



ການໃຊ້ເກມປະກອບເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດສູ່ບັນກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3
ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ

USING GAMES IN TEACHING AND LEARNING ENGLISH VOCABULARY FOR
GRADE THREE STUDENTS AT SATHID NADON PRIMERY SCHOOL
SALAVAN DISTRICT SALAVAN PROVINCE

ລັດສະໝີ ວົງສາລາດ

ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ

2017-2018

ການໃຊ້ເກມປະກອບເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດສຳຫລັບນັກຮຽນຊັ້ນ	
ຫົວຂໍ້ວິທະຍານິພົນ:	ປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ
ຜູ້ຄົ້ນຄວ້າ:	ນາງ ລັດສະໝີ ວົງສາລາດ
ປະລິນຍາ:	ປະລິນຍາຕີ
ທີ່ປຶກສາ:	ປທ ໂພທອງ ພົງສິງຄາມ
	ອາຈານ ນາງ ຄຳສະຫວັນ ຈັນສີຍະວົງ

ບົດຄັດຫຍໍ້

ຈຸດປະສົງຂອງການວິໄຈຄັ້ງນີ້ແມ່ນເພື່ອສຶກສາປະສິດທິພາບຂອງແຜນການສອນ,ປະສິດ ທິຜົນຂອງ ການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງນັກຮຽນໂດຍການນຳໃຊ້ເກມປະກອບເຂົ້າໃນການ ສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈຄັ້ງນີ້ເປັນນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ທີ່ຮຽນໃນພາກຮຽນທີ 1 ສຶກສິກສາ 2017-2018 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ ຈຳນວນ 1 ຫ້ອງ 40 ຄົນ ເຊິ່ງໄດ້ມາຈາກການເລືອກແບບເຈາະຈົງ (Purposive Sampling) ໄດ້ຮັບການຈັດການຮຽນ-ການສອນໂດຍ ໃຊ້ເປັນເວລາ 6 ອາທິດໆລະ 2 ຊົ່ວໂມງ ລວມ 12 ຊົ່ວໂມງ ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈຄັ້ງນີ້ຄື: (1) ແຜນການ ສອນ,(2) ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດ ແລະ (3) ແບບສັງເກດພຶດຕິກຳທີ່ຜູ້ ວິໄຈສ້າງຂຶ້ນ.

ຜົນຂອງການວິໄຈພົບວ່າ

1. ແຜນການສອນໂດຍການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດນັກຮຽນ ຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນມີປະສິດທິພາບ $80.06/81.75$ ເຊິ່ງເປັນໄປຕາມເກນ $80/80$ ທີ່ຕັ້ງໄວ້
2. ດັດສະນີປະສິດທິຜົນຂອງການໃຊ້ເກມໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ນັກໂຮງຮຽນ ຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນມີຄ່າເທົ່າກັບ 0.71
3. ພຶດຕິກຳຂອງນັກຮຽນໃນລະຫວ່າງການດຳເນີນກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາ ອັງກິດໂດຍການໃຊ້ເກມກັບກຸ່ມເປົ້າໝາຍ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ພົບວ່າລະດັບພຶດຕິກຳຢູ່ໃນເກນດີ ສະເລ່ຍ ເທົ່າກັບ 4.38

USING GAMES IN TEACHING AND LEARNING ENGLISH
TITLE: VOCABULARY FOR GRADE THREE STUDENTS AT SATHID NADON
PRIMERY SCHOOL SALAVAN DISTRICT SALAVAN PROVINCE
RESEARCHER: MRS LATSAMEE VONGSALATH
DEGREE: BACHELOR DEGREE
THESIS
ADVISORS:

ABSTRACT

The purposes of this research were to study the Using game in teaching and learning English vocabulary for grade three students at Sathid Nadon primary school Salavan district Salavan Province.

The example group of this research was grades Three who were studying in the first semester of the academic year 2017-2018, Sathid Nadon primary school Salavan district Salavan Province. It consisted of one class with 40 students got from purposive sampling. They were provided with game in teaching and learning English vocabulary. The duration of the study was 6 weeks; time a week with two hours per each session. The tools of the research (1) lesson plans (2) English learning achievement test and (3) observation from about Using game in teaching and learning English vocabulary.

The result of this research found that

1. The developmental for using game in teaching and learning English vocabulary for grade Three students at Sathid Nadon primary school was 80.06/81.75 and it was at an acceptable level.
2. Using game in teaching and learning English vocabulary for grade three students had effective of product were 0.71
3. Students behavior between using game in teaching English vocabulary for grade three students were be good and the mean score 4.38

ຄຳນຳ

ການວິໄຈພາກປະຕິບັດເປັນທີ່ສຳຄັນຢ່າງໜຶ່ງຕໍ່ກັບການປັບປຸງ ແລະ ການພັດທະນາການຮຽນ - ການສອນໃນການສ້າງຄົນໃຫ້ຮູ້ຈັກຄິດເອງ,ແກ້ໄຂບັນຫາດ້ວຍຕົນເອງ,ສ້າງຄົນໃຫ້ພັດທະນາວຽກງານຕ່າງໆໃຫ້ຄວາມພຽບພ້ອມທາງດ້ານຄວາມຮູ້,ຄວາມສາມາດ ແລະ ຄຸນສົມບັດ. ອີກປະການໜຶ່ງແມ່ນເພື່ອບັນລຸຈຸດປະສົງຂອງການສຶກສາທີ່ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາວາງອອກ ຊຶ່ງເຫັນວ່າການວິໄຈມີບົດບາດສຳຄັນທີ່ສຸດໃນການປັບປຸງ ແລະ ພັດທະນາການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ດີຂຶ້ນ.

ຫົວຂໍ້, ເນື້ອໃນທີ່ປະກອບປຶ້ມເຫຼັ້ມນີ້ມີ: ຄວາມເປັນມາຂອງບັນຫາ, ເອກະສານ ແລະ ທິດສະດີທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ, ວິທີດຳເນີນການວິໄຈ, ຜົນການວິໄຈ, ສະຫຼຸບ, ອະພິປາຍ ແລະ ຂໍ້ສະເໜີແນະ. ຈາກການວິໄຈຄັ້ງນີ້ແມ່ນເປັນປະສົບການອັນໃຫຍ່ຫຼວງຂອງຂ້າພະເຈົ້າເປັນຜົນສຳເລັດໃນການເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນສົນໃຈການຮຽນວິຊາພາສາອັງກິດ ພ້ອມກັນນັ້ນຍັງເຮັດໃຫ້ການຮຽນ - ການສອນໄດ້ພັດທະນາດີຂຶ້ນເທື່ອລຳກ້າວ ດັ່ງນັ້ນຂ້າພະເຈົ້າຈຶ່ງສ້າງປຶ້ມເຫຼັ້ມນີ້ຂຶ້ນເພື່ອຮັບໃຊ້ການແກ້ໄຂບັນຫາທີ່ເກີດຂຶ້ນກັບນັກຮຽນ,ປຶ້ມເຫຼັ້ມນີ້ເປັນເຫຼັ້ມທຳອິດທີ່ຂຽນຂຶ້ນໂດຍບໍ່ປະສານຈາກຂໍ້ຕົກລົງຜ່ານທາງດ້ານເນື້ອໃນ ແລະ ຫວັງຢາຍິ່ງວ່າທ່ານຜູ້ທີ່ອ່ານຄົງຈະໃຫ້ການຕຳນິຕິຊົມປຶ້ມເຫຼັ້ມນີ້ພ້ອມໃຫ້ຄຳຄິດຄຳເຫັນຂອງທ່ານໃສ່ປຶ້ມຂ້າພະເຈົ້າ. ຂ້າພະເຈົ້າພ້ອມທີ່ຈະຮັບເອົາຄຳຕຳນິຊົມດ້ວຍຄວາມຈິ່ງໃຈຈາກບັນດາທ່ານເພື່ອຈະນຳໄປປັບປຸງແກ້ໄຂໃຫ້ດີຂຶ້ນກ່ວາເກົ່າ.

ສາລະບານ

ບົດຄັດຫຍໍ້.....	ii
ABSTRACT	iii
ຄຳນຳ.....	iv
ບົດນຳ	1
1. ຄວາມເປັນມາ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງບັນຫາ	1
1. ຄຳຖາມຂອງການຄົ້ນຄວ້າ	3
3. ຈຸດປະສົງຂອງການຄົ້ນຄວ້າ	3
4. ສົມມຸດຕິຖານຂອງການຄົ້ນຄວ້າ	3
5. ຂອບເຂດຂອງການຄົ້ນຄວ້າ	3
5.1 ຂອບເຂດກຸ່ມເປົ້າໝາຍ	3
5.2 ຂອບເຂດດ້ານເນື້ອໃນ	3
5.3 ຂອບເຂດດ້ານຕົວປ່ຽນ	3
5.4 ຂອບເຂດດ້ານເວລາ.....	3
6. ນິຍາມສັບສະເພາະ	4
7. ຂອບແນວຄວາມຄິດຂອງການຄົ້ນຄວ້າ	5
8. ຜົນປະໂຫຍດທີ່ຄາດວ່າຈະໄດ້ຮັບຈາກການຄົ້ນຄວ້າ.....	5
ບົດທີ 2	6
ທິດສະດີ ເອກະສານ ແລະ ບົດຄົ້ນຄວ້າທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ	6
1. ຫຼັກສູດຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ.....	6
2. ເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບຄຳສັບພາສາອັງກິດ.....	11
2.1. ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບ.....	11
2.3 ອົງປະກອບຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ	12
ປະເພດຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ.....	13
2.5. ວິທີການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ	14
3. ການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ	15
3.1 ຄວາມໝາຍຂອງການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ	15
3.2 ຫຼັກການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ	17
3.3 ແນວຄິດຂອງນັກທິດສະດີກ່ຽວກັບການຈັດການສອນ.....	18
4. ການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນ	21
4.1 ຄວາມໝາຍຂອງການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການສອນ.....	21

4.2 ປະເພດຂອງເກມ.....	21
4.3 ຂັ້ນຕອນການຈັດການຮຽນຮູ້	23
4.4 ຂໍ້ດີ ແລະ ຂໍ້ເສຍຂອງການໃຊ້ເກມຊ່ວຍສອນ.....	26
5. ການຫາປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້.....	26
5.1 ປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້.....	26
5.2 ການຫາດັດສະນີປະສິດທິຜົນ	29
6. ຫຼັກການສ້າງແບບທົດສອບ.....	31
6.1 ລັກສະນະຜູ້ຂຽນຂໍ້ສອບ	31
6.2 ລັກສະນະຂອງແບບທົດສອບທີ່ດີ	32
6.3 ຫຼັກການທົ່ວໄປໃນການຂຽນຂໍ້ສອບ	33
6.4 ຮູບແບບ ແລະຫຼັກການສ້າງຂໍ້ສອບວັດຜົນສຳເລັດ.....	33
6.5 ການຂຽນຂໍ້ສອບວັດພຶດຕິກຳດ້ານສະຕິປັນຍາລະດັບຕ່າງໆ.....	35
7. ການຫາຄຸນນະພາບຂອງແບບທົດສອບ	36
7.1 ຄວາມທ່ຽງຕິງ	36
7.2 ຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ.....	36
7.3 ຄວາມຍາກງ່າຍ	37
7.4 ອຳນາດຈຳແນກ.....	38
8.1 ຄວາມໝາຍຂອງການສັງເກດ.....	38
8.2 ປະເພດຂອງການສັງເກດ	39
8.3 ຫຼັກການສັງເກດທີ່ດີ.....	39
8.4 ເຄື່ອງມືຊ່ວຍໃນການສັງເກດ.....	40
9. ບົດຄົ້ນຄວ້າທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ.....	41
ບົດທີ 3 ວິທີດຳເນີນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ	139
1. ປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ	139
2. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການດຳເນີນການທົດລອງ.....	139
2.1 ແຜນການສອນໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳເກມຄຳສັບ.....	139
2.2 ແບບທົດສອບໃນການປະເມີນການຮຽນຮູ້	140
2.3 ແບບສັງເກດພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້	141
ຂັ້ນຕອນໃນການສ້າງເຄື່ອງມື	142
3. ວິທີດຳເນີນການທົດລອງ	143
3.1 ແບບແຜນການທົດລອງ	143
3.2 ຂັ້ນຕອນການທົດລອງ	143
4. ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ.....	144
4.1 ສະຖິຕິພື້ນຖານໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ	144
4.2 ສະຖິຕິໃນການຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື.....	145

