

# ใช้ “เกมส์” ในการฝึกทักษะการพูด

สุษาดา นิมนานิตย์

เกมส์ฝึกภาษา หรือที่เรียกว่า “Language Games” มีบทบาทสำคัญ ๆ ในการสอนภาษาในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เกมส์ช่วยเปลี่ยนบรรยากาศของการเรียนการสอนแบบเก่า ซึ่งมักจะเป็นแบบผู้เรียนฟังบทเรียนจากครูหรือเทปแล้วพูดตามมาเป็นแบบที่ผู้เรียนจะต้องฝึกพูดโต้ตอบกันในห้องเรียน ประโยชน์ของเกมส์นั้นมีมากมาย เช่น ในการเล่นเกมส์ผู้เล่นจะต้องแลกเปลี่ยนข้อมูล (Information Exchange) และเอาความคิดของผู้อื่น ทำให้เกิดความตื่นตัว สนุกสนาน ผู้เรียนมีความมั่นใจที่จะพูดและเข้าร่วมกิจกรรมในห้องเรียน มีโอกาสพูดในชั้นมากขึ้น ไม่ต้องเสียเวลาให้ครูกำหนดผู้พูดเป็นรายบุคคล และที่สำคัญสำหรับผู้เรียนที่ไม่ได้อยู่ในประเทศที่ใช้ภาษานั้นก็คือ การเล่นเกมเป็นการสมมติสถานการณ์ ซึ่งผู้เรียนจะมีโอกาสใช้ภาษาที่ตนเองเรียนสื่อความหมาย ทั้งหมดนี้จะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเรียนภาษาได้ดีขึ้น

เกมส์ที่มีผู้คิดขึ้นใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ มีมากมายหลายชนิด ตั้งแต่เกมส์ฝึกทักษะคำศัพท์ (เช่น Crosswords, Targets) ที่ทำอ่านได้ตามหน้าหนังสือพิมพ์ เกมส์ฝึกพูดภาษาส่วนน้อย ๆ (เช่น Twenty Questions, Who are you ?) ไปจนถึงเกมส์ที่ผู้เรียนจะต้องโต้ตอบแลกเปลี่ยนข้อมูล และเลือกใช้สำนวนที่เรียนให้เหมาะสม (เช่น Alibi, Gifts for the Family) เกมส์แต่ละชนิดมีจุดมุ่งหมายที่จะฝึกสำนวนภาษาแตกต่างกันไป การใช้เกมส์ให้ได้ผลดีนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น ความสามารถของครูในการเลือกเกมส์ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และสำนวนภาษาที่จะสอน กับการเตรียมการก่อนที่จะใช้เกมส์นั้น ๆ

## การเลือกใช้เกมส์

เกมส์แต่ละชนิดย่อมมีความแตกต่างกันตามทักษะภาษาหรือสำนวนภาษาที่ผู้เล่นจะต้องใช้ ในการเลือกใช้เกมส์จึงต้องทำด้วยความระมัดระวัง ก่อนที่จะใช้เกมส์ใดควรพิจารณาว่าเกมส์นั้นจะตรงกับเป้าหมาย คือ ทักษะและสำนวนภาษาที่จะสอนหรือไม่

Cortez<sup>1</sup> ได้รวบรวมข้อพิจารณาในการเลือกใช้เกมส์ ดังนี้

1. ในการเล่นเกมสนั้น ส่วนภาษาที่ผู้เล่นจะต้องใช้ตรงกับ Language Points ที่ครูกำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ หรือไม่
2. เกมสนั้นทำให้ผู้เล่นได้ฝึกส่วนภาษาที่ครูสอน หรือไม่
3. ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสพูดได้ต่อกัน หรือไม่
4. เกมสนั้นเหมาะสมกับสถานการณ์ อายุและวุฒิภาวะของผู้เรียน (Context, Age, Maturity of Students) หรือไม่
5. ผู้เล่นจะต้องแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือ คาดคะเนความต้องการของผู้เล่นอื่น ๆ ที่เรียกว่า มี Element of Surprise หรือไม่
6. กติกาการเล่นง่าย ไม่ต้องใช้เวลาอธิบายนาน หรือไม่
7. ครูผู้สอนเองชอบเกมสนั้นหรือไม่ ถ้าไม่ชอบก็ไม่ควรฝืนใจใช้
8. เกมสน่าสนใจ สนุกสนานสำหรับผู้เล่น หรือไม่
9. ครูสามารถจัดที่นั่งในห้องเรียนให้เหมาะกับการเล่นเกมสนั้นได้หรือไม่ ครูสามารถดัดแปลงห้องเรียนให้เหมาะสมที่สุดได้อย่างไรบ้าง (ถ้าเกมสที่จะใช้ขาดปัจจัยตามข้อ 1-8 นี้ ครูไม่ควรที่จะนำเกมสมาใช้เพราะจะไม่ทำให้ผู้เรียนได้ประโยชน์จากการฝึกภาษาจากเกมสตามต้องการเลย)

### การเตรียมกิจกรรมการสอนที่จะใช้เกมส์

ในการเตรียมการสอนทักษะการพูดมักจะแบ่งกิจกรรมการเรียนการสอนออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. Presentation ได้แก่การให้ Language Input ครูให้แบบ (Model) ของส่วนที่ต้องการสอนโดยใช้บทเรียนที่เป็นเทป หรือครูพูด อาจมีการใช้ Visual Aids เช่น รูปภาพ การ์ตูน ประกอบ ช่วงนี้ผู้เรียนจะฟังและพยายามสัมผัสกับภาษาให้มากที่สุด เพื่อที่จะเข้าใจความหมายและวิธีใช้ส่วนนั้น ๆ

<sup>1</sup> Cortez, Emilio G "Some Pointers on Using games," *Guidelines for Language Games*. Singapore : RELC, June, 1981.

