

การใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอนภาษา

ผ่าน บาลโพธิ์

สื่อที่ดีมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนภาษา คอมพิวเตอร์ก็เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีข้อดีหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อดีที่เกิดจากความสามารถของคอมพิวเตอร์เอง เช่นคอมพิวเตอร์สามารถเก็บข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก สามารถแสดงหรือเสนอข้อมูลนั้นได้อย่างทันทีทันใด นอกจากนี้ในการเสนอข้อมูลก็อาจเสนอตามลำดับตั้งแต่ต้นไปจนจบ หรืออาจเสนอเพียงบางส่วนตามที่ผู้ใช้ต้องการ เช่นการขอดูคำชี้แนะ (hint) เป็นต้น ข้อดีที่สำคัญและเป็นข้อดีที่สื่ออื่นไม่มีอีกประการหนึ่งก็คือคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์ หรือมีการติดต่อโต้ตอบกับเครื่องได้อย่างดีเยี่ยม (Ariew and Frommer, 1987 : 177) คุณสมบัติข้อนี้เอื้อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน (Wyatt, 1984 : 4; Khurshid et al., 1985 : 4) ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ตรงกับลักษณะที่ดีของการเรียนภาษา ข้อดีอีกประการหนึ่งก็คือคอมพิวเตอร์สามารถบันทึกคำตอบของผู้เรียน เพื่อที่จะเรียกกลับมาศึกษาข้อบกพร่องต่างๆ ได้ตามความต้องการ และคอมพิวเตอร์ยังสามารถบันทึกคะแนนและประเมินผลการเรียนจากบทเรียนอย่างคร่าวๆ ได้ เช่น หลังจากที่บอกคะแนนไปแล้ว เครื่องอาจบอกให้ทราบว่าผู้เรียนตอบได้ถูกต้องร้อยละเท่าใด เช่น ดีมาก ดี ปานกลาง หรือยังต้องปรับปรุง เป็นต้น

นอกจากนี้ การเรียนการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ก็ได้จำกัดอยู่เฉพาะกับผู้สอนหรือผู้เรียนที่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดีเท่านั้น ผู้ที่ไม่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ก็สามารถใช้สื่อชนิดนี้ช่วยในการเรียนการสอนได้เช่นกัน ทั้งนี้เพราะในปัจจุบันผู้เขียนโปรแกรมได้พยายามทำให้การใช้โปรแกรมบทเรียนสะดวกและง่ายที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแต่ละขั้นตอนของการใช้บทเรียนนั้น เครื่องจะแนะนำผู้เรียนอย่างชัดเจนว่าต้องทำอะไรบ้าง เช่น เมื่อต้องการความช่วยเหลือให้กด F1 ถ้าต้องการทราบคำตอบให้กด F5 เมื่อต้องการเลิกใช้กด F10 เป็นต้น กล่าวโดยสรุปก็คือเครื่องจะแนะนำผู้เรียนตั้งแต่เริ่มต้นบทเรียนไปจนจบว่าหากต้องการสิ่งใด ผู้เรียนจะต้องพิมพ์ข้อความ หรือจะต้องกดปุ่มใดบ้าง ในขณะที่สื่ออื่นที่ไม่สามารถให้ความช่วยเหลือดังกล่าวนี้ได้ สิ่งที่สำคัญยิ่งอีกประการหนึ่งก็คือในปัจจุบันมีซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมการเรียนการสอนที่ดีให้เลือกเป็นจำนวนมาก ซึ่งเอื้อให้ผู้สอนสามารถเลือกโปรแกรมที่ตรงกับจุดประสงค์ในการสอนของตนได้ และมีโปรแกรมอีกเป็นจำนวนมากเช่นกันที่เปิดโอกาสให้ผู้สอนใช้ทั้งบทเรียนและแบบฝึกหัดที่จัดทำไว้แล้ว หรืออาจดัดแปลง หรือสร้างบทเรียนขึ้นใหม่โดยใช้ authoring mode ที่มีอยู่ในโปรแกรม โดยการปรับ

