

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่องการนำเสนอโครงการที่ใช้เกมและบทบาทสมมุติในการสอนวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมและบทบาทสมมุติ และได้้นำเสนอผลการค้นคว้าโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมและบทบาทสมมุติ ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้
 - 1.1 ความหมายของเกมและบทบาทสมมุติ
 - 1.2 ประเภทของเกมและบทบาทสมมุติ
 - 1.3 จุดมุ่งหมายของการใช้เกมและบทบาทสมมุติ
 - 1.4 การคัดเลือกเกมและบทบาทสมมุติในการเรียนการสอน
 - 1.5 ลักษณะของเกมและบทบาทสมมุติ
 - 1.6 วิธีนำเกมและบทบาทสมมุติมาใช้ประกอบการเรียนการสอน
 - 1.7 ขั้นตอนในการใช้เกมและบทบาทสมมุติประกอบการสอน
 - 1.8 ประโยชน์ของเกมและบทบาทสมมุติในการเรียนการสอน
 - 1.9 เนื้อหาวิชาภาษาไทย
 - 1.10 กิจกรรมการเรียนการสอน
 - 1.11 การวัดและประเมินผล
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมและบทบาทสมมุติ ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้
 - 2.1 งานวิจัยในประเทศเกี่ยวกับเกมและบทบาทสมมุติ
 - 2.2 งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวกับเกมและบทบาทสมมุติ

ความหมายของเกม

ทิสนา แชนมณี (2522: 201) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า

... เกมเป็นวิธีการวิธีหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดังนี้ โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้นให้ผู้เรียนเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่าง

ที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะเป็นผลออกมาในรูปแบบของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน...

วินลศิริ ร่วมสุข (2522: 68) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า "เกมหมายถึงการแข่งขันที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎ กติกา ที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการแพ้ชนะ"

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2523: 249) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า "เกมหมายถึงกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันอย่างมีจุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบสำคัญของเกมคือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์"

จุลจักร โนนันท์ (2523: 24) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า "เกมเป็นกิจกรรมที่กำหนดกฎเกณฑ์การเล่นที่แน่นอน อาจจะมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมทางอารมณ์ เกิดความสนุกสนาน และพัฒนาความเจริญทางด้านร่างกายและสติปัญญา"

จรินทร์ ธาณิรัตน์ (2524: 1) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า

... เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา ที่ไม่ยากนัก เป็นกิจกรรมที่มุ่งฝึกทักษะการเคลื่อนไหว ชั้นมูลฐานเพื่อทดสอบสมรรถภาพทางกาย หรือเป็นการเล่นเพื่อเลียนแบบสัตว์หรือเครื่องจักร หรืออาจจะหมายถึงการแข่งขันกีฬา เช่น กีฬาโอลิมปิก กีฬาเอเชียนเกมส์ หรืออาจจะหมายถึงเป็นการเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล ตะกร้อ แชร์บอล ฯลฯ...

เยาวภา เคชะคุปต์ (2525: 53) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า "เกมคือกิจกรรมการเล่นแข่งขันซึ่งจะต้องมีแพ้หรือชนะตามกติกาที่กำหนดไว้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง"

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2525: 109) กล่าวว่า "เกมหมายถึงการแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก ลักษณะนามเรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงในคราวหนึ่ง ๆ"

พจนานุกรมการศึกษา (Encyclopedia Dictionary of Education 1971: 69) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า "เป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วย กฎ กติกา และผู้เล่น มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสามัคคี รู้จักควบคุมตนเอง และช่วยให้เกิดทักษะบางประการแก่ผู้เล่น"

จากความหมายของเกมดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ต้องมี กฎเกณฑ์ กติกา และจำนวนผู้เล่น ตลอดจนวิธีการเล่นที่แน่นอน เมื่อสิ้นสุดการเล่นต้องมีการ ตัดสินแพ้ ชนะ และจุดประสงค์การเล่นเพื่อความสุขสันทานและฝึกทักษะบางประการแก่ผู้เล่น

ซิดนีย์ เจ. ครัมเฮลเลอร์ (Sidney J. Drumheller 1976: 13-17) กล่าวถึง เกมสรุปได้ว่า เกมแบ่งออกเป็น 2 พวกใหญ่ ๆ คือ

1. เกมการเล่น (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้ส่วนมากเป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่ได้จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น เกมพวกนี้มิได้นำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นเลยนอกจากเพื่อสร้างความสนุกสนานให้เกิดขึ้นเท่านั้น ดังนั้นเกมพวกนี้จึงพบเห็นได้ทุกแห่งในสถานที่ทั่วไป เช่น หมากรูก ฟุตบอล บิงโก ปิงปอง เป็นต้น

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอนหรือในทางการศึกษา เกมนี้ยังแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 เกมสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้น โดยการกำหนดบทบาทลักษณะท่าทางต่าง ๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ

2.2 เกมประกอบวิชาการเรียนการสอน (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องยึดหลักหรือระเบียบแบบแผนของบางวิชาเป็นเกณฑ์ เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาของบางวิชาที่ไม่ค่อยเข้าใจหรือเป็นการย้าซ้ำทวนให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น โดยจัดรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น เกมการสะกดคำ เกมยี่สิบคำถาม เป็นต้น

ดังนั้นเกมที่ใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งเป็นเกมการศึกษา และใน

(The Encyclopedia of Education, 1971: 106-108) ได้กล่าวไว้และสรุปได้ว่า

เกมการสอนประกอบด้วยกิจกรรมการเล่นซึ่งมีมาแต่เดิม และกิจกรรมการเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ในสังคมและวิชาพลศึกษา รวมทั้งเกมการจำลองสภาพแวดล้อมด้วย เกมการสอนแบ่งเป็น 3 ชนิด ได้แก่ เกม (Gaming) สถานการณ์จำลอง (Simulation) และบทบาทสมมุติ (Role - Playing)

เกม หมายถึงกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมาย และมีกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบสำคัญของเกมคือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์

สถานการณ์จำลอง คือการเลียนแบบหรือสร้างสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด แล้วให้ผู้เรียนเข้าไปเผชิญสถานการณ์นั้น เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เหมือนกับอยู่ในสถานการณ์จริง

บทบาทสมมุติ คือการกำหนดบทบาทของผู้เรียนไว้ในสถานการณ์ที่สมมุติขึ้นมาผู้เรียนแสดงไปตามบทบาทที่กำหนดให้โดยอาศัยบุคลิกภาพ ประสบการณ์ และความรู้สึคนึกคิดของตนเป็นหลัก

ดังนั้นจึงอาจกล่าวโดยสรุปว่า เกมการสอนหมายถึงกิจกรรมในการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดหมาย และกฎเกณฑ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนและสนุกสนานไปด้วย

ได้นักการศึกษาหลายท่านได้แบ่งชนิดของเกมตามประเภทของวิธีการจัดและการเล่นไว้ดังนี้

ฟอง เกิดแก้ว (2515: 137-141) ได้แบ่งชนิดของเกมตามประเภทของวิธีการจัดและการเล่นไว้สรุปได้ดังนี้

1. การเล่นเกมเลียนแบบ คือการเล่นเลียนแบบเป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กเล็กชั้นประถม ครูเอาเรื่องราวต่าง ๆ มาเล่า ให้เด็กได้ฟังและให้เด็กแสดงตาม เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานกับเด็ก เด็กได้ออกกำลังกายไปด้วยเพราะเป็นการเล่นสนองธรรมชาติของเด็ก

2. การเล่นที่มีจุดหมายหรือที่หมาย คือเป็นการเล่นที่มีกำหนดกฎเกณฑ์และระเบียบการเล่น โดยผู้เล่นมีจุดหมายในการปฏิบัติ คือให้ผู้เล่นชนะเลิศในการเล่น โดยสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องและรวดเร็ว เป็นเกมที่ฝึกประสาท กล้ามเนื้อ ไหวพริบ ความคิด และการตัดสินใจอย่างฉับพลันทันที ฝึกความเป็นผู้นำให้มีความสุข ความสนุกสนานคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ จิตใจ และสมอง ทั้งได้ออกกำลังกายไปด้วย

3. การเล่นประเภทไล่หนีและจับ คือการเล่นเพื่อตะแคงจับ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ออกกำลังกาย ฝึกความว่องไว ความอดทนของกล้ามเนื้อ และระบบหายใจ

4. การเล่นแข่งขันเป็นรายบุคคล คือการเล่นเพื่อเป็นการแข่งขันแพ้ชนะ โดยอาศัยกิจกรรมที่ต้องออกแรง การเล่นประเภทนี้ไม่เน้นการต่อสู้อย่างจริงจัง เป็นการเอาแพ้ชนะกันโดยไหวพริบ ความรวดเร็วและเทคนิค สามารถเอาชนะกันได้ในเวลาอันสั้น เป็นการสร้างประสบการณ์ในการแข่งขัน และการแพ้ชนะทำให้เกิดความพึงพอใจ ไม่เสียอกเสียใจ และไม่เสียใจเมื่อเกิดพลาดพลั้ง

5. การเล่นแบบผลัด คือการแข่งขันเป็นหมู่ๆ จำนวนผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป การแข่งขันคือหลักการทำให้เสร็จก่อน การเล่นจะใช้อุปกรณ์หรือไม่ใช้ก็ได้ การแข่งขันจะต้องมีเส้นเริ่มและเส้นกลับตัว โดยแต่ละพวกไม่ยุ่งเกี่ยวกับหรือแทรกแข่งกับพวกอื่น ๆ ลักษณะของการเล่นเป็นไปในทำนองที่มีการส่งต่อหรือหมุนเวียนกันเป็นทอดจนกระทั่งถึงคนสุดท้าย การแพ้ชนะขึ้นอยู่กับความรวดเร็วในการเล่นโดยถูกต้องตามกติกาให้เสร็จก่อนพวกอื่น ๆ ที่ร่วมแข่งขันกัน

6. การเล่นที่มีการแข่งขันประเภทหมู่ คือ การเล่นที่มีการแข่งขันเป็นพวก ทำให้สมาชิกของแต่ละพวกร่วมแรงร่วมใจกันปฏิบัติ เพื่อให้มีชัยชนะในการแข่งขันกับหมู่อื่น ๆ เป็นการสร้างความสามัคคี การเล่นและการทำงานร่วมกัน การแข่งขันในด้านความร่วมมือ ทำให้ทุกคนมีโอกาสแสดงความสามารถของตน ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น รู้จักแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2521: 5-7) ได้จำแนกประเภทของเกมไปอีกลักษณะหนึ่ง โดยแบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท สรุปได้ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ ได้แก่การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงออกท่าทางตามนิยายนั้น ๆ และการเลียนแบบก็ทำตามนั้น ๆ เช่นเลียนแบบสัตว์หรืออื่น ๆ

2. การเล่นเกมเบ็คเตล็ค ได้แก่การเล่นที่มีกฎ กติกา เล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้นทางการเคลื่อนไหว
3. การเล่นเกมที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง ได้แก่การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแรงของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย
4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ ได้แก่เกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬาใหญ่ ๆ
5. เกมการเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลง ได้แก่การร้องเพลงที่มีท่าทางประกอบหรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย
6. เกมนันทนาการ ได้แก่การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองและเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม

สำหรับเกมในการสอนภาษานั้น สังเวียน สฤชคิกุล (2521: 315) ได้แยกประเภทของเกมที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ สรุปได้ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์ หรือเรียงตัวอักษรภาษาอังกฤษ
3. Vocabulary Games เป็นเกมฝึกศัพท์และออกเสียงคำศัพท์
4. Structure practice Games ฝึกสร้างประโยคและการพูดที่ถูกต้อง
5. Pronunciation Games ฝึกออกเสียงของคำ
6. Rhyming Games เป็นการฝึกออกเสียงของคำต่าง ๆ ลักษณะสัมผัสเสียง
7. Miscellancaus Games เป็นเกมฝึกผสมผสานกันหลายประเภท ครูเลือกฝึกได้ตามที่เห็นเหมาะสมกับวัยและระดับของนักเรียน

สมพล ฐูปูชา (2524: 15-16) ได้สำรวจคู่มือการสอนภาษาไทยที่มีผู้คิดค้นขึ้นในหนังสือและวารสารต่าง ๆ แล้ว เห็นว่าเกมการสอนภาษาไทยอาจแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมการสอนวรรณคดี เช่น เกมแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี เกมหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เกมตอบปัญหาทางวรรณคดี เป็นต้น

2. เกมการใช้ภาษาไทย เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมหาคำตรงกันข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น

3. เกมหลักภาษาไทย เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมแข่งขันเรียงคำ เกมคำประสม เป็นต้น

นอกจากนี้ เขาวภา เตชะคุปต์ (2524: 54) อ้างถึงข้อเขียนของ อีลินเนอร์ สกูลแมน โคลัมบัส (Elinor Schulman Kolumbus 1979: 141) ใ้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. เกมฝึกการกระทำ (Manipulative Games)
2. เกมการศึกษา (Diactic หรือ Cognitive Games)
3. เกมฝึกทักษะทางกาย (Physical Games)
4. เกมฝึกทักษะทางภาษา (Language Games)
5. เกมทายบัตร (Card Games)
6. เกมพิเศษต่าง ๆ (Special Games)

สรุปได้ว่าการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนหลายประเภทด้วยกัน และมีผู้จำแนกไว้แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการศึกษาของผู้จำแนก เช่น พิจารณา จำแนกประเภทตามวิธีการเล่น จำแนกตามจุดมุ่งหมายของการเล่น เป็นต้น โดยทั่วไปแล้วจะใช้เกมประเภทแข่งขันเป็นหมู่หรือเป็นกลุ่ม (Mass Contests) ซึ่งผู้เล่นจะต้องร่วมมือร่วมใจกันปฏิบัติกิจกรรมทางภาษาไทยตามกติกาที่กำหนดไว้ให้ชนะหมู่หรือกลุ่มอื่น ทั้งนี้เพราะนอกจากผู้เรียนจะมีความสุขสนุกสนานในการเรียน เกิดการเรียนรู้ ตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนแล้ว ผู้เรียนยังเกิดอุปนิสัยหลาย ๆ ประการ เช่น ความสามัคคี ความกล้าแสดงออก การยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น และการรู้จักแบ่งหน้าที่กันทำงาน มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน เป็นต้น

จุดมุ่งหมายของการใช้เกม

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมนั้น เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ดังที่

เทพาวณี ทอมสัน และคนอื่น ๆ (2521: 1) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้ เกม สรุปลงได้ดังนี้

1. เพื่อสอนให้มีการสนองตอบสังคม โดยได้มีความร่วมมือและมีการแข่งขัน
2. เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการ และเทคนิคการเล่น
3. เพื่อสอนทักษะให้รู้จักทำงานดีที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มคน
4. เพื่อพัฒนาในด้านกาเป็นผู้นำและเป็นผู้ตามที่ดี
5. เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจ และเห็นความสำคัญของการมีกฎ

กติกา

6. เพื่อให้เข้าใจกฎ กติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความตื่นตัว และมีความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

เบญจา แสงมะลิ (2522: 14) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมประกอบการสอน สรุปลงได้ดังนี้

1. สื่อความหมาย
2. ส่งเสริมการตัดสินใจ
3. รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. รักความยุติธรรม และความถูกต้อง
5. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และแปลกความ
6. ฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. รู้จักปรับตัว
8. มีความกล้าเพิ่มขึ้นในด้านกล้าแสดงออก กล้าพูด ตลอดจนฝึกกล้าเมื้อและ

สายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

นอกจากนี้ ชาญชัย ศรีไสยเพชร (2525: 162) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการ เล่นเกมไว้ สรุปลงได้ดังนี้

1. เพื่อให้ครูอาจารย์ รู้จักคิดหาเกมการเล่นมาใช้สอนในวิชาต่าง ๆ ที่ตนสอนอยู่
2. เพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนของครูบรรลุตามจุดหมายของหลักสูตร

3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกัน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกายอารมณ์ สังคม สติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองชั้น ดำเนินไปตามหลักประชาธิปไตย

สรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน เพื่อให้เด็กเรียนมีความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความเป็นประชาธิปไตย มีระเบียบวินัย เคารพ กฎ กติกา และส่งเสริมให้นักเรียนมีลักษณะเป็นผู้นำ ส่งเสริมให้ครูและนักเรียนได้มีการวางแผนร่วมกันในกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีบรรยากาศที่ดีขึ้น

เนื่องจากเกมมีด้วยกันหลายชนิด หลายประเภท และสามารถใช้ประกอบสอนได้หลายวิชา ไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอนวิชา ภาษาไทย สังคมศึกษา ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ฉะนั้นการเลือกใช้เกมจึงควรทำด้วยความระมัดระวัง เพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ ดังนี้

กรมพลศึกษา (กรมพลศึกษา 2519: 9) ได้ให้หลักในการจัดเกมในการเรียนการสอน สรุปได้ดังนี้

1. เกมที่นำมาสอนนักเรียนควรมีลักษณะดังนี้
 - 1.1 ใช้อุปกรณ์การเล่นน้อย ไม่ยุ่งยากในการเตรียม
 - 1.2 เป็นเกมที่เล่นง่าย ๆ แต่ต้องมีกติกา
 - 1.3 ควรเป็นเกมที่เหมาะสมกับจุดประสงค์ของการสอน
 - 1.4 นักเรียนทุกคนมีโอกาสเล่น
 - 1.5 เหมาะสมกับวัย และความสามารถของนักเรียน
2. ครูต้องสนุกสนานกับการเล่นเกมอีกด้วย
3. การเล่นแต่ละครั้งต้องเคร่งครัดต่อ กฎ กติกา และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความมีมารยาท และความยุติธรรม
4. ใช้เวลาในการอธิบาย กติกา วิธีเล่นน้อยที่สุด เข้าใจง่ายที่สุด

5. ควรเลือกนักเรียนคนใดคนหนึ่ง หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง มาสาธิตการเล่นก่อน
6. ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 15-20 นาที
7. ครูต้องพยายามควบคุมการเล่นให้อยู่ใน กฎ ระเบียบให้ได้ อย่าให้นักเรียน
ส่งเสียงรบกวนห้องข้างเคียง

หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี (หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี 2520:

5-6) ได้เสนอแนะข้อควรคำนึงในการคัดเลือกเกมไว้ สรุปได้ดังนี้

1. อายุและวุฒิภาวะของนักเรียนในชั้นเรียน
2. ระดับความสามารถและความพอใจของเด็กในชั้น
3. ความใจกว้างในการแข่งขัน ควรกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน
4. การเลือกเกม ควรเปิดโอกาสให้เลือกเกมบ่อย ๆ เพื่อได้มีโอกาสเล่นเกม

ใหม่ ๆ

5. เกมอาจปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการและสภาพแวดล้อมได้

เทพวณี หอมสนิท (2520: 2-4) ได้ให้หลักการพิจารณาในการเลือกเกมให้เด็ก
เล่นไว้ สรุปได้ดังนี้

1. ความมุ่งหมายในการสอน
2. อายุ ร่างกาย และความสามารถ
3. สถานที่
4. จำนวนคน
5. อุปกรณ์

นอกจากนี้ สมคิด อิศระวัฒน์ (2522: 12) ได้กล่าวถึงหลักการเลือกเกมไว้ สรุป
ได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของเกมสอดคล้องกับบทเรียนที่ต้องการหรือไม่
2. ระดับชั้น
3. ความยากง่ายของเกม
4. ประเภทของเกม

5. เวลาที่ใช้ในการเล่น
6. ขนาดของห้องเรียนและเกมที่เลือก
7. เกมนี้เหมาะสมกับคนเดียว กลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่

สรุปได้ว่า การคัดเลือกเกมควรคำนึงว่าเกมที่จะนำมาประกอบการสอนควรเหมาะสมกับวัย มีการอธิบายกฎเกณฑ์ วิธีการเล่นอย่างละเอียด เกมต้องเป็นเกมง่าย ๆ อุปกรณ์การเล่นควรหาง่าย เวลาที่ใช้เกมควร 10-15 นาที เกมนั้นเด็กควรได้มีโอกาสได้เล่นทุกคน

ลักษณะเกมการสอนที่ดี

วิลลิตี ร่วมสุข (2522: 68) ได้เสนอลักษณะเกมการสอนที่ดีไว้ สรุปได้ดังนี้

1. ไม่จำเป็นต้องมีการเตรียมล่วงหน้า หรือถ้ามีควรมีน้อยที่สุด
2. เป็นเกมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะท้าทายความสามารถของนักเรียน
3. มีคำสั่งและกติกาในการเล่นชัดเจน
4. เป็นเกมสั้น ๆ ไม่ควรใช้เวลาเกิน 15 นาที
5. เป็นเกมที่ทำให้ทั้งความสนุกสนาน ร่าเริง และได้รับความรู้หรือทักษะ
6. เป็นเกมที่ทำให้ไม่เสียวินัยในห้องเรียน
7. เป็นเกมที่เล่นเป็นทีม หรือเป็นเกมที่ไม่เกิดความกังวลเกี่ยวกับผู้ชนะ
8. เป็นเกมที่นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างตามสมควร
9. ถ้าเป็นการแข่งขัน ควรที่จะง่ายในการตรวจสอบและการตัดสินใจให้คะแนน
10. ควรใช้อุปกรณ์ที่สามารถประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่าย และสามารถดัดแปลงใช้เป็น