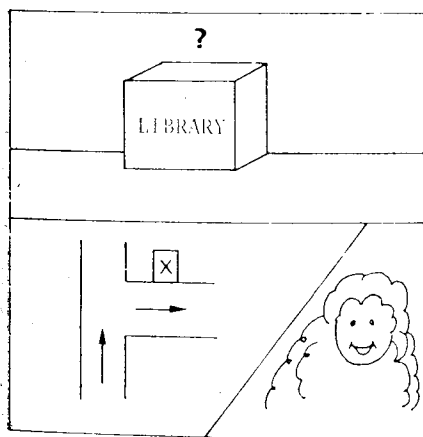
2. **Controlled Practice** เป็นช่วงที่ครูมักจะใช้การ Drill (ฝึกรูปกระสวนประโยค) ครูพูดแล้วให้ผู้เรียนพูดตามเป็นกลุ่ม หรือเป็นรายตัว ช่วงนี้ครูยังควบคุมการฝึกพูดอยู่ เพราะต้องการฝึกให้ผู้เรียนสามารถพูดได้ถูกต้องมากที่สุด ยังไม่ควรใช้เกมส์ในช่วงนี้ เพราะเกมส์จะให้โอกาสผู้เรียนเลือกใช้ภาษาเอง ซึ่งถ้าผู้เรียนยังไม่พร้อม ก็อาจจะพูดผิดซ้ำ ๆ กันต่อไปได้

3. **Communicative/Free Practice** เมื่อผู้เรียนได้ฝึกพูดสำนวนภาษาที่สอนไว้แล้ว ครูก็จะให้ทำกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้มีโอกาสเลือกใช้ด้วยคำสื่อความหมายตามความต้องการของตน ในช่วงนี้เป็นช่วงที่กิจกรรม เช่น การสมมติสถานการณ์จริง และเกมส์จะมีบทบาทสำคัญ ๆ จุดประสงค์ของการฝึกใช้กิจกรรมแบบนี้ก็เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่คล้ายกับสถานการณ์จริง

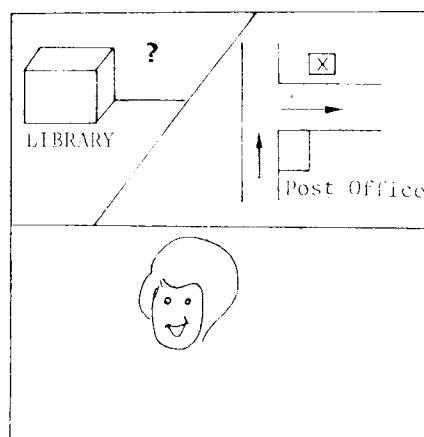
เพื่อให้เข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้เขียนใคร่ขอยกตัวอย่างการเตรียมกิจกรรมการสอนเพื่อฝึกทักษะการพูด ซึ่งมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาในการ *ถามทางและบอกทาง* (Asking for and Giving Directions)

**การเตรียมการสอนขั้นแรก : Presentation**

ครูอธิบายสถานการณ์ A : ต้องการทราบว่าห้องสมุดอยู่ที่ไหน  
 B : เป็นผู้บอกทางไปห้องสมุด ครูอาจใช้ภาพการ์ตูน หรือ รูปภาพจากหนังสือประกอบด้วย ในช่วงนี้ผู้เรียนก็จะฟัง และจับใจความ



A



B

A

Excuse me. Can you tell me  
the way to the Bookstore, please ?

Straight on until.....  
the Post Office on the right....  
Turn right..... Get it !  
Thank you very much.

B

The Bookstore ?  
Oh, it's easy to find.  
Just walk straight on until  
you see the Post Office on  
the right. Turn right and  
the Bookstore is on your left.

You're welcome !

### ขั้นที่ ๕ : Controlled Practise

ครูจะเปิดเทปให้ผู้เรียนฟังอีกครั้ง โดยจะหยุดเทปหลังประโยคที่ต้องการให้ผู้เรียนฝึก  
ให้ผู้เรียนพูดตามโดยจะให้ Cue words เพิ่มเติม เช่น

A : Excuse me. Can you tell me the way to | the Bookstore ?  
| the library ?  
| the Faculty of Science ?

B : Well... It's not hard to find. Just walk/drive on until you find the  
Post Office on your right. Turn right and the Bookstore is on your  
left.

#### Cue Words :

Just | walk on.....on your left.  
| drive

Turn left/right and the .....is on your left/right.

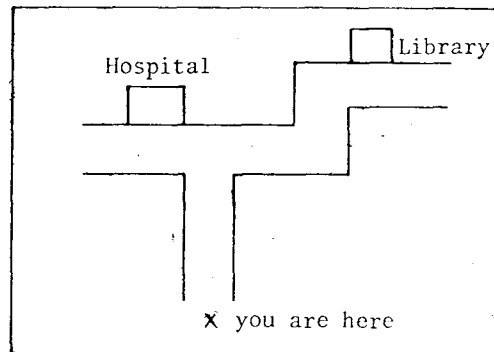
ในการฝึกกรุปกระสวนประโยค ครูให้ผู้เรียนฝึกพร้อมกันก่อนแล้วจึงฝึกทีละคนแล้วเป็นกลุ่มย่อยหรือเป็นคู่โดยใช้แผนที่หลาย ๆ แบบ

A : (Ask for directions)

B : (Give directions)

Excuse me.

Can you tell me the way to the library ?

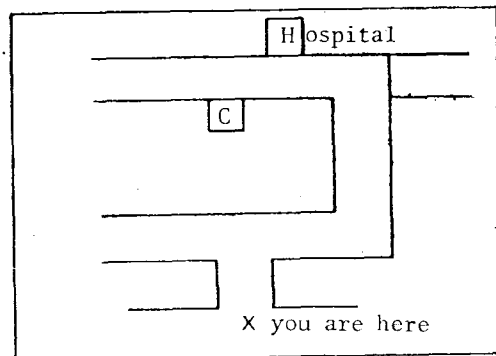


A : (Ask for directions)

B : (Give Directions)

Excuse me.

Can you tell me the way to the Cinema ?