เปลี่ยน (edit) หรือสร้างบทเรียนขึ้นใหม่ให้ตรงกับความต้องการยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าคอมพิวเตอร์จะมีขีดความสามารถสูงเพียงใด หรือจะมีโปรแกรมให้เลือกใช้มากสักเพียงใด หากผู้สอนไม่นำสื่อนี้มาใช้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม คอมพิวเตอร์ย่อมจะไม่มีประโยชน์คุ้มค่า คุ้มค่าอย่างแน่นอน ดังนั้นบทความนี้จึงเสนอข้อมูลที่ควรทราบพอเป็นแนวทางในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในเรียนการสอนภาษา

การเรียนการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยมักเป็นที่รู้จักกันในชื่อ CAI (Computer - Assisted Instruction) ซึ่งเป็นคำที่กว้าง เพราะผู้สอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสอนวิชาใดก็ได้ แต่สำหรับคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาแล้วมักเป็นที่รู้จักกันในชื่อ CALT หรือ CALL ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายแคบกว่า CAI คำแรกหมายถึงการใช้คอมพิวเตอร์ในการสอนภาษา (Computer - Assisted Language Teaching) ส่วนคำหลังหมายถึงการใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนภาษา

CALL มาจากคำเต็มว่า Computer - Assisted Language Learning ซึ่งหมายถึงการใช้คอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งในการเรียนภาษา (Hardisty and Windeatt, 1989 : 5) เป็นการให้ผู้เรียนได้เรียนภาษาจากโปรแกรม หรือซอฟต์แวร์ที่เป็นแบบฝึกหัด หรือบทเรียน จากความหมายนี้จะเห็นได้ว่าการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (word processor) อาจเป็นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนภาษาหรือไม่ก็ได้ เช่น หากใช้เพื่อการสอนเขียนก็เป็น CALL แต่หากใช้เพื่อพิมพ์เอกสารทั่ว ๆ ไป เหมือนกับการใช้เครื่องพิมพ์ดีดก็ไม่ถือว่าเป็นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนภาษา นอกจากนี้ การใช้ CALL ก็มีได้เป็นการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับสอนแทนครูทั้งหมด หากแต่เป็นการใช้เพื่อสอนเป็นบางส่วน

ลักษณะการใช้ CALL

การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนภาษา อาจใช้ได้ในสามลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1. ใช้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาหรือส่วนหนึ่งของบทเรียน การใช้ในลักษณะนี้ผู้สอนอาจใช้โปรแกรม CALL ก่อนหรือสอนเนื้อหาบทเรียนก่อนก็ได้ การใช้ก่อนการสอนอาจเป็นการใช้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะสอน อาจใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน หรือกิจกรรมอุ่นเครื่องก็ได้
2. ใช้เป็นบทเรียน หรือ แหล่งความรู้ สำหรับผู้สนใจทั่วไปที่จะศึกษาความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับภาษาด้วยตนเอง
3. อาจใช้กับกิจกรรมการสอนเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย หรือเป็นรายบุคคลก็ได้ ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสอน และจำนวนเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ที่มี

จุดมุ่งหมายของการใช้ CALL

ผู้สอนอาจใช้โปรแกรม CALL เพื่อจุดมุ่งหมายต่าง ๆ ได้หลายประการ ดังนี้

1. ใช้เพื่อฝึกความคล่อง (fluency) เช่น หลังจากที่ได้อ่านกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ไปแล้ว ผู้สอนอาจใช้โปรแกรม CALL เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ความรู้จนสามารถใช้ภาษาตามจุดมุ่งหมายของบทเรียนได้อย่างคล่องแคล่ว เช่นอาจใช้โปรแกรม Sequitur เพื่อฝึกการอ่านหรือการเขียน หรืออาจใช้โปรแกรม London Adventure เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาเพื่อถามทาง หรือถามข้อมูลต่าง ๆ ในโปรแกรมนี้ หากผู้เรียนใช้ภาษาไม่ถูกต้องหรือไม่เหมาะสม ก็จะไม่สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในโปรแกรมได้สำเร็จ

2. ใช้เพื่อฝึกความแม่นยำ (accuracy)