อุปกรณ์การสอนได้เป็นอย่างดี

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2522: 4) ได้กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนไว้ สรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีความสุขสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาจากบทเรียน
2. ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ
3. มีคำสั่งและกติกากการเล่นชัดเจน ไม่ซับซ้อน

4. ถ้า "การเล่น" มีลักษณะเป็นการแข่งขัน ควรง่ายในการตัดสินใจให้คะแนน
5. เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
6. ครูควรควบคุมดูแลการเล่นให้อยู่ในขอบข่าย และไม่รบกวนห้องข้างเคียง
7. ในกรณีที่ต้องใช้สถานที่กว้างกว่าห้องเรียน ควรได้จัดสถานที่นั้นไว้ล่วงหน้า
8. "การเล่น" แต่ละชนิด ควรใช้อุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเองได้ง่าย ๆ และสามารถดัดแปลงใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้เป็นอย่างดี

9. การเล่นควรให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายบ้างพอสมควร
สำเร็จ เวชสุนทร (2526: 29-30) ได้ให้เกณฑ์ของลักษณะเกมที่ดี ซึ่งเหมาะแก่การนำมาใช้ในการเรียนการสอนไว้ สรุปได้ดังนี้

1. เกมนั้นจะต้องมีความเหมาะสม คุณลักษณะพื้นฐานที่สุดของเกม คือจะต้องมีวิธีการที่จะสามารถสนองเป้าหมายที่ต้องการเป็นอย่างดี
2. เกมต้องมีเรื่องของโชคเข้ามาเกี่ยวข้องในระดับความมากน้อยต่าง ๆ กัน เช่น เกมที่พัฒนาการแก้ปัญหาอาจจะมีเรื่องของโชคเข้ามาเกี่ยวข้องมากกว่า เกมพัฒนาทักษะ เป็นต้น
3. เกมที่นำมาใช้ในห้องเรียนควรใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นประมาณ 10-15 นาที
4. เกมที่ดีจะต้องบอกกติกาไว้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย
5. เกมที่ใช้ในห้องเรียนควรอยู่ในลักษณะที่จัดหาอุปกรณ์หรือสร้างได้อย่างประหยัดทั้งเงินและเวลา
6. เกมที่ดีควรมีความดึงดูดใจต่อผู้เรียนในด้านความสนุกสนานหรือด้านความสวยงามของอุปกรณ์การเล่น หรือในด้านท้าทายทางสติปัญญา ด้านใดด้านหนึ่งหรือหลาย ๆ ด้าน

สรุปได้ว่า, เกมที่ใช้ประกอบการสอนที่ต้นนี้ ควรเป็นเกมที่ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอน มีวิธีการเล่นที่ง่าย ๆ ใช้ระยะเวลาสั้น ๆ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมความเจริญงอกงามของเด็กทั้งทางกายอารมณ์ สังคม และสติปัญญาด้วย

วิธีนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย

การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนั้นกำหนดแน่นอนลงไปไม่ได้ว่าควรใช้กับผู้เรียนระดับใดวัยใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจและลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำกิจกรรมการเล่นมาใช้ ดังนั้นจึงถือเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องทำความเข้าใจว่านักเรียนมีความต้องการอะไรบ้าง และยังมีอะไรที่ยังบกพร่องจากการเรียนที่ต้องการจะฝึกฝนเพิ่มเติมบ้าง นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงเวลาและสถานที่ที่จะนำการเล่นมาใช้ประกอบการสอน เช่น การเล่นนั้นเหมาะสมกับสภาพห้องเรียนหรือไม่ หรือควรดัดแปลงในลักษณะใด ดังนี้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2523: 6-7) ได้เสนอแนะวิธีใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. การเล่นนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนนั้นสัมฤทธิ์ผล
2. การเล่นนั้นต้องช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน
3. การเล่นนั้นต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์ และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วย มิใช่เล่นเพื่อสนุกอย่างเดียว
4. ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน
5. ในการเล่นแต่ละครั้งครูต้องเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างแจ่มแจ้ง
6. กำหนดเวลาเล่นไว้ให้แน่นอน ไม่ควรล่าช้า
7. ในการจัดหมู่แข่งขันควรจัดคละกันไประหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งและนักเรียนที่เรียนอ่อน เพื่อฝึกให้รู้จักช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น
8. ครูต้องเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นไม่ได้อยู่ที่การแพ้ชนะ แต่อยู่ที่การแสดงน้ำใจต่อกัน สามัคคีกัน มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
9. ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่น และส่งเสริมให้เด็กคิดหาการเล่นเองที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนบ้าง
10. ในการเล่นที่มีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ควรจัดอุปกรณ์แยกไว้เป็นชุด ๆ เพื่อสะดวกในการใช้และประหยัดค่าใช้จ่ายและแรงงาน

พวงเพ็ญ อินทรประวัตติ (2523: 244) ใ้กล่าวถึงการสอนภาษาโดยการนำเกมไปเล่น สรุปได้ดังนี้

คนที่เคยนำเกมไปช่วยสอนภาษา ไม่ว่าจะสอนเด็กเล็ก ๆ เด็กวัยรุ่น หรือผู้ใหญ่ ต่างก็พอใจผลที่ได้จากการเล่นเกมและผู้เรียนยังพบอีกว่า การนำเกมไปเล่นจะเป็นการฝึกการใช้ภาษาที่ตื่นอกเหนือจากการฝึกอย่างหนักหน่วงในห้องเรียน เพราะการเล่นเกมจะทำให้ผู้เรียน เรียนอย่างสนุกสนาน และเป็นการผ่อนคลายอารมณ์ได้เป็นอย่างมากด้วย ถึงแม้กำลังเรียนภาษาอยู่ก็ตาม

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2525: 28) กล่าวถึงการใช้เกมทางภาษาว่า

... ในการสอนถ้าใช้เกมภาษาเป็นกิจกรรม จะเป็นการเร้าความสนใจของนักเรียน ได้ดีมาก การเล่นเกมจะทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรม จนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ และขณะที่เล่นเกมนั้นก็ใช้ภาษาไปด้วย เกมภาษาจะช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้คล่องแคล่วขึ้น...

สุจริต เพียรชอบ (2530: 207-208) ใ้กล่าวถึงวิธีใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ สรุปได้ดังนี้

1. การใช้เกมประกอบการสอนแต่ละครั้ง ครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายอย่างแน่นอน ชัดเจน ว่าต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในด้านใด
2. เกมการเล่นนั้น ๆ จะต้องช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการเรียนมิใช่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว
3. ครูต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดี ว่าควรใช้เกมประกอบการสอนตอนใด
4. ในการเล่นแต่ละครั้งครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่นรวมทั้งวิธีการเล่น
5. ในการเล่นแต่ละครั้งครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา การทำกิจกรรมร่วมกัน ความเอื้อเฟื้อ ความมีน้ำใจ ความร่วมมือระหว่างกันและกัน
6. การเล่นที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มควรจัดให้นักเรียนคละกันทั้งนักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อน และเพื่อให้นักเรียนอ่อนได้มีโอกาสชนะบ้าง
7. การเล่นเกมประกอบการสอนแต่ละครั้งควรกำหนดเวลาให้แน่นอน ไม่ควรใช้เวลามากเกินไป

สรุปได้ว่า วิธีใช้เกมประกอบการสอนนั้น นอกจากครูจะต้องคัดเลือกเกมที่เหมาะสมแล้ว ครูควรคำนึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมเป็นหลัก ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเกมได้บ้าง และอาจปรับปรุงให้เหมาะสมกับความต้องการและสภาพแวดล้อมได้ และครูต้องสนุกสนานกับการเล่นด้วย และควรกวาดขันให้นักเรียนปฏิบัติตามกติกา มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีมารยาทและความยุติธรรมด้วย

ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน

เพื่อให้การใช้เกมประกอบการสอนมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถ และทักษะในการคัดเลือกเกม ที่สำคัญครูต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาสและความต้องการความสนใจและความสามารถของนักเรียน ดังที่ วินลศิริ ร่วมสุข (2522: 68-69) ได้เสนอขั้นตอนในการใช้เกมดังนี้

1. ขั้นเลือกเกมและเตรียมเกมต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับวัย เวลา สถานที่ และความสนใจของผู้เรียน ตรงจุดหมายที่จะใช้ ศึกษาวิธีเล่นเกม เตรียมอุปกรณ์ให้พร้อม
2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่นให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ เล่นเดี่ยวหรือเล่นเป็นกลุ่มและเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม
3. ขั้นดำเนินกิจกรรม อธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าใจก่อน แล้วทดลองเล่นก่อนเล่นจริง
4. ขั้นวิเคราะห์และประเมินผล ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันวิเคราะห์การเล่นที่ผ่านมา เพื่อนำผลไปอภิปรายกันคิดว่าเพิ่มเติมให้ตรงจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน
5. ขั้นสรุปผล ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุป หาข้อยุติที่ถูกต้อง ย้ำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนอีกครั้งหนึ่ง

สุจริต เพียรชอบ (2530: 208) ได้เสนอขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ สรุปได้ดังนี้

1. ขั้นเลือก ครูต้องเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน เหมาะสมกับวัยความสนใจของนักเรียน ควรคำนึงถึงเวลา และสถานที่ที่จะเล่นเกม

2. ขึ้นกำหนดตัวผู้เล่น การกำหนดผู้เล่นควรให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ พยายามเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมโดยจัดผู้เล่นหมุนเวียนกันไป

3. ขึ้นเล่น ครูอธิบาย กฎ กติกา ของการเล่น อาจมีการสาธิตให้ชมก่อน ก่อนลงมือเล่น ครูควรให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

4. ขึ้นวิเคราะห์หลังจากการเล่นเกมแล้ว ครูกับนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ด้วยการอภิปรายประโยชน์ที่ได้จากการเล่น

5. ขึ้นสรุป ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม

ประโยชน์ของการใช้เกม

เกมที่ใช้สอนหรือเกมประกอบการสอนนั้น เป็นเครื่องมือในการสอนอย่างหนึ่งที่มีคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้เรียน ดังที่

เตือนใจ แก้วโอบาส (2520: 12-13) กล่าวว่า "เกมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่ นักเรียนได้เป็นอย่างดี เป็นกิจกรรมพิเศษสำหรับครูผู้สอนภาษาไทยที่จะนำเข้ามาสอนในช่วงโมงหรือนอกช่วงโมงก็ได้"

จำรัส น้อยแสงศรี (2520: 48) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการใช้เกม สรุปได้ว่า

นักเรียนได้สนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้ใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ รู้จักแก้ปัญหา รู้จักมีความคิดสร้างสรรค์ ฝึกความสามัคคี ความรับผิดชอบ และการเป็นผู้นำ ครูควรควบคุมเกมที่ให้นักเรียนเล่นนั้นได้รู้จักร่วมมือกัน สามัคคีกัน มากกว่าที่จะทำเพื่อการแข่งขันซึ่งดี

สมคิด อิศระวัฒน์ (2522: 12) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ที่คล้ายกับชีวิตจริง
2. ผู้เรียนมีโอกาสที่จะแสดงความสามารถ อุบนิสัย และความรู้ ทำให้ครูผู้สอนมีโอกาสสังเกต

3. พัฒนาขบวนการทางสังคม

4. ผู้เรียนมีโอกาสแสวงหาวิธีแก้ปัญหาก็ผู้เรียนอาจจะมีส่วนร่วมอยู่ด้วย

5. ผู้เรียนมีโอกาสที่ได้รับความรู้ แนวคิดใหม่ ๆ

6. ผู้เรียนมีโอกาส มีส่วนร่วมในการเรียนรู้
7. ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้มาก
8. ฝึกการตัดสินใจในสภาพการณ์ต่าง ๆ
9. ใช้เป็นวิธีการปลูกฝังทัศนคติที่ดีวิธีหนึ่ง

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2523: 3-4) ได้กล่าวถึงสาระสำคัญและประโยชน์ของการนำเกมมาประกอบการสอนภาษาไทยไว้ สรุปได้ดังนี้

1. พัฒนาการความคิดให้กับนักเรียน
2. ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษา ด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน
3. ฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถที่มีอยู่
5. ประเมินผลการเรียนการสอน
6. นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด
7. จูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน
8. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี เอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ฝึกความรับผิดชอบ รู้จักปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนชัดเจนขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

สมพล ฐูปูชา (2521: 22-25) ได้สรุปถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. เด็กชอบการแข่งขัน ครูจึงควรใช้วิธีการแข่งขันมาช่วยในการสอน
2. เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการสอน
3. เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี
4. เกมทำให้การเรียนดำเนินไปอย่างรวดเร็ว
5. เกมช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. เกมช่วยให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน
7. เกมสร้างพัฒนาการทางร่างกายแก่เด็ก

8. เกมสร้างลักษณะนิสัยที่ดีแก่เด็ก ให้รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความรับผิดชอบและรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

9. เกมช่วยฝึกทักษะทางภาษา

10. เกมเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่

11. เกมช่วยให้ครูได้เห็นมองเห็นพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างชัดเจน

อันจะเป็นประโยชน์แก่การสอนของครูต่อไป

อัญชลี สุคนธา (2527: 5-6) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยว่า

...เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น เพื่อเป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ให้กับเด็ก ช่วยให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตัวเอง รู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง การใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอน เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเองระหว่างครูกับนักเรียนได้มากยิ่งขึ้น...

สุจิต เพียรชอบ (2530: 206-207) ได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมการสอนภาษาไทยไว้ สรุปได้ดังนี้

1. เกมช่วยให้เด็กนักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนานเพลิดเพลิน

2. เกมช่วยให้บทเรียนภาษาไทยน่าสนใจช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด

3. เกมภาษาช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว

4. เกมช่วยให้เด็กพัฒนาทางร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใช้ตา ได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

5. เกมช่วยพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักให้ รู้จักรับการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรู้จักรับผิดชอบงานร่วมกัน

6. เกมช่วยให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มที่

7. เกมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวก

8. เกมช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญา เด็กได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกการตัดสินใจ

9. เกมช่วยฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับและกฎเกณฑ์

10. เกมใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายขั้นตอน เช่น นำเข้าสู่บทเรียน
11. เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาไทย
12. การเรียนการสอนโดยใช้เกม ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และจำเนื้อหาวิชาได้ดีเท่ากับการเรียนจากตำรา เกมใช้เวลาเรียนน้อยแต่ได้เนื้อหาวิชามาก เกมจึงถ่ายทอดความรู้ได้ดีกว่าวิธีการสอนอื่น ๆ

สรุปได้ว่าความสำคัญและประโยชน์ของเกมการสอนภาษาไทยมีคุณค่าและประโยชน์ส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี เพราะเกมประกอบการสอนจะประกอบไปด้วยกติกา ผู้เล่น และอุปกรณ์ซึ่งจะมีหรือไม่มีก็ได้ ดังนั้นเกมการสอนภาษาไทยจึงเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมในการสอนวิชาต่าง ๆ โดยเฉพาะวิชาภาษาไทยซึ่งเป็นวิชาทักษะ และเนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ได้รับความสนใจ ทำให้เด็กไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ทำให้เด็กได้รับประโยชน์คุ้มค่า

ความหมายของบทบาทสมมติ

เยาวภา เตชะคุปต์ (2518: 64-68) กล่าวว่า "บทบาทสมมติเป็นกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้จากกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้สมาชิกมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ร่วมกันและยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกแสดงความคิดเห็น และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี "

ทิตินา แชนมณี (2519: 41) กล่าวว่า

... บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือและวิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียนโดยที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติ และบทบาทสมมติขึ้นมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็นและถือเอาการแสดงออกทั้งทางความรู้และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นข้ออภิปรายเพื่อการเรียนรู้...

จรรุณ คุตมี (2520: 161) กล่าวว่า

... การแสดงบทบาทสมมติเป็นเครื่องมือและวิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียน เป็นการฝึกการแก้ปัญหา และการตัดสินใจวิธีหนึ่ง เพราะในการสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นมาให้คล้ายคลึงกับสิ่งที่ เป็นจริง มักมีปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ ผ่างมาด้วย...

สุกัญญา ธาวิวรรณ (2521: 117) ให้ความหมายของการแสดงบทบาทสมมุติไว้ว่า หมายถึง "การที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมุติว่าตนอยู่ในเหตุการณ์อย่างนั้นจะตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างไร คำพูดของผู้แสดงไม่ต้องเขียนไว้ก่อน การแสดงนี้ไม่ต้องมีการเตรียมตัวและการฝึกซ้อมมาก่อนเลย"

หนังสือคู่มือครู เรื่อง การใช้หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (2521: 130) กล่าวถึงบทบาทสมมุติไว้ว่า

... เป็นเครื่องมือวิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียน โดยผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่คิดว่าควรจะเป็นและถือเอาการแสดงออกทั้งความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นข้ออภิปรายเพื่อการเรียนรู้...

สุมานัน รุ่งเรืองธรรม (2522: 69) กล่าวถึงการแสดงบทบาทสมมุติว่า

... เป็นวิธีการแก้ปัญหา และการตัดสินใจวิธีหนึ่ง เพราะในสถานการณ์และบทบาทที่สมมุติขึ้นมาให้คล้ายคลึงกับสิ่งที่ป็นจริงนั้น มักจะมีปัญหาและข้อขัดแย้งต่าง ๆ ผ่งมาด้วย การให้ผู้เรียนได้เลือกที่จะแสดงบทบาทต่าง ๆ โดยไม่ต้องฝึกหรือเตรียมตัวมาก่อนนั้น เป็นการช่วยให้ผู้แสดงได้เรียนรู้ที่จะปรับพฤติกรรมและหาทางแก้ปัญหาตัดสินใจอย่างธรรมชาติ...

