

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยหัวข้อที่ศึกษาดังต่อไปนี้

1. **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551**
 - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. **การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ**
 - 2.1 ความหมายของค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.2 ความมุ่งหมายและหลักการในการจัดค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.3 หลักการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.4 ประโยชน์และคุณค่าของการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.5 ประเภทของค่ายภาษาอังกฤษ
 - 2.6 ลักษณะของกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ
3. **ทักษะการฟัง-พูดเพื่อการสื่อสาร**
 - 3.1 ความหมายของภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
 - 3.2 ความสัมพันธ์ระหว่างการฟัง-พูดเพื่อการสื่อสาร
 - 3.3 หลักการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง-พูดเพื่อการสื่อสาร
4. **การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม**
 - 4.1 ความหมายของเกมประกอบการสอน
 - 4.2 วัตถุประสงค์ของเกม
 - 4.3 องค์ประกอบสำคัญและประเภทของเกม
 - 4.4 หลักในการเลือกเกม
 - 4.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
 - 4.6 ข้อแนะนำในการจะนำเกมไปใช้ประกอบการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จ

5. ความพึงพอใจ

5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

5.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ

5.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

6. งานวิจัยในประเทศ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

1.1 สารและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 19) ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศไว้ 4 สาร ดังนี้

สารที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน

สารที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สารที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สารที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชนและสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

โดยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดตัวชี้วัดชั้นปีในแต่ละมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจงง่ายๆ ที่ฟังและอ่าน
2. อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทร้อยกรอง (poem) สั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

3. เลือก/ระบุประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง (non-text information) ที่อ่าน

4. ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ในความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทาน และเรื่องสั้น

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

1. สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม และสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

2. ใช้คำขอร้อง ให้คำแนะนำ และคำชี้แจงตามสถานการณ์

3. พูดและเขียนแสดงความต้องการขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม

4. พูดและเขียนแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบอย่างเหมาะสม

5. พูดและเขียนแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบอย่างเหมาะสม

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูด และการเขียน

1. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

2. พูด/เขียนสรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระ (theme) ที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง/เหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจของสังคม

3. พุด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่องต่างๆใกล้ตัว พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

1. ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางสุภาพ เหมาะสมตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

2. บรรยายเกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ ชีวิตความเป็นอยู่และประเพณีของเจ้าของภาษา

3. เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

1. บอกความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย

2. เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง วันสำคัญ และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

1. ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชนและสังคม

1. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และสถานศึกษา

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้าความรู้/ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ

โดยผู้วิจัยมีความต้องการที่จะพัฒนาทักษะด้านการพูด-ฟัง ของนักเรียน โดยทักษะดังกล่าวตรงกับสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 และ 1.2 ผู้วิจัยจึงนำเสนอตารางตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตาราง 1 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. ปฏิบัติตามคำสั่ง ขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจงง่ายๆ ที่ฟัง และอ่าน	<ul style="list-style-type: none"> • คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจงในการทำอาหารและเครื่องดื่ม การประดิษฐ์ การใช้ยา/สลากยา การบอกทิศทาง ป้ายประกาศต่างๆ หรือการใช้อุปกรณ์ <ul style="list-style-type: none"> - คำสั่ง เช่น Look at the.../here/over there./Say it again./Read and draw./Put a/an...in/on/under a/an.../Go to the window and open it./Take out the book, open on page 17 and read it./Don't go over there./Don't be late. etc/ - คำขอร้อง เช่น Please look up the meaning in a dictionary. / Look up the meaning in a dictionary, please./ Can / Could you help me, please?/ Excuse me, could you...? etc. - คำแนะนำ เช่น You should read everyday./ Think before you speak.../

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		<p>- คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกม เช่น Start./ My turn./Your turn./ Roll the dice/ Count the number./ Finish. etc.</p> <p>- คำสันธาน (conjunction) เช่น and/ but/ or</p> <p>- ตัวเชื่อม (connective words) เช่น First,/ Second,/Third,/ Next,/ Finally,/ etc.</p>
	<p>2. อ่านออกเสียงข้อความ นิทานและบทร้อยกรอง (poem) สั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ข้อความ นิทาน และบทร้อยกรอง • การใช้พจนานุกรม • หลักการอ่านออกเสียง เช่น <ul style="list-style-type: none"> - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำ และพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบาในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำในประโยค - การแบ่งวรรคตอนในการอ่าน - การอ่านบทร้อยกรองตามจังหวะ • ประโยคหรือข้อความ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทาง ท่องเที่ยว การบริการสถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ 1,400-1,550 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	3. เลือก/ระบุประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง (non-text information) ที่อ่าน	<ul style="list-style-type: none"> • การตีความ/ถ่ายโอนข้อมูลให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง เช่น สัญลักษณ์ เครื่องหมาย กราฟ แผนภูมิ ตาราง ภาพสัตว์ สิ่งของ บุคคล สถานที่ต่างๆ โดยใช้ Comparison of adjectives/ adverbs/ Contrast: but, although/ Quantity words เช่น many/much/ a lot of/ lots of/ some/ any/ a few/ few/ a little/ little etc.
	4. ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ใจความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทาน และเรื่องสั้น	<ul style="list-style-type: none"> • บทสนทนา นิทาน เรื่องสั้น และเรื่องจากสื่อประเภทต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร วิทยุ โทรทัศน์ เว็บไซต์ • การจับใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม ใช่หรือไม่ <ul style="list-style-type: none"> - Yes/No Question - Wh- Questions - Or- Question etc. - Tenses: present simple/ present continuous/past simple/ future simple etc. - Simple sentence / Compound sentence

ตาราง 2 มาตรฐาน 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม และสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน	<ul style="list-style-type: none"> ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การพูดแทรกอย่างสุภาพ การชักชวน ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อน และบุคคล ใกล้ตัว และสำนวนการตอบรับ การแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม สถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน
	2. ใช้คำขอร้อง ให้คำแนะนำ และคำชี้แจงตามสถานการณ์	<ul style="list-style-type: none"> คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจง
	3. พูดและเขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> ภาษาที่ใช้ในการแสดงความต้องการขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือ เช่น Please.../ ...,please./ I'd like.../ I need.../ May/ Can/ Could...?/ Yes,.../ Please do./ Certainly./ Yes, of course./ Sure./ Go right ahead./ Need some help?/ What can I do to help?/ Would you like any help?/ I'm afraid.../ I'm sorry, but.../ Sorry, but...etc.
	4. พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง หรืออ่านอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> คำศัพท์ สำนวนภาษา ประโยค และข้อความ ที่ใช้ในการขอและให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่าน
	5. พูดและเขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> ภาษาที่ใช้ในการแสดงความรู้สึก ความคิดเห็น และให้เหตุผลประกอบ เช่น ชอบ ไม่ชอบ ดีใจ เสียใจ มีความสุข เศร้า หิว รสชาติสวย น่าเกลียด เสียงดัง ดี ไม่ดี จากข่าว เหตุการณ์ สถานการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น

ตาราง 2 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		Nice/ Very nice./ Well done!/ Congratulations./ I like...because.../ I love...because.../ I think.../ I believe.../ I agree/disagree.../ I don't believe.../ I have no idea.../ Oh on! Etc.

2. การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของค่ายภาษาอังกฤษ

เจริญ จิตวารินทร์ (2547, หน้า 9) ได้ให้ความหมายของการเข้าค่ายภาษาอังกฤษไว้ว่า หมายถึง กระบวนการทางการศึกษา และสันตนาการนอกสถานที่ ของกลุ่มบุคคลในระยะหนึ่ง โดยอาศัยธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เป็นสื่อในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สร้างสรรค์เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ การใช้ชีวิตร่วมกันเป็นกลุ่มเป็นคณะเพื่อประโยชน์ ในการพัฒนาร่างกาย จิตใจ สังคม สติปัญญา ทั้งนี้โดยให้อยู่ในการควบคุม ดูแล กำกับของผู้นำที่เคยผ่านการฝึกอบรมมาแล้ว การจัดกิจกรรมเข้าค่ายภาษาอังกฤษทั้งในและนอกโรงเรียน เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดประสบการณ์เรียนรู้ในรูปแบบกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างความรู้ ประสบการณ์ เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาการและการนำเอาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ ไปใช้เพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับระดับชั้นและวัฒนธรรมทางภาษาของเจ้าของภาษา

ศิริพันธ์ โรจนตมะ (2541, หน้า3) ได้ให้ความหมายของค่ายภาษาอังกฤษไว้ว่า เป็นการ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนา ความสามารถในการสื่อสารตามระดับที่เรียน และส่งเสริมให้สมาชิกค่ายพัฒนาความรู้ ความ ชำนาญทางภาษาในสถานการณ์จริง โดยเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินในการใช้ภาษาซึ่งแฝงอยู่ ในรูปของการใช้กิจกรรมทางภาษา และเกมต่างๆ

จันทร์เพ็ญ ยะไวทย์ (2540, หน้า 15) กล่าวว่า ค่ายภาษาอังกฤษเป็นการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้การสอนภาษานอกห้องเรียน เน้นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนปฏิบัติ ใช้ภาษา และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

ศิริญา ตระกูลสุ (2541, หน้า 7) กล่าวว่า ค่ายภาษาอังกฤษคือ ค่ายที่เป็นแหล่ง สร้างสรรค์ประสบการณ์ทางภาษา โดยเน้นการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการจัดประสบการณ์ตรงใน

