

# Video ... Computers ... and I



## รายงานการอบรมที่ประเทศอังกฤษ

ศราวุธ ชุติชูเดช

### คำนำ

ผู้เขียนได้รับทุนระยะสั้นจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ให้ไปฝึกอบรมเรื่อง *Video, Audio and Computers in the Teaching of English* ที่ University of Brighton ประเทศอังกฤษ ตั้งแต่วันที่ 5 ถึง 23 กรกฎาคม 2536 การอบรมครั้งนี้เป็นหลักสูตรหนึ่งของการอบรมช่วงฤดูร้อนสำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษ ซึ่งจัดโดย The British Council มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เข้าร่วมรับการอบรมได้เรียนรู้วิธีการนำเอาสื่อต่างๆ เช่น video, audio และ computers มาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และเพื่อสำรวจสื่อที่มีอยู่แล้วเหล่านี้

### เนื้อหาวิชาของการฝึกอบรมครั้งนี้

แยกได้เป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ คือ (โปรดดูภาพที่ 1 ประกอบ)

**1) Key-note Lectures** เป็นการบรรยายรวม โดยผู้เข้าร่วมการอบรมทุกคน (ประมาณ 50 คน) เข้าร่วมรับฟัง รวมเวลาการบรรยายทั้งหมด 10 1/2 ชั่วโมง ครอบคลุมเนื้อหาทางทฤษฎีกว้างๆ เกี่ยวกับสื่อการสอนต่างๆ

เช่น video, audio และ computers มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอยู่บ้าง

**2) Option groups ชุดแรก** เป็นการอบรมกลุ่มย่อยมีให้เลือก 5 หัวข้อ แต่ผู้ร่วมรับการอบรมมีสิทธิเลือกเข้าร่วมได้ 2 หัวข้อ ผู้เขียนได้เลือกหัวข้อดังต่อไปนี้

หัวข้อ (a) Developing language teaching materials from TV programmes (ใช้เวลาอบรม 11 1/2 ชั่วโมง)

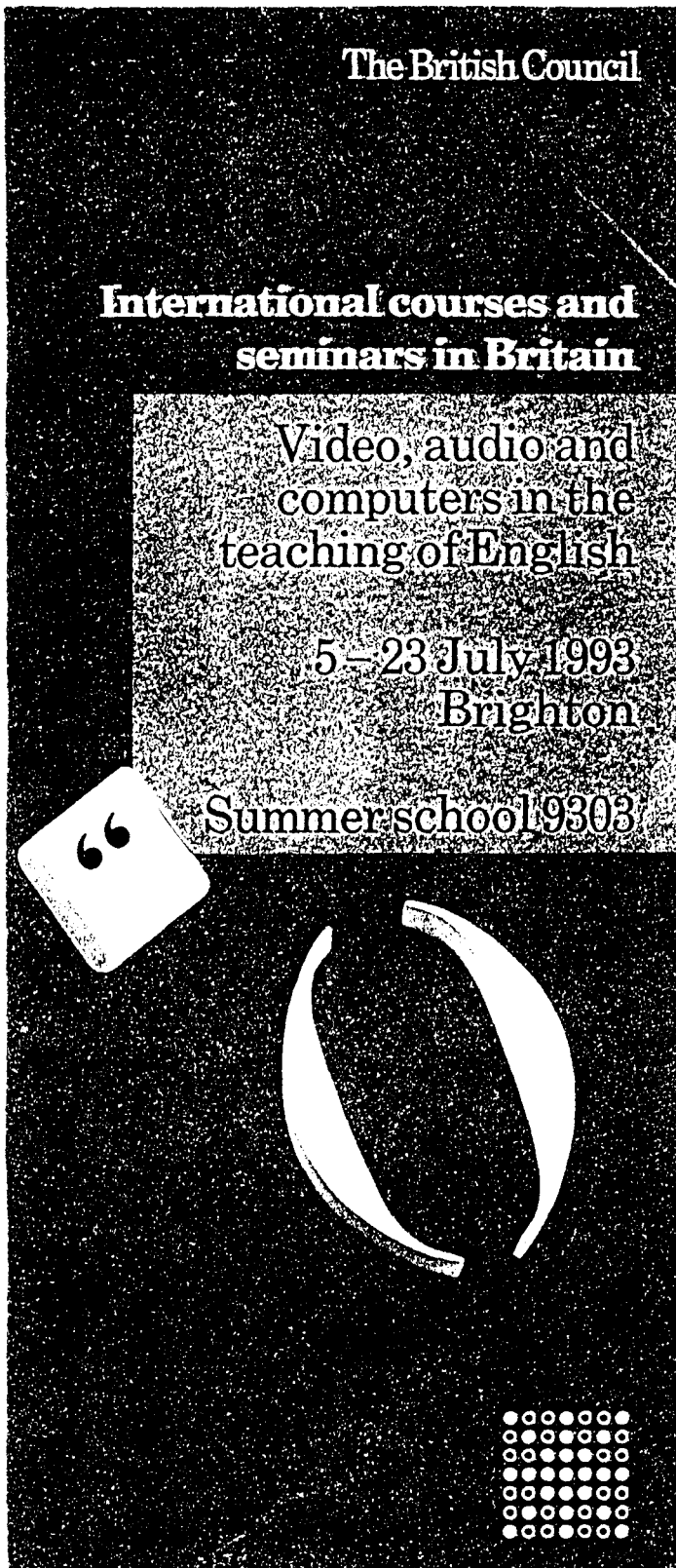
หัวข้อ (c) An introduction to computer assisted language learning (ใช้เวลาอบรม 10 ชั่วโมง)

**3) Option groups ชุดที่ 2** หลักเกณฑ์เหมือนกับ Option groups ชุดแรกแต่หัวข้อเปลี่ยนแปลงไป ผู้เขียนได้เลือกเข้าร่วมอบรม 2 หัวข้อคือ

หัวข้อ (c) The production of computer assisted language learning material for EFL (อบรม 9 1/2 ชั่วโมง)

หัวข้อ (d) Using computers creatively (อบรม 12 3/4 ชั่วโมง)

## เนื้อหาการฝึกอบรมแบ่งตามหัวข้อ



### Introduction

The summer school has four strands which relate to the central theme:

- ✓ 1) A number of **key-note lectures** to introduce members to major topics in this area. }  $10\frac{1}{2}$  ชั่วโมง

2) **Option groups (1)**, based on examples of authentic print, sound, computer and video material.

Participants will be able to choose two from the following topic list

- ✓ (a) Developing language teaching materials from TV programmes }  $11\frac{1}{2}$  ชั่วโมง  
*Philip Handley*

(b) The use of audio in the EFL classroom

*Martin Wilson*

- ✓ (c) An introduction to computer assisted language learning } 10 ชั่วโมง  
*Lili Wilson*

(d) Using a single portable camera

*Graham Townsend*

(e) Life in Britain: a media view

*Sue Drake*

3) **Option groups (2)**, where participants will be able to develop materials in **two areas** relevant to their teaching

(a) The production of TV programmes

*Brian Hill*

(b) The use of audio and video in English for Special purposes

*Sue Drake*

- ✓ (c) The production of computer assisted language learning material for EFL }  $9\frac{1}{2}$  ชั่วโมง  
*Lili Wilson*

- ✓ (d) Using computers creatively }  $12\frac{3}{4}$  ชั่วโมง  
*Philip Handley*

(e) Language development through the media

*Martin Wilson*

4) Visits and social events

**หมายเหตุ** ในการอบรมกลุ่มย่อยผู้เขียนได้เลือกหัวข้อทาง computer มากกว่าทาง video เพราะในทาง video พอมีพื้นความรู้อยู่บ้าง ส่วนทาง computer แม้ว่าผู้เขียนเคยเรียนมาบ้าง แต่ก็ไม่ได้ใช้งานมาเป็นเวลานานกว่า 10 ปี สิ่งที่เคยเรียนมาจึงล้าสมัยไปแล้ว ผู้เขียนจึงต้องการสำรวจว่าการใช้ computer ในการสอนภาษาในปัจจุบัน มีพัฒนาการไปถึงไหนแล้ว

## เนื้อหาของแต่ละส่วนโดยสังเขป

### 1) Key-note Lectures

เป็นการบรรยายรวมโดยผู้เข้ารับการอบรมทั้งหมด ประมาณ 50 คนร่วมเข้าฟัง Professor Brian Hill ซึ่งเป็นหัวหน้าของ The Language Centre ที่ U. of Brighton เป็นผู้บรรยายเป็นส่วนใหญ่รวมเวลาการบรรยายทั้งสิ้น 10 ชั่วโมงครึ่ง ผู้บรรยายเริ่มต้นด้วยการเน้นว่าเราไม่สามารถที่จะทำเหมินเฉยกับเทคโนโลยีที่อยู่รอบๆ ตัวเราได้ ความก้าวหน้าทาง Video และ Computer ควรถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาเพราะมันอยู่ในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป แต่ผู้บรรยายก็ตั้งข้อสังเกตว่า ถ้ามีเงินทุนจำกัดเราควรให้ความสำคัญกับ Audio materials มากกว่าอย่างอื่นคือถือเป็น priority

ผู้บรรยายแนะนำให้ใช้รายการทีวีหรือวิทยุที่เป็นภาษาอังกฤษ (authentic materials) มาสอนภาษาได้โดยผู้สอนอาจใช้โปรแกรมเดียวกันในการสอนสำหรับผู้เรียนหลายระดับโดยกำหนด Tasks ให้เหมาะสมกับแต่ละระดับของผู้เรียนผู้บรรยายย้ำถึงการสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้เรียน (Successful language learning comes from confidence) ให้เขารู้สึกว่าเขาประสบความสำเร็จไปที่ละขั้นทีละตอน ในการสอนวิชา Listening เราควรให้ความสนใจกับเนื้อหา ก่อนไวยากรณ์ (We should pay attention to what is said and ignore how something is said.)

