหรือโสตทัศนูปกรณ์ต่างๆ ประกอบเพื่อให้ผู้ฟังรับรู้ เข้าใจและเกิดการตอบสนอง (มหาวิทยาลัยมหิดล, 2550, หน้า 123)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การพูดสื่อสารหมายถึงกระบวนการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป โดยใช้เสียง ภาษาและอากัปกริยาที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษา เป็นสื่อเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกหรือจุดประสงค์ของผู้พูดสู่ผู้ฟัง

2. ความหมายของความสามารถในการพูดสื่อสาร

จากการศึกษาความหมายของความสามารถในการพูดสื่อสาร พบว่า มีนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายไว้แตกต่างกัน พอสรุปได้ดังนี้

ลาโด (Lado, 1961, p. 240) กล่าวถึงความสามารถในการพูดสื่อสารว่า เป็นความสามารถที่แสดงออกถึง ความรู้สึก ความคิด ความต้องการของตนเอง ในสถานการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวัน เล่าเหตุการณ์ต่างๆด้วยถ้อยคำที่กะทัดรัด ไม่เยิ่นเย้อ สามารถเรียบเรียง

คำพูดที่ได้ฟังหรือได้อ่านมาให้เป็นคำพูดของตนเอง รวมทั้งสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างคล่องแคล่ว

ไฮมส์ (Hymes, 1979, pp. 269-293) กล่าวว่าความสามารถในการพูดสื่อสารมิได้หมายถึงการใช้รูปแบบภาษาได้ถูกต้องเท่านั้น แต่ต้องรู้ว่ารูปแบบภาษานี้เหมาะสมที่จะใช้เมื่อไรและกับใคร

วาเล็ต (Valette, 1977, p.120) กล่าวว่าความสามารถในการพูดสื่อสารว่า มิใช่เป็นเพียงการออกเสียงคำพูด ออกเสียงสูงต่ำในประโยคเท่านั้น หากจะต้องทำให้คนอื่นเข้าใจสิ่งที่ตนพูด และยังต้องมีการเลือกใช้สำนวนภาษาที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษาด้วย นอกจากนี้การพูดสื่อสารที่ดีนั้น ลักษณะท่าทางประกอบก็มีความสำคัญพอๆกับความรู้เกี่ยวกับภาษา

ไบเกท (Bygate, 1995, p.3) กล่าวว่าความสามารถในการพูดสื่อสาร หมายถึงการที่ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ในการพูดสื่อสารกับผู้อื่นได้

โคเฮน (Cohen, 1994, p. 266) กล่าวว่าความสามารถในการพูดสื่อสาร หมายถึงการที่ผู้เรียนมีความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา สามารถพูดประโยคโดยอาศัย แบบฟอร์มที่กำหนด ไวยากรณ์ คำศัพท์ และพูดประโยคใจความเดียวหรือมากกว่า ในการสนทนาโต้ตอบพูดด้วยสำเนียงที่เจ้าของภาษาสามารถเข้าใจได้ และพูดได้ถูกต้องตามสถานการณ์ทางสังคม

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความสามารถในการพูดสื่อสาร หมายถึงความคล่องแคล่วในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึกหรือความต้องการด้วยถ้อยคำ น้ำเสียง กริยาท่าทาง โดยเลือกใช้สำนวน ภาษาพูด รูปแบบไวยากรณ์ และคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง สนทนาโต้ตอบด้วยสำเนียงที่เจ้าของภาษาสามารถเข้าใจได้ และพูดได้ถูกต้องตามสถานการณ์ทางสังคม

3. องค์ประกอบของการพูดสื่อสาร

การพูดเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่งซึ่งมีกระบวนการประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการพูดสื่อสารไว้ดังนี้

เซิล (Searle, 1978, p. 85-90) กล่าวว่า การพูดติดต่อสื่อสารจะต้องประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

1. การกล่าวถ้อยคำ (utterance act) หมายถึงการที่ผู้พูดกล่าวคำหรือประโยคขึ้นมาใช้ในการสื่อสาร ซึ่งคำพูดหรือประโยคดังกล่าวต้องมีจุดประสงค์เพื่อการติดต่อสื่อสารด้วย

2. การกล่าวคำพูดที่ทำให้บรรลุผลอย่างใดอย่างหนึ่ง ตามสถานการณ์ต่างๆ (propositional act) หมายถึงการที่ผู้พูดใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมกับเหตุการณ์และบุคคล ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้น เช่นการพูดที่ทำให้ผู้ฟังเกิดความสำนึกและเชื่อถือ หรือคำพูดที่ทำให้เกิดความเข้าใจผิด เป็นต้น

3. การแสดงเจตนาในการกล่าวคำพูด (illocutionary act) หมายถึงการแสดงออกซึ่งความตั้งใจของผู้พูดในการกล่าวถ้อยคำ เช่นต้องการทักทาย ขอร้อง ตักเตือน ขอโทษ เป็นต้น

แฮริส (Harris, 1990, pp. 81-82) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการพูดเพื่อการสื่อสารว่าประกอบด้วยความสามารถ ดังต่อไปนี้

1. การออกเสียง (pronunciation) ผู้พูดต้องออกเสียงพยัญชนะ สระการเน้นหนักในคำ ประโยค และคำควบกล้ำต่างๆให้ถูกต้อง

2. ไวยากรณ์ (grammar) ใช้ภาษาถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

3. คำศัพท์ (vocabulary) ใช้คำศัพท์ได้หลากหลายและถูกต้อง

4. ความคล่องในการใช้ภาษา (fluency) ใช้ภาษาในการสื่อความได้อย่างคล่องแคล่ว

5. ความสามารถในการจับใจความ (comprehensibility) สามารถจับใจความของข้อมูลแล้วพูดโต้ตอบให้การสื่อสารดำเนินต่อไปได้อย่างราบรื่น

การพูดมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ ผู้พูด สาร และผู้ฟัง ซึ่งมีลักษณะที่สำคัญดังนี้ (มหาวิทยาลัยมหิดล, 2550, หน้า 123)

1. ผู้พูด หมายถึง ผู้ส่งข้อความ ผู้ถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึกหรือความต้องการต่างๆ ผ่านถ้อยคำ น้ำเสียงและกริยาท่าทาง

2. สาร หมายถึงตัวข้อความ คำพูด หรือเนื้อหาสาระ หรือเรื่องราวต่างๆ ที่ผู้พูดต้องการจะบอกกล่าวให้ผู้ฟังทราบหรือเพื่อโน้มน้าวให้ผู้ฟังเชื่อถือ

3. ผู้ฟัง หมายถึงบุคคล หรือกลุ่มบุคคล ที่เป็นผู้ได้ยิน หรือได้ฟังความคิดความรู้หรือความต้องการที่ผู้ถ่ายทอดให้มา

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การพูดสื่อสารประกอบด้วยผู้พูด เนื้อหาสาระหรือข้อมูลและผู้ฟัง ซึ่งการพูดที่ดีนั้นผู้พูดต้องสามารถเชื่อมโยงให้การสนทนาดำเนินต่อไปอย่างราบรื่น ถูกต้องตามหลักภาษา ใช้น้ำเสียง กริยาท่าทาง และคำศัพท์ที่ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์และโอกาส

4. หลักในการสอนพูดสื่อสาร

นักการศึกษาหลายท่านได้เสนอหลักการสอนการพูดที่ทำให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

ไบเกท (Bygate, 1995, p. 5) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการสอนการพูดไว้ว่า

1. เป็นการสอนทักษะในการใช้กลไกทางภาษาหมายถึงการพูดในสถานการณ์ที่กำหนดให้ ตลอดจนการออกเสียง การใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ เพื่อสื่อความหมายที่ถูกต้อง

2. เป็นการสอนทักษะภาษาเพื่อปฏิสัมพันธ์ หมายถึงทักษะในการถ่ายโอนและใช้กลไกภาษาในสถานการณ์ได้ ซึ่งเป็นทักษะในการนำความรู้และทักษะในการใช้กลไกทาง

ภาษามาใช้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการสื่อสาร

ลินช์ (Lynch, 1996, p. 121) กล่าวว่า หลักการสอนการพูดที่ดีนั้น ครูควรสอนให้นักเรียนมีการพูดแบบปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อบทบาท เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสใช้ความคิดริเริ่มได้อย่างมีขอบเขตที่กว้างขึ้น สิ่งสำคัญคือ นักเรียนควรมีโอกาสได้ฝึกแสดงความคิดเห็นจากการที่ได้ฝึกกลวิธีต่าง ๆที่นักเรียนจำเป็นต้องใช้ในการแก้ปัญหาในการสื่อสารในชีวิตจริง เพื่อให้นักเรียนได้ประสบการณ์ในการวิเคราะห์ และได้รับข้อมูลย้อนกลับในสิ่งที่เกิดขึ้นว่าควรปรับปรุงแก้ไขการพูดสถานการณ์นั้น ๆ อย่างไร

บราวน์ (Brown, 2001, pp. 275-276) ได้เสนอหลักเกณฑ์ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดไว้ ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่สนองความต้องการของนักเรียน โดยมุ่งไปที่การทำกิจกรรมของนักเรียน การสื่อความหมายและการใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่ว
2. เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน
3. เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ฝึกพูดใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง
4. หลังจากนักเรียนทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ควรให้มีข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนด้วย
5. เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ฝึกทั้งทักษะการฟังและการพูดไปพร้อมกัน
6. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ออกแบบกิจกรรมเองบ้าง
7. ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนายุทธวิธีในการพูด

ริชาร์ดส์ และรอดเจอร์ส (Richards and Rodgers, 2002, p.172) ได้กล่าวถึงหลักการสอนพูดที่ดีว่า ควรพิจารณากระบวนการเรียนรู้ตามสถานการณ์ที่หลากหลายมากกว่าระเบียบวิธีการที่มีแบบแผนตายตัว ดังนี้

1. ผู้เรียนต้องเรียนรู้ภาษาผ่านขั้นตอนการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร
2. การสื่อสารตามสภาพจริงและการสื่อสารอย่างมีความหมายเป็นจุดมุ่งหมายหลักของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน
3. ความคล่องในการใช้ภาษาเป็นสิ่งสำคัญของการพูดเพื่อการสื่อสาร ผู้เรียนต้องสามารถสื่อสารด้วยความคล่องแคล่ว
4. การพูดเพื่อการสื่อสารสามารถจะบูรณาการไปสู่ทักษะทางภาษาที่แตกต่างกันได้
5. การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องลองผิดลองถูกเพื่อเป็นการประยุกต์ใช้ภาษาได้อย่างสร้างสรรค์

กล่าวโดยสรุปได้ว่า หลักในการสอนการพูดที่ดีนั้น ต้องคำนึงว่าภาษาเป็นเครื่องมือในการแสดงความรู้สึกของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง เพื่อให้การติดต่อสื่อสารมีประสิทธิภาพจึงต้องให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางการพูดอย่างเต็มความสามารถ ไม่ถูกปิดกั้นความคิด มีอิสระใน

การตัดสินใจที่จะพูดเพื่อแสดงบทบาทของตนเองอย่างเต็มความสามารถ โดยควรมีข้อมูลย้อนกลับเพื่อทราบพัฒนาการในการพูด

5. กิจกรรมในการสอนพูดสื่อสาร

กิจกรรมในการสอนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษมีหลายรูปแบบและมีขั้นตอนที่แตกต่างกัน ซึ่งนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอแนะลักษณะกิจกรรม ดังนี้

มัวร์วูด (Moorwood,1978, p.4) กล่าวถึงกิจกรรมการสนทนา(dialogue)ว่าเป็นกิจกรรมการฝึกการพูดโดยเริ่มต้นจากการเลียนแบบตัวอย่างบทสนทนา จนสามารถดำเนินการสนทนาได้ด้วยตนเอง