ผู้สอนอาจใช้โปรแกรม CALL เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความแม่นยำด้านภาษา เช่น อาจเป็นความแม่นยำด้านไวยากรณ์ ศัพท์ การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้เพราะโปรแกรมจะบังคับให้ผู้เรียนตอบเฉพาะคำตอบที่ถูกต้องเท่านั้นจึงจะยอมรับ การฝึกในลักษณะนี้บ่อยๆ จะช่วยให้ผู้เรียนระมัดระวัง และใช้ความคิดในการใช้ภาษามากขึ้น ซึ่งก็ย่อมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความแม่นยำในการใช้ภาษาไปด้วย

3. ใช้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีข้อมูล พอที่จะพูดหรือเขียน เช่น อาจใช้โปรแกรม Fast Food เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการเสนอความคิดเห็น การต่อรอง การรับหรือปฏิเสธความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม หรืออาจใช้โปรแกรม PC globe เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับการเขียนชนิดต่าง ๆ เช่นการเขียนเพื่อเปรียบเทียบความคล้ายคลึง หรือความแตกต่าง ทั้งนี้เพราะโปรแกรมนี้บรรจุข้อมูลด้านต่าง ๆ ของเกือบทุกประเทศไว้อย่างชัดเจน

4. ใช้เพื่อสอนเนื้อหา ที่ไม่ยาวจนเกินไป การใช้ CALL ในลักษณะนี้เหมือนกับการใช้บทเรียนทั่วๆ ไป กล่าวคือจะมีเนื้อหาที่ต้องการสอนตามด้วยแบบฝึกหัดหรือการทดสอบแตกต่างกับบทเรียนทั่วไป ก็คือบทเรียนจากโปรแกรม CALL สามารถบอกผู้เรียนได้ทันทีว่าคำตอบของผู้เรียนถูกต้องหรือไม่ หรืออาจเก็บบันทึกข้อมูลนั้นไว้จนกว่าผู้เรียนต้องการทราบ บางโปรแกรมอาจประเมินผลการเรียนของผู้เรียนด้วยว่าอยู่ในระดับใด

5. ใช้เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนก่อนที่ผู้สอนจะเริ่มสอนจริง เช่นในการสอนอ่านหัวข้อข่าว หนังสือพิมพ์ ก็อาจใช้โปรแกรมชื่อ Headline ในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยโปรแกรมนี้จะให้ผู้เรียนพิมพ์ชื่อ สัญชาติ เพศ และความสนใจลงไป จากนั้นโปรแกรมจะเสนอหัวข้อข่าวโดยมีชื่อที่พิมพ์เข้าไปปรากฏอยู่ด้วย เช่นหากพิมพ์ John Higgins

ลงไปก็อาจได้หัวข้อข่าวเช่น BUSH ASKS JOHN HIGGINS FOR HELP

6. ใช้เพื่อทดสอบสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้ว เช่นอาจเป็นการทดสอบศัพท์ ไวยากรณ์ การอ่าน หรือการเขียน เพราะมีโปรแกรมที่จะใช้เพื่อจุดประสงค์นี้มากมาย ตัวอย่างเช่น อาจใช้โปรแกรม Testmaster หรือ Choicemaster ก็ได้ และโดยปกติแล้ว ในโปรแกรมชนิดนี้จะมีการบันทึกคะแนนเพื่อให้ผู้เรียนทราบด้วย

7. ใช้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งการรู้จักศึกษาด้วยตนเองนี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องใช้ต่อไปในอนาคต มีโปรแกรม CALL เป็นจำนวนมากที่เอื้อต่อการศึกษาดูด้วยตนเองเพราะคอมพิวเตอร์สามารถโต้ตอบบันทึกข้อมูล และแสดงผลสิ่งที่เรียนไปอย่างรวดเร็ว

กิจกรรมการเรียนการสอนด้วย CALL

ในการสอนด้วย CALL นั้นผู้สอนอาจต้องทำกิจกรรมต่าง ๆ หลายประการ จึงจะสอน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างของกิจกรรมที่สำคัญมีดังนี้