ผู้บรรยายได้ครอบคลุมกิจกรรมต่างๆ อย่างคร่าวๆ ตั้งแต่ระดับง่ายไปถึงระดับสูงในการสอน Listening, Speaking และ Writing โดยใช้ radio หรือ TV broadcasts และได้แทรกข้อดีกับข้อเสียของการใช้รายการต่างๆ เช่น News, Advertisements, Drama, Documentaries, Cabaret/Humour, และ Sport เป็นต้น

นอกจาก Professor Hill แล้วก็มีผู้บรรยายคนอื่นอีก 3 คนร่วมในการบรรยายรวมด้วย โดย Martin Wilson ได้แนะนำ commercially available audio material ที่มีอยู่ในท้องตลาด (ที่อังกฤษ) ที่ใช้กับผู้เรียนระดับต่างๆ และชี้ว่าแนวโน้มกำลังมุ่งไปทาง self-access facilities มากกว่าการใช้ language lab เพราะการเรียนรู้แบบ self-access นั้นผู้เรียนไม่มีความกดดันเหมือนเรียนในห้องเรียน Wilson ยังให้ความเห็นว่าไม่มีบทเรียนบทใดที่จะใช้ได้ดีทั้งในห้องเรียนและใน self-access learning centre เพราะลักษณะการใช้ไม่เหมือนกัน ส่วนเรื่องการระบุระดับผู้เรียนที่เหมาะสมกับบทเรียน listening ตามที่แต่ละบริษัทกล่าวไว้ นั้นอาจไม่ตรงกับความเป็นจริงนัก เช่น บริษัทผู้ผลิตอาจจะระบุว่าเหมาะกับระดับ elementary แต่จริงๆ แล้ว อาจใช้ได้เหมาะสมกว่ากับผู้เรียนระดับ intermediate (สำหรับในประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ)

ส่วนหนึ่งของการบรรยายรวมมีการกล่าวถึง multimedia technology ซึ่งเป็นการรวมเอาข้อดีของสื่ออย่างน้อย 2 ชนิดมารวมกันคือการใช้ Video ร่วมกับ Computer เช่น เราสามารถทำให้ภาพจาก Video ปรากฏบนจอ Computer ด้านบนขวาส่วนจอด้านซ้ายจะมีคำถามถามผู้เรียนเกี่ยวกับ Video ที่กำลังดูอยู่ ผู้เรียนสามารถใส่คำตอบหรือ interact โดยใส่ข้อความลงที่จอด้านล่างขวาแล้วคำตอบก็ปรากฏให้เห็นตรงที่วางที่เหลือ เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถใช้สืบค้นได้เช่นใช้ Keyboard ของ Computer เลือก "Brazil" เสร็จแล้วเลือกเพลงชาติของประเทศนี้เราก็จะได้ยินเพลงชาติของบราซิลดังขึ้นหรือเลือกหัวข้อ "Music" แล้วเลือก "Leonard Bernsteine" ภาพของนักประพันธ์เพลงผู้นี้จะปรากฏขึ้นแล้วอาจเลือกฟังเพลงใดก็ได้ที่เป็นผลงานของเขาเมื่อเลือกเพลงก็จะได้ยินเสียงเพลงพร้อมกับมีตัวโน้ตปรากฏขึ้นตามจังหวะของเพลงนั้นๆ ส่วนประกอบของ multimedia ที่กล่าวถึงนี้ประกอบด้วย monitor, laserdisc player, CD-ROM, video card, sound card, speakers, CPU, keyboard รวมทั้งชุดราคาประมาณ 2,000 ปอนด์ (80,000 บาท) ผู้สอนภาษาสามารถใช้ multimedia นี้ในการสร้างบทเรียนได้โดยใช้ส่วนที่เป็น Authorware ซึ่งเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของ multimedia package

## 2) Option groups ชุดแรก

หัวข้อ (a) **Developing language teaching materials from TV programmes** ใช้เวลาอบรมและฝึกปฏิบัติรวม 11 1/2 ชั่วโมง

Philip Handley ซึ่งเป็น Senior Lecturer ของ The Language Centre เป็นผู้ให้การอบรมมีผู้เข้าร่วมการอบรมในกลุ่มย่อยนี้ 13 คน การอบรมเป็นการเข้าสู่รายละเอียดหลังจาก Professor Hill ได้ปูพื้นในเรื่องการใช้รายการทีวีมาทำเป็นบทเรียนภาษาอังกฤษในส่วนที่เป็น Key-note lectures ไปแล้ว Mr. Handley ได้กล่าวแนะนำรายการทีวีของทั้ง 4 ช่องที่ออกอากาศในอังกฤษและรับได้ที่เมือง Brighton เป็นของ BBC 2 ช่องและของเอกชนอีก 2 ช่อง และยังเอ่ยถึงเครือข่ายต่างๆ ที่รับได้จากสัญญาณดาวเทียมสำหรับที่ที่มีจานรับสัญญาณมีรายการจากยุโรป อเมริกา ออสเตรเลียและเอเชีย ในปัจจุบันนี้จึงเป็นโอกาสดีที่ผู้สอนภาษาจะนำสิ่งเหล่านี้มาใช้เป็นแหล่ง authentic materials คือใช้เป็นแบบ off-air television material แม้แต่โฆษณาทางโทรทัศน์ (ที่เป็นภาษาอังกฤษ) ก็ยังนำมาทำเป็นบทเรียนได้เช่นโฆษณาทางทีวีของบริษัท Pepsi ที่เป็นเพลงๆ หนึ่งของ Madonna ผู้บรรยายก็นำเอามาเสนอและมี worksheet ประกอบเป็นแบบฝึกหัดให้ผู้เรียนได้ทำยาวถึง 3 หน้า เป็นต้น

Mr. Handley ได้แนะนำให้ผู้เข้ารับการอบรมบันทึกเทปรายการทีวีที่หอพักที่ผู้อบรมพักอยู่หรืออาจบันทึกจากสัญญาณดาวเทียมโดยใช้ facilities ที่มหาวิทยาลัย Brighton เพื่อคัดเลือกเอามาจัดทำบทเรียนประกอบ (worksheet) โดยแบ่งเป็นกลุ่มๆ ละ 3 คน ผู้บรรยายได้แนะนำให้นักเรียนใช้ระบบ Super VHS ถ้าเป็นไปได้ เพราะจะเก็บความคมชัดได้ดีกว่าระบบ VHS แบบธรรมดา เพื่อเวลามาติดต่อจะได้ไม่สูญเสียความคมชัดไป แต่ระบบ Super VHS ราคาสูงจึงยังไม่ค่อยมีใช้ตามบ้าน เมื่อบันทึกมาได้หลายรายการพอสมควรแล้วแต่ละกลุ่มก็นำมาเลือกจะใช้ส่วนใดมาทำ worksheet ประกอบ โดย Mr. Handley ได้ให้แนวไว้ดังนี้

- - ลองดูแบบปิดเสียงก่อนครั้งแรก แล้วจดโน้ตว่าเราเห็นอะไรบ้าง เช่น ผู้แสดงเป็นใคร, สถานที่ใด, รายการเกี่ยวกับอะไร เป็นต้น

- - ดูแบบเปิดเสียง แล้วพิจารณาว่าทำไมรายการนี้เหมาะกับการนำมาทำบทเรียน ควรเป็นบทเรียนด้านไหน สำหรับผู้เรียนแบบใด ผู้เรียนจะชอบหรือไม่ อะไรที่เราคาดว่าผู้เรียนจะได้รับควรใช้เทคนิคแบบใดที่จะได้ผล ใช้เวลามากหรือไม่ในการทำบทเรียนและในการใช้บทเรียนกับผู้เรียน

ผู้เข้าอบรมได้ทำงานที่ได้รับมอบหมายและแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานต่อกลุ่มใหญ่ เพื่อให้มีการวิจารณ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน นอกจากนี้ Mr. Handley ได้นำตัวอย่างบทเรียน video มาให้ชมด้วย บทเรียน video ที่ดีอาจให้ผู้เรียนดู (ครั้งแรก) นานเพียง 3 นาทีก็สามารถนำมาสร้างกิจกรรม (Viewing Activities), และทำ Follow-up Activities ได้ยาวถึง 1 ชั่วโมงเต็ม ถ้าจะนำข่าวมาทำเป็นบทเรียนก็ควรเลือก local news เช่นข่าวเกี่ยวกับชาวบ้านในเมืองเล็กๆ แห่งหนึ่งของประเทศอังกฤษ หรือที่เป็น personal stories ของบุคคลที่ไม่เป็นที่รู้จักเพราะจะไม่ล้าสมัยเร็วเหมือน international news ทั่วๆ ไป

หัวข้อ (c) **An introduction to computer assisted language learning** ใช้เวลาอบรม 10 ชั่วโมง

Mrs. Lili Wilson (Lecturer in CALL, the Language Centre) ได้แนะนำ computer software ที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เป็น commercially produced packages ต่างๆ ทั้งที่เป็นแบบ dedicated (ผู้สอนไม่สามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและรูปแบบ) และแบบ authoring (ผู้สอนสามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อหาแต่รักษา format ไว้) ตัวอย่างเช่น

**Where in the World is Carmen Sandiego** (1988) เป็น software ที่เป็นที่นิยมไปทั่วโลกมีภาพประกอบตลอด และมีความสนุกเพราะโปรแกรมนี้สมมติให้ผู้ใช้เป็นนักสืบตามหาอาชญากรซึ่งหนีไปที่ประเทศต่างๆ ทั่วโลก และให้จับให้ได้ภายในเวลาที่กำหนด ให้ความรู้ทางภูมิศาสตร์และมีศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นจำนวนมาก จุดเด่นอีกข้อหนึ่งของ software นี้ก็คือมี away-from-the-computer activities เช่น ผู้ใช้โปรแกรมอาจต้องไปหาข้อมูลจาก charts และหนังสือก่อนที่จะกลับเข้าสู่สถานการณ์จำลอง