การเรียนรู้ภาษา นอกเหนือจากการเรียนในบรรยากาศเดิมของห้องเรียน และการนำภาษาอังกฤษ มาเป็นสื่อกลางในการสื่อสารอันเป็นการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน อีกทั้งผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นเป็นหมู่คณะ และนำมาซึ่งการพัฒนาทางจิตใจและ สังคมของผู้เรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ค่ายภาษาอังกฤษ หมายถึง ค่ายที่มีการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาอังฤษนอกห้องเรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถ ในการใช้ภาษา ด้วยการฝึกฝนให้มีประสบการณ์ทางภาษาโดยการทำกิจกรรมทางภาษาและเกม ต่างๆ ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย และสนุกสนานนอกห้องเรียน

2.2 ความมุ่งหมายในการจัดค่ายภาษาอังกฤษ

การจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษโดยทั่วไปเพื่อจัดประสบการณ์ทางภาษา ให้แก่ผู้เรียน ทั้งนี้ได้มีผู้กำหนดและสรุปจุดมุ่งหมายของการจัดค่ายภาษาอังกฤษ ดังนี้

เฉลียวศรี พิบูลชล(2535, หน้า 30) ได้กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของการจัดค่ายภาษาอังกฤษ มี 3 ประการ คือ

1. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาในประสบการณ์จริง และในขณะเดียวกัน ก็เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอนนอกห้องเรียน

2. เพื่อเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency) กล่าวคือ ในขณะที่ผู้เรียน สนุกกับการทำกิจกรรมทางภาษา ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในเวลาเดียวกัน การใช้ภาษาในระหว่างการทำ กิจกรรมนี้เป็นการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว ซึ่งเป็นการเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในภาษา

3. เพื่อความสนุกสนานในรูปแบบการเรียนที่แตกต่างจากการเรียนการสอนในห้องเรียน ศิริญา ตระกูลสุ (2541, หน้า 9) และศิริยา คนิวรานนท์ (254, หน้า 13) มีความเห็น สอดคล้องกับ เฉลียวศรี พิบูลชล และกล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการจัดค่ายภาษาอังกฤษเพิ่มเติมอีก 3 ประการดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ อันจะนำมาซึ่งการพัฒนาทางสังคม และอารมณ์
3. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสอยู่กับธรรมชาติ และบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และ พักผ่อนในช่วงปิดเทอม หรือช่วงอยู่ด้วยกัน

จากที่กล่าวมาอาจสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการจัดค่ายภาษาอังกฤษคือ เพื่อให้ ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา โดยการใช้กิจกรรม

ทางภาษาที่ทำให้เกิดการเรียนอย่างไม่รู้ตัว และเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษ ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการสื่อสารตามระดับภาษาที่เรียน และส่งเสริมให้สมาชิกของค่ายได้พัฒนาความรู้ความชำนาญโดยเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินในการใช้ภาษา ซึ่งแฝงอยู่ในรูปของการใช้กิจกรรมทางภาษาและเกมต่างๆ

2.3 หลักการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

เจริญ จิตวารินทร์ (2547, หน้า 9-10) ได้กล่าวถึงหลักการจัดค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. จัดขึ้นเพื่อเสริมสร้าง พัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากประสบการณ์ตรง
2. มีการประชุมวางแผนร่วมกัน เพื่อกำหนดเนื้อหากิจกรรมในการเข้าค่ายภาษาอังกฤษให้ชัดเจน โดยเนื้อหากิจกรรมที่จัดจะมุ่งเน้นการพัฒนาตนเองให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communication Approach) ในสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้
3. กิจกรรมที่จัดควรเน้นกิจกรรมที่หลากหลาย มีความหมาย สร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน สร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษโดยผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง
4. กิจกรรมที่ให้นักเรียนทำควรมีทั้งกิจกรรมเดี่ยว กิจกรรมคู่ กิจกรรมกลุ่ม เพื่อเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตัวเอง ความสามัคคี มนุษยสัมพันธ์และความเป็นผู้นำเพื่อนำไปสู่เจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษทั้งในปัจจุบัน และอนาคต
5. กิจกรรมทุกกิจกรรมที่จัด ควรมีอาจารย์ที่ปรึกษาประจำกลุ่ม คอยดูแล ให้คำแนะนำ ปรึกษาระหว่างปฏิบัติกิจกรรม
6. กิจกรรมที่จัดควรคำนึงถึงความยากง่าย พื้นฐานด้านความรู้และประสบการณ์เดิมในการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
7. จัดสภาพแวดล้อมที่สะดวก ปลอดภัยในด้านต่างๆ เช่น การเดินทาง ที่พัก อาหาร ค่าใช้จ่ายตลอดจนการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในลักษณะบูรณาการ (Integrated)

2.4 ประโยชน์และคุณค่าของการจัดกิจกรรมค่าย

เจริญ จิตวารินทร์ (2547, หน้า 12) ได้กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. การอยู่ร่วมกันในค่ายก่อให้เกิดการเรียนรู้ ฝึกความเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดีตามระบอบประชาธิปไตย โดยเด็กเป็นผู้กำหนดวิถีทางของเขาาร่วมกัน
2. การอยู่ร่วมกันภายในค่ายให้ความสนุกสนานโดยสอดแทรกความรู้ การแก้ปัญหา และทักษะชีวิตเข้าไป
3. ฝึกให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น การจัดค่ายในช่วงปิดภาคเรียน เป็นต้น
4. ฝึกการปรับตัวทางสังคม
5. ฝึกการพัฒนานิสัยและบุคลิกภาพที่ดี
6. เสริมสร้างความรู้และประสบการณ์ใหม่
7. ฝึกการดูแลตนเอง โดยฝึกให้รู้จักดูแลรักษาสุขภาพและความปลอดภัย
8. ฝึกการพัฒนาด้านความรัก ความเอื้ออาทรต่อกันและกัน
9. สร้างความมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน
10. เพื่อฝึกหัดและประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์

2.5 ประเภทของค่ายภาษาอังกฤษ

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2540, หน้า 16) ได้แยกประเภทค่ายพักแรมเป็น 2 ประเภท คือ

1. ค่ายกลางวัน (Day Camp) หมายถึง ค่ายพักแรมที่อยู่เฉพาะในเวลากลางวันเท่านั้น ผู้เรียนจะอยู่ทำกิจกรรมต่างๆ ตามที่กำหนดไว้ในช่วงกลางวันและต้องกลับไปนอนที่บ้านในตอนกลางคืน
2. ค่ายกลางคืน (Overnight Camp) หมายถึง ค่ายพักแรมที่อยู่ค้างคืน อาจจะเป็นคืนเดียวหรือหลายคืนก็ได้ ซึ่งผู้เรียน

2.6 กิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

ลักษณะกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษ

เฉลียวศรี พิบูลชล (2535, หน้า 30) กล่าวว่า ลักษณะของกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษนั้น มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมที่ยากต่อการจัดในห้องเรียน ต้องใช้เนื้อหาหรือต้องใช้เสียงซึ่งอาจรบกวนต่อห้องข้างเคียง หากจัดกิจกรรมในห้องเรียนปกติ

2. เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นความคล่องแคล่วทางภาษา เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษา โดยอาศัยรูปประโยค หรือคำศัพท์ที่เรียนมาอย่างอิสระ นับเป็นการเสริมแรงหรือทบทวนสิ่งที่เรียนมา

3. เป็นกิจกรรมที่ครูมีส่วนร่วมในกิจกรรมน้อยที่สุด (การพูด) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ใช้ภาษามากที่สุด

4. เป็นกิจกรรมที่ใช้อุปกรณ์น้อยที่สุด หรือไม่ต้องใช้อุปกรณ์เลย เพื่อความสะดวก เนื่องจากเป็นการเรียนนอกสถานที่

5. เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าเป็นกิจกรรมการเรียนที่ซ่อนอยู่ใน กิจกรรมที่สนุกสนาน

6. เป็นกิจกรรมที่ใช้ประโยชน์จากสถานที่มากที่สุด

กาญจนา นันทะดวง (2542, หน้า 21-23) ได้ให้แนวทางของลักษณะกิจกรรมที่ใช้ในค่าย ภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม

2. เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน และสามารถฝึกใช้ภาษาอังกฤษ ได้อย่างสมจริง

เฉลิมวศรี พิบุลชล (2535, หน้า 34-35) ได้เสนอแนะหลักการจัดกิจกรรมในแต่ละวันดังนี้

1. ใช้ประโยชน์จากสถานที่ในการจัดกิจกรรมเพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักสังเกต

2. ในช่วงแรกๆ ของการจัดกิจกรรม ควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้คุ้นเคยใกล้ชิดกัน

3. กิจกรรมในแต่ละวันควรเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีโอกาสลุก นั่ง เดิน ทำกิจกรรมสลับกับ กิจกรรมที่นั่งตลอดเวลา

4. ควรนำกิจกรรมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนมาให้ผู้เรียนได้ฝึก เช่น กิจกรรมเข้าจังหวะ การเต้นแอโรบิค ซึ่งอาจใช้วีดิทัศน์ประกอบ หรือให้ครูเป็นผู้นำฝึก โดยครูต้องใช้ภาษาอังกฤษง่ายๆ ในการออกคำสั่งและให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาไปด้วย อีกทั้งเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดที่ต้องใช้ภาษาตลอดเวลา