ບົດທີ 4 ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ	148
1. ສັນຍາລັກທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ	148
2. ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ.....	148
2.1 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບຂອງການຮຽນ-ການສອນໂດນການໃຊ້ເກມ	148
2.2 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິຜົນຂອງການນຳໃຊ້ເກມ.....	149
2.3 ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບພຶດຕະກຳນັກຮຽນ.....	149
ບົດທີ5 ສະຫຼຸບ ອະພິປາຍ ແລະ ສະເໜີແນະ	151
5.1 ສະຫຼຸບຜົນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ.....	151
5.2 ອະພິປາຍຜົນ.....	151
5.3 ຂໍ້ສັງເກດທີ່ໄດ້ຈາກການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ	152
5.4 ຂໍ້ສະເໜີ	153
5.4.1 ຂໍ້ສະເໜີດ້ານການຮຽນ-ການສອນ	153
5.4.2 ຂໍ້ສະເໜີໃນການວິໄຈຄັ້ງຕໍ່ໄປ.....	153
ຄ່າດັດສະນີຄວາມສອດຄ່ອງ (IOC) ຂອງແບບທົດສອບ	157
ຄ່າດັດສະນີຄວາມສອດຄ່ອງ (IOC) ຂອງສັງເກດພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້	158
ຄ່າຄວາມຍາກງ່າຍ (p) ແລະຄ່າອຳນາດຈຳແນກ (r) ຂອງແບບທົດສອບ	159
ຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຮູ້ວິຊາພາສາອັງກິດ	160
ຄະແນນຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນກ່ອນ ແລະຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການ.....	161
ຄະແນນຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການ	162
ຄະແນນວັດປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການລະຫວ່າງການທົດລອງ E1.....	163
ຄະແນນວັດປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການລະຫວ່າງການທົດລອງ E1 (ຕໍ່).....	164
ສະແດງປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ໂດຍການໃຊ້	165
ສະແດງປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ໂດຍການໃຊ້	166
ສັງລວມແບບສັງເກດພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນໃນຊົ່ວໂມງສອນ	167
ແຜນການສອນທີ 1.....	169-191
ປະຫວັດຜູ້ວິໄຈ	1692

ບົດທີ 1

ບົດນຳ

1. ຄວາມເປັນມາ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງບັນຫາ

ພາສາອັງກິດແມ່ນເປັນພາສາໜຶ່ງທີ່ມີຄວາມສຳຄັນ ແລະ ຈຳເປັນໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານກັບບຸກຄົນຕ່າງໆໃນທົ່ວໂລກເວົ້າລວມເວົ້າສະເພາະກໍແມ່ນບັນດາຊາວຕ່າງຊາດ, ອົງການຈັດຕັ້ງສາກົນທີ່ເຂົ້າມາລົງທຶນ, ຊ່ວຍເຫຼືອ ແລະ ທ່ອງທ່ຽວໃນປະເທດລາວ. ເນື່ອງຈາກວ່າພາສາອັງກິດແມ່ນເປັນພາສາສາກົນ (International Language) ທີ່ມີຜູ້ນິຍົມໃຊ້ກັນຫຼາຍໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານກັບຄົນທົ່ວໂລກ, ເປັນພາສາກາງໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນເຮັດໃຫ້ບຸກຄົນໃນທົ່ວໂລກສາມາດເຂົ້າໃຈກັນພາສາອັງກິດຈຶ່ງມີບົດບາດສຳຄັນຕໍ່ຊົນຊາດຕ່າງໆລວມເຖິງຄົນລາວໃນທຸກດ້ານບໍ່ວ່າຈະເປັນດ້ານການເມືອງ, ສັງຄົມ, ເສດຖະກິດ ແລະ ການສຶກສາ. ດັ່ງນັ້ນ, ຜູ້ທີ່ຮູ້ພາສາອັງກິດເປັນຢ່າງດີຍ່ອມເປັນຜູ້ທີ່ໄດ້ປຽບໃນການສື່ສານ, ແລກປ່ຽນຄວາມຮູ້, ຄວາມຄິດ ແລະ ສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ໃນດ້ານຕ່າງໆ.

ປະຈຸບັນກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ແມ່ນໄດ້ເລີ່ມຜັນຂະຫຍາຍແນວທາງນະໂຍບາຍຂອງພັກເລື່ອງ 4 ບຸກທະລຸທາງດ້ານການສຶກສາໂດຍສະເພາະແມ່ນບຸກທະລຸດ້ານການສ້າງຊັບພະຍາກອນມະນຸດແນ່ໃສ່ປັບປຸງ ແລະ ພັດທະນາຫຼັກສູດການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ເທດເໝາະກັບສະພາບການຕົວຈິງຂອງໂລກເວົ້າລວມເວົ້າສະເພາະກໍເພື່ອໃຫ້ແທດເໝາະກັບສະພາບຕົວຈິງຂອງສັງຄົມໃນປະຈຸບັນ. ແນ່ໃສ່ກໍສ້າງຊັບພະຍາກອນມະນຸດໃຫ້ມີຄວາມພ້ອມ, ມີຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດໃກ້ຄຽງ ຫຼື ທຽບເທົ່າກັບລະດັບຂອງພາກພື້ນ ແລະ ສາກົນພ້ອມກັນນີ້ກໍຍັງເປັນການຝຶກໃຫ້ເປັນຄົນມີນ້ຳໃຈຮັກຊາດຕິດພັນກັບການຮັກລະບອບໃໝ່ ແລະ ຄຸນສົມບັດ ສິນທຳປະຕິວັດກຽມພ້ອມປະກອບສ່ວນປົກປັກຮັກສາ ແລະ ສ້າງສາພັດທະນາປະເທດຊາດ (ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ, 2012) ໂດຍແນ່ໃສ່ປັບປຸງຫຼັກສູດການຮຽນ-ການສອນໃນທຸກລະດັບຊັ້ນ ກຳນົດເອົາວິຊາພາສາອັງກິດເຂົ້າໃນຫຼັກສູດການຮຽນ-ການສອນໃນລະດັບຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ເພື່ອປຸຟຸ້ນຖານທາງດ້ານພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນໃນຊັ້ນປະຖົມ, ເຮັດໃຫ້ເຂົາເຈົ້າມີຄວາມມັກຮັກ ແລະ ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນໃນການຮຽນ. ເຮັດໃຫ້ບັນດາອະນຸຊົນມີພື້ນຖານພາສາອັງກິດສາມາດເສີມຂະຫຍາຍຄວາມຮູ້ໄດ້ໃນຂັ້ນຕໍ່ໄປ.

ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດແມ່ນແນ່ໃສ່ເສີມສ້າງ ແລະ ພັດທະນາທັກສະທັງ 4 ດ້ານໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນເຊັ່ນ: ທັກສະທາງດ້ານການຟັງ, ການເວົ້າ, ການອ່ານ ແລະ ການຂຽນ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດສື່ສານກັບບຸກຄົນອື່ນໄດ້. ການຮຽນ-ການສອນເພື່ອພັດທະນາທັກສະທັງ 4 ນັ້ນ, ການປຸຟຸ້ນຖານໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນຄຳສັບພາສາອັງກິດເປັນສິ່ງທີ່ຈຳເປັນ ແລະ ສຳຄັນຂອງຄູ່ຜູ້ສອນເນື່ອງຈາກຄຳສັບແມ່ນເປັນພາກສ່ວນໜຶ່ງໃນໂຄງສ້າງປະໂຫຍກເປັນສ່ວນປະກອບໜຶ່ງຂອງຂໍ້ຄວາມທີ່ໃຊ້ໃນການສື່ສານ ເວົ້າສະເພາະແມ່ນເປັນພື້ນຖານໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນຝຶກທັກສະໃນການຟັງ, ທັກສະໃນການເວົ້າ, ທັກສະໃນການອ່ານ ແລະ ການຂຽນ.

ເຖິງຢ່າງໃດກໍຕາມການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດກໍຍັງຖືວ່າເປັນເລື່ອງທີ່ພົບຄວາມຫຍຸ້ງຫຍາກເຊິ່ງເຮົາຈະເຫັນໄດ້ວ່າ ນັກຮຽນສ່ວນຫຼາຍເວລາອ່ານຫຼື ແປພາສາອັງກິດແມ່ນຈະພົບປັນຫາໃນທາງດຽວກັນຄືບໍ່ເຂົ້າໃຈຄຳສັບທີ່ຢູ່ໃນປະໂຫຍກ ເຊິ່ງອາດຈະເກີດຈາກການສອນຄຳສັບໃຫ້ແກ່ບັນດາອະນຸຊົນ ແລະ ເຍົາວະຊົນໃນຂັ້ນປະຖົມຍັງບໍ່ຖືກວິທີເຊິ່ງເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຍັງບໍ່ເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍ, ຄວາມສຳຄັນຂອງຄຳສັບໃນການຮຽນວິຊາພາສາອັງກິດເພາະເດັກໃນໄວນີ້ແມ່ນມີຄວາມສົນໃຈໃນການຫຼິ້ນຫຼື ເຮັດກິດຈະກຳຫຼາຍກວ່າການຮຽນ.

ຈາກພາສາອັງກິດເປັນພາສາຕ່າງປະເທດທີ່ນັກຮຽນຍັງບໍ່ທັນຄຸ້ນເຄີຍ. ດັ່ງນັ້ນ, ຄູຄວນສຶກສາວິທີການສອນໃຫມ່ໆ ແລະ ຄວນຄຳນຶງເຖິງການປ່ຽນແປງໃນເລື່ອງຂອງຈິດໃຈ, ຄວາມສາມາດ ແລະ ການຮັບຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນໃນແຕ່ລ່າຊ່ວງອາຍຸ. ເຊິ່ງໂດຍທຳມະຊາດຂອງເດັກນ້ອຍຈະບໍ່ຍອມອ່ານ ແລະ ສະກົດຄຳໄປເທື່ອລ່າຕົວ. ຄູຄວນຄິດຫາສິ່ງກະຕຸ້ນທີ່ສາມາດຕອບສະໜອງການຮຽນຂອງນັກຮຽນ ແລະ ໃນຂະນະທີ່ຈັດການຮຽນ-ການສອນຄູຄວນໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ສຶກວ່າເຂົາມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ໃຫ້ຮູ້ສຶກວ່າຕົນເອງມີຄວາມສຳຄັນໃນຫ້ອງຮຽນເຊັ່ນກັນບໍ່ແມ່ນໃຫ້ຄູມີບົດບາດ ແລະ ຄວາມສຳຄັນພຽງຜູ້ດຽວ (ອໍລະສາຍິງຍິງ, 2551). ຈາກບັນຫາດັ່ງກ່າວໄດ້ມີຜູ້ໃຫ້ຄວາມສົນໃຈສຶກສາບັນຫາ ແລະ ວິທີແກ້ໄຂໃນການຮຽນ-ການສອນເຊັ່ນ: (ສັນຕິ ແສງສຸກ, 2541) ໄດ້ເວົ້າວ່າການສ້າງຄວາມຈຳໃນການຮຽນຄຳສັບໃຫ້ໄດ້ຜົນດີນັ້ນ ຄູຄວນຈັດການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ຢູ່ໃນຮູບແບບເກມຈະເຮັດໃຫ້ການຮຽນມີຄວາມມ່ວນຊື່ນຫຼາຍຂຶ້ນ ເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບບົດວິໄຈຂອງ (ປາໂມດບຸນມຸສິກ, 2541) ໄດ້ສຶກສາປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການສະກົດຄຳພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6 ລະຫວ່າງການສອນແບບເກມ ແລະ ການສອນແບບໃຊ້ຄູ່ມືຄູປາກົດວ່ານັກຮຽນທີ່ໄດ້ຮັບການສອນແບບໃຊ້ເກມມີຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນສູງກວ່າເຊິ່ງຈະເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນທີ່ສອນຕາມຄູ່ມືຄູຢ່າງມີຄວາມສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ 0.5

ຈາກຫຼັກການ ແລະ ເຫດຜົນດັ່ງກ່າວຜູ້ຄົນຄວ້າຈົ່ງສົນໃຈທີ່ຈະທົດລອງນຳໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ຄຳສັບພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ ເພື່ອສຶກສາເບິ່ງວ່າການໃຊ້ເກມໃນການສອນຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນເກີດຄວາມຈຳໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດຢ່າງມ່ວນຊື່ນມີຊີວິດຊີວາ, ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ແລະ ໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມືກັບກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຫຼາຍຂຶ້ນຫຼືບໍ່ ຫຼືຈະມີຜົນການຮຽນເປັນແນວໃດເພື່ອທີ່ຈະໄດ້ຂໍ້ມູນທີ່ເປັນປະໂຫຍດໃນການສອນຄຳສັບແກ່ນັກຮຽນໃນຂັ້ນຕໍ່ໄປ.