ฟินอกเชียโร, และบรัมฟิต (Finochiaro, & Brumfit, 1986, p.141) กล่าวว่ากิจกรรมต่างๆในการสอนพูด ผู้สอนอาจเลือกใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละระดับ มีดังต่อไปนี้

1. ให้ตอบคำถามซึ่งครูหรือเพื่อนในชั้นเป็นผู้ถาม
2. บอกให้เพื่อนทำตามคำสั่ง
3. ให้ถามหรือตอบคำถามของเพื่อนในชั้นเกี่ยวกับชั้นเรียน หรือประสบการณ์ต่างๆ
4. ให้บอกลักษณะวัตถุ สิ่งของต่างๆจากภาพ
5. ให้เล่าประสบการณ์ต่างๆของตนเอง โดยครูอาจให้คำสำคัญต่างๆ
6. ให้รายงานเรื่องราวต่างๆตามที่กำหนดหัวข้อให้
7. ครูจัดสถานการณ์ต่างๆในชั้นเรียน ให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่างๆกัน
8. ให้เล่นเกมต่างๆทางภาษา
9. ให้โต้วาที อภิปราย แสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่างๆ
10. ให้ฝึกสนทนาทางโทรศัพท์
11. ให้อ่านหนังสือพิมพ์แล้วรายงานเป็นภาษาอังกฤษ
12. ให้แสดงบทบาทสมมุติ

ฮาร์เมอร์ (Harmer, 1992, pp. 92-98) ได้เสนอกิจกรรมการสอนพูดสื่อสารภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. การอภิปรายหาข้อตกลง (researching a consensus) นักเรียนอภิปรายและหาข้อตกลงกับในกลุ่มซึ่งจะทำให้นักเรียนได้ฝึกภาษาอย่างเป็นตัวของตัวเอง โดยที่ไม่มีการวางแผนมาก่อน
2. การส่งต่อคำแนะนำ (relaying instruction)
3. เกมสำหรับการสื่อสาร (communicative game) ได้แก่
   - 3.1 การหาความแตกต่างของรูปภาพ
   - 3.2 การบรรยายและการเรียงลำดับภาพ
   - 3.3 การเรียงลำดับภาพใหม่

4. การแก้ปัญหา (problem-solving)

5. การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างบุคคล (interpersonal exchange)

6. สถานการณ์จำลอง (simulation)

เวียร์ (Weir,1990, pp.74-80) ได้เสนอกิจกรรมเพื่อพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. การพูดบรรยาย

2. การพูดหน้าห้อง

3. การสัมภาษณ์

4. การแลกเปลี่ยนข้อมูลจากภาพที่กำหนดให้

5. การแลกเปลี่ยนข้อมูลโดยตอบคำถามจากภาพ

6. การแสดงบทบาทสมมุติ

สรุปได้ว่า กิจกรรมต่างๆ มีความสำคัญในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดของนักเรียน ครูสามารถสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกพูดในสถานการณ์ต่างๆ ทำให้นักเรียนเกิดความคล่องแคล่ว นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนในการเรียนรู้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติอีกด้วย

6. ระดับความสามารถในการพูดสื่อสาร

นักการศึกษาได้จัดระดับความสามารถในการพูดสื่อสารเพื่อเป็นแนวทางในการวัดคุณภาพของการสื่อสาร พอสรุปได้ดังนี้

คาร์โรล (Carroll, 1977, p. 135) ได้จัดระดับความสามารถในการพูดเป็น 9 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับผู้ใช้ภาษาไม่ได้ (non–user) ผู้พูดไม่สามารถเข้าใจหรือพูดภาษาได้เลย

ระดับที่ 2 ระดับผู้ใช้ภาษาได้เล็กน้อย (intermittent) ผู้พูดสามารถพูดได้เพียงคำสองคำ

ระดับที่ 3 ระดับผู้ใช้ภาษาได้จำกัดมาก (extremely limited) ผู้พูด พูดตะกุกตะกัก เข้าใจผิดบ่อยๆเข้าใจบทสนทนาในระดับปกติเพียงเล็กน้อยจึงไม่อาจจะคุยต่อเนื่องด้วยเรื่องราวที่ถูกต้องได้ จับได้แต่ใจความที่สำคัญ จับรายละเอียดไม่ได้

ระดับที่ 4 ระดับผู้ใช้ภาษาเกือบจะพอเพียง (marginal) ผู้พูดสามารถสนทนาโต้ตอบได้แต่ค่อนข้างเป็นคู่สนทนาที่เงียบ ไม่สามารถนำการสนทนา พูดเสนอแนะหรืออภิปรายได้ มีความยากลำบากในการสนทนาด้วยความเร็วปกติ ขาดความคล่องแคล่วและความถูกต้อง การสนทนาดำเนินไปด้วยความยากลำบากและไม่ต่อเนื่อง แต่ยังแสดงให้เห็นว่าเข้าใจเรื่องที่สนทนาได้ตรงกัน มีสำเนียงในภาษาเดิมปนอยู่ ซึ่งมีความแตกต่างจากระดับที่ 3 ตรงที่ว่าคู่สนทนามีความเข้าใจผิดกันน้อยกว่าในระดับที่ 3

ระดับที่ 5 ระดับผู้ใช้ภาษาได้ปานกลาง (modest) ผู้พูดสามารถ สื่อใจความสำคัญในบทสนทนาได้ยังขาดลีลาของภาษาและไวยากรณ์ยังมีผิดพลาด ต้องถามผู้ถูกถามเป็นครั้งคราวเพื่อให้ได้ใจความชัดเจนขาดความคล่องแคล่วและสามารถในการนำการสนทนา ผู้พูดต้องพูดชัดถ้อยชัดคำ ดำเนินการสนทนาได้แต่ไม่ค่อยน่าสนใจหรือมีลีลาทางภาษา

ระดับที่ 6 ระดับผู้ที่สามารถใช้ภาษาได้ (competent) ผู้พูดสามารถคุยในหัวข้อที่ต้องการได้ คิดตามเรื่อง เปลี่ยนเรื่องพูดได้ หยุดหรือพูดตะกุกตะกักเป็นครั้งคราว มีความสามารถในการริเริ่มเรื่องสนทนาได้

ระดับที่ 7 ระดับผู้ใช้ภาษาได้ดี (good) ผู้พูดสามารถเล่าเรื่องได้ชัดเจนและมีเหตุผล สามารถสนทนาได้อย่างต่อเนื่องเป็นเรื่องราว แต่ไม่คล่องแคล่วมากนัก สามารถติดตามการสนทนาเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงน้ำเสียงมีการพูดติดตะกุกตะกักหรือพูดซ้ำคำแต่โต้ตอบอย่างมีประสิทธิภาพ

ระดับที่ 8 ระดับผู้ใช้ภาษาดีมาก (very good) ผู้พูดสามารถอภิปรายได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำการสนทนา ดำเนินเรื่องต่อไปและขยายความได้ตามความจำเป็น แสดงอารมณ์ขัน และโต้ตอบด้วยน้ำเสียงและท่าทางที่เหมาะสม

ระดับที่ 9 ระดับผู้เชี่ยวชาญในการใช้ภาษา(expert) ผู้พูดสามารถพูดได้เหมือนเจ้าของภาษาในหัวข้อต่างๆ สามารถนำการสนทนาขยายความและพูดได้ใจความสำคัญ

วาเล็ต, และ ดิสซิค (Valette, & Disick, 1972, pp. 153-158) ได้จัดระดับความสามารถในการพูดเป็น 5 ระดับ ดังนี้

1. ระดับทักษะกลไก (mechanical skill) นักเรียนสามารถพูดเลียนแบบเสียง ระดับเสียง เสียงเน้นหนัก จังหวะ การหยุดและการออกเสียงเชื่อมระหว่างคำตามแบบเจ้าของภาษาได้ และสามารถท่องจำคำ ประโยค หรือข้อความบทสนทนาต่างๆ ตลอดจนสามารถออกเสียงข้อความที่เรียนมาแล้วได้โดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจคำหรือข้อความเหล่านั้น

2. ระดับความรู้ (knowledge) นักเรียนพูดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เคยเรียนมา โดยใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ที่เรียนมาแล้วอย่างเข้าใจความหมาย

3. ระดับถ่ายโอน (transfer) นักเรียนสามารถนำกฎไวยากรณ์ที่เรียนมาแล้วสร้างรูปประโยคใหม่ๆได้ตามความต้องการและสามารถพูดได้ถูกต้องและเหมาะสมตามกาลเทศะ

4. ระดับสื่อสาร (communication) นักเรียนสามารถแสดงความคิด ความต้องการให้ผู้อื่นรู้ได้ โดยเน้นความคล่องแคล่ว ความเข้าใจ ความสามารถในการสื่อความมากกว่าความถูกต้องทางไวยากรณ์

5. ระดับวิพากษ์วิจารณ์ (criticism) นักเรียนสามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ หรือสถานการณ์ต่างๆ แล้วเลือกใช้คำพูด สำนวน น้ำเสียง ตลอดจนลีลาการพูดที่เหมาะสม

ฮีทตัน (Heaton, 1988, p. 98) ได้จัดระดับความสามารถในการพูดไว้ 6 ระดับ ดังนี้

1. ระดับใช้ภาษาไม่ได้ คือพูดแล้วผู้ฟังไม่เข้าใจ หรือผู้พูดไม่สามารถพูดภาษาได้เลย

2. ระดับใช้ภาษาได้เล็กน้อย คือพูดเนื้อหาได้เพียงเล็กน้อยในหัวข้อง่ายๆ ที่ใช้สื่อสารทุกวัน ผู้พูดจะพูดตะกุกตะกัก เข้าใจผิดบ่อยๆ เข้าใจบทสนทนาได้บางส่วน จับรายละเอียดไม่ค่อยได้

3. ระดับใช้ภาษาเกือบน่าพอใจ คือสามารถสนทนาโต้ตอบได้บ้างแต่ขาดความคล่องแคล่วและความถูกต้อง การสนทนายังไม่ค่อยต่อเนื่อง บางครั้งพูดซ้ำคำ วลี และประโยค

4. ระดับใช้ภาษาได้ค่อนข้างดี คือผู้พูดสามารถพูดคุยในหัวข้อ ที่ต้องการได้ติดตามเรื่องได้ หยุดหรือพูดตะกุกตะกักเป็นครั้งคราว

5. ระดับใช้ภาษาได้ดี คือผู้พูดสามารถเล่าเรื่องได้ชัดเจนถูกต้อง มีเหตุผล สามารถสนทนาได้เป็นเรื่องราว สามารถติดตามเรื่องที่พูดได้ โต้ตอบได้

6. ระดับใช้ภาษาได้ยอดเยี่ยม คือผู้พูดสามารถพูด อภิปราย โต้ตอบอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำการสนทนาดำเนินเรื่องต่อไปและขยายความเรื่องได้มีการโต้ตอบด้วยท่าทางและน้ำเสียงที่เหมาะสม

สรุปได้ว่าการจัดระดับความสามารถในการพูด เป็นการกำหนดระดับคุณภาพของการสื่อสาร โดยตรวจสอบจากความถูกต้องของภาษา ความเหมาะสมของการใช้ภาษา รวมทั้งสำเนียง ความคล่องแคล่วและการสนทนาโต้ตอบด้วยน้ำเสียงและท่าทางที่เหมาะสม

7. การวัดและการประเมินผลการพูดสื่อสาร

การวัดและการประเมินผลการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถของผู้เรียนในด้านการพูดซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี สามารถดำเนินได้ทั้งก่อนการเรียน ระหว่างเรียน และหลังการเรียน ทั้งนี้ควรให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน มีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอไว้ดังนี้