สุจริต เพียรชอบ (2528: 89) กล่าวว่า "การแสดงบทบาทสมมุติคือเทคนิคการแสดงที่ผู้แสดงพยายามแสดงบทบาทให้เหมาะสมตรงกับสภาพการณ์ที่เป็นจริงตามที่ตนเองได้รับมอบหมายให้แสดง"

จอห์น แอล เทเลอร์ และ เร็กซ์ วอลฟอร์ด (John L. Taylor and Rex Walford 1972: 19) กล่าวถึงบทบาทสมมุติสรุปได้ว่า บทบาทสมมุติหมายถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อฝึกว่าสมควรมีพฤติกรรมแบบใดจึงแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ผู้แสดงและผู้ดูต้องรับบทบาทของตนเพื่อให้มีความเข้าใจและมีอารมณ์ในการแสดง นอกจากนั้นยังทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความต้องการที่ซ่อนเร้น (Hidden Agenda) อยู่ภายในตัวเอง อันได้แก่แรงจูงใจ ความต้องการซึ่งมีผลต่อการทำงานและการตัดสินใจของกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในความสัมพันธ์ของตนเองต่อบุคคลอื่นต่อสังคม

ประเมินผลตนเองและเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาวิชาและชีวิตประจำวัน สามารถเข้าใจสาเหตุแห่งพฤติกรรม เข้าใจถึงความรู้สึกของบุคคลอื่น ได้ระบายความแค้นเคียด เกิดความคิดรวบยอดในตัวเองได้ดีขึ้น ทำให้เกิดความสามัคคี รวมทั้งทำให้ครูรู้จักนักเรียนได้ดีขึ้นอีกด้วย

จอห์น อาร์ ลี (John R. Lee 1974: 316) กล่าวถึงบทบาทสมมุติสรุปได้ว่าการแสดงบทบาทสมมุติหมายถึงการเรียนรู้จากการดูบทบาทของผู้แสดงในสถานการณ์จำลองนั้น การแสดงบทบาทสมมุติแตกต่างจากการแสดงละครคือ ผู้แสดงบทบาทจะต้องคิดคำพูดและแสดงท่าทางโดยทันทีไม่มีการเตรียมบทพูดไว้ล่วงหน้า การแสดงบทบาทสมมุติเป็นการสนทนาที่กระทำซ้ำใหม่ได้เสมอจนกว่าการแสดงจะเป็นที่พอใจตามที่ต้องการ และการแสดงบทบาทสมมุติเป็นเพียงส่วนย่อยของการแสดงละคร

โซโลโม ชารัน และ เยล ชารัน (Sholomo Sharan and Yael Sharan 1976: 160) กล่าวถึงการแสดงบทบาทสมมุติสรุปได้ว่าเป็นกิจกรรมที่กลุ่มผู้เรียนจัดแสดงขึ้นเพื่อมุ่งสำรวจปัญหาด้านสังคมซึ่งจะได้นำมาเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนา ความเข้าใจ ความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของบุคคลต่าง ๆ ในสถานการณ์หนึ่ง ๆ อันจะยังประโยชน์แก่ผู้เรียนจนสามารถปฏิบัติตนได้ถูกต้องเหมาะสมยิ่งขึ้นเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันในภายหลัง

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การแสดงบทบาทสมมุติเป็นกิจกรรมการสอนอย่างหนึ่งที่ให้นักเรียนออกมาแสดงท่าทางเป็นบุคคลต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่สมมุติขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียนเป็นการให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดเห็นว่าจะจะเป็นไปตามธรรมชาติ และถือเอาการแสดงออกทั้งทางด้านความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นข้ออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ เป็นการฝึกให้ผู้แสดงได้ประสบกับสถานการณ์จริงในสภาพของการสมมุติขึ้นมา ทั้งนี้เพื่อฝึกให้นักเรียนได้ทดลองและเรียนรู้ที่จะปรับพฤติกรรมของตนอย่างมีประสิทธิภาพในสถานะต่าง ๆ

ประเภทของบทบาทสมมุติ

การใช้บทบาทสมมุติในการเรียนการสอนภาษาไทยสามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท ดังที่ สุจริต เพียรชอบ (2528: 93-94) กล่าวไว้ สรุปได้ว่า

1. การแสดงบทบาทสมมุติแบบเตรียมบทไว้ หมายถึงการแสดงบทบาทสมมุติที่มีการเตรียมบทไว้ก่อน ซึ่งครูจะเขียนบทไว้ อาจให้นักเรียนช่วยกัน เขียนบทของตนเองขึ้นและมีการฝึกซ้อมการแสดงล่วงหน้า ผู้แสดงจึงต้องแสดงบทบาทโดยใช้ถ้อยคำสำนวนตามที่เขียนบทไว้ ไม่มีโอกาสที่จะใช้ภาษาหรือแสดงความคิดเห็นหรือตัดสินใจด้วยตนเอง การแสดงบทบาทประเภนี้นี้จึงเหมาะสำหรับการฝึกแสดงบทบาทในระยะเริ่มแรก

2. การแสดงบทบาทสมมุติแบบฉับพลัน หมายถึงการแสดงบทบาทที่ไม่มีบทเตรียมไว้ หรือไม่มีการเตรียมตัวมาก่อน ผู้แสดงจะต้องแสดงบทโดยทันทีทันใด หลังจากที่ครูกำหนดสถานการณ์ขึ้นแล้ว ผู้แสดงจะต้องใช้ถ้อยคำสำนวน ภาษา ตลอดจนการตัดสินใจในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง การแสดงบทบาทสมมุติประเภทนี้จึงเป็นไปตามธรรมชาติมากกว่าประเภทแรก

3. การแสดงบทบาทสมมุติโดยกำหนดสถานการณ์ให้เป็นการแสดงบทบาทที่ประสมประสานระหว่างแบบที่หนึ่งและแบบที่สอง คือครูจะกำหนดสถานการณ์ขึ้นแล้วนำมาเล่าให้นักเรียนฟัง หลังจากนั้นให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมุติโดยใช้สติปัญญาไหวพริบ เทคนิคในการแสดง การใช้ภาษา การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยอิงสถานการณ์ที่กำหนดให้

จุดมุ่งหมายของใช้บทบาทสมมุติ

ทิสนา แชนมณี (2519: 42) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมุติในการเรียนการสอนไว้สรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจว่าพฤติกรรมทุกพฤติกรรมมีสาเหตุ การที่ผู้เรียนได้แสดงบทบาทต่าง ๆ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงสาเหตุที่ผลักดันให้แสดงพฤติกรรม และทำให้ผู้เรียนรู้จักพิจารณาและทำให้ผู้เรียนรู้จักการแก้ปัญหาอย่างตรงเป้าหมาย

2. ช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียดและช่วยให้เด็กได้ระบายความรู้สึกนั้น ๆ ออกมา

3. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น

4. ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสำรวจค่านิยมของตนเอง เพราะการแสดงบทบาทสมมุติที่มีการอภิปราย การวิเคราะห์ ทำให้ผู้เรียนรู้จักตนเองมากขึ้น ยอมรับว่าแต่ละบุคคลย่อมมีค่านิยมต่างกัน

5. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองมากขึ้น และรู้จักปรับปรุงตนเองในการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น เพื่อทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการฝึกฝนการปฏิบัติตนให้ถูกต้องเหมาะสมในหลาย ๆ บทบาท

7. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ
8. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การปฏิบัติตนในสังคม
9. ช่วยฝึกให้ผู้เรียนปฏิบัติตามขั้นตอน คือ รู้สึก กิด และกระทำ
10. ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ในกลุ่มผู้เรียน
11. ช่วยให้ครูได้รู้จักผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง

เอนกกุล กรี่แสง (2520: 207) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการแสดงบทบาทสมมุติว่า "การแสดงบทบาทสมมุติจะส่งเสริมให้นักเรียนกล้าเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น สามารถวิเคราะห์ปัญหาได้อย่างถูกต้อง เข้าใจความรู้สึกของคนอื่น และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและหมู่คณะ"

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการแสดงบทบาทสมมุติเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสทดลองและเรียนรู้ที่จะปรับพฤติกรรมของตน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่เรียนลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทำให้เข้าใจตนเองและผู้อื่น สามารถตัดสินใจและแก้ปัญหาได้ นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักนักเรียนมากยิ่งขึ้น

เทคนิคในการแสดงบทบาทสมมุติ

การแสดงบทบาทสมมุตินี้มีวิธีการหรือเทคนิคในการแสดงหลายวิธีด้วยกัน สุจริต เพียรชอบ (2528: 94-96) ได้เสนอไว้ 6 วิธี สรุปได้ดังนี้

1. การผลัดเปลี่ยนบทบาทกันแสดง เป็นวิธีเพื่อให้ผู้แสดงได้แสดงบทบาทใดบทบาทหนึ่ง ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันไปจนแสดงบทบาทครบทุกคน เช่น การแสดงบทบาท

ระหว่างพ่อกับลูก การแสดงบทบาทเช่นนี้ทำให้ผู้แสดงเข้าใจบทบาทได้ดี

2. การแสดงบทบาทที่รำพึงรำพันความรู้สึกของตนเอง เพื่อให้ผู้แสดงบทบาทได้ระบายความรู้สึก หรือความตึงเครียดภายในออกมาเป็นคำพูดให้ผู้อื่นได้รับรู้ วิธีการนี้ช่วยให้กลุ่มเกิดความเข้าใจมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน

3. การแสดงโดยมีผู้เสริม คือในขณะที่ผู้หนึ่งแสดงบทบาทและพูดออกมานั้นก็จะมีผู้ช่วยคอยเสริมคำพูดและความคิดต่าง ๆ ผู้แสดงจะมีที่ปรึกษาได้แต่ทุกคนจะมีผู้เสริม ผู้เสริมของผู้แสดงบทบาทแต่ละคนจะมียากกว่าหนึ่งคนก็ได้ วิธีนี้จะทำให้การแสดงบทบาทมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4. การแสดงบทบาทหลาย ๆ กลุ่มในขณะเดียวกัน คือเมื่อกำหนดสถานการณ์ขึ้นแล้วก็แบ่งผู้แสดงออกเป็นกลุ่ม ๆ ลงมือแสดงไปในขณะเดียวกัน วิธีการเช่นนี้จะทำให้บรรยากาศคึกคัก ทุกคนมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น มีการตัดสินใจ มีวิธีการแก้ปัญหาาร่วมกัน วิธีนี้จะเป็นแนวทางเพื่อใช้ในการดำเนินงานได้ดีขึ้น

5. การแสดงบทบาทซ้ำ หรือการหมุนเวียนบทบาท เป็นวิธีการที่ให้ผู้แสดงหลายคนหรือหลายกลุ่มแสดงบทบาทเดิมซ้ำ เพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เช่น เมื่อผู้แสดงแสดงบทบาทเป็นเจ้าภาพงานเลี้ยงกล่าวขอบคุณแขกที่มาในงานแล้วก็ให้ผู้อื่นแสดงบทบาทนั้นอีก

6. การใช้วิธีการสะท้อนภาพ วิธีการนี้ใช้ในการแก้ไข้ปัญหาของกลุ่มเพื่อให้เจ้าของปัญหาเห็นว่าตนเองเป็นอย่างไร เช่น ปรากฏว่าในชั้นเรียนมีเด็กที่ก้าวร้าว ชอบรังแกเพื่อน ก็กำหนดให้เด็กเรียนคนใดคนหนึ่งแสดงบทบาทก้าวร้าว นั้น วิธีการนี้จะช่วยให้เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นดีขึ้น

วิลลิตซ์ ชัยสิทธิ์ (2522: 25-26) อ้างถึงใน ซอร์ (Show) เมเยอร์ (Maier) และสมาคมการศึกษาของสหรัฐอเมริกา (The Adult Education Association of U.S.A) ได้เสนอเทคนิคการแสดงบทบาทสมมุติเอาไว้หลายประการ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. การแลกเปลี่ยนบทบาท (Role - Rewersal) วิธีการนี้ผู้แสดงหมุนเวียนกันแสดงบทบาทที่กำหนดไว้ในสถานการณ์หนึ่ง ๆ จนครบบทบาทที่มีอยู่ เช่น ในการสอนบูรณาการหน่วยการปฏิบัติตนในโรงเรียน เรื่องการปฏิบัติตนต่อครูในโรงเรียน และในสถานการณ์ที่ครู

นำมาเล่านั้น กำหนดผู้แสดงอย่างน้อย 2 คน (หรือมากกว่า) นักเรียนคนหนึ่งแสดงเป็นครู อีกคนเป็นนักเรียน และเมื่อแสดงเสร็จจะแลกเปลี่ยนบทบาทกันให้กับคนที่เป็นครูเป็นนักเรียน และให้คนที่เป็นักเรียนเป็นครู ซึ่งเป็นการหมุนเวียนบทบาทกัน

วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้แสดงเข้าใจบทบาททุกบทบาท เกิดความคล่องตัวในการแสดง บทบาทได้ทุกบทบาท เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ทำอย่างแท้จริง และสามารถปรับตัวในการแสดง เป็นบุคคลต่าง ๆ

2. การแสดงโดยมีลูกคู่ (Doubling) วิธีการนี้ผู้แสดงจะมีลูกคู่ยอมรับอยู่อีกคน คอยเสริมความคิดของผู้แสดง ตัวอย่างเช่น ผู้แสดงพูดว่า "ฉันไม่รังเกียจการโรงในโรงเรียน" ผู้ช่วยหรือลูกคู่ที่นั่งอยู่ข้างหน้าจะพูดต่อว่า "แต่ฉันคิดว่ามารโรงควรแต่งกายให้สะอาดกว่านี้" เป็นต้น การแสดงแบบนี้จะมีผู้แสดงที่คนก็ได้ และทุกคนมีลูกคู่เสริม เพราะในบางครั้งการสื่อ ความเห็นของผู้แสดงคนหนึ่งอาจจะเป็นไปไม่ตลอดตลอดไปร้ง คล้ายมีอะไรขวางกั้นอยู่ ใน กรณีนี้ลูกคู่จะช่วยทำหน้าที่ขจัดสิ่งที่ยขวางกั้นเสียให้ผู้แสดงสะดวกใจยิ่งขึ้น เกิดความเข้าใจตรง กันถึงความรู้สึกที่แท้จริง การแสดงก็จะสะดวกขึ้น

3. การแสดงบทบาทที่มีลูกคู่มากกว่า 1 คน (Mass Doubling) วิธีการนี้เหมือนกับวิธีที่แสดงไว้ในข้อ 2 แต่มีผู้แสดงเป็นผู้ช่วยเหลือหรือลูกคู่มากกว่า 1 คน ทั้งนี้เพื่อช่วยให้ ได้ความคิดและทัศนคติหลาย ๆ ด้าน

4. การแสดงบทบาทที่ผู้แสดงรำพึงกับตนเอง (Soliloquy) วิธีการนี้เพื่อ นำความคิดเห็นออกมาเป็นคำพูด โดยให้ผู้แสดงพูดหรือรำพึงออกมาดัง ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้แสดงและ กลุ่มเกิดความเข้าใจ มีความรู้สึกและทัศนคติที่ต่อกัน ยังจะมีผลต่อการแสดงบทบาทและความ สัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น ในการสอนหน่วยการปฏิบัติตนต่อบุคคลต่าง ๆ ในโรงเรียน มีการ แสดงเพื่อหาหลักการปฏิบัติตนต่อมารโรงในโรงเรียน มีนักเรียนที่แสดงเป็นมารโรงนั่งฟังและ ครูจะให้เขารำพึงรำพันออกมาว่า มีความรู้สึกอย่างไรบ้างต่อนักเรียนที่รังเกียจตน หรือเคารพ ตนเป็นผู้ใหญ่คนหนึ่ง

5. การแสดงบทบาทผสม (Multiple Role-Playing) คือหลายกลุ่มแสดง บทบาทเดียวกันนั้นไปพร้อม ๆ กันโดยไม่ต้องมีผู้ช่วยเหลือหรือครูคอยแนะนำ เช่น การสอน

หน่วยการคมนาคมและการติดต่อสื่อสาร เรื่องการใช้รถใช้ถนน จะแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ในแต่ละกลุ่มจะประกอบไปด้วยผู้แสดงเป็นจรรยา เป็นคนข้ามถนน เป็นรถ เป็นสัญญาณไฟ ให้แต่ละกลุ่มจัดแสดง อภิปรายหาข้อสรุปในการใช้รถ ใช้ถนน วิธีการนี้จะช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตามความเป็นจริงเกี่ยวกับการตัดสินใจเป็นกลุ่ม (Group Decision - Making) ช่วยให้นักเรียนไม่ประหม่าเพราะทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงและข้อมูลที่ได้จากการแสดง โดยวิธีนี้ทำให้เกิดการเปรียบเทียบและทำให้หาข้อสรุปได้ง่ายเข้า

6. การหมุนเวียนบทบาท (Role - Rotation) วิธีการนี้คือให้หลาย ๆ คน เปลี่ยนกันมาแสดงเป็นตัวละครตัวเดิม เช่น การแสดงหน่วยการทำความสะอาดร่างกาย เรื่อง การทำความสะอาดปากและฟัน ครูให้นักเรียนออกมาแสดงการแปรงฟันซ้ำ ๆ กันหลายหน เพื่อให้ได้วิธีการแปรงฟันหลาย ๆ แบบ นำมาเปรียบเทียบและสรุปที่ที่ดีที่สุดในตอนหลัง

7. การแสดง 2 บทบาท (Monodrama) วิธีนี้ให้ผู้แสดงคนเดียวแสดง 2 บทบาท โดยจะต้องแสดงกลับไปกลับมา เช่น ผู้เรียนในห้องมีปัญหาเรื่องทัศนคติไม่ดีต่อแม่ เพราะแม่เป็นครูในโรงเรียนและให้ครูผู้อื่นตีลูก เมื่อลูกไม่ยอมทำการบ้าน แต่เมื่อเด็กอยู่บ้านแม่ให้ความรักและไม่เคยตีเลย สภาพการณ์เช่นนี้ทำให้เด็กเกิดความขัดแย้งขึ้น ครูจึงอาจให้ผู้เรียนคนนั้นหรือคนอื่นแสดงเป็นลูกและแม่สลับกันไป เพื่อให้เข้าใจถึงความรู้สึกของลูกและของแม่ วิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนมีความคล่องตัวและสามารถเข้าใจบทบาททั้งสองได้ดีขึ้น

8. การใช้วิธีคุณภาพสะท้อน (The Mirror Technique) วิธีนี้เป็นการแสดงเป็นหมู่โดยนำปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มมาให้ผู้อื่นแสดง เพื่อช่วยให้เจ้าของปัญหามองเห็นตนได้ว่าเป็นอย่างไร เช่น ผู้เรียนบางคนในห้องเรียนเป็นคนขี้อายจนไม่กล้าแสดงออก ไม่ยอมให้ความร่วมมือในการแสดงบทบาทเลย ครูอาจจัดบทบาทสมมุติช่วยโดยให้เด็กคนหนึ่งในกลุ่มที่ออกมาแสดงนั้นเป็นเด็กขี้อาย คนอื่น ๆ ช่วยแสดงข้อดีและข้อเสียของการไม่เข้าร่วมกลุ่มและพยายามชักจูงให้เด็กขี้อายเข้าร่วมให้ได้ เมื่อเข้าร่วมแล้วก็ให้จบลงด้วยการที่เด็กขี้อายประสบความสำเร็จในการแสดงและอยากเข้าร่วมแสดงอีก

9. การแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกลุ่ม (Group Role - Reversed) คือ กำหนดให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มได้รับบทบาทของสมาชิกผู้อื่นภายในช่วงเวลาหนึ่งแล้ว กลุ่มจะได้รับปัญหาซึ่งสมาชิกทุกคนจะต้องช่วยกันแก้ไขโดยการสวมบทบาทผู้อื่นที่เขากำลังแสดงอยู่

และในช่วงสุดท้ายของการแสดงจะเป็นการอภิปรายเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่สมาชิกได้รับจากการแสดงของผู้อื่น เช่น การสอนหน่วยการช่วยเหลือครอบครัว ครูอาจกำหนดให้เด็กทุกคนเป็นที่ และช่วยกันแก้ปัญหาว่า ทำอย่างไรจึงจะให้พี่น้องมาช่วยดูห้องนอนที่ใช้ร่วมกันบ้าง สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะช่วยกันหาวิธีที่ดีที่สุดออกมาหลังจากจบการแสดงแล้วจะเป็นการอภิปรายว่าการที่ตนเองเป็นพื้้นมีความรู้สึกอย่างไร และจะต้องทำตัวอย่างไรจึงจะสมกับที่เป็นที่ วิธีนี้จะใช้เพื่อให้สมาชิกเข้าใจถึงความรู้สึก ความคิด และทัศนคติของผู้อื่น

10. การแสดงบทบาทของผู้ชม (Audience Role - Play) วิธีนี้ใช้เมื่อมีผู้ชมเป็นจำนวนมาก โดยเริ่มจากการสร้างทัศนคติในทางลบให้แก่ผู้ชมก่อนแล้วจึงจะให้ประสบการณ์ใหม่หลายชนิดที่จะช่วยให้ผู้ชมค้นพบทัศนคติที่ดีที่สุดสำหรับตนเอง เช่น การสอนหน่วยบ้านของเรา เรื่องการปฏิบัติตนตามหน้าที่และความรับผิดชอบของสมาชิก ในตอนแรกการแสดงจะเป็นไปในแนวที่สมาชิกในบ้านละเลยต่อหน้าที่ของตน บ้านจึงไม่สะอาด ไม่น่าอยู่ และไม่มีความสุข ต่อมาการแสดงจะเป็นไปในแนวที่บางคนรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตน แต่บางคนยังไม่รับผิดชอบ ถึงแม้ว่าบ้านจะน่าอยู่ขึ้นแต่สมาชิกบางคนก็เหนื่อยเกินไป การแสดงครั้งที่ 3 เป็นไปในแนวที่สมาชิกทุกคนยอมรับผิดในหน้าที่ของตน บ้านจึงจะสะอาดน่าอยู่มากขึ้น การแสดงทั้ง 3 ครั้ง จะทำให้ผู้ชมเลือกแนวทางที่ดีที่สุดสำหรับตนเองได้ และเราสามารถวัดทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปนี้ได้โดยการแสดงบทบาทสมมุติหรือตอบแบบสอบถามก็ได้

จากคำกล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่าเทคนิคในการแสดงบทบาทสมมุติเน้นเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหนึ่งโดยครูใช้เทคนิคการแสดงละคร เข้าช่วยเป็นกิจกรรมที่มีความหมายต่อนักเรียน เพราะนักเรียนได้มีโอกาสเป็นผู้เล่นและผู้ดู ซึ่งนับว่าเป็นวิธีการหนึ่งของครูที่จะช่วยไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายจากการเรียนปกติ ทำให้เด็กสนุกสนานในการเรียน

การนำบทบาทสมมุติมาใช้ในการเรียนการสอน

การแสดงบทบาทสมมุติเป็นวิธีการที่เป็นประโยชน์ ในด้านที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนความคิด การพูด และการลงมือปฏิบัติ ทำให้สามารถคิดเป็น พูดเป็น ทำเป็น และจากการเรียนรู้การแสดงบทบาทต่าง ๆ นี้จะทำให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ และคนอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถึงแม้ว่าวิธีการนี้จะมีประโยชน์มากเพียงไร ถ้าครูผู้สอนไม่มีความรู้