1. ຄຳຖາມຂອງການຄົ້ນຄວ້າ

1. ການນຳໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຊັ້ນ ປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນຈະມີປະສິດທິພາບຫຼືບໍ່?
2. ການນຳໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນແມ່ນໄດ້ຮັບປະສິດຕິຜົນຫຼືບໍ່?

3. ຈຸດປະສົງຂອງການຄົ້ນຄວ້າ

1. ເພື່ອສຶກສາປະສິດທິພາບຂອງແຜນການສອນໂດຍການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນຕາມເກນ 80/80.
2. ເພື່ອສຶກສາປະສິດທິຜົນຂອງການໃຊ້ເກມໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ນັກໂຮງຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ
3. ເພື່ອສຶກສາພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນໃນເວລາທົດລອງໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ.

4. ສົມມຸດຕິຖານຂອງການຄົ້ນຄວ້າ

1. ການນຳໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນ ຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນເປັນໄປຕາມເກນທີ່ກຳນົດໄວ້.

2. ການນາໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນ ຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນແມ່ນໄດ້ຮັບປະສິດຕິຜົນໃນລະດັບດີ.

3. ນັກຮຽນໂຮງຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນມີພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ໃນລະດັບດີຕໍ່ການໃຊ້ເກມໃນການຄຳສັບພາສາອັງກິດ.

5. ຂອບເຂດຂອງການຄົ້ນຄວ້າ

5.1 ຂອບເຂດກຸ່ມເປົ້າໝາຍ

ກຸ່ມເປົ້າໝາຍທີ່ໃຊ້ໃນການສຶກສາຄັ້ງນີ້ໄດ້ແກ່: ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ ຈຳນວນ 1 ຫ້ອງມີນັກຮຽນທັງໝົດ 40 ຄົນ ເປັນຍິງ 17 ຄົນ.

ຕາຕະລາງທີ 1: ສະແດງເຖິງກຸ່ມເປົ້າໝາຍທີ່ໃຊ້ໃນການທົດລອງ

ລຳດັບ	ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມ ປີທີ 3	ເພດຊາຍ	ເພດຍິງ	ລວມ
1	ຫ້ອງປີ 3	23	17	40
	ລວມ	23	17	40

5.2 ຂອບເຂດດ້ານເນື້ອໃນ

ການສຶກສາຄັ້ງນີ້ແມ່ນດຳເນີນການຮຽນ-ການສອນວິຊາພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມຊ່ວຍສອນກັບນັກຮຽນປະຖົມຊັ້ນປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດບ້ານນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນໃນພາກຮຽນທີ 1 (ສຶກສາ 2017-2018).

ບົດທີ 2: Greetings & Toys/ I-O

ບົດທີ 3: Numbers (1-5) U-B

ບົດທີ 4: Number (6-10)-(1-10) C-D

5.3 ຂອບເຂດດ້ານຕົວປ່ຽນ

1. ຕົວປ່ຽນຕົ້ນ

- ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນວິຊາພາສາອັງກິດໂດຍການໃຊ້ເກມ.

2. ຕົວປ່ຽນຕາມ

- ຜົນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ.
- ພຶດຕິກຳຂອງນັກຮຽນຕໍ່ກັບການຈັດການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ.

5.4 ຂອບເຂດດ້ານເວລາ

ຜູ້ຄົນຄວ້າຈະໃຊ້ເວລາໃນການທົດລອງການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດກັບກຸ່ມຕົວຢ່າງທັງໝົດ 6 ອາທິດ, 12 ຊົ່ວໂມງ.

ລຳດັບ	ບົດຮຽນ	ຈຳນວນຊົ່ວໂມງ	ໝາຍເຫດ
1	ບົດທີ 2: Greetings & Toys/ I-O	4 ຊົ່ວໂມງ	2 ອາທິດ
2	ບົດທີ 3: Numbers (1-5) U-B	4 ຊົ່ວໂມງ	2 ອາທິດ
3	ບົດທີ 4: Number (6-10)-(1-10) C-D	4 ຊົ່ວໂມງ	2 ອາທິດ
ລວມ		12 ຊົ່ວໂມງ	6 ອາທິດ

6. ນິຍາມສັບສະເພາະ

ເກມ ຫຼື ເກມການສຶກສາ ໝາຍເຖິງ ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ຊ່ວຍພັດທະນາການດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງເດັກ, ມີກົດກະຕິກ່າຍໆເໝາະສຳລັບເດັກປະຖົມ, ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເກີດການຮຽນຮູ້ພ້ອມກັບຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ມີຂະບວນການໃນການຫຼິ້ນຕາມຊະນິດຂອງເກມປະເພດຕ່າງໆເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ຄວາມຄິດລວມຍອດກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ຮຽນ, ເດັກສາມາດຫຼິ້ນໄດ້ຄົນດຽວ ແລະ ເປັນກຸ່ມໄດ້.

ການສອນໂດຍໃຊ້ເກມໝາຍເຖິງ ວິທີການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນເປັນເກມທີ່ມີລັກສະນະການຫຼິ້ນເພື່ອການຮຽນຮູ້ “Play to learning” ມີຈຸດປະສົງຫຼັກເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໃນເວລາຮຽນຫຼືຫຼັງຈາກການຫຼິ້ນເກມ, ຂະບວນການຮຽນຈະດຳເນີນໄປດ້ວຍຄວາມເບີກບານ, ມ່ວນຊື່ນເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີການຮຽນຮູ້ຢ່າງມີຄວາມໝາຍ.

ແຜນການສອນຄຳສັບໂດຍໃຊ້ເກມໝາຍເຖິງແຜນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ສ້າງເປັນລາຍລັກອັກສອນເພື່ອໃຊ້ໃນການປະຕິບັດການສອນຕົວຈິງ, ເປັນການກຽມການສອນຢ່າງມີລະບົບເຊິ່ງຈະຊ່ວຍໃຫ້ຄູ່ພັດທະນາກາຈັດການສອນໄປສູ່ຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້ ແລະ ຈຸດມຸ້ງໝາຍຂອງຫຼັກສູດໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ.

ກິດຈະກຳເກມຄຳສັບໝາຍເຖິງກິດຈະກຳການຮຽນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດທີ່ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມມ່ວນຊື່ນເພີດເພີນ ແລະ ທີ່ສຳຄັນຕ້ອງເປັນກິດຈະກຳທີ່ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດເພື່ອຝຶກໃຫ້ນັກຮຽນເກີດການຈິດຈຳແລະເຂົ້າໃຈຄຳສັບທີ່ໄດ້ຮຽນ.

ການສອນໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳເກມຄຳສັບໝາຍເຖິງກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳມີລັກສະນະສ່ວນໃຫຍ່ເປັນເກມທີ່ມີການແຂ່ງຂັນແບບບຸກຄົນຫຼື ແບບກຸ່ມ ໂດຍນັກຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການເຮັດກິດຈະກຳຕ່າງໆກ່ຽວກັບຄຳສັບ, ຄຳສັບທີ່ນຳມາຈັດກິດຈະກຳເປັນຄຳສັບໃຫມ່ຮຽນຮູ້ໄດ້ງ່າຍ, ເປັນຄຳສັບສັ້ນ ແລະ ເປັນຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນມີໂອກາດນຳໄປໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນເຊິ່ງນຳມາຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບໃນຂອບເຂດຂອງຫຼັກສູດການຮຽນ-ການສອນໃນລະດັບຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ. ຊຶ່ງສິ່ງຜິດຕໍ່ຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ຄວາມຈຳຂອງນັກຮຽນ.

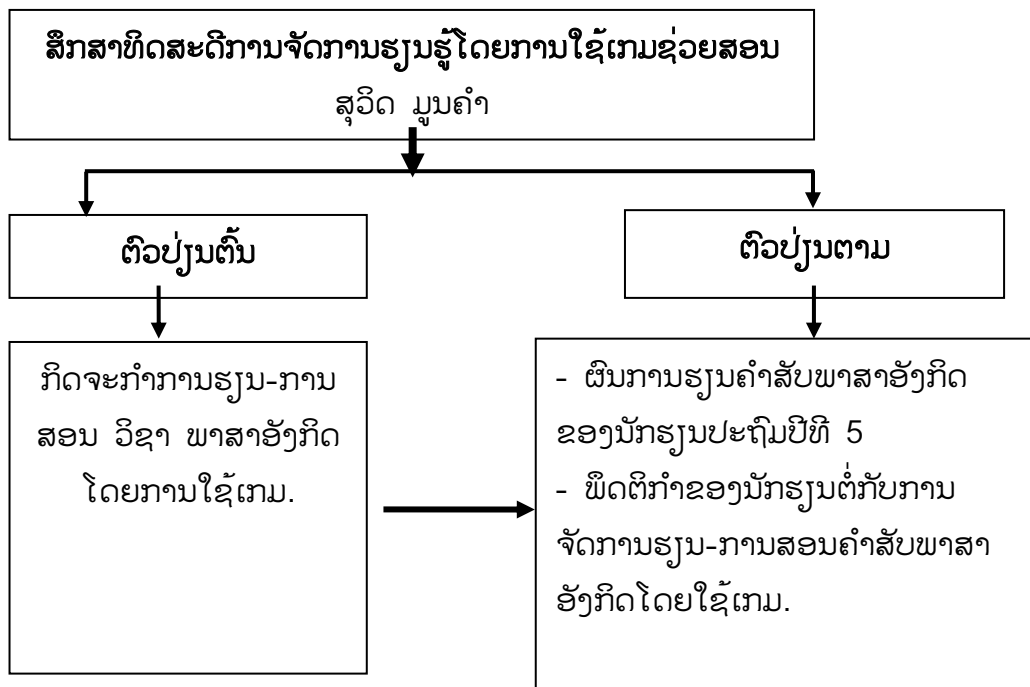
ການສັງເກດແມ່ນການຕິດຕາມການປະພຶດຫຼື ເຫດການທີ່ປະກົດຂຶ້ນເພື່ອສະຫຼຸບ ແລະ ຫາຂໍ້ມູນໃນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການຮູ້.