ฮีทตัน (Heaton, 1990, pp. 61-66) เวียร์ (Weir, 1993, pp. 46-61) และอันเดอร์ฮิลล์(Underhill, 2000, pp. 44-84)ได้เสนอรูปแบบและวิธีการประเมินในทำนองเดียวกัน ดังนี้

1. การเล่าเรื่องจากการได้อ่านแล้ว (re-tell stories) ผู้เรียนจะอ่านเรื่องที่กำหนดให้ในใจก่อน จากนั้นจึงเล่าเรื่องที่อ่านนั้นให้ครูฟัง

2. การใช้ภาพ (using pictures) มีประโยชน์ในการทดสอบทักษะการพูดมาก ภาพที่ใช้ควรมีผลต่อการใช้รูปแบบของภาษา มองเห็นได้ชัดเจน วิธีการใช้ภาพในการประเมินมีวิธีการที่แตกต่างกัน ดังนี้

2.1 การบรรยายภาพ (picture for description) ให้ผู้เรียนบรรยายภาพเป็นกลุ่ม อธิบายถึงคน วัตถุ และสถานที่ต่างๆในภาพ ผู้ประเมินไม่ควรถามคำถามเกี่ยวกับภาพมากเกินไป ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นฝ่ายพูดด้วยตนเอง

2.2 การเปรียบเทียบภาพ (picture for comparison) ผู้เรียนแต่ละคู่จะได้รับภาพที่คล้ายคลึงกัน จากนั้นให้หาจุดที่แตกต่างกันในภาพของตนเองซึ่งต่างฝ่ายจะมองไม่เห็นภาพของกันและกัน โดยการพูดถามตอบหรือปฏิเสธคู่สนทนาตามภาพที่ตนได้รับ

2.3 การจัดลำดับภาพ (sequences of pictures) เป็นการจัดลำดับภาพเพื่อเล่าเรื่องโดยการใช้ภาษาในรูปอดีตมากกว่าการบรรยายสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น การลำดับภาพแสดงให้เห็นถึงกระบวนการในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่นการเปลี่ยนยางรถเนื่องจากยางรั่ว การลำดับภาพนี้มักใช้ทดสอบนักเรียนเป็นรายบุคคล

2.4 การบอกคำพูดของคนในภาพ (pictures in speech bubbles) ผู้เรียนจะได้รับภาพที่ไม่มีคำพูด อาจเป็นภาพการ์ตูนเรื่องหรือภาพเรื่องราว แล้วเดาว่าคนกำลังพูดอะไร ผู้ประเมินจะกระตุ้นให้ผู้เรียนพูดมากที่สุด เนื่องจากจุดประสงค์ของการให้นักเรียนเดาคำพูดของคนในภาพไม่ใช่การเดาให้ถูกต้อง แต่เป็นการแสดงความสามารถในการพูดของนักเรียน วิธีนี้สามารถใช้ทดสอบนักเรียนเป็นรายคู่หรือรายบุคคลได้

2.5 การบอกเส้นทางตามแผนที่ (maps) ผู้เรียนจะได้รับแผนที่ จากนั้นจะให้ผู้เรียนอีกคนหนึ่ง บอกเส้นทางตามแผนที่ หากสอบเป็นคู่ ผู้เรียนคนหนึ่งจะเป็นผู้พูดบอกเส้นทาง อีกคนหนึ่งจะปฏิบัติตามเส้นทางบนแผนที่

3. การสัมภาษณ์ (oral interview) เป็นการทดสอบทักษะการฟังและพูดที่ดีมากที่สุดแบบหนึ่ง เนื่องจากผู้เรียนจะอยู่ในสถานการณ์ที่เป็นจริง การสัมภาษณ์จะเริ่มต้นด้วยการให้ผู้ถูกสัมภาษณ์บอกรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว เช่นชื่อ ที่อยู่ งานอดิเรก สิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบ เป็นต้น ผู้สัมภาษณ์อาจขอให้ผู้เรียนสะกดชื่อ หรืออ่านตัวเลขต่างๆในการประเมินการพูดด้วย การสัมภาษณ์นั้นผู้สัมภาษณ์จะต้องให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึกสบายใจในระหว่างการสนทนา วิธีดำเนินการสัมภาษณ์มีข้อควรปฏิบัติ ดังนี้

3.1 การถามคำถาม (asking questions) การถามผู้เข้าสัมภาษณ์ควรเลือกคำถามที่นำไปสู่คำตอบที่น่าสนใจ ไม่ใช่คำถามอะไรก็ได้ ควรพูดให้เป็นธรรมชาติ ไม่ควรกังวลเกี่ยวกับมาตรฐานการใช้ภาษา ควรแสดงความเป็นมิตรกับผู้ที่เข้าสัมภาษณ์และมีส่วนร่วมในการสนทนาตลอด แต่ไม่ควรมากจนเกินไป

3.2 การให้คะแนน (marking) การให้คะแนนไม่ควรทำต่อหน้าผู้เข้าสัมภาษณ์เนื่องจากอาจจะทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์หมดกำลังใจ ควรให้คะแนนภายหลังจากที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ออกจาห้องสอบไปแล้ว

3.3 การสัมภาษณ์เป็นคู่ (testing students in pair) ให้นักเรียนเข้าสัมภาษณ์ครั้งละ 2 คนซึ่งจะช่วยลดความตึงเครียดของนักเรียนลงได้ผู้สัมภาษณ์อาจให้นักเรียน

หาความแตกต่างในภาพ 2 ภาพ ที่มีลักษณะคล้ายกัน หรืออาจจัดลำดับภาพใหม่เพื่อเล่าเรื่องตามภาพนั้นๆ หรือครูอาจให้นักเรียนเตรียมคำถามมาถามกันเองก็ได้ ข้อดีของการสัมภาษณ์เป็นคู่คือ ผู้สัมภาษณ์จะได้ฟังการสนทนาของผู้เรียนที่ระดับภาษาไม่แตกต่างกันมากเหมือนการสัมภาษณ์กับครูผู้ประเมิน และนักเรียนจะได้แสดงความสามารถในการใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ

4. การสอบโดยใช้ห้องปฏิบัติการทางภาษา (using a language laboratory) การสอบปากเปล่าโดยการสัมภาษณ์นักเรียนเป็นรายบุคคลนั้น เป็นการทดสอบที่ต้องใช้เวลานาน การใช้ห้องปฏิบัติการทางภาษาสามารถทำการทดสอบนักเรียนได้จำนวนมาก ประหยัดเวลา อีกทั้งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้พูดภาษาอังกฤษในการตอบคำถาม ซึ่งอาจเกิดขึ้นในชีวิตจริง มีวิธีการปฏิบัติ ดังนี้

4.1 บันทึกคำถามต่างๆลงในแถบบันทึกเสียงและกำหนดสถานการณ์สั้นๆ ให้โดยบันทึกลงในแถบบันทึกเสียง นักเรียนจะโต้ตอบตามแต่ละสถานการณ์

4.2 กำหนดบทสนทนาซึ่งเป็นสถานการณ์ในชีวิตจริงให้ โดยบันทึกลงในแถบบันทึกเสียง ครูผู้ดำเนินการสอบจะอธิบายสถานการณ์ที่กำหนดให้อย่างสั้นๆก่อนเริ่มการสนทนา นักเรียนสามารถถามและตอบตามที่ได้ยินจากแถบบันทึกเสียง

4.3 กำหนดบทสนทนาให้คล้ายแบบ 4.2 แต่การโต้ตอบของนักเรียนจะได้รับการชี้แนะ โดยครูจะบันทึกเสียงเบาๆในแถบบันทึกสียง ซึ่งเป็นตัวช่วยให้นักเรียนรู้ว่าจะโต้ตอบอย่างไร

4.4 กำหนดบทบาทให้ผู้เรียนอ่านบันทึกประจำวันส่วนหนึ่ง ที่คัดมาจากแถบบันทึกเสียง บันทึกดังกล่าวเป็นตารางการนัดหมายในหนึ่งสัปดาห์ผู้เรียนจะสนทนาโต้ตอบกับเสียงจากแถบบันทึกเสียงโดยอาศัยข้อมูลจากบันทึกที่ได้อ่าน

5. การทดสอบการพูดที่รวมทักษะอื่นไว้ด้วย (testing speaking with other skills) เป็นการทดสอบที่บูรณาการทักษะอื่นไว้ด้วยกัน เช่นการพูดสามารถทดสอบร่วมกับการอ่านได้ โดยผู้เรียนอ่านข้อความ เนื้อหา แล้วอภิปรายเรื่องที่อ่านกับเพื่อนหรือครูผู้ทดสอบ

6. การทดสอบการพูดโดยใช้บทบาทสมมุติ (role-play) การให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมุติง่ายๆเป็นการทดสอบที่มีประโยชน์การให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมุติสามารถทำได้โดยการกำหนดบทบาทและให้สถานการณ์อย่างชัดเจนนักเรียนจะไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้าและจะแสดงตามบทบาทและสถานการณ์ที่ได้รับ

นอกจากนี้ อัจฉรา วงศ์โสธร (2538, หน้า 79) ได้เสนอรูปแบบการทดสอบความสามารถในการพูดไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. การพูดเดี่ยว เช่น การกล่าวรายงาน การอธิบาย การเล่าเรื่อง การให้คำแนะนำ การกล่าวแสดงความคิดเห็น หรือการกล่าววิพากษ์วิจารณ์ เทคนิควิธีการวัดความ

สามารถการพูดประเภทนี้ มักเป็นวิธีการทดสอบแบบตรง เพราะผู้พูดได้แสดงทักษะพูดตามเนื้อหาที่ตนเตรียมมา

2. การสัมภาษณ์หรือการสนทนา มักเป็นการพูดระหว่างบุคคลสองคน โดยผู้ดำเนินการสอบเป็นผู้ป้อนคำถามให้นักเรียนได้แสดงทักษะการพูดของตน การสนทนามักเริ่มด้วยการทักทายเพื่อให้นักเรียนได้คลายความเครียด หรือความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นและช่วยให้คุ้นกับสถานการณ์การสอบได้ดีขึ้น ต่อจากนั้นจะเป็นการเข้าสู่เรื่องที่มุ่งทดสอบ ซึ่งอาจเป็นเรื่องทั่วไปตามบทบาทสมมุติที่กำหนดให้นักเรียน เช่นการถามทิศทาง การจองบัตรชมดนตรี การสั่งอาหารในภัตตาคาร ฯลฯ หรือเป็นการแสดงความคิดเห็นเรื่องการเมือง การศึกษาเหตุการณ์ปัจจุบัน การพูดเกี่ยวกับแผนการในอนาคตของตนเอง เช่นการศึกษาต่อ การทำงาน และอื่นๆ

3. การอภิปรายหรือโต้วาทีซึ่งมีการแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่มโดยมีกรรมการให้คะแนนนักเรียนเป็นรายบุคคล อย่างไรก็ตามการพูดเป็นกลุ่มแบบนี้มีการพูดของผู้อื่นเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการพูดของแต่ละคน

สรุปได้ว่าการวัดและประเมินผลเพื่อตรวจสอบความรู้ความสามารถด้านการพูดของผู้เรียน สามารถทำได้หลายวิธีทั้งนี้ควรให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้การทดสอบโดยการสัมภาษณ์ และการใช้ภาพประกอบ

8. องค์ประกอบของการประเมินความสามารถในการพูดสื่อสาร

นักการศึกษาหลายท่านเสนอแนวทางการประเมินความสามารถในการพูดโดยกำหนดองค์ประกอบของการประเมินในแนวทางเดียวกัน ดังนี้

ออลเลอร์ (Oller, 1979, pp. 320-326) แบ่งองค์ประกอบการพูด เป็น 5 ด้าน คือ สำเนียง ไวยากรณ์ ศัพท์ ความคล่องแคล่ว และความสามารถเข้าใจคำพูดผู้อื่น เรียกชื่อว่าแบบ "FSI " (The Foreign Service Institute)