5. จัดหาวีดิทัศน์การสอนภาษาอังกฤษ หรือการ์ตูน หรือภาพยนตร์ที่มีเสียงในฟิล์ม เป็นภาษาอังกฤษเปิดให้นักเรียนดู ซึ่งครูจะต้องมีกิจกรรมระหว่างชม เช่น ถามเพื่อสร้างความเข้าใจ หรือเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฟังภาษาจากเจ้าของภาษา หรือครูอาจนำมาเปิดในช่วงหลังรับประทานอาหารเย็น เพื่อเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ และเพิ่มพูนประสบการณ์การ ฟังภาษาอังกฤษไปในตัวด้วย

6. กิจกรรมในช่วงกลางคืน ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ โดยให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมเอง เช่น การแสดงละคร บทบาทสมมติ เป็นต้น

นอกจากนี้ ศิริยา คณิรวานนท์ (2541, หน้า 101) ให้แนวทางการจัดกิจกรรมในค่ายภาษาอังกฤษในแต่ละวันดังนี้

1. จัดกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย เพื่อให้ผู้เรียนได้คุ้นเคยและใกล้ชิดกัน
2. จัดกิจกรรมที่มีเนื้อหาง่ายไปสู่เนื้อหาและวิธีการดำเนินกิจกรรมที่ยากขึ้น โดยกิจกรรมช่วงแรก ควรจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนไม่ต้องใช้ภาษาในการสื่อสารมากนัก แต่จะใช้ภาษาท่าทางในการสื่อสารความหมาย เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเครียดในการที่จะใช้ภาษาในการสื่อสารซึ่งกันและกัน
3. จัดกิจกรรมที่ผู้เรียนมีโอกาสลุก เดิน นั่ง ทำกิจกรรม
4. จัดกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เปลี่ยนสถานที่ ซึ่งทั้งกิจกรรมในร่มและกิจกรรมกลางแจ้ง หรือใช้ประโยชน์จากสถานที่ในการจัดกิจกรรม เพื่อเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนและใช้ประโยชน์จากสถานที่อีกด้วย

5. จัดกิจกรรมที่มีสื่อแบบต่างๆ เช่น รูปภาพ ของจริง เพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำกิจกรรม

6. จัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมของร่างกาย ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้อุ่นเครื่อง เช่น การบริหารร่างกายโดยครู หรือนักเรียนเป็นผู้นำกิจกรรม และใช้ภาษาง่ายๆ ในการออกคำสั่ง เป็นต้น

7. กิจกรรมสอดแทรก (Fillers) เพื่อสร้างความสนุกสนานและบรรยากาศที่ผ่อนคลายแก่ผู้เรียน เช่น เพลงที่มีทำประกอบต่างๆ

8. กิจกรรมภาษาอังกฤษแบบค้างคืน สามารถจัดกิจกรรมทั้งภาคเช้า และกลางคืนด้วย กิจกรรมในภาคเช้า ได้แก่ การบริหารร่างกายในตอนเช้า การเดินแอโรบิค เป็นต้น กิจกรรมในภาคกลางคืน ได้แก่ การแสดงละคร การเล่นเกมของไฟ การประกวดต่างๆ และสามารถให้ผู้เรียนชมวิดีโอที่สนุกสนาน นั้นเป็นการฝึกทักษะการฟังไปในตัว

จากข้อมูลข้างต้นทำให้ทราบว่า ในการจัดค่ายภาษาอังกฤษแต่ละครั้ง ครูหรือผู้จัดต้องพิจารณาและเลือกสรร และจัดกิจกรรมในแต่ละวันให้เหมาะสมกับผู้เรียน ตลอดจนระดับภาษาที่ใช้ก็ต้องเหมาะสมกับผู้เรียนเช่นกัน ถ้ากิจกรรมดีจะทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่าย และมีความกระตือรือร้นอยากจะทำกิจกรรมอื่นๆ อีก

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543, หน้า 2) และศิริยา คณิทรานนท์ (2541, หน้า 18) ได้ให้ความหมายของเกมทางภาษาว่า หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่สนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ทั้งเป็นรายบุคคลและสมาชิกในกลุ่ม ภายใต้วัตถุประสงค์และเงื่อนไขที่ได้กำหนดไว้ และมีผู้จัดประเภทของเกมไว้ต่างกันดังนี้

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543, หน้า 11) ได้แบ่งเกมทางภาษาออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

1. เกมฝึกทบทวนเกี่ยวกับตัวเลข (Number Games)
2. เกมฝึกทบทวนคำศัพท์ (Vocabulary Games)
3. เกมฝึกการสะกดคำศัพท์ (Spelling Games)
4. เกมฝึกโครงสร้างทางภาษา (Structure Games)
5. เกมฝึกการสนทนา (Conversation Games)
6. เกมฝึกการเขียน (Writing Games)
7. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Games)

ส่วนไรท์ เบทเทอร์ริจ และบัคบาย (Wright, Betteridge and Buckby, 1999) แบ่งเกมทางภาษาเป็น 13 ประเภท ได้แก่

1. เกมรูปภาพ (Picture Games)
2. เกมทางด้านจิตวิทยา (Psychology Games)
3. เกมพิเศษ (Magic Games)
4. เกมที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน (Caring and Sharing Games)
5. เกมที่ใช้บัตรต่างๆ (Card and Board Games)
6. เกมที่เกี่ยวกับเสียง (Sound Games)
7. เกมเกี่ยวกับเกมเกี่ยวกับคำศัพท์ (Word Games)
8. เกมถูกผิด (True/False Games)
9. เกมเกี่ยวกับความจำ (Memory Games)
10. เกมเกี่ยวกับการถามตอบ (Question and Answer Games)
11. เกมเกี่ยวกับการเดา (Guessing and Speculating Games)
12. เกมเบ็ดเตล็ด (Miscellaneous Games)
13. เนื้อเรื่อง (Story Games)

จะเห็นว่าเกมทางภาษาสามารถแบ่งได้ตามลักษณะของจุดประสงค์ เนื้อหา และวิธีการของการฝึก เป็นต้นว่า การแต่งประโยค การฟัง พูด อ่าน และเขียน หรือการฝึกคำศัพท์ต่างๆ

เป็นต้น เพราะเกมทางภาษานั้นสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้อย่างครบถ้วนทุกทักษะ (Wright, Betteridge and Buckby, 1999, หน้า 1)

เจลียวศรี พิบูลชล (2535, หน้า 39) ได้แบ่งกิจกรรมฝึกภาษาที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษออกเป็น 5 กลุ่ม คือ

1. กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย
2. กิจกรรมที่ใช้สถานที่ร่วมในการจัดกิจกรรม
3. กิจกรรมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์
4. กิจกรรมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา
5. กิจกรรมเพื่อฝึกความเข้าใจในการอ่าน

ศิริยา คนิวรานนท์ (2541, หน้า 21-23) แบ่งกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ดังนี้

1. แบ่งตามลักษณะของกิจกรรม ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภท
 - 1.1 กิจกรรมด้านวิชาการ ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ
 - 1.2 ฝึกความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาในรูปแบบกิจกรรมต่างๆ
 - 1.3 กิจกรรมด้านนันทนาการ
2. แบ่งตามรูปแบบของกิจกรรม แบ่งเป็น 7 ประเภท
 - 2.1 กิจกรรมเพื่อสร้างความคุ้นเคย (Ice – Breaking Activity) จะจัดกิจกรรมในช่วงต้นๆ ของกิจกรรมวันแรก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้จักคุ้นเคยกัน ลดความวิตกกังวล รู้สึกผ่อนคลาย ก่อนที่จะทำกิจกรรมอื่นๆ ต่อไป
 - 2.2 กิจกรรมเพื่อฝึกทบทวนคำศัพท์ (Word Games) เป็นการฝึกคำศัพท์ตามคำที่กำหนดให้เป็นกิจกรรมทบทวนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว โดยวิธีการคิดหรือพูดคำศัพท์ หรือประโยคที่มีคำศัพท์ และสร้างคำศัพท์โดยการเรียงบัตร์ตัวอักษรอย่างสนุกสนาน
 - 2.3 กิจกรรมเพื่อฝึกโครงสร้างภาษา (Structure Games) ผู้เรียนจะได้ฝึกสร้างประโยค หรือพูดประโยคที่ถูกต้อง
 - 2.4 กิจกรรมการใช้ทักษะสัมพันธ์ (Integrated Skills) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนใช้ทักษะทางภาษาครบทั้ง 4 ทักษะในเวลาเดียวกัน
 - 2.5 กิจกรรมที่ใช้สถานที่กลางแจ้ง (Out of Classroom Activities) เป็นกิจกรรมที่จัดนอกห้องเรียนที่ต้องการเนื้อที่กว้างๆ

2.6 กิจกรรมสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูล (Communication Games) เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะการหาข้อมูลเพิ่มเติม หรือมีการแก้ปัญหาร่วมกัน โดยที่คนใดคนหนึ่งรู้ข้อมูลแต่คนอื่นไม่รู้ ซึ่งจะต้องสื่อสารกันเพื่อให้ได้ข้อมูลนั้น

2.7 กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ (Role – Play) ผู้เรียนได้แสดงออกทั้งกิริยาท่าทางในการแสดงตามบทบาทและแสดงทางการพูดซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการสอนทักษะการฟัง – พูดภาษา เป็นกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงในการนำภาษาไปใช้ในชีวิต

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมหรือกิจกรรมทางภาษา เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาโดยไม่รู้ตัว เพราะการเรียนจะออกมาในรูปแบบของเกม การแข่งขัน การทำงานเป็นกลุ่ม ผู้เรียนลดความกังวลต่างๆ ของตนเอง เช่น ความกังวลว่าจะทำได้หรือไม่ได้