เกี่ยวกับหลักของการจัดกิจกรรมประเภทนี้แล้ว ก็อาจทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์น้อยลง ดังนั้นในการนำการแสดงบทบาทสมมติไปใช้ให้ได้ผลดีในการเรียนการสอน ครูจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับหลักการของการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี ซึ่ง ศิริภาณุจัน โทสมุภ (2522: 12) ได้เสนอไว้สรุปได้ดังนี้ การใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอนนั้นเป็นเรื่องที่จะกำหนดตายตัวไม่ได้ว่าควรจะทำในตอนใดของบทเรียน การแทรกบทบาทสมมติจึงขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูว่าจะใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียน อธิบายเหตุการณ์บางอย่างเพื่อแก้ปัญหาหรือเพื่อสรุปบทเรียนก็ได้ การแสดงบทบาทสมมติแต่ละครั้งควรใช้เวลาในการแสดงไม่ต่ำกว่า 10 นาที และไม่ควรมีเวลานานเกิน 20 นาที สถานที่ใช้อาจเป็นห้องเรียน หรือสถานที่ที่เป็นจริงตามเหตุการณ์ที่สมมุติ เช่น วัด สวนเกษตร ห้องพยาบาล ห้องสมุด หรือหอประชุมก็ได้ ครูควรอธิบายให้ผู้แสดงเข้าใจถึงบทบาทที่ตนจะต้องแสดงออกว่าควรแสดงอย่างไร เช่น การใช้คำพูด สำหรับบุคคลที่แสดงอาจเป็นครูเลือก หรือนักเรียนสมัครใจเองก็ได้

นอกจากนี้ วิมลรัตน์ ชัยสิทธิ์ (2522: 27-29) ได้เสนอแนะการนำบทบาทสมมติไปใช้ในการเรียนการสอน สรุปได้ดังนี้

1. การแสดงบทบาทสมมติควรใช้ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ไม่ควรใช้เพื่อการบันเทิงอย่างเดียว
2. ในการแสดงบทบาทสมมติไม่ควรกำหนดเวลาตายตัวลงไป
3. การเลือกเรื่องที่น่ามาใช้ ต้องเป็นเรื่องที่ไม่ยากเกินไป ไม่กระทบกระเทือนความรู้สึกรักของผู้เรียนคนหนึ่งคนใด และควรเป็นเรื่องที่กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากอภิปรายเมื่อแสดงจบแล้ว
4. การใช้บทบาทสมมติจะได้ผลเต็มที่ เมื่อนำมาใช้ติดต่อกันพอสมควร ไม่ใช่เป็นการค้นการเรียนรู้เพียงครั้งหรือสองครั้ง เพื่อแก้ความเบื่อหน่ายของผู้เรียนเท่านั้น
5. ควรใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติ เมื่อต้องการให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และฝึกทักษะในการปฏิบัติตนในเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ ไม่ใช่ใช้นำมาใช้เพราะสนุกและผู้เรียนชอบ เพราะถ้านำมาใช้บ่อยเกินไปจะทำให้ประสิทธิภาพลดลง

สรุปการนำบทบาทสมมติไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น ครูจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้และสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาในบทเรียน ต้องคำนึงถึงเวลา และสถานที่ที่ใช้แสดง

บทบาทสมมุติ การแสดงบทบาทสมมุติแต่ละครั้งจะเป็นการฝึกทักษะในการปฏิบัติตนในเรื่องความ
มีมนุษยสัมพันธ์ ฉะนั้นก่อนการแสดงบทบาทสมมุติแต่ละครั้งครูควรชี้แจงรายละเอียดทุกครั้ง
เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน

ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้นครูต้องการให้เด็กมีความสนุกสนานไม่เกิดความ
เบื่อหน่ายในการเรียน ครูจึงสามารถนำบทบาทสมมุติมาใช้ในการสอนภาษาไทยได้ทั้งในเรื่อง
การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน หลักภาษาและวรรณคดี และในการจัดบทบาทสมมุติใน
การเรียนการสอนภาษาไทย ครูต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา จุด
มุ่งหมายของวิชาและนักเรียน เป็นสำคัญ ดังที่ สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม
(2523: 59-60) ได้กล่าวถึงกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้ประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. การอภิปราย
2. การโต้วาที
3. การประชุมกลุ่มย่อย
4. การแสดงละครและแสดงบทบาทสมมุติ
5. วาดภาพ วาดการ์ตูนประกอบ
6. ร้องเพลง ขับเสภา พากย์โขน ขับทำนองเชิดหุ่น
7. แต่งบทละคร เพื่อแสดงเอง
8. แต่งคำประพันธ์
9. เขียนวิจารณ์ลักษณะตัวละคร
10. เขียนแสดงความคิดเห็นเมื่อสมมุติตนเองเป็นตัวละคร
11. รวบรวมคำศัพท์ คำควบบกล้ำ คำสมาส คำสนธิ สันสกฤต
12. ประดิษฐ์หุ่นจำลองขบวนเรือพระที่นั่ง อาวุธโบราณ ช้างทรง น้าทรง รถทรง
และอื่น ๆ
13. ประดิษฐ์หุ่น หุ่นมือ หรือหุ่นชัก หุ่นเชิด
14. แกะสลักผลไม้ฝักตามที่ปรากฏในวรรณคดี
15. แต่งป้ายนิเทศหน้าห้อง
16. วาดแผนที่ ทำแผนภูมิประกอบ
17. กิจกรรมอื่น ๆ

การเรียนการสอนเมื่อครูจัดกิจกรรมดังกล่าวให้แก่ นักเรียน จะทำให้บทเรียนน่าสนใจ และการเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ครูควรเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา นักเรียน และสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาไทยมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน พร้อมทั้งนักเรียนได้ความรู้และเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยด้วย

ขั้นตอนในการใช้บทบาทสมมุติ

การใช้บทบาทสมมุตินั้นแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังที่ ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (2522: 12) ได้เสนอไว้สรุปได้ว่า

1. บทบาทสมมุติแบบเตรียมทไว้มาก่อนการแสดง คือผู้สอนได้เตรียมทไว้มาก่อนหน้า เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนไปตามแบบแผนและขั้นตอนที่เตรียมไว้
2. บทบาทสมมุติแบบไม่มีบทเตรียมไว้ คือผู้สอนไม่ได้เตรียมบทมาให้ผู้เรียนล่วงหน้าเป็นการใช้บทบาทสมมุติตามเวลาและโอกาสที่เหมาะสม

ดังนั้นการใช้บทบาทสมมุติไม่ว่าจะเป็นการใช้บทบาทสมมุติแบบเตรียมทไว้มาก่อนแล้วหรือการใช้บทบาทสมมุติแบบไม่มีบทเตรียมไว้ จะต้องคำนึงถึงขั้นตอนในการจัดบทบาทสมมุติซึ่ง ทิศนา แชนมณี (2519: 44-47) ได้เสนอขั้นตอนในการจัดบทบาทสมมุติไว้ดังนี้คือ

1. ขั้นตอนเตรียมการ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ
 - 1.1 การแจกแจงและกำหนดขอบเขตของปัญหา ครูต้องวิเคราะห์แยกแยะสถานการณ์ว่าอะไรคือปัญหา หรือจุดที่ต้องการชี้ให้ผู้เรียนเห็น และเรียนเพื่อความเข้าใจและกำหนดขอบเขตของปัญหาที่จะสอน
 - 1.2 เมื่อได้ปัญหาที่ชัดเจนแล้ว ครูต้องกำหนดสถานการณ์สมมุติที่ง่ายและชัดเจนขึ้น พร้อมทั้งเขียนบทบาทสมมุติที่จะให้นักเรียนแสดง
2. ขั้นตอนแสดง แบ่งออกเป็น 7 ตอน คือ
 - 2.1 การอุ่นเครื่อง เป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันในเรื่องที่จะเรียน ครูอาจเล่าเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมุติให้นักเรียนฟัง

2.2 การเลือกตัวผู้แสดง อาจเลือกบุคคลที่มีลักษณะใกล้เคียงกับบทบาทหรือบุคคลที่มีลักษณะตรงกันข้ามได้

2.3 การจัดฉากแสดง หลังจากที่ได้ตัวผู้แสดงแล้ว จึงจัดฉากแบบสมมุติขึ้น เพื่อให้การแสดงใกล้เคียงกับความเป็นจริง อาจเป็นแบบง่าย ๆ จนถึงแบบหรูหรา

2.4 การเตรียมผู้สังเกตการณ์ ครูจะต้องช่วยให้ผู้เรียนหัดสังเกตและวิเคราะห์เหตุการณ์ไปด้วย มิฉะนั้นการอภิปรายและวิเคราะห์หลังการแสดงจะไม่ได้ผลเท่าที่ควร

2.5 การเตรียมความพร้อมก่อนการแสดง ครูต้องช่วยขจัดความตื่นเต้น ประหม่าและความวิตกกังวลของผู้แสดงออกไปด้วยวิธีการต่าง ๆ

2.6 การแสดง การแสดงควรเป็นไปตามธรรมชาติ ไม่มีการชักกลางคัน นอกจากในกรณีที่ผู้แสดงต้องการความช่วยเหลือ ครูอาจเข้าไปช่วยได้ตามโอกาส

2.7 การตัดบทการแสดง ควรมีการตัดบทและหยุดการแสดงเมื่อ

2.7.1 การแสดงได้ข้อมูลเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์หรืออภิปรายได้

2.7.2 กลุ่มพอจะเดาได้ว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไรถ้ามีการแสดงต่อไป

2.7.3 ผู้แสดงไม่สามารถแสดงต่อไปได้เพราะเกิดความเข้าใจผิดบางประการ

2.7.4 การแสดงจบเรื่อง

3. ชั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง การวิเคราะห์การแสดงมักเป็นไปในรูปของการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้แสดง ผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์ การอภิปรายเป็นไปในรูปใดนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการเรียน บางครั้งอาจให้ผู้แสดงได้เปิดเผยความรู้สึกและเสนอความคิดเห็นก่อน แล้วจึงให้ผู้สังเกตการณ์เสนอความคิดเห็น การอภิปรายนี้จะต้องเป็นไปอย่างตรงไปตรงมา และเน้นที่เหตุผลของการแสดงออก และพฤติกรรมที่แสดงออก การอภิปรายจะไม่มุ่งถึงว่าใครแสดงไม่ตัวอย่างไร การเรียนรู้ทั้งหลายอยู่ตรงขั้นนี้เป็นขั้นสำคัญ ครูจะต้องช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้คิดและหาคำตอบ โดยอาจใช้วิธีการตั้งคำถามช่วย

4. ชั้นแสดงเพิ่มเติม ในกรณีที่การแสดงครั้งแรกได้ผลไม่เป็นที่พอใจ หรือมีผู้เสนอแนวความคิดใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหา ก็อาจมีการแสดงใหม่อีก

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป หลังจากอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงแล้ว ครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้อภิปรายทั่ว ๆ ไป ทำให้ผู้เรียนสามารถหาข้อสรุปหรือแนวความคิดรวบยอด

เอนกกุล กรี่แสง (2520: 205-207) ได้เสนอขั้นตอนในการแสดงบทบาทสมมติไว้สรุปได้ดังนี้

1. การกำหนดปัญหา
2. การเลือกผู้แสดง
3. การเตรียมตัวผู้ดู
4. เตรียมสถานที่
5. การแสดง
6. การอภิปรายและประเมินผล
7. การแสดงซ้ำ
8. การอภิปรายและประเมินผลครั้งใหม่
9. การถ่ายโยงและการนำไปใช้

ชูศรี สนิทประชากร (2525: 17) ได้เสนอขั้นตอนในการแสดงบทบาทสมมติสรุปได้ดังนี้

1. การกำหนดขอบเขต
2. การเตรียมพร้อมก่อนแสดง
3. การกำหนดสถานการณ์
4. ชั้นแสดง
5. การตัดการแสดง
6. ชั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง

นอกจากนี้ สุจริต เพียรชอบ (2528: 227-231) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการแสดงบทบาทสมมุติ 3 ขั้นตอน สรุปได้ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการแสดง เป็นขั้นที่สำคัญมาก ผู้แสดงบทบาทต้องเข้าใจว่าการแสดงบทบาทสมมุติเป็นการแสดงที่ผู้แสดงพยายามใช้เทคนิคและวิธีการแสดงต่าง ๆ เพื่อที่จะได้แสดงบทบาทที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม ผู้ที่แสดงบทบาทปฏิบัติดังนี้

1.1 ฝึกสังเกตการแสดงบทบาทของบุคคลที่มีอาชีพต่างกัน การสังเกตอาจจับบันทึกไว้หรือบันทึกเสียง การใช้คำพูด การใช้สำเนียง เพื่อพิจารณาว่าบุคคลนั้นแสดงบทบาทได้เหมาะสมหรือไม่

1.2 ลองเลียนแบบการแสดงบทบาทนั้น ๆ การเลียนแบบอาจจับคู่ให้คนสองคนไปสังเกตการแสดงบทบาทของบุคคลใดบุคคลหนึ่งพร้อม ๆ กัน แล้วให้ผู้ที่ไปสังเกตร่วมกันช่วยกันวิจารณ์การแสดงบทบาทแสดงได้เหมือนหรือไม่ หรือผลัดกันแสดงบทบาทนั้น แล้วผลัดกันติชมหรือวิจารณ์

1.3 การกำหนดสถานการณ์สมมุติและบทบาทสมมุติ การแสดงบทบาทสมมุติจะสำเร็จได้ขึ้นอยู่กับ การกำหนดสถานการณ์และบทบาท และการกำหนดสถานการณ์และบทบาทควรคำนึงถึงเรื่องต่อไปนี้

ก. ความยากง่ายของสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นควรเป็นเรื่องง่าย ๆ เนื้อเรื่องไม่ยุ่งยากซับซ้อน

ข. ผู้มีส่วนร่วมในการแสดงบทบาทสมมุติทั้งผู้แสดงและผู้ชม ควรมีความรู้เกี่ยวกับสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นเป็นอย่างดี

ค. สถานการณ์ที่กำหนดขึ้นควรเหมาะสมกับผู้แสดงทั้งในด้าน วัย เพศ ระดับการศึกษา และความสนใจของผู้แสดง

ง. สถานการณ์ที่กำหนดขึ้นเพื่อแสดงบทบาทสมมุตินั้น ควรเป็นประโยชน์แก่ผู้มีส่วนร่วมในการแสดง ในรายบุคคลและกลุ่ม และเป็นเครื่องกระตุ้นให้ผู้แสดงและผู้ชมอยากอภิปรายและควรเป็นเครื่องช่วยให้ผู้แสดงเข้าใจตนเองและเข้าใจบุคคลในกลุ่ม

จ. สถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ควรเป็นเครื่องช่วยปลูกฝังคุณธรรมและค่านิยมแก่ผู้มีส่วนร่วมในการแสดงบทบาท

จ. สถานการณ์ที่กำหนดขึ้นนั้นควรจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปัญหาหรือความขัดแย้งของคนกลุ่มมาก ไม่ใช่เรื่องส่วนตัวหรือประสบการณ์จริงของใครคนใดคนหนึ่ง

2. ชั้นแสดง ชั้นแสดงนั้นขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ชั้นนำเข้าสู่การแสดง ชั้นนี้เป็นชั้นที่สำคัญมากเพราะผู้แสดงจะต้องเข้าใจหรือทำความเข้าใจกับเรื่องหรือปัญหาที่จะแสดงเป็นอย่างดี ชั้นนี้จะต้องมีการโน้มน้าวใจทั้งผู้แสดงและผู้ชมให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม เกิดอารมณ์ร่วม เข้าใจตัวละคร ตลอดจนปัญหาของตัวละคร จึงจะแสดงบทบาทได้สมจริง

2.2 การเลือกตัวผู้แสดง ผู้เลือกอาจเป็นบุคคลหลายฝ่ายด้วยกัน เช่นครูเป็นผู้เลือก ครูกับนักเรียนช่วยกันเลือก นักเรียนช่วยกันเลือก หรือนักเรียนอาสาเอง การเลือกผู้แสดงควรคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการแสดงและประโยชน์ที่จะได้รับคือ

- ก. เลือกผู้ที่มีบุคลิกภาพเหมาะสมกับสภาพการณ์ที่กำหนดขึ้น
- ข. เลือกผู้ชมที่มีไหวพริบในการแก้ปัญหา และสามารถตัดสินใจได้

รวดเร็ว

- ค. เลือกผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีจินตนาการ
- ง. เลือกบุคคลทั่วไป เพื่อทุกคนจะได้มีโอกาสแสดงบทบาทได้อย่าง

ทั่วถึง

- จ. เลือกบุคคลที่อาสาสมัครและเต็มใจแสดงบทบาท

2.3 การจัดฉาก ควรช่วยกันจัดฉาก และสถานที่ ตามที่สมมุติขึ้นเพื่อให้บรรยากาศใกล้เคียงกับความเป็นจริง

2.4 การเตรียมผู้ชม ผู้สังเกตการณ์ เพื่อวิเคราะห์การแสดงบทบาทสมมุติ เช่น สังเกตการใช้คำพูด ท่าทาง การแก้ปัญหา การตัดสินใจ ของผู้แสดงว่าแสดงได้แนบเนียนหรือไม่ การรู้จักสังเกต และวิเคราะห์จะช่วยให้สามารถอภิปรายหลังการแสดงบทบาทได้คล่องแคล่วขึ้น ทำให้ทุกคนกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแข็งขัน

2.5 การเตรียมพร้อมก่อนการแสดง ผู้แสดงควรได้ปรึกษาหารือกัน และวางแผนร่วมกันว่าจะแสดงอย่างไร

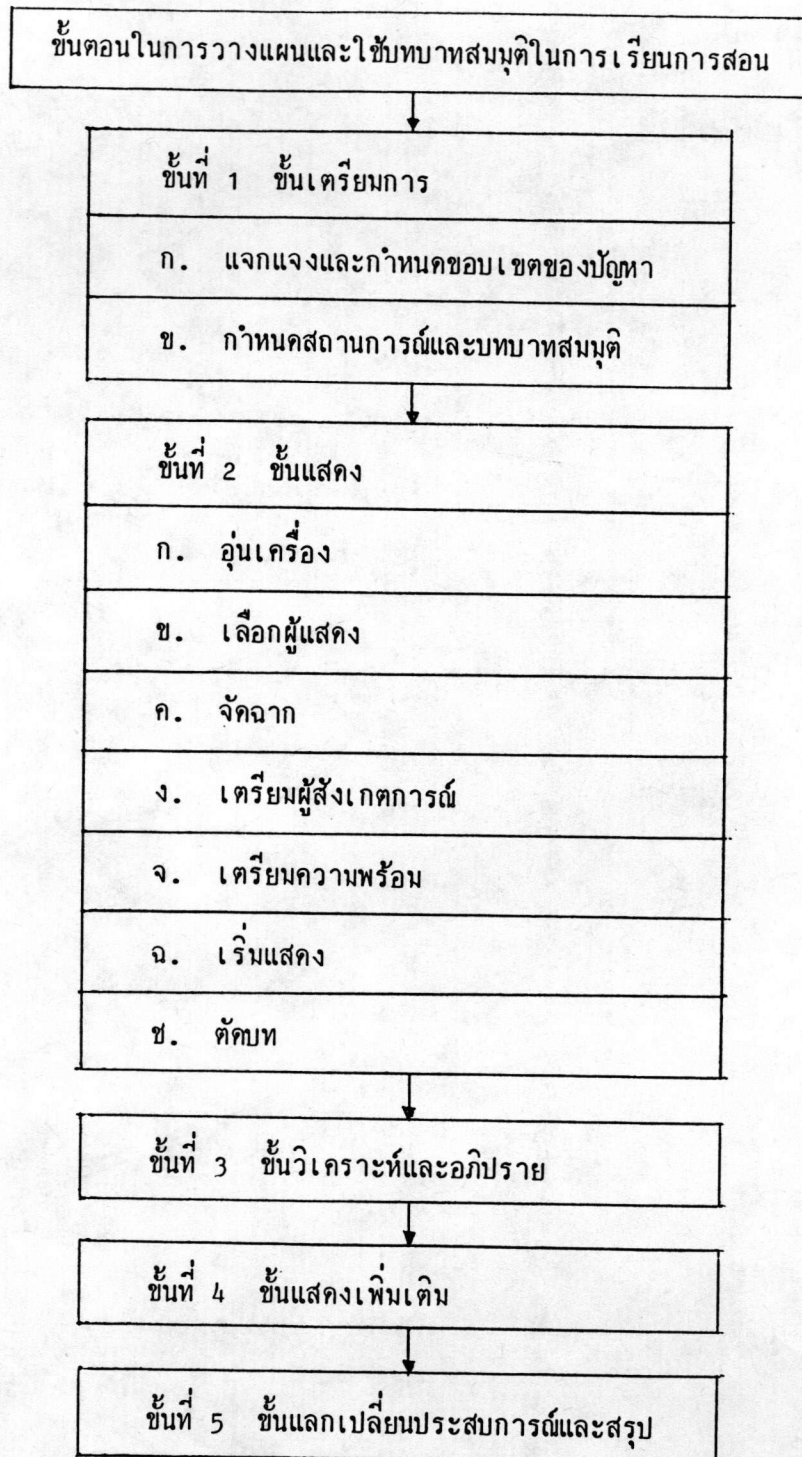
2.6 การแสดง ควรเป็นไปอย่างธรรมชาติ ผู้แสดงแสดงบทบาทได้อย่างเสรี การแสดงมักจะแสดงตั้งแต่ต้นจนจบไม่มีการท้วงติงขณะแสดงให้แสดงให้จบเสียก่อนแล้วจึงค่อยวิจารณ์ทีหลัง