ลินเดอร์ (Linder, 1977, pp. 6-7) แบ่งองค์ประกอบการพูดเป็น 4 ด้าน คือ ความคล่องแคล่ว ความสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ ปริมาณของข้อความในการสื่อสาร และคุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร

สกัลซ์,และ บาร์ทซ (Schulz, & Bartz, 1975, pp. 18-22) แบ่งองค์ประกอบของการพูดเป็น 5 ด้าน คือ ความเข้าใจ ความคล่องแคล่ว ปริมาณของข้อมูลที่สามารถสื่อสารได้ คุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร และความพยายามในการสื่อสาร

นอกจากนี้ สำนักทดสอบทางการศึกษา (กรมวิชาการ, 2535, หน้า 8-10) ได้แบ่งองค์ประกอบของการพูดไว้ ในคู่มือการสร้างเครื่องมือภาคปฏิบัติวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา เป็น 5 ด้าน คือ สำเนียงการออกเสียง ความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ คำศัพท์ สำนวนความคล่องแคล่วในการสนทนา และความสามารถในการสื่อสาร

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การพูดเป็นการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายด้วยคำพูดในรูปของการส่งสาร เป็นพฤติกรรมการแสดงออกที่ควรจะวัดสภาพที่แท้จริง ของการใช้ภาษา

โดยกำหนดองค์ประกอบการประเมินคล้ายๆ กันได้แก่ สำเนียง ความคล่องแคล่ว ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์ ความถูกต้องของภาษาและความเหมาะสมของการใช้ภาษา

9. เกณฑ์การวัดและการประเมินความสามารถในการพูดสื่อสาร

มีนักการศึกษาหลายท่านกำหนดเกณฑ์ประเมินผลความสามารถในการพูดไว้ดังนี้

แฮริส (Harris, 1990, p. 84) แบ่งเกณฑ์การประเมินผลการพูดออกเป็น 5 องค์ประกอบ แต่ละองค์ประกอบ ใช้มาตราส่วนในการประเมินค่า 5 ระดับ คือ

1. การออกเสียง (pronunciation)

ให้ 1 คะแนนเมื่อการออกเสียงมีปัญหาอย่างมาก จนทำให้ไม่สามารถเข้าใจคำพูดได้เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อการออกเสียงมีปัญหามากจนยากแก่การที่จะเข้าใจคำพูดได้ ผู้ฟังต้องคอยถามซ้ำอยู่เรื่อยว่าผู้พูดพูดอะไร

ให้ 3 คะแนนเมื่อการออกเสียงยังมีปัญหาผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังจึงจะสามารถทำความเข้าใจได้ และมักจะออกเสียงผิดทำให้ผู้ฟังเกิดความสับสนในบางครั้ง

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถออกเสียงได้ดี แม้จะยังมีปัญหาในการออกเสียงบางเสียงอยู่บ้าง แต่ผู้ฟังก็สามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้พูดพูดได้เป็นอย่างดี

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถออกเสียงได้เทียบเท่าชาวต่างประเทศที่เป็นเจ้าของภาษา

2. ไวยากรณ์ (grammar)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้ เนื่องจากใช้ไวยากรณ์ผิดและเรียงลำดับไม่ถูกต้องเลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถใช้ไวยากรณ์ง่ายๆได้แต่มักจะใช้ไวยากรณ์และการเรียงลำดับผิดบ่อยๆ จนทำให้ผู้ฟังเข้าใจลำบาก

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดยังคงมีการใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ่อยครั้ง จนบางครั้งทำให้เข้าใจความหมายของประโยคที่พูดผิดไป

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดยังมีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์อยู่บ้างแต่ก็มิได้ทำให้การสื่อความหมายผิด

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดยังมีข้อบกพร่องในการใช้ไวยากรณ์เพียงเล็กๆ น้อยๆ เช่น เรียงลำดับคำผิดแต่ก็สามารถแก้ไขใหม่ให้ถูกต้องได้

3. คำศัพท์ (vocabulary)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถสนทนาสื่อสารความหมายได้ เพราะไม่มีความรู้ทางด้านคำศัพท์เลย

ให้ 2 คะแนนเมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดและมีความรู้ทางด้านคำศัพท์จำกัดมาก จนทำให้ยากแก่การทำความเข้าใจความหมายของประโยคที่พูด

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ผิดบ่อย ประโยคคำพูดที่ใช้ในการสนทนาอยู่ในวงค่อนข้างจำกัด เพราะผู้พูดมีปัญหาในการคิดหาคำศัพท์มาใช้

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดใช้คำศัพท์ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในบางครั้ง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการใช้ศัพท์ สำนวนได้คล่องแคล่วเทียบเท่าเจ้าของภาษา

4. ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (fluency)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงคำพูดเป็นเวลานานมากจนทำให้ไม่สามารถสนทนากันได้

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดมีการหยุดเว้นช่วงคำพูดอยู่เสมอ และหยุดคิดเป็นเวลานาน เพราะมีความรู้จำกัดในการใช้ภาษา

ให้ 3 คะแนน เมื่อความเร็วและความคล่องแคล่วในการพูดยังมีไม่ค่อยมากนัก เพราะยังมีปัญหาเรื่องการใช้ภาษาอยู่

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความคล่องแคล่วในการพูดดีแต่ก็มีการพูดสะดุดเพราะยังมีปัญหาการใช้ภาษาอยู่บ้าง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความสามารถในการพูด ได้อย่างคล่องแคล่วเช่นเดียวกับเจ้าของภาษา

5. ความสามารถในการจับใจความ (comprehensibility)

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้พูดไม่สามารถพูดโดยใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อความหมายให้เข้าใจได้เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้พูดมีความยากลำบากในการคิดหาคำพูดโดยจะพูดช้าติดอ่าง พูดคำซ้ำแล้วซ้ำอีก

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถเข้าใจสิ่งที่พูดและพูดได้เป็นส่วนมากแต่พูดได้ค่อนข้างช้าและมีการพูดซ้ำๆ

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้อย่างครบถ้วน แต่ก็มีการพูดซ้ำความบ้างเป็นบางครั้ง

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้พูดสามารถพูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ทั้งหมด โดยไม่มีปัญหาเลย

เออร์ (Ur, 1998, p. 135) รวบรวมเกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Israeli Exam โดยแบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความถูกต้องของการใช้ภาษา

ให้ 1 คะแนน เมื่อไม่มีการพูดหรือพูดน้อยมากจนไม่สามารถเข้าใจได้

ให้ 2 คะแนนเมื่อใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องแต่มีข้อผิดพลาดในการใช้โครงสร้างไวยากรณ์และออกเสียงโดยใช้สำเนียงของภาษาแม่

ให้ 3 คะแนนเมื่อใช้คำศัพท์ในวงจำกัด มีข้อผิดพลาดในการใช้โครงสร้างไวยากรณ์อย่างเด่นชัดและมีออกเสียงโดยใช้สำเนียงของภาษาแม่ปะปนเล็กน้อย

ให้ 4 คะแนน เมื่อใช้คำศัพท์ในระดับที่กว้างขึ้น แต่ยังคงใช้โครงสร้างไวยากรณ์ผิดบ้างในบางโอกาสและมีออกเสียงโดยใช้สำเนียงของภาษาแม่ปะปนเล็กน้อย

ให้ 5 คะแนน เมื่อใช้คำศัพท์ในวงกว้างได้ถูกต้องและเหมาะสม ไม่มีข้อผิดพลาดในการใช้โครงสร้างไวยากรณ์ มีออกเสียงการพูดที่เหมือนเจ้าของภาษา หรืออาจมีสำเนียงของภาษาแม่ปะปนบ้างเล็กน้อย

2. ความคล่องของการใช้ภาษา

ให้ 1 คะแนน เมื่อไม่สามารถพูดสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้เลย

ให้ 2 คะแนน เมื่อหยุดพูดบ่อยครั้ง พูดสั้นๆและบางครั้งยากแก่การเข้าใจ

ให้ 3 คะแนน เมื่อสามารถพูดสื่อสารความคิดได้แต่ยังคงพูดสั้นๆและหยุดเว้นช่วงการพูดในบางครั้ง

ให้ 4 คะแนน เมื่อสามารถพูดสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่เป็นการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลในระยะสั้น

ให้ 5 คะแนน เมื่อสามารถพูดให้เข้าใจได้ง่ายและเกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารและมีการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลในระยะยาว

จากรูปแบบ และวิธีการวัดและประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษดังกล่าว เห็นได้ว่าสามารถวัดและประเมินผลได้หลายลักษณะจากพฤติกรรมต่างๆของผู้พูด ได้แก่ ความคล่องแคล่ว ความเข้าใจ ไวยากรณ์และคำศัพท์ ความถูกต้องของภาษาและความเหมาะสมของการใช้ภาษา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดให้นักเรียน จุดประสงค์ของการพูด และระดับความสามารถทางภาษาของนักเรียน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดสื่อสารที่สร้างขึ้นตามองค์ประกอบของสำนักทดสอบทางการศึกษา (กรมวิชาการ, 2535, หน้า 8-10) และ แฮริส (Harris, 1990, p 84) ซึ่งกำหนดพฤติกรรมความสามารถไว้ 5 ด้าน ได้แก่ ด้านสำเนียงการออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์/สำนวน ความคล่องแคล่วและความสามารถในการสื่อสาร โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละองค์ประกอบปรับประยุกต์ใช้มาตราส่วนในการประเมินค่า 4 ระดับ

แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

1. ความหมายของแรงจูงใจในการเรียน

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้คำจำกัดความของแรงจูงใจ ไว้ดังนี้

สุรางค์ โค้วตระกูล (2541, หน้า 153) ให้คำจำกัดความแรงจูงใจว่า คือ องค์ประกอบที่กระตุ้นหรือเร้าให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่มีจุดมุ่งหมาย

สุจิตรา พรมนุชาธิป (2541, หน้า 136) กล่าวว่าแรงจูงใจหมายถึงการกระตุ้นหรือเร้าให้อินทรีย์ได้เพิ่มพูนความสามารถ หรือความพยายาม หรือพลังที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในให้เกิดการกระทำหรือทุ่มเทในงานที่ทำเพื่อให้บรรลุความปรารถนา การแก้ปัญหา หรือเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมาย อันจะนำมาซึ่งความพึงพอใจ

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542, หน้า 143) กล่าวว่าแรงจูงใจหมายถึงแรงผลักดันที่ทำให้บุคคลมุ่งที่จะแสดงพฤติกรรม เกิดการเคลื่อนไหวของร่างกายในการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อตอบสนองความต้องการนั้น

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542, หน้า 137) กล่าวว่าแรงจูงใจเป็นเรื่องที่เกี่ยวโยงถึงความต้องการ ความปรารถนาหรือแรงกระตุ้นเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายและสถานการณ์เฉพาะอย่างที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ซึ่งจะทำให้เกิดความมานะพากเพียรตั้งใจทำงาน เป็นพลังผลักดันให้กระทำสิ่งต่างๆซึ่งพลังดังกล่าวจะมีความรุนแรงมากหรือน้อยย่อมขึ้นอยู่กับเรื่องราวสถานการณ์และตัวบุคคลที่ทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน หรือการทำงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

มาลี จุฑา (2544, หน้า 151) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึงแรงที่มากระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตามความต้องการหรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

สุรพล พยอมแย้ม (2540, หน้า 91) กล่าวว่าแรงจูงใจคือความปรารถนาหรือสิ่งกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่บุคคลนั้นเห็นว่ามีคุณค่าสำหรับตน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แรงจูงใจ หมายถึงภาวะที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล หรือองค์ประกอบต่างๆ ที่กระตุ้นให้บุคคลเกิดความสนใจความพึงพอใจ ความต้องการ ความเอาใจใส่ ความมานะพยายามและเห็นคุณค่าในการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