ประโยชน์ของเกมทางภาษา

ได้มีผู้เชี่ยวชาญและนักวิจัยกล่าวถึงประโยชน์ของเกมทางภาษาไว้ดังนี้

ศิริยา คณิรวานนท์ (2541, หน้า 18) ได้สรุปไว้ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาทุกด้าน
2. ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจ เพราะผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน
3. ช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
4. ผู้เรียนได้แสดงความสามารถทางภาษา
5. ลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2543, หน้า 3) กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ต่อผู้สอน ผู้เรียน และเนื้อหาสาระในการเรียนการสอนดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมสมรรถภาพในการสอนของคุณ ทำให้ผู้เรียนง่ายต่อการเข้าใจ
2. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาแต่ละช่วงได้
3. ช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนสำหรับผู้เรียน
4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และการได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างผู้เรียน

ทอธ (Toth, 1995, หน้า 6) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ว่า

1. ช่วยสร้างความสนใจของเด็กให้ฝึกการใช้ภาษา
2. ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ต่างๆ หลายๆ ด้าน เช่น การร่วมมือ การใช้ภาษา และกฎกติกาต่างๆ
3. เด็กได้ฝึกการใช้ภาษาอย่างมีความหมาย

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนาน ตลอดจนเป็นการเรียนรู้ทางภาษาโดยไม่รู้ตัว และได้ร่วมกิจกรรมต่างๆ ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3. ทักษะการฟัง-พูดเพื่อการสื่อสาร

3.1 ความหมายของการฟัง

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการฟังดังนี้

ทันทิวา สุรวัตกร (2543, หน้า 11) สุรพันธ์ กุศลสง (2543, หน้า 9) ชัยยา เปรมภักดิ์ (2543, หน้า 13) และสายฝน ทรงเสียงไชย (2544, หน้า 15) กล่าวสอดคล้องกันว่า การฟัง เป็นกระบวนการที่ผู้ฟังต้องใช้ความสามารถในการเรียบเรียง การตีความสิ่งที่ผู้พูดพูดออกมา การฟังจะมีประสิทธิภาพดีเมื่อผู้ฟังมีความตั้งใจ สนใจและมีประสบการณ์เดิมในเรื่องที่ฟังมา

เพียช (Pierce, 1988, หน้า13-18) กล่าวว่า การฟัง เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมายของสิ่งที่ได้ยิน ได้รับรู้ ตีความหมายและทำความเข้าใจกับเสียงหรือสิ่งที่ได้ยินซึ่งถ้าผู้ฟังมีความรู้เกี่ยวกับศาสตร์ ไวยากรณ์ ศัพท์และวัฒนธรรมทางภาษามากเพียงพอก็จะสามารถเข้าใจถ้อยคำที่ได้ยิน

บลอก (Block, 1993, หน้า 108) กล่าวว่า การฟัง เป็นกระบวนการเปลี่ยนภาษาพูดให้เกิดความหมายมากขึ้นภายในใจ

อันเดอร์วูด (Underwood, 1993, หน้า 1) กล่าวว่า การฟัง หมายถึง การที่ผู้ฟังให้ความสนใจและพยายามทำความเข้าใจความหมายของสิ่งที่ได้ฟังรวมทั้งความพยายามที่จะทำความเข้าใจความหมายของวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารด้วย

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ดังนี้ การฟัง หมายถึง กระบวนการที่ทำให้เกิดความเข้าใจ การตีความต่อสิ่งที่ได้ฟังเพื่อให้เกิดความหมายขึ้นโดยอาศัยความรู้เดิมและวัฒนธรรมทางภาษา

3.2 ความสามารถด้านการฟัง

เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย (2531, หน้า 74-77) กล่าวว่า ความสามารถในการฟัง คือ ความสามารถในการเข้าใจความหมายของภาษาพูดที่ความเร็วปกติในสถานการณ์ต่างๆ และสามารถพูดโต้ตอบสิ่งที่ได้ฟังอย่างเหมาะสม

แครชเชน (Krashen, 1983, หน้า 79-98) กล่าวว่า ความสามารถในการฟัง คือ การที่ผู้ฟังได้รับปัจจัยป้อนทางภาษาที่มีความหมายและเข้าใจในสิ่งที่ได้ฟังอย่างถูกต้องเหมาะสม และเป็นการพัฒนาภาษาได้อย่างถูกกระบวนการ

ริชาร์ดส์ (Richards, 1990, หน้า 50-51) กล่าวว่า ความสามารถการฟังภาษาอังกฤษ เริ่มจากการที่ผู้ฟังพิจารณาสิ่งที่ได้ฟัง และสามารถนำความรู้ด้านภาษา ประสบการณ์มาใช้

รอสท์ (Rost, 1991, หน้า 3-4) กล่าวว่า ความสามารถในการฟัง หมายถึง ความสามารถในการสรุปความสำคัญของเรื่องที่ได้ฟัง โดยอาศัยความสามารถและประสบการณ์ทางภาษารวมทั้งใช้กลวิธีต่างๆ เพื่อให้สามารถเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

จากข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปความหมายของความสามารถด้านการฟังได้ดังนี้ ความสามารถทางการฟัง หมายถึง ความสามารถในการสรุปสิ่งที่ได้ฟัง ทำความเข้าใจความหมายของผู้พูดและสามารถพูดโต้ตอบได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ต่างๆ

3.3 องค์ประกอบในการฟัง

ทักษะกระบวนการฟังเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อนอย่างยิ่งซึ่งนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการฟังดังนี้

ซามูเอลล์ (Samuels, 1987, หน้า 295-309) กล่าวถึงองค์ประกอบในการฟังไว้ดังนี้ คือ

1. ความรู้และความสามารถด้านต่างๆ ที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจภาษา (Language Facilities) ได้แก่
 - 1.1 ความสามารถในการจำลึกราคำต่างๆ ได้ (Recognition of Words)
 - 1.2 ความสามารถในการแบ่งส่วนและการวิเคราะห์ด้านไวยากรณ์ของสิ่งที่ฟัง
 - 1.3 ความสามารถในการทำความเข้าใจความหมายของคำศัพท์
 - 1.4 ความสามารถในการทำความเข้าใจโครงสร้างของภาษา
 - 1.5 ความสามารถในการเข้าใจภาษาถิ่นของภาษาต่างประเทศ
 - 1.6 ความสามารถในการเข้าใจภาษาอ้างอิงความ
2. ความรู้เดิมซึ่งเป็นความรู้และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับภาษา (Textual Schemata) ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหา (Content Schemata) ความรู้และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและความรู้หรือประสบการณ์เดิมในลักษณะที่เป็นความรู้รอบตัว
3. การคำนึงถึงอิทธิพลของบริบท (Contextual Influences)
4. ความสามารถในการใช้กลวิธีทางการฟัง (Listening Strategies)

5. ความรู้ความเข้าใจในภาษาท่าทาง

6. แรงจูงใจและความตั้งใจของผู้ฟัง

แพร์รอต (Parrott, 1993, หน้า 160-173) กล่าวถึง องค์ประกอบในการฟังไว้ ดังนี้

1. ประสบการณ์และความรู้เดิมของผู้ฟัง

2. ความรู้เกี่ยวกับภาษา เช่น คำศัพท์ โครงสร้างทางไวยากรณ์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการทำความเข้าใจต่อสิ่งที่ได้ฟัง

3. ตัวผู้ฟัง ซึ่งได้แก่ ความคาดหวังและทัศนคติ

จากองค์ประกอบข้างต้น สามารถสรุปได้ดังนี้ องค์ประกอบด้านการฟัง ประกอบด้วย ปัจจัยด้านความรู้เกี่ยวกับภาษา ประสบการณ์เดิมของผู้ฟังและวัฒนธรรมของภาษา รวมทั้งความสามารถในการวิเคราะห์สิ่งที่ได้ฟังและทัศนคติของผู้ฟัง

3.4 ความหมายของการพูด

ยุทท์ พยัคฆ์วิเชียร (2542, หน้า 17) กล่าวว่า การพูด หมายถึง การสื่อสารความคิด ประสบการณ์ และความต้องการของผู้พูดไปสู่ผู้ฟังโดยอาศัยกิริยาท่าทาง น้ำเสียงที่เป็นที่ยอมรับของสังคมนั้นๆ เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2537, หน้า 167) กล่าวว่า การพูด เป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ดังนั้นทักษะการพูดจึงเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

พอลสตัน (Paulston, 1983, หน้า 56-57) กล่าวว่า การพูด เป็นการปฏิสัมพันธ์ทางภาษา เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและความหมายของภาษาทางสังคม นั่นคือ จะต้องใช้ภาษาตามกฎของสังคมนั้นๆ

ซีทโซปูลู (Tsitsopoulou, 1992, หน้า 56) กล่าวว่า การพูดไม่ใช่เพียงการออกเสียงจากการฝึกตามโครงสร้างประโยคได้เท่านั้นแต่ต้องได้ความรู้และมีความเข้าใจ รวมทั้งสามารถแสดงความรู้สึกได้อย่างเหมาะสม

สรุปได้ว่า การพูด หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความต้องการของตนเอง ให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมาย โดยอาศัยกิริยาท่าทาง น้ำเสียงที่เหมาะสมกับสังคมนั้นๆ ด้วย

3.5 ความสามารถด้านการพูด

องค์ประกอบของการพูดมีหลายประการ ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

รวินศ์ ศรีทองรุ่ง (2540, หน้า 10-11) การพูดเป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to Face Communication) ดังนั้น การพูดจะประสบความสำเร็จย่อมต้องมีองค์ประกอบดังนี้