### ขั้น ๓ : Communicative/Free Practice

เมื่อครูเห็นว่าผู้เรียนได้ฝึกกรุปประโยค ได้พอที่จะสื่อความหมายได้แล้วก็จะให้ผู้เรียนได้เล่นเกมสื่เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้สำนวนภาษาที่ตนเรียนในสถานการณ์สมมติ . เกมสื่สำหรับฝึกถามทางและบอกทิศทางเป็นเกมสื่ประเภท Map Games ซึ่งครูสามารถเลือกใช้แผนที่ง่าย ๆ ไม่สับสนมากจนกระทั่งใช้แผนที่ของจริงของเมืองใหญ่ การสมมติสถานการณ์ก็ดัดแปลงให้เข้ากับกลุ่มของผู้เรียนได้ จะขอยกตัวอย่าง Map Games ที่ใช้ได้ผลดีในชั้นเรียนมาแล้วสัก 2 เกมสื่ คือ

**Map Game 1** ผู้เรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ในแต่ละกลุ่มจะต้องแบ่งเป็นกลุ่มย่อย (กลุ่มย่อย A-B) เพื่อเล่นแข่งขัน ผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มย่อย A และ B จะมีแผนที่เมืองๆ หนึ่ง (ดูเอกสารประกอบ 1) กลุ่มที่เริ่มต้นก่อนสมมติว่าเป็นกลุ่ม A จะต้องตกลงกันเองว่าได้ซ่อนมหาสมบัติ (เช่น แก้ว แหวน เงิน ทอง ฯลฯ) ไว้ที่ไหนในแผนที่นั้น และต้องเตรียมบอกทางไปหาสมบัติล้ำค่านี้ กลุ่ม A จะส่งผู้แทนมาบอกทางไปสู่สมบัติแก่กลุ่ม B แต่จะไม่บอกสถานที่ซ่อนสมบัติ สมาชิกกลุ่ม B จะสมมติว่าได้เดินทางตามเส้นทางที่ A บอก และจะต้องทายให้ได้ว่าที่หมายปลายทางซึ่งเป็นที่ซ่อนสมบัตินั้นคือที่ไหนในแผนที่นั้นๆ ถ้ากลุ่ม B เดาไม่ได้ก็จะถูกปรับเป็นแพ้ ทั้งกลุ่ม A และ B จะผลัดกันบอกเส้นทางการเดินทาง และสมมติว่าได้เดินทางตามเส้นทางที่อีกฝ่ายบอก และจะต้องทายให้ได้ว่าจุดหมายคือที่ซ่อนมหาสมบัตินั้นคือที่ใด

**Map Game 2** ผู้เรียนจะจับกลุ่มกันเล่นตาม Map Game 1 หรือจะจับคู่กันเล่นก็ได้ ผู้เรียนกลุ่ม A-C ผู้เรียน A-B สมมติว่าทั้ง 2 จะต้องช่วยเซลยศึกจากที่คุมขังของศัตรู ทั้ง 2 ฝ่ายจะได้รับแจกเอกสาร 2 แผ่น แผ่นแรกเป็นแผนที่ พวกเขาจะได้ Sheet A พวกเขาจะได้ Sheet B (ดูเอกสารประกอบ 2 Sheet A p. 1, Sheet B p. 1) แผนที่ทั้ง 2 แผ่นเหมือนกัน เอกสารอีกแผ่นเป็นข้อมูลประกอบแผนที่นั้น (ดูเอกสารประกอบ 2 Sheet A p. 2, Sheet B p. 2 : Rescue Information Sheet A-B) ข้อมูลในเอกสารทั้ง 2 ชุด ไม่เหมือนกัน เช่น ข้อมูลใน Sheet A จะระบุว่าในพื้นที่ B-6 : There are guns in the farm building, controlling movement on the road ข้อมูลใน Sheet B ระบุเพียงแต่ว่า พื้นที่ B-6 “As Map” ผู้เรียนทั้ง A-B จะต้องแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ได้จากเอกสารทั้ง 2 แผ่น แล้วช่วยกันวางแผนการเดินทางจากจุดเริ่มต้นในพื้นที่ด้านใต้ของแผนที่ซึ่งเป็นชายทะเลเพื่อช่วยเซลยศึกออกมาจากที่คุมขังให้ได้ ผู้เรียนคู่ใดสามารถเตรียมการได้เร็วที่สุด และหาเส้นทางที่ปลอดภัยที่สุดได้ก่อน ก็จะต้องอธิบายเส้นทางการเดินทางไปช่วยเซลยศึกของตนให้แก่เพื่อนร่วมชั้น Map games ทั้ง 2 เกมนี้ครูสามารถใช้แผนที่ๆ ละเยียด หรือยากมากขึ้นเรื่อยๆ ก็ได้ และครูจะกำหนดสถานการณ์ซึ่งอาจจะเป็นการหาสมบัติ การค้นหาเซลยศึก การหาช่องโหว่ การช่วยนักโทษการเมือง การหาแร่มีค่า ฯลฯ ทั้งนี้การกำหนดสถานการณ์ควรคำนึงถึงความสนใจ และระดับความสามารถ ของการใช้ภาษาของผู้เรียนเป็นสำคัญ

## ประโยชน์ของเกมส์

ตามที่ได้อธิบายมาแล้วในตอนต้นว่า จุดมุ่งหมายหลักของการใช้เกมส์ก็เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกการใช้ภาษาที่ตนเองเรียนให้มีความชำนาญมากขึ้น โดยได้ฝึกในสภาวะการจริงที่คล้ายจริง เป็นการเพิ่มเติมประสบการณ์และเป็นการทบทวนการฝึกสำนวนภาษาที่เรียนไปพร้อมๆ กัน นอกจากนี้ครูจะใช้เกมส์เพื่อประโยชน์ดังกล่าวแล้ว ครูยังสามารถใช้เกมส์ในทำนองอื่น ๆ อีก เช่น

**ด้านการวัดผลการสอน** ครูสามารถวัดผลการสอนของตนเองได้จากการเล่นเกมส์ของผู้เรียน กล่าวคือ ถ้าผู้เรียนไม่สามารถใช้ภาษาที่ครูสอนในการเล่นเกมนส์ได้ แสดงว่า ผู้เรียนยังไม่เข้าใจ หรือ ไม่ได้ฝึกการพูดจนเพียงพอ ตามขั้นตอนที่ 1-2 มากพอ ครูจะต้องยืดเวลาการฝึกขั้น 1-2 ให้มากกว่าเดิม