2. ประเภทของแรงจูงใจ

นักจิตวิทยา แบ่งแรงจูงใจออกเป็นประเภทต่าง ๆ ก็เพื่อให้สะดวกต่อการศึกษาและอธิบายให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง นักจิตวิทยาแบ่งประเภทของแรงจูงใจไว้แตกต่างกันดังนี้

วิภาพร มาพบสุข (2540, หน้า 262 - 272) กล่าวถึงแรงจูงใจ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจปฐมภูมิ (primary motivation) หรือแรงจูงใจทางสรีระวิทยา หรือแรงจูงใจทางกายภาพ เป็นแรงจูงใจที่ไม่ได้เกิดจากการเรียนรู้ แต่เกิดจากความต้องการทางชีวภาพหรือร่างกายและมีบทบาทสำคัญมาก ในการผลักดันพฤติกรรมเพื่อความต้องการอยู่ในสภาวะสมดุล (homeostasis) ตัวอย่างของแรงจูงใจประเภทนี้ ได้แก่ ความหิว ความต้องการทางเพศ ความหนาว ความอบอุ่น

2. แรงจูงใจทุติยภูมิ (secondary motivation) หรือแรงจูงใจทางจิต หรือแรงจูงใจทางสังคม เช่น ความต้องการความรัก ความอบอุ่น ความต้องการอำนาจ ความต้องการการยอมรับ ความต้องการเหล่านี้จูงใจบุคคลให้มีพฤติกรรมต่างๆนานา การตอบสนองความต้องการเหล่านี้แตกต่างกันไปตามวัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละสังคม ความต้องการทางจิตซึ่งเป็นความต้องการทางร่วมของบุคคลที่ทุกคนต้องมี ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความต้องการเป็นพวกพ้อง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นต้น

สุจิตรา พรมนุชาธิป (2541, หน้า 136-137) กล่าวถึงแรงจูงใจซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดภายในตัวบุคคล ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการ หรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แรงจูงใจภายในมีความสำคัญกว่าแรงจูงใจภายนอกเพราะเกิดจากความรู้สึกของบุคคล เมื่อบุคคลรู้สึกเช่นไรก็จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองไปตามความรู้สึกของตนเสมอ

2. แรงจูงใจภายนอก (extrinsic motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากภายนอกตัวบุคคล ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการหรือตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ แรงจูงใจภายนอกที่สำคัญ ได้แก่

2.1 การแข่งขัน
2.2 การร่วมมือ
2.3 บุคลิกภาพของครู
2.4 วิธีการสอนของครู
2.5 การให้รางวัล
2.6 การลงโทษ
2.7 การใช้สื่อการสอนช่วยในการเรียนการสอน

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542, หน้า 143) กล่าวถึงแรงจูงใจ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. ประเภทของแรงจูงใจตามแหล่งที่เกิด

1.1 แรงจูงใจภายนอก คือ แรงจูงใจที่เป็นผลมาจากการกระตุ้นของสิ่งเร้าภายนอกทำให้บุคคลกระหายที่จะแสดงพฤติกรรม

1.2 แรงจูงใจภายใน คือ แรงจูงใจที่เป็นผลมาจากความต้องการหรือความปรารถนาซึ่งเกิดขึ้นภายในอินทรีย์ โดยไม่มีการจูงใจจากภายนอก อาจเป็นได้ทั้งด้านสรีระและจิตใจ เช่น ความหิว ความต้องการอาหาร หรือความต้องการการยอมรับ

2. ประเภทของแรงจูงใจตามธรรมชาติของมนุษย์

2.1 แรงจูงใจทางสรีรวิทยาเป็นแรงจูงใจเพื่อการมีชีวิตอยู่ซึ่งมีความจำเป็นตามธรรมชาติ เช่น ความหิว ความกระหาย การพักผ่อน การปรับอุณหภูมิร่างกาย

2.2 แรงจูงใจทางจิตวิทยา เป็นแรงจูงใจตามธรรมชาติทางด้านจิตใจของมนุษย์ที่ต้องการมีความอยากรู้อยากเห็น ต้องการความรัก ความเอาใจใส่จากผู้อื่น

2.3 แรงจูงใจทางสังคมหรือแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ แรงจูงใจที่เกิดจากประสบการณ์ในอดีต ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับกลุ่มสังคม การปฏิบัติตนของบุคคลจึงขึ้นอยู่กับแรงจูงใจประเภทต่าง ๆ คือ

2.3.1 แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ ความต้องการมีสัมพันธไมตรี

2.3.2 แรงจูงใจใฝ่อำนาจ ความต้องการอยู่เหนือผู้อื่น

2.3.3 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความต้องการความสำเร็จ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แรงจูงใจแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆคือแรงจูงใจภายในซึ่งเป็นแรงจูงใจที่เกิดภายในตัวบุคคล มีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคล แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการ หรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้โดยไม่มีการจูงใจจากภายนอก อาจเป็นได้ทั้งด้านสรีระและจิตใจ เช่น ความหิว ความต้องการทางเพศ ความหนาว ความพอใจ ความอยากรู้อยากเห็นเป็นต้นและแรงจูงใจภายนอกซึ่งเป็นแรงจูงใจที่เกิดจากสิ่งเร้าหรือสิ่งจูงใจต่างๆที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา และทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจเช่น ชื่อเสียง การยกย่องชมเชยความสำเร็จ การแบ่งปัน การให้รางวัล และวิธีการสอนของครู เป็นต้น

3. แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ

แรงจูงใจ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก ในการเรียนภาษา ซึ่งจาโคโบวิทส์ (Jakobovitz, 1971, p. 69) ได้ทำการวิเคราะห์องค์ประกอบในการเรียนภาษาต่างประเทศของผู้เรียน พบว่า มีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ คือ ความถนัด สติปัญญา ความมานะพยายามหรือแรงจูงใจในการเรียน และองค์ประกอบอื่นๆ ต่อมานักจิตวิทยาชาวอเมริกันและนักจิตวิทยาชาวแคนาดา ได้ทำการศึกษา ยึดพื้นฐานการวิเคราะห์ของจาโคโบวิทส์แล้วสรุปองค์ประกอบสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาต่างประเทศออกมาเป็นเปอร์เซ็นต์ ดังนี้

1. ความถนัดในการเรียนภาษาต่างประเทศ 33 %
2. สติปัญญา 20 %

3. ความมานะพยายามหรือแรงจูงใจในการเรียน 33 %

4. องค์ประกอบอื่นๆ 14 %

จะเห็นได้ว่า แรงจูงใจในการเรียนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญพอๆกับความถนัดในการเรียน ดังนั้นในการสอนภาษาต่างประเทศ ผู้สอนไม่ควรละเลยองค์ประกอบด้านนี้

การ์ดเนอร์,และแลมเบิร์ด (Gardner, & Lambert, 1972, p.3) ได้แบ่งแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจเชิงเครื่องมือ (instrumental motivation) หมายถึงแรงจูงใจของนักเรียนที่ต้องการเรียนภาษาต่างประเทศเพื่อใช้เป็นเครื่องมือประกอบอาชีพต่อไป

2. แรงจูงใจเชิงบูรณาการ (integrative motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่ต้องการเรียนภาษาต่างประเทศ เพื่อให้เข้าถึงวัฒนธรรมและต้องการเป็นที่ยอมรับของบุคคลในวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ

ฮาร์มเมอร์ (Harmer, 1992, pp. 3-6) ได้แบ่งแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ ดังนี้

1. แรงจูงใจภายนอก (extrinsic motivation)จะเป็นส่วนที่เกี่ยวกับองค์ประกอบภายนอกห้องเรียน ซึ่งประกอบด้วยแรงจูงใจเชิงเครื่องมือ และแรงจูงใจ
เชิงบูรณาการ

2. แรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) จะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบภายในห้องเรียน ซึ่งประกอบด้วย

2.1 เงื่อนไขทางกายภาพ (physical condition) คือเกี่ยวกับบรรยากาศในห้องเรียน เช่น ห้องเรียนไม่คับแคบเกินไป กระดานดำมองเห็นได้ชัดเจน เป็นต้น

2.2 วิธีสอน (method) คือผู้สอนจะต้องหาวิธีการที่ไม่ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย

2.3 ผู้สอน (teacher) คือลักษณะของผู้สอนที่ผู้เรียนต้องการ เช่น มีความยุติธรรม เชื่อมั่นในตนเอง เข้าใจเด็ก เป็นต้น

2.4 ความสำเร็จ (success) กล่าวคือกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดขึ้นนั้นควรเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เด็กส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติได้ประสบผลสำเร็จ

ประเทือง ใจหาญ (2546, หน้า 63) รวบรวมรายละเอียดเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ โดยกล่าวได้ว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบหนึ่งทางจิตวิทยาที่มีความสำคัญในการเรียนภาษาต่างประเทศ เป็นความปรารถนาที่ผู้เรียนอยากจะให้ตนบรรลุถึงความสำเร็จอยากเรียนรู้เพื่อตนจะได้ประสบผลสัมฤทธิ์ แรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศจึง หมายถึงความรู้สึกของผู้เรียนที่อยากเรียนเพื่อใช้ภาษาต่างประเทศที่ตนเรียนในการติดต่อกับชนชาติอื่นและความปรารถนาที่จะศึกษาหาความรู้โดยใช้ภาษานั้นๆเป็นสื่อกลาง นอกจากนี้ยังมีแรงกระตุ้นภายนอกที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียน เช่นได้รับทราบหรือรู้เห็นว่าผู้เรียนภาษา

ต่างประเทศได้รับความสำเร็จในชีวิตมากกว่าผู้ที่ไม่ได้เรียน และได้รับการยกย่องจากสังคมด้วย สิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ ได้แก่ การที่ผู้เรียนมีเป้าหมายที่แน่นอน รู้ว่าเมื่อเรียนแล้วตนจะทำอะไรได้บ้าง ในขณะเรียนก็ได้รับความสนุกสนานจากการเรียน ได้รับความพอใจจากการเรียนรู้ของแปลกใหม่ แต่ละครั้งผู้เรียนสามารถทำอะไรได้มากขึ้นมีแรงยั่วยุและท้าทายให้แสวงหาความรู้ต่อไป

เบิร์น (Byrne, 1987, p. 11) กล่าวถึงความสัมพันธ์ของแรงจูงใจกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษไว้ว่าถ้าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการพูดดีขึ้นก็จะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้นตามไปด้วย ทั้งนี้ครูผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าของตนในการพูดเรื่องเดียวกันซ้ำอีก ช่วยเหลือให้ผู้เรียนพูดได้อย่างถูกต้องในขั้นฝึก และให้ได้ใช้ภาษาอย่างอิสระมากขึ้นเรื่อยๆ โดยไม่ขัดจังหวะ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกว่าตนสามารถพูดได้ สอนการใช้กลวิธีดึงเอาภาษาที่รู้แล้วมาใช้ในการสื่อสารให้ได้มากที่สุด โดยในบางครั้งต้องหาคำพูดอื่นมาแทนหรือใช้ภาษาท่าทางประกอบการพูดเพื่อให้สามารถสื่อความหมายกันได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากอย่างหนึ่งต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการพูด ซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะมีแรงจูงใจต่างกัน อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนสามารถช่วยให้นักเรียนเหล่านั้นเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นได้ ด้วยการพยายามสร้างแรงจูงใจเพื่อช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ทุกครั้งที่สอน