2.7 การตัดบท ตัดบทเมื่อการแสดงดำเนินไปพอสมควรแล้วตามสถานการณ์ที่กำหนดหรือตัดบทเมื่อผู้แสดงบทบาทเกิดอารมณ์คล้อยตาม มีความสะเทือนใจระงับอารมณ์ไม่ได้ การตัดบทอาจตัดแบบจงใจ เช่น การแสดงนั้นเพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหรืออภิปรายร่วมกัน ก็จะตัดบทได้ทันที

3. ชั้นวิเคราะห์และประเมินผลการแสดง ชั้นนี้สำคัญมาก เพราะเป็นชั้นที่ผู้แสดงบทบาทและผู้ชมจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน การวิเคราะห์และประเมินผลมักจะออกมาในรูปของการอภิปราย อาจอภิปรายเป็นกลุ่มใหญ่หรือย่อยแล้วแต่จะตกลงกัน ผู้ร่วมอภิปรายจะอภิปรายโดยเสรี การอภิปรายเน้นทางด้านสร้างสรรค์ การวิเคราะห์และประเมินผลนี้ช่วยให้ผู้แสดงทราบจุดอ่อนของตน และได้รับทราบความในใจของบุคคลอื่นด้วย ส่วนผู้ชมได้ฝึกการสังเกตการวิเคราะห์ การเสนอความคิด และการแสดงเหตุผล

หลังจากวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดงแล้ว กลุ่มอาจเสนอแนวคิดในการแก้ปัญหา ทำให้มีวิธีการแก้ปัญหาหลาย ๆ แนว และอาจจะมีการแสดงบทบาทซ้ำถ้าการแสดงบทบาทครั้งแรกผลไม่ชัดเจน เพื่อดูผลการแสดง หรือวิธีการแก้ปัญหา การตัดสินใจอีกครั้งหนึ่ง ชั้นวิเคราะห์นี้ผู้แสดงบทบาทได้รับความรู้และมีประสบการณ์กว้างขวางขึ้น เพราะอาจมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกันและกันได้ ชั้นนี้จะเป็นชั้นที่ช่วยกันสรุปแนวความคิดหรือความคิดรวบยอดที่ได้จากการแสดงบทบาทสมมุติ นั้น กิจกรรมนี้จะช่วยให้มีความเข้าใจในเรื่องที่แสดงบทบาทสมมุติได้ดียิ่งขึ้น

จะเห็นได้ว่าขั้นตอนในการแสดงบทบาทสมมุติดังกล่าว พอสรุปได้ว่า ในการแสดงบทบาทสมมุติ ครูจะต้องกำหนดสถานการณ์สมมุติให้ผู้แสดงเข้าใจบทบาทของตนโดยวางแผนอย่างย่อ ๆ ว่าตนจะแสดงอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับบทบาท และส่วนผู้ชมนั้นเป็นผู้สังเกตการณ์ จะต้องรู้จักสังเกต และวิเคราะห์ไปด้วยขณะที่ผู้แสดงแสดงบทบาทนั้น ๆ เพื่อที่จะได้นำมาอภิปรายและประเมินผลต่อไป ซึ่งขั้นตอนในการใช้บทบาทสมมุตินี้ ทิศนา ขัมมณี (2515: 47) ได้เสนอแผนภูมิขั้นตอนการใช้บทบาทสมมุติ ไว้ดังนี้



ประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมุติ

การแสดงบทบาทสมมุติซึ่งนำมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นนอกจากจะส่งเสริมทางพัฒนาการทางด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการแสดงออก ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถทางด้านภาษา ทางด้านสังคมและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วย ดังนั้นบทบาทสมมุติจึงเป็นเทคนิคในการสอนอย่างหนึ่งของครูที่จะให้นักเรียนได้รับประโยชน์โดยตรง ดังที่ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (2522: 11) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมุติ สรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจว่าพฤติกรรมที่คนเราแสดงออกมานั้นจะต้องมีสาเหตุ จึงช่วยเด็กตัดสินใจโดยพิจารณาอย่างรอบคอบ
2. ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น และช่วยให้นักเรียนได้ระบายความตึงเครียดซึ่งอยู่ในใจออกมา
3. บทบาทสมมุติช่วยให้นักเรียนสำรวจตนเองและเรียนรู้เกี่ยวกับผู้อื่น
4. บทบาทสมมุติช่วยให้เกิดความสามัคคีและรู้จักยอมรับฟังความคิดของผู้อื่น
5. บทบาทสมมุติช่วยให้นักเรียนเป็นผู้ที่รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และมีวิจรรณญาณและไหวพริบในการตัดสินใจแก้ปัญหาได้
6. บทบาทสมมุติช่วยให้การจัดการเรียนการสอนของครูมีชีวิตชีวาและส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น
7. บทบาทสมมุติช่วยให้นักเรียนได้รับรู้ถึงความซัดแย้ง ความเป็นจริงของโลก จากสถานการณ์ที่สมมุติขึ้นมา
8. การใช้บทบาทสมมุติช่วยทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะอภิปรายปัญหาและเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนอย่างสนุกสนาน

นอกจากนี้ สุจริต เพียรชอบ (2528: 90-92) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมุติไว้ สรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้แสดงบทบาทสมมุติเข้าใจตนเองยิ่งขึ้นว่าตนเองมีความสามารถในการแสดงออกทั้งทางด้านวาจาและท่าทางมากน้อยเพียงใด
2. ช่วยให้ผู้แสดงบทบาทที่มีความเชื่อมั่นในตนเองมากยิ่งขึ้นทั้งทางวาจาและท่าทาง

3. ช่วยให้ผู้แสดงบทบาทเข้าใจบุคคลอื่นที่ตนเกี่ยวข้องกับตัวที่ยังขึ้น เพราะการ
แสดงบทบาทของผู้อื่นจะทำให้เข้าใจที่ยังขึ้นว่าผู้อื่นมีความรู้สึกอย่างไร ทำให้เข้าใจความรู้สึก
นึกคิดของมนุษย์ที่ยังขึ้น และทำให้เกิดการเรียนรู้ในการวางตัวในสังคม
4. การแสดงบทบาทสมมุติช่วยให้คนในกลุ่มมีความสามัคคีปรองดองกัน เพราะ
การแสดงบทบาทสมมุติต้องมีการวางแผนร่วมกัน มีการจัดฉาก จัดบท และกำหนดผู้แสดง จึง
มีการร่วมมือกัน
5. ช่วยให้ผู้แสดงบทบาทเข้าใจสภาพการณ์ต่าง ๆ ได้ที่ยังขึ้น ทำให้ผู้เรียนรู้จัก
การแก้ปัญหาและตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ได้ดีขึ้น
6. ช่วยให้ผู้แสดงบทบาทมีทักษะในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจที่ยังขึ้น เพราะบทบาท
สมมุติ มักจะมีเหตุการณ์ขัดแย้ง หรือมีปัญหาแฝงอยู่ด้วย ผู้แสดงจึงต้องใช้ความคิด ใช้วิจารณญาณ
และไหวพริบต่าง ๆ แก้ปัญหาต่าง ๆ ให้ลึกลับหายไป การแก้ปัญหาหรือตัดสินใจจึงมีหลายอย่าง
ซึ่งทำให้ผู้แสดงบทบาทได้ประสบการณ์ในการแก้ปัญหา และการตัดสินใจหลาย ๆ วิธี ซึ่งนับว่า
มีคุณค่ามาก
7. ช่วยปลูกฝังค่านิยมที่สำคัญ ๆ ให้กับผู้แสดงบทบาท เพราะสถานการณ์ที่สมมุติ
มักเป็นเรื่องที่ขัดแย้งในค่านิยม และคุณธรรมต่าง ๆ การแสดงบทบาทสมมุติช่วยให้ผู้แสดง
สำรวจค่านิยมของตนเองจากการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ และหลังจากการแสดงบทบาทแล้ว
มีการอภิปราย วิเคราะห์ ประเมินผลการแสดง การแก้ปัญหา การตัดสินใจ ซึ่งจะช่วยให้ผู้
แสดงเข้าใจค่านิยมต่าง ๆ ได้ดีขึ้น
8. ช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์มากขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ที่ยัง
ขึ้น
9. ช่วยส่งเสริมความเข้าใจอันดีต่อกัน ครูเข้าใจนักเรียนที่ยังขึ้น นักเรียนเข้าใจ
ครูมากขึ้น และนักเรียนมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน มีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น ทำให้
สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข
10. การแสดงบทบาทสมมุติช่วยให้เกิดความรื่นเริง บันเทิงใจ เกิดความสนุกสนาน
เป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ เพราะผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนได้
ทั้งทางวาจา ท่าทาง ความคิด ซึ่งจะช่วยให้สามารถแสดงบทบาทในชีวิตจริงได้ที่ยังขึ้น

จะเห็นได้ว่า การแสดงบทบาทสมมุติที่มีประโยชน์และคุณค่ามากมายหลายประการ ทั้งคุณประโยชน์ต่อตนเองและต่อผู้อื่น ทั้งยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านความคิด การตัดสินใจ และการพัฒนาทักษะทางภาษาอีกด้วย ดังนั้นการใช้บทบาทสมมุติในการเรียนการสอน จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและประโยชน์มาก เพราะสอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริงมากที่สุด

เนื้อหาวิชา

เนื้อหาวิชา (Content) คนทั่วไปเข้าใจว่าหมายถึงเนื้อหาสาระหรือความรู้เท่านั้น ซึ่งความหมายที่สมบูรณ์นั้น เนื้อหาวิชา รวมไปถึงประสบการณ์ของการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียน

ฮิลดา ทาบ่า (Hilda Taba 1975: 172-181) ได้สรุปถึงองค์ประกอบของเนื้อหาวิชาว่ามีอยู่ด้วยกัน 4 ลักษณะดังนี้

1. เนื้อหาที่เป็นข้อมูลที่แสดงถึงขบวนการและทักษะ (Specific Facts and Processes)
2. เนื้อหาที่เป็นความคิดและหลักการเบื้องต้น (Basic Ideas)
3. เนื้อหาที่เป็นความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ (Concepts)
4. เนื้อหาที่เป็นรากฐานความคิดที่เป็นระบบและวิธีการศึกษาค้นคว้า (Thought System and Method of Inquiry)

เนื้อหาวิชาเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ถ้าครูมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาอย่างถ่องแท้ลึกซึ้ง จะช่วยให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้บรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นเนื้อหาวิชาจึงเป็นส่วนสำคัญในหลักสูตร เนื้อหาวิชาจะต้องทันสมัย และผู้เรียนสามารถที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

ดังนั้นในการที่จะเลือกเนื้อหาวิชาให้เหมาะสมกับผู้เรียนนั้น ได้มีผู้กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการเลือกเนื้อหาวิชาที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนไว้สรุปได้ดังนี้

1. เนื้อหาควรเป็นแก่นสารสำคัญของความรู้ในศาสตร์นั้น
2. เนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต

3. สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน
4. เนื้อหาสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในสังคม
5. เนื้อหาช่วยให้สามารถดำรงสังคมไว้อย่างมีปกติสุข
6. เนื้อหาที่ใช้บ่อยที่สุดและเป็นสากลนิยม
7. เนื้อหาสอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนได้รับผลสูงสุด
8. เนื้อหาช่วยปรับปรุงคุณภาพชีวิตของผู้เรียนให้ดีขึ้น
9. เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
10. เนื้อหาที่ช่วยให้สื่อความหมายกับผู้อื่นได้ดี
11. เนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสุนทรียภาพ
12. เนื้อหาที่จะช่วยสร้างจินตนาการของผู้เรียน
13. เนื้อหาที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิในศาสตร์นั้น ๆ
14. เนื้อหาที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่วางไว้

เนื้อหาวิชาภาษาไทยนั้น จะแบ่งออกเป็น 3 เนื้อหา คือ เนื้อหาด้านการใช้ภาษา
 เนื้อหาด้านหลักภาษา และเนื้อหาด้ำนวรรณคดี เนื้อหาวิชาภาษาไทยหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น
 พุทธศักราช 2521 กำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นวิชาบังคับดังนี้

มัธยมศึกษาปีที่ 1

ท 101	ภาษาไทย	4 คาบ/สัปดาห์/ภาค	2 หน่วยการเรียนรู้
ท 102	ภาษาไทย	4 คาบ/สัปดาห์/ภาค	2 หน่วยการเรียนรู้

มัธยมศึกษาปีที่ 2

ท 203	ภาษาไทย	4 คาบ/สัปดาห์/ภาค	2 หน่วยการเรียนรู้
ท 204	ภาษาไทย	4 คาบ/สัปดาห์/ภาค	2 หน่วยการเรียนรู้

มัธยมศึกษาปีที่ 3

ท 305	ภาษาไทย	4 คาบ/สัปดาห์/ภาค	2 หน่วยการเรียนรู้
ท 306	ภาษาไทย	4 คาบ/สัปดาห์/ภาค	2 หน่วยการเรียนรู้

การสอนทักษะทั้งสี่ ได้แก่

การฟัง การจับใจความสำคัญจากคำพูดหรืองานเขียนที่มีผู้อ่านให้ฟัง การสังเกต ข้อความที่สำคัญรองลงไป การแยกข้อเท็จจริงจากข้อคิดเห็น

การพูด การสนทนากับเพื่อนเกี่ยวกับวิชาที่เรียน หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ การนำ เรื่องที่สนทนากันไปแล้วให้ผู้อื่นฟังโดยไม่เสริมความ และไม่ตัดความ การอภิปรายในกลุ่ม การรายงานผลการประชุมกลุ่มเฉพาะสาระสำคัญ การชี้แจงเหตุผล การอธิบายความต้องการ ของตนและของกลุ่มให้คนทั่วไปเข้าใจได้ ไม่เฉพาะในห้องเรียนของตน

การอ่าน การอ่านออกเสียงทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง การเว้นวรรคตอนตามที่ เหมาะสม การอ่านทำนองเสนาะตามบทประพันธ์ที่มีในหนังสือเรียน การอ่านในใจโดยให้อ่าน หนังสือที่กำหนดและงานเขียนชนิดต่าง ๆ ได้กว้างขวางยิ่งขึ้น การหาความรู้ความบันเทิงจาก การอ่าน การพิจารณาหนังสือที่อ่านโดยวิเคราะห์ความรู้สึกที่มีต่อสิ่งที่อ่านว่าชอบหรือไม่ชอบ อย่างไร การเข้าใจสาร หรือตีความได้หลาย ๆ ด้าน การพิจารณาส่วนดีและส่วนบกพร่องของ หนังสือพร้อมทั้งให้เหตุผลได้ตามควรแก่วัย ทั้งนี้เพื่อนำนักเรียนให้เข้าถึงวรรณคดีไทยด้วย

การเขียน การคัดลอกข้อความให้ถูกต้องเรียบร้อย การเขียนสะกดการันต์ และ เขียนตามคำบอก การเขียนติดต่อบรรณคดีในเรื่องส่วนตัวและกิจวัตรที่เหมาะสมแก่วัย การเขียน ข้อความในการเรียนวิชาต่าง ๆ การเรียงความจากข้อเท็จจริง และจินตนาการ การย่อ ความและขยายความได้ตามสมควรในการเขียนทุกชนิด การเว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง การเขียน ตัวอักษรให้อ่านง่าย การวางอักษรและเครื่องหมายตามอักขรวิธี การแต่งบทประพันธ์โดย เข้าใจกฎเกณฑ์ตามควรแก่ศักยภาพของนักเรียน

หลักภาษา การสังเกตลักษณะต่าง ๆ ของภาษาไทยการเข้าใจหลักบางประการ เพื่อเกิดความสนใจ และนำหลักไปใช้เพื่อให้เกิดผลในการสื่อความเข้าใจกฎเกณฑ์และศัพท์ บัญญัติเท่าที่จำเป็นต้องทราบ และการใช้ภาษาให้สอดคล้องกับหลักภาษาตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เสียงในภาษา
2. ตัวอักษรไทยและหลักการเขียนตัวอักษร
3. การจำแนกคำในภาษาไทยออกเป็น 7 ชนิด คือ นาม สรรพนาม กริยา

วิเศษณ์ บุพบท สันธานและอุทาน

4. ความหมายกับการสื่อสาร การใช้ประโยคสื่อสาร ส่วนประกอบของประโยค
5. หลักการอ่านออกเสียง
6. การใช้พจนานุกรม

วรรณคดี ให้เรียนหัวข้อต่อไปนี้

1. ความสนุกในวัดเบญจมบพิตร
2. สัตวาทธาน
3. นิด ๆ หน่อย ๆ
4. พระร่วงสวรรคโลก
5. พระยาไชยบูรณ์
6. นิราศสัตหีบ
7. ไชยภาษา
8. รามเกียรติ์
9. ผู้ชนะสิบทิศ
10. บทร้อยกรอง วอนขอ รोजันทร์แจ่มแสง รุ่งอรุณแห่งหัวใจ
11. คุณค่าพฤษชาติ
12. แม่ศรีเรือน
13. เศรษฐศาสตร์ในห้องแถว
14. นิทานเทียบสุภาษิต เรื่อง โขยร้อย และหมุนไปตามลมปาก

คำอธิบายรายวิชา ท 203, ท 204

การฟัง ฟังการบรรยาย โอวาท พระธรรมเทศนา การอภิปราย รวมทั้งการฟังวิทยุกระจายเสียงและแถบบันทึกเสียง ภายในระยะเวลาที่เหมาะสมแก่วัยของนักเรียนประมาณ 15-20 นาที การจดหัวข้อที่สำคัญและเรียบเรียงให้เข้าใจได้

การพูด การพูดในที่ประชุมกลุ่มในหัวข้อที่ต้องใช้ความคิดมากขึ้น การบรรยายเรื่อง ที่อ่านจากหนังสือ การเล่าเหตุการณ์ที่ประสบมา การแสดงข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากการอ่าน การฟัง การชี้แจงสภาพและเหตุการณ์ตามความเป็นจริง การเล่าประวัติของตนเองหรือของผู้อื่น

การอ่าน การอ่านข้อความที่ยาวและมีเนื้อหายากขึ้น เพื่อการศึกษาวิชาในโรงเรียน หรือเพื่อแสวงหาความรู้ การอ่านออกเสียงให้ถูกต้องวรรคตอน การเน้นความบางตอน และการทำเสียงให้เหมาะแก่เรื่องราวที่อ่าน การอ่านทำนองเสนาะได้ตามความสามารถของนักเรียน

การพิจารณาหนังสือ การพิจารณางานเขียนทั้งที่เป็นรูปเล่มหรือบทความ การรู้จักรูปแบบของหนังสือ เช่น นวนิยาย นิยาย เรื่องสั้น บทความ บทละครรำ นิยายคำกลอน หรือภาพย์ บทละครพูด การจับใจความสำคัญของบทความ และการสังเกตผลความที่น่าสนใจ การพิจารณาลักษณะนิสัยของบุคคลในเรื่อง การพิจารณาว่างานเขียนมีทำนองไปในทางยั่วล้อให้ขบขัน การพิจารณาจุดมุ่งหมายของผู้เขียน การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับการใช้ถ้อยคำสำนวน

การเขียน การเขียนข้อความตามความนึกคิดและจินตนาการ การเขียนความเรียงที่สมควรแก่วัยโดยนำข้อเท็จจริงที่หลักฐานอ้างอิงมาประกอบข้อเขียน การแสดงข้อคิดเห็น การตอบคำถาม การให้เหตุผล เนื้อเรื่องที่เขียนอาจมาจากประสบการณ์ตรงหรือหนังสือที่อ่าน

การประพันธ์ การเขียนคำประพันธ์ได้ตามควรแก่ศักยภาพของนักเรียน

หลักภาษา ให้เรียนหัวข้อต่อไปนี้

1. คำไทย 7 ชนิด จำแนกเป็นชนิดย่อย
2. หน้าที่ของคำในประโยค
3. การแยกส่วนของประโยคที่ใช้สันธานหลายชนิด
4. การขยายส่วนต่าง ๆ ของประโยคโดยใช้คำหรือกลุ่มคำ หรืออนุประโยคชนิดต่าง ๆ
5. ราชาศัพท์พื้นฐาน
6. การใช้เครื่องหมายวรรคตอนเท่าที่จำเป็น

วรรณคดี ให้เรียนหัวข้อต่อไปนี้

1. พ่อแม่รังแกฉัน
2. นิทานเทียบสุภาษิต ผนทั้งให้เป็นเข็ม พายเรือทวนน้ำ กลิ้งครกชั้นภูเขา