**ด้านการแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียน** ครูสามารถรู้ข้อบกพร่องของผู้เรียนในการใช้ภาษาได้จากการสังเกตการเล่นเกมนส์ของผู้เรียน โดยครูจะบันทึกข้อบกพร่องหรือสำนวนที่ผู้เรียนใช้ไม่ถูกต้อง และรวบรวมไว้เพื่อที่จะหยิบยกขึ้นมาอธิบายหรือแก้ไขเป็นรายบุคคล หรือแก้ไขทั้งกลุ่ม

**ด้านการวัดผลการเรียน** ครูสามารถใช้เกมส์เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนของผู้เรียนได้ โดยกำหนดเกมนส์ที่ผู้เรียนจะต้องใช้ภาษาที่ครูสอน ในการร่วมกิจกรรมให้ผู้เรียนร่วมกิจกรรมเกมนส์นั้นๆ แล้วครูจะคอยตรวจสอบว่า ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาที่สอน ได้ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์มากน้อยเพียงไร

## ปัญหาที่เกี่ยวกับการใช้เกมส์ในห้องเรียน

ครูหลายคนได้พยายามทดลองใช้เกมส์ที่มีผู้คิดขึ้นมามากมาย แต่ก็ยังไม่สามารถทำให้ผู้เรียนพูดได้ตามที่ใจครูปรารถนา สาเหตุที่ทำให้การใช้เกมส์ไม่ประสบผลสำเร็จนั้นมีหลายประการ บางประการก็แก้ไขได้ง่าย บางอย่างก็แก้ยาก หรือแก้ไขไม่ได้เลยก็มี จะขอยกเฉพาะปัญหาที่พอจะแก้ไขได้ ดังนี้

### การอธิบายกติกาของเกมส์

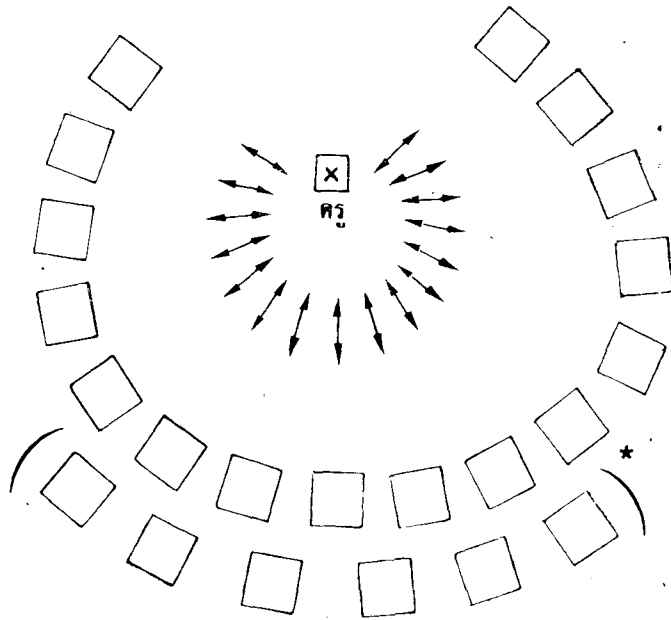
สาเหตุหนึ่งที่ครูใช้เกมส์ไม่ได้ผลดีหรือไม่สามารถทำให้ผู้เรียนพูดตามที่ครูต้องการสาเหตุหนึ่งคือ การให้คำสั่ง (Instructions) ของครูไม่ชัดเจน ก่อนเริ่มเกมนส์ผู้สอนควรอธิบายสถานการณ์ของผู้เล่น ผู้เล่นแต่ละทีมจะต้องทำตัวอย่างไร จะต้องมีการทำอะไรบ้าง จุดมุ่งหมายของเกมส์ที่ผู้เล่นจะต้องพยายามทำให้สำเร็จคืออะไร เมื่อไรจะจบเกมส์ จะเห็นได้ว่าการให้ Instructions ภาษาอังกฤษนั้นค่อนข้างจะยืดเยื้อและเข้าใจยากถ้าครูจัดลำดับ Instructions ไม่ดีพอ

ช่วงนี้ครูอาจจะใช้ภาษาไทยได้ หรือหากเกรงว่าจะเสียการควบคุม เพราะถ้าครูเปลี่ยนไปใช้ภาษา  
 เสียเองผู้เรียนก็จะพูดภาษาไทยด้วย ครูอาจจะให้ผู้เรียนคนใดคนหนึ่งอ่าน Instructions ที่เตรียม  
 ไว้ล่วงหน้าเป็นภาษาไทยครูจะต้องเขียน Cue Words บนกระดานว่า Do \_\_\_\_\_  
 When \_\_\_\_\_ Where \_\_\_\_\_ หรืออาจจะต้องเลือกผู้เรียนที่มีความคล่องตัวในการใช้ภาษา  
 พอความสาธิตการเล่นเกมส์ให้ผู้เรียนทั้งชั้นดูก่อนเริ่มเกมส์

### ห้องเรียนกับผู้เรียนจำนวนมาก

ห้องเรียนที่คับแคบและมีโต๊ะที่นั่งเรียนเป็นแถวยาวเป็นอุปสรรคสำคัญในการสอนการ  
 ฝึกพูดและการใช้เกมส์ในห้องเรียน ห้องเรียนที่คับแคบไม่เอื้อต่อการเคลื่อนไหวของผู้เรียนใน  
 ระหว่างที่ร่วมกิจกรรมประเภทเกมส์ โต๊ะเรียนเป็นแถวยาวให้บรรยากาศของห้องประชุมปาฐกถา  
 ซึ่งไม่เอื้อต่อการสร้างบรรยากาศแบบกันเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนกล้าพูด กล้าแสดงออกในชั้น  
 เรียน ครูควรเตรียมแผนการล่วงหน้าว่ากิจกรรมที่ใช้จะเหมาะสมต่อการจัดชั้นเรียนอย่างไร  
 ครูอาจจะต้องขอร้องให้ผู้เรียนช่วยจัดโต๊ะใหม่ การจัดโต๊ะเป็นรูปวงกลมหรือครึ่งวงกลมจะช่วยให้  
 ทุกคนมีโอกาสร่วมกิจกรรมเท่าๆ กัน (แบบ 1) การจัดโต๊ะเป็นคู่ให้แต่ละคู้นั่งหันหน้าเข้าหากัน  
 เหมาะสำหรับการฝึกเป็นคู่ (Pair Work) (แบบ 2) สำหรับการแบ่งกลุ่มย่อยอาจจะต้องจัดโต๊ะวาง  
 ติดกันเป็นกลุ่ม (แบบ 3) เป็นต้น