(simulation) บนจอคอมพิวเตอร์ต่อไป

**London Adventure (1988)** ผู้ใช้ software นี้ถูกสมมติให้เป็นนักท่องเที่ยวในกรุงลอนดอนที่จะต้องเดินทางกลับประเทศโดยขึ้นเครื่องบินที่สนามบิน Heathrow เวลา 17.00 น. ก่อนไปสนามบินต้องไปหาซื้อของที่ระลึกบางอย่างฝากเพื่อนๆ ที่บ้าน มีเงินติดตัวไม่มากจึงไม่เหมาะที่จะไปที่ต่างๆ โดยรถรับจ้าง ผู้ใช้โปรแกรมนี้ต้องหาวิธีการเดินทางในกรุงลอนดอนเพื่อซื้อของให้ทัน วิธีที่ดีที่สุดคือควรไปโดยรถไฟใต้ดิน ตลอดเวลาจะมีการ interact กับคอมพิวเตอร์มีการบอกวิธีการเล่นทุกขั้นตอน ปกติจะมีทางเลือกที่ดีที่สุดเพียงทางเดียว ผู้เล่นเกมนี้จะถูกถามว่าจะทำอย่างไรหรือจะพูดอย่างไรกับผู้คนต่างๆ โดยเฉพาะการถามในหัวข้อ SHOPPING และ ASKING FOR DIRECTIONS เกมนี้สนุก และตื่นเต้นเพราะต้องซื้อของให้ครบภายในเวลายกกำหนด มิฉะนั้นไปไม่ทันเครื่องบินแต่ที่อาจเป็นปัญหาเล็กน้อยก็คือ ถ้าผู้ใช้โปรแกรมนี้ไม่เคยไปกรุงลอนดอน หรือไม่เคยใช้บริการรถไฟใต้ดินในระยะแรกของการเล่นเกม อาจต้องใช้เวลาพอสมควรในการลองผิดลองถูกเมื่อเริ่มคุ้นเคยกับวิธีการเล่นก็จะรู้สึกสนุกไปด้วย

**Eurocentres/Wida Programs (1984-1990)** มีโปรแกรมหลายโปรแกรมที่มีรูปแบบไปในทำนองเดียวกันคือมีส่วนที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด และส่วนที่เป็น Teacher Module ที่ครูสามารถสร้างแบบฝึกหัดใหม่, เปลี่ยนแปลงแบบฝึกหัดที่มีอยู่แล้ว, พิมพ์แบบฝึกหัดออกใส่กระดาษ และอื่นๆ และยังกลับไปใช้ Student program ได้ ตัวอย่างของ software ที่อยู่ในเครือ Wida มีดังนี้

- **Storyboard** คอมพิวเตอร์จะให้ Format (รูปแบบ) ของ Text ใด Text หนึ่ง เช่น อาจเป็นเส้นไขปลา แล้วผู้ทำแบบฝึกหัดค่อยๆ เดาทีละคำไว้ใน Text มีคำว่าอะไรบ้าง ถ้ายากไปผู้เรียนอาจขอให้คอมพิวเตอร์ไปให้ทีละตัวอักษรหรือทีละคำ ผู้เรียนพยายามเดาคำที่เหลือให้ได้จนได้ครบทุกๆ คำใน Text เมื่อทำเสร็จมีการบอกคะแนนด้วย

- **Gapmaster** เป็นแบบเติมคำในช่องว่าง ตัวอย่างเช่น ให้เลือกเติมคำว่า "do" หรือ "make" หรือให้เลือกคำที่มีความหมายคล้ายกับคำว่า "say" ไปใส่ในช่องว่างของแต่ละประโยค เช่น ให้เลือกจากคำเหล่านี้ suggest, whisper, beg, warn, explain, admit เป็นต้น ถ้ายากไปก็อาจให้คอมพิวเตอร์ไปว่าคำที่จะเติมมีกี่ตัวอักษร หรือให้คอม-

พิวเตอร์ไปความหมายให้ เช่น คอมพิวเตอร์ไปให้ว่า "He's speaking to someone in danger." เพื่อให้ผู้เรียนป้อนคำตอบลงไปด้วยคำว่า "warned" ถ้าผู้เรียนตอบว่า "warn" คอมพิวเตอร์ก็จะบอกว่า "too short" คือคำที่ผู้เรียนเติมมานั้นสั้นเกินไปถ้าผู้เรียนต้องการให้เครื่องเฉลยก็ทำได้ตลอด หลังจากทำเสร็จเครื่องก็จะรวมคะแนนให้

- **Choicemaster** เป็น Authoring Program ที่มี Test mode (ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดแบบไม่มีเฉลยให้ดู) เป็นการทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choices) ผู้เรียนตอบครบทุกข้อแล้วครูเช็คคะแนนได้จากที่คอมพิวเตอร์บันทึกไว้หรืออาจกำหนดให้ผู้เรียนทราบคะแนนของตนเองว่าถูกผิดกี่ข้อ โปรแกรมยังมี Tutorial mode สำหรับผู้เรียนด้วย คือมีเฉลยให้ทุกขั้นตอน และที่เหมือนกับ Wida Programs อื่นๆ ก็คือมี Teacher Module สำหรับครูในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงแบบฝึกหัดได้

- **Testmaster** ลักษณะคล้ายๆ Choicemaster คือมี Exploratory mode และ Test mode สำหรับ Student Program และมี Teacher Module สำหรับครูเป็นแบบฝึกหัดเติมคำในช่องว่าง แต่ Answer key ของบางแบบฝึกหัดไม่สามารถครอบคลุมได้หมด (การทำแบบทดสอบเติมคำในช่องว่างมักมีปัญหาทำนองนี้) ผู้เรียนอาจต้อง discuss กับผู้สอนในเรื่องคำตอบที่ผู้เรียนป้อนเข้าเครื่องแล้ว Answer key ครอบคลุมไม่ถึง

- **Matchmaster** ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดแบบจับคู่ (Matching) เช่น จับคู่คำที่มีความหมายตรงข้าม ได้แก่ good-bad, in-out, และ beautiful-ugly อีกตัวอย่างหนึ่ง เช่น จับคู่อุปมาอุปไมยในภาษาอังกฤษ ได้แก่ As green as--grass, As black as--coal, As good as--gold เป็นต้น ถ้าผู้เรียนจับคู่ถูกก็ได้คะแนนและคำชม ถ้าจับคู่ผิดจะไม่ได้คะแนน เมื่อทำเสร็จก็มีการรวมคะแนนให้เห็น ครูสามารถใช้ Teacher Mode ในการใส่เนื้อหาเองในรูปแบบของการจับคู่นี้

- **Pinpoint** โปรแกรมนี้มี Texts สั้นๆ หลาย Texts แต่ละ Text มีชื่อเรื่อง คอมพิวเตอร์จะค่อยๆ เผยให้เห็นเนื้อหาของ Text นั้นๆ เพียง 1 คำ ผู้เรียนต้องพยายามเดาว่าชื่อเรื่องของ Text นี้คือชื่ออะไรโดยหน้าจอก็จะมีชื่อเรื่องให้เห็นหลายชื่อ ถ้ายังเดาไม่ได้ผู้เรียนอาจกด Space bar ก็จะ

เห็นคำอื่นๆ ใน Text มากขึ้นทีละ 2 คำ ผู้เรียนเดาชื่อเรื่องไปเรื่อยๆ จนถูกก็จะเห็น Text ทั้ง Text ทุกครั้งที่ให้เครื่องบอกเพิ่ม 2 คำ ก็จะโดนหัก 10 คะแนน ถ้าเดาชื่อเรื่องผิดก็จะตัดติดลบ 100 คะแนน แต่ถ้าเดาถูกจะได้ +200 คะแนน ตัวอย่างของแบบฝึกหัดประเภทนี้ เช่น จอภาพมีชื่อประเทศ 6 ประเทศ แล้วมีคำบางคำของ Text ใด Text หนึ่งขึ้นมา ผู้เรียนต้องจับคู่ Text นั้นกับชื่อประเทศ นอกจากนี้ใน Software นี้ยังมีส่วนที่เรียกว่า **Matchpoint** ซึ่งผู้เรียนมีโอกาสเห็น Texts ต่างๆ และ Titles แล้วจับคู่แต่ละ Text กับ Title ที่เหมาะสมแบบฝึกหัดนี้ง่ายกว่า Pinpoint ครูสามารถใช้ Teacher Module ในการใส่เนื้อหาในแบบฝึกหัดได้เอง

● **Wordstore** ใช้เก็บชุดของคำพร้อมกับคำอธิบายของแต่ละคำ เช่นมี a set of verbs ที่เกี่ยวกับการปรุงอาหารแล้วมีคำ bake, beat, fry, grill และ mince หลังคำแต่ละคำจะมี definition บอกความหมายของแต่ละคำ ผู้เรียนสามารถทดสอบตนเองโดยเข้าสู่ส่วนที่เรียกว่า "Test yourself" ในส่วนนี้เครื่องจะให้คำจำกัดความแล้วให้ผู้เรียนตอบว่าเป็นคำจำกัดความของคำว่าอะไรอาจขอให้เครื่องบอกไปว่าคำที่ให้ทายนี้มีกี่ตัวอักษร นอกจากนี้ผู้ใช้โปรแกรมนี้สามารถเพิ่มเติม เปลี่ยนแปลง ลบข้อมูลต่างๆ ได้ และสามารถสั่งให้เครื่องพิมพ์ชุดของคำแต่ละชุดหรือทุกชุดหรือเฉพาะ entry ใด entry หนึ่งได้ในรูปแบบคล้ายๆ glossary คือมีคำ (Headwords) และคำจำกัดความของแต่ละคำ

● **Vocab** เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้คำศัพท์ ผู้เรียนสามารถเลือกเล่นได้ 6 เกม คือ

- Which word--เป็นแบบ Multiple choice ผู้เรียนเลือก 1 ใน 5 คำไปเติมในช่องว่างของประโยคที่บอกไปความหมายของคำๆ นั้น
- Anagrams--คอมพิวเตอร์ให้คำ 1 คำแต่ตัวอักษรในคำนั้นเรียงสลับที่กันหมด ผู้เล่นเกมนี้ต้องเรียงตัวอักษรเหล่านั้นให้เป็นคำ เช่น เรียง Uf-eeyd ให้เป็น duty-free ผู้เล่นอาจให้คอมพิวเตอร์ช่วยบอกไปให้หรือให้อักษรตัวแรกของคำ
- Skullman--คล้ายเกม Hangman (เกมให้เดาคำ) แต่คอมพิวเตอร์จะบอกไปเป็นเส้นประ เช่น ----  
---สำหรับคำว่า airport และให้เส้นประสำหรับประโยคที่ไปคำนี้