1. ผู้พูด (Speaker) เป็นผู้ส่งสารต้องแสดงความสามารถในการพูด ถ่ายทอดความรู้สึก ข้อคิดเห็น ข้อเท็จจริง ตลอดจนทัศนคติของตนไปสู่ผู้ฟังให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้โดยการใช้ภาษาเสียง อากัปกริยาเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจง่าย แจ่มแจ้งและรวดเร็ว
2. สารหรือเนื้อหาที่พูด (Speech) ผู้พูดควรจะพูดเรื่องที่ตนถนัดและมีความรู้ในด้านนั้น มีการเตรียมลำดับและการเตรียมเรื่องที่ดี
3. ผู้ฟัง (Audience) การสื่อความหมายเป็นกระบวนการติดต่อทางสังคมที่มีผู้พูดเป็นผู้ให้ ผู้ฟังเป็นผู้รับ ผู้พูดจะสื่อความหมายได้ตรงเป้าหมายมากยิ่งขึ้นหากรู้จักวิเคราะห์ผู้ฟัง
4. เครื่องมือในการสื่อความหมาย (Communication Channel) สิ่งที่จะช่วยถ่ายทอดความรู้สึกของผู้พูดไปให้คนฟัง เช่น น้ำเสียง สีหน้า ท่าทาง
5. ความมุ่งหมายหรือผลที่เกิดจากการพูด การพูดทุกชนิดต้องมีจุดมุ่งหมายหรือผลที่เกิดขึ้น

เซียร์ล (Searle, 1978, หน้า 85-95) กล่าวว่า องค์ประกอบของการพูดประกอบด้วย

1. การกล่าวถ้อยคำ (Utterance Act) หมายถึง การที่ผู้พูดกล่าวคำหรือประโยคขึ้นมา ซึ่งคำพูดหรือประโยคดังกล่าวต้องมีจุดประสงค์ของการติดต่อสื่อสารด้วย
2. การใช้คำพูดที่ทำให้บรรลุผลอย่างใดอย่างหนึ่งตามสถานการณ์ (Propositionary Act) หมายถึง การที่ผู้พูดใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมกับเหตุการณ์และบุคคล เช่น การกล่าวคำพูดให้ผู้ฟังเกิดความเชื่อถือ เป็นต้น
3. การแสดงเจตนาในการกล่าวคำพูด (Locutionary Act) หมายถึง การแสดงออกซึ่งความตั้งใจของผู้พูดในการกล่าวถ้อยคำ เช่น การทักทาย การขอร้อง การยอมรับ เป็นต้น

สรุปได้ว่า องค์ประกอบด้านการพูด ประกอบด้วย ผู้พูด เนื้อหาสาระ จุดมุ่งหมายที่ต้องการพูด การใช้ภาษาเสียง กริยาท่าทางที่สอดคล้องกับสถานการณ์และเรื่องที่ต้องการพูดเพื่อให้ผู้ฟังสามารถเข้าใจได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

3.6 ความสัมพันธ์ระหว่างการฟัง-พูดเพื่อการสื่อสาร

รูบิน (Rubin, 1990, หน้า 52) กล่าวว่า เด็กๆ เรียนรู้ภาษาจากการได้ยินคำพูดของคนรอบๆ ตัว และเรียนรู้กฎการใช้คำที่เข้าใจได้และฝึกพูดตามลำดับ ดังนั้น การฟังจึงเป็นทักษะที่สัมพันธ์กับการพัฒนาการพูด

ดิอาซ-ริโค (Diaz-Rico, 1995, หน้า 91) กล่าวว่า การฟังและการพูดเพื่อการสื่อสารนั้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้โดยการเลียนแบบ กระทำซ้ำหรือจำรูปแบบที่ได้ยิน ดังนั้น การเรียนรู้ทักษะการฟังและการพูดจึงเป็นสิ่งที่ควบคู่กันและไม่ควรแยกออกจากกัน

ริเวอร์ส (Rivers, 1970, หน้า 158) กล่าวว่า การฟัง-การพูด เป็นการสื่อสารผ่านการพูด ประกอบด้วยข้อมูลที่เป็นเสียง การแปลสัญญาณผ่านช่องทางในการรับสารและแปรสัญญาณที่ได้ยินเป็นตัวสารสู่เป้าหมาย

สรุปได้ว่า การฟัง-พูดมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันและไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เพราะการที่จะสามารถพูดได้นั้น ผู้พูดต้องอาศัยประสบการณ์ในการฟังจากคนรอบข้างและลอกเลียนแบบ โดยการทำซ้ำๆ

4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

4.1 ความหมายของเกมประกอบการสอน

ทิสนา แคมมณี (2522, หน้า 201) กล่าวว่า เกม เป็นวิธีการวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาที่กำหนดขึ้น ผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในอันที่จะให้มีผลออกมาในการรู้แพ้ชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนซึ่งสุจริต เพียรชอบ (2531, หน้า 214) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งกันอย่างมีจุดหมายและกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบของเกม คือ ผู้เล่น จุดหมายและกฎเกณฑ์

4.2 วัตถุประสงค์ของการใช้เกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2547, หน้า 90) กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของการนำเกม มาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ด้วยความสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง

2. เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่างๆ การมีส่วนร่วมในการ เรียนรู้มีโอกาสแลกเปลี่ยน และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

จูไรรัตน์ ลักษณะศิริ (2541, หน้า 472) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการนำเกมมาใช้ ประกอบการสอนภาษาอังกฤษไว้ดังนี้ คือ

1. เพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น
2. เพื่อช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งในด้านคำศัพท์ ประโยคการออกเสียงภาษาอังกฤษ
3. เพื่อช่วยจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของนักเรียน ด้วยการนำสิ่งที่ปัญหาของ นักเรียนมาฝึกซ้ำในรูปแบบของการเล่น

4. เพื่อช่วยฝึกความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจ การปฏิบัติตามคำสั่งและใช้ ภาษาอย่างอัตโนมัติ

5. เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ว่าเป็นวิชาที่สนุกสนานและมี ชีวิตชีวา

ทิตินา แชมมณี (2543, หน้า 81-85) ได้เสนอจุดมุ่งหมายของการใช้เกม ประกอบการสอนไว้ดังนี้ คือ

1. เพื่อฝึกทักษะที่ต้องการและเทคนิคการเล่น
2. เพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม
3. เพื่อเรียนรู้ความเป็นจริงในสถานการณ์ต่างๆ
4. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจของผู้เรียน
5. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกา และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
6. เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด
7. เพื่อให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

จากจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอนที่กล่าวมาข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนให้เกิด การอยากเรียน มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ สร้างบรรยากาศที่ดีให้แก่ห้องเรียน รู้สึกผ่อนคลาย

คล้ายไม่ตึงเครียด และช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามัคคีและเพื่อทบทวนสิ่งที่เรียนไปแล้ว ให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

4.3 องค์ประกอบสำคัญและประเภทของเกม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. เกมและกติกาการเล่น
3. การเล่นตามกติกา
4. มีการอภิปรายผลหลังจากมีการเล่นเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

เกมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้หลายประเภทตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น โดยนักวิชาการได้แบ่งประเภทของเกมอย่างหลากหลาย ดังนี้

วรสุดา บุญยไวโรจน์ (2530, หน้า 80) ได้พิจารณาตามลักษณะของการนำเกมไปใช้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกม ชนิดนี้เป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละคนเท่านั้น เกมพวกนี้เห็นได้ทุกแห่ง เช่น หมากรุก ฟุตบอล บิงโก บันไดงู โดมิโน

2. เกมการศึกษา (Academic games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic) ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

- 2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาทลักษณะต่างๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

- 2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการย้าท้าทวนเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนยิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีครูร่วมอยู่ด้วยในฐานะผู้นำเกม ผู้ตัดสินการแข่งขัน เช่น เกมสะกดคำ เกมยี่สิบคำถาม เป็นต้น

ทศนา แชมมณี (2546, หน้า 82) แบ่งประเภทการศึกษาเป็น 3 ประเภทดังนี้

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม
2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น
3. เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับการที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง ซึ่งมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

3.1 บอร์ดเกม (board game) เป็นการจำลองความจริงลงมาเล่นในกระดานหรือ บอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (conflict resolution) เป็นต้น

3.2 เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นการจำลองสถานการณ์และ บทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริงๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวัน หรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นตลอดภาคเรียน

เรจิสต์ อัมไพพันธ์ (2545, หน้า 11-12) จัดเกมทางภาษาออกเป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนจนปฏิภาณและความเร็ว ในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น เช่น ในระดับ Elementary จะเป็นเกมที่จัด เพื่อฝึกด้านความจำและแยกแยะข้อแตกต่าง แต่ในระดับ Advance จะฝึกทางด้านปฏิภาณและความเร็วในการคิดตอบ

2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมี ประสบการณ์ทางด้านภาษามา ทั้งในด้านการออกเสียง สะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech นอกจากนั้นยังเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3. Structure Games โดยปกติแล้วการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของ ภาษาเป็นการเรียนที่หนัก น่าเบื่อ มีการฝึกบ่อยๆ ซ้ำซาก ทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียดขึ้นได้ การจัด เกมที่เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาจะต้องเป็นเกมที่ลดอาการดังกล่าวลง ให้ผู้เรียนได้เล่นเกม เกี่ยวกับโครงสร้างภาษาในรูปแบบที่นักเรียนแทบจะไม่รู้สึกตัวว่ากำลังเรียนภาษาอยู่ จะเป็นการดี ที่สุด เกิดความรู้สึกสบายใจ สนุกและไม่คิดว่าขณะนั้นกำลังทำแบบฝึกหัดโครงสร้าง เกมที่เกี่ยวกับ โครงสร้างทางภาษา เช่น คำถามประเภท Yes/No Question Wh-Question Tag Question The