4. การสร้างแรงจูงใจในการเรียน

ละเอียด จุฑานันท์ (2541, หน้า 78 - 79) รวบรวมรายละเอียดของการสร้างแรงจูงใจในการเรียนตามทฤษฎีของ บรูเนอร์(Bruner) นักจิตวิทยากลุ่มปัญญานิยม ที่ให้ความสนใจในการศึกษาปัจจัยภายในตัวบุคคลที่เรียกว่าโครงสร้างทางปัญญาที่มีผลต่อความจำ การรับรู้ และการแก้ปัญหาของบุคคล โดยมีความเชื่อว่าการกระทำต่างๆ ของบุคคลนั้นเกิดขึ้นจากตัวบุคคลนั้นๆ เอง ไม่ใช่เกิดจากเงื่อนไขภายนอก สภาพแวดล้อมที่จะทำให้บุคคลเรียนรู้ได้ดีนั้นเป็นสภาพแวดล้อมที่บุคคลรับรู้และมีความหมายต่อบุคคลเท่านั้น และสิ่งที่บุคคลได้เรียนรู้มาก่อนจะมีผลต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน ดังนั้นนักจิตวิทยากลุ่มนี้จึงให้ความสนใจต่อสิ่งที่บุคคลได้เรียนรู้มาแล้วเพื่อจะได้จัดประสบการณ์ที่มีความหมาย เพื่อจะได้ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ บรูเนอร์เรียกทฤษฎีของเขาว่า "ทฤษฎีการสอน" เพราะเป็นการบอกผู้สอนว่าทำอย่างไรจึงจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีหลักการ 4 ข้อ คือ 1) แรงจูงใจจัดเป็นเงื่อนไขแรกที่มีอยู่ในตัวบุคคล และส่งผลให้บุคคลนั้นมีความปรารถนาที่จะเรียนรู้ จึงควรเป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลเอง บรูเนอร์ เชื่อว่าทุกคนมีแรงจูงใจภายในอยู่แล้ว คือ ความอยากรู้อยากเห็น ความต้องการความสำเร็จ และความต้องการที่จะเข้าร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นผู้สอนจึงควรนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอน โดยการสอนให้ผู้เรียนแก้ปัญหาและเรียนรู้ที่จะค้นหาคำตอบด้วยตนเอง 2) โครงสร้างความรู้ ควรจัดโครงสร้างของเนื้อหาวิชาต่างๆ ให้อยู่ในรูปแบบที่ผู้เรียนทุกคนเข้าใจได้ภายใต้เงื่อนไข 3 ประการ คือ ลักษณะการเสนอเนื้อหาที่

ผู้เรียนเข้าใจง่าย เช่น ให้ปฏิบัติจริง ใช้รูปภาพ ใช้สัญลักษณ์เสนอในปริมาณที่ผู้เรียนสามารถจำได้และเสนอด้วยวิธีที่ง่ายที่ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรียนรู้ 3) ลำดับขั้นตอนการเสนอเนื้อหา ต้องเสนอตามขั้นตอน เริ่มด้วยการกระทำตามด้วยแผนภูมิหรือรูปภาพ จบลงด้วยสัญลักษณ์หรือคำพูด 4) การให้แรงเสริม ใช้หลายวิธีได้แต่การให้ข้อมูลย้อนกลับก็เป็นการให้แรงเสริมที่ดีเช่นกัน

จากหลักการทั้ง 4 ข้อนี้ บรูเนอร์ มีความเชื่อว่าการเรียนรู้อย่างมีความหมายจะเกิดขึ้นด้วยการเรียนรู้โดยการค้นพบดังนั้นครูผู้สอนควรให้ผู้เรียนแก้ปัญหาเองซึ่งก่อนแก้ปัญหาผู้สอนจะให้ผู้เรียนคิดเดาคำตอบ จากนั้นให้ผู้เรียนพิสูจน์การเดาด้วยการสำรวจข้อมูลต่างๆ ซึ่งการสำรวจนี้ต้องปลอดภัย และอาจมีรางวัลให้ เป็นการสร้างนิสัยรักการค้นคว้าและค้นพบสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองจะทำให้ผู้เรียนจดจำได้ดี

นอกจากนี้ ประเทือง ใจหาญ (2546, หน้า 62) รวบรวมรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีสร้างแรงจูงใจให้เกิดกับนักเรียนไว้ดังนี้

1. การเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ อาจทำได้โดยการเร้าให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น มีการจัดสภาพห้องเรียนให้น่าสนใจ จัดเกมต่าง ๆ มีการตอบปัญหา เป็นต้น และการเร้าให้เกิดความวิตก กังวล โดยที่นักเรียนที่มีเชาว์ปัญญาสูง ถ้ามีความวิตกกังวลมาก จะทำให้ทำข้อสอบได้ดีแต่ถ้านักเรียนมีเชาว์ปัญญาปานกลาง ต้องมีความวิตกกังวลเพียงเล็กน้อย จึงจะทำข้อสอบได้ดี

2. จัดให้มีการแข่งขันและร่วมมือไปพร้อมกัน โดยจัดให้แข่งกันเป็นกลุ่มจะได้ผลดีกว่าให้แข่งเป็นรายบุคคล

3. การให้นักเรียนได้ทราบความสำเร็จในการเรียนว่าประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด

4. การให้นักเรียนได้ทราบพัฒนาการความก้าวหน้าของตนเอง เช่น แสดงผลงานความก้าวหน้าของผลงานของผู้เรียนด้วยกราฟ

5. การตั้งระดับความมุ่งหวังให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียนและตามความเป็นจริงและให้ยอมรับในความสามารถที่มีอยู่นั้น

6. การให้รางวัลและการลงโทษ ควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับเด็กแต่ละคน ไม่ควรใช้การทำโทษที่รุนแรงเกินไป ควรเป็นการลงโทษเพื่อให้ผู้เรียนปรับปรุงตัวให้ดีขึ้น และควรรีบทำโดยเร็วที่สุดเพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าผลงานที่ตนทำนั้นถูกหรือผิด

7. การชมเชยและการตำหนิมีงานวิจัยศึกษาพบว่า เด็กโดชอบการชมเชยมากกว่าการถูกตำหนิ แต่เด็กที่เรียนเก่งเมื่อถูกตำหนิจะมีความพยายามมากขึ้นกว่าการได้รับคำชม

สรุปได้ว่า ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนจำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับนักเรียน โดยเลือกใช้หลักการและวิธีการที่เหมาะสม เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุจุดประสงค์ที่วางไว้

5. พฤติกรรมของผู้เรียนที่มีแรงจูงใจต่ำและแรงจูงใจสูง

แรงจูงใจในการเรียนนั้น สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมของผู้เรียนที่ได้แสดงออกมา ซึ่งนักศึกษาได้กล่าวโดยสรุปไว้ ดังนี้

เพราพรรณ เปลี่ยนภู่ (2542, หน้า 319-320) กล่าวว่าจากการวิจัยและการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนที่มีแรงจูงใจต่ำและแรงจูงใจสูง พบว่าจะมีพฤติกรรมที่แสดงออกดังต่อไปนี้

พฤติกรรมของผู้เรียนที่มีแรงจูงใจต่ำ

1. เข้าห้องเรียนสายโดยไม่มีเหตุผลอันสมควร
2. ออกจากห้องเรียนทันทีที่มีโอกาส
3. ทำงานที่มอบหมายไม่สำเร็จหรือส่งงานช้าเป็นส่วนใหญ่
4. ไม่ร่วมกิจกรรมขณะเรียน ไม่สนใจการสอน ไม่จดงาน
5. ลอกงานจากเพื่อนเมื่อถูกบังคับให้ส่งงาน
6. เข้าทำงานในห้องทดลอง หรือเข้าทำงานในโรงประลองไม่สม่ำเสมอ ไม่ให้ความร่วมมือขณะทดลองหรือทำงานอย่างขอไปที ทำงานทดลองหรือปฏิบัติไม่เป็นระเบียบ ถามคำถามน้อยมาก ส่วนใหญ่ไม่เคยถามคำถามเลย
7. อ่านหนังสืออ่านเล่น นิตยสารหรือวาดรูป หรือเล่นเกมเมื่อถูกบังคับให้อยู่ในห้องเรียน
8. ไม่ต้องการเรียนพิเศษ หรือเข้าโปรแกรมการซ่อมเสริม
9. ทำงาน ทำการบ้าน ทำข้อสอบทั้งสอบย่อยและสอบไล่ไม่ถูกต้อง
10. สนใจกิจกรรมที่สนุกสนานมากกว่าการเรียน
11. ใช้เวลาว่างไม่เป็นระบบ
12. มีทัศนคติและค่านิยมในการเรียนที่ไม่แน่นอน
13. คุณภาพของงานวิชาการอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ต่ำสุดที่กำหนดไว้

พฤติกรรมของผู้เรียนที่มีแรงจูงใจสูง

1. เป็นผู้ที่มีเป้าประสงค์ และเป้าประสงค์ที่กำหนดไว้ตรงกับความสามารถของเขา ซึ่งแสดงออกให้เห็นว่ามีการประเมินความสามารถของตนเอง
2. ระดับของความทะเยอทะยาน มีความสัมพันธ์(ตรงกัน)กับอัตมโนทัศน์
3. ตั้งใจในการทำงานให้สำเร็จตามเป้าประสงค์ที่วางไว้ด้วยความรู้สึกที่ท้าทาย
4. แสดงความวิตกกังวลที่ทำให้ได้ตามมาตรฐานและกระตือรือร้นในทุกอย่างที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่วางไว้
5. สิ่งที่จัดว่าเป็นรางวัลมิใช่เป็นวัตถุหรือสิ่งของ แต่เป็นการที่สามารถทำได้สำเร็จตามมาตรฐานที่ตนได้ตั้งไว้

6. แสดงออกให้เห็นว่ามีแผนงานและตั้งใจที่จะดำเนินไปสู่แผนงานนั้นอย่างแน่วแน่

กล่าวโดยสรุปได้ว่า พฤติกรรมของผู้เรียนที่มีแรงจูงใจสูงและแรงจูงใจต่ำนั้นแตกต่างกัน โดยที่ผู้เรียนที่มีแรงจูงใจสูงจะมีพฤติกรรมที่มุ่งสู่ความสำเร็จด้วยความแน่วแน่ตั้งใจ ตรงกันข้ามกับผู้เรียนที่มีแรงจูงใจต่ำ ซึ่งมีพฤติกรรมที่หลีกหนีจากวิถีทางแห่งความสำเร็จ

6. ประโยชน์ของแรงจูงใจในการเรียน

นักจิตวิทยาได้สรุปประโยชน์ของแรงจูงใจไว้ดังนี้

สุจิตรา พรมนุชาธิป (2541, หน้า 147) กล่าวว่าการจูงใจมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน การทำงาน ตามความสามารถและความถนัด

2. ช่วยให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียน มีความอุตสาหะ มานะพยายามในการทำกิจกรรม ทำให้เกิดพลัง เกิดความพร้อม ในการเรียน

3. ช่วยให้กระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมในทางที่ชอบ ที่ควร และชี้แนวทางให้เด็กประพฤติและปฏิบัติตนในทางที่ดีงาม เหมาะสม

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542, หน้า 154) ได้สรุปประโยชน์ของแรงจูงใจที่มีต่อมนุษย์ไว้ 4 ประการ ดังนี้

1. เป็นตัวกระตุ้นให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรมหรือหยุดพฤติกรรม

2. เป็นตัวกำหนดแนวทางหรือจุดหมายของพฤติกรรม

3. เป็นตัวกำหนดทิศทางของการแสดงพฤติกรรม

4. เป็นตัวตัดสินการดำเนินพฤติกรรม

จากประโยชน์ของแรงจูงใจข้างต้น สรุปได้ว่า แรงจูงใจเป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมหรือหยุดแสดงพฤติกรรมเพื่อการบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