--Alphagame--ผู้เล่นเกมต้องทายคำที่คอมพิวเตอร์คิดไว้ คอมพิวเตอร์จะบอกว่าตัวอักษรตัวแรกที่ผู้ทายใส่มานั้นมาก่อนหรือมาหลังตัวอักษรตัวแรกของคำที่คอมพิวเตอร์คิดไว้ (โดยเป็นการเรียงลำดับจาก A ถึง Z) ผู้ทายอาจให้คอมพิวเตอร์บอกไปให้แต่จะโดนหักคะแนนบ้าง

--Mindword--คล้ายกับเกม Alphagame แต่เกมนี้คอมพิวเตอร์จะบอกว่าคำปริศนาแต่ละคำมีกี่ตัวอักษร หลังจากผู้เล่นใส่ตัวอักษรคอมพิวเตอร์จะบอกว่าอักษรที่ใส่มานั้นถูกหรือผิด ถูกตำแหน่งหรือไม่ เป็นต้น

--Word order--คอมพิวเตอร์แสดงให้เห็นประโยคที่เรียงคำไว้สลับที่กันหมด ผู้ทายต้องเรียงคำเหล่านี้ให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง ถ้ายากไปผู้ทายอาจขอให้คอมพิวเตอร์ช่วยเรียงคำให้บ้าง หรือเรียงให้หมด (เฉลย)

โปรแกรม Vocab นี้มี Teacher Module ที่ครูสามารถสร้าง Wordlist คือชุดคำศัพท์อย่างน้อย 5 คำพร้อมทั้ง definitions และสามารถเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงได้ นอกจากนี้ยังพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ได้

**Textplay** (1988) เป็น software ของ Cambridge ที่ผู้เรียนและครูภาษาอังกฤษสามารถเลือกใช้ได้ 4 รายการคือ

- Context มีลักษณะคล้ายกับโปรแกรม Storyboard ของ Wida (ที่กล่าวมาแล้ว) คือ เครื่องจะลบ Text ออกทั้งหมดแล้วให้ผู้ทำแบบฝึกหัด พยายามเดาคำทีละคำใน Text นั้นจนได้ Text ที่สมบูรณ์
- Hotline ผู้เรียนต้องเรียงลำดับถ้อยคำใน Text ที่ถูกสลับคำต่างๆ และเรียงไว้แบบไม่ถูกที่
- Space out ผู้เรียนต้องใส่เว้นวรรค, เครื่องหมายวรรคตอน และ Capital letters ที่หายไปจาก Text ให้ถูกต้อง
- Textwriter เป็นส่วนที่ครูสามารถสร้าง Text ขึ้นมาเองได้เพื่อให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด

**Mind Reader** มีให้เลือก 2 ส่วนคือส่วนที่เป็น Word Processor และส่วนที่เป็น Database ผู้ใช้ควรมีความรู้พื้นฐานในทั้ง 2 ด้านนี้ในการใช้ Mind Reader

**Hangman** (1983) มี 4 รูปแบบให้เลือกเล่นได้คือ

- Basic Hangman ผู้ทำแบบฝึกหัดต้องเดาศัพท์ โดยคอมพิวเตอร์จะบอกไปด้วยเส้นไขปลา เช่น  
---- สำหรับคำว่า "ring" ผู้ทายจะต้องให้ตัวอักษร A ถึง Z โดยผิดได้ 9 ครั้ง ถ้าตอบถูกก็มีเสียงเพลง ผู้ที่เก่งแล้วก็อาจให้มีการจับเวลาหรือเลือกทำแบบผิดได้ 5 ครั้ง
- Educational Hangman คล้ายกับ Basic Hangman แต่บนจอภาพจะมีคำจำกัดความของคำที่ให้ทาย เช่น เมื่อผู้ทายเห็นข้อความ "A soft leather shoe" บนจอก็ควรพิมพ์คำว่า "MOCCASIN" ลงไปเป็นต้น
- Literate Hangman ให้ผู้ทำแบบฝึกหัดทายคำพูดของนักเขียนคนสำคัญของโลก โดยกำหนดช่องว่างให้เติมอักษรและมีชื่อนักเขียนนั้นๆ ปรากฏให้เห็นเป็นการไปด้วย เช่น เครื่องขึ้นเส้นไขปลาตามจำนวนอักษรดังนี้  
-----  
----- แล้วมีชื่อ ALDOUS HUXLEY ภายใต้เส้นไขปลา ผู้ทายก็ต้องเดาอักษรในถ้อยคำทีละตัวจนได้คำพูดว่า THE ONLY COMPLETELY CONSISTENT PEOPLE ARE THE DEAD.
- Personalized Hangman ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แข่งขันกันโดยแต่ละคนสามารถกำหนดคำหรือวลีปริศนาขึ้นมาเองได้แล้วให้อีกคนหนึ่งทายว่าเป็นคำหรือข้อความว่าอะไร

**Eliza** (1981, 1982) เป็น Software ของ The Software Toolworks โปรแกรมนี้ขึ้นต้นด้วยคำถามว่า "PLEASE TELL ME YOUR PROBLEM." ผู้เล่นจะต้องป้อนคำตอบเช่นตอบไปว่า "I don't like you." เครื่องก็จะโต้ตอบมาว่า "PERHAPS IN YOUR FANTASY WE DON'T LIKE EACH OTHER." ถ้าผู้เล่นใส่ข้อความ "I think you are stupid." เครื่องก็จะย้อนถามว่า "DO YOU

SOMETIMES WISH YOU WERE STUPID?" ถ้าผู้เล่นใส่ข้อความว่า "I am sick of you." เครื่องจะตอบว่า "I AM SORRY TO HEAR YOU ARE SICK." เป็นต้น การใช้โปรแกรมนี้จึงเหมือนกับคุยกับคอมพิวเตอร์แต่โปรแกรมยังมีจุดด้อยอยู่หลายจุด เช่น ผู้เล่นไม่สามารถออกจากโปรแกรมได้เพราะเครื่องจะถามคำถามไปไม่รู้จบแม้ว่าผู้เล่นจะกดปุ่ม enter เลยๆ โดยไม่ใส่ข้อความอะไร เครื่องก็จะถามคำถามไปเรื่อยๆ จนต้องออกจากโปรแกรมด้วยการปิดสวิทช์เครื่อง และบางครั้งเครื่องจะตอบไม่ตรงประเด็น

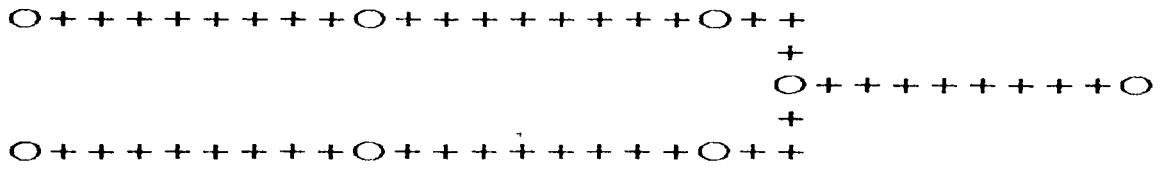
**Eclipse** (1989) เป็น Shareware ที่ผู้ใช้สามารถ Copy และแจกจ่ายได้แต่ต้องเป็น unmodified copies เท่านั้น ถ้าสนใจจะใช้ Version ล่าสุดก็ต้องส่งเงิน 25 ปอนด์ ไปให้ John Higgins และจะมีเรื่อง (Texts) มากกว่า Version ที่ได้รับมาฟรี ลักษณะของแบบฝึกหัดคล้ายโปรแกรม Storyboard มาก คือผู้ทำแบบฝึกหัดจะต้องเลือกเรื่องขึ้นมาหนึ่งเรื่องโดยเรื่องนั้น จะถูกลบหายไปหมด ผู้ทำแบบฝึกหัดต้องเดาคำจนได้ Text ที่สมบูรณ์ โปรแกรม Eclipse นี้ปรับปรุงให้มี Options มากกว่า Storyboard เช่น ผู้ใช้สามารถให้คอมพิวเตอร์บอกไปให้ในรูปแบบต่างๆ เช่น ให้อักษรตัวแรกของแต่ละคำ, หรือบอกเฉพาะ Content words, บอกเฉพาะ Auxiliary Verbs และอื่นๆ นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดให้ผู้ทำแบบฝึกหัดทำคนเดียว หรือทำแข่งกับคอมพิวเตอร์ หรือทำแข่งกับอีกคนหนึ่งก็ได้ ในโปรแกรม Eclipse นี้ผู้ใช้สามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงเรื่อง (Text) ต่างๆ ได้หรืออาจสร้าง Texts เพิ่มขึ้นใหม่ก็ได้โดยเข้าสู่ Editor Mode นับเป็นโปรแกรมที่น่าสนใจอีกโปรแกรมหนึ่ง

**Track** (1989) เป็น Shareware ของ John and Muriel Higgins ผู้ทำแบบฝึกหัดต้องระบุตำแหน่งของสถานีต่างๆ (Locate all stations) ตามคำใบ้และตามเส้นทางที่คอมพิวเตอร์กำหนด เกมนี้อาจเหมาะสำหรับบทเรียน Directions and location ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างหนึ่งของเกม Track (ภาพที่ 2 เป็น Puzzle และภาพที่ 3 เป็นการเฉลยคำตอบ) :--

T R A C K : Puzzle number 1

THE FOREST LINE.

N  
W + E  
S



STATIONS: Ash Elm Lime Maple Oak Pine Teak Yew

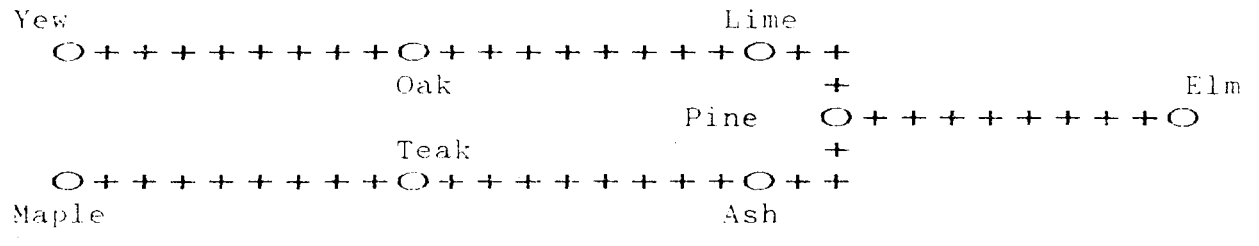
Use these clues to work out where they are.

- 1: Oak is due east of Yew.
- 2: Maple is due south of Yew.
- 3: Ash isn't a terminus.
- 4: Elm is a terminus.
- 5: Teak isn't the furthest east or the furthest west.
- 6: Pine isn't the furthest east or the furthest west.
- 7: Yew is a terminus.
- 8: Lime is between Oak and Pine.
- 9: Oak isn't the furthest east or the furthest west.
- 10: Ash is next to two other stations.
- 11: Teak is two stations away from Pine.
- 12: Pine is further east than Ash.
- 13: Lime is two stations away from Yew.

\*\*\*\*\*

পর্যক্রম ২

S O L U T I O N Number 1



পর্যক্রম ৩



Seesaw (1990) เป็น Shareware ของ John & Muriel Higgins มีระดับการเล่น 2 ระดับ คือระดับยาก และระดับง่าย ผู้เล่นโปรแกรมนี้จะเห็นเด็ก 6 คนกับไม้ กระดานหกหนึ่งอัน เด็กแต่ละคนหนักระหว่าง 50 ถึง 90 ปอนด์ น้ำหนักจะเปลี่ยนไปทุกครั้งที่เริ่มเล่นใหม่ผู้เล่นจะทราบน้ำหนักเด็กเพียง 2 คน (หรือรู้เพียง 1 คน ถ้าเป็นเกมยาก) ผู้เล่นต้องจัดให้เด็กนั่งไม้กระดานหก 2 ข้างให้ สมดุลโดยค่อยๆ เคาน้ำหนักของเด็กแต่ละคนไปด้วย ทุกครั้งที่ม่เด็กอยู่ 2 ข้างของไม้กระดานหก เครื่องจะบ่ง ให้ในหน้าจอว่า One child weighs A LITTLE MORE or A LITTLE LESS than another. เป็นต้น เกมนี้จึงอาจใช้นำหรือเสริมบทเรียน Comparison ได้

Verbalist (1990) เป็น Shareware ของ John Higgins ผู้ใช้โปรแกรมสามารถเช็ครูปต่างๆ ของคำกริยาในภาษาอังกฤษได้ โดยผู้ใช้ป้อน Verb เข้าไป 1 ตัว และขอเช็ครูปแบบของคำกริยานั้น เช่น ขอเช็ครูป Present/ Past, Model, Perfect, Simple/Continuous, Affirmative/Negative, Statement/Question ได้ เครื่องก็จะบอกรูปของคำกริยานั้นตามที่ขอ ผู้ใช้ยังขอให้เครื่องอธิบายว่าทำไมโครงสร้างของ Verb จึงเปลี่ยนไปอย่างที่เราเห็นได้ด้วยตัวอย่างเช่น (ภาพที่ 4) :--

I haven't been going ...  
 You haven't been going ...  
 She hasn't been going ...  
 We haven't been going ...  
 They haven't been going ...

You asked about the present perfect continuous negative statement form of the verb GO.

She hasn't been going ...

The first element in the verb phrase was the verb HAVE which needed to be changed to HAS. The negative marker N'T was added. The second element was BEEN. The third element was the present participle of GO.

The rule for making the present participle of GO is: add ING to the verb if it ends in a vowel other than E or one of the consonants F, H, J, Q, W, X or Y.

นอกจากแนะนำ Computer software แล้วผู้บรรยายในหัวข้อนี้ยังได้พูดถึงการใช้ Electronic Mail ในการสอนภาษาอังกฤษด้วย ที่ Language Centre ของ University of Brighton มีการให้บริการ E-mail ซึ่งมีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์สามารถติดต่อกันได้ ในสถานศึกษาด้วยกัน และมีการเชื่อมโยงถึงเครือข่ายติดต่อได้ทั่วโลกโดยใช้ JOINT ACADEMIC NETWORK (JANET) E-mail สามารถช่วยให้ผู้เรียนภาษาต่างประเทศติดต่อกับเจ้าของภาษาได้โดยไม่ต้องใช้จ่ายเงินมากและไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปประเทศเจ้าของภาษา ผู้บรรยายยกตัวอย่างกิจกรรมที่ใช้ E-mail เช่น นักศึกษาชาวเยอรมันที่กำลังเรียนภาษาอังกฤษ เขียนจดหมายเป็นภาษาอังกฤษแล้วส่งไปถึงนักศึกษาชาวอังกฤษที่กำลังเรียนภาษาเยอรมัน เมื่อนักศึกษาชาวอังกฤษได้รับ E-mail ก็ตอบกลับไปโดยใช้ภาษาเยอรมัน ในการโต้ตอบนี้ ผู้ส่งข้อมูลเพียงแต่นั่งอยู่หน้าเครื่อง microcomputer ที่ต่อเชื่อมโยงกับเครือข่ายโดยระบบ electronic ก็จะสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารได้ในเวลารวดเร็วมาก ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ การใช้ E-mail อาจทำให้เกิด Motivation ในตัวผู้เรียนได้อย่างดี เพราะผู้เรียนได้ใช้ภาษาต่างประเทศในการติดต่อกันโดยผ่านจอคอมพิวเตอร์ หรือ Printer แต่ในประเทศไทย การใช้ E-mail ยังอยู่ในวงจำกัด ยังไม่แพร่หลายเข้าไปในสถานศึกษาส่วนใหญ่ จึงยังไม่มีการใช้ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

### 3) Option groups ชุดที่สอง

#### หัวข้อ (c) The production of computer assisted language learning material for EFL ใช้เวลาอบรม 9 ชั่วโมงครึ่ง

ในการอบรมหัวข้อนี้ผู้บรรยายครอบคลุมลักษณะ Authoring software ที่ครูสามารถสร้างเนื้อหาของแบบฝึกหัดขึ้นเองโดยใช้ format ตามที่ Authoring software กำหนดมี Authoring programs ในท้องตลาดมากมาย แต่เนื่องจากเวลาในการอบรมมีจำกัดผู้บรรยายจึงนำเสนอเพียง 1 โปรแกรมคือ Question Mark (1988-1992) ซึ่งมี Question Mark Computing เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ โปรแกรมนี้ใช้สร้าง tests, presentations, tutorials และ questionnaires โดยให้ปรากฏทางจอคอมพิวเตอร์ ครูสามารถใช้ Question Mark ในการใส่คำถามหัวข้อหรือวิชาใดก็ได้ไปในคอมพิวเตอร์ ผู้เรียนหรือผู้เข้าทดสอบจะตอบคำถามในส่วนที่เป็น Student Part ของโปรแกรมนี้ คอมพิวเตอร์จะตรวจให้คะแนนคำตอบของผู้เรียน ผลการตอบอาจเก็บไว้ได้ใน diskette ใน Answer file เพื่อครูจะได้ตรวจสอบหรือนำมาวิเคราะห์ได้ เวลาครูใช้ Question Mark จะต้องดู 3 บรรทัดสุดท้ายด้านล่างของจอซึ่งจะบอก Commands ต่างๆ เช่น บอกว่าถ้ากดปุ่ม F1 จะได้ Some useful help หรือกดปุ่ม esc เพื่อใช้ยกเลิกคำสั่งต่างๆ

ชนิดของคำถามที่ผู้ใช้สามารถสร้างขึ้นโดยใช้โปรแกรม Question Mark มีหลายรูปแบบเช่น multiple choice (รวมถึง yes/no, true/false ด้วย), คำถามที่ให้ผู้ตอบใส่ตัวเลข, ใส่คำ 1 คำ, เต็มลงในช่องว่าง, free format answer, คำตอบแบบเรียงลำดับ, คำตอบแบบเลือกตอบได้หลายคำตอบ เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถใช้แทรกคำอธิบายต่างๆ ให้ผู้เรียนได้อ่าน โดยไม่ต้องตอบคำถามเลยก็ได้

ผู้ใช้โปรแกรม Question Mark สามารถขยายขอบข่ายของการสร้างคำถามโดยการแทรกรูปภาพทั้งแบบภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวได้ซึ่งเป็น package ที่เรียกว่า Question Mark Slide Show หรืออาจใส่เสียงไปในคำถามโดยใช้ Talking Question Mark ซึ่งเป็นอีก package หนึ่ง ยิ่งไปกว่านั้น Question Mark ยังสามารถไปใช้ร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ เช่น Word Processing และ Data-

base หรือไปเชื่อมโยงกับ Multimedia เช่น Video และ เครื่องเล่น CD-ROM เป็นต้น

นอกจาก Authoring Software แล้วผู้บรรยายยังได้นำเอา Commercial Software อีก package หนึ่งมาแสดงให้ดูคือ Longman Mini Concordancer (1989) ซึ่งบริษัท Longman เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ (ที่จริงแล้วในท้องตลาดมี concordancing software จากหลายบริษัท) การทำ concordancing ก็คือการค้นหาว่าคำใดคำหนึ่งปรากฏอยู่ใน text ก็ครั้งที่ส่วนไหนของ text (บรรทัดที่เท่าไร) ถ้าเป็น text ยาวๆ จะใช้เวลามากสำหรับคนทั่วไปในการตรวจหาด้วยตาแต่ computers มีความสามารถในการ scan text ได้รวดเร็วกว่าหลายร้อยเท่า ด้วยคุณสมบัติข้อนี้ computers จึงถูกใช้ในการ list คำต่างๆ ใน text, แสดง frequency และตำแหน่งของคำหรือใช้ในการทำ index ของชุดหนังสือหลายๆ เล่มได้ โปรแกรม Longman Mini Concordancer นี้จะไม่ทำงานถ้าผู้ใช้ไม่ load แฟ้มข้อมูลที่เป็นข้อความ (text files) เข้าไปก่อน เมื่อ load แล้วก็สามารถสั่งให้เครื่องทำ concordancing ได้ เช่น ให้ program ค้นหาว่าใน text นั้นๆ มีคำว่า "the" ทั้งหมดกี่คำและอยู่ที่บรรทัดไหนบ้าง program จะแจ้งให้ทราบภายในเสี้ยววินาที ผู้ใช้สามารถสั่งให้เครื่องแสดงรายละเอียด เช่น แสดงเนื้อหาใน text ตรงที่คำว่า "the" คำที่ 12 ปรากฏว่ามีข้อความว่าอะไรได้ โดยเครื่องจะแสดงส่วน text ตรงนั้นให้ดูอย่างละเอียดเต็มจอ