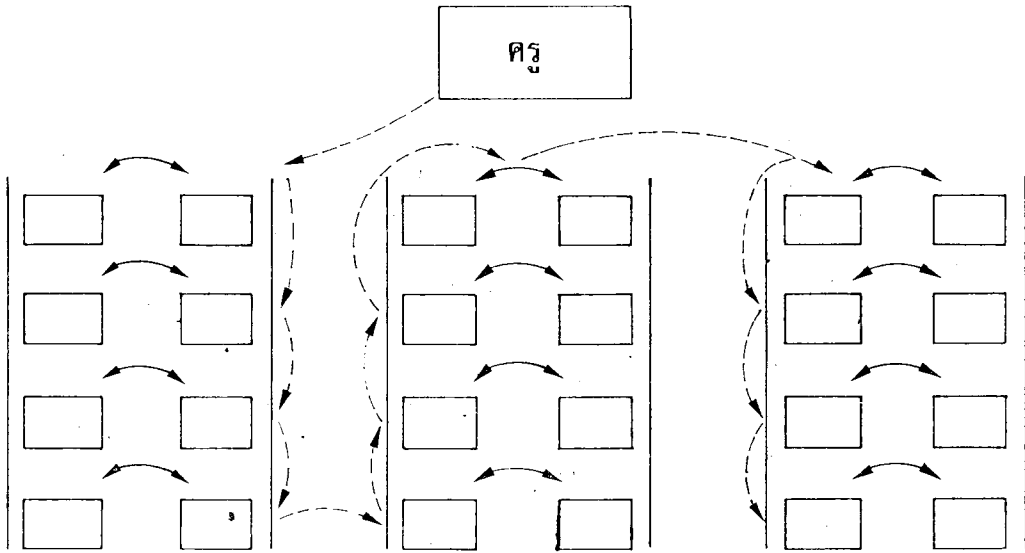
แบบ 1



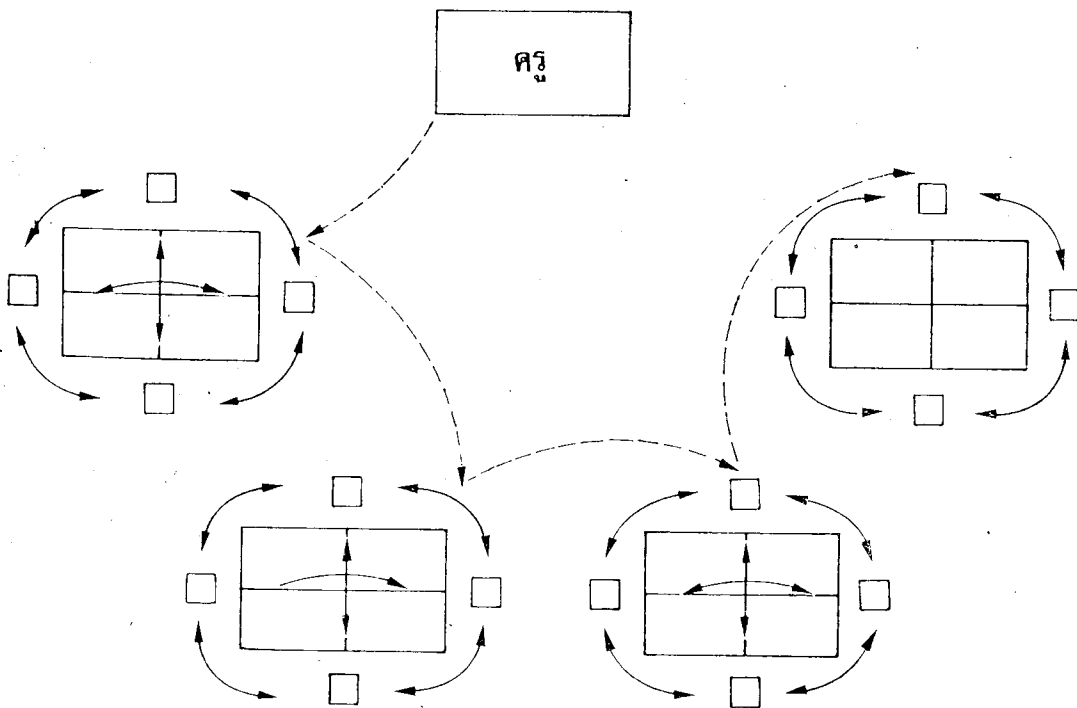
หมายเหตุ แถว 2 ถ้ามีผู้เรียนมากอาจจัดให้ผู้นั่งแถวหลังนั่งสลับหว่างกับแนวหน้าก็ได้



