

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม

สมมุติฐานการวิจัย

1. ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกัน
2. แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

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

กลุ่มตัวอย่าง

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

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 15 ชั่วโมง และแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 15 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบแบบปากเปล่า (oral test)
3. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการวิจัยที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research)

วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. จัดกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลอง ทั้ง 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 25 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 25 คน
2. แจ้งให้นักเรียน ให้เข้าใจถึงวิธีการจัดการเรียนการสอน บทบาทของนักเรียน เป้าหมายของการเรียน จุดประสงค์ของการเรียน แนวทางการดำเนินกิจกรรมตลอดจนวิธีการวัดผลประเมินผล
3. ดำเนินการสอน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนทั้งสองกลุ่มโดยใช้เนื้อหาเดียวกัน จำนวน 4 บทเรียน ระยะเวลาในการทำการวิจัยเท่ากันคือ เวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง โดยกลุ่มทดลองที่ 1 สอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 15 ชั่วโมง และกลุ่มทดลองที่ 2 สอนโดยการใช้เกม จำนวน 15 ชั่วโมง
4. วัดความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มหลังสิ้นสุดการเรียนแต่ละบทเรียน โดยใช้แบบทดสอบแบบปากเปล่า (oral test) ฉบับเดียวกันทั้งสองกลุ่ม และบันทึกเสียงขณะทำการทดสอบเพื่อให้การประเมินมีความสมบูรณ์และถูกต้อง
5. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐาน
6. นักเรียนทั้งสองกลุ่มทำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังสิ้นสุดการทดลอง แล้วนำผลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัย ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคำนวณหาค่าทางสถิติโดยการทดสอบสมมติฐานและใช้ค่าสถิติ ดังนี้

1. หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (arithmetic mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
2. เปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยกิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม โดยใช้สถิติ t – test independent
3. เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยกิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกมโดยใช้สถิติ t – test independent

สรุปผลการวิจัย

1. ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
2. แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผล

ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติกับการสอนโดยใช้เกม ผลการศึกษาครั้งนี้สามารถอภิปรายผลตามความมุ่งหมายของการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ากิจกรรมบทบาทสมมุติและเกมต่างมีลักษณะเด่นร่วมกันหลายประการที่ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ดังนี้

ประการที่ 1 การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกม เป็นการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนนำโครงสร้างภาษาที่เรียนมาใช้สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ในชั้นเรียน ดังที่ ฟินอกชีโร, และบรัมฟิต (Finochiaro, & Brumfit, 1986, p.141) เสนอแนะรูปแบบของกิจกรรมในการสอนพูดสื่อสารว่า ในการจัดการเรียนการสอนนั้น ครูควรจัด

สถานการณ์ต่างๆในชั้นเรียนให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่างๆกันซึ่งการที่นักเรียนได้แสดงออกทั้งด้านการพูด การแสดงท่าทาง และการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ทำให้นักเรียนเกิดความคล่องแคล่วและความมั่นใจในการใช้ภาษา และสอดคล้องกับแนวคิดของ ลาดูซ (Ladousse, 1988, p. 94) ที่กล่าวถึงการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติว่าเป็นการสอนที่กำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคล่องในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายได้เรียนรู้โครงสร้างและหน้าที่ทางภาษา มีโอกาสฝึกพูด ฝึกการใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ ในขณะที่ วีต (Weed, 1975, pp. 303-304) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์สำคัญของการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมว่าเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการพัฒนาทักษะทางภาษาอันจะนำไปใช้สื่อสารในสถานการณ์ต่างๆได้เป็นอย่างดี