#### หัวข้อ (d) Using computers creatively ใช้เวลาอบรม 12 ชั่วโมง 45 นาที

ในการอบรมหัวข้อนี้วิทยากรได้นำเอาโปรแกรม HyperCard (1990) ซึ่งใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ Apple Macintosh มาแนะนำและให้ผู้เข้าร่วมอบรมทำงานกลุ่มผลิตตัวอย่างแบบฝึกหัดโดยใช้โปรแกรม HyperCard

HyperCard เป็นการจัดระบบข้อมูลคล้ายๆ กับการจัดเก็บข้อมูลโดยใช้กระดาษ เช่น index cards แต่ละ card ของ HyperCard จะปรากฏขึ้นที่จอของคอมพิวเตอร์ คือ แทนที่จะอ่านจากแผ่นกระดาษก็อ่านจากจอภาพแทน ผู้ใช้ HyperCard สามารถใส่คำ, รูปภาพ และเสียงได้เช่นใช้ทำ address book, ใช้สอน, ใช้จัดหมวดหมู่ข้อมูลรายการ

สิ่งของหรือสินค้า และใช้ทำอื่นๆ อีกขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้ใช้ **ภาพที่ 5** เป็นตัวอย่างของ card ใบหนึ่งที่แสดงส่วนประกอบต่างๆ ที่ปรากฏบน card

โดยปกติบน card แต่ละใบ (หรือภาพที่ปรากฏบนจอภาพแต่ละครั้ง) จะประกอบด้วย Text (ส่วนที่เป็นตัวหนังสือ), Graphics (รูปภาพ) และ Buttons (ส่วนที่เมื่อเอา Mouse ของคอมพิวเตอร์เข้าไปกดจะเกิดการเปลี่ยนแปลงบนจอภาพ) การกด Buttons บนจอภาพนอกจากใช้ Mouse แล้วก็อาจใช้ arrow keys (แป้นที่เป็นลูกศร) บน keyboard เลื่อนไปที่ Buttons ได้ **ภาพที่ 6** เป็นตัวอย่างของ Buttons ที่เมื่อเลื่อนเอา Mouse ไปกดจะเกิดการเปลี่ยนแปลงบางอย่าง เช่น ถ้าเลือก Button ชื่อ Mammals จะได้ card ที่ปรากฏต่อจาก card นี้เป็นหัวข้อเรื่องสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมชนิดต่างๆ เป็นต้น

ผู้ใช้ HyperCard สามารถเอา cards มาซ้อนกันเป็น Stack ได้เหมือนกอง index cards ที่ทำด้วยกระดาษ และสามารถกระโดดจาก card หนึ่งไปอีก card หนึ่งได้โดยใช้ Mouse หรือใช้ arrow keys บน keyboard หรือใช้ Go menu ซึ่งเป็น menu หนึ่งในหลายๆ menus ของ HyperCard **ภาพที่ 7 และ 8** เป็นตัวอย่างของการเปลี่ยนจาก card หนึ่งไปอีก card หนึ่งโดยใช้ Mouse กดแต่ละ Button เช่น ถ้ากดที่ Button ชื่อ "First position" จะเห็นท่าเดินบัลเล่ย์ท่าแรกพอกด Mouse ที่ Button ชื่อ "Second position" ก็จะได้เห็น card อีกใบหนึ่งที่เป็นท่าเดินบัลเล่ย์ท่าที่สอง เป็นต้น

การที่สามารถกระโดดจาก card หนึ่งไปอีก card หนึ่งได้ทำให้ผู้ใช้ HyperCard สามารถทำ cross-references ได้เช่นสั่งให้สื่อบันทึกว่าคำว่า "zebra" มีปรากฏอยู่ใน cards ใบไหนบ้าง เครื่องก็จะขึ้นภาพให้เห็นที่ละ card (ที่มีคำว่า "zebra") จนครบทุก card **ภาพที่ 9 และ 10** เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการกระโดดจาก card ใบหนึ่งไปใบอื่นๆ เมื่อเอา Mouse ไปกดที่ Button ชื่อ "Where does it live?" จอภาพจะเปลี่ยนจากภาพหมีป่าไปเป็นภาพของบริเวณที่หมีป่าชนิดนี้อาศัยอยู่คือประเทศปารากวัย ใน

ทวีปอเมริกาใต้ และถ้าเลื่อน Mouse ไปกดที่ Button ชื่อ "More about Chaco" ก็จะมีภาพรายละเอียดอาณาบริเวณของ Chaco (ในที่นี้ไม่ได้นำภาพมา)

ผู้ใช้สามารถเปลี่ยนขนาดของส่วนที่เป็น Text และสามารถย้ายที่ของ Text บน card นั้นๆ ได้โดยเพียงแต่ใช้ Mouse ไม่จำเป็นต้องพิมพ์ใหม่ นอกจากนี้ยังสามารถเลือกรูปแบบของเนื้อที่ที่จะใส่ Text บน card ได้ตามรูปแบบต่างๆ เช่น ใส่ข้อความที่จะให้อ่านลงในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าเล็กๆ แต่เมื่อใช้ Mouse บังคับที่ลูกศรขึ้นลง ข้อความในสี่เหลี่ยมผืนผ้านั้นจะเลื่อนขึ้นหรือลงตามไปด้วย (scrolling) **ภาพที่ 11 และ 12** เป็นตัวอย่างหนึ่ง

ตัวอักษรที่ใช้บน card สามารถเปลี่ยนรูปแบบและขนาดได้ เช่น เป็นแบบตัวใหญ่, ตัวเล็ก, ตัวตรง, และตัวเอียง เป็นต้น ตามตัวอย่างใน **ภาพที่ 13**

ผู้ใช้ HyperCard สามารถทำให้เกิด visual effects ได้ เช่น ทำให้เห็นเป็นกราฟแท่งค่อยๆ วิ่งขึ้นปรากฏทีละแท่งบนจอภาพ (บน card) หลังจากกด Button 1 ครั้ง เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถใส่เสียงลงไปบน card ได้ โดยเมื่อภาพปรากฏบนจอก็จะมีเสียงดังขึ้นด้วย **ภาพที่ 14** เป็นตัวอย่างหนึ่งของการใส่เสียงลงไป ภาพบอกให้เลื่อน Mouse ไปกด Button รูปเตตระแล้วจะมีเสียงร้องของสัตว์ดังขึ้น (เช่นเสียงวัว) ตามด้วยข้อความที่เป็นคำถามว่า "What animal was that?" ผู้ดู card นี้ก็จะเอา Mouse ไปกดเลือกภาพสัตว์ตามที่ได้ยินเสียงคือให้จับคู่เสียงร้องกับภาพของสัตว์

การใช้ HyperCard สามารถย้ายจาก cards ในกอง (stack) หนึ่งไปกองอื่นๆ ได้โดยเพียงแต่ใช้ Mouse กดเท่านั้น เช่น ย้ายจากกองที่เป็น address ต่างๆ ไปยังกองที่เป็นรายการพัสดุหรือกองอื่นๆ นอกจากนี้ยังพิมพ์ cards จากจอภาพไปออกทางเครื่องพิมพ์ได้ ยิ่งถ้าเป็นเครื่องพิมพ์ระบบ Laser แล้วภาพที่ออกมาจะคมชัดมาก

• Elements of a Card

**Zebra**

Zebra live in the grasslands of Africa. Two of the three zebra species are listed as endangered.

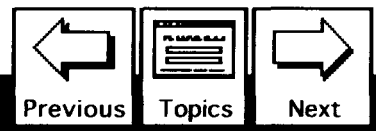
They have been hunted extensively for their striking striped skins.

Text

Graphics

Buttons

A card usually includes text, graphics, and buttons.



ภาพที่ 5

**Topics**

Mammals

Birds

Reptiles

Buttons

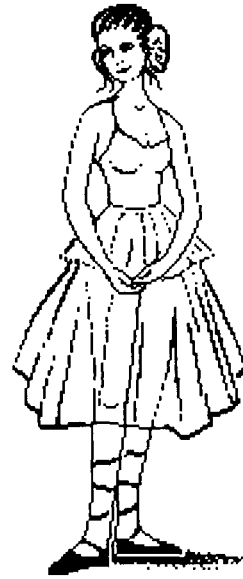
A button is a “hot spot” on the screen that causes something to happen when it’s clicked.



ภาพที่ 6

# Ballet positions

- First position
- Second position
- Third position
- Fourth position
- Fifth position



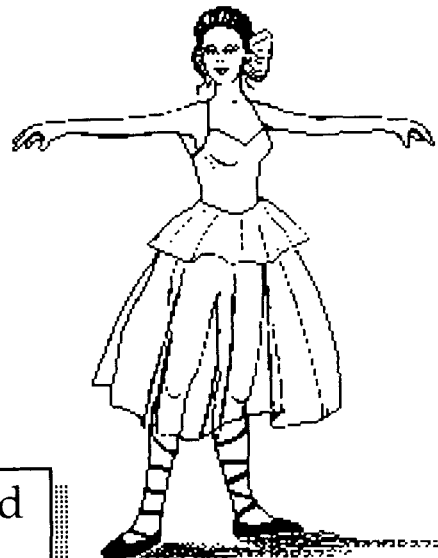
You can put more than just text and pictures in a HyperCard stack. Click the five buttons above.



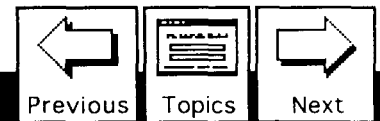
ภาพที่ 7

# Ballet positions

- First position
- Second position
- Third position
- Fourth position
- Fifth position




You can put more than just text and pictures in a HyperCard stack. Click the five buttons above.



ภาพที่ 8

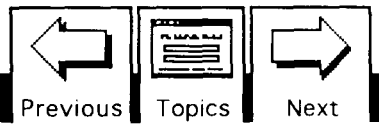
**Giant Chaco Peccary**



This wild pig lives only in the Chaco region of Paraguay. Roads and farming are destroying its habitat. Because it is so rare and elusive, science knows little about it.