Conditional The Comparative and Superlative Adverbs Modals Demonstrative Verb Forms Tenses เป็นต้น

4. Spelling Games ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้อง เพราะคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมียู่อเป็นจำนวนมาก และมีการออกเสียงที่แตกต่างกันแม้จะเขียนเหมือนกัน จึงเป็นที่สับสนแก่ผู้เรียนภาษามากพอสมควร เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation Games เกมในกลุ่มนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือสามารถเก็บใจความและสื่อความหมายกันได้

6. Writing Games การเขียนถือว่าเป็นทักษะที่ยากซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่นๆ ในการเรียนภาษา เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้ง่ายขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่แยกออกมาเป็นกลุ่มพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกมละคร การโต้วาที กิจกรรมในงานสังสรรค์ เป็นต้น

4.4 หลักในการเลือกเกม

องค์ประกอบสำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ในการเล่น เช่น ถ้าต้องการฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามต้องเลือกเกมที่พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด
2. ระดับของผู้ร่วมเล่น ควรจะพิจารณาถึงเกมที่เหมาะกับสภาพร่างกาย ระดับความสามารถ ระดับอายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
3. สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่เป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกม เพราะจะต้องเหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น เพื่อให้ทุกคนได้อย่างเต็มที่และมีความปลอดภัย
4. จำนวนผู้เล่น ควรพิจารณาเลือกเกมที่ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมเล่นได้
5. อุปกรณ์ ควรเป็นลักษณะเกมที่จัดหาอุปกรณ์ได้ง่าย สะดวก เหมาะสม ประหยัดและปลอดภัยต่อการเล่น ซึ่งจะจัดหาหรือจัดทำขึ้นเองก็ได้
6. กติกา กฎ ระเบียบในการเล่น เกมที่มีกติกามากหรือต้องใช้เทคนิคสูงไม่เหมาะที่จะนำไปใช้ในแบบหมู่ หรือเพื่อความสนุกสนานเพราะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้น ผู้นำเกม

จะต้องชี้แจงให้ผู้เล่นเข้าใจถึงกติกาการเล่นและสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

6.1 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นไว้ให้พร้อม

6.2 จัดเตรียมสถานที่เล่นให้พร้อมและคำนึงถึงความปลอดภัยด้วย

4.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีดังนี้

ทศนา แหมมณี (2546, หน้า 79) สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2547ก, หน้า 93-96) ได้เสนอขั้นตอนในการใช้เกมมาประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ชั้นเลือกเกม

เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่เป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้จัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ ซึ่งการดัดแปลงนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น โดย

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม

2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้วอาจจำเป็นที่จะให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ผู้เรียนเล่นตามกติกา โดยผู้สอนและผู้เรียนมีบทบาท ดังนี้

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการอภิปรายหลังการเล่น หรือผู้สอนอาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น บันทึกพฤติกรรม และควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

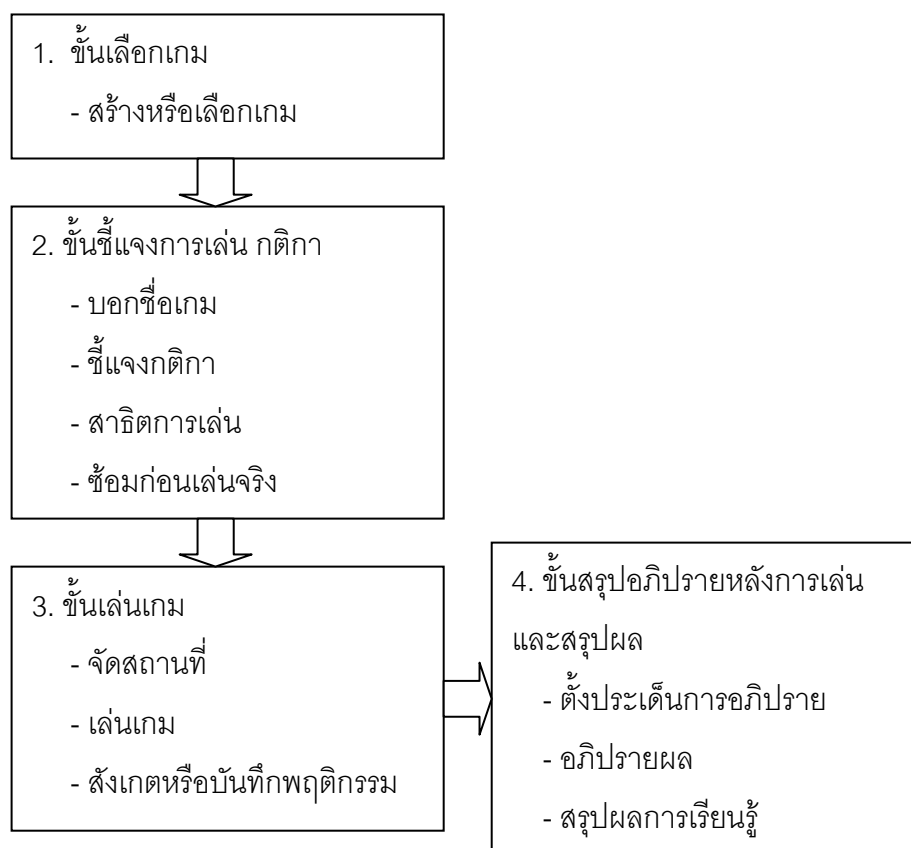
4. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่ การเรียนรู้พฤติกรรมต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็น การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ดังนั้นการอภิปรายหลักการเล่นเกมควรดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะจะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้เล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

4.2 ประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ อะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และจะมีวิธีใดที่ช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้การ ให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

ดังนั้น ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมแสดงได้ดังแผนภูมิ ดังนี้



แผนภาพ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

4.6 ข้อเสนอแนะในการจะนำเกมไปใช้ประกอบการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จ การที่จะนำเกมไปใช้ประกอบการสอนให้ประสบความสำเร็จควรคำนึงถึงข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. เตรียมตัวให้พร้อมก่อนเล่นเกม อ่านกฎเกณฑ์หลายครั้งจนแน่ชัดว่าเข้าใจแล้วอย่างถ่องถ้วน รวบรวมวัสดุที่จำเป็น เตรียมคำพูดที่จะพูดในระหว่างการเล่นเกม หรือหลังการเล่นเกม
2. ก่อนแนะนำเกม ควรถามนักเรียนก่อนว่าสนใจในกิจกรรมลักษณะนี้หรือไม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา
3. เลือกเกมที่นักเรียนจำนวนมากมีส่วนร่วม ในชั้นเรียนที่มีค่อนข้างมากจะต้องมีนักเรียนบางส่วนที่ต้องเป็นผู้ฟังและสังเกต แต่ก็มีส่วนในการให้คะแนน ส่วนในชั้นเรียนที่มีจำนวนนักเรียนน้อยก็พยายามให้นักเรียนทั้งหมดมีส่วนร่วม

4. พยายามเลือกเกมที่อยู่ในขอบเขตความสามารถของนักเรียนเพราะถ้านักเรียนสามารถเล่นเกมได้ก็จะทำให้เกมนั้นท้าทายยิ่งขึ้น

5. อย่าใช้เกมในตอนต้นชั่วโมง อาจจะใช้ตอนกลางวันหรือตอนท้าย เมื่อนักเรียนต้องการเปลี่ยนบรรยากาศ

6. บอกวิธีการเล่นอย่างละเอียด ชัดเจนและต้องแน่ใจว่าทุกคนเข้าใจวิธีเล่นเกม ก่อนเล่นเกมอาจมีการสาธิตเล็กน้อยเพื่อให้แต่ละคนรู้บทบาทของตน

7. ครูเป็นผู้ดูแล แนะนำด้วยตนเอง ถ้าจะแนะนำควรรยืนอยู่หน้าห้องเพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนทุกคนสามารถมองเห็นครู

8. ควรรักษากฎเกณฑ์ในการเล่นอย่างเคร่งครัด

9. ควรมีการควบคุม ถึงแม้ในการเล่นจะเปิดโอกาสให้นักเรียนสนุกสนานแต่ถึงอย่างไรก็ต้องคำนึงถึงวินัยและการได้เรียนรู้ควบคู่กันไปด้วย

10. สังเกตอาการปฏิกิริยาของนักเรียนขณะเล่นเกม พยายามมองข้อผิดพลาดเล็กๆ น้อยๆ จะทำให้นักเรียนมีความสุขมากขึ้น

11. ในการเล่นเป็นทีม ควรให้จำนวนคนในแต่ละทีมเท่ากัน และนักเรียนที่มีความสามารถในแต่ละทีมเท่าๆ กันด้วย ทั้งนี้เพื่อป้องกันนักเรียนที่เรียนอ่อนไม่ให้เกิดความอายเมื่อทำผิด และทำให้เกมตื่นเต้นมากขึ้นด้วย ซึ่งผู้ชำนาญการด้านการสอนได้แนะนำไว้ว่าควรจัดทีมที่ถาวรไว้เลย จะได้ไม่ต้องจัดบ่อย ซึ่งก็มีส่วนดี แต่ครูบางคนอาจจะชอบจัดทีมใหม่ทุกครั้งเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศและทำให้เกมตื่นเต้น