3. ตาลโตนด
4. ความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด
5. พระอภัยมณี
6. พระยาพิชัยดาบหัก
7. ราชาราช
8. ศิลปินเอก
9. พระร่วง
10. คำอวยพรเนื่องในโอกาสวันขึ้นปีใหม่
11. ชีวิตปลาช่อน
12. ข้อคิดจากการบวช
13. มหาภิวัตน์วาร
14. ทะเลบัว
15. ดอกจำปาตาพลอย

คำอธิบายรายวิชา ท 305, ท 306

การฟัง การฟังข้อความและเรื่องราวแล้วแสดงความคิดเห็นในเชิงสนับสนุนหรือคัดค้านการฟังแล้วสรุปความเพื่อนำไปใช้ประโยชน์

การพูด การพูดเพื่ออธิบายความให้แจ่มแจ้ง การพูดโดยใช้ถ้อยคำให้เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล การอภิปรายในกลุ่มเกี่ยวกับข้อความที่ได้ยินหรือได้อ่านจากสื่อมวลชน

การอ่าน การอ่านหนังสือร้อยแก้ว การสังเกตรูปแบบของวรรณกรรม เช่น นวนิยายเรื่องสั้นประเภทต่าง ๆ บทความยั่วล้อ โฆษณาชวนเชื่อ ความเรียงที่เป็นบทบรรยายหรือพรรณนา การสังเกตโวหาร บรรยายโวหาร พรรณาโวหาร เทศนาโวหาร การพิจารณาส่วนดีและส่วนบกพร่องของงานเขียนโดยยกเหตุผลประกอบอย่างเหมาะสม

การอ่านร้อยกรอง สามารถบอกรูปลักษณะของคำประพันธ์ได้

การเขียน การเขียนจดหมายเพื่อกิจธุระ การย่อความจากหนังสือที่อ่านทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง การถอดคำประพันธ์ที่ยากง่ายพอควร การเขียนรายงานจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

จริง การส่งเสริมให้เขียนบทประพันธ์ ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองให้มากยิ่งขึ้น เช่น บทละคร
สั้น ๆ คำขวัญ บทร้อยกรอง อธิบายภาษิต

หลักภาษา ให้เรียนหัวข้อต่อไปนี้

1. คำและกลุ่มคำ
2. วลีที่ใช้เป็นนาม และวลีที่ใช้ขยาย
3. ประโยคที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น
4. การสังเกตลักษณะของคำที่เป็นคำไทยเดิม กับคำที่มาจากภาษาอื่นโดยเฉพาะ

คำบาลี สันสกฤต

5. ราชาศัพท์ที่จำเป็นต้องทราบ
6. การเขียนตัวสะกดให้ถูกต้อง
7. แบบสร้างของคำ (คำประสม, คำสมาส, คำสนธิ)

วรรณคดี ให้เรียนหัวข้อต่อไปนี้

1. สมเด็จพระเจ้าตากสิน
2. ภาพยนตร์เรื่องควาหวาน และว่าด้วยงานนักขัตฤกษ์
3. โลกานุศาสนี
4. ขุนช้างขุนแผน
5. ธรรมจรรยา
6. โคลงโลกนิติ
7. สามก๊ก
8. บทธรรมบรรยาย "ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว" และกนต์พระ
9. แข่งหนังตะลุง
10. ขวัญและคำเรียกขวัญแบบเมืองเหนือ
11. ทางว้าว
12. บทร้อยกรอง หุ่นข้าว โภกिलाใกล้รุ่ง แสงทองหลังสายฝน

ซึ่งเนื้อหาวิชาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนี้จะสัมพันธ์กันทั้งเนื้อหาการใช้ภาษา หลักภาษา และวรรณคดี ซึ่งบ่งที่จะให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะภาษาทั้งสี่ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน และสามารถนำภาษาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนมาก เพราะกิจกรรมเป็นสิ่งเร้าใจที่สำคัญที่จะให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน และยังส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและความจำได้เป็นอย่างดี และยังทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน ซึ่งกิจกรรมในการเรียนการสอนนี้สามารถนำมาประกอบการสอนได้ทุกขั้นตอน เช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน ชั้นสรุปบทเรียน และในชั้นประเมินผล ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ได้ผลมีประสิทธิภาพนั้น ผู้จัดจะต้องคำนึงถึงหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังที่ บำรุง กลัดเจริญ และฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2527: 159) ได้กล่าวถึงหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ สรุปได้ดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรมผลการเรียนจะดีกว่าผู้เรียนเป็นฝ่ายรับ
2. ประหยัดแรงงาน เวลา ทรัพย์สิน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามจุดมุ่งหมาย

วัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และมีพัฒนาการตามจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรได้กำหนดไว้ ดังที่ แฮร์รี่ ซี แมคควอน (Harry C. Mckown 1949: 12-16) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมสรุปได้ดังนี้

1. เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของชีวิต
2. เพื่อฝึกฝนให้นักเรียนเข้าใจถึงลักษณะความเป็นประชาธิปไตย
3. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางบุคลิกภาพของนักเรียน
4. เพื่อเสริมสร้างสัมพันธภาพอันดีงามในสังคม
5. เพื่อเพิ่มพูนความสนใจของนักเรียน
6. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อโรงเรียน

7. เพื่อเสริมสร้างความเป็นผู้มีระเบียบ
8. เพื่อค้นคว้าและพัฒนาความสามารถของแต่ละบุคคล

ในการจัดกิจกรรมสิ่งที่จะช่วยให้การจัดกิจกรรมประสบผลสำเร็จจะต้องคำนึงถึง คือ การกำหนดวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการทำงาน โดยที่ครูต้องพยายามวางจุดมุ่งหมายให้ตรงกับความต้องการของการจัดให้มากที่สุด เพื่อที่จะได้ดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ที่วางแผนไว้ ซึ่งวิธีการจัดกิจกรรมได้ประสบผลสำเร็จนี้ อัลคอน คินเคอร์ ชูเนิร์ต (Alcorn, Kinder Schunert, 1970: 408) ได้กล่าวไว้ว่า วิธีการจัดกิจกรรมจะต้องประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

1. มีจุดมุ่งหมายในการจัด
2. ต้องเป็นส่วนหนึ่งหรือมีความสอดคล้องกับหลักสูตร
3. ควรวางแผนในการทำงานไว้ล่วงหน้าเป็นอย่างดี
4. ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนในการจัดกิจกรรม

ประเภทของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมียุ่่มากมายหลายประการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะเนื้อหาของวิชาและจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนเป็นสำคัญ ดังที่ สิริวรรณ สุวรรณภา (2523: 176-179) ได้กล่าวถึงประเภทของกิจกรรมการเรียนการสอนสรุปไว้ว่า

1. กิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลาง กิจกรรมประเภทนี้ผู้สอนจะเป็นศูนย์กลางของการปฏิบัติกิจกรรม เป็นผู้วางแผนในการเรียนการสอน เป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรม ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมภายใต้การนำของครู เช่น การบรรยาย การเล่านิทาน การสาธิต การตั้งคำถาม เป็นต้น
2. กิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กิจกรรมประเภทนี้ผู้เรียนเป็นบุคคลสำคัญในการจัดกิจกรรม ครูทำหน้าที่เป็นผู้ประสานงาน คอยส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรม และคอยร่วมแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น กิจกรรมประเภทนี้แยกเป็น 2 ลักษณะคือ

2.1 กิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เช่น ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม เช่น การอภิปราย การทดลอง การแสดง การใช้เกม

2.2 กิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นรายบุคคล เป็นกิจกรรมที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อนักเรียนพัฒนาความสามารถของตน เช่น กิจกรรมเกี่ยวกับการอ่าน การเขียน การฟัง การพูด การปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเป็นรายบุคคล

ลักษณะของการจัดกิจกรรม

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ค้ำชูจะต้องมีลักษณะที่จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเกิดพัฒนาการตามจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้ ดังที่ สนิท สัตโยภาส (2526: 35-36) ได้กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมที่ดี ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. ให้ความรู้และสอดคล้องกับเนื้อหา
3. ช่วยให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
4. ให้ทุกคนมีส่วนร่วมเท่าเทียมกัน
5. ช่วยฝึกให้นักเรียนได้รู้จักการแก้ปัญหา
6. ช่วยฝึกฝนให้นักเรียนรู้จักการวิจารณ์
7. ควรเป็นกิจกรรมง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และยืดหยุ่นได้

ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้นจะให้ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ครูควรคำนึงถึงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทย เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของเด็ก เพื่อให้เด็กสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย ครูจึงคำนึงถึงลักษณะของการจัดกิจกรรมที่ดี ดังที่ สมพร มั่นตะสูตร (2526: 232) ได้กล่าวถึงลักษณะของการจัดกิจกรรมประกอบการสอนภาษาไทย สรุปได้ดังนี้

1. กิจกรรมนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของบทเรียนชัดเจนขึ้น
2. เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด
3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรม ครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ
4. การจัดกิจกรรมต้องมีการวางแผนล่วงหน้าในแต่ละเนื้อหาวิชา การจัดกิจกรรม

มีกระบวนการที่ไม่ซับซ้อน

5. มีอุปกรณ์ อุปกรณ์นั้นต้องหาง่าย ราคาเบา ครูนักเรียนช่วยกันประดิษฐ์อุปกรณ์
6. การจัดกิจกรรมควรทำอย่างสม่ำเสมอ และควรเลือกกิจกรรมที่น่าสนใจ
7. ส่วนกิจกรรมเสริมหลักสูตรควรกำหนดคนนอกเวลาเรียน
8. กิจกรรมที่จัดควรมีระเบียบและการดำเนินการที่รัดกุม

เมื่อครูสามารถที่จะเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงหลักในการจัดกิจกรรมและลักษณะของกิจกรรมที่ดีแล้ว ครูจะต้องคำนึงถึงกิจกรรมที่จะนำมาใช้ประกอบในการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ ดังที่ สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรีย์ (2523: 59-60) ได้กล่าวถึงกิจกรรมที่ใช้ในการประกอบ การเรียนการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. การอภิปราย
2. การโต้วาทิ
3. การประชุมกลุ่มย่อย
4. การแสดงละคร และการแสดงบทบาทสมมุติ
5. การวาดภาพ วาดการ์ตูนประกอบ
6. การร้องเพลง ขับเสภา พากย์โขน ขับทำนองเชิดหุ่น
7. การแต่งบทละครเพื่อแสดงเอง
8. แต่งคำประพันธ์
9. เขียนวิจารณ์ลักษณะของตัวละคร
10. เขียนแสดงความคิดเห็น เมื่อสมมุติตนเองเป็นตัวละคร
11. รวบรวมคำศัพท์ คำควบบกล้ำ คำสมาส สนธิ บาลี สันสกฤต
12. ประดิษฐ์หุ่นจำลองขบวนเรือพระที่นั่ง อาวุธโบราณ ช้างทรง ม้าทรง รถทรง

และอื่น ๆ

13. ประดิษฐ์หุ่น หุ่นมือ หรือหุ่นชัก หุ่นเชิด
14. แกะสลักผักผลไม้ตามที่ปรากฏในวรรณคดี
15. แต่งป้ายนิเทศหน้าห้อง
16. วาดแผนที่ทำแผนที่ประกอบ
17. กิจกรรมอื่น ๆ

ในการจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอนโดยเลือกกิจกรรมในแต่ละกิจกรรมให้เหมาะกับนักเรียน เนื้อหา จะช่วยทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดี มีพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น พัฒนาทางร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ และการเลือกกิจกรรมให้เหมาะกับผู้เรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย และไม่เบื่อหน่ายในการเรียนวิชาภาษาไทย

ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยครูเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนได้เหมาะกับผู้เรียนและสอดคล้องกับเนื้อหาตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร จะช่วยให้เด็กได้รับประโยชน์มากมาย ดังที่ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2523: 3-4) ได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของกิจกรรม "การเล่น" ประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชา
3. ช่วยส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

นอกจากนี้ สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรรณี (2523: 44-51) ได้กล่าวถึงประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยว่า ถ้าให้ได้ประโยชน์อย่างแท้จริง ต้องคำนึงถึงประโยชน์ด้านพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมของผู้เรียน ซึ่งสรุปได้ดังนี้

พัฒนาการทางร่างกาย เด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังเจริญเติบโต มีความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย อารมณ์ สังคม ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางร่างกายของเด็ก เช่น ให้ทำงานเป็นกลุ่ม อภิปรายเป็นกลุ่ม ปาฐกถาเป็นหมู่ การร้องเพลง และการฝึกทำนองเสนาะควรทำรวม ๆ กัน และกิจกรรมการแสดงบทบาท แสดงละคร จะช่วยพัฒนาบุคลิกภาพเด็กได้เป็นอย่างดี และกิจกรรมการอภิปรายโต้วาทีจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านน้ำเสียงดีขึ้น ก่อนจัดกิจกรรมครูควรคำนึงถึงสิ่งดังกล่าวก่อน

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา เด็กนักเรียนวัยรุ่นชอบคิด ชอบศึกษาหาความรู้เป็นคนชอบเหตุผลและชอบซักถาม และวิพากษ์วิจารณ์สิ่งต่าง ๆ ครูควรจัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ และควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามและได้แสดงความคิดเห็นอย่างทั่วถึง การสอนโดยการอภิปราย การระดมความคิด ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา ครูควรเตรียมเอกสารและสื่อการเรียนให้มาก ๆ และในเรื่องการเรียนการสอนควรมอบหมายงานให้นักเรียนไปทำด้วย

พัฒนาการด้านอารมณ์ วัยรุ่นเป็นวัยที่มีอารมณ์รุนแรง โกรธง่าย จิตใจอ่อนไหวง่าย การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประกอบควรให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กในวัยนี้ กล่าวคือ ครูควรให้กำลังใจในการเรียน ซึ่งแสดงออกทางวาจา ท่าทาง หรือการให้รางวัล ครูควรหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำที่รุนแรง และหลีกเลี่ยงการวิพากษ์วิจารณ์ การจัดกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับพัฒนาการด้านอารมณ์ ควรจัดกิจกรรมที่ทำให้เกิดความเครียดขบถ และคำนิยามที่ตึงงานในการเรียนวรรณคดี เช่น จัดให้มีการอภิปรายตัวละคร หรือจัดกิจกรรมหรือสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนรู้จักพิจารณาตัดสินใจด้วยใจเป็นธรรม นอกจากนั้นจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะและสุนทรียภาพ เช่น ให้อาถภาพ ร้องเพลง การแสดงต่าง ๆ

พัฒนาการทางด้านสังคม เด็กในวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการยอมรับจากบุคคลอื่น เช่น การยอมรับจากเพื่อน จากครู ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมได้ คือ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามหรือแสดงความสามารถพิเศษ เช่น การพูด การเขียน การวาดภาพ การแสดงละคร จัดกิจกรรมที่สามารถทำให้นักเรียนได้รู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และสามารถทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้

สรุปได้ว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยดังกล่าว ครูจะต้องคำนึงถึงหลักในการจัดกิจกรรม วัตถุประสงค์ ประเภทของกิจกรรม ลักษณะของกิจกรรม และกิจกรรมในการเรียนการสอนภาษาไทย และประโยชน์ของกิจกรรม ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายตามที่กำหนดไว้ ทั้งด้านเนื้อหาและการนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน

การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลในการเรียนการสอนจะช่วยให้ครูทราบถึงผลการเรียนของนักเรียน และทราบถึงผลการสอนของครู ว่ามีประสิทธิภาพในการสอนมากน้อยเพียงใด และเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนของครู และปรับปรุงการเรียนของนักเรียนให้ถูกวิธี ดังนั้นการวัดและประเมินผลจึงมีบทบาทสำคัญมากในการเรียนการสอนในทุก ๆ วิชา

การวัดและประเมินผลนั้นจะต้องกระทำอย่างต่อเนื่อง และมีหลักเกณฑ์ และมีระบบแบบแผนที่ทำให้การวัดและประเมินผลมีประสิทธิภาพ การวัดและประเมินผลนี้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่านดังนี้

สุภาพ วาดเขียน และอรพินท์ โภชนดา (2518: 1) ได้กล่าวถึงความหมายของการประเมินผลทางการศึกษา สรุปได้ว่า เป็นการพิจารณาตัดสินเกี่ยวกับคุณภาพ คุณค่า ความจริงและการกระทำ บางที่ขึ้นอยู่กับการวัดเพียงอย่างเดียว เช่น คะแนนสอบ แต่ส่วนมากเป็นการรวมการวัดหลาย ๆ อย่างต่าง ๆ กัน เพื่อวินิจฉัยคุณค่า หรือตัดสินคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ได้มาจากการวัดหลาย ๆ อย่าง

ปองจิต อ่อนเผ่า (2522: 14) ได้กล่าวถึงความหมายของการวัดผลการศึกษา สรุปได้ว่า การวัดผลการศึกษาคือ วิธีการหรือกระบวนการที่กระทำเพื่อให้ทราบปริมาณความรู้ความสามารถว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถเพียงใด และการประเมินผลการศึกษาคือ การนำผลจากการวัดผลมาประเมินตัดสินว่าผู้เรียนมีความสามารถควรจะสอบได้หรือตก หรือมีพัฒนาการก้าวหน้าไปอย่างไร

เอนก เพียรอนุกุลบุตร (2522: 3-4) ได้กล่าวถึงความหมายของการวัดและประเมินผล สรุปได้ว่า การวัดทางการศึกษานั้นกว้างมาก ไม่ใช่วัดข้อสอบอย่างเดียว แต่เป็น

กระบวนการกำหนดตัวเลข สัญลักษณ์ให้แก่สิ่งใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา และต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์เพื่อจะได้มาซึ่งข้อมูลใด ๆ ทางการศึกษา ส่วนการประเมินผลนั้นเป็นกระบวนการที่นำข้อมูลต่าง ๆ มาพิจารณาร่วมกันแล้วตัดสินใจ และสรุปโดยการตีราคาและบ่งคุณค่าว่า ดีเลว เก่งด้อยประการใด

อนันต์ ศรีโสภา (2525: 2) ได้กล่าวถึงการวัดและประเมินผล สรุปได้ว่า การวัด หมายถึง การกำหนดตัวเลขหรือสัญลักษณ์เข้ากับวัตถุ สิ่งของ เหตุการณ์ หรือพฤติกรรมที่เป็นไปตามกฎ ส่วนการประเมินผลนั้น เป็นกรรมวิธีของการวางแผน การเก็บรวบรวมข้อมูล และการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจในทางเลือกต่าง ๆ โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ การประเมินผลจึงจำเป็นต้องอาศัยการทดสอบและการวัด การวัดหรือประเมินผลจะทำงานในเรื่องคุณลักษณะหรือคุณสมบัติของคน เช่น การวัดบุคลิกภาพ การวัดความสามารถในวิชาคณิตศาสตร์ การวัดความถนัดทางภาษา

บุญเรียง ขจรศิลป์ (2527: 1) ได้กล่าวถึงการวัดและการประเมินผล สรุปได้ว่า การวัดผล หมายถึง การตรวจสอบหรือค้นหาว่าสิ่งที่เราต้องการตรวจสอบนั้นมีปริมาณและคุณภาพมากน้อยเพียงใด เครื่องมือที่ใช้ในการวัดอาจจะเป็นแบบทดสอบ หรือการสังเกต การประมาณค่า ส่วนการประเมินผลคือ การนำผลจากการวัดต่าง ๆ มาประมวลชี้ขาดในชั้นสรุปหรือชั้นของการตัดสินใจ

จากความหมายของการวัดและประเมินผลดังกล่าว สรุปได้ว่า การวัดผลประเมินผล เป็นกระบวนการที่ต้องกระทำอย่างต่อเนื่องมีขั้นตอน เพื่อเป็นการประเมินค่าการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละวิชานั้นว่ามีการพัฒนาการเป็นอย่างไร และผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปอย่างไร และเพื่อเป็นการตัดสินใจว่าผู้เรียนมีความสามารถที่จะผ่านเกณฑ์การศึกษาที่กำหนดไว้หรือไม่ และเพื่อให้ทราบถึงกระบวนการเรียนการสอนที่ครูจัดให้แก่ักเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลนั้นจะต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน ดังที่ บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์ (2519: 4-6) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการวัดและประเมินผลสรุปได้ดังนี้