1. กิจกรรมก่อนการสอน

1.1 ศึกษาเนื้อหาของหลักสูตรและบทเรียนให้ละเอียดแล้วกำหนดจุดมุ่งหมายของการใช้ CALL ให้ชัดเจนว่าจะใช้เพื่อจุดประสงค์ใด จากนั้นจึงเลือกโปรแกรม CALL ให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายระดับของผู้เรียน เวลา และสถานที่ที่จะสอน ทั้งนี้เพราะจำนวนของเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ อาจเกี่ยวข้องกับสถานที่ด้วย เช่น หากเป็น computing room ก็อาจมีเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงพอกับจำนวนผู้เรียน แต่หากเป็นห้องชนิดอื่นก็อาจมีจำนวนเครื่องไม่เพียงพอกับผู้เรียนเป็นต้น จำนวนเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ก็จะเป็นสิ่งที่กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไปอีกด้วย

1.2 ทดลองใช้และศึกษาข้อดีและข้อจำกัดของโปรแกรม CALL ที่เลือกไว้ให้ละเอียด เพื่อผู้สอนอาจปรับเปลี่ยนหรือดัดแปลงบทเรียน CALL ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมกับเนื้อหาและ ผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพราะบางโปรแกรมมี authoring mode ที่เปิดโอกาสให้ผู้สอนเปลี่ยนแปลง (edit) หรือสร้างบทเรียนใหม่ได้ เช่น โปรแกรม Sequitur, Eclipse และ Testmaster นอกจากนี้ ผู้สอนยังควรพิจารณาอีกด้วยว่าจะใช้สื่อคอมพิวเตอร์นี้ร่วมกับสื่อชนิดอื่นบ้างหรือไม่ เป็นต้นว่าอาจใช้ร่วมกับสไลด์ ภาพยนต์ หรือแม้กระทั่งสื่อสิ่งพิมพ์

1.3 จัดเตรียมแนวทางหรือวิธีการติดตาม และประเมินผลการเรียนด้วยโปรแกรม CALL ของ ผู้เรียน ผู้สอนอาจประเมินได้ด้วยวิธีการต่างๆ นับ ตั้งแต่การสังเกตการพูดคุยซักถามไปจนถึงการทดสอบ หรือการให้ผู้เรียนรายงานสรุปสาระสำคัญที่ได้ จากบทเรียน CALL

2. กิจกรรมขณะสอน

2.1 ผู้สอนต้องคอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนในด้านต่างๆ ทั้งด้านเนื้อหา ตลอดจนการใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์

2.2 กำกับและดูแลให้ผู้เรียนทำกิจกรรม ต่างๆ ที่ผู้สอนกำหนดให้ถูกต้องและครบถ้วน เพราะการทำเช่นนี้จะช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุ เป้าหมายและได้ผลดี แต่ในขณะเดียวกันผู้สอน ก็ควรพิจารณาให้เหมาะสมด้วยว่าควรกำกับดูแล มากน้อยเพียงใด เพราะการเข้มงวดมากๆ อาจทำให้เสียบรรยากาศการเรียนการสอนก็ได้

3. กิจกรรมหลังการสอน

3.1 ติดตามและประเมินผลการเรียน ของผู้เรียนด้วยวิธีต่างๆ ที่กล่าวถึงในข้อ 1.3 การประเมินผลควรทำทั้งด้านเนื้อหา ด้านทัศนคติ และด้านการใช้สื่อไมโครคอมพิวเตอร์ในการสอน

3.2 ประมวลข้อดีและข้อที่ควรแก้ไขใน การใช้โปรแกรมเรียนนั้น เพื่อที่จะสามารถใช้ โปรแกรมนั้นให้ได้ประโยชน์สูงสุดในโอกาสต่อไป หากเป็นไปได้ผู้สอนอาจแสวงหาโปรแกรมอื่นที่มี ลักษณะคล้ายกับโปรแกรมเดิม มาเสริม หรือทดแทน หรือหากมีขีดความสามารถเพียงพอ ผู้สอนก็ อาจสร้างโปรแกรมในลักษณะคล้ายกับของเดิมที่มี อยู่แล้วเพื่อให้ตรงกับจุดประสงค์ของหลักสูตรให้ มากยิ่งขึ้น

การประเมินโปรแกรม CALL

1. เกณฑ์การประเมิน โปรแกรมที่จะ นำมาใช้ในการเรียนการสอนควรมีลักษณะทั่วไปดัง ต่อไปนี้

- 1.1 เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่ง หมายการสอน
- 1.2 เหมาะกับวัย ความสนใจ และ ความสามารถของผู้เรียน
- 1.3 ใช้ง่าย ไม่ยุ่งยากหรือสลับซับซ้อนจนเกินไป
- 1.4 ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่แล้ว ได้
- 1.5 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ (interaction) กับเครื่องได้
- 1.6 เปิดโอกาสให้ผู้สอนดัดแปลงหรือ สร้างบทเรียนใหม่ได้ (authorable) แต่อย่างไรก็ตามผู้สอนควรใช้ เกณฑ์ข้อนี้อย่างระมัดระวัง เพราะ บางโปรแกรม อาจเป็นโปรแกรมที่ ดีได้ทั้งๆ ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ข้อนี้
- 1.7 ภาพ ตัวอักษร (ทั้งขนาดและแบบ ของตัวอักษร) และสี ชัดเจนและ อ่านง่าย
- 1.8 มีรายละเอียดและคำอธิบายการใช้

โปรแกรมอย่างชัดเจน

1.9 ราคาไม่แพงจนเกินไป

2. ขั้นตอนการประเมิน ผู้สอนควรประเมินโปรแกรม CALL ตามขั้นตอนดังนี้

- 2.1 ศึกษาจุดมุ่งหมายและวิธีการใช้โปรแกรม
- 2.2 ทดลองใช้โปรแกรมด้วยตนเอง และจัดบันทึกข้อดีตลอดจนข้อขัดข้องต่าง ๆ อย่างชัดเจน
- 2.3 อาจให้ผู้สอนคนอื่น ๆ หรือผู้เรียน ทดลองใช้โปรแกรม แล้วสอบถามความคิดเห็น
- 2.4 นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากข้อ 2.1 ถึง 2.3 มาพิจารณาร่วมกับเกณฑ์การประเมินที่กล่าวถึงในข้อ 1.1 ถึง 1.9 แล้วตัดสินใจ

ข้อควรสังเกตในการใช้โปรแกรม CALL

1. ไมโครคอมพิวเตอร์เป็นเพียงสื่อการสอนชนิดหนึ่งเท่านั้น และไม่สามารถจะทำหน้าที่ผู้สอนได้ดีเท่ากับมนุษย์ ดังนั้นผู้สอนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการเรียนการสอน การที่จะใช้ CALL ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนต้องวางแผนการสอนและกำหนดกิจกรรมการสอนอย่างเหมาะสม

2. โปรแกรม CALL มิได้เป็นโปรแกรมที่จะต้องใช้ตามลำพังเท่านั้น ผู้สอนอาจนำ CALL ไปใช้ร่วมกับสื่อชนิดอื่น ๆ ได้

3. โปรแกรมใน floppy disk หรือใน hard disk อาจสูญหายได้ง่าย ดังนั้นผู้สอนจึงควรทำสำเนาจากต้นฉบับจริง และเก็บต้นฉบับไว้ในที่ปลอดภัยเสมอ และใช้เฉพาะแผ่นสำเนาเท่านั้น

4. เครื่องคอมพิวเตอร์อาจติดไวรัสจากแผ่นดิสก์ที่นำมาใช้ได้ ดังนั้นก่อนการใช้ทุกครั้งควรมีการตรวจสอบไวรัสเสียก่อนเสมอ โดยเฉพาะเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีผู้ใช้เป็นจำนวนมากและมีการใช้โปรแกรมต่าง ๆ กัน

ตัวอย่างการนำโปรแกรม CALL มาใช้บทเรียน

1. จุดมุ่งหมายของบทเรียน
 - เพื่อให้ผู้เรียนฝึกความคล่อง ในการเขียนข้อความระดับย่อหน้า
2. ระดับของผู้เรียน
 - นิสิตชั้นปีที่ 1
3. สื่อการสอน
 - โปรแกรม Sequitur
4. กิจกรรมของผู้สอนก่อนการใช้โปรแกรม CALL
 - 4.1 ผู้สอนศึกษาโปรแกรม Sequitur
 - 4.2 สร้างบทเรียนให้ตรงกับจุด มุ่งหมายโดยการเลือก text ที่ต้องการ แล้วใช้ editor ของ โปรแกรมพิมพ์ text เข้าไปในเครื่อง ซึ่งอาจมีทั้ง text เพื่อการฝึก และ text เพื่อวัดผล
 - 4.3 ทดลองใช้และปรับปรุงบทเรียนที่สร้างขึ้น
5. ขั้นตอนการใช้
 - 5.1 บอกจุดประสงค์ของบทเรียนให้ผู้เรียนทราบอย่างชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนฝึกความคล่องในการเรียน และเน้นให้ผู้เรียนเรียนจากโปรแกรมนี้อย่างจริงจัง
 - 5.2 อาจแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 2-3 คน เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสปรึกษาหารือกัน

- 5.3 บอกวิธีเรียนและขั้นตอนต่าง ๆ ในการใช้โปรแกรม Sequitur ให้ผู้เรียนทราบอย่างชัดเจน
- 5.4 ให้ผู้เรียนเรียนจากโปรแกรมและผู้สอนให้ความช่วยเหลือในกรณีจำเป็น
- 5.5 ผู้สอนอาจทดสอบเพื่อทราบผลการเรียนของผู้เรียนด้วยการให้ผู้เรียนเขียนข้อความระดับย่อหน้าจาก text ที่สร้างไว้แล้ว

ตัวอย่างโปรแกรม CALL

1. ECLIPSE

- เป็นโปรแกรมที่เครื่องจะให้ผู้เรียนใช้เขียนเรื่องตามที่โปรแกรมกำหนดไว้ เริ่มต้นด้วยการพิมพ์ขีดแทนตัวอักษรแต่ละตัว เช่น work จะมี 4 ขีด คือ - - - - of ก็จะมี 2 ขีด คือ - - แล้วให้ผู้เรียนทายว่าคำนั้นคืออะไร หรืออาจเริ่มต้นด้วยการให้คำบางชนิดเช่น คำนาม คำกริยา หรือ อาจให้บางส่วนของคำ เช่น ให้อักษรตัวแรกแล้วให้ผู้เรียนเติมส่วนที่เหลือจนครบทุกคำ และเครื่องก็จะพิมพ์คำให้เป็นกำลังใจแก่ผู้เรียนครั้งละหนึ่งคำ โปรแกรมนี้เปิดโอกาสให้ผู้สอนเลือกปิด (hide) หรือเปิด (display) คำได้ และยังได้เปิดโอกาสให้ผู้สอนสร้างบทเรียนขึ้นเองได้อีกด้วย

โปรแกรมนี้เหมาะสำหรับการสอนอ่าน และการสอนเขียน

2. SEQUITUR

- เป็นโปรแกรมที่เครื่องจะพิมพ์

ประโยคหรือส่วนของประโยค (fragment) จำนวน 1 บรรทัด แล้วให้ผู้เรียนใช้โปรแกรมเลือกข้อความมาต่อประโยคหรือส่วนของประโยคนั้น จากตัวเลือก 3 ข้อ

โปรแกรมนี้เปิดโอกาสให้ผู้สอนสร้างบทเรียนใหม่ได้ ผู้สอนอาจนำโปรแกรมนี้ไปใช้การสอนอ่านหรือสอนเขียน

3. LONDON ADVENTURE

- เป็นโปรแกรมที่กำหนดให้ผู้เรียนใช้ภาษาเพื่อจุดมุ่งหมายต่างๆ โดยเฉพาะการถามทาง การถามข้อมูล และการเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายนั้นๆ ลักษณะของโปรแกรมเป็นการให้ผู้เรียนแก้ปัญหาต่างๆ ในการเดินทางและชื่อของในลอนดอน

โปรแกรมนี้เหมาะสำหรับการสอนพูด และสอนอ่าน

4. MARK - UP

- เป็นโปรแกรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ฝึกไวยากรณ์โดยเฉพาะ เช่น
 - Capital letters and full stops
 - Question marks
 - Apostrophes
 - Quotation marks
 - Possessives and contractions
 - Exclamation marks
 - Colons

โปรแกรมจะพิมพ์ บทเรียนด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ แล้วให้ผู้เรียนเปลี่ยนสิ่งที่พิมพ์ไว้แล้วให้ถูกต้อง

โปรแกรมนี้เหมาะสมการสอน
ไวยากรณ์ และเป็นโปรแกรมที่เปิด
โอกาสให้ผู้สอนสร้างบทเรียนเองได้

5. DOUBLE – UP

- โปรแกรมนี้จะพิมพ์บทเรียน โดย
การจัดคำต่าง ๆ สลับที่กัน แล้วให้
ผู้เรียนแต่งเรื่องจากกลุ่มคำเหล่านั้น
ด้วยการพิมพ์คำครั้งละ 2 คำ ที่จะ
เขียนต่อกันอย่างใดความหมาย ถ้า
พิมพ์คำลงไปถูกต้อง เครื่องจะพิมพ์
คำเหล่านั้นได้ แต่หากคำคู่กันไม่
เกี่ยวข้องกัน เครื่องจะบอกให้เลือก
ใหม่

โปรแกรมนี้เหมาะสำหรับ
การสอนศัพท์การสร้างประโยค
และเป็นโปรแกรมที่เปิดโอกาสให้
ผู้สอนสร้างบทเรียนเองได้

6. PINPOINT

- โปรแกรมนี้จะให้คำมาครั้งละ 2-4 คำ
แล้วให้ผู้เรียนพิจารณาว่ากลุ่มคำ
นั้นควรจะเกี่ยวข้องกับหัวข้อเรื่อง
(topic) ไต หากผู้เรียนตอบถูกจะได้
200 คะแนน แต่หากตอบผิดจะถูก
หัก 100 คะแนน ผู้เรียนสามารถ
กำหนดได้ว่าต้องการคะแนนสูงสุด
กี่คะแนน

เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่มีทั้ง
การให้คะแนนและการติดลบคะแนน
โปรแกรมนี้จึงบังคับให้ผู้เรียนต้อง
พิจารณาอย่างรอบคอบก่อนการ
ตัดสินใจ ดังนี้จึงเหมาะกับการเรียน
การสอนภาษาในข้อที่ว่าการใช้

ภาษานั้น ผู้ใช้ต้องคิดก่อนจึงจะพูด
หรือเขียน โปรแกรมนี้เหมาะ
สำหรับการสอนอ่าน และเป็น
โปรแกรมที่เปิดโอกาสให้ผู้สอนสร้าง
text เองได้

7. FAST FOOD

- เป็นโปรแกรมที่กำหนดให้ผู้เรียน
ต้องแข่งขันกันเอง หรืออาจแข่งขัน
กับเครื่องคอมพิวเตอร์ในการซื้อ
และขายของต่าง ๆ ผู้เรียนใช้ต้อง
ตัดสินใจจากข้อมูลที่ให้ว่าจะลง
ทุนซื้อสินค้าตัวใดจึงจะเหมาะสม
กับสภาพอากาศ นักท่องเที่ยว และ
เวลาที่กำหนดไว้

โปรแกรมนี้เหมาะสำหรับการ
ให้ผู้เรียนฝึกพูดเพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ
เช่นการเสนอความคิดเห็นว่าเห็น
ด้วยหรือไม่เห็นด้วย และการ
เจรจาต่อรองเป็นโปรแกรมที่เหมาะสม
สำหรับการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม ๆ ละ
ประมาณ 2-3 คน

8. CHOICEMASTER

- เป็นโปรแกรมที่มีคำถามและให้ตัว
เลือกเหมือนแบบทดสอบ multiple
choice ทั่วไป โดยมีตัวลวง 4 ข้อ
และคำตอบที่ถูกต้องอีก 1 ข้อ
ผู้เรียนใช้เพียงเลือกคำตอบที่ตรง
การเท่านั้น แต่เป็นโปรแกรมที่
สามารถบอกให้ผู้เรียนทราบว่าคำ
ตอบที่เลือกนั้นถูกต้องหรือไม่
และจะให้รายละเอียดเกี่ยวกับคำ
ตอบด้วย