แบบ 2



แบบ 3



## การเตรียมตัวของครู

การใช้เกมส์ก็เหมือนกับการใช้เทคนิคการสอนอื่น ๆ ซึ่งปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่จะทำให้เทคนิคนั้น ๆ ใช้ได้ผลหรือไม่นั้นก็คือ ตัวครูผู้สอน นอกจากเตรียมแผนการสอนตามขั้นตอนเป็นอย่างดีแล้ว เมื่อจะใช้เกมส์ครูจะต้องรู้จักกาการเล่น รู้เทคนิคการจัดกลุ่ม โดยจัดให้มีผู้เรียนหลายระดับความสามารถในกลุ่มเดียวกันเพื่อที่จะได้ช่วยกันและกัน\* มีศิลปะในการคุมเกมส์ โดยแบ่งงานรับผิดชอบให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มให้มีประธานคอยควบคุมการร่วมกิจกรรมของคนในกลุ่ม เพื่อให้ทุกคนได้มีโอกาสพูด ครูอาจแจกแบบสอบถามประเมินผล (Feedback Sheets) ให้สมาชิกกลุ่มเสนอความเห็น ว่า สมาชิกคนใดแสดงออกมาก คนใดแสดงออกน้อย ครูควรจะสะสมเกมส์ประเภทเดียวกันไว้หลายแบบ เมื่อเห็นว่าผู้เรียนเริ่มเบื่อหน่ายเกมส์ใด ก็อาจจะเลือกใช้เกมส์อื่นได้ ในระหว่างที่ผู้เรียนร่วมกิจกรรมในกลุ่มของตน ครูจะเป็นผู้คอยช่วยเหลือ ให้ศัพท์หรือแก้ปัญหาในแต่ละกลุ่ม ในกรณีที่ผู้เรียนพูดผิดการแก้ไขผิดพลาดในทันทีอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความอับอาย ครูอาจบันทึกข้อผิดพลาดของผู้เรียนเพื่อที่จะนำมาอธิบายและให้ผู้เรียนฝึกเพิ่มเติมในภายหลัง จะเห็นได้ว่าบทบาทของครูเมื่อผู้เรียนกำลังร่วมกิจกรรมอยู่นั้น ต้องอาศัยความคล่องตัวและความกระฉับกระเฉงว่องไว ที่สำคัญครูต้องแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมนั้น ๆ น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนต้องการพูดต้องการแสดงออกด้วย

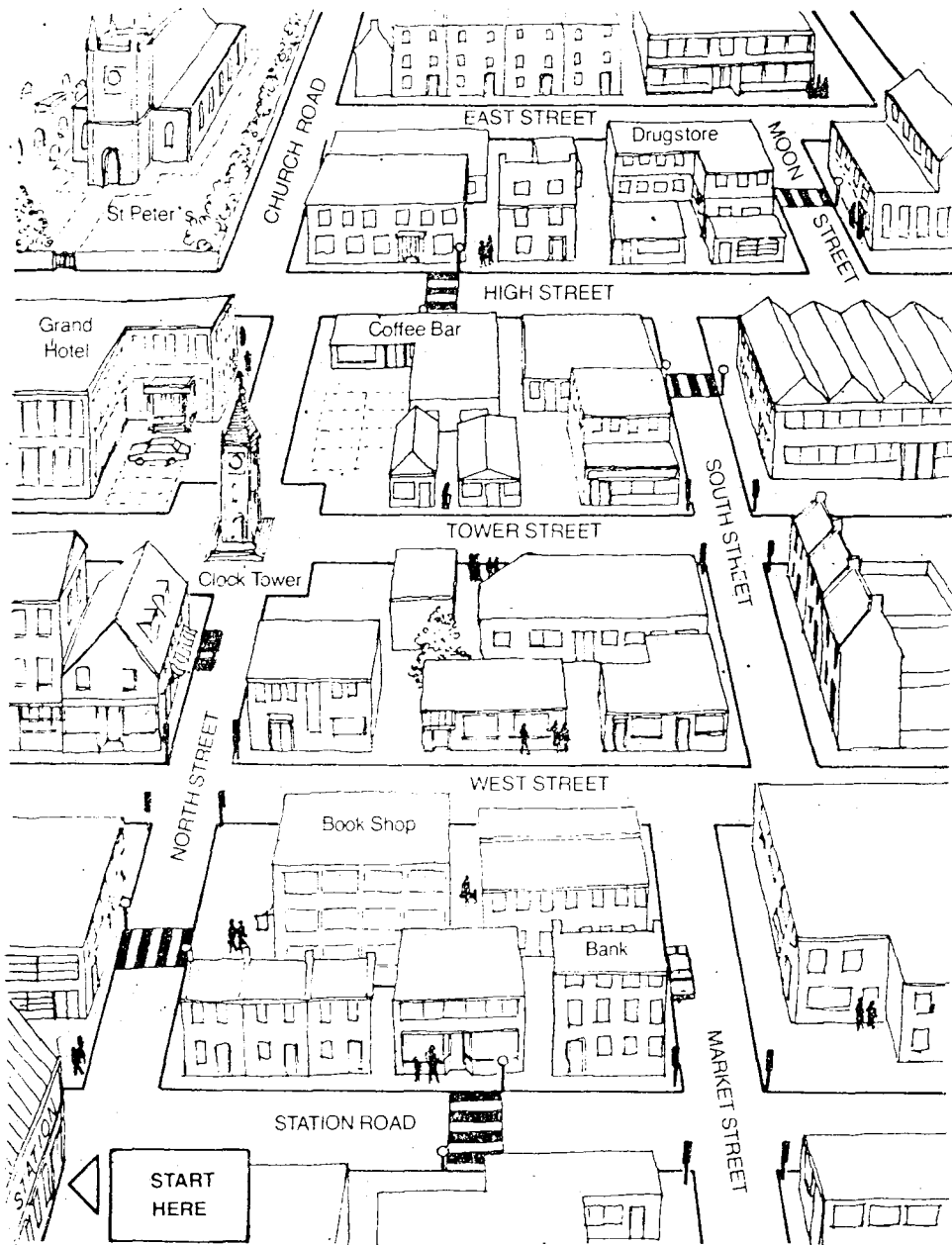
ผู้สอนหลายคนเชื่อว่าลักษณะนิสัยของผู้เรียนกับผู้สอนก็เป็นสาเหตุสำคัญที่อาจทำให้การใช้เกมส์ไม่ได้ผลเท่าที่ควร กล่าวคือผู้เรียนไม่มีลักษณะนิสัยที่ชอบการแสดงออก หรือไม่กลมเกลียวกันพอที่จะร่วมกิจกรรม หรือผู้สอนไม่มีความคล่องตัวพอในการใช้เกมส์หรือไม่สามารถโน้มน้าวจิตใจผู้เรียนให้เข้าร่วมกิจกรรม สำหรับปัจจัยผู้สอนนั้นแก้ไขปรับปรุงได้ด้วยการฝึกอบรมและการเพิ่มประสบการณ์ด้วยตนเอง ส่วนปัจจัยผู้เรียนเป็นสิ่งที่แก้ยากแต่ก็ไม่เหลือบ่ากว่าแรง ถ้าผู้สอนได้มีการเตรียมการที่ดี ถ้าผู้สอนได้เตรียมการด้วยความระมัดระวังตั้งแต่การวางแผนการสอน การเลือกเกมส์ การเตรียมการในการใช้เกมส์ การคุมเกมส์ ฯลฯ แล้ว ก็เชื่อได้ว่าผู้สอนทุกคนจะสามารถใช้เกมส์ในการสอนภาษาให้ได้ผลดีไม่น้อยไปกว่าเทคนิคการสอนภาษาตัวอื่น ๆ เลย