ພຶດຕິກຳແມ່ນການກະທຳທີ່ສະແດງອອກທາງດ້ານຮ່າງກາຍໂດຍຜ່ານຂະບວນການຂອງການວິເຄາະພາຍໃນຈິດໃຈຫຼື ເປັນການສະແດງອອກໂດຍບັງເອີນທີ່ບໍ່ໄດ້ຜ່ານຂະບວນການຂອງການຄິດຄິດ.

E1 ໝາຍເຖິງ ເປີເຊັນຂອງຄະແນນສະເລ່ຍທີ່ເກີດຈາກການເຮັດກິດຈະກຳລະຫວ່າງຮຽນທີ່ຈາກຊຸດການສອນຂອງຜູ້ຮຽນ (ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນຮູ້) ຫຼືໝາຍເຖິງການປະເມີນພຶດຕິກຳຍ່ອຍໆຈາກການເຮັດກິດຈະກຳຂອງຜູ້ຮຽນໃນບົດຮຽນທຸກກິດຈະກຳ.

E2 ໝາຍເຖິງ ເປີເຊັນຂອງຄະແນນສະເລ່ຍທີ່ເກີດຈາກການເຮັດແບບທົດສອບຫຼັງຈາກການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນ (ປະສິດທິພາບຫຼືຜົນລັບການຮຽນ) ຫຼືໝາຍເຖິງການປະເມີນຜົນລັບຂອງຜູ້ຮຽນໂດຍພິຈາລະນາຈາກຜົນການທົດສອບຫຼັງການຮຽນ.

7. ຂອບແນວຄວາມຄິດຂອງການຄົ້ນຄວ້າ



8. ຜົນປະໂຫຍດທີ່ຄາດວ່າຈະໄດ້ຮັບຈາກການຄົ້ນຄວ້າ

1. ເຮັດໃຫ້ຮູ້ເຖິງປະສິດທິພາບໃນການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດບ້ານນາໂດນຕາມເກນ.
2. ເພື່ອໃຫ້ຮູ້ເຖິງປະສິດທິຜົນໃນການຮຽນ-ການສອນ ໂດຍໃຊ້ເກມ ວິຊາພາສາອັງກິດ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ
3. ນັກຮຽນເກີດແຮງຈູງໃຈຕໍ່ການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ແລະ ຮຽນຢ່າງມີຄວາມສຸກ.
4. ເປັນບົດຮຽນໃຫ້ແກ່ຄູສອນພາສາອັງກິດ ໂດຍສະເພາະການສອນຄຳສັບໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມ.

ບົດທີ 2

ທິດສະດີ ເອກະສານ ແລະ ບົດຄົ້ນຄວ້າທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

ໃນການສຶກສາກ່ຽວກັບໃຊ້ເກມໃນຈັດການຮຽນ-ການສອນ ວິຊາພາສາອັງກິດເພື່ອສົ່ງເສີມຄວາມຮູ້ດ້ານຄຳສັບຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ. ຜູ້ຄົ້ນຄວ້າໄດ້ສຶກສາບັນດາເອກະສານ ແລະ ບົດຄົ້ນຄວ້າທີ່ກ່ຽວຂ້ອງດັ່ງລາຍລະອຽດລຸ່ມນີ້:

1. ຫຼັກສູດຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ
2. ເອກະສານທີ່ກ່ຽວກັບການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ
3. ການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ
4. ທິດສະດີເກມ ແລະ ການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນ
5. ການຫາປະສິດທິພາບ ແລະ ປະສິດທິຜົນຂອງແຜນການສອນ
6. ຫຼັກການສ້າງແບບທົດສອບ
7. ການຫາຄຸນນະພາບຂອງແບບທົດສອບ
8. ທິດສະດີການສັງເກດ
9. ເອກະສານ ແລະ ບົດຄົ້ນຄວ້າທີ່ກ່ຽວກັບການຮຽນ-ການສອນໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳເກມ

1. ຫຼັກສູດຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ

- ຫຼັກສູດພາສາອັງກິດສຳລັບຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ

A curriculum of English language for Grade 3,4,5 of primary schools in Laos.

Since 1986 Lao government has implemented the open policy, henceforth english language has played a major part in social life of people across the country. In addition, the increase in the ASEAN and international relationships and the dynamic change of the world economy require the knowledge of foreign language especially English language to communicate among nations in the world. Furthermore, teaching and learning materials and other sources of information are written in English language, therefore the need of foreign language skills is indeed necessary for further development of the nations.

Due to the major needs of English language knowledge, the Lao government has a further vision to put English language curriculum into primary education. The curriculum aims to develop learners' basic writing, reading, listening and speaking. It also develops the foundation of foreign language knowledge of learners for their future studies in secondary school and higher education.

The English language in the primary school curriculum provides the first step in learning a foreign language. The learners are introduced to English

alphabet, simple speaking for greetings, making conversations and giving and getting simple information. The learners are able to read simple signs, labels and statements, the learners are also able to listen to simple conversations and information. The learners are able to write simple sentences about their own information.

Objectives

- Acquire interest in English.
- Build a foundation for basic communication in English in everyday life.

Knowledge

- Knowledge of basic English language: alphabet, simple vocabulary grammar and pronunciation.
- Knowledge of basic English language skills: writing, reading, listening and speaking
- Comparing the differences and similarities between English and Lao alphabets
- Knowledge of simple communication in the classroom and daily life.

Skills:

- Participating in simple interactions in the English language
- Expressing simple needs and preferences in the English language
- Writing and pronounce English alphabet and simple vocabulary properly
- Reading and writing English expressions, dialogue and short text types learnt through the English Lessons
- Understanding simple information given in the English language.

Attitudes & values

Attitudes:

- A willingness to use the English language in own interactions
- A willingness to learn the English language

Values:

- Realizing good morality of Lao people
- Restoring environment
- Being proud of own community and identity

(ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ, 2010)

Grade 3

2h/w x 33 weeks = 66 hours/year

No	Contents	Time	Competencies
Semester 1	Lesson 2 Greeting & Toys/I-O	4 h	- Greetings - Identify objects (singular) - Reading and writing I and O - Using article (a/an)
	Lesson 3 Numbers (1-5) U-B	4 h	- Identifying objects (singular) - Counting from 1-5 - Reading and writing U and B
	Lesson 4 Numbers (6-10)-(1-10) C-D	4 h	- Counting from 6-10 - Counting from 1-10 - Reading and writing C and D
Total		12 h	

ຈາກຫຼັກສູດການຮຽນ-ການສອນໃນຊັ້ນປະຖົມຂ້າງເທິງຜູ້ຄົນຄວ້າແມ່ນມີຄວາມສົນໃຈສຶກສາການຮຽນ-ການສອນພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມສໍາລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3

ຫຼັກສູດພາສາອັງກິດສໍາລັບ ປ3, 4 ແລະ 5 ໃນ ສປປລາວ

ພາສາອັງກິດໃນຊັ້ນປະຖົມແມ່ນບາດກ້າວທໍາອິດໃນການຊ່ວຍນັກຮຽນເລີ່ມຕົ້ນໃນການສຶກສາຮ່າຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດ. ນັກຮຽນເລີ່ມຕົ້ນການຮຽນດ້ວຍພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະ ຂອງພາສາອັງກິດ, ຮຽນພື້ນຖານສັບສໍານວນເຊັ່ນ: ການທັກທາຍ “ສະບາຍດີ”, ການສົນທະນາ ແລະ ຊອກຮູ້ຂໍ້ມູນຕ່າງໆ. ເລີ່ມຕົ້ນອ່ານປະໂຫຍກທີ່ງ່າຍໆ, ຟັງພື້ນຖານຂອງບົດສົນທະນາ ແລະ ຂໍ້ມູນຕ່າງໆ. ເລີ່ມຕົ້ນຂຽນປະໂຫຍກກ່ຽວກັບຊີວິດປະຈຳວັນຂອງເຂົາເຈົ້າ.

ຈຸດປະສົງ:

- ສ້າງໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມສົນໃຈໃນພາສາອັງກິດ
- ສ້າງພື້ນຖານໃນການນໍາໃຊ້ພາສາອັງກິດເພື່ອສື່ສານໃນຊີວິດປະຈຳວັນ

ພື້ນຖານຄວາມຮູ້:

ພາສາອັງກິດ: ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ, ພື້ນຖານຂອງຄໍາສັບ, ຫຼັກໄວຍາກອນ ແລະ ການອອກສຽງ

ໃນພາສາອັງກິດ

- ທັກສະພາສາອັງກິດ: ການຂຽນ, ອ່ານ, ຟັງ ແລະ ເວົ້າ
- ສົມທຽບຄວາມແຕກຕ່າງ ແລະ ຄ້າຍຄື ລຳຫວ່າງ ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ຂອງພາສາລາວ ແລະ ພາສາອັງກິດ
- ການສື່ສານໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຊີວິດປະຈຳວັນ

ທັກສະ:

- ສາມາດປະກອບສ່ວນເຂົ້າໃນພື້ນຖານການສົນທະນາພາສາອັງກິດ
- ສາມາດເວົ້າເຖິງຄວາມຈຳເປັນພື້ນຖານ ແລະ ຄວາມເພິ່ງພໍໃຈໃນສິ່ງຕ່າງໆ ເປັນພາສາອັງກິດ
- ສາມາດ ຂຽນ, ອອກສຽງ ພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ຄຳສັບ ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
- ສາມາດ ອ່ານ, ຂຽນສັບສຳນວນ, ບົດສົນທະນາ ແລະ ບົດອ່ານ ໃນບົດຮຽນພາສາອັງກິດ
- ສາມາດເຂົ້າໃຈພື້ນຖານຂໍ້ມູນຕ່າງໆເປັນພາສາອັງກິດ

ທັດສະນະຄະຕິ:

- ມີຄວາມມຸ້ງຫວັງໃນການນຳໃຊ້ພາສາອັງກິດໃນການສື່ສານ, ສົນທະນາ
- ມີຄວາມມຸ້ງຫວັງໃນການຮຽນພາສາອັງກິດ

ຄ່ານິຍົມ

- ຮັບຮູ້ໄດ້ເຖິງສິນທຳຂອງປະຊາຊົນລາວ
- ມີຄວາມມັກ, ຮັກ ໃນການອານຸລັກທຳມະຊາດ
- ມີຄວາມພູມໃຈ ແລະ ທະນົງໃຈ ໃນຊາດຂອງຕົນ

ສະມັດທະພາບຂັ້ນພື້ນຖານດ້ານການຮຽນ

ທັກສະການຟັງ

ປໍ 3	ປໍ 4	ປໍ 5
1. ມີຄວາມສາມາດຟັງພາສາອັງກິດໄດ້ 2. ຮັບຮູ້ຄຳສັບພື້ນຖານ ແລະ ປະໂຫຍກຕ່າງໆ ທີ່ນຳໃຊ້ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ຊີວິດປະຈຳວັນ	1. ສາມາດຟັງການສົນທະນາແບບພື້ນຖານ, ຈຳແນກຄຳສັບ, ສັບສຳນວນໃນການຮຽນ ແລະ ສາມາດເອົາໄປນຳໃຊ້ໄດ້ 2. ມີຄວາມເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍຂອງສັບສຳນວນ ແລະ ປະໂຫຍກທີ່ນຳໃຊ້ໃນກິດຈະກຳຕ່າງໆ ໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ໃນການແລກປ່ຽນຕ່າງໆ: ສາມາດຮັບຮູ້	1. ສາມາດເຂົ້າໃຈການສົນທະນາທີ່ເປັນພື້ນຖານ. ໃນການຮຽນສາມາດຈຳແນກຄຳສັບ, ສຳນວນທີ່ຍາກຂຶ້ນ ແລະ ສາມາດເອົາໄປນຳໃຊ້ໄດ້ 2. ມີຄວາມເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍຂອງສັບສຳນວນ, ປະໂຫຍກທີ່ນຳໃຊ້ໃນບົດສົນທະນາໃນກິດຈະກຳຕ່າງໆໃນຫ້ອງຮຽນ

