

## “ตอบปัญหาจากผู้อ่าน”

ควบคุมโดย ดวงตา ลักณะประสิทธิ์

คอลัมน์ “ตอบปัญหาจากผู้อ่าน” ของเราได้เกิดขึ้นมาเป็นครั้งแรกพร้อมกับวารสาร “ภาษาปริทัศน์” ของสถาบันภาษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรามีจุดมุ่งหมายที่จะนำปัญหาของผู้มีอาชีพสอน ภาษาอังกฤษ และผู้สนใจภาษาอังกฤษโดยทั่วๆ ไปมาเสนอต่อท่าน เพื่อช่วยกันหาหนทางแก้ปัญหาคือหรือจัดข้อสงสัยต่างๆ ไม่ว่าจะ เป็นปัญหาการสอนโดยตรง หรือปัญหาเกี่ยวกับภาษาอังกฤษในแง่อื่น ๆ คำตอบของเราจะประมวลจากประสบการณ์ทางภาคปฏิบัติ และทฤษฎี อีกทั้งจากคำแนะนำและคำอธิบายของท่านผู้รู้เท่าที่เราจะหาได้ ด้วยเจตนาที่ดีดังนี้ เราหวังว่าคอลัมน์ของเราจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อท่านผู้อ่านทั้งทางตรงและทางอ้อม

โปรดส่งคำถามของท่านตรงมาที่ คอลัมน์ “ตอบปัญหาจากผู้อ่าน”  
วารสารภาษาปริทัศน์

ถาม ปัญหาที่ผมนำมาเป็นปัญหาที่พบอยู่เสมอในการสอนพูดภาษาอังกฤษ ผมสอนอยู่ในมหาวิทยาลัยมีชื่อแห่งหนึ่ง ปกติผมมักจะยึดตัวสัทการสอนที่มีอยู่แล้วเป็นหลัก แต่ปรากฏว่าหลายครั้งนักเรียนจะทำท่าเบื่อหน่ายเสียจนผมแทบจะหมดกำลังใจสอน และในช่วงโมงต่อไปก็มีนักเรียนน้อยลงไปอีก ผมอยากทราบว่าอะไรควรจะเป็นวิธีแก้ที่ชะงักที่สุดเมื่อพบสถานการณ์เช่นนั้นในห้องเรียน – “อาจารย์ใหม่”

ตอบ การที่บรรยากาศในห้องเรียนสอนพูดไม่มีชีวิตชีวาเท่าที่ควร มีสาเหตุหลายอย่าง สาเหตุที่โฉนคิดว่าจะน่าจะนำมากล่าวมีดังนี้

1. วัสดุการสอนไม่เอื้อต่อการสอนพูดเท่าที่ควร
2. บุคลิกลักษณะของผู้สอนไม่เอื้อต่อการสอนพูด เช่นเป็นคนเคร่งขรึมเอาจริงเอาจังมากเกินไปจนผู้เรียนขยาด เป็นต้น

สำหรับปัญหาแรกนั้นถ้าผู้สอนได้มีเวลาแก้ไขหรือเพิ่มเติมวัสดุการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนและสภาพชั้นเรียนของตนก็จะเป็นสิ่งที่ช่วยได้มาก เพราะไม่มีใครจะรู้จักนักเรียนของตนมากเท่าผู้สอน แต่ในความเป็นจริงผู้สอนมักจะทำไม่ได้ด้วยเหตุใดเหตุหนึ่งจึงจำต้องพึ่งวัสดุการสอนที่มีอยู่ไปพลางก่อน ดังนั้นบางครั้งเมื่อสภาพในห้องได้ซบเซาลงจนถึงขนาดที่จะทำให้ทุกคนอึดอัดใจละก็ผู้สอนควรจะมีเกมส์หรือกิจกรรมที่ช่วยก่อให้เกิดบรรยากาศสนุกสนานในห้องเรียนเอาไว้แก้สถานการณ์คับขันบ้าง

เมื่อพิจารณาปัญหาที่สองก็จะเห็นได้ชัดทันทีว่าควรแก้ที่ผู้สอน หรือบุคลิกและนิสัยบางอย่าง คือควรพยายามทำตัวเป็นกันเองกับผู้เรียนสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนกล้าพูดกับเพื่อนหรือกับตัวผู้สอนโดยไม่ต้องกังวลถึงข้อผิดพลาดทางภาษา เป็นที่เชื่อกันว่าคนที่พูดภาษาอังกฤษได้ส่วนใหญ่ต้องเริ่มจากความมั่นใจในตัวเองมีความกล้าที่จะแสดงออกแม้ว่าภาษาที่ใช้จะผิด ๆ ถูก ๆ อยู่บ้างถ้าให้เวลาเขาสักระยะหนึ่ง เขาจะแก้ความผิดพลาดให้น้อยลงได้ทั้งจากการช่วยตัวเองและจากที่ผู้สอนช่วยด้วย และเมื่อเขารู้ตัวว่าพูดดีขึ้นก็จะยิ่งสะสมความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ผู้สอนอาจช่วยให้เขาเกิดความรู้สึกกล้าขึ้น โดยชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ใหญ่ของการพูดภาษาอังกฤษของคนใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ เช่นคนไทยนั้น คือการสื่อสารกับชาวต่างประเทศ トラบไตที่ทั้งสองฝ่ายสื่อสารกันเข้าใจ ความผิดพลาดเล็กๆ น้อยๆ ด้านหลักเกณฑ์ของภาษานั้นเป็นเรื่องธรรมดา แต่ไม่ควรละเลยที่จะแก้ไข