12. เกมควรจะยืดหยุ่นได้ ถ้าเกมไหนใช้ไม่ได้ผลอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงบ้าง เพราะเกมแต่ละเกมอาจจะไม่เหมาะสมกับผู้เล่นทุกกลุ่ม

13. อย่าใช้เวลานานเกินไปในการเล่น เพราะนักเรียนอาจจะเบื่อ และเกมแต่ละเกมอย่าใช้เล่นบ่อยจนเกินไป

สามารถกล่าวได้ว่า การจะนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จนั้น ครูจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในการดำเนินการเล่นเกมเป็นอย่างดี มีการจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ประกอบไว้ให้เพียงพอและเหมาะสม มีการชี้แจงกติกาการเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย และไม่ใช้เวลาเล่นเกมนานเกินไป

5. ความพึงพอใจ

5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ หรือ พอใจ ได้มีการให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายความหมาย ดังนี้

อาวี เพชรผุด (2530, หน้า 49-50) ได้กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจในการทำงานไว้ว่า “ความพึงพอใจในการทำงาน หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความคิดเห็นของพนักงานที่มีต่องาน และผู้บังคับบัญชา เป็นอารมณ์พึงพอใจ สบายใจ ที่เกิดจากประสบการณ์ ความพึงพอใจ และความสบายที่มีผลมาจากงานนั้นได้ทำให้ความต้องการทางร่างกาย และจิตใจได้รับการตอบสนอง”

สมบัติ ยรรง (2533, หน้า 5) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ปฏิกริยาทางอารมณ์ที่ผู้ปฏิบัติงานเกิดความสบายใจต่อการกระทำ และสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่ผู้ปฏิบัติงานต้องกระทำ ตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย หรือด้วยความคิดริเริ่มของตนเองที่ตรงต่อวัตถุประสงค์ของหน่วยงาน

นฤมล มีชัย (2535, หน้า 15) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานตามภาระหน้าที่ และความรับผิดชอบทำงานนั้นๆ ด้วยใจรัก มีความกระตือรือร้นในการทำงาน พยายามตั้งใจทำงานให้บรรลุเป้าหมาย และมีประสิทธิภาพสูงสุด มีความสุขกับงานที่ทำ และมีความพอใจเมื่องานนั้นได้ผลประโยชน์ตอบแทน

กุสุมา ลมเชย (2537, หน้า 21) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงาน เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติที่เป็นไปในทางบวก

ธงชัย สนติวงษ์ (2539, หน้า 389) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจในการปฏิบัติงานว่า หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดจากการตอบสนองความต้องการของตนเองอย่างดีหรือสมบูรณ์ที่สุด

ยุคล ทองตัน (2528, หน้า 14) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจในการทำงานไว้ว่า ความพึงพอใจในการทำงานเป็นเรื่องของความรู้สึกที่ดี มีความสุขของบุคคลต่องานที่กำลังปฏิบัติอยู่ และความพึงพอใจนี้จะส่งผลดีต่อการปฏิบัติงาน ส่วนความไม่พึงพอใจนั้น จะมีผลต่อการปฏิบัติงานในทางตรงกันข้าม

กูด (Good, 1978, หน้า 95) ให้ความหมายคำว่า “ความพึงพอใจในงาน” ว่า หมายถึง คุณภาพ สภาพหรือระดับความพึงพอใจ ซึ่งเป็นผลจากความสนใจต่างๆ และทัศนคติของบุคคลที่มีต่องาน

กิติมา ปรีดีติติก (2524, หน้า 322-324) ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า เป็นความรู้สึกที่ชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบ และสิ่งจูงใจในด้านต่างๆ ของงาน และผู้ปฏิบัติงานนั้นได้รับการตอบสนองต่อความต้องการ

จากความหมายของความพึงพอใจที่บุคคลต่างๆ ได้กล่าวไว้ พอสรุปได้ว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติที่ดี ที่มีต่อบางสิ่งบางอย่างในทางบวก ในด้านการเรียนการสอน ครูมีการเตรียมการสอน เตรียมสื่อ อุปกรณ์ และเทคนิควิธีที่หลากหลาย อันจะเป็นแรงกระตุ้นจูงใจให้เด็กอยากเรียนรู้ เกิดความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นๆ ก็จะส่งผลให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของกลุ่มสาระการเรียนรู้

5.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ

สำคัญ เพชรทอง (2531, หน้า 16) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความพึงพอใจในการทำงานไว้ สรุปได้ว่า หากบุคคลมีความพึงพอใจในการทำงาน จะมีผลให้เสียสละ อุทิศแรงกายแรงใจ และสติปัญญาแก่งาน ถ้ามีความรู้สึกในทางลบจะไม่มีความกระตือรือร้น ทำงานตามหน้าที่ไปวันหนึ่งๆ เท่านั้น ความพึงพอใจในการทำงานอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามวันเวลา และสภาพแวดล้อม

นิยม ศรีวิเศษ (2521, หน้า 2) กล่าวว่า ความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน เป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งประการหนึ่งในการปฏิบัติงานของบุคคลในทุกองค์กร เพราะหากสามารถจัดบริการต่างๆ เพื่อสนองความต้องการของผู้ปฏิบัติงานในองค์กรได้ ผู้ปฏิบัติจะเกิดความพึงพอใจในการทำงาน รักงาน และปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ถ้าไม่สามารถจัดสนองความต้องการได้ ผลงานย่อมตกต่ำ ผู้ปฏิบัติงานจะเกิดความเบื่อหน่าย ทำให้งานในองค์กรนั้นๆ ขาดประสิทธิภาพได้ สอดคล้องกับทองอินทร์ วงศ์โสธร (2532, หน้า 59) กล่าวว่า สิ่งที่มีมักจะปรากฏและพบได้อยู่เสมอ ก็คือ ผู้ปฏิบัติงานที่มีความพึงพอใจงานของเขา มักจะคิดปรับปรุงการปฏิบัติงานของตนเองอยู่เสมอ เป็นต้นว่าเขาจะปฏิบัติงานด้วยความขยันขันแข็ง ทำงานด้วยความสนุกสนาน งานจะมีประสิทธิภาพสูงขึ้น จะอุทิศเวลาให้กับการปฏิบัติงานมากขึ้น ตั้งใจในการทำงานดี และมีความภักดีต่อหน่วยงานสูง ในขณะที่เดียวกันผู้ที่ไม่มีความพึงพอใจในการทำงาน จะมีคุณลักษณะตรงกันข้าม และมักจะขาดความภักดีต่อองค์กรหรือความภักดีต่อองค์กรนั้น มักจะแปรผันควบคู่ไปกับขนาดของความพึงพอใจในงานที่ทำด้วย

จากเหตุผลของความสำคัญของความพึงพอใจดังกล่าวมาแล้ว พอที่จะชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของความพึงพอใจที่มีต่อการปฏิบัติงานว่า หากผู้ปฏิบัติงานได้รับผลตอบแทนในสิ่งที่เขาต้องการ ผลที่เกิดขึ้น คือ

1. การเพิ่มความสนใจในงานที่ทำจะมีมากขึ้น
2. การเพิ่มความกระตือรือร้นในการปฏิบัติงานจะมีมากขึ้น
3. ผลผลิตของงานขององค์กรมีประสิทธิภาพสูงขึ้น
4. องค์กรมีความมั่นคง ทั้งนี้เพราะบุคลากรมีความภักดีต่อหน่วยงานสูง

5.3 ทฤษฎีของความพึงพอใจ

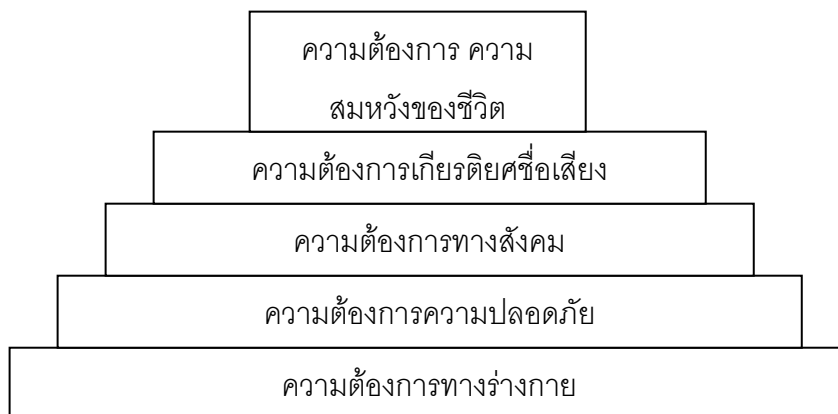
5.3.1 ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's Theory)

ทฤษฎีแรงจูงใจมนุษย์ที่มีชื่อเสียงมากทฤษฎีหนึ่งถูกสร้างขึ้นมาโดย Abraham H. Maslow (1943, อ้างในสมยศ นาวิการ, 2539, หน้า 127-129) มีข้อสมมติฐานดังต่อไปนี้

1. ความต้องการของบุคคล สามารถเรียงลำดับความสำคัญได้จากความต้องการระดับต่ำสุดไปหาสูงสุด

- ความต้องการทางร่างกาย
- ความต้องการความปลอดภัย
- ความต้องการทางสังคม
- ความต้องการเกียรติยศชื่อเสียง
- ความต้องการความสมหวังของชีวิต

ลำดับขั้นของความต้องการตามทฤษฎีของมาสโลว์ (Maslow) จะเป็นไปตามแผนภาพ 2 ลำดับความต้องการของมาสโลว์ (Maslow) ดังนี้