1. วัดผลเพื่อจัดอันดับ (Placement) เป็นการวัดเพื่อวัดระดับความสามารถว่านักเรียนแต่ละคนอยู่ระดับไหนของกลุ่ม ซึ่งสามารถจัดได้ว่าใครเก่งใครอ่อน
2. วัดผลเพื่อวินิจฉัย (Diagnosis) เป็นการวัดผลเพื่อวินิจฉัยถึงสาเหตุว่าการที่เด็กเรียนวิชานี้ไม่ดีเนื่องมาจากสาเหตุอะไร เพื่อเป็นแนวทางให้ครูแก้ไขและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ตลอดจนปรับปรุงการสอนของครูให้ดีขึ้น
3. วัดผลเพื่อเปรียบเทียบ (Assesment) เป็นการวัดผลเพื่อพัฒนาการของเด็กทางร่างกาย จิตใจ และสติปัญญาของเด็ก เป็นการเปรียบเทียบสมรรถภาพของนักเรียนเองว่าเปลี่ยนแปลงไปเท่าใด เช่น การสอบก่อนเรียน และการสอบหลังเรียน
4. วัดผลเพื่อพยากรณ์ (Prediction) เป็นการวัดเพื่อกำหนดเหตุการณ์ข้างหน้าในอนาคต ดูจากคะแนนในปัจจุบัน ว่าเด็กที่ได้คะแนนระดับนี้สามารถที่จะเรียนในสาขาใด
5. วัดผลเพื่อประเมิน (Evaluation) เป็นการนำผลมาประเมินคุณภาพทางการศึกษาโดยส่วนรวมว่ากระบวนการศึกษาที่ทำอยู่ขณะนี้เหมาะสมหรือไม่ การเรียนการสอนสัมฤทธิ์ผลตามจุดมุ่งหมายมากน้อยเพียงใด

พิตร ทองชั้น (2524: 5-6) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการวัดผล สรุปได้ดังนี้

1. เพื่อต้องการทราบว่าผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษา คือ ทราบว่าเด็กอยู่ระดับใดของกลุ่ม
2. เพื่อต้องการแก้ไขปรับปรุงการเรียนการสอน จุดมุ่งหมายข้อนี้สำคัญมาก เพราะถือว่าการวัดผลเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน เพราะจะได้้นำผลการวัดไปพัฒนาตัวผู้เรียนได้ถูกจุด และมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อต้องการประเมินผล การวัดทุกครั้งจะต้องมีการประเมินผลทุกครั้ง เพื่อจะได้ทราบว่าเด็กอยู่ในตำแหน่งใดของกลุ่ม หรือบรรลุเป้าหมายในสิ่งที่สอน เป็นที่พอใจของผู้สอนหรือไม่

บุญเรียง ขจรศิลป์ (2527: 3) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการวัดและประเมินผล สรุปได้ดังนี้

1. เพื่อบ่งชี้ว่าผู้เรียนมีทักษะ และความรู้ที่สำคัญเพียงพอรึหรือไม่
2. เพื่อวินิจฉัยจุดเด่นและจุดด้อยของผู้เรียน โดยสังเกตจากการสอน (Pattern) ของสัมฤทธิ์ผลที่แสดงออกมาให้เห็น

3. เพื่อบ่งชี้ถึงระดับสัมฤทธิ์ผลของผู้เรียนแต่ละคน

ขั้นตอนในการวัดและประเมินผล

การวัดและการประเมินผลนั้นจะต้องกระทำอย่างมีขั้นตอน เพื่อที่จะให้ได้ผลที่มีความเที่ยงตรง เชื่อถือได้ ดังที่ บุญธรรม กิจปริคาบวิสุทธ์ (2524: 16-18) ได้กล่าวถึงกระบวนการวัดและประเมินผล สรุปได้ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ก่อน ว่าต้องการวัดอะไร วัดแค่ไหน วัดไปทำไม วัดดูประสงค์ต้องชัดเจน
2. เลือกสถานการณ์ปัญหาและกิจกรรมที่จะใช้สอบ คือ เลือกเนื้อหาวิชาที่จะใช้สอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้
3. ร่างและเขียนข้อสอบ ข้อสอบควรมีหลาย ๆ ชนิด ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เช่น วัดความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ ข้อสอบควรมีปรนัยเมื่อต้องการวิเคราะห์ และข้อสอบอัตนัยเมื่อต้องการสังเคราะห์
4. จัดดำเนินการสอบ กำหนด วัน เวลา สถานที่สอบให้เหมาะสม
5. กำหนดหลักเกณฑ์ในการให้คะแนน ควรกำหนดคะแนนให้ชัดเจนในแต่ละข้อ
6. ตรวจสอบข้อสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ ควรทำตามเกณฑ์ที่กำหนด การวิเคราะห์ข้อสอบนั้น เพื่อดูว่าข้อสอบนั้นมีความเชื่อมั่นเที่ยงตรง สมควรนำไปใช้ต่อไปหรือไม่
7. อภิปรายข้อสอบและผลการสอบ คือ นำผลการสอบไปอภิปรายร่วมกับนักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนทราบว่าทำผิดทำถูกอย่างไร เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจอย่างถูกต้อง
8. ปรับปรุงข้อสอบ นำผลการวิเคราะห์ข้อสอบและผลการอภิปรายข้อสอบของนักเรียนมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขข้อสอบให้มีคุณภาพดีนำไปใช้ต่อไป

ประโยชน์ของการวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลนอกจากจะทำให้ทราบถึงการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น ข้อบกพร่องในด้านการเรียนการสอนแล้ว ยังมีประโยชน์ด้านอื่น ๆ อีกเป็นจำนวนมาก ดังที่ อนันต์ ศรีโสภกา (2525: 4-5) สรุปได้ดังนี้

ก. ประโยชน์ต่อครู

1. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมเบื้องต้นของนักเรียนแก่ครู
2. ช่วยให้ครูสามารถกำหนดและปรับปรุงจุดมุ่งหมายของการสอนให้ชัดเจน
3. ช่วยให้ครูทราบว่าตนเองได้ทำการสอนบรรลุจุดมุ่งหมายต่าง ๆ เหล่านั้น
ได้มากน้อยเพียงใด
4. ช่วยให้ครูสามารถปรับปรุงเทคนิคการสอนให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ยิ่งขึ้น

ได้มากน้อยเพียงใด

ดียิ่งขึ้น

ข. ประโยชน์ต่อนักเรียน

1. ช่วยให้นักเรียนทราบจุดมุ่งหมาย และความต้องการของครูได้อย่างถูกต้อง
2. เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน
3. ช่วยให้มีนิสัยในการเรียนดีขึ้น
4. ช่วยให้ทราบว่าตนเองเก่งและอ่อนในวิชาอะไรบ้าง

ค. ประโยชน์ต่อการแนะแนว

ครูแนะแนวนำข้อมูลที่ได้จากการวัดผลของนักเรียน มาใช้ประโยชน์ในการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการเรียนต่อในสถาบันต่าง ๆ และการเลือกอาชีพ และการแก้ปัญหาส่วนตัวของนักเรียนให้ได้ผลดียิ่งขึ้น

ง. ประโยชน์ต่อการบริหาร

การบริหารงานทางการศึกษาในทุกระดับ จะต้องอาศัยข้อมูลจากการวัดผล ประกอบเสมอ เช่น การคัดเลือกบุคคลเข้าทำงานในตำแหน่งต่าง ๆ การจัดแบ่งประเภท การสับเปลี่ยนโยกย้าย การรับสมัครนักเรียนเข้าเรียน

จ. ประโยชน์ต่อการวิจัย

การหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการสอน การแนะแนว และการบริหาร การศึกษา จำเป็นต้องอาศัยการวิจัย การวัดผลเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างหนึ่งของการวิจัย ที่ช่วยให้การวัดและการรวบรวมข้อมูล การวิจัยจะได้ผลดีเพียงใดขึ้นอยู่กับผลการวัดผล

พิตร ทองชั้น (2524: 6-7) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการวัดผล สรุปได้ดังนี้

1. เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน ช่วยให้เด็กรู้ถึงความสามารถของตนเอง และช่วยให้เด็กสามารถแก้ไขข้อบกพร่องของตนเองพร้อมกันนั้นเด็กมีแรงจูงใจที่จะพัฒนาตัวเอง
2. เป็นประโยชน์ต่อครู คือ ให้ครูจัดอันดับเด็กได้ถูกต้อง ช่วยให้ครูส่งเสริมเด็กได้ถูกต้อง เหมาะสมกับบุคคล และช่วยให้ครูปรับปรุงการสอนของตน
3. เป็นประโยชน์ต่อผู้ปกครอง เพื่อให้ผู้ปกครองได้ทราบผลการเรียนของบุตรหลานว่าเป็นเช่นไร และเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ปกครองเลือกอาชีพให้เด็กได้อย่างเหมาะสม

บุญเรียง ขจรศิลป์ (2527: 4-5) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการวัดและประเมินผล สรุปได้ดังนี้

1. มีประโยชน์ต่อครูผู้สอน
 - 1.1 ช่วยให้ผู้สอนทราบพฤติกรรมของผู้เรียนก่อนเข้าเรียน
 - 1.2 ช่วยให้ผู้สอนได้ปรับปรุงเป้าหมาย ได้เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงของผู้เรียนแต่ละคน
 - 1.3 ช่วยให้ผู้สอนทราบว่าผู้เรียนได้บรรลุจุดมุ่งหมายของการสอนเพียงใด
 - 1.4 ช่วยให้ผู้สอนได้ทราบถึงข้อบกพร่องที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขวิธีการสอน
2. มีประโยชน์ต่อผู้เรียน
 - 2.1 ช่วยให้ผู้เรียนทราบและมีส่วนร่วมในการตั้งเป้าหมายของการสอน ซึ่งจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนตั้งใจศึกษาเล่าเรียนเพื่อบรรลุเป้าหมายของการสอนยิ่งขึ้น
 - 2.2 ช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้มากขึ้น
 - 2.3 ช่วยส่งเสริมและปลุกฝังให้ผู้เรียนเป็นผู้มีนิสัยในการศึกษาอย่างมีระบบ
 - 2.4 ช่วยให้มีข้อมูลย้อนกลับ แก่ผู้เรียนซึ่งจะแสดงถึงจุดเด่นและจุดด้อยของแต่ละบุคคล
3. ใช้เป็นประโยชน์ในการแนะแนวอาชีพ และแนวทางการศึกษาต่อ เช่น การคัดเลือกการจกประเภท
4. ใช้เป็นข้อมูลประกอบการประเมินผลหลักสูตรหรือโปรแกรมการศึกษา เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
5. เป็นประโยชน์ในการวิจัยทางการศึกษา

จากประโยชน์ของการวัดและประเมินผลดังกล่าวแล้วข้างต้น สรุปได้ว่าการวัดและประเมินผลมีประโยชน์ต่อตัวครู และนักเรียน และผู้ปกครอง ตลอดจนสถานศึกษาหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพราะจะได้ นำผลจากการวัดและประเมินผลไปปรับปรุงในสิ่งที่บกพร่องได้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้นในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย การวัดและประเมินผลถือว่ามีส่วนสำคัญมาก เพราะเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ครูได้ทราบถึงพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน เพื่อที่ครูจะได้จัดการเรียนการสอนได้เหมาะสม และหลังจากการเรียนการสอนเสร็จสิ้นลงแล้ว การวัดและประเมินผลจะช่วยให้ครูสามารถสำรวจได้ว่า นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้หรือไม่ และนอกจากนี้ยังเป็นการประเมินตัวครูผู้สอนด้วยว่าได้จัดการศึกษาบรรลุจุดมุ่งหมายเพียงใด

ในการวัดและประเมินผลวิชาภาษาไทยนั้น สุจิต เพียรชอบ (2530: 256) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการวัดและประเมินผลการสอนภาษาไทย สรุปได้ดังนี้

1. เพื่อทดสอบพื้นฐานความรู้ทางภาษาไทยของนักเรียน เป็นการทดสอบก่อนที่จะลงมือสอน เพื่อครูจะได้ทราบว่านักเรียนแต่ละคนจะมีความสามารถทางภาษามากน้อยเพียงใด
2. เพื่อแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มตามความสามารถทางภาษาของนักเรียน
3. เพื่อวัดพัฒนาการและสัมฤทธิ์ผลในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนว่ามีความก้าวหน้าและเกิดการเรียนรู้ขึ้นมากน้อยเพียงใด
4. เพื่อให้ครูผู้สอนได้ทราบว่าการสอนของตนมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการสอน
5. เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทราบผลการเรียนของตนเป็นระยะ สำรวจความก้าวหน้าและความบกพร่องของตนเองและปรับปรุงการเรียนของตน
6. เพื่อช่วยให้ครูได้พิจารณาว่านักเรียนแต่ละคนมีข้อบกพร่องในการเรียนภาษาไทยด้านใดบ้าง เพื่อหาทางแก้ไข
7. เพื่อเร้าความสนใจของนักเรียนให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนวิชาภาษาไทย
8. เพื่อทราบทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาไทย

9. เพื่อให้ได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนภาษาไทยของนักเรียนเพื่อใช้เป็นแนวทางในการให้คำปรึกษาในด้านการเลือกวิชาเรียนในสาขาวิชาภาษาไทยต่อไป

10. เพื่อปรับปรุงวิธีการทดสอบและข้อทดสอบให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนในการวัดและประเมินผล

ในการวัดและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาไทย ควรมีขั้นตอนในการวัดและประเมินผลอย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อนำผลไปใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ สมศักดิ์ สินธุระเวชชัย และจันทิมา พรหมโชติกุล (2525: 188-234) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการวัดและประเมินผลการเรียนวิชาภาษาไทย สรุปได้ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของการวัดและประเมินผลการเรียนวิชาภาษาไทยว่า มีจุดมุ่งหมายจะวัดและประเมินผล เด็กกลุ่มใด จะวัดคุณลักษณะหรือพฤติกรรมของเด็ก และมีจุดมุ่งหมายว่าวัดเพื่ออะไร

2. กำหนดการวัดให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของเนื้อหา คือ กำหนดขอบข่ายเนื้อหา และพฤติกรรมให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนในเนื้อหาวิชา

3. กำหนดเครื่องมือที่จะใช้วัด เครื่องมือที่จะใช้วัดและประเมินผลมีหลายชนิด การวัดแต่ละครั้งจะต้องระมัดระวังเรื่องการเลือกเครื่องมือให้เหมาะสม การวัดบางครั้งอาจใช้เครื่องมือหลาย ๆ ชนิดประกอบกัน

4. สร้างเครื่องมือที่จะใช้วัด โดยการสร้างเครื่องมือตามหลักเกณฑ์ในการสร้างเครื่องมือขึ้น

5. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ เพื่อให้เครื่องมือมีคุณภาพดีเชื่อถือได้ เป็นประโยชน์ในการวัดและประเมินผลอย่างแท้จริง ดังนั้นก่อนใช้เครื่องมือควรมีการตรวจสอบทุกครั้ง

6. ดำเนินการวัด โดยครูบอกจุดมุ่งหมายของการวัดให้นักเรียนทราบ จัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม ปฏิบัติตามหลักการที่ดี

7. ประเมินผล ผู้วัดต้องเข้าใจเรื่องความหมายของคะแนน เพื่อบอกระดับความสามารถของนักเรียนได้ เพื่อนำไปปรับปรุงการเรียนการสอน

8. รายงานผล เพื่อให้นักเรียนทราบถึงการพัฒนาของตนเอง และผู้ปกครองได้

ทราบถึงการพัฒนาการของเค็ก เพื่อเป็นหลักฐานทางการเรียนของนักเรียน การรายงานผล อาจทำได้โดยรายงานแบบแสดงระดับผลการเรียนหรือระบบเกรด รายงานแบบเส้นภาพ รายงานโดยการเขียนอธิบาย

ในการวัดและประเมินผลการเรียนวิชาภาษาไทย ครูภาษาไทยควรรู้วิธีการวัดผล หลาย ๆ วิธีประกอบกัน ดังที่ สุจริต เพียรชอบ (2530: 266) ได้กล่าวถึง วิธีการวัดผล การเรียนการสอนภาษาไทย สรุปได้ดังนี้

1. การถาม-ตอบปากเปล่า ครูอาจถามปากเปล่าให้นักเรียนตอบเป็นการวัดผล ว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือไม่ การถามปากเปล่านั้นควรถามนักเรียนหลาย ๆ คน มีคำถาม หลาย ๆ คำถาม เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหา
2. การสอบปากเปล่าเป็นวิธีการที่คืออีกวิธีหนึ่ง ซึ่งครูสามารถใช้วัดผลการสอน ภาษาไทยได้ เพราะนอกจากจะเป็นการวัดด้านเนื้อหาแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมความสามารถ ในการพูดด้วย
3. การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคลช่วยให้ครูรู้จักนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น ทั้งในด้านเนื้อหาและพฤติกรรมและทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อวิชาภาษาไทย
4. การสนทนา การสนทนาอย่างเป็นกันเองทำให้ครูทราบว่านักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากน้อยเพียงใด
5. การอภิปรายเป็นวิธีหนึ่ง ซึ่งจะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึกและทัศนะต่าง ๆ การอภิปรายอาจจะเป็นการอภิปรายทั่วไป การอภิปรายแบบ ปาฐกถา การอภิปรายเป็นหมู่คณะ หรือการอภิปรายซักถาม ครูจะเห็นความสามารถในการพูด การยอมรับผู้อื่น และสามารถทราบได้ว่านักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากน้อยเพียงใด มีส่วนใด ที่ครูจะต้องเพิ่มเติมบ้าง
6. การประชุมกลุ่มย่อย การแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3-5 คน เพื่อให้ นักเรียนอภิปรายระดมความคิด ช่วยกันแก้ปัญหาในเรื่องหนึ่งเรื่องใดจะช่วยทำให้ครูประเมินผล การสอนได้เป็นอย่างดี
7. การสังเกต ครูสังเกตการใช้ภาษาของนักเรียนขณะที่นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน จะช่วยให้ครูทราบข้อบกพร่องของนักเรียน และหาวิธีแก้ไข และให้นักเรียนระมัดระวังในการใช้ภาษามากขึ้น

8. การใช้แบบสอบถาม เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนของตนเอง นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาไทยและเสนอข้อคิดต่าง ๆ

9. การให้นักเรียนทำรายงานเสนอผลการค้นคว้า อาจทำเป็นรายบุคคลหรือทำเป็นกลุ่ม การทำรายงานศึกษาค้นคว้านี้จะทำให้นักเรียนได้รับความรู้อย่างกว้างขวาง นักเรียนอาจเสนอผลงานหน้าชั้น และร่วมกันอภิปราย จะทำให้นักเรียนได้รับความรู้กว้างขวางยิ่งขึ้น

10. การใช้มาตราส่วนประเมินค่า มาตราส่วนประเมินค่านี้ ในด้านการเรียนการสอนภาษาไทย ผู้ประเมินอาจจะเป็นบุคคลหลายฝ่าย เช่น ครู เพื่อน ตัวนักเรียนเอง มาตราส่วนประเมินค่าจะช่วยให้การประเมินผลละเอียดลออ มีความเป็นปรนัยมากขึ้น การที่นักเรียนมีโอกาสประเมินผลตนเองด้วยนั้น จะทำให้นักเรียนยอมรับข้อบกพร่องของตนเอง และพยายามหาทางปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

11. การบันทึกพฤติกรรมทางภาษาของนักเรียน ครูสังเกตการใช้ภาษาของนักเรียนแล้วบันทึกไว้ และบันทึกพฤติกรรมด้านอื่น ๆ ของนักเรียนด้วย เพื่อเป็นหลักฐานในการวางแผนปรับปรุงการใช้ภาษา และปรับปรุงพฤติกรรมด้านอื่น ๆ ของนักเรียนด้วย

12. วัตถุประสงค์ที่ใช้แผนภูมิแสดงเกณฑ์ที่ได้ตั้งไว้ในการเรียนการสอนภาษาไทยนั้น ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนช่วยกันสร้างเกณฑ์ในด้านต่าง ๆ ได้ เช่น การฟังที่ดี การสนทนา การอภิปราย การเขียนเรียงความ แล้วเขียนใส่แผนภูมิไว้ และเมื่อนักเรียนปฏิบัติแล้วก็ควรใช้เกณฑ์นั้นมาใช้เป็นเครื่องช่วยตัดสินว่านักเรียนสามารถปฏิบัติตามเกณฑ์ที่ได้ตั้งไว้หรือไม่

13. การสอบข้อเขียน ข้อสอบที่ใช้ควรมีทั้งแบบปรนัยและอัตนัย และต้องครอบคลุมเนื้อหาการวัดผลก็ควรเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ควรวัดได้ทุกด้านทั้งพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และทักษะพิสัย และต้องประเมินผลทุกด้าน คือ ด้านความรู้ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล

นอกจากนี้ ครูภาษาไทยอาจวัดผลด้วยวิธีอื่น เช่น การวาดภาพประกอบการเรียนวรรณคดี การแสดงบทบาท การแสดงละคร การโต้วาที การใช้สถานการณ์จำลอง การโต้กลอนสด สักวา การตกแต่งป้ายนิเทศ และอื่น ๆ

ดังนั้น เพื่อให้การวัดและประเมินผลถูกต้องตรงกับวัตถุประสงค์ที่จะวัด ครูควรใช้วิธีการวัดผลหลาย ๆ วิธีประกอบกัน เพื่อจะได้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของวิชา ตลอดจนสามารถวัดพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ได้ครบถ้วน