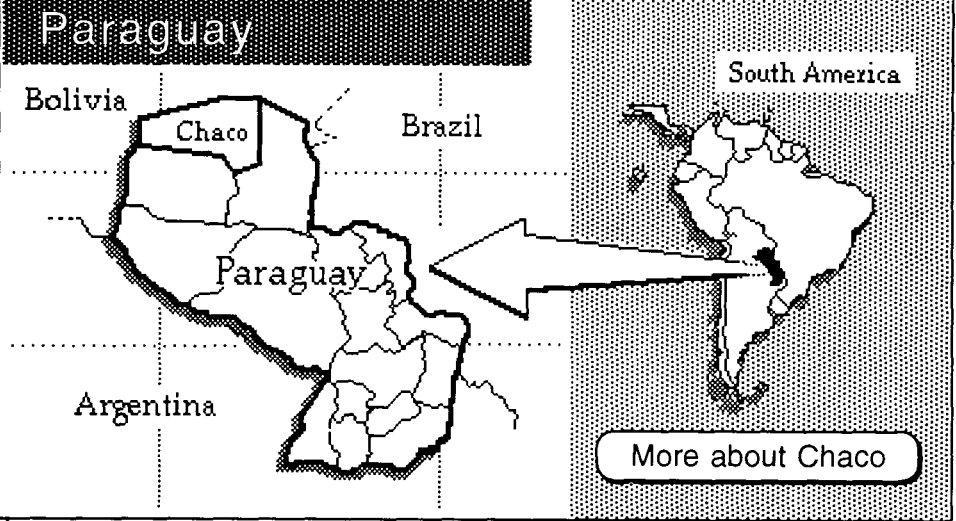
Where does it live?

You can jump from one card to any other card in a stack with a single click. Try it with this model of a stack. Click the buttons. (  )



ภาพที่ 9

**Paraguay**



South America

Bolivia Chaco Brazil

Paraguay

Argentina

More about Chaco

You can jump from one card to any other card in a stack with a single click. Try it with this model of a stack. Click the buttons. (  )



ภาพที่ 10

## Recent Solar Eclipses

1985	May 19 (partial) November 12 (total)
------	---

Sun                      Moon                      Earth

You can choose different styles of text fields for different purposes. Labels might go in rectangle fields, for example. Lengthy text can go in scrolling fields.

← Previous
☰ Topics
Next →

ภาพที่ 11

1986	April 9 (partial) October 3 (total)
1987	March 29 (total) September 22 (partial)

Sun                      Moon                      Earth

You can choose different styles of text fields for different purposes. Labels might go in rectangle fields, for example. Lengthy text can go in scrolling fields.

← Previous
☰ Topics
Next →

ภาพที่ 12

# Tour of the Planets

A brief excursion from *Mercury* to *Pluto*, with stops at all the points of interest in between.

And you can type the text in any size, style, and font.



ภาพที่ 13

What animal was that?

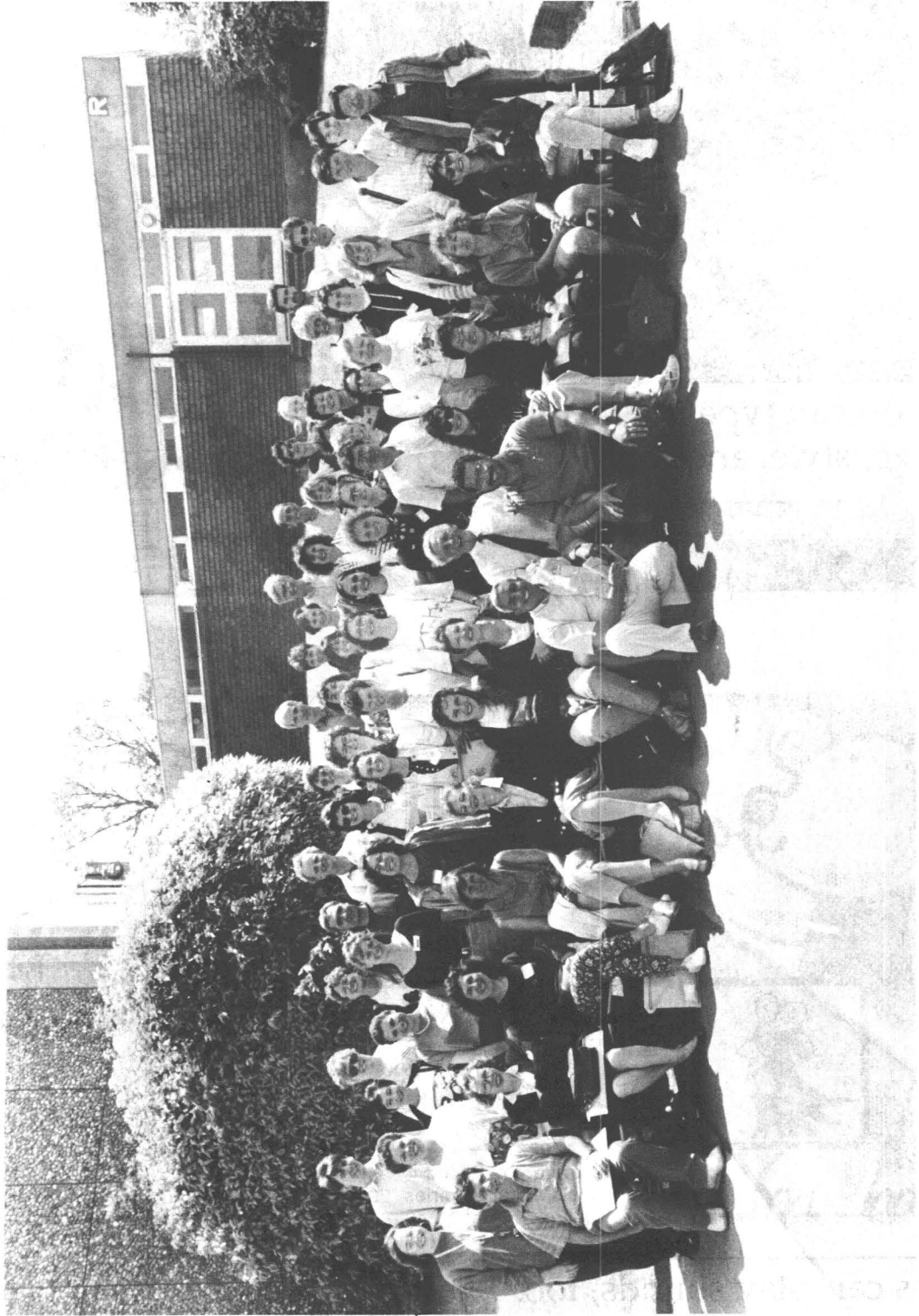
Sound provided by Sound Ideas, sound effects library, series 2000.

Buttons can play sounds, too. Click the horn.

A set of three navigation buttons: a left-pointing arrow labeled 'Previous', a button with a document icon labeled 'Topics', and a right-pointing arrow labeled 'Next'.

ภาพที่ 14





ภาพที่ 15 ผู้เข้าร่วมอบรมและคณาวิทยากร

## สรุปข้อคิดเห็น ประโยชน์ที่ได้รับ และข้อเสนอแนะหรือสิ่งที่คิดว่าจะนำมาปรับปรุงให้เป็นประโยชน์

การไปฝึกอบรมครั้งนี้ได้รับประโยชน์มาก ผู้เขียนรู้สึกที่เวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว แม้ว่าจะระยะเวลาที่อยู่ที่เมือง Brighton จะเป็นเวลาถึง 19 วัน แต่เวลาสำหรับกิจกรรมทางวิชาการ ถ้านับกันจริงๆ แล้วมีเพียง 13 วัน เพราะตรงกับวันเสาร์กับอาทิตย์ 4 วัน ซึ่งทางผู้จัดจัดให้มีกิจกรรมทางสังคม และในวันแรกกับวันสุดท้ายก็ไม่มีกิจกรรมเนื่องจากเป็นการต้อนรับกับการชี้แจงต่างๆ และเป็นการเดินทางกลับ ผู้เขียนขอกล่าวถึงข้อคิดเห็นและประโยชน์ที่ได้รับโดยแยกออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

**1. Video** แม้ว่าผู้เขียนได้เลือกเข้าอบรมหัวข้อทาง video เพียงหัวข้อเดียวคือการผลิตบทเรียนโดยใช้ video ที่อัดมาจากรายการทีวี ก็ได้เห็นความเป็นไปได้ในการใช้รายการทีวีซึ่งมีรูปแบบหลากหลายมาใช้ทำแบบฝึกหัดให้กับผู้เรียนภาษาอังกฤษได้ ไม่ว่าจะรายการทีวีจะมีความยาวขนาดเท่าเพียงโฆษณาหรือยาวเท่ากับภาพยนตร์เรื่องยาว ผู้สอนภาษาอังกฤษสามารถคัดเลือกตัดตอนมาทำแบบฝึกหัดได้ทั้งหมดนั้น ผู้เขียนคิดว่าจะสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับมาใช้ทำแบบฝึกหัดประกอบบทเรียนสำหรับการใช้ video ในชั้นเรียน โดยเฉพาะที่เป็นรายวิชาสำหรับบุคคลภายนอกหลักสูตรเร่งรัดหรือหลักสูตรภาคค่ำซึ่งมีการใช้สื่อทาง video ในห้องเรียนมากพอสมควร ส่วนบทเรียน video ใน Self-Access Learning Center (ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง) นั้นการฝึกอบรมครั้งนี้ไม่ได้เห็น แต่ผู้เขียนก็คิดว่าสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้กับการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้ใช้บริการศูนย์นี้ ยิ่งตอนนี้สถาบันภาษาจุฬาฯ เพิ่งได้รับเครื่องตัดต่อ video มาใหม่ๆ อาจารย์จึงสามารถให้บริการการตัดต่อบทเรียน video ได้ตามที่ต้องการในเวลารวดเร็วขึ้นโดยไม่ต้องไปใช้บริการที่หน่วยงานอื่นซึ่งมักมีผู้ใช้บริการกันมากทำให้ไม่สะดวก

**2. Computer Software** ที่ผู้เขียนไปสัมผัสมาในการอบรมครั้งนี้มีที่มีประโยชน์อยู่หลายโปรแกรมด้วยกัน ผู้เขียนได้ copy มาบางส่วนเท่าที่ได้รับอนุญาต เช่น พวกที่เป็น Shareware โปรแกรมเหล่านี้ผู้เขียนจะนำไปให้เผยแพร่

ที่ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองของสถาบันภาษาจุฬาฯ ส่วนโปรแกรมอื่นๆ ทางประเทศอังกฤษเข้มีวงดเรื่องลิขสิทธิ์มาก และมีหลายโปรแกรมที่บริษัทผู้ผลิตป้องกันการ copy เอาไว้คือไม่สามารถที่จะ copy ได้ ต้องสั่งซื้อจากบริษัท

โปรแกรมที่ผู้เขียนไปสัมผัสมาแล้วเห็นว่ามีคุณภาพเหมาะในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน และสถาบันภาษามีอยู่แล้วก็เช่น "Where in the World is Carmen Sandiego?" ซึ่งผู้ใช้จะได้ความรู้ และความเพลิดเพลินไปด้วยตามที่ได้เขียนได้รายงานไปแล้ว (ในหน้า 79) สถาบันภาษาอาจจัดหาโปรแกรมในกลุ่มนี้มาเพิ่มได้แก่

--Where in the US is Carmen Sandiego?