	ຈຸດປະສົງຂອງການສື່ສານ ແລະ ສາມາດເຂົ້າໃຈໄດ້ເຖິງການປະຕິບັດຕາມຂໍ້ມູນຕ່າງໆ	ແລະ ໃນການແລກປ່ຽນຕ່າງໆ ທີ່ປະກອບມີ ການຈຳແນກຈຸດປະສົງຫຼັກ, ການສົມທຽບ ແລະ ການຕອບຄຳຖາມຕ່າງໆ
--	--	---

ທັກສະການເວົ້າ:

ປ 3	ປ 4	ປ 5
1. ສາມາດນຳໃຊ້ຄຳສັບທີ່ຮຽນມາເຂົ້າໃນກົດຈະກຳຕ່າງໆເຊັ່ນ: ເກມ, ຮ້ອງເພັງ 2. ສາມາດຕອບຄຳຖາມໄດ້.ນຳໃຊ້ສັບສຳນວນທີ່ຈຳແນກວັດຖຸ ແລະ ຕົວເລກ ຕ່າງໆ 3. ສາມາດທັກທາຍເປັນພາສາອັງກິດ, ໃຫ້ຂໍ້ມູນທີ່ເປັນພື້ນຖານສ່ວນຕົວໄດ້ 4. ສາມາດຜັນສຽງຄຳສັບ, ສັບສຳນວນໃນລະດັບໃດໜຶ່ງໄດ້	1. ສາມາດນຳໃຊ້ຄຳສັບ, ສັບສຳນວນທີ່ໄດ້ຮຽນມາເຂົ້າໃນບົດສື່ສານ ແລະ ກົດຈະກຳຕ່າງໆໄດ້ 2. ສາມາດຕອບຄຳຖາມທີ່ຍາກ ແລະ ອະທິບາຍສິ່ງຕ່າງໆທີ່ຍາກຂຶ້ນໄດ້ 3. ສາມາດນຳໃຊ້ສັບສຳນວນໃນການແນະນຳຕົນເອງ ແລະ ຖາມຂໍ້ມູນຂອງຄູ່ສື່ສານ ຫຼື ບຸກຄົນອື່ນໆໄດ້. ສາມາດນຳໃຊ້ຄຳເວົ້າ/ສັບສຳນວນເພື່ອຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອໄດ້ 4. ນຳໃຊ້ຄຳສັບ, ສັບສຳນວນ ແລະ ຮູບແບບພາສາທີ່ໄດ້ຮຽນມາເຂົ້າໃນການສື່ສານຕົວຈິງ 5. ສາມາດສື່ສານດ້ວຍການນຳໃຊ້ພາສາຫຼາຍຮູບແບບໄດ້ 6. ສາມາດນຳໃຊ້ການອອກສຽງ, ຈັງຫວະສຽງຂອງຄຳສັບທີ່ໄດ້ຮຽນມາເຂົ້າໃນຄຳສັບທີ່ຄ້າຍຄືໄດ້	1. ສາມາດໂຕ້ຕອບບົດສື່ສານທີ່ຍາກຂຶ້ນ 2. ສາມາດໂຕ້ຕອບໃນບົດສື່ສານທີ່ມີຂໍ້ມູນຍາກ ແລະ ກ້ວາງອອກ 3. ສາມາດວາງຄຳຖາມເພື່ອໄດ້ຂໍ້ມູນທີ່ຕ້ອງການ 4. ສາມາດໃຫ້ຂໍ້ມູນຕ່າງໆກ່ຽວກັບຕົນເອງດ້ວຍການນຳໃຊ້ຄຳສັບ, ສັບສຳນວນທີ່ໄດ້ຮຽນມາ 5. ໃຫ້ຄຳແນະນຳໃນການປະຕິບັດສິ່ງໃດໜຶ່ງ ແລະ ການບອກທິດທາງ 6. ສາມາດນຳໃຊ້ການອອກສຽງ ແລະ ຈັງຫວະສຽງທີ່ໄດ້ຮຽນມາເຂົ້າໃນສັບສຳນວນທີ່ຄ້າຍຄືກັນໄດ້

ທັກສະໃນການອ່ານ

ປ 3	ປ 4	ປ 5
1. ຈຳແນກ ແລະ ສາມາດອອກສຽງພະຍັນຊະນະ, ສະຫຼະ ແລະ ຄຳສັບທີ່ໄດ້ຮຽນມາ 2. ສາມາດນຳໃຊ້ຄຳສັບທີ່ມີຄວາມໝາຍຄ້າຍຄືກັບຄຳສັບທີ່ໄດ້ຮຽນມາເຂົ້າໃນບົດຂຽນໄດ້ 3. ສາມາດອ່ານບົດທີ່ເປັນວັກສັ້ນທີ່ຂຽນຈາກຄຳສັບ, ສັບ	1. ສາມາດອ່ານ ແລະ ອອກສຽງພະຍັນຊະນະ ແລະ ສະຫຼະໄດ້ 2. ສາມາດອ່ານເພື່ອເຮັດບົດເຝິກຫັດໃນຫ້ອງຮຽນໄດ້ ເຊັ່ນ ບົດເຝິກຫັດຊອກຄຳສັບໃສ່ຮູບພາບທີ່ຖືກຕ້ອງ 3. ສາມາດອ່ານບົດອ່ານທີ່ເປັນວັກຍາວທີ່ປະກອບຈາກຄຳສັບ	1. ສາມາດອ່ານເພື່ອເຮັດບົດເຝິກຫັດໃນຫ້ອງຮຽນໄດ້ເຊັ່ນ ບົດເຝິກຫັດຕື່ມໃສ່ຊ່ອງຫວ່າງ, ເກມ, ຊອກຫາຄຳສັບໃນຕາຕະລາງ 2. ສາມາດອ່ານບົດທີ່ຍາວເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍຄຳສັບ, ສັບສຳນວນທີ່ໄດ້ຮຽນມາ ແລະ ຄຳ

ສຳນວນທີ່ໄດ້ຮຽນມາແລ້ວ (ໜຶ່ງ ວັກອາດຈະປະກອບດ້ວຍ 2-3 ປະໂຫຍກ 4. ສາມາດອ່ານການປະຕິບັດສິ່ງຕ່າງໆທີ່ຂຽນໃນຫ້ອງຮຽນ, ຄຳຂ້ວນ ແລະ ອື່ນໆ	, ສັບສຳນວນທີ່ໄດ້ຮຽນມາ ແລະ ປະກອບມີຄຳສັບໃໝ່ຈຳນວນໜຶ່ງ (ໜຶ່ງວັກປະກອບດ້ວຍ 5-6 ປະໂຫຍກ). ສາມາດອ່ານບົດ ແລະ ຕອບຄຳຖາມໄດ້	ສັບໃໝ່ຈຳນວນໜຶ່ງ (ບົດອ່ານທີ່ປະກອບດ້ວຍສອງວັກທີ່ສັ້ນ). ສາມາດອ່ານບົດອ່ານ, ບົດພັນລະນາ, ແລະ ບົດທີ່ກ່ຽວກັບການແນະນຳໃນການປະຕິບັດສິ່ງໃດໜຶ່ງທີ່ຍາວ. ສາມາດອ່ານ ແລະ ເຂົ້າໃຈຈຸດທີ່ສຳຄັນພ້ອມທັງຈັດລຽງລຳດັບຂອງບົດນັ້ນໄດ້
--	---	---

ທັກສະໃນການຂຽນ

ບໍ່ 3	ບໍ່ 4	ບໍ່ 5
1. ສາມາດຈົດເອົາສິ່ງທີ່ຮຽນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ສາມາດເຮັດບົດເຝິກຫັດໄດ້ 2. ສາມາດຂຽນຄຳສັບທີ່ໄດ້ຮຽນແລ້ວ 3. ສາມາດຂຽນບົດທີ່ເປັນພື້ນຖານໂດຍອີງໃສ່ບົດທີ່ຮຽນມາເປັນແບບຢ່າງ ແລະ ແທນຂໍ້ມູນຂອງຕົນເອງໃສ່. ບົດຂຽນນັ້ນຈະປະກອບມີຄຳສັບ, ສັບສຳນວນ, 1 ຫຼື 2 ປະໂຫຍກ	1. ສາມາດຈົດເອົາສິ່ງທີ່ຄູ່ສອນໃນຫ້ອງ ແລະ ເຮັດບົດເຝິກຫັດໄດ້. 2. ສາມາດຂຽນເປັນວັກເພື່ອສື່ສານຄວາມຄິດເຫັນ ແລະ ຂໍ້ມູນໂດຍອີງໃສ່ໂຄງສ້າງທີ່ຮຽນມາເປັນແບບຢ່າງ ແຕ່ນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນຂອງຕົນເອງໃນບົດຂຽນນັ້ນ	1. ສາມາດຈົດສິ່ງທີ່ຮຽນໃນຫ້ອງພ້ອມທັງເຮັດບົດເຝິກຫັດຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ບາງຄັ້ງກໍສາມາດຂຽນດ້ວຍການນຳໃຊ້ຄວາມຮູ້ຂອງຕົນເອງໄດ້ 2. ສາມາດສື່ສານຄວາມຄິດເຫັນຂອງຕົນເອງດ້ວຍການຂຽນເປັນວັກໂດຍອີງໃສ່ໂຄງສ້າງທີ່ໄດ້ຮຽນມາເປັນແບບຢ່າງ ແຕ່ຕ້ອງນຳໃຊ້ຂໍ້ມູນຂອງຕົນເຂົ້າໃນການຂຽນ

2. ເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບຄຳສັບພາສາອັງກິດ

2.1. ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບ

ນັກຄົ້ນຄວ້າໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍກ່ຽວກັບຄຳສັບແຕກຕ່າງກັນໄປຄື: ຄຳສັບແມ່ນກຸ່ມສຽງທີ່ມີຄວາມໝາຍແບ່ງອອກໄດ້ເປັນຫຼາຍປະເພດຂຶ້ນຢູ່ກັບຫຼັກເກນທີ່ແຕກຕ່າງກັນອອກໄປເຊັ່ນ: ແບ່ງຕາມຮູບຄຳຫຼືແບ່ງຕາມລັກສະນະການນຳໄປໃຊ້ເປັນຕົ້ນ(ສົມພອນ ວະລາວິດສີ, 2541:12). ຄຳສັບແມ່ນກຸ່ມສຽງ, ສຽງ, ສຽງເວົ້າທີ່ມີຄວາມໝາຍທັງໃນພາສາເວົ້າ ແລະ ພາສາຂຽນໄດ້ແກ່ຄຳນາມ, ຄຳກິລິຍາ, ຄຳຄຸນນາມ ແລະ ຄຳກຳມະຊື່ແບ່ງໄດ້ຕາມຮູບຄຳຫຼື ແບ່ງຕາມລັກສະນະການນຳໄປໃຊ້(ພິດສະໄໝ ຮຸ່ງໂຮດນິມິດໄຊ, 2548:13) ແລະ ແບ່ງຕາມລັກສະນະການນຳໃຊ້ຄຳຫຼືກຸ່ມຄຳໃນທຸກພາສາທີ່ໃຊ້ສື່ຄວາມໝາຍໃຫ້ເປັນທີ່ເຂົ້າໃຈກັນລະຫວ່າງຜູ້ຮັບ ແລະ ຜູ້ສົ່ງສານຊຶ່ງຄຳນັ້ນເປັນຄຳທີ່ໃຊ້ແທນຄົນ, ສັດ, ສິ່ງຂອງ, ອາກາດ, ລັກສະນະອາການຕ່າງໆເປັນຕົ້ນ(ອໍລະສາ ຍິ່ງຍິງ, 2551:21)

ດັ່ງນັ້ນ,ສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ວ່າຄຳສັບຄືກຸ່ມສຽງເວົ້າ,ຂຽນທີ່ມີຄວາມໝາຍໃນຕົວຂອງມັນເອງໄດ້ແກ່ ຄຳນາມ, ຄຳກິລິຍາ,ຄຳຄຸນນາມ ແລະ ຄຳກຳມະເພື່ອໃຊ້ໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນລະຫວ່າງຜູ້ສົ່ງສານ ແລະ ຮັບສານ.