7. การวัดแรงจูงใจในการเรียน

ในการวัดแรงจูงใจนั้น ผู้ที่เป็นผู้ดำเนินการวิจัยจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการต่างๆของการวัด ซึ่งจรรยา รุททองจันทร์ (2548, หน้า 55) ได้รวบรวมรายละเอียดเกี่ยวกับการวัดแรงจูงใจว่ามีกระบวนการ ดังนี้

1. การกำหนดแหล่งข้อมูล แหล่งข้อมูลที่สำคัญและเป็นแหล่งแรกสำหรับการวัดแรงจูงใจก็คือตัวนักเรียนเอง แต่ในขณะเดียวกันก็อาจได้ข้อมูลจากบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน เช่น บิดามารดา พี่น้อง ครู เพื่อน เป็นต้น

2. การกำหนดพฤติกรรมที่บ่งชี้ที่สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนเกิดแรงจูงใจ เนื่องจากโดยตัวของแรงจูงใจเราไม่สามารถวัดได้โดยตรงสิ่งที่สามารถวัดได้ก็คือพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกอันเนื่องมาจากเกิดแรงจูงใจ ดังนั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องมีการกำหนดกรอบความคิด

หรือสมมุติฐานซึ่งเป็นที่ยอมรับกันได้ว่า เมื่อนักเรียนเกิดแรงจูงใจเขาจะแสดงพฤติกรรมอะไรออกมาบ้าง

3. การเลือกวิธีวัดที่เหมาะสม ซึ่งทำได้โดยเลือกวิธีการที่มีความเหมาะสมกับสิ่งที่จะวัด สภาพการณ์ที่จะวัดและความสามารถในการใช้วิธีวัดดังกล่าว ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและการเสนอผลการวัดแรงจูงใจ ผู้วัดจะต้องวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดไว้ สำหรับการวัดแต่ละวิธีและผลการวิเคราะห์ที่ได้ จำเป็นต้องมีการแปลความหมายให้ถูกต้องชัดเจนก่อนการนำไปใช้

8. เครื่องมือวัดแรงจูงใจในการเรียน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบวัดแรงจูงใจชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ตามวิธีการของลิเคอร์ท (Likert) เป็นเครื่องมือสำหรับวัดแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึงการสร้างเครื่องมือที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่าตามวิธีการของลิเคอร์ท ไว้ดังต่อไปนี้

ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ (2543, หน้า 90-96) กล่าวว่าการสร้างแบบสอบถามที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่าตามวิธีการของ ลิเคอร์ท (Likert) มีขั้นตอนดังนี้

1. เลือกชื่อเป้าบุคลิกภาพก่อน เป้าของบุคลิกภาพอาจเป็นคน วัตถุ สิ่งของ องค์กร สถาบัน อาชีพ วิชา ฯลฯ แล้วแต่จะเลือก ยิ่งแคบก็ยิ่งดี ยิ่งกำหนดช่วงเวลาการแปลผลก็จะทำให้มีความหมายดีขึ้น

2. เขียนข้อความแสดงความรู้สึกต่อเป้าบุคลิกภาพโดยวิเคราะห์ แยกแยะให้ครอบคลุม ลักษณะของข้อความควรเป็นดังนี้

2.1 เป็นข้อความที่แสดงความรู้สึกต่อเป้าที่ต้องการ

2.2 มีความแจ่มชัด สั้น ให้ข้อมูลพอตัดสินได้

2.3 ครอบคลุมทั้งทางดีและไม่ดี หรือทั้งบวกและลบ

2.4 เขียนเป็นประโยคที่ง่าย ไม่ควรใช้ประโยคที่เป็นปฏิเสธหรือรูปประโยคซับซ้อน

2.5 ข้อความหนึ่งควรมีความคิดเพียงความคิดเดียวที่สมบูรณ์ในตัวมันเอง

2.6 หลีกเลี่ยงคำบางคำเช่นทั้งหมด ทั่วไป ไม่มีเลย เท่านั้น เสมอๆเป็นต้น

2.7 หลีกเลี่ยงข้อความที่เกี่ยวกับอดีต

2.8 หลีกเลี่ยงข้อความที่เป็นจริงหรือสามารถตีความได้ว่าเป็นจริง

2.9 ไม่ควรใช้ข้อความที่ผู้ตอบสามารถตอบได้ หรือเลือกตอบเหมือนกันหมดหรือตอบไม่ได้เลย

3. การตรวจสอบข้อความเป็นการตรวจสอบขั้นแรกเพื่อดูให้แน่ชัดว่าข้อความนั้นเหมาะสมดีหรือไม่ ควรใช้มาตรา 3 มาตรา 4 มาตรา 5 มาตรา เป็นต้น

4. การทดลองคุณภาพเบื้องต้นก่อนที่จะนำไปใช้จริง โดยนำข้อความที่ได้รับการตรวจสอบแล้ว ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งเพื่อดูว่าข้อความใดยังไม่ชัดเจน ต้องแก้ไข นอกจากการตรวจความชัดเจนของข้อความแล้ว ยังวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าอำนาจจำแนกและคัดเลือกข้อที่มีอำนาจจำแนกสูงไว้ใช้ต่อไป

5. การจัดแบบทดสอบ เมื่อได้ข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกดีแล้ว พิจารณาว่าจะกำหนดกี่ข้อ ตามหลักการถ้าข้อความที่มีคุณภาพสูงมากอาจใช้ 10-15 ข้อก็ได้ แต่โดยทั่วไปแล้วจะมี 20 ข้อขึ้นไป เพราะถ้าจำนวนข้อน้อยความเชื่อมั่นมักจะมีค่าน้อย ความเที่ยงตรงก็ไม่ดี อาจจะเป็นเพราะข้อความแสดงความรู้สึกหรือความเชื่อต่อเป้าอาจไม่ครอบคลุมทุกอย่างในเป้า การให้จำนวนข้อควรคำนึงถึงกลุ่มตัวอย่างและระดับอายุ หรือความสามารถในการอ่าน อาจทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการตอบ ระดับเด็กๆจึงไม่ควรมีหลายข้อเกินไป

6. การตรวจให้คะแนน การตรวจให้คะแนนให้ตามมาตราที่กำหนดแต่ละข้อ ถ้าเป็นข้อความเปลี่ยนมาเป็นตัวเลข แต่ถ้าเป็นตัวเลขแล้วก็นำตัวเลขที่ผู้ตอบเลือก มารวมเลย กรณีข้อความเป็นความรู้สึกทางลบก็ต้องกลับตัวเลขกันกับข้อความที่เป็นไปทางบวก

สมบูรณ์ สุริยวงศ์, สมจิตรา เรืองศรี, และเพ็ญศรี เศรษฐวงศ์ (2544, หน้า 140-142) กล่าวว่าการสร้างแบบสอบถามที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ตามวิธีการของลิเคอร์ท (Likert) มีวิธีการดังนี้

1. การเขียนข้อความคิดเห็นแนวในการเขียนข้อความคิดเห็นจะต้องมีประโยคนิมาน (favorable statement) และประโยคนิเสธ (unfavorable statement) จำนวนใกล้เคียงกัน ประโยคนิมานหมายถึงประโยคที่กล่าวถึงเรื่องนั้นในทางที่ดี หรือทางบวก ประโยคนิเสธเป็นประโยคที่กล่าวถึงเรื่องนั้นในทางไม่ดีหรือทางลบ

2. การกำหนดคะแนนให้ข้อความคิดเห็น การกำหนดคะแนนของลิเคอร์ทมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า คือให้ผู้ตอบเลือกตอบได้ตามความรู้สึก อาจจะใช้ 3 ระดับ 5 ระดับ หรือ 7 ระดับ ที่นิยมโดยทั่วไปใช้ 5 ระดับ เช่น เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยมีวิธีการกำหนดคะแนน ดังนี้

การให้คะแนนประโยคนิมาน

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	คะแนน
เห็นด้วย	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	คะแนน

การให้คะแนนประโยคนิเสธ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	คะแนน
เห็นด้วย	2	คะแนน

ไม่แน่ใจ	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	4	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	คะแนน

การให้คะแนนนี้อาจอยู่ในรูปอื่นที่มีลักษณะคล้ายกับที่กล่าวมานี้ก็ได้ เช่น 0, 1, 2, 3, 4 หรือ -2, -1, 0, 1, 2 ตามลำดับ ผลที่ได้จะไม่แตกต่างกัน

3. การเลือกข้อความคิดเห็นหลังจากได้เขียนข้อความคิดเห็นที่ครอบคลุมเรื่องที่จะศึกษาแล้ว จะต้องพิจารณาไตร่ตรองเพื่อคัดเลือกข้อความคิดเห็นที่เหมาะสมกับการวัดเรื่องนั้นๆ โดยผู้ตรวจสอบคนแรกควรจะเป็นผู้วิจัยเองที่จะต้องพิจารณาให้รอบคอบจนมั่นใจว่าดีที่สุด จึงให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้หรือเชี่ยวชาญในเรื่องนั้นช่วยพิจารณา หรือวิจารณ์ข้อความคิดเห็นเหล่านั้นว่าดีหรือไม่ เหมาะสมกับเรื่องที่จะวัดหรือไม่ มีส่วนใดควรจะปรับปรุงหรือแก้ไข ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่กลั่นกรอง คัดเลือกข้อความคิดเห็น เพื่อให้มาตราวัดนี้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) เมื่อได้พิจารณาคัดเลือกและแก้ไขข้อความคิดเห็นให้เหมาะสมแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็จะนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง อาจจะใช้ประมาณ 100-300 คน แล้วนำข้อความคิดเห็นเหล่านั้นมาวิเคราะห์เพื่อคัดเลือกเอาเฉพาะข้อที่สามารถวัดความรู้สึกที่แตกต่างกันได้

4. การนำไปใช้และการแปลผล การแปลผลจากคะแนนที่ได้จากการตอบข้อความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง โดยทั่วไปนิยมหาค่าเฉลี่ย (mean) โดยหาได้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม

ดังตัวอย่าง

การแสดงหาค่าเจตคติรายบุคคล จากการตอบมาตราวัดเจตคติต่อครูใหญ่ของครูสมศรี

ข้อความคิดเห็น	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1. ครูใหญ่บริหารงานด้วยความยุติธรรม	✓				
2. ครูใหญ่อายุมากเกินไป				✓	
3. ครูใหญ่ขาดงานบ่อย				✓	
4. ครูใหญ่ให้ความสนใจงานวิชาการ	✓				

คะแนนรวมของครูสมศรี = 5+4+4+5 = 18 คะแนน

คะแนนเฉลี่ย = 18 หารด้วย 4 = 4.5 คะแนน

ถ้าหาเจตคติรายกลุ่ม หาได้โดยนำผลรวมของคะแนนเฉลี่ยรายบุคคลมาหารด้วยจำนวนคนทั้งหมด การแปลความหมายจะต้องกำหนดเกณฑ์เพื่อแปลค่าเจตคติ

ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น

คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า	1.50	หมายถึง เจตคติไม่ดี
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	1.50 - 2.49	หมายถึง เจตคติค่อนข้างไม่ดี
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	2.50 - 3.49	หมายถึง เจตคติปานกลาง (เฉยๆ)
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	3.50 - 4.49	หมายถึง เจตคติดี
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่	4.50 - ขึ้นไป	หมายถึง เจตคติดีมาก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ

1. งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยในประเทศ ที่ใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูด มีดังนี้

สุกัญญา ศิลประสาท (2544, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมณีเสวตอุปถัมภ์ จังหวัดปราจีนบุรี ผลการวิจัยพบว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษหลังการทดลองเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนมีพัฒนาการมากขึ้นในด้านการมีความรับผิดชอบ ช่วยเหลือกลุ่มทำงานจนประสบความสำเร็จ ความกล้าแสดงท่าทางประกอบคำพูดตามบทสนทนาและความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมได้สำเร็จในเวลาที่กำหนด