ประการที่ 2 การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือนักเรียนต้องนำความรู้ทางภาษาไปใช้ในการสื่อสารในลักษณะต่างๆ ได้แก่ การแสดงความคิดเห็นความรู้สึกและการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ ได้มีโอกาสแสดงบทบาทด้วยตนเองและมีการประเมินการแสดงของเพื่อนนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกมได้ลงมือเล่นจริง แข่งขันจริง จึงทำให้นักเรียนสามารถพูดสื่อสารได้ สอดคล้องกับ จอห์นสัน และ มอร์โรว์ (Johnson, & Morrow, 1981, pp. 60-66) ที่กล่าวถึงหลักการในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารว่า การที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้นั้น ผู้เรียนต้องลงมือทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆด้วยตนเอง มีการฝึกให้แสดงความคิดเห็น หรือระดมพลั้งสมอง (brainstorming activities) มีการฝึกกิจกรรมการใช้ภาษา เป็นคู่ หรือทำงานกลุ่ม เช่น การแสดงบทบาทสมมุติ เกมการแก้ปัญหา สถานการณ์จำลอง เป็นต้น

ประการที่ 3 การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพยายามในการนำภาษามาใช้ในการสื่อสาร กล่าวคือการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติ ได้ให้นักเรียนได้แสดงบทบาท ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงนักเรียนแต่ละกลุ่มจะจัดเตรียมอุปกรณ์จัดการแสดง และบางกลุ่มแต่งกายให้สมจริงเพื่อสร้างบรรยากาศและความสนใจในการเรียน อีกทั้งมีการแสดงลีลาท่าทาง และน้ำเสียงทำให้การแสดงมีชีวิตชีวา สนุกสนาน ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการนำภาษามาใช้สื่อสารมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2539, หน้า 142-143) ที่กล่าวถึงกิจกรรมบทบาทสมมุติว่าเป็นกิจกรรมการสอนภาษาที่กำหนดให้ผู้เรียนสวมบทบาทและแสดงพฤติกรรมไปตามความรู้สึก อารมณ์ และเจตคติ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและแรงบันดาลใจที่จะนำทักษะทางภาษาที่ได้เรียนรู้มาใช้ในการสื่อสาร สำหรับการสอนโดยใช้เกม ได้ให้นักเรียนได้เล่นเกมที่ส่งเสริมให้ใช้ภาษาในสถานการณ์ที่มีความหมาย กล่าวคือมีการเล่นเกมร่วมกันทั้งชั้นเรียน กลุ่มย่อย และเล่นเป็นคู่ โดยเน้นการแข่งขัน จึงทำให้นักเรียนสนุกและท้าทาย จากการสอนพบว่านักเรียนกระตือรือร้นในการเรียน กล่าวพูดกล้าออกเสียงและใช้สำนวนภาษาอย่าง

ทดลองแล้วการเล่นบางเกมนักเรียนต้องใช้การตัดสินใจเลือกประโยคในการพูดอย่างทันทีทันใด พบว่า นักเรียนสามารถโต้ตอบกันได้อย่างเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับ พรสวรรค์ สีป้อ (2550, หน้า 238) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่า เกมทำให้เกิดบริบทการสื่อสารอย่างมีความหมาย ทำให้บทเรียนสนุกสนาน ไม่เครียด ผู้เรียนได้เคลื่อนไหว และทำให้ผู้เรียนที่ขี้อายกล้าเข้าร่วมกิจกรรมโดยเฉพาะเมื่อเล่นเป็นกลุ่ม ที่สำคัญผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในขณะที่เล่นเกม ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการสื่อสารได้โดยไม่รู้ตัว

ประการที่ 4 การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสอนโดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการสื่อสารภาษาโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ กล่าวคือให้นักเรียนเรียนเป็นกลุ่ม เป็นทีม หรือเป็นคู่ ทั้งนี้ได้กำหนดบทบาท สถานการณ์หรือเกมให้ภาษาที่เรียนมาใช้ในการติดต่อสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับเพื่อน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในบรรยากาศที่เป็นกันเอง ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจ กล้าพูดกล้าแสดงออก สนทนาโต้ตอบกันอย่างเป็นธรรมชาติ เกิดความสนุกสนานในการเรียน สอดคล้องกับ สิริพร บึงกงลาด (2540, หน้า 48) ที่กล่าวถึงการทำกิจกรรมเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม จะช่วยสร้างความมั่นใจกับผู้เรียนมากกว่าการที่เขาจะต้องทำคนเดียว เพราะเมื่อผู้เรียนมีความมั่นใจแล้วเขาจะกล้าพูดกล้าแสดงออก ซึ่งทำให้การพูดสื่อสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. แรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสอนโดยใช้เกมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสอนโดยใช้เกมมีองค์ประกอบสำคัญในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนดังนี้