โปรแกรมนี้เหมาะสำหรับการฝึกด้านไวยากรณ์ ศัพท์ และการอ่านข้อความระดับประโยค ผู้สอนอาจนำมาใช้เป็นแบบทดสอบก็ได้ เพราะโปรแกรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือก tutorial mode หรือ test mode และโปรแกรมนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้สอนสร้างแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบของตนเองได้

9. CLOZEMASTER

- เป็นโปรแกรมที่กำหนดให้ผู้เรียนใช้อ่านบทเรียน แล้วเติมคำที่ขาดหายไป โปรแกรมนี้จึงมีลักษณะเหมือนกับแบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบโคลซ ที่พบเห็นกันโดยทั่วไป

Clozemaster เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการฝึกอ่าน และการทดสอบการอ่าน และเป็นโปรแกรมที่เปิดโอกาสให้ผู้สอนสร้างแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบเองได้

10. GAPMASTER

- เป็นโปรแกรมที่สอนไวยากรณ์เช่น irregular verbs และการใช้ศัพท์เช่น การใช้ make กับ do โดยโปรแกรมจะสอนทฤษฎีก่อน แล้วจึงให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด ซึ่งประกอบด้วยประโยคที่ตัดคำที่ต้องการให้ฝึกออก ผู้เรียนจะต้องเติมคำให้ถูก เช่น จะต้องเลือกว่าในแต่ละประโยคจะต้องเติม make หรือ do เป็นต้น ในขณะที่ Choicemaster ให้ตัวเลือกหลายข้อแต่ Gapmaster

จะให้ผู้เรียนพิมพ์คำที่ต้องการด้วยตนเอง

โปรแกรมนี้เหมาะกับการสอนไวยากรณ์และศัพท์ และเป็นโปรแกรมที่เปิดโอกาสให้ผู้สอนสร้างแบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบเองได้

11. TESTMASTER

- เป็นโปรแกรมที่สอนไวยากรณ์ ตัวอย่างของเรื่องที่สอนก็เช่นการใช้ Reported speech การใช้ Preposition โดยโปรแกรมจะให้ความรู้ด้านเนื้อหา ก่อน จากนั้นจึงให้ผู้เรียนใช้ฝึกด้วยการพิมพ์คำตอบเอง แล้วเครื่องจะเฉลยว่าตอบถูกหรือไม่ หากตอบไม่ถูกผู้ใช้อาจขอความช่วยเหลือจากโปรแกรม หรืออาจเปลี่ยนคำตอบจนถูกต้อง เมื่อถูกต้องแล้วเครื่องจะถามผู้เรียนว่าต้องการดูคำตอบที่ถูกต้องอื่น ๆ อีกหรือไม่

Testmaster เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมกับการสอนไวยากรณ์ แต่ก็อาจดัดแปลงเพื่อใช้กับการสอนอ่านได้เช่นกัน และเป็นโปรแกรมที่เปิดโอกาสให้ผู้สอน สร้างแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบเองได้

จากที่กล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่าคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีขีดความสามารถสูง ขั้นตอนการใช้ตลอดจนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนก็ไม่ยุ่งยากเกินไป ที่สำคัญยิ่งก็คือในปัจจุบันมีโปรแกรมการเรียนภาษาให้เลือกเป็นจำนวนมาก และหากเนื้อหาไม่ตรงกับความต้องการ ผู้สอนก็สามารถสร้างบทเรียนขึ้น

ใหม่โดยอาศัย editor ของโปรแกรม นอกจากนี้ ภาษาก็จะให้ความสนใจ และนำสื่ออันทันสมัยมา
นับวันคอมพิวเตอร์จะเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน ใช้ในการเรียนการสอนภาษา
วันของเรามากยิ่งขึ้น จึงเป็นการสมควรที่ผู้สอน

เอกสารอ้างอิง

- Ariew, Robert and Judith G. Frommer, "Interaction in Computer Age." **Interactive Language Teaching. Cambridge,** Cambridge University Press, 1987.
- Hardisty, David and Scott Windeatt. **CALL,** Oxford: Oxford University Press, 1989.
- Khurshid, Abmad and others, **Computers, Language Learning and Language Teaching.** Cambridge : Cambridge University Press, 1985.
- Wyatt, David. **Computer - Assisted Language Instruction.** Oxford : Oxford University Press, 1984.