2.2. ຄວາມສຳຄັນຂອງຄຳສັບ

ໃນການຮຽນພາສານັ້ນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບຂອງພາສາຖືວ່າເປັນເລື່ອງທີ່ຈຳເປັນ ແລະ ສຳຄັນສຳລັບຜູ້ຮຽນເນື່ອງຈາກວ່າຄຳສັບຖືວ່າເປັນພື້ນຖານຂອງການຮຽນພາສາຊຶ່ງມີຫຼາຍທ່ານກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງຄຳສັບໄວ້ຫຼາຍຢ່າງທັງທີ່ຄືກັນແລະຕ່າງກັນ.ຄຳສັບເປັນໜ່ວຍພື້ນຖານທາງພາສາຊຶ່ງຜູ້ຮຽນຈະຕ້ອງຮຽນຮູ້ເປັນອັນດັບທຳອິດເພາະຄຳສັບເປັນອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ ຝຶກຝົນທັກສະການຟັງ, ເວົ້າ, ອ່ານ ແລະ ຂຽນພາສາ(ວອນພອນສິລາຂາວ, 2539:15). ສ່ວນ ພິດສະໄໝ ຮຸ່ງໂຣດນິມິດ ໄດ້ເວົ້າຄືກັບ ວອນພອນ ສິລາຂາວຄື: ຄຳສັບເປັນໜ່ວຍພື້ນຖານທາງພາສາຊຶ່ງຜູ້ຮຽນຈະຕ້ອງຮຽນຮູ້ເປັນອັນດັບທຳອິດ. ຄຳສັບເປັນອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນໃນການຮຽນທັກສະຟັງ,ເວົ້າ,ອ່ານ ແລະ ຂຽນພາສາ.ດັ່ງນັ້ນ, ການຮຽນຮູ້ຄຳສັບຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍໃນການຮຽນພາສາ(ພິດສະໄໝຮຸ່ງໂຣດນິມິດໄຊ,2548:14).ສຳລັບ ອໍລະສາ ຍິ່ງຍິ່ງໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍວ່າຄຳສັບເປັນສິ່ງທີ່ສຳຄັນໃນການຮຽນພາສາໂດຍສະເພາະຢ່າງຍິ່ງການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດຊຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງຮຽນຮູ້ ແລະ ທຳຄວາມເຂົ້າໃຈຄຳສັບເປັນອັນດັບທຳອິດເພື່ອພັດທະນາໄປສູ່ຄວາມຮູ້,ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ພາສາທັງການຟັງ,ເວົ້າ,ອ່ານ ແລະ ຂຽນໃນໜ່ວຍທີ່ໃຫຍ່ຂຶ້ນຄື: ວະລີ,ປະໂຫຍກ ແລະ ຮຽງຄວາມ (ອໍລະສາຍິ່ງຍິ່ງ, 2551:21).

ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າຄຳສັບເປັນພາກສ່ວນໜຶ່ງໃນພາສາທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດສື່ສານກັບບຸກຄົນອື່ນໄດ້ ແລະ ຍັງເປັນພື້ນຖານອັນສຳຄັນໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນໃນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າໃນລະດັບສູງຂຶ້ນ.

2.3 ອົງປະກອບຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ການສຶກສາອົງປະກອບຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດນັ້ນເປັນສິ່ງທີ່ເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈຄຳສັບໜຶ່ງໆວ່າມີອົງປະກອບອັນໃດແດ່ ຊຶ່ງມີນັກການສຶກສາໄດ້ກ່າວເຖິງອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນໄວ້ດັ່ງນີ້ (ອຸໂຫ ພິລິມລິນ ແລະ ເພັນສີ ລັງສີຍາກຸນ, 2526:58):

1. ຮູບຄຳ (Form) ໄດ້ແກ່ຕົວອັກສອນ (ຕົວໃຫຍ່ ຫຼືຕົວນ້ອຍ) ການໄດ້ຍິນສຽງການຮູ້ຈັກຄຳ ແລະ ຈິ່ງຈັກທວະສຽງໃນປະໂຫຍກ.
2. ຄວາມໝາຍ (Meaning) ໄດ້ແກ່ຄວາມໝາຍຂອງຄຳນັ້ນແບ່ງໄດ້ເປັນ 4 ປະເພດຄື:

(1) ຄວາມໝາຍຕາມພົດຈະນານຸກົມ (Lexical Meaning) ຄຳໜຶ່ງໆມີຄວາມໝາຍຫຼາຍຢ່າງເຊັ່ນ She goes to her sister's house. The president lives in the White House. The House of Representatives in meeting to day.

(2) House ໃນປະໂຫຍດທັງສາມເປັນຄຳນາມຄືກັນແຕ່ຄວາມໝາຍແຕກຕ່າງກັນອອກໄປຄື: ປະໂຫຍດທີ 1: ແປວ່າບ້ານເປັນທີ່ຢູ່ອາໄສ,ໃນປະໂຫຍດທີ2: ແປວ່າເປັນບ້ານປະຈຳຕຳແໜ່ງປະທານນາທິບໍດີ,ປະໂຫຍດທີ 3 ໝາຍເຖິງສະພາ.

(3) ຄວາມໝາຍທາງໄວຫຍ້ກອນ (Morphological Meaning) ຄຳສັບບາງຄຳເມື່ອໄປຕໍ່ທ້າຍຄຳນາມຈຳພວກເຊັ່ນ: hats,pens ຈະສະແດງຄວາມໝາຍເປັນຈຳນວນຫຼາຍຄືຊ່ວຍບອກໃຫ້ຮູ້ວ່າມີຈຳນວນຫຼາຍກວ່າໜຶ່ງຖ້າ“s” ໄປຕໍ່ທ້າຍຄຳວ່າ Walks ໃນປະໂຫຍກ She walks home. ຈະໝາຍຄວາມວ່າການກະທຳນັ້ນໄດ້ກະທຳເປັນປົກກະຕິ.

(4) ຄວາມໝາຍຈາກການລຽງຄຳ (Syntactic Meaning) ໄດ້ແກ່ຄວາມໝາຍທີ່ປ່ຽນແປງໄປຕາມລຳດັບຄຳເຊັ່ນ: boathouse ແຕກຕ່າງຈາກ houseboat ຫຼື Is she going home? ແຕກຕ່າງຈາກ She's going homeເປັນຕົ້ນ.

(5) ຄວາມໝາຍສຽງຂຶ້ນລົງ (Intonational Meaning) ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບຈະປ່ຽນໄປຕາມສຽງຂຶ້ນລົງທີ່ຜູ້ເວົ້າເບິ່ງອອກມາແລ້ວແຕ່ຈະຢູ່ໃນຮູບປະໂຫຍກບອກເລົ່າປະໂຫຍກຄຳຖາມຫຼືປະໂຫຍກອຸທານ.

3. ຂອບເຂດຂອງການໃຊ້ຄຳ (Disrribution) ຈຳແນກອອກເປັນ

(1) ຂອບເຂດໃນການລຽງລຳດັບຄຳ (Word Order) ຕຳແໜ່ງໃນປະໂຫຍກທີ່ແຕກຕ່າງກັນຈະເຮັດໃຫ້ຄຳນັ້ນມີຄວາມໝາຍແຕກຕ່າງກັນອອກໄປດັ່ງປະໂຫຍກຕໍ່ໄປນີ້:

- This man is brave (ຄຳນາມ)
- We need more man power (ຄຳຄຸນນາມ)

(2) ຂອບເຂດຂອງການເວົ້າ ແລະ ພາສາຂຽນຄຳບາງຄຳຈະໃຊ້ໃນພາສາເວົ້າເທົ່ານັ້ນແຕ່ຄຳບາງຄຳກໍໃຊ້ໃນພາສາຂຽນໂດຍສະເພາະ.

(3) ຂອບເຂດຂອງພາສາໃນແຕ່ລ່າທ້ອງຖິ່ນ ມີການໃຊ້ຄຳສັບບາງຄຳທີ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນອອກໄປໃນແຕ່ລ່າທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ລວມທັງປະເທດດຽວກັນກໍຍັງມີພາສາທ້ອງຖິ່ນທີ່ແຕກຕ່າງກັນອອກໄປ.

ຄຳສັບພາສາອັງກິດມີອົງປະກອບ 3 ປະການຄື: ຮູບຄຳ, ຄວາມໝາຍ ແລະ ຂອບເຂດຂອງການໃຊ້ຄຳ. ດ້ານຄວາມໝາຍເກີດມາຈາກການລຽງຄຳ ແລະ ຄວາມໝາຍຈາກການອອກສຽງຂຶ້ນ-ລົງຂອງຄຳເວົ້າ. ສ່ວນໃນດ້ານຂອບເຂດຂອງການໃຊ້ຄຳແບ່ງອອກເປັນຂອບເຂດຂອງການລຽງລຳດັບ, ຂອບເຂດຂອງພາສາເວົ້າ ແລະ ພາສາຂຽນລວມເຖິງຂອບເຂດຕາມແຕ່ລ່າທ້ອງຖິ່ນ(ອໍລະສາ ຍິ່ງຍິງ, 2551:15).

ສະຫຼຸບອົງປະກອບຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດປະກອບດ້ວຍ 3 ປະການຄື ຮູບຄຳຄວາມໝາຍ ແລະ ຂອບເຂດຂອງການນຳໃຊ້ຄຳຊຶ່ງນອກຈາກຈະມີຄວາມໝາຍຕາມວັດຈະນານຸກົມແລ້ວຍັງມີຄວາມໝາຍຕາມການນຳໃຊ້ໃນປະໂຫຍກ ການຂຶ້ນສຽງ-ລົງສຽງຂອງຄຳດຽວກັນອາດຈະມີຄວາມໝາຍແຕກຕ່າງກັນໄປຕາມການນຳໃຊ້.

ປະເພດຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ການແບ່ງຄຳສັບພາສາອັງກິດສາມາດແບ່ງອອກໄດ້ເປັນຫຼາຍປະເພດດັ່ງນີ້(ສິນ ແສງທະນູ ແລະ ຄິດພິງທັດ , 2521:37-38).

1. ຄຳໂດດ (Simple Word) ໝາຍເຖິງຄຳທີ່ປະກອບດ້ວຍໜ່ວຍຄຳອິດສະລະ (FreeMorpheme)

2. ແລະ ມີສຽງເນັ້ນໜັກໃນຄຳເຊັ່ນ: house, copper, aspirin.

3. ຄຳຊ້ອນ (Complex Word) ໝາຍເຖິງຄຳທີ່ປະກອບດ້ວຍໜ່ວຍຄຳບໍ່ອິດສະລະລ່າຕັ້ງແຕ່ສອງໜ່ວຍຄຳຂຶ້ນໄປເຊັ່ນ Lover, hopelessness

4. ຄຳປະສົມ (Compound Word) ໝາຍເຖິງຄຳທີ່ປະກອບດ້ວຍໜ່ວຍຄຳອິດສະລະຕັ້ງແຕ່ສອງໜ່ວຍຄຳຂຶ້ນໄປມາປະກອບກັນຂຶ້ນເປັນຄຳໃໝ່ເຊັ່ນ bedroom, bluebell.