--Where in Europe is Carmen Sandiego?

--Where in Time is Carmen Sandiego?

โปรแกรมอื่นๆ ที่ผู้เขียนสำรวจมาแล้วมีคุณภาพใช้ได้ และมีอยู่ในศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองก็คือ London Adventure, Storyboard, Wordstore, Matchmaster, Testmaster, Choicemaster และ Gapmaster ทกโปรแกรมหลังนี้เป็นของเครือ Wida ที่มี Teacher Module ซึ่งเป็นส่วนที่ครูไปสร้างแบบฝึกหัดให้ผู้เรียนได้

โปรแกรมที่ผู้เขียนอยากแนะนำให้สถาบันภาษาจัดหาไว้บริการ ในศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มเติมก็คือ

--Hangman (เครื่องให้ช่องว่างแล้วให้เดาว่าเป็นคำอะไรให้เลือกเล่นได้ 4 เกมถ้าแพ้ถูกแขวนคอทำให้สนุกและตื่นเต้น ; รายละเอียดอยู่หน้า 82)

--Pinpoint (ให้จับคู่ระหว่าง Texts กับชื่อเรื่อง ; รายละเอียดอยู่หน้า 80-81 )

--Vocab (เหมาะกับการเรียนรู้คำศัพท์ในรูปแบบ 6 เกม โดยครูสามารถสร้างชุดของคำศัพท์ขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการเล่นเกม ; รายละเอียดอยู่หน้า 81)

--Eclipse (ให้เดาคำใน Text ที่ถูกลบหายไป จนหมดขึ้นมาทีละคำจนได้ครบทั้ง Text คล้ายโปรแกรม Storyboard แต่มี options ให้เลือกตามระดับที่ผู้ทำแบบฝึกหัดต้องการมากกว่าจึงน่าสนใจกว่า Storyboard; รายละเอียดอยู่หน้า 82)

**โปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับครูไว้สร้างบทเรียน**  
ที่สถาบันภาษาควรนำมาใช้เท่าที่ผู้เขียนเห็นมากก็คือ

--**Question Mark** (รายละเอียดอยู่หน้า 85) เหมาะกับการทำแบบทดสอบ (Tests) หรือเป็นการซ่อมเสริม อาจารย์ที่ไม่มีเวลาในการไปเรียนภาษาคอมพิวเตอร์ เช่น ภาษา BASIC หรือภาษา PASCAL ก็สามารถใช้โปรแกรมนี้ได้คือเพียงแต่กดแป้นพิมพ์ติดต่อกิจทำงานโดยใช้โปรแกรม Question Mark ได้แล้ว Version ที่ผู้เขียนไปอบรมมาเป็น Version 1.10 (1989) ถ้าสถาบันจะจัดซื้อควรเป็น Version ล่าสุด คือ Version 4 (1992) โดยควรซื้อแบบระดับต้นๆ ของ Question Mark (Basic) เมื่ออาจารย์เริ่มมีความคุ้นเคยกับโปรแกรมแล้วก็อาจซื้อส่วนที่เป็น Slide show และ Multimedia ของโปรแกรมนี้มาเพิ่มเติมได้ โปรแกรมนี้สามารถเล่นได้กับเครื่อง IBM และ IBM Compa-tible ที่ใช้อยู่แพร่หลายแล้วในประเทศไทย ราคาของ Software ในอังกฤษอยู่ในระดับตั้งแต่ 30 ถึง 200 ปอนด์

--**HyperCard** (รายละเอียดอยู่หน้า 85-91) ผู้เขียนเสียดายที่ได้อบรมการใช้ HyperCard มาเพียงระยะเวลาอันสั้น HyperCard สามารถทำอะไรได้หลายอย่างที่ทำให้เกิด Interaction ได้เป็นอย่างดี ที่สถาบันภาษามีโปรแกรมนี้อยู่แล้ว (มากับเครื่อง Apple Macintosh ซึ่งสถาบันมีอยู่ 2 เครื่อง) ผู้เขียนได้นำเนื้อหาที่ชื่อว่า "HyperCard Tour" ใส่เพิ่มลงในเครื่องของสถาบันภาษาแล้ว เพื่อเป็นการแนะนำและปูพื้นสำหรับผู้ที่ไม่เคยรู้จัก HyperCard เลย หลังจากคุ้นเคยแล้วอาจารย์ก็อาจลองทำบทเรียนโดยใช้ HyperCard ได้ โดยสถาบันภาษาควรซื้อคู่มือและโปรแกรมที่ชื่อว่า The HyperCard Tutorial "Getting Started with HyperCard" เพื่ออาจารย์และบุคลากรจะได้ใช้โปรแกรม HyperCard ได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ยังมี HyperCard Stacks ที่ทำสำเร็จรูปแล้วหลายหัวข้อที่น่าจะเป็นประโยชน์เพราะผู้ใช้สามารถ copy รูปภาพหรือข้อมูลจาก Stacks เหล่านั้นมาใช้ทำบทเรียนและอื่นๆ ได้ เมื่ออาจารย์เริ่มผลิตสื่อโดยใช้ HyperCard แล้วสถาบันภาษาก็ควรจัดหาเครื่อง computers ยี่ห้อ Apple Macintosh มาไว้ให้นิสิตและบุคลากรจรรยา ุได้ใช้ในศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองเพราะปัจจุบันมีแต่เครื่อง IBM Compatible เท่านั้น แต่ตามคณะต่างๆ ในจุฬายา ผู้เขียนได้ทราบมาว่ามีการใช้เครื่อง Macintosh กันค่อนข้างแพร่หลายแล้ว

กล่าวโดยสรุปแล้วผู้ที่อยู่ในแวดวงการศึกษาไม่ควรทำเหมินเฉยกับเทคโนโลยีที่อยู่รอบๆ ตัว ในด้านการเรียนการสอนภาษาก็เหมือนกัน ยิ่งขณะนี้แนวโน้มของการใช้ Self-Access Learning Center กำลังก้าวเข้ามาแทนที่ Language Lab ผู้สอนก็ควรให้ความสนใจในการใช้สื่อต่างๆ ให้มากโดยเฉพาะสื่อทาง video และทาง computer แต่การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ก็ควรให้คุ้มค่างบประมาณที่จ่ายไปด้วย เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองควรให้มีนิสิตมาใช้บริการเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยทางศูนย์ฯ ควรประชาสัมพันธ์ให้มากกว่าการมีแผ่นรายชื่อของ Software ต่างๆ เพียงอย่างเดียว ควรจัดให้มีคำแนะนำเป็นแนวทางหรือ มี Synopsis สำหรับแต่ละโปรแกรม ให้ผู้ใช้บริการ (นิสิตและบุคลากรจรรยา ุ) ได้อ่านจะได้เลือกโปรแกรมได้ถูกต้องตามความต้องการของแต่ละบุคคล ยิ่งต่อไปถ้าทางศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองมี Software เพิ่มมากขึ้นคำแนะนำต่างๆ ก็จะเป็นประโยชน์มากขึ้น การบอกแต่เพียงชื่อของ Software จึงไม่เพียงพอส่วนบทเรียน video นั้นควรหาทางเอาไปผนวกกับบทเรียนของนิสิต ผู้เขียนได้ลองให้นิสิตมาทำบทเรียน video ในศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองแล้วไปทดสอบย่อยในห้องเรียนพอมมีการทดสอบนิสิตก็มาทำบทเรียนที่บอกให้ดูมากมายพอนิสิตเริ่มคุ้นกับวิธีการก็ไปดูบทเรียน video บทอื่นๆ ที่อาจารย์ไม่ต้องสั่งต่อไปด้วยตนเอง ทางศูนย์ฯ เพียงจัดหา Synopsis (เรื่องย่อหรือ outline สั้นๆ) ไว้ให้นิสิตเลือกโดยสะดวกตามที่เขาสนใจ ซึ่งทางสถาบันก็ได้เริ่มทำไปแล้วในส่วนของบทเรียน video ที่อาจารย์สร้างขึ้น นอกจากประโยชน์ในด้าน video และ computer ที่ผู้เขียนได้รับแล้วยังมีผลพลอยได้ ที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เขียนก็คือได้มีโอกาสไปในประเทศเจ้าของภาษาได้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของคนอังกฤษ เห็นสถานที่ต่างๆ ที่มีเอ่ยถึงในบทเรียนที่ใช้สอนจึงถือว่าเป็นประโยชน์ต่อวิชาชีพ ผู้เขียนได้ไปเข้าอบรมกับคนประมาณ 50 กว่าคน จาก 25 ประเทศ (ภาพที่ 15) จึงได้มีโอกาสพูดคุยแลกเปลี่ยนทัศนคติและประสบการณ์กัน ได้ฟังสำเนียงการพูดภาษาอังกฤษจากคนเชื้อชาติต่างๆ และจากคนอังกฤษที่มาจากต่างเมืองกัน นับเป็นประสบการณ์ ที่หาไม่ได้ง่ายๆ ผู้เขียนขอขอบคุณทุก ๆ ท่าน มา ณ ที่นี้ ที่มีส่วนในการพิจารณาอนุมัติให้ผู้เขียนได้ไปร่วมรับการฝึกอบรมที่ทางตอนใต้ของประเทศอังกฤษในครั้งนี้