อย่างไรก็ตามไม่ว่าอาการเบื่อหน่ายของนักเรียนจะเกิดด้วยเหตุใด เกมส์และกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานในห้อง จะช่วยบรรเทาอาการนี้ได้ ถ้าผู้สอนเลือกมาใช้ให้ได้จังหวะ คือเมื่อเริ่มรู้สึกถึงความเบื่อหน่ายจากสีหน้าของนักเรียน ผู้สอนควรรหาทางยุติสิ่งที่กำลังทำอยู่และนำเกมส์มาใช้ทันที เกมส์ที่จะนำมากล่าวถึงนั้นถูกนำไปใช้อย่างได้ผลมาแล้ว บางทีคุณอาจนำไปทดลองบ้างก็ได้

#### 1. เกมส์แต่งเรื่อง

นักเรียนคนหนึ่งในห้องจะพูดออกมาหนึ่งประโยค อีกคนหนึ่งก็จะพูดประโยคอีกหนึ่งประโยคขึ้นมาให้ปะติดปะต่อกับประโยคแรก ทำเช่นนั้นจนครบหมดแล้วก็จะได้เรื่องหนึ่งเรื่อง

ที่ช่วยกันแต่งขึ้นมา บางครั้งจะเป็นเรื่องสนุกสนานมากทีเดียว อันที่จริงแล้วผู้สอนสามารถจะเป็นคนหนึ่งในกลุ่มแต่งเรื่องได้ เราอาจจะประยุกต์ต่อไปได้โดยให้ผู้เรียนเรียกชื่อเพื่อนคนหนึ่งขอให้พูดประโยคต่อไป และเมื่อพูดโดยทั่วถึงกันแล้ว ผู้พูดคนสุดท้ายจะเรียกชื่อเพื่อนคนหนึ่ง ขอให้เล่าเรื่องแบบย่อๆ ให้ทั้งชั้นฟังอีกครั้งหนึ่ง การทำเช่นนี้ทำให้ทุกคนในห้องต้องติดตามความเป็นไปในห้องโดยตลอด ต้องตื่นตัวและเตรียมพร้อมจะร่วมกิจกรรมทุกเมื่อ

เรื่องข้างล่างนี้เป็นเรื่องที่น่าสนใจที่หนึ่งกลุ่มหนึ่งได้ช่วยกันแต่งขึ้นมาโดยใช้เวลาเพียง 2-3 นาทีเท่านั้น และพวกเขาก็สนุกและพอใจในผลงานนี้มาก

Once there was a man coming from the moon. He had four arms.

He met a girl who had no arms on earth. He pitied her so much. So he tore his two arms from his body and attached them to her body. She was very happy. Because she had two arms at last. Later he asked her to marry him. She agreed. Then he brought her back to the moon.

หนึ่งเกมสนิมส่วนคล้ายกับ Circle Story ที่ Adams<sup>1</sup> กล่าวไว้ใน Simulation Games : An Approach to Learning แต่ทว่าเกมส์แต่งเรื่องไม่ได้แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มๆ และมีข้อประยุกต์อยู่หลายแห่งดังได้กล่าวไว้ข้างต้น

## 2. กิจกรรมที่ต้องช่วยกันแก้ปัญหา โดยการทำงานเป็นกลุ่มๆ (Problem – Solving activities)

กิจกรรมนี้อาจจะเริ่มขึ้นโดยผู้สอนอ่านข้อความหรือเรื่องสั้นๆ ให้ผู้เรียนฟังทั้งชั้นและตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ ตอนท้าย ผู้เรียนจะทำงานเป็นกลุ่มช่วยกันหาคำตอบภายในเวลาที่จำกัดให้ เมื่อหมดเวลาแล้วแต่ละกลุ่มจะส่งผู้แทนมาเสนอคำตอบ นักเรียนทั้งชั้นจะลงคะแนนเสียงว่าคำตอบไหนฟังน่าเชื่อถือที่สุด ในระหว่างปรึกษากันในกลุ่มอาจมีการพูดภาษาไทย ผู้สอนควรแนะให้คนในกลุ่มช่วยกันปะติดปะต่อเรื่องราวที่ได้ฟังมาเป็นภาษาอังกฤษเสียก่อน เพราะอาจพบคำตอบซ่อนอยู่ในประโยคภาษาอังกฤษที่เขาพูดออกมา เรื่องเล่าข้างล่างนี้เป็นเรื่องหนึ่งที่น่าสนใจกับนักเรียนได้ผลน่าพอใจทีเดียว และกลุ่มใดที่หาคำตอบออกมาได้สมควรจะได้รับรางวัลเป็นการชมเชยเช่นสัมสักลม หรือทอฟฟี่สักก้ามือจะช่วยทำให้นักเรียนชอบกิจกรรมลับสมองเช่นนี้ยิ่งขึ้นในเวลาต่อไป