กรรณิการ์ กาญจันดา (2546, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟัง พูด ภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิงครัตน์ จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยปรากฏว่าหลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการฟัง พูด ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 60 มีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น

มะลิจันทร์ ปิยะพิสุทธิ์ (2550, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติและสถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกศ ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 ซึ่งแสดงว่าการจัดการสอนโดยใช้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติและสถานการณ์จำลองส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

2. นักเรียนมีความคิดเห็นโดยรวมว่า การเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติและสถานการณ์จำลองทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม รู้จักการทำงานร่วมกัน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษา

อินทวี กิจสมพงษ์ (2550, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคบทบาทสมมุติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีบัวบานวิทยาคม จังหวัดนครพนม ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคบทบาทสมมุติ ที่สร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 79.13/77.94

2. ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคบทบาทสมมุติ มีค่าเท่ากับ 0.5508 ซึ่งหมายถึงนักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นจากความรู้เดิม ร้อยละ 55.08

เกศสุดา ปงลังกา (2550, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวชิรธรรมโศภิต จังหวัดเพชรบุรี ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของผู้เรียน สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ.01 และผู้เรียนมีการพัฒนาด้านการพูดภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องและมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น

2. งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยต่างประเทศ ที่ใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูด มีดังนี้

ดัดนีย์ (Dudney, 1983, p. 205) ได้ทดลองสอนโดยใช้บทบาทสมมุติชนิดมีปริศนา (Hidden Information Role-plays) ในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับเข้ม โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษามหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆได้อย่างถูกต้อง และมีความมั่นใจ ผลการทดลองพบว่า การใช้บทบาทสมมุติชนิดมีปริศนาประสบผลสำเร็จอย่างดียิ่ง นอกจากนี้ ดัดนีย์ ยังได้กล่าวเพิ่มเติมว่า การแสดงบทบาทสมมุติถือว่าเป็นแบบฝึกหัดที่มีค่ายิ่ง เพราะทุกคนได้มีส่วนร่วมในการใช้ภาษาในการสื่อสารและมีส่วนร่วมในการแสดงออก

สปาดา (Spada, 1987, pp. 137-161) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความแตกต่างของวิธีการสอนแบบต่างๆ และศึกษาการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยวิธีการที่แตกต่างกันกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจำนวน 48 คน ที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศของ English-Speaking University ในประเทศแคนาดา โดยแบ่งออกเป็น 3 ชั้นเรียน ชั้นเรียนเอ ได้รับวิธีสอนโดยเน้นไวยากรณ์ ชั้นเรียนบีและซี ได้รับการสอนโดยเน้นความหมายเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมที่เน้นหน้าที่ของภาษา ผลการวิจัยพบว่า วิธีสอนแบบต่างๆที่ผู้เรียนได้รับในชั้นเรียนมีความแตกต่างกัน นักเรียนในชั้นบีและซี มีพัฒนาการความสามารถทางภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารดีกว่านักเรียนในชั้นเอ

อัล ซาดัส, และ อะฟิฟี (Al Saadat, & Afifi, 1997) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับนักเรียนชาวซาอุดิอาระเบียที่กลัวการสื่อสารกับบิดา ผลจากการวิจัยสรุปได้ว่ากิจกรรมบทบาทสมมุติช่วยให้นักเรียนเกิดความต้องการในการสื่อสาร กระตุ้นความ สามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในเหตุที่ไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า และนักเรียนมีความมั่นใจในตนเองในการเรียนวิชาอื่นๆเพิ่มขึ้น นอกจากนี้กิจกรรมบทบาทสมมุติช่วยสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียนในสถานการณ์จริงในอนาคตเมื่อต้องใช้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนคุ้นเคยกับการคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองด้วยกิจกรรมบทบาทสมมุติแล้ว

จากผลการศึกษางานวิจัยเกี่ยวข้องกับกิจกรรมบทบาทสมมุติข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติช่วยให้ผู้เรียนมีประสิทธิผลทางการเรียนภาษาสูงขึ้น และยังสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่ว มีประสิทธิภาพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม

1. งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยในประเทศ ที่ใช้กิจกรรมเกมในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูด มีดังนี้

อนุภาพ ดลโสภณ (2540, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกุดครองวิทยาคาร จังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟังไม่แตกต่างกัน

3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการพูดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู

4. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการอ่านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู

5. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและนักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่สอนตามคู่มือครู

ราตรี ศรีทองเทศ (2544, หน้า 99) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมเกมในการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดเกษมสุริยัมนาจ จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกมจะมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้ใช้เกมในการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการเรียนรู้อีกด้วย

ประทีป เสริมสำราญ (2547, หน้า 99-112) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดทุ่งสว่าง จังหวัดนครราชสีมา ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยการใช้เกม ส่งผลให้นักเรียนมีความสนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน และมีพัฒนาการทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงขึ้น

จิราวรรณ ปัญญาชวัฑ (2547, บทคัดย่อ) ได้ศึกษา การเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบกับการสอนตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหลวงและโรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง จังหวัดนครสวรรค์

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ หลังการเรียนมีความสามารถ

ในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู หลังการเรียนมีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยต่างประเทศ ที่ใช้กิจกรรมเกมในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูด มีดังนี้

วอลลิ่ง (Walling, 1977 p. 6147-A). ได้ทำการวิจัยศึกษาผลการเรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกขั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่น การบรรยายอภิปราย (lecture–discussion) การบรรยายอย่างเดียว (lecture) การบรรยายประกอบเกม (lecture – game) กับนักศึกษาปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ ผลการวิจัยสรุปได้ว่านักศึกษากลุ่มที่เรียนโดยการใช้เกมเป็นสื่อทุกขั้นตอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ

เทเลอร์ (Taylor 1979, pp. 788-A – 789-A) ได้ทำการเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมกับวิธีสอนแบบธรรมดากลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 2 กลุ่มๆ ละ 15 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีความสัมพันธ์กันดีกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบธรรมดา

อัลเลน (Allen, 2005, p. 2168-A) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลการอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน ด้วยวิธีฝึกสมาธิการอ่านในใจที่เรียกว่า SSR (sustained silent reading) เพื่อแก้ปัญหานักเรียนระดับมัธยมศึกษา กลุ่มที่มีความสามารถในการอ่านต่ำ โดยเปรียบเทียบ SSRแบบดั้งเดิม คืออ่านแล้วทดสอบกับ SSRแบบใหม่ คืออ่านแล้วให้เล่นเกมความจำประกอบ ผลปรากฏว่า การอ่านแบบSSR แบบที่มีเกมประกอบ ทำให้ผลสัมฤทธิ์จากการตอบคำถามสูงขึ้นกว่าการอ่านแบบ SSR ดั้งเดิม

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะทางภาษาทุกๆ ด้าน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน นักเรียนตื่นตัวต่อการรับรู้และพร้อมที่จะเรียนรู้ เกมจึงถือว่าเป็นกิจกรรมที่สำคัญต่อการเรียนในทุกระดับชั้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียน

1. งานวิจัยในประเทศ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องแรงจูงใจพบว่า มีผู้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องแรงจูงใจในการเรียน ไว้หลายท่าน ดังนี้

เกศรา กฤษณะโลม (2541, หน้า 75) ได้ศึกษาผลของการสอนโดยใช้บทบาทสมมุติที่มีทัศนคติผลสัมฤทธิ์และความเชื่อมั่นของนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า

1. บทบาทสมมุติ มีผลทำให้ความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลอง เพิ่มขึ้นสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติ โดยครูเป็นศูนย์กลางการเรียนการสอน

2. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมากกว่านักเรียนที่เรียนปกติ

3. นักเรียนมีความมั่นใจ และเห็นว่าบทบาทสมมุติเป็นกิจกรรมที่ประโยชน์น่าสนใจและให้ความสนุกเพลิดเพลิน อันจะนำไปสู่การพัฒนาทางภาษาของนักเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะทางการพูด

นิรัญ โคตรศรี (2544, หน้า 73) ศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติแบบมีลำดับขั้น กับนักเรียนที่มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษต่ำ ผลการวิจัยสรุปได้ว่ารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติแบบมีลำดับขั้น มีส่วนช่วยให้นักเรียนที่มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษต่ำมีส่วนร่วมในการพูดภาษาอังกฤษในชั้นเรียนมากขึ้น และนักเรียนมีความเข้าใจในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์มากขึ้น

พรทิพา มูลแก้ว (2544, หน้า 82) ศึกษาการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษต่ำ โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติที่กำหนดบทบาทให้ผู้เรียนทุกคน ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการสอนที่ใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติที่กำหนดและหมุนเวียนบทบาทของผู้เรียนทุกคน ส่งผลดีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียนมีการพัฒนาทักษะทางภาษาดีขึ้น มีปฏิสัมพันธ์เพิ่มขึ้นและกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารมากขึ้น

กาญจนภา มานิตย์ (2547, หน้า 79-80) ได้ศึกษา การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านนาอุดม ตำบลไผ่ จังหวัดสุรินทร์ ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาระดับความสามารถทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษในด้านความคล่องแคล่ว สามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ การออกเสียงถูกต้องชัดเจนอยู่ในระดับดี มีความสนใจความกระตือรือร้น ความตั้งใจในการประกอบกิจกรรม มีความพยายามที่จะสื่อสารโดยใช้ภาษาพูดและท่าทางและความพยายามที่จะไม่ใช้ภาษาไทยในห้องเรียน

2. งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีดังนี้

สลาวิน (Slavin, 1995, pp.16-17) ได้ทำการวิจัยหลายครั้ง พบว่า การที่นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มนั้นสามารถทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ และแรงจูงใจที่เกิดขึ้น

เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น โดยที่นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองจากกลุ่มนักเรียน สามารถพัฒนาทักษะต่างๆ มีการวางแผนกระบวนการเรียนรู้ การสอนพิเศษให้เพื่อนในกลุ่ม การประเมินตนเอง การเรียนแบบร่วมมือ สามารถสร้างการยอมรับนักเรียนที่มีความสามารถต่ำ นักเรียนจะเรียนรู้อย่างสนุกสนาน มีความเข้าใจบุคคลอื่น

ชอย (Choi, 2000, p. 2838-A) ได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศของครูในประเทศเกาหลี จำนวน 110 คน เกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยการใช้เกมและเพลงเป็นการจูงใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า เกมและเพลงสามารถเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสื่อสาร ได้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะอย่างผสมผสานกลมกลืน เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการเรียนการสอนที่ใช้ได้ทั้งเรียนรู้เชิงสื่อสารและเรียนรู้ไวยากรณ์ไปพร้อมๆ กัน

โอเจดา (Ojeda, 2005, p. 2969-A) ได้ศึกษา การเปรียบเทียบการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนกับการใช้วิธีและเทคนิคการสอนแบบเดิมๆ โดยได้นำเกมเข้ามาใช้ในลักษณะของการจัดการสอนแบบเน้นภาระงาน และใช้ Communicative Approach ร่วมด้วย โดยใช้สอนในรายวิชาภาษาสเปนเบื้องต้น ผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณพบว่ามีเกมหนึ่งที่ทำให้สมมติฐานเป็นจริง กล่าวคือผู้เรียนที่ได้เรียนและเล่นเกมคำศัพท์จะมีแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าผู้เรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการเดิมๆ ซึ่งการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนการสอนนั้น เกมสามารถเสริมสร้างบรรยากาศอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมการทำงานหรือกิจกรรมร่วมกันอย่างเป็นสังคม ระหว่างผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอน

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ เช่นวิธีการสอนของครู ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บรรยากาศทางการเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนนักเรียนกับครู ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียนจึงต้องคำนึงถึงองค์ประกอบดังกล่าวเป็นสำคัญ