\* ผู้สอนหลายคนไม่เห็นด้วยกับการแบ่งกลุ่มตามนี้และให้ความเห็นว่า ถ้าจัดผู้เรียนที่มีความสามารถหลายระดับอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ผู้ที่เก่งจะแสดงออกมากและข่มขู่ผู้ที่อ่อนกว่า ทำให้ผู้อ่อนไม่มีโอกาสพูด ผู้สอนหลายคนจึงเห็นว่า ควรจัดกลุ่มตามระดับความสามารถ พวกเก่งอยู่ด้วยกัน พวกอ่อนอยู่ด้วยกัน โดยผู้สอนจะปล่อยให้กลุ่มที่เก่งดำเนินกิจกรรมเอง และจะคอยให้ความช่วยเหลือกลุ่มที่อ่อน

## หนังสืออ้างอิง

- Byre, Donne. *Teaching Oral English*, Longman Handbook for Language Teachers. London : Longman, 1976.
- Lee, W.R. *Language Teaching Games and Contests*. Oxford : Oxford University Press, 1980.
- Revell, Jane. *Teaching Techniques for Communicative English*. London : Macmillan Press, 1979.
- Rixon Shelagh. *How to USE Games in Language Teaching*. London : Macmillan Press, 1981.
- Wright Andrew and Others. *Games for Language Learning*. Cambridge : Cambridge University Press, 1979
- E L T Documents : Game, Simulations and Role-Playing*: London : The British Council, 1977.
- Guidelines for Language Games : A Magazine for language Teachers*. Singapore : R E L C, June 1981.
- E L T Materials : Design and Use*. Ed. by Donn Byre. London : The British Council, 1978.

เอกสารประกอบ 1



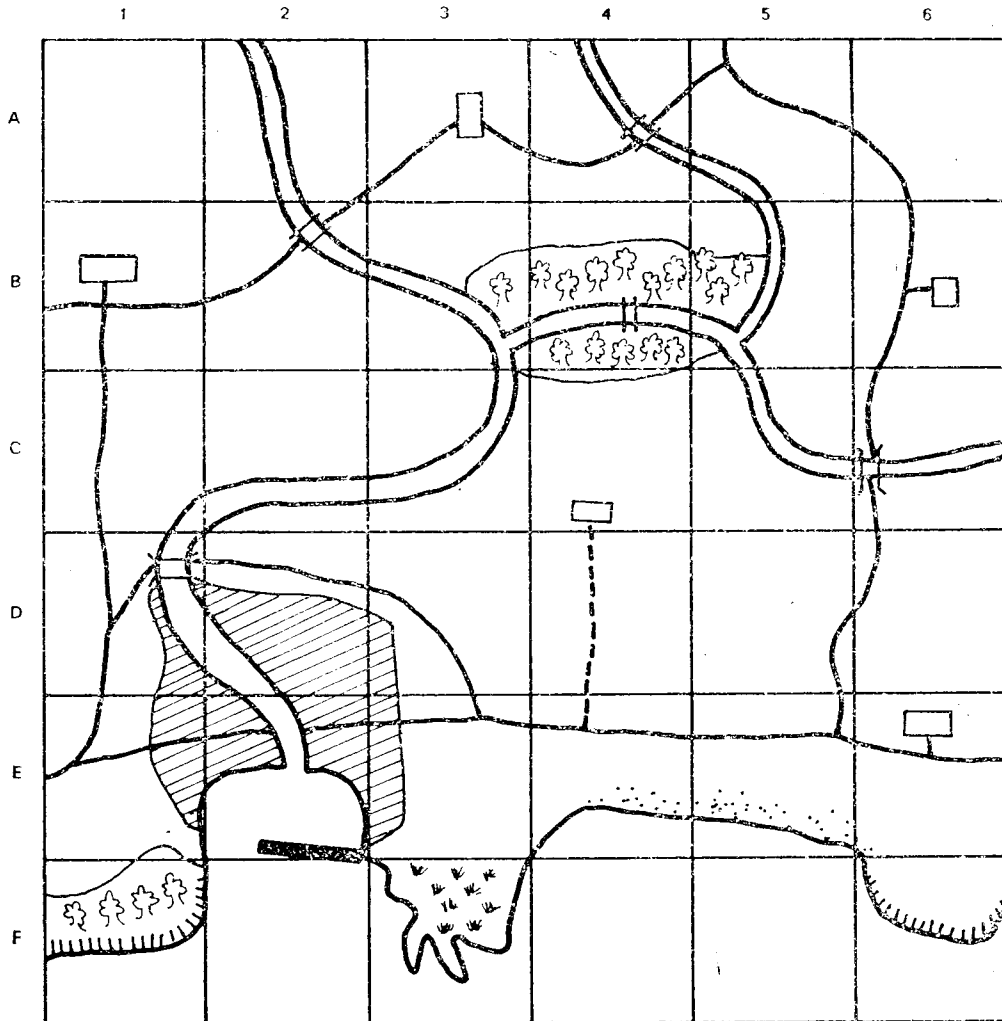
จาก Peter Watoy-Jones.

*Penguin Functional English : Pair Work Activities for Effective Communication*

*Student A. English : Penguin Books, 1981*

เอกสารประกอบ 2

Sheet A



KEY

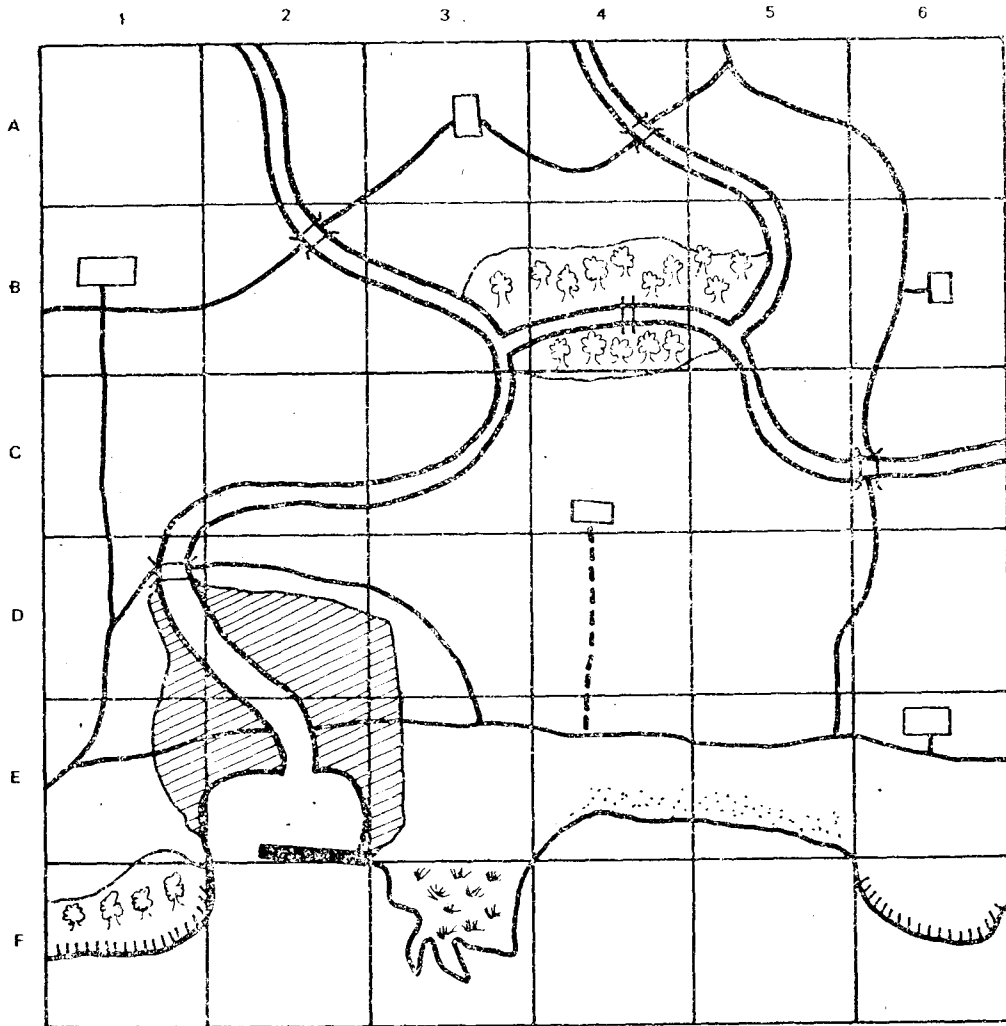
-  Buildings
-  Built-up area
-  Woods
-  Cliff
-  Marsh
-  Sand beach and dunes
-  Ford
-  Bridge
-  Tunnel

จาก E L T Materials : Design and Use.  
 Ed. by Donn Byre. London :  
 The British Council, 1978.


**"RESCUE" INFORMATION SHEET A****Information transmitted from Resistance HQ in town**

- A1 -
- A2 There is a minefield to the East of the ford
- A3 The prisoner is held there
- A4 Tank was burnt out by resistance attack two weeks previously. New cattle shed abandoned
- A5 -
- A6 -
- B1 Farmhouse abandoned
- B2 -
- B3) There is an electrified steel fence inside the edge of the woods.
- B4) Dog patrols to the north extending west of the ford
- B5) Recent noises in wood turn out to have been trees falling in recent storm. Two of these have fallen across the river
- B6 There are guns in the farm building, controlling movement on the road
- C1 -
- C2 -
- C3 -
- C4 Much enemy activity at house ; purpose unknown
- C5 -
- C6 -
- D1 Bridge permanently guarded
- D2) Soldiers guarding town. More troops have recently arrived
- D3) -
- D4 Frequent traffic up the track to the house at C4
- D5 -
- D6 -
- E1 -
- E2 The warship is ready for action but awaiting fuel. The guns on the harbour wall control the west shore of the marsh
- E3 -
- E4 -
- E5 The beach has mines buried near to the cliffs
- E6 House north of road is occupied by a resistance sympathiser
- F1 Machine gun concealed in woods
- F2 -
- F3 -
- F4 -
- F5 -
- F6 -

เอกสารประกอบ 2  
Sheet B



KEY

-  Buildings
-  Built-up area
-  Woods
-  Cliff
-  Marsh
-  Sand beach and dunes
-  Ford  
Bridge  
Tunnel

**“RESCUE” INFORMATION SHEET B****Aerial reconnaissance HQ, : Information available****Information**

- A1 As map
- A2 As map
- A3 As map
- A4 New concrete building and tank
- A5 As map
- A6 As map
- B1 As map
- B2 Tents
- B3 As map
- B4 As map
- B5 Unidentified structure spanning the river just north of the ford
- B6 As map
- C1 As map
- C2 As map
- C3 As map
- C4 As map
- C5 As map
- C6 The bridge has been broken by the previous day's air-raid
- D1 As map
- D2 As map
- D3 The town has been extended since this map was drawn, and now covers the whole of this square
- D4 As map
- D5 Tents and military vehicles have been seen in this area
- D6 As map
- E1 As map
- E2 Warship in harbour
- E3 As map but the built-up area now extends south of road for a little way
- E4 Sunken ship blocks the approach to that part of beach
- E5 As map
- E6 As map
- F1 As map
- F2 As map
- F3 As map
- F4 As map
- F5 As map
- F6 As map-cliffs are too steep to climb