<sup>1</sup> John, Rogers ได้กล่าวอ้างอิงถึงเรื่อง Circle Story ของ Adams ไว้ในหนังสือ *Group Activities for Language Learning*. SEAMEO Regional Language Centre, Occasional Papers No. 4 January 1978, p. 23

## A Kiss in the Dark

During the Nazi occupation of France, four passengers, all strangers to each other, were travelling in a compartment of a train. They were a rather strange mixture: an attractive young lady, a dignified old lady, a German officer and a middle-aged Frenchman. When the train entered a tunnel, the electric light failed to come on and the train was submerged in darkness for a few minutes.

Suddenly, there was the sound of a kiss in the dark and the sound of the impact of somebody's fist hitting somebody's face. When the lights came on again, the German officer was nursing a bruise under his eye.

"Serves him right," thought the old lady. "Here's a brave French girl who will defend her honour against brutes like him. I wish there were more girls like her."

"Strange," thought the young girl. "He prefers to kiss the old lady instead of me. I can't understand it."

The German officer, who was nursing his injured eye, could not understand it either. The only conclusion he could come to was that the Frenchman must have tried to kiss the girl in the dark and she must have struck out blindly and hit him, the German, instead.

The problem is to find out what the Frenchman thought and what actually happened. (Rogers, 1979)<sup>1</sup>

คุณจะพบคำตอบใน GUIDELINES for Communication Activities, RELC Journal Supplement No. 1 June 1979 หน้า 30

---

<sup>1</sup> John, Rogers. "We have Ways of Making You Talk!" *Guidelines for Communication Activities*. RELC Journal Supplement. No. 1 June 1979. p. 29

### 3. Whispering down the lane.

เกมส์นี้ใช้เวลาอย่างมากประมาณ 5 นาทีและเหมาะสำหรับห้องเรียนที่นักเรียนนั่งเป็นแถวๆ คนแรกของแถวจะได้อ่านข้อความที่เขียนไว้ในเศษกระดาษ เขาจะต้องกระซิบข้อความนี้ไปยังคนต่อไปในแถวเดียวกันนั้น และทำเช่นนั้นต่อๆ กันไปจนหมดแถว คนสุดท้ายของแต่ละแถวจะออกมาเขียนประโยคหรือข้อความที่ได้ยินมาบนกระดาน คนแรกของแต่ละแถวก็จะออกมาเขียนข้อความดั้งเดิมไว้ข้างล่าง เพื่อให้เห็นว่าผิดจากเดิมไปมากน้อยเพียงใด และจะช่วยให้นักเรียนหาข้อผิดพลาดของกันและกันด้วย เพราะทุกคนอยากรู้ว่าใครเป็นคนที่ย้ายทอดข่าวสารผิดเป็นคนแรก ตัวอย่างเช่น คนที่สองอาจออกเสียง shop หนักไปหน่อยคนที่สามก็ได้คำว่า chop ไปตรงจุดนี้ครูอาจเข้ามาบิบทบาทช่วยดูข้อผิดพลาดและแก้ไขให้ได้ถ้าเห็นว่าควรทำ ถ้าต้องการให้เกมส์เข้มข้นขึ้น ก็อาจมีการแข่งขันกันระหว่างกลุ่มด้วย

อันที่จริงแล้วมีเกมส์และกิจกรรมหลายอย่าง แต่บางอย่างใช้ได้ผลกับนักเรียนกลุ่มหนึ่งไม่ได้ผลในอีกกลุ่มหนึ่ง กิจกรรมและเกมส์เท่าที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเพียงจำนวนหนึ่งที่เคยใช้ได้ผลอย่างน่าพอใจมาแล้วพอที่จะเชื่อได้ว่าจะช่วยทำลายบรรยากาศขบเซาในชั้นเรียนได้ และคิดนั้นขอเอาใจช่วยให้คุณนำไปใช้ได้ผลค่ะ

ดวงตา ลักณะประสิทธิ์

ผู้ตอบปัญหา

## หนังสืออ้างอิง

1. Adams, Dennis M. *Simulation Games : An Approach to Learning*. Washington : Charles A. Jones Publishing Company, 1973
2. Rogers, John. "We Have Ways of Making You Talk !," *Guidelines for Communication Activities*. RELC Journal Supplement No. 1 June 1979
3. —————. *Group Activities for Language Learning*. SEAMEO Regional Language Centre, Occasional Papers No. 4 January 1978.

## คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) Computer Assisted Instruction

กำลังเป็นที่สนใจของบุคคลในวงการศึกษามากในต่างประเทศ เพราะสามารถนำ

คอมพิวเตอร์มาช่วยสอนวิชาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สนใจเรียนคอมพิวเตอร์ เพื่อนำคอมพิวเตอร์มาช่วยการเรียนการสอน

เชิญพบกับทีมงานศูนย์การศึกษาคอมพิวเตอร์

**อุรุพงษ์ ช้อย 2 โทร 2818990**