การประเมินผลการเรียนการสอนภาษาไทยในปัจจุบันเป็นไปตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการ ว่าด้วยการประเมินผลการเรียนตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 ซึ่งได้กำหนดว่าการประเมินผลการเรียนเป็นหน้าที่ของโรงเรียน โดยความเห็นชอบของกลุ่มโรงเรียน โดยจะประเมินผลเป็นรายวิชา และให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชานั้น ๆ การประเมินผลนั้น มีการประเมินผล ทั้งเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนและเพื่อตัดสินผลการเรียน โดยใช้อัตราส่วนคะแนนระหว่างภาคและปลายภาค โดยใช้อัตราส่วน 60:40 ซึ่งคะแนนระหว่างภาคจะได้มาจากคะแนนสอบกลางภาค และคะแนนรายงาน และการทำกิจกรรม ส่วนคะแนนปลายภาคเป็นคะแนนสอบในเนื้อหาวิชาที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว

ประโยชน์ของการวัดผลและประเมินผลวิชาภาษาไทย

การวัดและประเมินผลนั้นนับว่ามีประโยชน์ต่อการเรียนในแต่ละสาขาวิชา โดยเฉพาะวิชาภาษาไทย การวัดและประเมินผลมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนมาก ดังที่ สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2523: 236) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการวัดและประเมินผลวิชาภาษาไทย สรุปได้ดังนี้

1. การวัดและประเมินผลการสอนภาษาไทย จะช่วยให้ครูได้ทราบสถานภาพทางการเรียนภาษาของนักเรียน ตั้งแต่ก่อนลงมือสอนในขณะที่ทำการสอนและเมื่อสิ้นสุดการสอน
2. การวัดผลและประเมินผลเป็นระยะ ๆ จะทำให้นักเรียนตื่นตัว มีความสนใจเรียนภาษาไทยเพิ่มขึ้น
3. การวัดและประเมินผล จะช่วยให้ครูสามารถแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ตามความสามารถ เมื่อพบว่ามีความบกพร่องครูสามารถวัดสอนซ่อมเสริมทักษะทางภาษาให้เป็นพิเศษ เพื่อนักเรียนจะได้เรียนกับกลุ่มอื่น
4. การวัดและประเมินผลการสอนภาษาไทยนั้น เป็นการวัดและประเมินการสอนของครู ว่ามีความสามารถในการสอนมากน้อยเพียงใด การที่นักเรียนตอบคำถามไม่ได้หรือทำ

ข้อสอบไม่ผ่าน ข้อบกพร่องอาจอยู่ที่ตัวครูก็ได้ ครูจะได้ปรับปรุงวิธีการสอน

5. ช่วยให้ผู้สามารถวินิจฉัยและทำนายผลเกี่ยวกับการเรียนการสอนได้

6. เป็นวิธีหนึ่งของการเรียนการสอน คือเป็นการสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนได้ทดลองความรู้ความสามารถที่เรียนไป ว่าวิธีการเรียนของตนดีหรือไม่ดี ควรปรับปรุงอย่างไร จึงจะได้รับความรู้อย่างเต็มที่

7. การวัดและประเมินผลช่วยให้ครูสามารถให้คะแนนนักเรียนได้ถูกต้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับเกม

สมพล ฐปฐษา (2524: 80) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนหลักภาษาไทยด้วยการสอนแบบบรรยาย โดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอน" โดยสร้างแบบทดสอบความรู้พื้นฐานทางภาษาไทย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน และแผนการสอน 4 หน่วย แล้วนำแบบทดสอบความรู้พื้นฐานทางภาษาไทยไปทดสอบนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวชิรธรรมสาริต กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2523 จำนวน 215 คน เพื่อสุ่มตัวอย่างประชากร ได้กลุ่มตัวอย่างประชากร จำนวน 84 คน แบ่งเป็นกลุ่มควบคุม 43 คน กลุ่มทดลอง 41 คน ผู้วิจัยได้ทดลองสอนแบบบรรยาย โดยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนกับกลุ่มทดลอง ขณะเดียวกันก็สอนกลุ่มควบคุมโดยวิธีบรรยายมีอุปกรณ์างชนิดประกอบ การทดลองทั้งสองกลุ่มนี้ใช้เวลา 6 คาบ เมื่อเรียนจบบทเรียนแต่ละหน่วยได้สอบความรู้ของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน หลังจากนั้นอีก 2 สัปดาห์ ได้ทดสอบนักเรียนทั้งสองกลุ่มอีกครั้งด้วยแบบทดสอบชุดเดียวกัน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสนใจ และความคงทนในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

บงกช ศุภธาดา (2527: 55) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำวิชาหลักภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียน

วัดอินทาราม สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2526 จำนวน 80 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน กลุ่มควบคุม 40 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนโดยการใช่เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีความคงทนในการจำวิชาภาษาไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มานพ ศรีเทียม (2527: 39) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม จังหวัดกำแพงเพชร" กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 70 คน โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 35 คน และกลุ่มควบคุม 35 คน แต่ละกลุ่มใช้เวลาเรียน 7 คาบ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเรียนด้วยการใช่เกมประกอบการสอน และสอนแบบธรรมดาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อัญชลี สุคนธา (2527: 42) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ การเรียนวิชาหลักภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบธรรมดาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 90 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 45 คน แต่ละกลุ่มใช้เวลาเรียน 8 คาบ ผลการวิจัยพบว่า

1. เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มแล้วพบว่า กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม
2. คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มปรากฏว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นันทนา คาวดวงเด่น (2528: 50) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การทดลองสอน การเรียนสะกดคำโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร" โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527 โรงเรียนวิจิตรวิทยา แขวงคลองตัน เขตพระโขนง สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 24 คน จำนวนทั้งหมด 48 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสะกดคำของนักเรียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมกับนักเรียนที่สอนโดยปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ทักษะคิดที่มีการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมกับนักเรียนสอนปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สาลินี ภูคณิษฐ์ (2529: 58) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม" โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2529 ที่มีพื้นฐานอ่อนในการเขียนสะกดคำโดยการจับฉลากเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่เรียนการเขียนสะกดคำภาษาไทยที่ใช้เกมและไม่ใช้เกมประกอบการสอนมีความคงทนในการจำแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมุติ

อมรา ปฐมบุญญ์ (2521: 145) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การใช้สื่อการสอนแบบละครในโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร" กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา เขตกรุงเทพมหานครจำนวน 144 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้สอนร้อยละ 59.01 มีความเห็นว่าสื่อการสอนแบบละครมีประโยชน์ค่อนข้างมาก เพราะเป็นสื่อประเภทกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติ (แสดง) เองและได้สังเกต (ชมการแสดง) อย่างใกล้ชิด เป็นสื่อการสอนที่ช่วยให้การเรียนรู้ด้วยตนเองพร้อม ๆ กับเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนอื่น ๆ ในเวลาเดียวกัน โดยที่ผู้สอนมีบทบาทในฐานะเป็นผู้ควบคุมหรือให้คำแนะนำปรึกษาเท่านั้น ผลดีของการใช้สื่อการสอนแบบละครคือทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียนมากขึ้น กล้าแสดงออก และมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น นอกจากนั้นบุคลิกภาพก็ได้รับการปรับปรุงขึ้นด้วย ทำให้ประสิทธิภาพของการเรียนการสอนดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

เพ็ญภา แสงสระศรี (2522: 61) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "เปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาโดยการสอนแบบบรรยายกับการสอนโดยใช้บทบาทสมมุติ" กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ม.1) โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปีการศึกษา 2522 จำนวน 2 ห้องเรียน ใช้เวลาห้องละ 12 คาบ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการสอนแบบบรรยายกับการสอนโดยใช้บทบาทสมมุติไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

สุนีย์ ชุ่มจิต (2523: 72-76) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนหน่วยชีวิตในบ้าน ด้วยการสอนแบบใช้และไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติ" โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2522 โรงเรียนวัดเขาวัง (แสง ช่วงสุวนิช) และโรงเรียนเมืองราชบุรี อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี จำนวน 132 คน เป็นชาย 71 คน และหญิง 61 คน ซึ่งจำนวนนี้เป็นนักเรียนโรงเรียนวัดเขาวัง 72 คน และโรงเรียนเมืองราชบุรี 60 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย "ชีวิตในบ้าน" ระหว่างก่อนการเรียนกับภายหลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ปรากฏว่าผลการเรียนภายหลังการทดลองที่เรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนดำเนินการทดลอง

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วย "ชีวิตในบ้าน" ระหว่างนักเรียนที่เรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติกับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 ปรากฏว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติ

3. ผลของทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ระหว่างก่อนการเรียนกับภายหลังการเรียนของกลุ่มทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ปรากฏว่าทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ภายหลังการเรียน โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติมีทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์สูงกว่าก่อนดำเนินการทดลอง

4. ผลของทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนที่เรียนโดยใช้การแสดงบทบาท

สมมุติกับนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 ปรากฏว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติมีทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติ

สุจิตรา บัวคำภา (2525: 51) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาการสอนจริยศึกษาด้านการใช้และไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6" โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2525 ภาคเรียนที่ 1 ของโรงเรียนวัดน้ำใส และโรงเรียนวัดใหม่ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 74 คน เป็นโรงเรียนวัดน้ำใส 34 คน และนักเรียนวัดใหม่ 40 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้การแสดงบทบาทสมมุติและไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจริยศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งสองโรงเรียน

2. นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้แสดงบทบาทสมมุติและไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติมีทัศนคติเชิงจริยธรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 กล่าวคือ นักเรียนโรงเรียนวัดน้ำใสที่เรียนด้วยการใช้และไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติมีทัศนคติเชิงจริยธรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนโรงเรียนวัดใหม่ที่เรียนด้วยการใช้และไม่ใช้การแสดงบทบาทสมมุติมีทัศนคติเชิงจริยธรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิตยา ประพุดติกิจ (2526: 103) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาฝึกหัดครูวิชาเอกภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการละครกับการฝึกรูปประโยค" กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษาวิชาเอกเฉพาะภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 2 ของวิทยาลัยครูหมู่บ้านจอมบึง ปีการศึกษา 2525 จำนวน 2 กลุ่ม กลุ่มละ 22 คน และ 23 คน แต่ละกลุ่มใช้เวลา 6 สัปดาห์ รวมเวลาสอนกลุ่มละ 24 คาบ ผลการวิจัยพบว่า

1. สัมฤทธิ์ผลทางการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการละครสูงกว่านักศึกษาที่เรียนโดยใช้การฝึกรูปประโยคอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ในด้าน

ต่าง ๆ ดังนี้ ด้านความคล่องแคล่ว ด้านความสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ ด้านปริมาณของข้อมูลในการสื่อสาร และด้านความพยายามในการสื่อสารอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

2. สัมฤทธิ์ผลทางการพูดภาษาอังกฤษโดยส่วนรวมของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการละครสูงกว่านักศึกษาที่เรียนโดยใช้ฝึกรูปประโยคอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

วิรัช วงศ์กนิษฐ์วัฒนา (2529: 45) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้บทบาทสมมุติและสอนโดยการแบ่งกลุ่มทำงาน" โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2529 โรงเรียนปากเกร็ด จังหวัดนครปฐม สังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 30 คน กลุ่มหนึ่งสอนโดยใช้บทบาทสมมุติและอีกกลุ่มหนึ่งสอนโดยการแบ่งกลุ่มทำงาน เวลาที่ใช้ในการทดลอง กลุ่มละ 6 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมุติและสอนโดยแบ่งกลุ่มทำงานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ .05 กลุ่มที่สอนโดยใช้บทบาทสมมุติมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยแบ่งกลุ่มทำงาน

สมเดช อารีสวัสดิ์ (2530: 8) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสนใจที่มีต่อวิชาภาษาไทยและความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมุติกับการสอนตามคู่มือครู" โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวิสุทธิกษัตริย์ อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2530 จำนวน 80 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยวรรณคดีมรดกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมุติกับการสอนตามคู่มือครู แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยวรรณคดีมรดกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้บทบาทสมมุติ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับเกม

เจน มาเรีย แอนเดอร์สัน (Jane Marie Anderson 1972: 4478 A) ได้ทำการศึกษาผลการเรียนคำศัพท์ด้วยเกมของนักเรียนในระดับ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนคำศัพท์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนคำศัพท์ด้วยเกมกับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนคำศัพท์ด้วยตนเองไม่แตกต่างกัน แต่กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถเรียนคำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอนได้ นอกจากนี้เกมยังช่วยให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่อีกด้วย

รอกซี่ วิทเทนเบิร์ก เบอริลิน (Roxie Wittenberg Berlin 1972: 6810 A) ได้ทำการศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้เกมที่มีพ่อแม่ให้ความช่วยเหลือกับเกมที่เด็กเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนระดับอนุบาล ผลการศึกษาพบว่า เด็กกลุ่มทดลองซึ่งเรียนโดยใช้เกมที่มีพ่อแม่ช่วยเหลือเกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าเด็กกลุ่มควบคุมซึ่งเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้เด็กกลุ่มทดลองที่มีผลการเรียนต่ำประสบผลสำเร็จในการเรียนมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คอลลอเรส พาวเลย์ ดิกเคอร์สัน (Dolores Powley Dickerson 1976: 6456 A) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบการจำคำศัพท์ของนักเรียนระดับ 1 โดยการใช้เกม การเคลื่อนไหว (Active Games) เกมเฉื่อย (Passive Games) และกิจกรรมปกติ (Traditional Activities) เป็นสื่อในการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กนักเรียนระดับ 1 ของโรงเรียนรัฐบาลในโคลัมโบ จำนวน 274 คน เป็นหญิง 128 คน เป็นชาย 146 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือคำศัพท์ใหม่ 40 คำ นำมาจาก Harris Jacobson Vocabulary List for First Grade) ให้นักเรียนดูคำศัพท์ใหม่ วันละ 2 คำ มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังการเรียน และทดสอบย่อยแต่ละกลุ่ม จะปฏิบัติในการทดลองดังนี้ กลุ่มเกมการเคลื่อนไหวเป็นการเล่นที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กลุ่มเกมเฉื่อยเป็นการเล่นที่ใช้บัตรคำหรือกระดานคำ ส่วนกลุ่มกิจกรรมปกติใช้สมุดแบบฝึกหัด ผลการวิจัยพบว่า

1. กลุ่มเกมการเคลื่อนไหว ได้รับผลสัมฤทธิ์มากกว่าอีกสองกลุ่ม

2. กลุ่มเกมเจ็อย ได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มปกติ
3. เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กหญิงในกลุ่ม
เกมเจ็อย
4. เด็กผู้หญิงในกลุ่มเกมเจ็อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้หญิงในกลุ่มกิจกรรม
ปกติ
5. เด็กผู้ชายในกลุ่มเกมการเคลื่อนไหวได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้ชายในกลุ่ม
เกมเจ็อย
6. เด็กผู้ชายในกลุ่มเกมเจ็อยได้รับผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กผู้ชายในกลุ่มกิจกรรม
ปกติ
7. ในกลุ่มทดลองทั้งสามผลสัมฤทธิ์ระหว่างเด็กชายและเด็กผู้หญิงไม่แตกต่างกัน

คอนน่า แดค ครีเวค พินเตอร์ (Donna Dac Krewedl Pinter 1977: 710-711 A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกคคาค้ที่สอนโดยใช้เกมทางการศึกษาและสอนโดยใช้ตำรา โดยทดลองกับนักเรียนระดับ 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน 4 ชั้นเรียน ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการสะกคคาค้ ทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ภายหลังการทดลอง 3 สัปดาห์ ทดสอบเป็นครั้งที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการสะกคคาค้ ผลการทดลองพบว่า

1. คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบสะกคคาค้กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำราทั้งเพศชายและเพศหญิง
3. กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้เกมการศึกษาของเด็กที่มีสติปัญญापานกลางและต่ำมีคะแนนผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา
5. เด็กผู้หญิงมีมโนภาพแห่งตนในการให้ความร่วมมือมากกว่าเด็กผู้ชาย

รอดเนย์ โอ เอ็ดกัมมัน (Rodney O. Edgmon 1977: 623-624 A) ได้ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของเด็กเรียนซ้ำที่เรียนโดยใช้เกมในการฝึกทักษะกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่เรียนซ้ำอายุ 6-15 ปี จำนวน 49 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 25 คน กลุ่มควบคุม 24 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กส่วนมากจะมีความพร้อมในการอ่าน

นาวิท้า อีลอสซี คัมมิง (Navita Eloise Cummings 1981: 438-439 A) ได้ทำการศึกษาการเล่นของเด็กจากรายการโทรทัศน์ การใช้ประโยชน์จากรายการโทรทัศน์เพื่อการสื่อสารของเด็ก กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 3-6 ขวบ ที่ศูนย์เลี้ยงเด็กเวลากลางวัน ใช้เวลา 8 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า เด็ก ๆ ได้คิดเกมขึ้นมาหลายเกมโดยมีรากฐานจากรายการโทรทัศน์ และเกมที่คิดขึ้นโดยไม่ใช่จากรายการโทรทัศน์ที่กำลังชมอยู่ นอกจากนี้จะเห็นได้ว่า อายุและเพศของผู้เล่นมีความสัมพันธ์กับเกมและสัมพันธ์กับวิธีการเล่นและใครจะเป็นผู้เล่นเกมแต่ละเกม จากการศึกษาเรื่องนี้ยืนยันได้ว่า การที่เด็กได้เล่นเกมเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์ที่ดู เด็กจะได้รับการเรียนรู้มากขึ้นว่าตนเองมีความสัมพันธ์ต่อโลกรอบ ๆ ตัว มีความสัมพันธ์ต่อโลกทางวัตถุ และตนเองมีความสัมพันธ์ต่อสังคมทางด้านการติดต่อกับผู้อื่น

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมุติ

เลสลี มิลล์ แฮนด์เลย์ (Leslie Mill Handley 1975: 3383 A) ได้ศึกษาการสอนสังคมศึกษาโดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติกับนักเรียน 3 ระดับ คือ ระดับ 4, 5 และ 6 จำนวน 57 คน โดยใช้เวลา 4 สัปดาห์ โดยนักเรียนอาสาสมัครเอง ส่วนนักเรียนที่ไม่ได้แสดงเป็นผู้สังเกตการณ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการแสดงบทบาทสมมุติ มีผลการเรียนที่ดีขึ้นกว่าเดิม นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนดีกว่าเดิม และมีความเชื่อมั่นในความคิดเห็นมากขึ้น

แอลมา มาร์ควีส และหลุยส์ โรบินสัน (Alma Marquess and Louise Robinson 1976: 3397-3398 A) ได้ศึกษาผลการใช้การแสดงบทบาทสมมุติที่ส่งผลต่อค่านิยมของเด็กระดับ 3 และ 5 กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 23 คน และ 19 คน ตามลำดับ ใช้การแสดงบทบาทสมมุติ 30 จาก โดยใช้เวลาวินละ 1 ชั่วโมงสำหรับเด็กระดับ 3 และ

2 ชั่วโมงสำหรับเด็ก ระดับ 5 ผลการวิจัยพบว่า ค่านิยมของเด็กระดับ 3 มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ในเรื่องความซื่อสัตย์และรู้จักพิจารณาผู้อื่น

เจน โคลส (Jane Close 1976: 4977 A) ได้ศึกษาผลการใช้แสดงบทบาทสมมุติในการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา เกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็ก เน้นการเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคมโดยการแสดงเข้าช่วยในการสอนซึ่งทดลองกับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3, 4 และ 5 จำนวน 142 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ใช้เวลาทดลอง 2 สัปดาห์ วันละ 30 นาที ทุกวัน มีการทดสอบก่อนการเรียนและหลังการเรียนกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า การใช้การแสดงบทบาทสมมุติเข้าเป็นองค์ประกอบในการเรียนการสอนมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กมากกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าการใช้การแสดงบทบาทสมมุติมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็ก ทำให้เด็กมีสังคมนิเทศขึ้น และเปลี่ยนจากการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางไปสู่บุคคลอื่นมากขึ้น

อาร์เทอร์ลิน การ์เทรล (Arthurlene Gartrell 1981: 5091 A) ได้ศึกษาการแสดงบทบาทสมมุติและการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของนักศึกษาครูต่อผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 67 คน ซึ่งได้แสดงบทบาทสมมุติเป็นครูและนักเรียนอย่างใดอย่างหนึ่ง มีกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่า ทัศนคติของนักศึกษาครูต่อผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินแตกต่างกันอย่างไรไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงว่าการแสดงบทบาทสมมุติของกลุ่มตัวอย่างเพียง 1 ชั่วโมง ไม่เพียงพอที่จะทำให้ทัศนคติของนักศึกษาครูแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติได้