



วรรณคดีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้แบ่งบทนี้เป็น ๒ ตอนคือ ตอนแรกจะกล่าวถึงวรรณคดีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
เกมการสอน และตอนที่สองเป็นวรรณคดีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพลง

วรรณคดีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการสอน

เด็กที่กำลังเจริญวัยย่อมต้องการกิจกรรมเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว เพื่อตอบสนอง
ความเจริญเติบโตทางกายอันเป็นธรรมชาติของเด็ก ดังที่จรินทร์ ชานีรัตน์ กล่าวว่า

"ตามธรรมชาติเด็กทุกคนทุกเพศทุกวัยต้องการความเคลื่อนไหว เพราะลักษณะ
ของความต้องการทางสรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มี
ความหมายและมีความสุขสนานราเริงควยแลว ยิ่งเพิ่มความต้องการมากยิ่งขึ้น
เด็กที่อยู่ในวัยแห่งความเจริญเติบโตย่อมต้องการกิจกรรมแห่งการเคลื่อนไหวเพื่อ
ช่วยให้กระดูกและกล้ามเนื้อต่าง ๆ ได้เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน"^๑

การเล่นเป็นกิจกรรมที่จะตอบสนองความต้องการเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวได้ เด็ก
ไม่ว่าชนชาติใดโดยอนิยชมชอบการเล่น ที่ใดมีเด็กที่นั่นก็ย่อมมีการเล่น เพราะว่า "การเล่น
เป็นกิจกรรมสากล ที่ใดมีผู้คนที่นั่นย่อมมีการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่งแน่นอน"^๒

นอกจากการเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางร่างกายแล้ว การเล่นยังช่วยผ่อนคลาย
ความตึงเครียดทางสมองของเด็กได้เป็นอย่างดี ช่วยให้เด็กรู้จักคบค้าสมาคมกับเพื่อนฝูง
และ "การเล่นของเด็กเป็นวิธีการเรียนรู้ในสิ่งซึ่งไม่มีใครสามารถสอนเขาได้"^๓

^๑ จรินทร์ ชานีรัตน์, คู่มือเกม, (พระนคร: สำนักพิมพ์โอเคียนส์โตร์, ๒๕๑๒), หน้า ๒.

^๒ Elmer D. Mitchell, The Theory of Play, (New York: A.S. Barnes & Co., 1948), p. 1.

^๓ Ruth E. Hartley, "Play, The Essential Ingredient," Childhood Education 48 (November 1971): 80.

เมื่อเด็กได้เล่นเด็กก็จะแสดงลักษณะนิสัยที่แท้จริงของตนเองออกมา ทำให้เรา
รู้จักเด็กแต่ละคนได้ดียิ่งขึ้น ดังที่ Plato กล่าวว่า "การสอนเด็ก ๆ ให้สอนเขา
ด้วยกิจกรรมการเล่น แล้วท่านจะเห็นลักษณะนิสัยตามธรรมชาติของเด็กแต่ละคนอย่างแจ่มแจ้ง"^๑

เด็กไทยมีกิจกรรมการเล่นซึ่งตกทอดมาแต่สมัยก่อนหลายอย่าง อาทิ เช่น โพงพาง
มอญซ่อนผ้า แมงู รีรีข้าวสาร เป็นต้น กิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้นอกจากก่อให้เกิดความสนุก
สนานแล้ว ผู้เล่นยังได้ประโยชน์อื่นอีกหลายอย่าง ดังที่ ประไพร์ เพชรานนท์ กล่าวว่า
"การละเล่นที่คุณปู่คุณย่าของเราคิดขึ้นมาเพื่อประโยชน์แก่เรามาก เช่น ฝึกให้เป็นคนว่องไว
อดทน รู้จักใช้สายตากะระยะได้ถูกต้อง นอกจากนี้ยังเล่นได้สะดวก ไม่ต้องมีสิ่งที่ใช้ในการ
เล่นมากมาย และไม่ต้อเสียเงินซื้อเครื่องเล่นแพง ๆ"^๒

จึงกล่าวได้ว่าการเล่นเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็กทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์
ด้านสังคม และด้านสติปัญญา เพราะว่าการเล่นเป็นกิจกรรมที่เด็กพอใจ ในการเรียนการ
สอนครูจึงนำมาใช้เป็นตัวในการเรียนรู้ เรียกว่ากิจกรรมการเล่น หรือเกมการสอน

ความหมายและชนิดของเกมการสอน

ใน Encyclopaedia Dictionary & Directory of Education
ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วยกฎเกณฑ์ที่แน่นอน มี
กำหนดเวลา และเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันกัน เกมช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสสร้างความเป็นน้ำ

^๑ Bryant J. Cratty, Intelligence in Action, (Englewood Cliffs,
N.J.: Prentice - Hall, 1972), p. 2.

^๒ ประไพร์ เพชรานนท์, "เด็กกับการเล่นไทย," เยาว์ทัศน์, (กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์อมรินทร์การพิมพ์, ๒๕๒๓), หน้า ๙๙ - ๙๘.

หนึ่งใจเดียวกันภายในกลุ่ม รู้จักควบคุมตัวเอง มีความยุติธรรม เกิดทักษะและคุณลักษณะที่ดีในตัวผู้เล่น เช่น ความสำเนียง (perception) การพิจารณาไตร่ตรอง (judgement) การตกลงใจ (decision) และความกล้า (courage) เกมทำให้ร่างกายได้ออกกำลัง ก่อให้เกิดความบันเทิง และปลูกฝังความมีใจเป็นนักกีฬาอีกด้วย^๑

วิมล รวมสุข อธิบายว่า

เกมหมายถึงระบบการแข่งขันที่มีผู้เล่นตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป ผู้เล่นเกมจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดลงแล้วก็จะมีผู้ตัดสินแพ้ชนะ...วิธีสอนด้วยเกมหมายถึงวิธีสอนที่น่าเ้าเกมการแข่งขันต่าง ๆ มาใช้ประกอบการสอนให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสนุกสนานไปกับบทเรียน^๒

ทิศนา แชนมณี กล่าวว่

เกม (Game) เป็นวิธีการวิธีหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้น ใ้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเอง ภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้การชนะ วิธีการนี้จะช่วยใ้ผู้เรียนได้วิเคราะห์หความรู้ที่นึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยใ้ผู้เรียนเกิดความรู้สนุกสนานในการเรียน^๓

^๑ A. Biswas & J.C. Aggarwal, Encyclopaedic Dictionary & Dictory of Education 1 (New Delhi: Army Press, 1971): 69.

^๒ วิมล รวมสุข, การสอนภาษาไทย, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน, ๒๕๒๒,) หน้า ๒๘.

^๓ ทิศนา แชนมณี และคนอื่น ๆ, กลุ่มสัมพันธ์: ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ เล่ม ๑, (พระนคร: โรงพิมพ์บูรพาศิลป์การพิมพ์, ๒๕๒๒), หน้า ๒๐๑.



ใน The Encyclopedia of Education ได้กล่าวถึง เกมการสอนว่า เกมการสอนประกอบด้วยกิจกรรมการเล่นซึ่งมีมาแต่เดิมและกิจกรรมการเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ในสังคมและวิชาพลศึกษา รวมทั้งเกมการจำลองสภาพแวดล้อมด้วย เกมการสอนแบ่งเป็น ๓ ชนิด ได้แก่ เกม (gaming) สถานการณ์จำลอง (simulation) และบทบาทสมมุติ (role - playing)

✓ เกม หมายถึงกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมายและมีกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบสำคัญของเกมคือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์

✗ สถานการณ์จำลอง คือการเลียนแบบหรือการสร้างสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงที่สุด แล้วให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญสถานการณ์นั้นเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เหมือนกับอยู่ในสถานการณ์จริง ๆ

✗ บทบาทสมมุติ คือ การกำหนดบทบาทของผู้เรียนไว้ในสถานการณ์ที่สมมุติขึ้นมา ผู้เรียนแสดงไปตามบทบาทที่กำหนดให้โดยอาศัยบุคลิกภาพ ประสบการณ์ และความรู้สึกนึกคิดของตนเป็นหลัก

✓ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า เกมการสอนหมายถึงกิจกรรมในการเรียนการสอนที่ใช้วิธีการของเกมมาเป็นหลัก มีจุดมุ่งหมายสำคัญคือให้เด็กเกิดการเรียนรู้

✓ จรินทร์ ชานีรัตน์ แบ่งเกมออกเป็น ๖ ประเภท ดังนี้

๑. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ
๒. การเล่นเบ็ดเตล็ดเล็ก ๆ น้อย ๆ
๓. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง
๔. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่

- ๕. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง
- ๖. เกมสนทนาการ^๑

สังเวียง สฤทธิกุล ได้แยกประเภทเกมที่ใช้สอนภาษาอังกฤษ ดังนี้

- ๑. Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับเลข ตัวเลข และจำนวน
- ๒. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์ หรือ

เรียงตัวอักษรภาษาอังกฤษ

- ๓. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกศัพท์และการออกเสียงคำศัพท์
- ๔. Structure practice Games ฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
- ๕. Pronunciation Games ฝึกออกเสียงของคำ
- ๖. Rhyming Games เป็นการฝึกออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัส

เสียง

๗. Miscellaneous Games เป็นเกมฝึกผสมผสานกันหลายประเภท ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่าเหมาะสมกับวัยและระดับของนักเรียน^๒

ผู้วิจัยได้สำรวจจัดเกมการสอนภาษาไทยที่มีผู้คิดขึ้นในหนังสือและวารสารต่าง ๆ แล้ว เห็นว่าเกมการสอนภาษาไทยอาจแบ่งเป็น ๓ ประเภท ดังนี้

- ๑. เกมการสอนวรรณคดีไทย เช่น เกมแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี เกม

ศูนย์วิทยทรัพยากร 004223

^๑ จรินทร์ ชานีรัตน์, คู่มือเกม, หน้า ๕ - ๗.

^๒ สังเวียง สฤทธิกุล, วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๒๑), หน้า ๓๑๕.

หาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เกมตอบปัญหาทางวรรณคดี เป็นต้น

๒. เกมการใช้ภาษาไทย เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมหาคำตรงกันข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น

๓. เกมหลักภาษาไทย เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมแข่งขันเรียงคำ เกมคำประสม เป็นต้น

การใช้เกมประกอบการเรียนภาษา

ใน The Encyclopedia of Education ได้กล่าวถึงประวัติการใช้เกมการสอนว่า เกมการสอนแต่ดั้งเดิมคือ เกมสงคราม (War game) เช่น หมากกรุก เป็นต้น เกมสงครามมีมานานนับศตวรรษ มีการเปลี่ยนแปลงครั้งแรกระหว่าง ศตวรรษที่ ๑๔ เพื่อใช้สำหรับการฝึก และการทำนายผลของยุทธวิธีทางทหาร สิ่งที่สืบทอดมาจากเกมสงครามโดยตรงที่สุดคือ เกมสถานการณ์จำลองความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (The international relations simulation) ปี ค.ศ. ๑๙๕๐ บริษัทแรนด์ (The Rand Corporation) ได้พัฒนาเกมขึ้นหลายอย่าง ผู้เล่นเกมสวมบทบาทของผู้ทำการตกลงในปัญหาขัดแย้งกันของชาติต่าง ๆ ในสงครามโลกครั้งที่ ๒ จุดมุ่งหมายของเกมสถานการณ์จำลองเหล่านี้ก็เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเลือกนโยบายต่างประเทศและระบบอาวุธยุทธภัณฑ์ (Weapons systems) เกมสถานการณ์จำลองความสัมพันธ์ระหว่างประเทศได้คิดแปลงสำหรับหลักสูตรโรงเรียนมัธยมศึกษา และหลักสูตรสำหรับระดับวิทยาลัย เรียกว่า เกมสถานการณ์จำลองระหว่างชาติ (The International Simulation) Guetzkow และคณะได้สร้างขึ้นที่ Northwestern University

เกมที่พัฒนาและแพร่หลายอย่างรวดเร็วที่สุดคือ เกมด้านธุรกิจหรือด้านการจัดการ ก่อนหน้านั้น เกมแบบนี้ได้รับการพัฒนาจาก American Management Association's Top Management Game แต่ก็ยังไม่แพร่หลาย จนกระทั่ง ค.ศ. ๑๙๕๗ มีเกมดังกล่าวกว่า ๑๐๐ เกม

เกมด้านการจัดการเคยนำไปใช้ในวิทยาลัย โรงเรียนธุรกิจ และเป็นแบบฝึกหัดของแผนกบริหาร เกมจะเปลี่ยนแปลงรูปแบบไปตามรูปแบบของการอุตสาหกรรมและการธุรกิจ

(เช่น การตลาด การผลิต การลงทุน) แต่ลักษณะกิจกรรมก็มีส่วนคล้ายคลึงกัน

แม้ว่านักทฤษฎีทางสังคมและนักจิตวิทยาพัฒนาการ เด็กได้ชี้ให้เห็นบทบาทของ เกม การศึกษามาเป็นเวลานานและครูก็ได้ใช้เกมเพื่อจูงใจมานานแล้ว เช่น ใช้แปลงบทเรียน อยู่ในรูปของละคร หรือทำบทเรียนให้เหมาะกับสังคม เกมก็ยังถูกจำกัดใช้เฉพาะกับเด็ก ระดับตอนต้น และนำไปช่วยในการสอนเรื่องเกี่ยวกับธุรกิจเท่านั้น ราวต้นปี ค.ศ. ๑๙๖๐ ได้มีการนำเกมการใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนอย่างจริงจังและบรรจุอยู่ในหลักสูตรควย ครูแต่ละคนได้สร้างเกมเพื่อใช้ในการสอนของตนจนไม่อาจประมาณได้ว่ามีเกม การสอนเกิดขึ้นมากเท่าใด^๑

ครูและนักการศึกษาหลายคนได้ชี้ให้เห็นความสำคัญและประโยชน์ของการใช้เกม ประกอบการเรียนภาษา ดังนี้

x G.N. Dorry กล่าวว่า "เด็กทั้งหลายชอบการแข่งขันมากที่สุด การฝึกให้เด็ก เกิดการเรียนรู้จึงควรใช้วิธีการแข่งขันเข้ามามีส่วนควย แต่ไม่มีใครตระหนักในเรื่องเหล่านี้ ครูที่ฉลาดสามารถใช้เกมที่สนุกและเหมาะสมกับการฝึกมาช่วยเสริมเรื่องที่เรียนไปแล้ว"^๒

- ปัญหาสำคัญของ Eva Kraus - Srebie คือทำอย่างไรให้นักเรียนจำนวน ๔๐ คน ที่เขาสอนอยู่ (ในประเทศยูโกสลาเวีย) จึงจะมีความสนใจเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษไปตลอดปีการศึกษา ในที่สุดเขาก็พบว่า การใช้เกมการสอนภาษาช่วยเขาได้มากที่สุด "เกมช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดความสดใส มีชีวิตชีวาไปตลอดเวลา ๔๕ นาทีของ

^๑ Boocock, "Games, Instructional," p. 108.

^๒ Gertrude N. Dorry, Game for Second Language Learning, (New York: McGraw - Hill Company, 1966), p.v.

การสอน นักเรียนเกิดการเรียนรูภาษาอย่างรวดเร็ว และเป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรูภาษา"^๑

I.K. Hoh กล่าวว่า "ข้าพเจ้ายอมรับความคิดที่ว่าเกมทางภาษาเป็นทางที่สั้นที่สุดที่ทำให้เกิดการเรียนรูภาษา และเกมทางภาษาเป็นเครื่องมืออันมีประสิทธิภาพอย่างหนึ่งของครู"^๒

Theodore Huebener กล่าวว่า "เพื่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริง ความแคลงคล่องว่องไวในการประกอบกิจกรรมของนักเรียน โดยเฉพาะระดับประถมศึกษา ไม่มีสิ่งใดดีไปกว่าการใช้เกมประกอบการสอน"^๓

Julia Dobson กล่าวว่า "ข้าพเจ้าพบว่าเกมทางภาษาที่ช่วยในเวลาหยุดพักได้อย่างฉับจรรย เพราะเกมก่อให้เกิดความสนุกสนานและการพักผ่อนหย่อนใจ ในขณะที่จะต้องมีการเรียนการสอนภาษาอีกจำนวนมาก"^๔

รองรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ณ อยุธยา กล่าวว่า "โดยทั่วไปเด็กชอบเล่น... ครูก็นำเอาการเล่นเขามาช่วยเพื่อให้เด็กรู้สึกสนใจและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน แต่สิ่งที่ควรระวังก็คือการเล่นใด ๆ ก็ตาม ครูไม่ต้องการให้เด็กแข่งขันกันมากเกินไป จุดประสงค์

^๑ Eva Kraus - Srebie, "Classroom Games in the Compulsory School," English Language Teaching Journal 31 (October 1976): 19.

^๒ Emilio G. Cortez, "Language - Teaching Games: What About Them?" English Language Teaching Journal 32 (April 1978): 205.

^๓ Ibid.,

^๔ Ibid.

ที่แท้จริงก็คือต้องการให้เด็กสนุกเพลิดเพลินและเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก"^๑

เตือนใจ แก้วโอภาส กล่าวว่า "เกมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสร้างความสนุกสนานผ่อนคลายอารมณ์ให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี เกมเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญที่ครูสอนภาษาจะนำเข้ามาสอนภายในชั่วโมงเรียนหรือภายนอกชั่วโมงเรียนก็ได้... ครูควรเลือกหรือดัดแปลงเกมให้เหมาะกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์แบบประโยคที่ใช่และวิธีเล่น"^๒

สังเวียง สฤณีกุล กล่าวว่า "ครูสอนภาษาอังกฤษ จำเป็นต้องกระตุ้นให้สนใจเรียนภาษาอังกฤษอย่างสนุกสนาน วิธีหนึ่งที่จะกระทำได้คือ การเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยมาสอน"^๓

อรสา กุมารี่ ปุกหุต กล่าวว่า "อุปสรรคอันสำคัญยิ่งอย่างหนึ่งที่ทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษมีผลไม่เต็มที่ คือ ความเบื่อหน่ายของผู้เรียน" และได้เสนอวิธีแก้ปัญหา นั้น "โดยใช้วิธีที่ถูกต้อง ผนวกกับกิจกรรมเร้าความสนใจเด็กให้ถูกกาลละชั้น ผู้เรียนก็จะลดความเบื่อหน่ายลง"^๔

^๑ รongรัตน อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ฌ อุษยา, วิชาภาษาไทย ตอน ๑ วิธีสอนภาษาไทย, (พระนคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, ๒๕๑๕) หน้า ๑๘.

^๒ เตือนใจ แก้วโอภาส, "การจัดกิจกรรมพิเศษเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ", ประชาศึกษา, ๒๘ (ธันวาคม ๒๕๒๐): ๑๒-๑๓.

^๓ สังเวียง สฤณีกุล, วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา, หน้า ๓๑๕.

^๔ อรสา กุมารี่ ปุกหุต, "กิจกรรมช่วยการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ," วิทยาสาร, ๒๘ (ธันวาคม ๒๕๒๐): ๓๔.



Emilio G. Cortez กล่าวไว้ว่า ได้ค้นพบชมชอบการเล่น เกมทางภาษา จึงมีประโยชน์อย่างยิ่ง เด็กที่ไม่ชอบคบค้าสมาคมกับใครจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในการเล่นเกมที่ตนมีส่วนร่วมด้วย นักเรียนใหม่บางคนประสบความสำเร็จในการปรับตัวเข้ากับเพื่อนร่วมชั้น การที่ครูจะสร้างมิตรภาพให้เกิดขึ้น ไม่มีอะไรดีไปกว่าการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกัน"^๑

✓ Shankmen^๒ ได้ประมวลความสำคัญและประโยชน์ของเกมการสอนไว้ ดังนี้

๑. เกมช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย ทำให้ร่างกายเจริญเติบโตอันเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็ก
๒. เกมช่วยให้เกิดการกระทำและเกิดความเพลิดเพลิน
๓. เกมช่วยให้นอนคลายอารมณ์ที่ตึงเครียด
๔. เกมส่งเสริมให้เกิดการรู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรู้จักรับผิดชอบในงานร่วมกัน
๕. เกมให้การฝึกฝนที่เป็นประโยชน์ในการเรียนทักษะที่สำคัญบางอย่าง
๖. เกมอาจใช้เพื่อช่วยสร้างทักษะบางอย่างโดยตรงในวิชาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน เช่น ฟัง พูด เขียน และสะกดคำ
๗. เกมทำให้หลักสูตรมีความหมายและมีคุณภาพขึ้น
๘. เกมให้โอกาสเด็กได้เสนอการเรียนที่ต้องการ หรือให้โอกาสเด็กได้ทบทวนฝึกฝนด้วยวิธีต่าง ๆ

^๑ Cortez, "Language - Teaching Games: What About Them?" p. 205.

^๒ นิตยา ฤทธิโยธี, คู่มือครูสอนภาษาไทย เกมประกอบการสอนอ่าน, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, ๒๕๑๔), หน้า ๑๖ - ๑๘.

๙. เกมใ้ประโยชน์ค่านการใ้สายตาอันเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียน
๑๐. เกมช่วยใ้เด็กเรียนไ้สะควกขึ้น
๑๑. เกมช่วยใ้เด็กเกิดควมสนใจ และกระตุ้นใ้หอยากเรียน
๑๒. เกมช่วยใ้เด็กเรียนงายขึ้น และใ้ควมสนุกสนานเปลคเปลลนมากขึ้น
๑๓. เกมช่วยใ้เด็กแสดงออกใ้ควมสมารถของเขา
๑๔. เกมช่วยใ้เด็กเกิดกรยอมรับนับถ้อในบุคคล ช่วยใ้เด็กรู้จักตนเอง และช่วยใ้เกิด "ขวัญ" (Morale) ในหมู่พวก
๑๕. เกมช่วยใ้เกิดผลทางคานจิตวิทยา คือเกิดแรงขับ (Drives) จากกรใ้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นเกม

✓ อัจฉรา ชิวพันธ์ กล่าวว่ กิจกรรมการเลนหรือเกมประกอบการสอนภษาไทย มีประโยชน์ดังนี้

๑. ช่วยใ้เกิดพัฒนาการทางคานควมคิดใ้กับนักเรียน
๒. ช่วยส่งเสริมทักษะการใ้ภษาคานการฟัง การพูด การอานและการเขียน
๓. ช่วยในการฝึกทักษะทางภษาและทบทวนเนื้อหาวิจาต่าง ๆ
๔. ช่วยเปิดโอกาสใ้นักเรียนใ้แสดงออกซึ่งควมสมารถใ้มีอยู่
๕. ช่วยประเมินผลการเรียนและการสอน
๖. ช่วยใ้นักเรียนเกิดควมเปลคเปลลนและผอนคลายควมตึงเครียดในการเรียน
๗. ช่วยจูงใจและเร้าควมสนใจของนักเรียน
๘. ช่วยส่งเสริมใ้นักเรียนใ้ควมสมัคคี รู้จักการเอื้อเพื่อช่วยเหลือกัน
๙. ช่วยฝึกควมรับผิดชอบและฝึกใ้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
๑๐. ช่วยใ้ครูใ้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนใ้ชัดเจนยิ่งขึ้น

๑๑. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน^๑
การจัดกิจกรรมการสอนภาษาไทยของครู นับว่าเป็นกลเม็ดหรือเทคนิคอย่างหนึ่ง
ที่จะช่วย กระตุ้น ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนภาษาไทยอย่างมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น^๒

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับการสอนหลักภาษาไทยว่าอาจใช้หลัก
เรียนปนเล่นบางก็ได้ เพราะว่า

เล่นกับเรียน เรียนกับเล่น เป็นของคู่
เด็กเรียนรู้ เพราะได้เล่น เห็นชอบชั้น
แม่ครูคิดกิจกรรมประจำวัน
ให้สัมพันธ์ถูกส่วนยอมชวนเรียน^๓

สรุปได้ว่า เกมการสอนภาษา มีความสำคัญและประโยชน์ดังนี้

๑. เด็กชอบการแข่งขัน ครูจึงควรใช้วิธีการแข่งขันมาช่วยในการสอน
๒. เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน
๓. เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี
๔. เกมทำให้การเรียนดำเนินไปอย่างรวดเร็ว
๕. เกมช่วยผ่อนคลายความเคร่งเครียดในการเรียน
๖. เกมช่วยให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน

^๑ อัจฉรา ชีวพันธ์, คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน, หน้า ๔.

^๒ จำนวน คลองการเขียน, "กิจกรรมการสอนภาษาไทย," วิทยาสาร, ๒๓
(ธันวาคม ๒๕๑๕): ๓๘.

^๓ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, "การสอนหลักภาษาไทย," จุดสารภาษาไทย, (ธนบุรี:
โรงพิมพ์บรรณาร, ๒๕๐๔), หน้า ๖๘.

๘. เกมสร้างพัฒนาการทางร่างกายแก่เด็ก
๙. เกมสร้างลักษณะนิสัยที่ดีแก่เด็ก ให้รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความรับผิดชอบ และรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
๑๐. เกมช่วยฝึกทักษะทางภาษา
๑๑. เกมเปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่
๑๒. เกมช่วยให้ครูมองเห็นพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างชัดเจน อันจะเป็นประโยชน์แก่การสอนของครูต่อไป

ลักษณะของ เกมการสอน

Julia Dobson ได้อธิบายว่าเกมที่ใช้สอนภาษาควรมีลักษณะดังนี้

- ก. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมล่วงหน้า
- ข. เล่นได้ง่าย แต่เป็นการช่วยส่งเสริมความเฉลียวฉลาดของนักเรียน
- ค. สั้น เล่นจบภายในเวลา ๑ ชั่วโมง
- ง. ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้ภายหลัง

อัจฉรา ชิวพันธ์ ได้กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรม "การเล่น" หรือ "เกม" ไว้ว่า

๑. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนด้วย
๒. ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ
๓. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจนไม่ซับซ้อน
๔. ถ้า "การเล่น" มีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินให้คะแนน

* ดูโร พงษ์ทอง เจริญ, วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง, (กรุงเทพมหานคร: โครงการผลิตตำรามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, ๒๕๒๐), หน้า ๑๖๐.

๕. ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
๖. ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่จะไม่รบกวนห้องข้างเคียง
ถ้าหาก "การเล่น" ในที่ครูเห็นว่าไม่เหมาะสมที่จะเล่นในห้องเรียน ก็ควรหาสถานที่ใหม่
๗. ในกรณีที่ต้องการใช้สถานที่กว้างกว่าห้องเรียนก็ควรได้จัดเตรียมสถานที่นั้น
ไว้อย่างเหมาะสม
๘. "การเล่น" แต่ละชนิดควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่าย ๆ
และสามารถนำมาดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้เป็นอย่างดี
๙. การเล่นนั้นควรได้ให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
บ้างตามสมควร^๑

นิตยา ฤทธิโยธี ได้อธิบายลักษณะของเกมประกอบการสอนอ่าน สรุปความได้ว่า
เกมทุกชนิดควรมีความมุ่งหมายโดยเฉพาะที่เป็นประโยชน์ต่อเด็ก ครูควรดัดแปลงเกมให้
เหมาะสมกับความต้องการ ความสามารถ และความสนใจของเด็ก ครูอาจสร้างเกมขึ้นมา
เองหรือดัดแปลงจากของเดิม ๆ การใช้เกมต้องนึกถึงประโยชน์ที่จะได้รับมากที่สุด ควรเป็น
เกมที่ใช้วัสดุราคาถูกหาได้ง่าย เกมอาจใช้เล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นหมู่เล็ก ๆ หรือทั้งชั้น
ควรมีการกำหนดเวลาการเล่นไว้อย่างพอเหมาะ และเมื่อหมดเวลาจะต้องให้เด็กหยุด แม้ว่าเด็กยัง
ต้องการเล่นอีกก็ตาม เป็นวิธีที่จะทำให้เด็กมีความสนใจที่จะเล่นเกมในโอกาสต่อไป^๒

นอกจากนั้นนิตยา ฤทธิโยธีได้เสนอแนะวิธีการเลือกเกมมาใช้ด้วย สรุปได้ว่า

๑. เกมนั้นช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย

^๑ อัจฉรา ชีวพันธ์, คู่มือครูการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน,
หน้า ๕.

^๒ นิตยา ฤทธิโยธี, คู่มือครูสอนภาษาไทย เกมประกอบการสอนอ่าน, หน้า ๑๖.

๒. เกมนั้นมีประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนเรื่องที่เรียนอยู่ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กเห็นความก้าวหน้าในทักษะและความเข้าใจของตน ช่วยส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงความสามารถ กล้าเป็นผู้นำกลุ่ม ช่วยฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา และเป็นเกมที่ช่วยให้ครูได้มีโอกาสศึกษาลักษณะของเด็กแต่ละคน เพื่อครูจะได้หาวิธีส่งเสริมหรือปรับปรุงตัวเด็กได้ถูกต้อง

๓. เกมนั้นเหมาะสมกับเด็ก กล่าวคือ มีคำอธิบายวิธีการเล่นอย่างแจ่มแจ้ง เกมไม่ยากเกินไปสำหรับเด็กหมู่มาก มิฉะนั้นจะทำให้เด็กเบื่อ บางครั้งครูอาจเลือกเกมที่เหมาะสมกับเด็กเก่งบางกลุ่มเพื่อเป็นการท้าทายหรือเป็นเกริ่นเร้าใจให้เด็กใช้สติปัญญาความสามารถมากขึ้น ครูควรหาวิธีที่จะทำให้เด็กเรียนอ่อนขณะเกมบ้าง เพื่อส่งเสริมกำลังใจและให้เด็กเกิดความรู้สึกสัมฤทธิ์ผลอันจะก่อให้เกิดเจตคติที่ดีในการเรียน

๔. เกมนี้ใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม เกมที่ใช้เวลานานเกินไปจะทำให้เด็กหมดความสนใจและไคล้ผลการเรียนน้อย ครูจึงต้องกำหนดเวลาและตกลงกับนักเรียนให้แน่ชัด นอกจากนี้หากเกมใดก่อให้เกิดเสียงรบกวนห้องข้างเคียงมากเกินไปก็ไม่ควรใช้เกมนั้น

๕. รูปแบบของเกมเป็นที่น่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่น อุปกรณ์นั้นควรทำด้วยมือคือพอสมควร เพื่อจูงใจเด็ก เช่น สะดุดตา สวยงาม ครูอาจให้เด็กช่วยกันคิดเกมที่เป็ประโยชน์แก่การเรียน มีเกมบางอย่างเด็กอาจนำไปเล่นที่บ้านได้ ทำให้เด็กมีทักษะและสนุกสนานกับเกมมากขึ้น^๑

The Encyclopedia of Education ได้เสนอทฤษฎีของเกมการสอน (Theory of instructional gaming) ว่า

^๑ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๑๘ - ๒๑.



๑. เกมมีอำนาจจูงใจให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียน หลักสูตรในการเรียนการสอนของโรงเรียนส่วนใหญ่ เน้นที่การถ่ายทอดเนื้อหาแก่นักเรียนเป็นการมองข้ามส่วนที่สำคัญที่สุดในการเรียนการสอน คือไม่ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อจุดหมายของการเรียน เกมเป็นสิ่งดึงดูดใจอันเป็นสากล การเล่นเกมของนักเรียนก่อให้เกิดเจตคติที่ดีอันจะเป็นผลให้เกิดการเรียนรู้อันในตัวของนักเรียนเอง

๒. เกมก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีในการเรียนการสอน เกมทำให้นักเรียนเกิดความกระฉับกระเฉง เกมช่วยสอนวินัยในตนเอง คือทุกคนต้องเคารพกฎเกณฑ์ในการเล่น เกมเป็นการฝึกการยอมรับตนเองอย่างมีเหตุผล คือรู้ว่าตนเองแพ้หรือชนะเพราะการกระทำของตนเอง รูปแบบของเกมที่แข่งขันมีผลต่อสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนด้วย นักเรียนที่ได้รับรางวัลคนเดียวไม่เพียงแต่ก่อให้เกิดช่องว่างกับเพื่อนร่วมห้องเท่านั้น แต่จะเป็นการลงโทษเพื่อนร่วมกลุ่มด้วย การแข่งขันเกมโดยให้รางวัลทั้งเฉพาะบุคคลและเป็นกลุ่มจะทำให้ผู้เล่นเกมที่มีความสามารถเฉพาะตัวช่วยให้เพื่อนร่วมทีมได้รับรางวัลเหมือนกับที่ตนได้รับ เกมช่วยเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูกับนักเรียนด้วย โดยครูไม่ต้องแสดงบทบาทเป็นผู้เกรงกระเบียบบนวินัย เป็นผู้ตัดสินการทำงานของนักเรียน และเป็นผู้ให้รางวัลและการลงโทษ อันก่อให้เกิดความเป็นแบบแผนความห่างเหิน และความไม่วางใจกันในสัมพันธภาพระหว่างครูกับนักเรียน

๓. เกมช่วยเชื่อมโลกภายในกับโลกภายนอกโรงเรียนเพราะว่าเกมเป็นรูปแบบของความจริง นักวิเคราะห์หลายคนได้ตั้งข้อสังเกตที่จะใช้เกมเป็นสื่อจูงใจ กำหนดบทบาท และพฤติกรรมอันเหมาะสมกับการอยู่รวมกลุ่ม นักวิเคราะห์เหล่านั้นได้สรุปความเห็นว่าเป็นการเปิดประโยชน์ที่จะบรรจุเกมลงในชั่วโมงเรียนของเด็ก ตรงกันข้ามเด็กได้ทราบหน้าที่ทางสังคม และเป็นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของเด็กด้วย

เกมสถานการณ์จำลองหรือบทบาทสมมุติ ช่วยให้เด็กได้ประสบการณ์ในรูปแบบและเหตุผลต่าง ๆ กัน ซึ่งเด็กไม่อาจประสบได้โดยตรง เกมที่เด็กได้เล่นเกี่ยวกับเรื่องธุรกิจ การเมือง เศรษฐกิจ เด็กอาจได้เล่นในชีวิตจริงเมื่อพ้นจากห้องเรียนไปแล้ว

๔. เกมเป็นระบบสังคมเล็ก ๆ ที่เหมาะสำหรับการสอนเรื่องทางสังคม กล่าวคือ เกมช่วยจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เด็กได้มีโอกาสสังเกต ทดลองศึกษาพฤติกรรม และธรรมชาติของมนุษย์^๑

ลักษณะของเกมการสอนโดยสรุปอาจกล่าวได้ว่า ต้องเป็นเกมที่ตรงกับจุดหมายของการสอน มีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก มีวิธีการเล่นง่าย ๆ ใช้เวลาสั้น ๆ ให้ความสนุกสนานและเป็นประโยชน์แก่การเรียนรู้ และเป็นเกมที่ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาด้วย

วิธีใช้เกมประกอบการสอน

จาร์ส น้อยแสงศรี ได้แสดงวิธีใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

๑. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาควรฝึกให้เล่นเกมที่ต้องใช้ความรู้ทางวิชาการไว้พอควร ปฏิภาพ เช่น การเล่นต่อคำกลอนต่าง ๆ ทอศัพท์ ทายปัญหา แข่งขันอ่านกลอน อานรอยแก้ว ฯลฯ

๒. บทเรียนหนึ่ง ๆ อาจจะทำเกมการเล่นให้นักเรียนได้หลายอย่าง แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ แต่ละกลุ่มเล่นแต่ละอย่าง หรือเล่นเหมือนกันเป็นการแข่งขันก็ได้ บางอย่างถ้าเป็นเกมของทั้งชั้น เช่น การทายปัญหา การคนหาคำตอบ การให้อาสาสมัครไปตอบปัญหาหน้าชั้นเรียน ก็อาจจะเป็นเกมที่อาศัยความสามารถของแต่ละบุคคล

๓. การสร้างบทเรียนให้เป็นเกมต่าง ๆ อาจเป็นส่วนหนึ่งของการวัดผลหรือประเมินผลสิ่งที่ครูสอนไปแล้วก็ได้ คือใช้เวลาประมาณ ๕ - ๑๐ นาทีท้ายชั่วโมง จัดเกมง่าย ๆ ขึ้นมาให้ให้นักเรียนเล่น^๒

^๑ Boocock, "Games Instructional," p.107-108.

^๒ จาร์ส น้อยแสงศรี, คู่มือการศึกษา เทคนิคและวิธีสอนของครู, (กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาภูมิศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๒๐), หน้า ๔๗-๔๘.

อัจฉรา ชีวพันธ์ โค้สเสนอแนะวิธีใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

๑. การเล่นเกมต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนนั้น ๆ สัมฤทธิ์ผล
๒. การเล่นเกมต้องช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน
๓. การเล่นเกมต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์ และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วย มิใช่เล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียว
๔. ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจความมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน
๕. ในการเล่นแต่ละครั้งครูจะต้องเน้นให้นักเรียนเล่นตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างแจ่มแจ้ง
๖. กำหนดเวลาในการเล่นไว้ให้แน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป
๗. ในการจัดแบ่งหมู่แข่งขัน ครูควรจัดคละกันระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและเรียนอ่อน เพื่อฝึกให้รู้จักการช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น
๘. ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่น ไม่ได้อยู่ที่การแพ้หรือชนะ แต่อยู่ที่การแสดงน้ำใจต่อกัน ความร่วมมือกัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
๙. ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่นบาง หรือส่งเสริมให้นักเรียนลองคิดหาการเล่นเองที่จะมาใช้ประกอบการเรียนและการสอนบ้างก็ได้
๑๐. ในกรณีที่การเล่นใดมีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ก็ควรจัดเก็บไว้เป็นชุด ๆ ความชนิดของการเล่น อาจจัดใส่ซองเป็นชุด ๆ เขียนรายชื่อและความมุ่งหมายประกอบไว้ และเก็บไว้เป็นหน่วยกลางที่ครูอื่น ๆ สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วยก็จะช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายและแรงงานได้มาก

คีธร แสงธนู และคิค พงศทัต ได้เสนอข้อควรปฏิบัติในการเล่นเกมฝึกภาษา
ไว้ดังนี้

๑. ควรให้เล่นเกมท้ายชั่วโมงภาษาอังกฤษ เป็นประหนึ่งรางวัลที่นักเรียน
ส่วนใหญ่ตั้งใจเรียนและเรียนได้ดี
๒. ในชั่วโมงที่เนื้อหาของบทเรียนค่อนข้างหนัก ควรแทรกเกมส์สั้น ๆ เป็น
การช่วยผ่อนคลาย คัดยความเครงเครียด
๓. เนื่องจากนักเรียนวัยนี้ชอบการแข่งขันอยู่แล้ว ถ้าเป็นเกมแข่งขันครูควร
ป้องกันอย่าให้นักเรียนมุ่งเอาชนะ จนเกิดความเครียดหรือขบถดหมางกันได้
๔. ควรให้โอกาสนักเรียนโดยทั่วถึงกัน ทั้งในคานการเล่น และโอกาสที่จะ
ได้รับคำชมเชย
๕. ครูควรวางใจเป็นกลาง ตัดสินด้วยความเที่ยงธรรมและเด็ดขาด
๖. ในการเล่นเกมครั้งหนึ่ง ๆ ไม่ควรใช้เวลาเกิน ๑๕ นาที
๗. ต้องควบคุมระเบียบวินัยและเสียง มิให้ไปรบกวนห้องข้างเคียงให้นักเรียน
ทราบโดยทั่วกันว่า หากการเล่นของนักเรียนเป็นการรบกวนการเรียนของห้องอื่นเมื่อใด
ครูจะระงับการเล่นครั้งนั้นทันที

Julia Dobson ได้อธิบายถึงการเตรียมตัวก่อนการเล่นเกม ดังนี้

๑. ก่อนจะเล่นเกมควรจะเลาวิธีการให้นักเรียนฟังถึงวิธีการเล่นให้นักเรียน
ออกความเห็นว่าจะอยากเล่นเกมนั้น ๆ หรือไม่

๑ คีธร แสงธนู และคิค พงศทัต, คู่มือครูภาษาอังกฤษ: ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ
(กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๑๔), หน้า ๑๐๘.

๒. หาเกมที่ให้นักเรียนส่วนใหญ่ หรือทั้งชั้นจะรวมเล่นได้ ถ้าชั้นใหญ่มาก อาจแบ่งกลุ่มหนึ่งเป็นคนดู หรือแบ่งเล่นเป็นกลุ่ม ๆ

๓. ต้องพิจารณาว่าเกมนั้น ๆ มีความยากง่าย พอที่กลุ่มของนักเรียนจะเล่นได้

๔. อย่าเล่นเกมในตอนต้นชั่วโมง เก็บไว้เล่นตอนกลางหรือท้ายชั่วโมง

๕. อธิบายวิธีเล่นอย่างละเอียด

๖. ครูควรเป็นหัวหน้าการเล่นเสมอ อาจเป็นกรรมการก็ได้

๗. เล่นตามกฎอย่างเคร่งครัด

๘. พึงให้เด็กกระดิกอยู่ตลอดเวลาว่าตนกำลังเรียนจากการเล่นไม่ใช่เล่นอย่างเดียว จะต้องฝึกภาษาไปด้วย

๙. ถ้ามีการแข่งขันเป็นทีมต้องแบ่งให้ทุกกลุ่มมีนักเรียนเก่งและอ่อนจำนวนพอ ๆ กัน

๑๐. เด็กเล่นเมื่อนักเรียนมีท่าว่าเบื่อ^๑

สังเวียน สฤณีกุล ไค้กล่าวถึงวิธีการฝึกเล่นเกมภาษาอังกฤษ ดังนี้

๑. ควรเล่นเกมตอนท้ายชั่วโมงหรือเริ่มนำเข้าสู่บทเรียน ถ้าเป็นเกมเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะสอน

๒. ฝึกเล่นเกมระหว่างบทเรียนเพื่อคลายความตึงเครียดและเรียนต่อไป

๓. ครูอธิบายวิธีเล่นเกมให้เข้าใจและอาจสาธิตให้ดูก่อน

^๑ สุไร พงษ์ทองเจริญ, วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง, หน้า ๑๖๐.

- ๔. ใช้อุปกรณ์ที่ได้เตรียมไว้ล่วงหน้าอย่างเต็มที่แล้วประกอบการเล่นเกมแต่ละครั้ง
- ๕. จัดแบ่งกลุ่มหรือเล่นทั้งห้องแล้วแต่ความเหมาะสมของเกมและสภาพของห้องเรียน
- ๖. ระมัดระวังเรื่องเสียงรบกวนห้องข้างเคียง
- ๗. ครูต้องศึกษาวิธีเล่น จำนวน และกติกาการตัดสินของแต่ละเกมให้เข้าใจ

ห้องเรียน

ก่อน

๘. ควรฝึกเกมที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษตลอดเวลาและพยายามใช้ภาษาง่าย ๆ

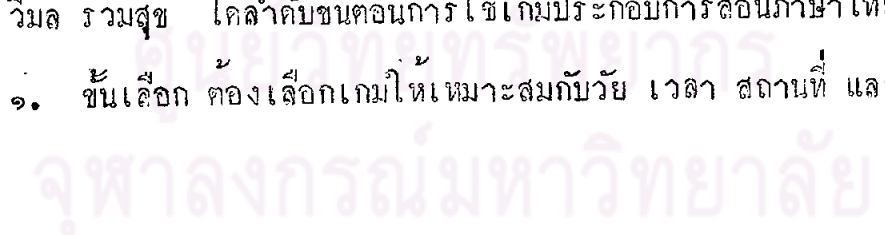
ให้เหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ของผู้เรียน^๑

มีเกมหรือกิจกรรมการเล่นมากมายที่ครูเลือกมาใช้ในการสอนชั้นนำเข้าสู่บทเรียนได้ เช่น เมื่อสอนเรื่องชนิดของคำ ก็ให้นักเรียนเล่นเกมคนใบ้ทำท่าทางที่แสดงถึงคำชนิดนั้น ๆ ที่จะสอนกัน ตัวอย่างเช่น สอนคำกริยา ครูนำบทเรียนโดยให้นักเรียนออกมาจับสลาก ซึ่งครูเขียนไว้แต่ประเภทคำกริยา เช่น กิน นอน เดิน ทาน ซึ่งจักรยาน เป็นต้น แล้วทำตามสลากที่จับได้ ให้เพื่อนในห้องทายว่าตนกำลังทำอะไร ประมาณ ๓ - ๔ คน ครูเขียนคำทายทั้งหมดไว้บนกระดาน จากนั้นให้นักเรียนสรุป และตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับชนิดของคำบนกระดาน เมื่อได้คำตอบที่ถูกต้องแล้ว ก็เป็นกิจกรรมขั้นตอนไปคือขั้นสอนดังนี้เป็นต้น^๒

วิมล ร่วมสุข ใ้ล้าคั้บชั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ ดังนี้

- ๑. ชั้นเลือก ต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจ

ของผู้เรียน



^๑ สังเวียน สฤษดิ์กุล, วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา, หน้า ๓๑๕.

^๒ ประสาท อื่นนอก, "ทักษะการสอนภาษาไทย; เอกสารประกอบการศึกษานิเทศการสอนวิชาภาษาไทย (ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๒), หน้า ๖.

๒. ชั้นกำหนดคตัวผู้เรียน ต้องกำหนดให้เหมาะกับเหตุการณ์ และควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยอาจหมุนเวียนกันไป

๓. ชั้นแสดงหรือเล่น ต้องแน่ใจว่าผู้เล่นเข้าใจกฎเกณฑ์และบทบาทวิธีการเล่นแล้วจึงให้เล่น

๔. ชั้นวิเคราะห์และนำผลจากการเล่นเกมไปใช้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันวิเคราะห์การเล่นที่ผ่านมา เพื่อนำผลไปอภิปรายหรือค้นคว้าเพิ่มเติม

๕. ชั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปหรือหาข้อยุติที่ถูกต้อง^๑

W.R. Lee ได้เสนอวิธีการจัดกลุ่ม วิธีการให้คะแนนแก่เด็กในการเล่นประกอบการเล่นภาษาไว้ในหนังสือ Language -Teaching Games and Contest สรุปได้ดังนี้

การแบ่งกลุ่มหรือทีมครูไม่จำเป็นต้องจัดใหม่ทุกครั้งในการเล่น การแบ่งกลุ่มเด็กบ่อย ๆ ทำให้เสียเวลาและเกิดความวุ่นวายภายในห้องเรียน การที่เด็กประจำอยู่กับกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งทำให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กหลายอย่าง เช่น ความซื่อตรง ความเป็นระเบียบเรียบร้อย การให้ความร่วมมือกับผู้อื่น เป็นต้น บางครั้งถ้าสมาชิกในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งขาดไป และอาจทำให้กลุ่มนั้นคอยจากกลุ่มอื่น ครูจำเป็นต้องขอมิให้นักเรียนเปลี่ยนกลุ่มได้

การแบ่งกลุ่มหรือทีมควรพิจารณาความเหมาะสมตามความสามารถของเด็กด้วย ถ้าเด็กที่มีความสามารถไม่กระจายไปเท่ากัน ทีมที่เก่งกว่ายอมชนะการแข่งขันเสมอ ทำให้ทีมอื่นหมดกำลังใจที่จะแข่งขันต่อไป

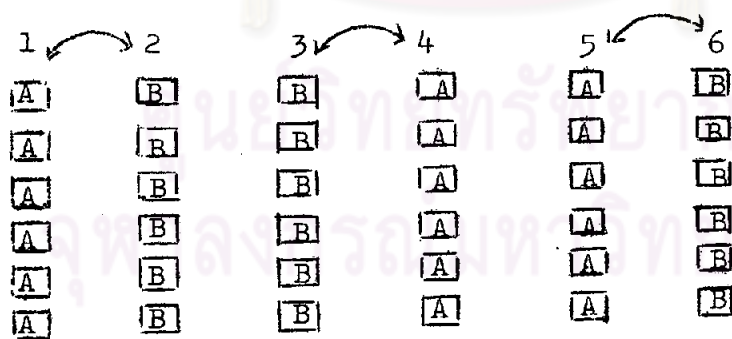
ถ้ามีการตั้งชื่อกลุ่มหรือทีม ครูควรพิจารณาเลือกใช้ชื่อให้เหมาะสม เด็กเด็กชอบชื่อนก เช่นนกพิราบ นกแก้ว นกขุนทอง นกเค้าแมว ฯลฯ เด็กโตอาจใช้ชื่อสัตว์สี่เท้า เช่น

^๑ วิมล ร่มสุข, การสอนภาษาไทย, หน้า ๖๔ - ๖๕.

ข้าง กวาง กระตัง หมี่ ฯลฯ เด็กหญิงชอบซื้อดอกไม้ เช่น กุหลาบ มะลิ เชื่องฟ้า จำปี ฯลฯ นอกจากนี้ครูอาจใช้ชื่อทีมหรือสถานที่ที่มีชื่อเสียงมาตั้งชื่อก็ได้ ชื่อทีมซึ่งใช้กันทั่วไปมักเป็นตัวอักษร เช่น ทีม A ทีม B ทีม C ฯลฯ การตั้งชื่อกลุ่มหรือทีมดังกล่าวแล้วครูคงคำนึงว่าเป็นชื่อนักเรียนรู้จักและเหมาะสมกับสภาพท้องถิ่น

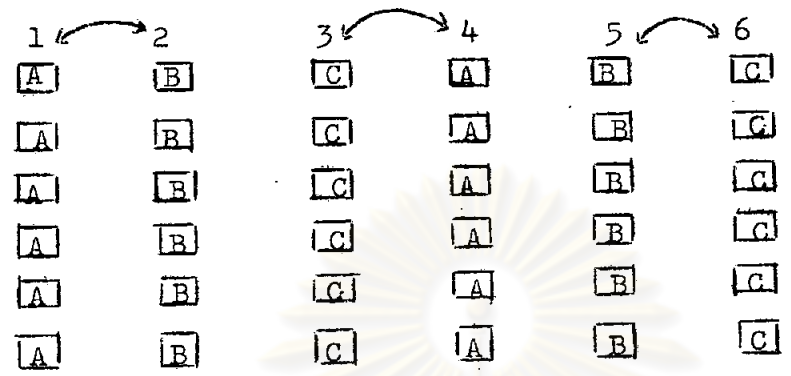
การจัดกลุ่มเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มกระตือรือร้นและเป็นประโยชน์แก่การเรียนภาษาแต่ละกลุ่มมีสมาชิก ๕ - ๖ คนก็เพียงพอ ในห้องเรียนควรมีที่ว่างให้แต่ละกลุ่มได้ทำงานอย่างสะดวก ครูก็สามารถดูแลแต่ละกลุ่มได้ทั่วถึงและรวดเร็วด้วย เครื่องใช้ภายในห้องเรียนต้องเคลื่อนย้ายได้ง่าย หากห้องคับแคบบางโรงเรียนอาจใช้สถานที่นอกห้องเรียน เช่น ใต้ต้นไม้ เป็นต้น

ครูควรมีแบบแผนกำหนดว่าจะให้แต่ละกลุ่ม นั่งยืนเป็นรูปวงกลม หรือครึ่งวงกลม หัวหน้าแต่ละกลุ่มไม่จำเป็นต้องเป็นเด็กหญิงหรือเด็กชายเหมือนกัน ในห้องเรียนขนาดใหญ่ควรจัดเป็นทีม (team) แล้วแบ่งออกเป็นกลุ่ม (group) ย่อย ห้องเรียนขนาดเล็กจัดเป็นทีมก็พอแล้ว การจะจัดทีมจำนวนกี่ทีมขึ้นอยู่กับขนาดห้องเรียนและชนิดของเครื่องใช้ภายในห้องเรียน ประกติจัดเพียง ๒ ทีมก็ใช้ได้สะดวก ดังตัวอย่าง ห้องเรียนมีนักเรียน ๓๖ คน จัดเป็นทีม A กับทีม B ดังนี้

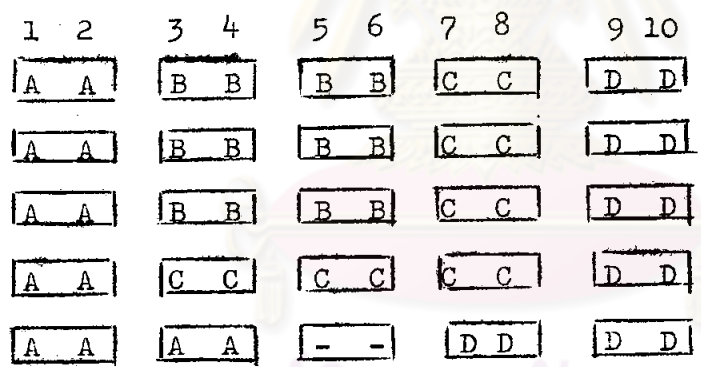


การทำงานของแต่ละทีมก็เพียงหันหน้าเข้าหากัน โต๊ะเรียนสามารถพลิกไปข้างหน้าหรือให้ชิดกันได้ การจัดนั่งแบบนี้ นักเรียนสามารถช่วยเหลือกันตรวจสอบความถูกต้องได้ ถ้าจะรวมทีมกัน แถว ๑ กับ แถว ๖ เปลี่ยนที่นั่งกันเท่านั้น

ห้องเรียนขนาดเดียวกันนี้อาจจัดให้มี ๓ ทีม โดยนั่งดังนี้



ห้องเรียนขนาดใหญ่อาจจัดเป็น ๔ ทีม หรือมากกว่านั้นจะทำให้การแข่งขันสนุกยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้ มีนักเรียน ๔๔ คน

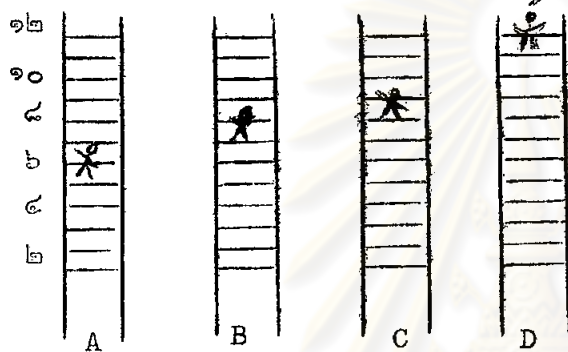


เด็กไม่สามารถเรียนภาษาใดได้อย่างแท้จริงและสนุกสนาน ถ้าเด็กไม่สามารถเคลื่อนไหวและใช้ภาษาไปด้วย โตะเรียนของเด็กจึงควรเคลื่อนย้ายได้ง่ายทำให้เด็กเคลื่อนไหวได้สะดวก และครูก็ไม่ควรให้ทีมใดหรือกลุ่มใดอยู่หลังห้องเสมอไป เพราะอาจไม่ได้ยินสะดวก ครูควรจัดสลับกันไป จะเป็นการยุติธรรมแก่เด็กทุก ๆ ทีมด้วย

แต่ละทีมควรมีเครื่องหมาย, สี ฯลฯ เพื่อทำให้เห็นชัดเจน การแข่งขันมักใช้วิธีตัดสินด้วยคะแนน ครูมีวิธีเร้าความสนใจของเด็กโดยใช้วิธีการให้คะแนนในรูปแบบต่าง ๆ ปกติแล้วการหักคะแนนเด็กเป็นสิ่งที่ไม่ดีเพราะก่อให้เกิดความไม่พอใจ ในทางจิตวิทยา

เมื่อทำสิ่งใดประสบความสำเร็จควรได้รับรางวัลตอบแทน คั้งนั้นครูควรให้คะแนนแก่นักเรียน
ทุกกลุ่มที่ทำงานได้สำเร็จ แม้จะยุ่งยากในการคิดคะแนนบ้างครูก็ควรทำ

การให้คะแนนนักเรียนถ้าทำให้มองเห็นได้จะเป็นผลดียิ่ง เช่นทำเป็นแบบไต่
บันได ดังตัวอย่าง



การใช้รูป คน-สัตว์ ก่อให้เกิดความสนใจมากกว่าเป็นจุด หรือสัญลักษณ์นามธรรม เราใช้
แต่ละรูปต่างกันได้โดยใช้สี ถ้าครูต้องการแสดงคะแนนระยะยาวเป็นสปีคาร์ท หรือเป็นเคื่อน
อาจทำเป็นชั้นบันไดถาวรควยกระดาษแข็งแขวนไว้ให้นักเรียนดู หลักชัยหรือเป้าหมายอาจ
ทำเป็นรูปหลังคา หรือยอดหอคอย เครื่องบิน จรวด (พร้อมกับดวงจันทร์ หรือดาวซึ่งเป็น
จุดหมาย) เป็นต้น การใช้วิธีดังกล่าวนี้นักครูต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับชื่อทีม และวัยของ
เด็กด้วย^๑

สรุปวิธีใช้เกมประกอบการสอนควรมีขั้นตอนดังนี้

๑. ชั้นเตรียม เลือกเกมให้ตรงจุดหมายที่จะใช้ ศึกษาวิธีเล่นเกมเตรียมอุปกรณ์
การเล่นให้พร้อม

^๑ W.R. Lee, Language - Teaching Games and Context, (London:
Richard Clay Ltd., 1975), p. 7-10.



๒. ขึ้นกำหนดตัวผู้เล่น เล่นเดี่ยวหรือเป็นกลุ่ม ถ้าเล่นเป็นกลุ่มหาวิธีการแบ่งกลุ่มให้เหมาะสม พยายามหาวิธีให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

๓. ขึ้นดำเนินกิจกรรม อธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ให้เด็กเข้าใจ ทดลองเล่นก่อนจะดำเนินการเล่นจริง

๔. ขึ้นประเมินผล นำผลจากการเล่นมาวิเคราะห์ เพื่อดูว่าการใช้เกมประกอบการสอนได้ผลตรงตามจุดหมายเพียงใด

๕. ขึ้นสรุปผล ชี้ให้นักเรียนเห็นส่วนดีส่วนเสียของตน ย้ำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้งหนึ่ง

ผลการวิจัยในต่างประเทศ

ผลของการวิจัยของมหาวิทยาลัยจอร์เจียเกี่ยวกับเรื่องเกมการเล่นนั้น แสดงว่า เกมช่วยให้นักเรียนมีความรู้และมีทักษะดีขึ้น และสามารถนำความรู้ในสายวิชาที่เรียนไปใช้ในสายวิชาอื่น ๆ ได้ สำหรับเด็กที่เรียนดีนั้น เกมจะช่วยให้เรียนดียิ่งขึ้น สำหรับเด็กที่เรียนอ่อนหรือเรียนช้า เกมก็จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในบทเรียนดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผลการวิจัยที่ปรากฏออกมาบ่อย ๆ ก็คือ เกมสร้างความสนใจของนักเรียนได้สูงมาก^๑

The Encyclopedia of Education ได้ประเมินผลการใช้เกมการสอน โดยรวบรวมผลการวิจัยของนักศึกษ และโคสรุปไว้ดังนี้

การวิจัยเกี่ยวกับผลจากการเรียนการสอนด้วยเกมยังมีจำนวนน้อย เป็นเพราะว่าเกมเป็นของใหม่สำหรับโรงเรียนและการวิจัยมีความยุ่งยากในการควบคุมการทดลอง อันเนื่องมาจากตัวแปรต่าง ๆ เช่น ครูและนักเรียน วิธีสอน ลักษณะของโรงเรียนและสภาพชุมชน เป็นต้น การวิจัยจำเป็นต้องเปรียบเทียบการสอนด้วยเกมกับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ การวิจัยยัง

^๑ สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์ทรัพย์, วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา,

ขาดเครื่องมือที่ซึ่งต้องอาศัยความชำนาญในการสังเกตและคัดเลือกเกมไปใช้ในการสอน และยิ่งขาดแบบวัดผลที่มีเกณฑ์แม่นยำเพียงพอ

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีผลการวิจัยจำนวนน้อย และผลที่ได้รับอาจคลาดเคลื่อนไปบ้างก็ตาม ก็พอสรุปสาระสำคัญของผลการวิจัยที่ตรงกันได้ ดังนี้

๑. เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจและความสนใจอย่างมาก ก่อให้เกิดความตั้งใจในการเรียน และนักเรียนจะเกิดความเมื่อนานน้อยกว่าวิธีอื่น

๒. การเรียนจากเกมจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความจำในเนื้อหาวิชาได้มากกว่าการเรียนจากตำรา กรณีตัวอย่าง (Case study) และการบรรยาย การเรียนด้วยเกมเพียงไม่กี่ครั้งทำให้ได้เนื้อหาวิชามากขึ้น และลดเวลาเรียนลงด้วย จึงเป็นที่ยืนยันได้ว่า เกมช่วยในการถ่ายทอดความรู้ได้อย่างสมบูรณ์กว่าวิธีสอนตรง ๆ

๓. เกมสถานการณ์จำลองทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกแรงกล้าต่อสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตของตน การวิจัยพบว่าการเปลี่ยนแปลงเจตคติที่สัมพันธ์กับพื้นที่ทางกรอบกว้าง และพฤติกรรมจากการเรียนรู้ เกมที่เลียนสภาพแวดล้อมจริงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพที่หายากให้แก่ นักเรียน ผู้เล่นเกมสามารถสังเกตเห็นพฤติกรรมของตนในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ ได้

๔. เกมอาจนำไปใช้กับนักเรียนที่มีระดับอายุและความสามารถต่าง ๆ กันได้อย่างกว้างขวาง ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษา และระดับผู้ใหญ่

๕. ความสามารถในการเล่นเกมไม่ได้นับอยู่กับความสามารถทางวิชาการ เกมจึงมีประโยชน์ต่อนักเรียนที่เรียนอ่อน ผู้มีปัญหาภาษา และผู้ประสบปัญหาทางวัฒนธรรม และปัญหาค่านอื่น ๆ

ผลการวิจัยของ Jean Marie Anderson สรุปได้ว่า ผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนคำศัพท์ทฤษฎีเกมกับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนด้วยเกมไม่มีความ

^๑ Boocock, "Games, Instructional," p.109-110.

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ แต่กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถเรียนรู้ศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนได้ นอกจากนี้เกมายังช่วยจูงใจให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้ศัพท์ใหม่ด้วย^๑

ผลการวิจัยของ Jane Boyd Hazen สรุปได้ว่า เกมสถานการณ์จำลองมีผลต่อการเรียนรู้ เช่นเดียวกับวิธีการเรียนรู้แบบถาม-ตอบ และนักเรียนมีความจำในเนื้อหาวิชาดีกว่า เจตคติของนักเรียนในการเล่นเกมไม่ได้ขึ้นอยู่กับเพศหรือความสามารถในการเรียน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เกมสถานการณ์จำลองเป็นวิธีสอนอีกแบบหนึ่งที่น่าไปใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาได้อย่างดี^๒

ผลการวิจัยของ Robert Allan Zuckerman สรุปได้ว่า เกมเป็นเครื่องมือการสอนที่น่าไปใช้สอนได้เหมือนกับเครื่องมือการสอนแบบอื่น ๆ เกมนำไปใช้ได้ง่าย ผู้เล่นเกมเห็นว่าเกมสนุกสนาน น่าสนใจ เกิดความก้าวหน้าในการเรียน และมีความหมาย ผู้เล่นเกมได้แสดงให้เห็นว่าได้เกิดการเรียนรู้จากเกม ผู้นำเกมเห็นว่าเกมช่วยให้เกิดความสมบูรณ์ ความเข้าใจ และช่วยจูงใจในการอภิปราย^๓

^๑ Jean Marie Anderson, "The Impact of Seven Word Games on the Sight Vocabulary Retention of First Grade Students," Dissertation Abstracts International Vol.32, No.8(February 1972): 4478 A.

^๒ Jane Boyd Hazen, "The Effect of a Science Simulation Game on Cognitive Learning, Retention and Affective Reaction," Dissertation Abstracts International Vol.35, No.10 (April 1975): 6573 A.

^๓ Robert Allan Zuckerman, "Changes in Knowledge and Attitudes as a Result of Participation in a Teacher Education Game on the Labelling of Handicapped Children," Dissertation Abstracts International Vol.36, No.9. (March 1975): 6031 - 6032 A.

Zammarelli และ Bolton ได้วิจัยโดยใช้การเล่นประกอบการเล่นคณิตศาสตร์ เขาทดลองกับเด็กอายุ ๑๐ - ๑๒ ปี กลุ่มทดลองเรียนด้วยการใช้ของเล่นแบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อให้เกิดความเข้าใจทางคณิตศาสตร์ กลุ่มควบคุมไม่ได้ใช้ของเล่นเหมือนกลุ่มทดลอง ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มทดลองได้คะแนนวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ และการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเด็กสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนด้วยของเล่นไปใช้แก้ปัญหาวิชาคณิตศาสตร์ได้^๑

ผลการวิจัยของ Roxie Wittenberg Berlin สรุปได้ว่าเด็กกลุ่มทดลองซึ่งเรียนด้วยเกมมีพ่อแม่คอยช่วยเหลือเกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าเด็กกลุ่มควบคุมซึ่งไม่มีพ่อแม่คอยช่วยเหลือ ผลของการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๑ นอกจากนี้ผลการวิจัยพบว่าเด็กกลุ่มทดลองที่มีผลการเรียนต่ำประสบความสำเร็จในการเรียนมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .๐๑^๒

ผลการวิจัยของ Carole Lowrey Riggs สรุปได้ว่า เกมเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ได้ผลอย่างแท้จริง แม้วาผลการเรียนศัพท์ด้วยเกมจะไ้ผลไม่แตกต่างกับการเรียนด้วยกิจกรรมอื่น ๆ ก็ตาม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเรียนรู้ศัพท์มากขึ้น^๓

^๑ Thomas Daniels Yawkey, "Why play?" Educational Research Quarterly 5 (Summer 1980): 75.

^๒ Wittenberg Berlin Roxie, "The Effect of Playing Educational Games With Mothers on Concept Development of Kindergarten Children" Dissertation Abstracts International Vol.32, No.11 (May 1972):6180 A

^๓ Carole Lowrey Riggs, "The Effectiveness of Two Vocabulary Acquisition Methods (Isolation and Context) Utilizing Take-Home Games and Other Activities" Dissertation Abstracts International Vol.40, No. 5 (November 1979): 2472 - 2473 A.



วรรณคดีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพลง

การร้องรำทำเพลง เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความบันเทิงใจแก่นุชนุมาช้านานแล้ว ทารกเกิดเพิ่มขึ้นกับเสียงขับกล่อมของมารดา แสดงความพอใจทั้งท่าทางและสีหน้า Alice Price กล่าวว่า "นับแต่แรกเกิดก่อนที่ทารกจะเดินและพูดได้ พอได้ยินเสียงดนตรีทารก ก็จะมีปฏิกิริยาตอบสนอง แสดงความสุขใจและเคลื่อนไหวไปตามเสียงดนตรีอย่างน่าเอ็นดู"^๑

ดนตรีมีคุณค่าต่อจิตใจของมนุษย์ ผู้ที่เกลียดชังการดนตรี จิตใจย่อมหยาบกระด้าง เป็นคนที่ไม่น่าไว้วางใจ ดังคำกล่าวของวิลเลียม เชกสเปียร์ ที่ว่า

ชนใดที่ไม่มีดนตรีการ	ในสันดานเป็นคนชอบกลนัก
อีกใครฟังดนตรีไม่เห็นเพราะ	เขานั้นเหมาะจะกักขมตอปลั๊กษณ
และอุบายมุ่งร้ายฉมังนัก	มโนหนักมีคมัวเหมือนราตรี ^๒

นอกจากดนตรีจะมีคุณค่าต่อจิตใจของมนุษย์แล้ว สุนทรภูได้ชี้ให้เห็นว่าดนตรีอาจกล่อมเกลาจิตใจสัตว์ที่ดุร้ายให้อ่อนไหวได้อีกด้วย ดังคำประพันธ์ตอนหนึ่งในเรื่องพระอภัยมณีที่ว่า

อันดนตรีมีคุณทุกอย่างไป	ยอมใช้ไค้คังจินคาคามุรินทร์
ถึงมนุษย์ครุฑาเทวราช	จับบาทกลางป่าพนาสิน
แม้ปี่เราเป่าไปให้ได้ยิน	ก็สุดสิ้นโทโสที่โกรธา ^๓

^๑ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, หนังสือประกอบการเรียนภาษาอังกฤษ Sing - Paint เล่ม ๑, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, ๒๕๑๔), คำนำ หน้า ๑.

^๒ วิลเลียม เชกสเปียร์, เวนิสวานิช, แปลโดย พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, ๒๕๑๕), หน้า ๒๐๕-๒๐๖.

^๓ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, แบบเรียนภาษาไทย เล่ม ๔ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, ๒๕๑๔), หน้า ๔๕.

บรรพบุรุษไทยแต่ก่อน ใ้ไขเพลงกล่อมเด็กให้เด็กหลับง่ายหลับสบาย เนื้อหาของเพลงกล่อมเด็กแสดงความรักว่า เหว การเอาอกเอาใจ ปรอบใจ ยกยอทำให้เด็กเพลิดเพลิน จิตใจเบิกบาน บางทีก็ชมชู้ให้หวานดั่งรักก็มี นอกจากนั้นเพลงกล่อมเด็กยังช่วยอบรมสั่งสอนเด็ก เช่น สอนให้รักชาติ เหวพันธุ้ พวกพ้อง บิถามารดา ญาติพี่น้อง สอนให้มีความซื่อสัตย์ เป็นคนดี เพลงกล่อมเด็กช่วยเสริมสร้างความผูกพันระหว่างพ่อแม่ผู้เลี้ยงกับเด็กให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้นอีกด้วย ๑

มีตัวอย่างเพลงกล่อมเด็กชื่อ "วัดโบสถ์" เป็นเพลงที่ช่วยปลุกฝังความรักชาติ รักเหวพันธุ้และพวกพ้อง มีเนื้อร้องว่า

วัดเอยวัดโบสถ์	มีต้นโตนคอยู้เจ็ดต้น
เจ้าขุนทองไปปลน	ปานฉนี้ไม่เห็นมา
กคชาวออกใส่ห่อ	จะล่อเรือออกไปหา
เขาก็เลาถือมา	ว่าเจ้าขุนทองตายแล้ว
เหลือแต่กระดูกแก้ว	เมื่ยรักจะไปปลง
ขุนศรีจะถือฉัตร	ยกกระบัตร์จะถือธง
ถือทนายเรือหงส์	ปลงศพเจ้าพอนา ๒

เนื้อหาของเพลงขนี้เป็นการกล่าวสคคีวีรบุรุษของไทยสมัยกรุงศรีอยุธยาคนหนึ่ง ซึ่งเข้าไปปลนกายพมา เพื่อแยงชิงพี่น้องคนไทยที่ถูกจับไปเป็นเชลยกลับคืนมา

เพลงกล่อมเด็กที่แสดงความรัก ความทะนุถนอมของพ่อแม่ เช่น บทนอนเด็ก มีเนื้อร้องว่า

๑ เฉลียว เพชรแก้ว, "เพลงกล่อมเด็ก," วิทยาสาร ๒๖ (ธันวาคม ๒๕๑๔): ๓๓๗.

๒ เรื่องเดียวกัน.

"นอนไปเถิดแม่จะกล่อม นวลละม่อมแม่จะไกว
 ทองคำอารยารองไห สายสุดใจแม่เจ้าเอย
 นอนเสียเถิดเอย ขวัญเจ้าเกิดในกอกยัง
 เดียงไว้หวังจะไก่อเป็นเพื่อนตัว ทูนหัวเจ้าคนเถียวเอย"^๑

บทปลอบเด็ก เช่น

"แม่ไกรมา น้ำตาใครไหล ได้เบื้อยสองไพ
 ติดกันแม่มา
 กางกาวเอย บินมาเป็นยี่ด คำ ๆ มีด ๆ
 จะไปสวนไทน จะไปสวนหลวง เก็บลูกลมะม่วง
 มาฝากบางเนอ"^๒

บทเพลงที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน เช่น

โยกเยก
 โยกเยกเอย น้ำท่วมเมฆ
 กระจ่ายลอยกอ หมาหางงอ กอดคอโยกเยก^๓
 แมงมุม
 แมงมุม ขมุ่หลังคา แมวกินปลา หมากัดกระพุ้งกัน^๔

^๑ รวีวรรณ ประกอบผล, แม่ลูก, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ยูไนเท็ดโปรดักชั่น, ๒๕๒๐), หน้า ๕๓.

^๒ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๕๘.

^๓ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๕๘.

^๔ เรื่องเดียวกัน,

บทเพลงเด็กให้กลัว

แม่วางาว
 อายแม่วางาวเอ๋ย ตั้วมันยาวน้อยน้อย
 เด็กนอนไม่หลับ มากินคั๊บเสี้ยสั๊กน้อย
 หนึ่ง เกิดอายแม่วางาวเอ๋ย^๑

ตุ๊กแก
 อายตุ๊กแกเอ๋ย ตั้วมันลายพร้อย
 งูเขี้ยวตั้วน้อย หอยหัวสงมา
 เด็กนอนไม่หลับ กินคั๊บเสี้ยเถิดควา
 อายตุ๊กแกเอ๋ย^๒

ดนตรีและเพลงเป็นกิจกรรมที่สร้างความพึงพอใจแก่เด็ก การนำดนตรีและเพลงมาเป็นสื่อในการเรียนการสอน หรือการทำงานใด ๆ จะทำให้บทเรียนหรือการงานนั้น ๆ มีชีวิตชีวาและมีความหมายแก่เด็กด้วย ดังที่ Rebecca Morgan กล่าวว่า "เด็กจะสนุกสนานกับเรื่องราวหรือการงานที่มีดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย และครูก็ควรตระหนักว่า กิจกรรมการเรียนสามารถทำให้สนุกสนานได้ โดยใช้ดนตรีมาช่วย"^๑

ดนตรีและเพลงมีประโยชน์ที่จะนำไปเป็นสื่อในการอบรมสั่งสอนชั้นเคลาอุปนิสัยของเด็กให้อ่อนโยนน่ารัก เพราะว่า "บทเพลงที่ใช้ขับร้องนอกจากเป็นเครื่องมือเชิงอารมณ์ของจิตใจแล้ว ถ้าได้นำมาประยุกต์ โดยแทรกเนื้อร้องประกอบด้วยศีลธรรมเข้าในทำนองเพลงที่สามารถเร้าอารมณ์ให้เยาวชนอยากร้อง อยากฟังเพลง ทำนองนั้น ๆ ได้ ก็เป็น

^๑ กุหลาบ มัลลิกะมาส, กติชาชวน, พิมพ์ครั้งที่ ๒. (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สวนทองถิ่น, ๒๕๑๖), หน้า ๘.

^๒ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๘.

^๓ Rebecca Morgan, "Sing a Song of Subicets," Grade Teader 89, (September 1971): 78.

อุปกรณ์สำคัญในการสอนและเผยแพร่จริยศึกษาแก่เยาวชนประการหนึ่ง" ^๑ ดังตัวอย่าง
เพลงวิชาขมูชา มีเนื้อร้องดังนี้

วิชาขมูชา นี้เป็นวันสำคัญ ชาวพุทธทราบเป็นวัน พระพุทธเจ้า ประสูติท่านดี
วันเริ่มตรัสรู้ และเสด็จสู่นิพพาน เกียรติแผ่ไพศาล ช้านานตลอดเวลา

วิชาขมูชา น้อมวันทาพุทธองค์ โดยพร้อมจิตจำนง หนุนนำส่งศาสนา
เดือนทวันเพ็ญทอง แสงเดือนดวงส่องนภา ดุจศาสนา ฉายพระธรรมประจำทุกกาล

เหล่าชาวพุทธ มิควรจะหุคหุญเฉย ช่วยกันเผยแผ่พระธรรมทั่วสถาน
สร้างผลบุญ เกื้อกูลแด่สุนทรทาน เป็นศรีพุทธกาล ผ่านยุคเชื้อเป็นหลักชัย

วิชาขมูชา น้อมวันทาพุทธคุณ โดยพร้อมจิตเจ้าจุน พุทธศาสน์ตลอดสมัย
ประกอบกิจกุศล ผลบุญจะเพิ่มสุขเสริมใจ แผ่เมตตาไป พร้อมใจธรรมประจำนิรันดร ^๒

การสอนวิชาต่าง ๆ เนื้อหาวิชามักแยกจากกัน ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเชื่อมโยง
โยงความรู้ทั้งหมดเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริงได้ การใช้เพลงและดนตรีเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วย
แก้ปัญหาดังกล่าวนี้ได้ ดังที่สายสุวี จุติกุล ได้ยกตัวอย่างให้เห็น ดังนี้

ศูนย์วิทยพัทยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

^๑ แผนกส่งเสริมและเผยแพร่จริยศึกษา กรมการศาสนา, หนังสือเพลงศาสนา
เล่ม ๑, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, ม.ป.ป.), กำนนำ หน้า ๑.

^๒ เรื่องเดียวกัน.

"การร้องเพลงปลูกข้าวมีไข่แดงเพียงร้องเนื้อเพลงตามทำนองที่ถูกต้องเท่านั้น เราอาจจะอภิปรายเกี่ยวกับจังหวะที่ไรและทริยาการเคลื่อนไหว นอกจากนั้นเราอาจนำไปสู่การอภิปรายหัวข้อเรื่องชวว คินู นู อากาที แดก ฟูย ฯลฯ นำไปสู่หัวข้อเรื่องการไชร่างกายในการปลูกข้าว ส่วนต่าง ๆ ของรวงกาย การปรับปรุงและบำรุงรวงกาย การออกกำลัง สุขภาพที่ดี นำไปสู่หัวข้อเรื่องการทำงานร่วมกัน สหกรณ์ การแบ่งทุนที่บุคคลในครอบครัวและความรับผิดชอบ นำไปสู่หัวข้อทาง เศรษฐกิจ หรือแม้แต่หัวข้อเรื่องอาหาร, เช่นอาหารประเภทต่าง ๆ ที่ทำด้วยข้าว การปรุงอาหาร ฯลฯ เกือบจะกล่าวได้ว่า ความต่อเนื่องและความสัมพันธ์ของวิชานั้นไม่มีที่สิ้นสุด..."^๑

การใช้เพลงประกอบการสอน

เพลงใช้เป็นสื่อการสอนวิชาต่าง ๆ ได้หลายวิชา เช่นการสอนวิชาภาษาอังกฤษ การใช้เพลงประกอบการสอนสามารถกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเข้าใจบทเรียนได้ดี นักเรียนสามารถฝึกการออกเสียง จังหวะของเสียง และการเน้นเสียงสูงต่ำ เพลงที่จะนำมาสอนได้มีหลายประเภท เช่น เพลงเกี่ยวกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา หรือเพลงสนุกสนาน เป็นต้น^๒

Rebecca Morgan ได้เขียนถึงการนำเพลงและดนตรีมาช่วยสอนวิชาต่าง ๆ สรุปได้ว่า ครูเป็นจำนวนมากคิดว่าตนเองไม่มีความสามารถในการร้องเพลงหรือเล่นเครื่องดนตรีใด เพราะไม่มี "พรสวรรค์" หรือไม่มีเวลาเพียงพอ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นเรื่องธรรมดา Rebecca Morgan โดยยกตัวอย่างเพื่อนของเธอใช้ดนตรีประกอบการสอนเรื่องการสะกดคำ โดยแต่งเนื้อร้องเป็นโคลงแล้วใช้ทำนองเพลงพื้นเมือง (Folksong) ใช้เวลา

^๑ สายสุรี จุติกุล, "การสอนดนตรี นาฏศิลป์และการละครในโรงเรียน," จุดยืนและทิศทางการศึกษาไทย, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช, ๒๕๑๘), หน้า ๑๕๘.

^๒ สียงเวียน สฤตจตุล, วิธีสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา, หน้า ๓๘๔.

แต่งเพลงเพียงครึ่งชั่วโมงเท่านั้น Rebecca Morgan กล่าวว่า ครูที่ไม่สามารถแต่งโคลงได้ก็อาจอาศัยคู่มือการแต่งคำประพันธ์มาช่วย ส่วนทำนองเพลงนั้นใช้เทปบันทึกทำนองมากก็ได้ เพลงช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ หรือบทเรียนวิชาสังคมศึกษา ครูที่มีความสามารถอาจใช้เพลงเชื่อมโยงไปสู่เรื่องที่จะสอนได้เป็นอย่างดี คนตริก็ช่วยในการสอนภาษาได้ ดังครูคนหนึ่งนำเพลงที่มีคนนิยมมาสอนเรื่องเกี่ยวกับพยางค์ เสียงสระ การเปลี่ยนแปลงหน่วยคำ และคำจำกัดความ ปรากฏว่า เด็กเรียนด้วยความสนใจเป็นพิเศษ เมื่อเรียนเรื่องโคลงกลอนหากใช้คนตรีมาประกอบการสอน จะได้ผลสำเร็จดีกว่าการอ่านโคลงกลอนให้นักเรียนฟังแบบธรรมดา ๆ ในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์แก่เด็กระดับมัธยมศึกษา ครูสามารถจูงใจหรือส่งเสริมการเรียนโดยใช้คนตรีให้สัมพันธ์กับงานที่มอบให้เด็กทำ จะช่วยพัฒนาอารมณ์ให้เด็กรู้สึกเป็นอิสระในการเขียน คนตรีช่วยในการสอนคณิตศาสตร์ได้หลายทาง ใช้สอนทักษะการบวก ลบ คูณ แมกระทั่งเศษส่วน ถ้านักเรียนไม่ชอบเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หากครูพยายามใช้คนตรีเข้าช่วย จะโค่นตีในการสอนอย่างน่าทึ่ง นอกจากนี้เพลงยังช่วยในการสอนอ่าน วิชาศิลปะ และพลศึกษาอีกด้วย^๑

การใช้เพลงประกอบการสอนภาษาไทย จะช่วยให้การเรียนดำเนินไปอย่างน่าสนใจและเกิดผลดีด้านการเรียนการสอน ดังที่ประยูทธ วัชรศิษย์ กล่าวไว้ว่า "การเรียนภาษาไทยจะได้ผลมากหากครูสามารถนำการขับร้องและคนตรีเข้าช่วยด้วย จะทำให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่ายและจำบทเรียนได้ดี"^๒ นอกจากนี้ สุจิต เพ็ชรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม โคกกล่าวถึงคุณค่าของเพลงที่ใช้ประกอบการสอนภาษาไทยไว้ว่า

๑. ใช้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการจูงใจและหันเหความสนใจของเด็กให้มาสู่บทเรียนที่กำลังสอน

^๑ Rebecca Morgan, "Sing a Song of Subjects" ..., p.78.

^๒ ประยูทธ วัชรศิษย์, วิธีสอนภาษาไทย, (แนวทวิชาการศึกษาฝ่ายบริการการศึกษาและการฝึกหัดครูวิทยาลัยครูนครสวรรค์, ๒๕๑๖), หน้า ๑๒๓.

๒. ใช้คำเนื่งการสอน เพลงนั้นอาจจะเป็นการบอกกล่าวข้อความหรือเรื่องราวที่สอน
๓. ใช้สรูปบทเรียน เวลาสอนเสร็จแล้วครูอาจแต่งเป็นเพลงขึ้นสรูปบทเรียน เพื่อให้จำได้ง่ายขึ้น ในบางครั้งครูกับนักเรียนอาจช่วยกันแต่งขึ้นก็ได้
๔. ใช้สำหรับฝึก ครูสามารถใช้เพลงในการฝึกการใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี เช่น เมื่อนักเรียนพูดตัว ร ล และควบก ลำไม่ชัด ก็อาจให้นักเรียนร้องเพลง และในขณะที่ร้องเพลงกันอย่างสนุกสนาน นักเรียนก็ได้รับการฝึกออกเสียงไปด้วยในตัว
๕. ใช้สำหรับประเมินผล
๖. ใช้เสริมประกอบตอนท้ายของบทเรียนให้เกิดความสนุกสนาน และในขณะที่เรียนนั้นก็เป็นการย้ำเนื้อหาที่ได้เรียนไปแล้วไปด้วยในตัว

ดังนั้นสรูปใดวหากครูพยายามดัดแปลง เนื้อหาวิชา กับเพลงให้เข้ากันได้เหมาะสม ครูก็นำเพลงที่แต่งนั้นไปใช้สอนได้ทุก ๆ วิชา โดยเฉพาะวิชาภาษาไทย การนำเพลงมาเป็นสื่อการสอนย่อมเป็นวิธีที่ง่ายและได้ผลดีด้วย

วิธีใช้เพลงประกอบการสอน

มีผู้เสนอวิธีใช้เพลงประกอบการสอนหลายคนด้วยกัน ดังที่จะนำมากล่าวต่อไปนี้ ศิขร แสงวณ และกิด พงศทัต ไก่อธิบายลำดับขั้นในการใช้เพลงประกอบการสอนภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

๑. ครูอธิบายสั้น ๆ ให้นักเรียนเข้าใจว่าเป็นบทเพลงเกี่ยวกับอะไร ครูอาจใช้อุปกรณ์การสอนช่วยแสดงควมหมายของศัพท์บางคำที่นักเรียนไม่เคยเรียนมาก่อน

๑ สุจริต เพ็ชรขอบ และสายใจ อินทร์พรชัย, วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา,

๒. ครูร้องให้นักเรียนฟัง ๑ หรือ ๒ จบ
๓. ครูร่อนนำ ๑ หรือ ๒ บรรทัด ให้นักเรียนร่อนตาม เมื่อแน่ใจว่านักเรียนร่อนได้ถูกต้องทั้งคำและทำนองแล้ว จึงร่อนนำบรรทัดต่อไป โดยร่อนทวนบรรทัดคน ๆ ก่อนทุกครั้ง
๔. ครูร่อนพร้อมกับนักเรียนตั้งแต่ต้นจนจบ

ถ้าเนื้อเพลงยาวและมีคำยาก ครูอาจเขียนเนื้อเพลงให้นักเรียนดูในชั้นนี้ก็ได้ อย่างไรก็ตามไม่ควรเขียนเนื้อเพลงให้นักเรียนดูก่อนเป็นอันขาด เพราะจะทำให้ให้นักเรียนเป็นกังวลต่อการอ่านหรือสะกดคำมากเกินไป
๕. ครูเขียนเนื้อเพลงให้นักเรียนอ่านและลอกลงในสมุด ๑

เมื่อนักเรียนสามารถร้องเพลงได้ถูกต้องแล้ว ครูต้องจัดกิจกรรมต่าง ๆ ประกอบด้วย เพื่อเสริมความเข้าใจและเพิ่มพูนประสบการณ์แก่เด็กโดยใช้เพลงเป็นเครื่องมือ เช่น

๑. เล่าเรื่องหรือสร้างเรื่องปากเปล่าเกี่ยวกับเพลงนั้น
๒. เขียนเรื่องเกี่ยวกับเพลงนั้น
๓. คัดแปลงเนื้อเพลงเป็นบทสนทนาสั้น ๆ
๔. นำแบบประโยคที่พบในบทเพลงที่เรียนไปแล้วมาเป็นตัวอย่างในการสร้างประโยคใหม่
๕. หาคำใหม่มาใช้ในประโยคเดิมในบทเพลงนั้น
๖. กิจหาภาพถ่าย ๆ หรือการแสดงประกอบจังหวะง่าย ๆ มาใช้ประกอบ ๒

๑ ศิธร แสงธนู และกิด พงศทัต, คู่มือภาษาอังกฤษ: ภาคทฤษฎีและปฏิบัติ, หน้า ๑๑๖ - ๑๑๗.