แผนภาพ 2 ทฤษฎีของมาสโลว์

2. ความต้องการได้รับการตอบสนองแล้ว ไม่เป็นสิ่งจูงใจพฤติกรรมของบุคคลต่อไปอีก บุคคลจะถูกจูงใจด้วยความต้องการที่อยู่สูงขึ้นไปที่ยังไม่ได้รับการตอบสนอง

3. ความต้องการของบุคคลจะซ้ำซ้อนกัน ความต้องการอย่างหนึ่งอาจจะยังไม่ทั้งหมดไป ความต้องการอย่างอื่นจะเกิดขึ้นมาก

มาสโลว์แบ่งความต้องการของคนออกเป็น 5 ชั้น เรียงลำดับตามความสำคัญของความต้องการเหล่านี้คือ

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อความอยู่รอด เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ และความต้องการทางเพศ ความต้องการทางร่างกายจะมีผลต่อพฤติกรรมของบุคคล เมื่อความต้องการทุกอย่างของบุคคลยังไม่ได้รับการตอบสนองเลย มาสโลว์ ชี้ให้เห็นว่าบุคคลใดก็ตามที่ยังอยู่สภาวะของการขาดอาหาร ความปลอดภัย การเข้าสังคม และควมมีชื่อเสียงแล้ว บุคคลจะมีความต้องการอาหารมากกว่าสิ่งใดๆ

2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) ความต้องการที่อยู่ระดับสูงขึ้นไป จะมีความสำคัญต่อเมื่อความต้องการทางร่างกายได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการความปลอดภัยเป็นการป้องกันเพื่อให้เกิดความปลอดภัยจากอันตรายต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นกับร่างกาย ความเจ็บป่วย และความสูญเสียทางเศรษฐกิจ เมื่อพิจารณาจากทัศนคติของฝ่ายบริหาร ความต้องการความปลอดภัย หมายถึง การให้ความแน่นอนหรือการรับประกันต่อความมั่นคงของงาน และการส่งเสริมเพื่อให้เกิดความมั่นคงทางการเงินแก่คนงานมากยิ่งขึ้น ในปัจจุบันเราจะเห็นได้ว่า ความต้องการของสหภาพแรงงานต่อฝ่ายบริหาร นอกจากความต้องการเพิ่มผลตอบแทนทางการเงินให้สูงขึ้นแล้ว พวกเขายังมีความต้องการความมั่นคงของงานและผลประโยชน์พิเศษอื่นๆ อีกด้วย

3. ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อความต้องการทางร่างกาย และความปลอดภัยได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการทางสังคมจะเริ่มเป็นสิ่งจูงใจที่สำคัญต่อพฤติกรรม การอยู่ร่วมกัน การได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น และการมีความรู้สึกว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มทางสังคมอยู่เสมอ บุคคลต้องการเพิ่ม ไม่ว่าจะเพื่อนบ้านหรือเพื่อนร่วมงาน บุคคลอาจมีความสมัครใจเป็นสมาชิกองค์กรหนึ่งได้

4. ความต้องการที่จะได้รับเกียรติยศ ชื่อเสียง หรือศักดิ์ศรี (Esteem Needs) ให้เป็นที่ยอมรับของคนอื่น การมีอำนาจหรืออิทธิพลเหนือคนอื่น เช่น ต้องการตำแหน่งสูง เพราะแสดงว่ามีอำนาจเหนือคนอื่น หรือเป็นที่เกรงกลัวของคนอื่น การมีอำนาจเหนือคนอื่นนั้นก็เป็นการแสดงอย่างหนึ่งว่าสามารถทำอะไรได้ตามที่ใจต้องการ ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งทางบวก เช่น การมีคุณธรรมอันสูงส่งเป็นที่ยอมรับและมีผู้เลื่อมใสศรัทธา พร้อมทั้งจะปฏิบัติตามคำพูด หรืออาจเป็นทางลบ เช่น บุคคลที่เป็น “เจ้าพ่อ” ที่ใครๆ ก็กลัวอำนาจ เมื่อพูดอะไรก็ไม่ค่อยมีใครกล้าคัดค้าน

5. ความต้องการความสมหวังของชีวิต (Self-actualization Needs) เป็นความต้องการระดับสูงสุด ความต้องการความสำเร็จในทุกสิ่งทุกอย่างตามความนึกคิดของเขาเอง บุคคลจะผลักดันชีวิตของเขาเองให้เป็นไปในทางที่ดีที่สุดเขาคาดหวังเอาไว้ และสิ่งเหล่านี้ขึ้นอยู่กับขีดความสามารถของเขาเอง เมื่อเขาต้องการที่จะเป็นอะไร เขาจะพยายามเป็นไปให้ได้ เช่น ความฝันเป็นนักธุรกิจ

6.3.2 ทฤษฎีเอ็กซ์ (X) และทฤษฎีวาย (Y) ของแมคเกรเกอร์ (McGregor's Theory)

เป็นอีกทฤษฎีหนึ่งที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับเช่นกัน ศรีปราชาญ์ จอมเทศ (2516, หน้า 34-41) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจตามแนวคิดของแมคเกรเกอร์ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

ทฤษฎีเอ็กซ์ หรือ ทฤษฎีประเพณีนิยม เป็นทฤษฎีการบริหารงานที่ไม่รวมความเชื่อมั่นเกี่ยวกับรายละเอียดในการวัดผล และการบริหารจัดการเรื่องอื่นใดทั้งสิ้น นอกจากความต้องการให้ทุกคนทำงานร่วมกันเพื่อความสัมฤทธิ์ขององค์การเท่านั้น ซึ่งสรุปความเชื่อหรือลักษณะของคนตามทฤษฎีไว้ดังนี้

1. มนุษย์ทั่วไปไม่ชอบการทำงานและพยายามหลีกเลี่ยงงาน
2. เนื่องจากการไม่ชอบงานของมนุษย์ มนุษย์จึงถูกควบคุม บังคับ หรือข่มขู่ให้

ทำงาน

3. มนุษย์โดยทั่วไปชอบการชี้แนะหรือสั่งการ ต้องการหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ มีการทะเลาะทระยานน้อย และต้องการความมั่นคงมากที่สุด

ทฤษฎีวาย เป็นทฤษฎีที่ผู้บริหารจัดสรรทรัพยากรขึ้นมาใหม่ เพื่อให้บุคลากรภายในองค์กรมีจุดมุ่งหมายที่สอดคล้องกัน มีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงนโยบาย ซึ่งสามารถที่จะสนับสนุนความต้องการที่ก่อให้เกิดความสำเร็จร่วมกันของสมาชิก แมคเกรเกอร์ได้สร้างทฤษฎีใหม่ขึ้นเรียกว่า “การบูรณาการแห่งเป้าหมาย” โดยมีความเชื่อตรงข้ามกับทฤษฎีเอกซ์ ดังนี้

1. การทำงานเป็นการตอบสนองของความพอใจ
2. การข่มขู่ด้วยวิธีการลงโทษ ไม่ได้เป็นวิธีการที่ดีที่สุดในการจูงใจให้คนทำงาน บุคคลที่ผูกพันต่อการบรรลุถึงความสำเร็จของเป้าหมายขององค์กรจะมีแรงจูงใจด้วยตนเอง และควบคุมตนเอง
3. ความผูกพันของบุคคลที่มีต่อเป้าหมาย ขึ้นอยู่กับรางวัล และผลตอบแทนที่พวกเขาคาดหวังว่าบรรลุถึงความสำเร็จ
4. ภายในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการทำงาน เป็นการจูงใจให้บุคคลยอมรับและแสวงหาความรับผิดชอบ มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน

ทฤษฎีวายเน้นการพัฒนาตนเองของมนุษย์ ซึ่งให้เห็นว่ามนุษย์รู้จักตนเองได้ถูกต้อง รู้จักความสามารถของตนเอง ผู้บริหารควรสร้างแรงจูงใจโดยการสร้างสรรค์สถานการณ์ที่จะทำให้สมาชิกมีความรู้สึกผูกพัน และมีส่วนร่วมในการทำงาน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ถิรลักษณ์ เอกนัยน์ (2548.) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง-พูด เพื่อการสื่อสาร และเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนันทบุรีวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดน่าน ผลการศึกษาพบว่า หลังจากการเข้าค่ายภาษาอังกฤษแล้วความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนการเข้าค่ายภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังจากการเข้าค่ายภาษาอังกฤษแล้วเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนการเข้าค่ายภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และกิจกรรมที่จัดในค่ายภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

นิธิวดี โพธิจักร์ (2549) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 พบว่า กิจกรรมค่าย

ภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุรียา ต้นทอง (2549.) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษดิ์) ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ทอง (ขวัญโรจน์ราษฎร์รังสฤษฏ์) ให้สูงขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และกิจกรรมที่ใช้ในค่ายภาษาอังกฤษทุกประเภทมีประสิทธิภาพสูงมาก

วราภรณ์ คำจ่าง (2550.) ได้ศึกษาผลการพัฒนาการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมค่าย ผลการศึกษาพบว่า การฟังของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน มีผลต่างของคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน การฟังเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มย่อยที่เข้ากิจกรรมฐานเริ่มต้นแตกต่างกัน และเข้าครบทุกฐานกิจกรรมเหมือนมีความสามารถในการฟังเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มย่อย ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรมครบทุกฐานไม่แตกต่างกัน

ศิริวรรณ ไสภิตภักดีพงษ์ (2552.) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ ที่มีต่อความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร พบว่า หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษแล้ว ความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุวรรณ พินิจ (2552.) ได้ศึกษาพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมฝึกทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 84.39/88.22 และผลสัมฤทธิ์ด้านการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยแผนการเรียนรู้โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05