ประการที่ 1 การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสอนโดยใช้เกมมีการจัดบรรยากาศของกัลยาณมิตรในการเรียน กล่าวคือกิจกรรมที่ให้นักเรียนปฏิบัติส่วนใหญ่ให้นักเรียนได้ฝึกเป็นคู่ เป็นกลุ่มย่อย หรือกลุ่มใหญ่ในสถานการณ์ต่างๆที่แตกต่างกันไป ซึ่งต้องใช้การช่วยเหลือซึ่งกันและกันอย่างมาก จึงทำให้นักเรียนทุกคนกล้าแสดงออกในการทำกิจกรรม เพราะจะไม่กลัวความผิดพลาด ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างเสริมบรรยากาศของการเรียน เป็นการเรียนปนเล่น ปราศจากการควบคุมที่เข้มงวดเกินไป นักเรียนลดความตึงเครียด ลดความประหม่าและอาย ทั้งยังมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยครูและเพื่อนนักเรียนที่เรียนเก่งกว่าจะช่วยเหลือแนะนำเมื่อเกิดปัญหา ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการเรียนระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน สอดคล้องตามคำแนะนำของ เวสเซล (Wessels, 1987, p.96) ที่กล่าวว่า การจัดห้องเรียนเป็นรูปแบบที่แตกต่างกัน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ตื่นตัว กระตือรือร้นอยากรู้ อยากเห็นและอยากเรียนเพิ่มขึ้น และลิตเติลวูด (Littlewood, 1984, pp. 17-18) กล่าวว่าเป้าหมายสูงสุดของผู้เรียนภาษาก็คือ สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ ดังนั้น ถ้าสภาพในห้องเรียนสัมพันธ์กับความต้องการในการเรียนภาษาของเขา ก็จะเป็นแรงจูงใจให้เขาอยากเรียน

มากขึ้น นอกจากนี้แล้ว ผู้เรียนภาษาส่วนใหญ่มีความคิดเกี่ยวกับภาษาว่าเป็นสิ่งที่นำไปสู่การติดต่อสื่อสารมากกว่าเป็นการเรียนไวยากรณ์โครงสร้าง เมื่อในห้องเรียนมีการจัดกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติงาน เพื่อให้เขาได้ฝึกใช้ภาษาจริงๆ สอดคล้องกับความคิดในเรื่องภาษาของเขาก็เท่ากับเป็นการเพิ่มแรงจูงใจให้แก่เขา

ประการที่ 2 การสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกมมีการเสริมแรงในการเรียนโดยการเปิดโอกาสให้นักเรียนประเมินการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน โดยหลังสิ้นสุดการแสดงบทบาทสมมุติและการเล่นเกมแล้ว ขั้นตอนสำคัญต่อมาคือการอภิปรายผลและสรุปผล โดยในขั้นการประเมินนี้ครูสอนให้นักเรียนรู้จักการวิพากษ์วิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ เพื่อจะสามารถนำคำติชมไปเป็นข้อมูล ในการแก้ไขและปรับปรุงข้อบกพร่อง สำหรับครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ รวมทั้งจัดสภาพแวดล้อมที่ดีและบรรยากาศที่อบอุ่นเป็นกันเอง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความพยายาม กล้าพูด กล้าแสดงออก และที่สำคัญในขณะที่นักเรียนฝึกใช้ภาษานั้น ครูไม่เข้าไปขัดจังหวะแต่จะจดบันทึกข้อดี ข้อผิดพลาดของนักเรียนแต่ละคนไว้ แล้วนำมาอภิปราย เพื่อชมเชยและให้แก้ไขปรับปรุงในภายหลัง ทำให้การฝึกใช้ภาษาของนักเรียนไม่หยุดหรือขาดตอน ซึ่งการประเมินทั้งข้อดีและข้อบกพร่อง ล้วนแต่เป็นแรงเสริมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนได้ตามทฤษฎีของบรูเนอร์ (Bruner) นักจิตวิทยากลุ่มปัญญานิยมที่กล่าวว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นการให้แรงเสริมที่ดีในการเรียน (ละเอียด จุฑานันท์, 2541, หน้า 78 - 79) สอดคล้องตาม สิริพร ป้องกงลาด (2540, หน้า 51-52) ที่กล่าวถึงข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการประเมินผลว่า ขณะที่นักเรียนกำลังทำกิจกรรมอยู่ครูไม่ควรแก้ไขทันที แต่ควรบันทึกข้อดีและข้อบกพร่องของนักเรียนแล้วจึงนำมาอภิปรายในภายหลัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอภิปรายและให้คำวิจารณ์ในทางบวกจะทำให้เกิดผลดี เป็นการส่งเสริมให้กำลังใจแก่นักเรียน ให้มีความกล้าแสดงออกและรู้สึกมั่นใจ เห็นคุณค่าในการใช้ภาษาและเกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะ ในการนำการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกมไปใช้

จากการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติการสอนโดยใช้เกม ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1.1 จากการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติและการสอนโดยใช้เกม พบว่านักเรียนบางคน ออกเสียงสำนวนภาษาไม่ถูกต้อง การสนทนาโต้ตอบมีการพูดซ้ำคำ พูดตะกุกตะกักขาดความมั่นใจ ในขณะที่นักเรียนบางคนพูดได้คล่องแคล่ว ต่อเนื่อง ชัดเจน ดังนั้นควรให้การดูแลนักเรียนที่มีปัญหาอย่างใกล้ชิดโดย ฝึกให้นักเรียนออกเสียงสำนวนที่เป็นประโยคยาวๆ เป็นรายบุคคลโดยอาจใช้เทคนิค Look, read and say คือให้นักเรียนดูประโยค อ่าน และพูดออกมาบ่อยๆครั้ง การฝึกควรทำในช่วงการฝึกซ้อมก่อนการแสดงบทบาทสมมุติหรือช่วง

การสาธิตและลองซ้อมก่อนการเล่นเกม จะทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในตนเอง สามารถสนทนาได้คล่องแคล่วเป็นธรรมชาติมากขึ้น

1.2 จากการนำกิจกรรมบทบาทสมมติไปใช้พบว่าระยะแรกของการเรียนนักเรียนหลายคนรู้สึกกลัวและประหม่าในการใช้ภาษาอังกฤษ ทำให้การสนทนาได้ตอบไม่เป็นธรรมชาติ นักเรียนพูดเหมือนท่องจำรวมทั้งไม่กล้าแสดงลีลาท่าทางตามบทบาท ทำให้การแสดงไม่มีชีวิตชีวา ดังนั้นครูควรเพิ่มเวลาในการฝึกซ้อมให้มากขึ้น รวมทั้งให้คำปรึกษาช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างเรียน ให้กำลังใจและแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียนจะทำให้นักเรียนมีความพร้อมคลายความวิตกกังวลกล้าพูดกล้าแสดงมากขึ้น

1.3 จากการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสอนโดยใช้เกม พบว่าการจัดนักเรียนทั้งสองแบบเน้นทำกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมเป็นคู่ ควรจัดละความสามารถกันทั้งนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสนำเสนอ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมบรรลุจุดมุ่งหมายตามเวลาที่กำหนด

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสอนโดยใช้เกม สังเกตพบว่านักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น มีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น ดังนั้นการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรนำวิธีการสอนทั้งสองวิธีนี้ ไปศึกษากับตัวแปรอื่น เช่น ความกล้าแสดงออก การสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง

2.2 ควรนำวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสอนโดยใช้เกม ไปศึกษากับนักเรียนนักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง หรือกลุ่มอ่อน เพื่อดูพัฒนาการในการพูดของนักเรียนแต่ละกลุ่ม เพื่อเลือกวิธีสอนที่เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละกลุ่มต่อไป