๒ เรื่องเดียวกัน.

Vernice Nye ได้แนะนำวิธีการสอนเพลงแก่เด็ก ๆ ว่า ครูจะเริ่มสอนเพลง โดยเอาเรื่องสั้น ๆ ของเพลงหรือตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของเด็ก เพลงใดที่เข้าใจ ไถ่กายไม่ต้องอธิบายอีก ครูร้องให้นักเรียนฟัง ๑ - ๒ จบ หากมีคำใดในเนื้อเพลงที่เด็กไม่ เข้าใจครูต้องอธิบายให้แจ่มแจ้ง ถัดมาการทำท่าทางหรือจังหวะประกอบด้วย ครูควรให้เด็กมี ส่วนรวมด้วย การสอนร้องเพลงบางทีต้องใช้เวลายาวกว่า ๑ คาบ เด็กที่สนใจจะร้องเพลง ตามครูได้ เด็กที่ยังร้องไม่ได้ อาจแสดงท่าทางหรือทำจังหวะและร้องตามเพื่อนไป สรุปอย่าง สั้น ๆ คือ ให้เด็กหัดเพลงเสียก่อนแล้วจึงมีกรอง ๑

วิธีใช้เพลงประกอบการสอนคณิตศาสตร์ ยุพิน พิพิธกุล ได้เสนอไว้ดังนี้

๑. ก่อนจะให้เด็กเรียนร้องเพลง ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาก่อน
๒. เลือกใช้เพลงให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของเด็ก
๓. อยาร้องเพลงพรว้าเพร้อ
๔. เพลงใดทำได้ทำประกอบได้ ครูควรแสดงให้ดู
๕. ถ้าครูร้องเพลงได้เอง นักเรียนจะเพิ่มความศรัทธามากขึ้น
๖. ครูควรร้องเพลงอย่างสนุกสนาน ถ้าร้องไม่ได้ก็ใช้เทปประกอบ
๗. ครูต้องรู้วิธีร้องเพลงพอสมควร เพราะจังหวะเพลงอาจเพี้ยนไปบ้างก็ได้ ๒

พรทิพย์ กอสุวรรณ กล่าวถึงวิธีใช้เพลงประกอบการสอนภาษาไทยไว้ว่า เป็นวิธี ที่ใช้ไต่สะดวก โดยครูอาจใช้เพลงไทยเดิมหรือเพลงไทยสากลที่มีอยู่แล้ว นำมาร้องให้นักเรียน

^๑ Vernice Nye, Music for Young Children, 2d ed. (United States of America: Wm.C. Brown Company Publishers, 1977), p. 99.

^๒ -ยุพิน พิพิธกุล, การใช้เพลงประกอบการสอนคณิตศาสตร์, (ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๒), หน้า ๗.

หนึ่ง หรือให้นักเรียนคนใดคนหนึ่งร้องหรือร้องพร้อมกันทั้งหมดก็ได้ อาจใช้เทปบันทึกเสียงมาเปิดให้ฟัง หรือร้องไปคัวยัดเทปไปด้วย เช่นเมื่อสอนโวหารประเภทพรรณนา ครูอาจนำเขาสูบทเรียนคัวยการใช้เพลงที่มีบทพรรณนาชัดเจนมาเปิดหรือร้องให้นักเรียนฟัง เช่นเพลงเดือนครึ่งดวง หาดสงขลา เป็นต้น เมื่อสอนเรื่องศิลาจารึกก็ใช้เพลงในน้ำมีปลา ในนามีข้าว สอนเรื่องอิเหนา ก็ใช้เพลงดาวเสียงเทียน เรื่องเวนิสวานิชใช้เพลงความรัก เรื่องท้าวแสนปม ใช้เพลงสาส์นรัก เรื่องอุณรุทใช้เพลงดวงใจ เป็นต้น ในการสอนหลักภาษาครูก็ยังสามารถใช้เพลงนำเขาสูบทเรียนได้เช่นกัน เช่น เมื่อสอนเรื่องอักษรควมก็ใช้เพลงสักขีแม่ปิง ซึ่งมีเนื้อร้องว่า

- ข. โอ้กุศลคดที่มาพบเจ้า ใจพี่ยังร้อนผ่าว ความรักรุ่มเร้าคลั่งไคล้
- ญ. นำคำรักของคนเมืองไต จะจริงแท้แค่ไหน สาวเชียงใหม่ ครัวญี่โครดวิล
- ช. ซี้พสลายยังไม่คลายรักเจ้า
- ญ. จริงคังใจหรือเปล่า หัวน้เกรงเคลือบเอาที่ล้น
- ช. รักจริงเพียงหัวใจแค่นั้น ไมวายเวนดวิล มีสิ้นความรักไค้เลย

หรืออาจจะใช้เพลงที่ดัดแปลงจากทำนองเพลงต่าง ๆ ที่มีผู้คิดขึ้น หรือครูผู้สอนเองเป็นผู้ริเริ่มก็ได้ เช่นนำคัวยบทเพลงต่อไปนี้ เมื่อจะสอนเรื่องอักษรควม

(เขมรไลควาย)

เขาชวนขวายเป็นความเรื่องงามหน้า
ควายตาสาขวิดขายฟริงว้างตาขวาง
ฝ่ายแม่แพรวดูขายพร้อมไมยอมวาง
ถือขวานพดางไขว่ควาไลควาย
ว้างเวียนวนจวนจวนโพลเพล
จึงไขว่เขวหาเชือกคล้องโซ่ของงาย
ฝ่ายเจ้าเผือกเพื่องพลัดล้ากาย
ถูกจับไค้เพราะแหมแพรวแกลวกล้าจริง

(สุจริต เพียรชอบ เป็นผู้แต่ง)



สรุปได้ว่าวิธีใช้เพลงประกอบการสอน มีขั้นตอน ดังนี้

๑. ขั้นเตรียม

- ๑.๑ เลือกเพลงที่มีผู้แต่งไว้แล้วให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของเด็ก
- ๑.๒ ถาแต่งเองหรือคัดแปลงจากทำนองเพลงซึ่งมีผู้คิดขึ้นควรเรียบเรียงเนื้อหาให้กลมกลืนกับทำนองเพลงนั้น ๆ
- ๑.๓ ทดลองขับร้องเพื่อความคล่องแคล่วหรือเพื่อปรับปรุงเนื้อเพลงที่แต่งขึ้นเอง
- ๑.๔ เตรียมอุปกรณ์ เช่น เนื้อเพลง เทปบันทึกเสียง เป็นต้น

๒. ขั้นสอน

- ๒.๑ ใช้เพลงนำเข้าสู่บทเรียน ใจคำเนิการสอน ใช้สรุปบทเรียน หรือ ทบทวนบทเรียน
- ๒.๒ ครูชี้แจงเนื้อเพลง ประโยชน์ และวิธีร้องเพลงให้เด็กเข้าใจ
- ๒.๓ ครูร้องเพลงให้เด็กฟัง ๑-๒ จบ หรือใช้เครื่องบันทึกเสียงช่วย หากร้องเองไม่ได้
- ๒.๔ ให้เด็กฝึกร้องตามครูทีละวรรคหรือทีละบท
- ๒.๕ ให้เด็กขับร้องเอง
- ๒.๖ ถ้ามีท่าทางหรือจังหวะประกอบการร้องเพลงครูควรให้อิสระแก่เด็ก ได้รวมกิจกรรมแต่ต้องไม่รบกวนห้องเรียนอื่น
- ๒.๗ จัดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์แก่การเรียนโดยใช้เพลงเป็นสื่อ เช่น อภิปราย เล่าเรื่อง ตอบคำถาม แข่งขันกันตอบปัญหาเกี่ยวกับเนื้อเพลง เป็นต้น

๓. ขั้นประเมินผล

- ๓.๑ การสังเกต จากความสนใจในการร้อง การแสดงออก มรรยาทในการฟัง เป็นต้น

๓.๒ การทดสอบ จากการซักถาม สอบข้อเขียนเกี่ยวกับเนื้อหาในเนื้อเพลง บางครั้งครูผู้สอนอาจใช้เพลงทดสอบความเข้าใจของนักเรียนได้ก็ได้ เช่น เพลงอักษรนำ ดังมีเนื้อร้องว่า

อักษรสูงนำหน้าอักษรเดี่ยว	จำกัฒไว้เขี้ยวเขาเรียกอักษรนำ
ตัวอย่างเช่นคำว่า ขยำ (ข้ำ)	อักษร <u>ข</u> นำตามด้วยตัว ย
อักษรกลางนำหน้าอักษรเดี่ยว	จำกัคไว้เขี้ยวเขาเรียกอักษรนำ
ตัวอย่างเช่นคำว่า ตลาค (ซ้ำ)	อักษร <u>ต</u> นำตามด้วยตัว ล

จากเนื้อเพลงอักษรนำ ครูสามารถทดสอบความเข้าใจของนักเรียนได้โดยให้นักเรียนหาคำมาแทนที่คำที่เป็นตัวอย่างในบทเพลงดังที่ขีดเส้นใต้ไว้แล้ว

ผลการวิจัยในประเทศ

การวิจัยเกี่ยวกับการนำเพลงไปใช้ประกอบการสอนวิชาใด ๆก็ตาม ยังไม่มีผู้ใดทำได้ ผลการวิจัยที่น่ามากล่าวในที่นี้เป็นการศึกษาที่ยังไม่เป็นแบบแผนโดยสมบูรณ์ แต่ก็ทำให้เห็นผลของการใช้เพลงประกอบการสอนได้บ้าง

จริยา จรรย์านุกูล และทิพวรรณ นาคะสุวรรณ โค้ทคลองใช้เพลงประกอบการสอนสุนทรียภาพทางภาษา ผลปรากฏว่า เพลงช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยมากขึ้น และเพลงช่วยให้นักเรียนเห็นความไพเราะและความหมายของคำดียิ่งขึ้น^๑

ยุพิน พิพิธกุล โค้ทคลองใช้เพลงประกอบการสอนคณิตศาสตร์ สรุปผลได้ว่า นักเรียนร้อยละ ๘๐ รู้สึกสนุกสนานมีชีวิตชีวา ร้อยละ ๘๕ สนใจบทเรียนยิ่งขึ้น ร้อยละ ๖๖

^๑ จริยา จรรย์านุกูล และทิพวรรณ นาคะสุวรรณ, วรรณกรรมเพลงกับการสอนภาษาไทย, (เอกสารประกอบการสัมมนาการสอนภาษาไทย “ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๒), หน้า ๕๑.

เห็นว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่สนุก ร้อยละ ๖๑ เข้าใจบทเรียนดีขึ้นกว่าเดิม ร้อยละ ๖๓ บอกว่าเข้าใจหลักการหรือจำสูตรได้โดยไม่ต้องนั่งท่องจำ^๑

ผลการวิจัยในต่างประเทศ

ผลการวิจัยของ Clifford K. Madsen และ Jere L. Forsythe ปรากฏว่าคะแนนของกลุ่มทดลองที่ฟังดนตรีแตกต่างจากกลุ่มควบคุมที่เล่นเกมคณิตศาสตร์ และกลุ่มควบคุมที่เรียนอย่างทั่วๆไปที่ระดับมัธยมศึกษา .๐๕ แต่ไม่แตกต่างกับกลุ่มทดลองอีกกลุ่มหนึ่งที่ฟังเพลงและเต้นรำด้วย กลุ่มที่ฟังเพลงและเต้นรำควมมีคะแนนแตกต่างจากกลุ่มควบคุม ๒ กลุ่มอย่างมีนัยสำคัญ กลุ่มควบคุม ๒ กลุ่มไม่มีคะแนนแตกต่างกัน จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าผลที่เกิดจากการใช้ดนตรีประกอบการสอนยังคงคิดทนจนถึงวันที่ ๕ ทุกกลุ่ม^๒

ผลการวิจัยของ Clifford K. Madsen, Charles H. Madsen, Jr. และ Donald E. Michel สรุปได้ว่า คะแนนของกลุ่มทดลองที่ใช้ดนตรีประกอบการสอนแตกต่างจากกลุ่มที่ไม่ใช้ดนตรีประกอบการสอนอย่างมีนัยสำคัญ คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองทุกกลุ่มสูงกว่ากลุ่มควบคุม การวิจัยแสดงให้เห็นว่าการใช้

^๑ ยูจีน พิพิชกุล, การใช้เพลงประกอบการสอนคณิตศาสตร์, หน้า ๔.

^๒ Clifford K. Madsen and Jere L. Forsythe, "Effect of Contigent Music Listening on Increases of Mathematical Responses," in Research in Music Behavior, ed. Clifford K. Madsen (New York: Teacher College Press, 1975), p. 29-30.

คนตรีมาประกอบการสอนจะเพิ่มทักษะในการเรียนภาษาอังกฤษมาตรฐานแก่เด็กที่ได้อ่านรูปแบบ (pattern) ของภาษาอังกฤษต่าง ๆ กัน นอกจากนี้เด็กยังสามารถจำแนกเสียงในภาษาอังกฤษโดยฟังจากระดับเสียงสูงต่ำ (tones) และบทเพลง (melodies) ๑

Jennie R. Purvis ได้วิจัย โดยใช้เด็กระดับ ๖ จำนวน ๗๖ คน เป็นตัวอย่างประชากร เด็กแบ่งเป็น ๓ กลุ่มคือ

- กลุ่มที่ ๑ ทำโจทย์คณิตศาสตร์พร้อมกับฟังเพลงร็อก (Rock Music) ไปด้วย
- กลุ่มที่ ๒ ทำโจทย์คณิตศาสตร์พร้อมกับฟังเพลงร็อก และเต้นรำด้วย
- กลุ่มที่ ๓ ทำโจทย์คณิตศาสตร์โดยไม่มีเพลงใด ๆ

เมื่อถึงเวลาที่กำหนดให้ ๑๕ นาที จะนับจำนวนคำตอบคณิตศาสตร์ที่ถูกต้อง ผลปรากฏว่าคนตรีไม่ช่วยหรือดึงดูความสนใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ให้เห็นได้ชัดเจน^๒

ผลการวิจัยของ Scott, T.J. ปรากฏว่าเด็กที่มีกิจกรรมมากเกินไปหรืออยู่ไม่สุข (Hyperactive Children) จะเกิดความพอใจในการเรียนวิชาที่มีดนตรีประกอบจากการใช้ดนตรีประกอบ ๒ ครั้ง คะแนนเฉลี่ยของการทำคณิตศาสตร์ได้ถูกต้องเพิ่มขึ้นอย่างเห็นเด่นชัด ผลการเรียนดีเท่ากับการเรียนโดยลำพังในห้องปฏิบัติการ (The isolated

^๑ Clifford K. Madsen: Charles H. Madsen, Jr. and Donald E. Michel, "The Use of Music Stimuli in Teaching Language," in Research in Music Behavior, ed. Clifford K. Madsen (New York: Teacher College Press, 1975), p. 182-189.

^๒ Jennie R. Purvis, "The Effect of Rock Music on the Arithmetic Performance of Sixth - Grade Children" in Research in Music Behavior, ed. Clifford K. Madsen (New York: Teacher College Press, 1975), p. 259.

Booth Condition) โดยไม่มีดนตรี และดีกว่าการเรียนในห้องเรียนปกติ^๑

ผลการวิจัยของ Seybold, C.D. ปรากฏว่าการใช้กิจกรรมทางดนตรีจะช่วยนักเรียนบางระดับให้พูดได้อย่างคล่องแคล่ว แม้วความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้ดนตรีกับกลุ่มควบคุมไม่เป็นผลมากมายนัก แต่ก็แสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่าดนตรีเป็นเครื่องมือที่มีผลสำหรับสอนมโนทัศน์ (Concept) ทางภาษาแก่เด็กที่พูดได้ช้า และเพิ่มพูนความคล่องแคล่วในการพูดด้วย ผู้วิจัยได้เสนอแนะว่าในการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนภาษาแก่ผู้มีปัญหาเรื่องการพูด ดนตรีจะช่วยสร้างบรรยากาศให้ประสบการณ์อันเพลิดเพลินและบางทีจูงใจให้พูดได้อย่างคล่องแคล่วอีกด้วย^๒

ผลการวิจัยของ Sidney L. Mayfield Hahn ปรากฏว่า ดนตรีเป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความจำในเรื่องศัพท์ภาษาเยอรมันได้ผลดี และปรากฏผลว่าเด็กชายนอกจากจะได้รับผลสำเร็จในการเรียนเนื้อหาวิชาแล้ว ยังได้ประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสจากการฟังและการร้องเพลงอีกด้วย^๓

^๑ Scott, T.J. "The Use of Music to Reduce Hyperactivity in Children" in Research in Music Behavior, ed. Clifford K. Madsen (New York: Teacher College Press, 1975), p. 261.

^๒ Seybold, C.D. "The Value and Use of Music Activities in the Treatment of Speech Delayed Children," in Research in Music Behavior, ed. Clifford K. Madsen (New York: Teacher College Press, 1975), p. 261.

^๓ Sidney L. Mayfield Hahn, "The Effect of Music in the Learning and Retention of Lexical Items in German," Dissertation Abstracts International Vol. 33, No. 7 (January 1973): 3480 A.

การเรียนการสอนวิชาใด ๆ ก็ตาม หากเด็กเกิดเจตคติที่ดีในการเรียนวิชานั้น ๆ แล้ว ทั้งครูและนักเรียนย่อมบรรลุถึงเป้าหมายในการเรียนการสอนด้วยกัน ดังที่ เบอร์ทรันด์ รัสเซลล์ (Bertrand Russell) กล่าวว่า "ในการสอน ควรพยายามให้นักเรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่กำลังสอน เมื่อนักเรียนให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่แล้ว เขาจะเรียนรู้ได้เร็ว เป็นสองเท่าและลดความเหนื่อยล้าลงได้ครึ่งหนึ่ง ทั้งหมดนี้เป็นเหตุผลแท้จริงของการให้เสรีภาพทางการศึกษาอย่างสมบูรณ์แบบ"^๑

การใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทยเป็นทางหนึ่งที่จะทำให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีในการเรียน เพราะเกมและเพลงเป็นกิจกรรมสากลที่เด็ก ๆ ชื่นชอบและมีประโยชน์ดังกล่าวมาแต่ต้นแล้ว "ในการสอนหรือการเรียนนั้น ย่อมไม่มีวิธีหนึ่งวิธีใดที่ดีที่สุด หากแต่ครูผู้สอนจำเป็นต้องทดลองใช้หลาย ๆ วิธี และหมั่นติดตามคุณค่าของการทดลองวิธีสอนนั้น ๆ ถ้ายังไม่ได้ผลตามความมุ่งหมาย ครูก็ชอบที่จะเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงวิธีสอนอยู่เสมอ"^๒

การเปลี่ยนแปลงวิธีสอนเพื่อจูงใจและเร้าใจให้เด็กเรียนมีวิธีการต่าง ๆ "ถ้าครูเห็นว่านักเรียนเบื่อหน่ายต่อการบรรยายก็อาจจะเปลี่ยนมาเป็นการสาธิต การใช้อุปกรณ์ เลานิทาน ร้องเพลง หรือเล่นเกมบ้างก็ได้ แต่จะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรนั้น ก็ควรจะมีการวางแผนมาก่อนให้รัดกุมด้วย เพราะการเปลี่ยนแปลงไปโดยไม่มีแผนอาจจะทำให้เกิดผลเสียต่อการเรียนได้เหมือนกัน"^๓ การพยายามยืดหยุ่นตายตัวอยู่เสมอเช่นนี้ จะช่วยทำให้การสอน

^๑ เบอร์ทรันด์ รัสเซลล์, "เสรีภาพทางการศึกษา," แปลโดย วิสุทธิ์ ธรรมวิริยะวงศ์, วิทยาสาร ๓๐ (มีนาคม ๒๕๒๒: ๒๒).

^๒ ร่องรัตน์ อิศรภักดี และเทือก กุสุมา ฌ อุษยา, วิชาภาษาไทยตอน ๑ วิธีสอนภาษาไทย, หน้า ก.

^๓ ชาญชัย อินทรประวัตติ, "การจูงใจและการเร้าใจกับการสอน," วิทยาสาร ๒๘ (ธันวาคม ๒๕๒๐): ๒๒.

ของครูมีชีวิตชีวาและไคลยดียิ่งขึ้น อีกทั้งจะช่วยทำให้ครูมีสมองปราดเปรื่องว่องไว

การเรียนการสอนหลักภาษาด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนช่วยให้
เด็กเรียนได้มีส่วนในกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเต็มที่ คุรุประณีต นาคกรรพรท กล่าวว่

การที่เด็กต้องนั่งนิ่งฟังครูพูดอยู่อย่างเดียวยตลอดชั่วโมงนั้น เป็นการทรมาน
มิใช่น้อย ฉะนั้นครูที่เข้าใจธรรมชาติของเด็กและหวังจะให้เด็กเกิดการเรียนรู
จึงต้องคิดกิจกรรมที่น่าสนใจไวหลาย ๆ อย่าง เพื่อส่งเสริมให้เด็ก "เรียนรูด้วย
การกระทำ" กิจกรรมง่าย ๆ ที่น่าสนใจและได้ความรู้เกี่ยวกับหลักภาษาที่มีอยู่
หลายอย่างเช่น การทายปัญหา การแข่งขันกันเก็บถอยคำสำนวนต่าง ๆ การ
ร้องเพลงเกี่ยวกับภาษาไทย การทำงานเป็นกลุ่ม รวบรวมคำชนิดต่าง ๆ เช่น
คำกริยา คำวิเศษณ์ คำคุณ คำชอน คำหลายพยางก เหล่านี้จะมีผลต่อการเรียน
วิชานี้เป็นอย่างมาก ฉะนั้นครูสอนหลักภาษาจึงสมควรมองข้ามกิจกรรมประกอบ
การสอนไปเสีย^๒

กิจกรรมในการสอนวิชาภาษาไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่งวิชาหลักภาษา จึงเป็นสิ่งที่
จำเป็นต่อเด็กมาก นอกจากจะทำให้เรียนได้อย่างสื่อความหมายแล้ว ยังเรียนอย่างมีโอกาส
มีส่วนร่วมในบทเรียน (Participate) สามารถขจัดความเฉื่อยในการเรียนรู้ (Idleness)
ได้เป็นอย่างดี เด็กก็จะลดความตึงเครียดอันเกิดจากการเรียนการสอน^๓

การใช้เกมและเพลงประกอบการสอน เป็นแนวคิดที่ตรงกับหลักจิตวิทยาเบื้องต้น
"คือมนุษย์เรามีสัญชาตญาณที่แรงกล้าอยู่สองประการ ซึ่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการสอน
ได้ สัญชาตญาณทั้งสองได้แก่ความปรารถนาที่จะได้อยู่ร่วมกับผู้อื่น และความสนุกสนานเบิกบาน

^๑ กิลเบอร์ต ไฮเอต, ศิลปะการสอน, แปลโดย หอม คลายานนท์ (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ก้าวหน้าการพิมพ์, ๒๕๑๕), หน้า ๕๕.

^๒ วันเนา ภูเค็ม, สนุกกับภาษาไทย, (เอกสารนิเทศการศึกษา ฉบับที่ ๒๐๒
หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, ๒๕๒๑), หน้า ๓.

^๓ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๒.

นอกจากนั้นการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนยังเป็นไปตามกฎการเรียนรู้ของธอร์นไคค (Thorndike) นักจิตวิทยาชาวอเมริกา ดังนี้

๑. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) เมื่อเด็กมีความพร้อมแล้วได้กระทำ จะทำให้เกิดความพอใจที่ใดกระทำและอยากกระทำอีก

๒. กฎแห่งการฝึก (Law of Exercises) เมื่อเด็กได้กระทำสิ่งใดบ่อย ๆ ย่อมเกิดความชำนาญและอยากกระทำอีก

๓. กฎแห่งผล (Law of Effect) เมื่อผลใดที่เด็กพอใจเด็กก็อยากกระทำอีก^๒

เบอร์ทรันด์ รัสเซลล์ (Bertrand Russell) กล่าวไว้ค่อนข้างว่า "นักทฤษฎีการศึกษาสมัยใหม่ค่อนข้างจะให้ความสำคัญกับการไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับเด็กมากเกินไป และให้ความสำคัญกับการรวมสนุกคลุกคลีกับเด็ก ๆ น้อยเกินไป"^๓ คำกล่าวนี้ชี้ให้เห็นช่องว่างระหว่างครูกับนักเรียน สะท้อนให้เห็นภาพของครูที่เคร่งกระเปียบวินัย วางตัวอยู่ในกรอบแบบแผนการเรียนการสอนโดยไม่มีอารมณ์สนุกร่วมกับนักเรียนเสียบ้าง สุเทพ โขศลกุล ได้เอ่ยถึงความลำบากใจในการที่จะให้บุคคลในวงการศึกษายอมรับเพลงป๊อปใช้ประกอบการสอนว่า "เรื่องของเพลงประกอบการเรียนนี้ กว่าโรงเรียนหรือหน่วยงานทางการศึกษาจะยอมรับ ผมต้องใช้เวลาต่อสู้มาตั้งยี่สิบปี สมัยก่อนพวกครูไม่มีใครยอมที่จะให้เพลงมาร้องในชั่วโมง

^๑ กิลเบิร์ต ไฮเอต, ศิลปะการสอน, หน้า ๓๘ - ๔๐.

^๒ ประพิมพ์พรพรหม สุธรรมวงศ์ และนพคุณ คุณาชีวะ, ระเบียบวิธีสอนภาษาไทยในชั้นมัธยมศึกษา, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๒๐), หน้า ๑๔-๑๘.

^๓ เบอร์ทรันด์ รัสเซลล์, เสรีภาพทางการศึกษา, หน้า ๒๓.

ไม่ใช่วิชาขบับรอง ผมอดทนเรื่อยมา และใช้ตัวเองเป็นคนทดลองเรื่อยมา จนเป็นที่พึ่งเลี้ยงของเพื่อนพ้องและเจ้านายหลายคน ในชีวิตรับราชการของผม ๓๔ ปี เคยได้เงินเดือน ๒ ชั้น เพียง ๒ ครั้งเท่านั้น"^๑

ผู้วิจัยมีความเชื่อมั่นว่าหากครูใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทยแล้ว ความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างครูกับนักเรียนก็จะเกิดขึ้น เกิดความเข้าใจกันในกระบวนการเรียนการสอน และบรรลุจุดหมายด้วยกันทั้งสองฝ่าย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

^๑ สมบัติ ญาณานันท์, "สุเทพ โชคสกุล," สยามรัฐ (๒๙ พฤษภาคม ๒๕๒๓): ๘.