5. ຄຳປະສົມຊ້ອນ (Compound Complex Word) ຄືການເອົາຄຳປະສົມມາປະກອບກັບໜ່ວຍຄຳບໍ່ອິດສະລະເຊັ່ນ: daydreamer, forthrightness. ຄຳສັບສາມາດແບ່ງອອກໄດ້ເປັນ 2 ປະເພດຄື (ສຸໄຮ ພິງທອງຈະເລີນ, 2526:149)

1. Active Vocabulary ຄືຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນຄວນຈະໃຊ້ເປັນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງຄຳສັບເລົ່ານີ້ໃຊ້ຫຼາຍໃນການຟັງ,ເວົ້າ,ອ່ານແລະ ຂຽນເຊັ່ນຄຳວ່າImportant,necessary,consist ເປັນຕົ້ນ. ສຳລັບການຮຽນຄຳສັບປະເພດນີ້ຄູຄວນຈະຕ້ອງຝຶກເປັນປະຈຳຈົນນັກຮຽນສາມາດນຳໄປໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ.

2. Passive Vocabulary ຄືຄຳສັບທີ່ຄວນຈະສອນໃຫ້ຮູ້ແຕ່ຄວາມໝາຍ ແລະ ການອອກສຽງເທົ່ານັ້ນບໍ່ຈຳເປັນຈະຕ້ອງຝຶກຄຳສັບປະເພດນີ້ເຊັ່ນຄຳວ່າelaborate, fascinationcontrastive ເປັນຕົ້ນຄຳສັບເລົ່ານີ້ເມື່ອຜູ້ຮຽນໃນລະດັບສູງຂຶ້ນກໍອາດຈະກາຍເປັນຄຳສັບປະເພດ Active Vocabularyໄດ້.

ນອກຈາກນັ້ນ, ຄຳສັບໃນພາສາອັງກິດສາມາດແບ່ງປະເພດໄດ້ຈາກຄວາມໝາຍຂອງຄຳຄື: ຄຳທີ່ມີຄວາມໝາຍໃນຕົວເອງ ແລະ ຄຳທີ່ບໍ່ມີຄວາມໝາຍໃນຕົວເອງ ນອກຈາກນີ້ຍັງສາມາດແບ່ງຕາມປະເພດການນຳມາໃຊ້ຄື: ຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນຄວນຈະໃຊ້ເປັນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະຄຳສັບທີ່ຄວນຈະສອນໃຫ້ຮູ້ແຕ່ຄວາມໝາຍ ແລະ ການອອກສຽງເທົ່ານັ້ນ (ພິດສະໄໝຮຸ່ງໂຣດນິມິດໄຊ,2548:16).

ສະຫຼຸບຄຳສັບໃນພາສາອັງກິດສາມາດແບ່ງປະເພດໄດ້ຕາມຄວາມໝາຍຂອງຄຳພະຍາຍາມຄຳທີ່ມີຄວາມໝາຍໃນຕົວເອງ ແລະ ບໍ່ມີຄວາມໝາຍໃນຕົວເອງ ນອກຈາກນີ້ຍັງສາມາດແບ່ງປະເພດຕາມການນຳໃຊ້ໃນປະໂຫຍກ

2.5. ວິທີການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ໃນການສອນຄຳສັບນັ້ນ, ມີນັກການສຶກສາຫຼາຍທ່ານໄດ້ສະເໜີຂັ້ນຕອນໃນການສອນຄຳສັບໄວ້ຫຼາຍແນວທາງເຊັ່ນ: ອະນຸພາບ ດົນໂສພິນ ໄດ້ສະເໜີລຳດັບຂັ້ນໃນການສອນຄຳສັບໄວ້ດັ່ງນີ້(ອະນຸພາບ ດົນໂສພິນ, 2542:18).

1. ໃນການພິຈາລະນາຄວາມຍາກງ່າຍຂອງຄຳ ຄູຄວນພິຈາລະນາວ່າຄຳນັ້ນເປັນຄຳສັບຍາກ ຫຼື ຄຳສັບງ່າຍ ທັງນີ້, ເພື່ອຈະໄດ້ແບ່ງແຍກຫາວິທີໃນການສອນ ແລະ ການເຮັດແບບຝຶກຫັດໃຫ້ເໝາະສົມກັບຄຳສັບນັ້ນ.

2. ສອນຄວາມໝາຍໃຫ້ນັກຮຽນຕີຄວາມໝາຍຈາກພາສາອັງກິດໂດຍກົງໂດຍອາດຈະໃຊ້ອຸປະກອນຊ່ວຍເຊັ່ນ: ແຜນພູມ,ຮູບພາບປະຈັກຕາ ຫຼື ສະແດງກິລິຍາທ່າທາງປະກອບເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍຢ່າງຈະແຈ້ງຂຶ້ນ.

3. ຝຶກການອອກສຽງຄຳສັບໃຫມ່ ຄູຂຽນຄຳສັບໃຫມ່ລົງກະດານ ອ່ານໃຫ້ນັກຮຽນຟັງກ່ອນ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຕາມພ້ອມທັງແກ້ໄຂຖ້ານັກຮຽນອອກສຽງຜິດ.

4. ສຳລັບກົນລະວິທີໃນການສອນຄວາມໝາຍຂອງຄຳມີວິທີການຫຼາຍແບບທີ່ຄູຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍຂອງຄຳຈາກພາສາອັງກິດໄດ້ໂດຍກົງດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

1. ໃຊ້ຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນຮູ້ຫຼືຄຳສັບຈາກສິ່ງອ້ອມຕົວຂອງນັກຮຽນມາສ້າງເປັນປະໂຫຍກເພື່ອເຊື່ອມໂຍງໄປສູ່ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບໃຫມ່.

2. ໃຊ້ປະໂຫຍດຂອງຄຳສັບເກົ່າເມື່ອມີຄວາມໝາຍຄືກັນຫຼືຕົງກັນຂ້າມກັບຄຳສັບໃໝ່.

3. ສອນຄຳສັບໃຫມ່ໂດຍການໃຊ້ຄຳຈຳກັດຄວາມໝາຍງ່າຍໆ.

4. ໃຊ້ພາບຫຼືສິ່ງປະຈັກຕາປະກອບການອະທິບາຍຄວາມໝາຍ,ອຸປະກອນປະເພດນີ້ຫາມາໄດ້ງ່າຍເຊັ່ນ:ສິ່ງຂອງທີ່ຢູ່ພາຍໃນຫ້ອງ,ເຄື່ອງແຕ່ງກາຍ,ສ່ວນຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍຫຼືອາດໃຊ້ກາຕູນ,ຂຽນພາບເທິງກະດານດຳກໍໄດ້.ອຸປະກອນເລົ່ານີ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ການສະແດງຄວາມໝາຍຊັດເຈນໂດຍບໍ່ຕ້ອງໃຊ້ຄຳແປປະກອບ.

5. ການສະແດງທ່າທາງປະກອບການສະແດງຄວາມໝາຍຂອງຄຳ.

6. ການໃຊ້ບໍລິບົດຫຼືສອນໃຫ້ເດົາຄວາມໝາຍຈາກປະໂຫຍກ.

ສໍາລັບການຝຶກໃຊ້ຄໍາສັບຕ້ອງຝຶກໃນຮູບປະໂຫຍກສະເໝີ ແລະ ຮູບປະໂຫຍກທີ່ນໍາມາຝຶກກໍຕ້ອງເປັນປະໂຫຍກທີ່ຖືກຕ້ອງແລະໃຊ້ໄດ້ໃນສະຖານະການຈິງປະໂຫຍກທີ່ນໍາມາໃຊ້ຕ້ອງເປັນປະໂຫຍກທີ່ນັກຮຽນຮູ້ຈັກແລ້ວສອນຄໍາສັບໃໝ່ໃນຮູບປະໂຫຍກໃໝ່. ຄູຄວນຫາວິທີເສີມຄໍາສັບໂດຍໃຊ້ວິທີການຝຶກຕ່າງໆເຊັ່ນ:

- ຫາຄໍາສັບທີ່ມີຄວາມໝາຍຄືກັນ
- ຫາຄໍາສັບທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັນຂ້າມກັນ
- ຫາຄໍາສັບທີ່ມາຈາກຮາກສັບດຽວກັນ
- ຫາຄໍາສັບທີ່ມີຄວາມໝາຍຢູ່ໃນກຸ່ມດຽວກັນ
- ສຶກສາຊະນິດຂອງຄໍາ (Parts of speech)
- ຝຶກການເຕີມ (Prefix and suffix) ເຂົ້າໄປໃນຄໍາທີ່ນັກຮຽນຮູ້ຈັກແລ້ວ.

ໃນການສອນຄໍາສັບນັ້ນຄູຄວນສອນການອອກສຽງຄໍາສັບ, ສອນໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ຄວາມໝາຍຂອງຄໍາສັບໂດຍໃຊ້ວັດສະດຸອຸປະກອນຕ່າງໆເປັນສິ່ງເພື່ອສອນເລື່ອງການສະກົດຄໍາ ແລະ ສອນໃຫ້ນັກຮຽນນໍາຄໍາສັບໄປໃຊ້ໃນຮູບປະໂຫຍກໄດ້(ພິດສະໄໝ ຮຸ່ງໂຣດນິມິດໄຊ, 2548:19).

ຈາກເຫດຜົນດັ່ງກ່າວມານັ້ນ, ຈຶ່ງສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ວ່າໃນການສອນຄໍາສັບນັ້ນຄູຄວນເອົາໃຈໃສ່ເລື່ອງຂອງການອອກສຽງຄໍາສັບໃຫ້ຖືກຕ້ອງ, ພະຍາຍາມຫລີກເວັ້ນການແປຄໍາສັບໃຫ້ນັກຮຽນເລີຍ, ຄູຄວນຈະໃຊ້ເຄື່ອງມື, ອຸປະສອນແລະເຄື່ອງຊ່ວຍສອນຕ່າງໆເພື່ອເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ເດົາຄໍາສັບ, ສັງເກດ ແລະ ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ.

3. ການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສໍາຄັນ

3.1 ຄວາມໝາຍຂອງການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສໍາຄັນ

ທິດສະນາ ເຂມມະນີ (2552 ອ້າງຈາກໄຊວັດ ສຸທິລັດ, 2552:6) ວ່າ: ການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສໍາຄັນເປັນການຈັດສະພາບການຂອງການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນມີບົດບາດ ຫຼື ມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງຕື່ນຕົວ(Active participation)ທັງກາຍ, ສະຕິປັນຍາ, ອາລົມ ແລະ ສັງຄົມໃນກິດຈະກຳຫຼືຂະບວນການຮຽນຮູ້ໂດຍຜູ້ຮຽນມີບົດບາດຫຼາຍກວ່າຜູ້ສອນ. ສຸມິນອາລົມວິວັດຍັງໃຫ້ຄວາມໝາຍເຕີມອີກວ່າ: ການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສໍາຄັນເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ຜູ້ຮຽນມີອິດສະຫຼະພາບ, ໄດ້ຮັບການພັດທະນາເຕັມສັກກະຫຍໍ້ພາບຂອງຄວາມເປັນມະນຸດ, ຮຽນຮູ້ຢ່າງມີຄວາມສຸກ, ເນັ້ນຂະບວນການຄິດ, ປະຕິບັດໄດ້ຈົງສອດຄ່ອງກັບຄວາມຖະນັດຄວາມສົນໃຈ, ສອດຄ່ອງກັບຄະຕິສອນໃຫ້ທໍານໍາໃຫ້ຄິດ, ລົງມືປະຕິບັດ ຮຽນຮູ້ສອນຕົນເອງ, ເອົາຄວາມຈິງເປັນຕົວຕັ້ງເອົາວິຊາເປັນຕົວປະກອບ.

ດັ່ງນັ້ນ, ສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ: ການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສໍາຄັນແມ່ນການຈັດສະພາບການຮຽນ-ການສອນເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີເສລີພາບໃນການຮຽນຮູ້, ຮຽນຮູ້ໃນສິ່ງທີ່ຕົນຕ້ອງການ ແລະ ຖະນັດພ້ອມທັງເກີດຄວາມເພີດເພີນ ແລະ ຜ່ອງຄາຍ ເວລາດໍາເນີນກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ຜູ້ຮຽນຈະມີບົດບາດໃນກິດຈະກຳການຮຽນຫຼາຍກວ່າຜູ້ສອນ.

3.1.1 ຄວາມໝາຍຂອງການຮຽນຮູ້

ສຸຣາງ ໂຄດຕະກຸນ ໄດ້ກ່າວວ່າ: ການຮຽນຮູ້ເປັນການປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳຊຶ່ງເປັນຜົນເນື່ອງມາຈາກປະສົບການທີ່ຄົນເຮົາມີປະຕິສໍາພັນກັບສິ່ງແວດລ້ອມ ຫຼື ຈາກການຝຶກຫັດລວມທັງການປ່ຽນປະລິມານຄວາມຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ(ສຸຣາງ ໂຄດຕະກຸນ, 2541:185). ການຮຽນຮູ້ເປັນການປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳເຊິ່ງເປັນຜົນຕໍ່ເນື່ອງມາ

ຈາກຂະບວນການຮຽນຮູ້ ໂດຍການປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳຂອງບຸກຄົນນັ້ນຈະເກີດຂຶ້ນຂ້ອງຂ້າງຖາວອນ ຫຼື ຖາວອນ (ໄຊວັດ ສຸທິລັດ, 2552:48).

ຈາກຄວາມໝາຍຂ້າງເທິງສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ: ການຮຽນຮູ້ເປັນຂະບວນການທີ່ກໍ່ໃຫ້ເກີດການປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳຂອງຜູ້ຮຽນມີລັກສະນະຖາວອນ ຫຼື ບໍ່ຖາວອນ ຂຶ້ນກັບການປະຕິສຳພັນກັບສິ່ງແວດລ້ອມ ແລະ ການຝຶກຫັດ, ຝຶກແອບຕົວຈິງ.

3.1.2 ລັກສະນະສຳຄັນຂອງການຮຽນຮູ້

ຈາກຄວາມໝາຍຂອງການຮຽນຮູ້ຂ້າງເທິງພຶດຕິກຳຂອງບຸກຄົນທີ່ເກີດຈາກການຮຽນຮູ້ຈະຕ້ອງມີລັກສະນະສຳຄັນດັ່ງນີ້(ໄຊວັດ ສຸທິລັດ, 2552:48).

1. ພຶດຕິກຳທີ່ປ່ຽນໄປຈະຕ້ອງປ່ຽນໄປຢ່າງຂ້ອງຂ້າງຖາວອນ ຈຶ່ງຈະຖືວ່າເກີດການຮຽນຮູ້ຂຶ້ນ. ຫາກເປັນການປ່ຽນແປງຊົ່ວຄາວກໍ່ຍັງບໍ່ຖືວ່າເປັນການຮຽນຮູ້ເຊັ່ນ: ນັກຮຽນພະຍາຍາມຮຽນຮູ້ການອອກສຽງພາສາຕ່າງປະເທດບາງຄໍາ ຫາກນັກຮຽນອອກສຽງໄດ້ຖືກຕ້ອງພຽງຄັ້ງດຽວແຕ່ບໍ່ສາມາດອອກສຽງຊ້ຳໄດ້ຖືກຕ້ອງໄດ້ອີກ ຈະບໍ່ນັບວ່ານັກຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ ການອອກສຽງພາສາຕ່າງປະເທດ. ດັ່ງນັ້ນ, ຈະຖືວ່ານັກຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ກໍ່ຕໍ່ເມື່ອອອກສຽງຄຳດັ່ງກ່າວໄດ້ຖືກຕ້ອງຫຼາຍຄັ້ງ ເຊິ່ງເປັນການປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳທີ່ຂ້ອງຂ້າງຖາວອນນັ້ນເອງ. ແນວໃດກໍ່ຕາມຍັງມີພຶດຕິກຳທີ່ປ່ຽນແປງແຕ່ເປັນການປ່ຽນແປງຊົ່ວຄາວ ອັນເນື່ອງມາຈາກການທີ່ຮ່າງກາຍໄດ້ຮັບສານເຄມີບາງຊະນິດ ຫຼື ເກີດຈາກຄວາມອ່ອນເພຍ, ເຈັບປ່ວຍ ລັກສະນະດັ່ງກ່າວບໍ່ຖືວ່າ ພຶດຕິກຳທີ່ປ່ຽນແປງໄປນັ້ນເກີດຈາກການຮຽນຮູ້.

2. ພຶດຕິກຳທີ່ປ່ຽນແປງໄປຈະຕ້ອງເກີດຈາກການຝຶກຝົນ ຫຼື ເຄີຍມີປະສົບການນັ້ນໆມາກ່ອນ ເຊັ່ນ: ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ຄອມພິວເຕີ ຕ້ອງໄດ້ຮັບການຝຶກຝົນ ແລະ ຖ້າ ສາມາດໃຊ້ຄອມພິວເຕີເປັນສະແດງວ່າເກີດການຮຽນຮູ້ ຫຼື ຄວາມສາມາດໃນການຂັບລົດ ເຊິ່ງບໍ່ມີໃຜຈະຂັບເປັນມາແຕ່ກຳເນີນຕ້ອງໄດ້ຮັບການຝຶກຝົນ ຫຼື ມີປະສົບການຈຶ່ງຈະຂັບລົດເປັນ. ບາງພຶດຕິກຳທີ່ເກີດຂຶ້ນໂດຍບໍ່ຕ້ອງຝຶກຝົນ ຫຼື ມີປະສົບການໄດ້ແກ່: ພຶດຕິກຳເກີດຈາກຂະບວນການຈະເລີນເຕີບໂຕ ຫຼື ການມີອຸດທິພາວະ.

3.1.3 ທຳມະຊາດຂອງການຮຽນຮູ້

ໄຊວັດສຸທິລັດໄດ້ກ່າວວ່າ: ທຳມະຊາດການຮຽນຮູ້ຂອງມະນຸດແບ່ງເປັນ 4 ຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້(ໄຊວັດ ສຸທິລັດ, 2552:49)

1. ຄວາມຕ້ອງການຂອງຜູ້ຮຽນ (Want) ຄື: ຜູ້ຮຽນຢາກຮູ້ຫຍັງ. ເມື່ອຜູ້ຮຽນມີຄວາມຕ້ອງການຢາກຮູ້, ຢາກເຫັນໃນສິ່ງໃດກໍ່ຕາມຈະເປັນສິ່ງທີ່ກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້.

2. ສິ່ງກະຕຸ້ນທີ່ໜ້າສົນໃຈ (Stimulus) ກ່ອນທີ່ຈະຮຽນຮູ້ໄດ້ຈະຕ້ອງມີສິ່ງກະຕຸ້ນທີ່ໜ້າສົນໃຈ ແລະ ໜ້າສຳພັດເຮັດໃຫ້ມະນຸດໂຂວ່ຄວ້າ ແລະ ໃສ່ໃຈທີ່ຈະຮຽນຮູ້ໃນສິ່ງທີ່ໜ້າສົນໃຈນັ້ນໆ.

3. ການຕອບສະໜອງ (Response) ເມື່ອມີສິ່ງກະຕຸ້ນທີ່ໜ້າສົນໃຈ ແລະ ໜ້າສຳພັດມະນຸດຈະສຳພັດໂດຍໃຊ້ປະສາດສຳພັດຕ່າງໆເຊັ່ນ: ຕາເບິ່ງ, ທຸຟັງ, ລິ້ນຊົມ, ດັງດົມ, ຜິວໜັງສຳພັດ ແລະ ສຳພັດດ້ວຍຫົວໃຈເປັນຕົ້ນ. ເຮັດໃຫ້ມີການແປຄວາມໝາຍຈາກການສຳພັດສິ່ງກະຕຸ້ນເປັນການຮັບຮູ້, ຈຶ່ງໄດ້, ປະສານຄວາມຮູ້ເຂົ້ານຳກັນມີການປຽບທຽບ ແລະ ຄິດຢ່າງມີເຫດຜົນ.

4. ການໄດ້ຮັບລາງວັນ (Reward) ພາຍຫຼັງຈາກການຕອບສະໜອງມະນຸດອາດເກີດຄວາມພິ່ງພໍໃຈເຊິ່ງເປັນກຳລັງຊີວິດຢ່າງໜຶ່ງຈະໄດ້ນຳໄປພັດທະນາຄຸນນະພາບຊີວິດເຊັ່ນ: ການໄດ້ຮຽນຮູ້ໃນວິຊາຊີບຊັ້ນສູງ, ຈົນສາມາດອອກໄປປະກອບອາຊີບຊັ້ນສູງ (Professional) ໄດ້ນອກຈາກຈະໄດ້ຮັບລາງວັນທາງເສດຖະກິດ

ເປັນເງິນຕາແລ້ວຍັງຈະໄດ້ຮັບກຽດຕິຍົດຈາກສັງຄົມເປັນສັກສີ ແລະ ຄວາມພາກພູມໃຈທາງສັງຄົມອີກປະການໜຶ່ງ.

3.1.4 ລັກສະນະຂະບວນການຮຽນຮູ້ທີ່ດີ

ການຮຽນຮູ້ຄວນເປັນຂະບວນການທີ່ມີລັກສະນະດັ່ງນີ້ (ໄຊວັດ ສຸທິລັດ, 2552:55).

1. ການຮຽນເປັນຂະບວນການທາງສະຕິປັນຍາ ຫຼື ຂະບວນການທາງສະໝອງ(a cognitive process)ເຊິ່ງບຸກຄົນໃຊ້ໃນການສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈ ຫຼື ການສ້າງຄວາມໝາຍຂອງສິ່ງຕ່າງໆໃຫ້ແກ່ຕົນເອງ. ດັ່ງນັ້ນ,ຂະບວນການຮຽນຮູ້ຈຶ່ງເປັນຂະບວນການຂອງການຈັດກະທຳ (Acting on) ຕໍ່ຂໍ້ມູນ ແລະ ປະສົບການບໍ່ແມ່ນພຽງການຮັບຂໍ້ມູນ (Taking in) ຕໍ່ຂໍ້ມູນ ຫຼື ປະສົບການເທົ່ານັ້ນ.

2. ການຮຽນຮູ້ເປັນວຽກສະເພາະຕົນຫຼືເປັນປະສົບການສ່ວນຕົວ (Personal experience)ທີ່ບໍ່ມີຜູ້ໃດຮຽນຮູ້ ຫຼື ປະຕິບັດແທນກັນໄດ້.

3. ການຮຽນຮູ້ເປັນຂະບວນການທາງສັງຄົມ (a social process) ເນື່ອງຈາກບຸກຄົນຢູ່ໃນສັງຄົມເຊິ່ງເປັນສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຕົນການປະຕິສຳພັນທາງສັງຄົມຈຶ່ງສາມາດກະຕຸ້ນການຮຽນຮູ້ ແລະ ຂະຫຍາຍຂອບເຂດຂອງຄວາມຮູ້ດ້ວຍ.

4. ການຮຽນຮູ້ເປັນຂະບວນການທີ່ເກີດຂຶ້ນໄດ້ທັງຈາກການຄິດ ແລະ ການກະທຳ ລວມທັງການແກ້ບັນຫາ ແລະ ການສຶກສາວິໄຈຕ່າງໆ.

5. ການຮຽນຮູ້ເປັນຂະບວນການທີ່ຕື່ນຕົວມ່ວນຊື່ນ (active and enjoyable) ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ສຶກຜຸກພັນເກີດຄວາມຢາກຮູ້, ການຮຽນຮູ້ເປັນກິດຈະກຳທີ່ນຳມາເຊິ່ງຄວາມເບີກບານ,ມ່ວນຊື່ນ ຫຼື ທຳທາຍໃຫ້ໄຜຮູ້ສຶ່ງຍາກ.

6. ການຮຽນຮູ້ອາໄສສະພາບແວດລ້ອມທີ່ເໝາະສົມ (nurturing environment) ສະພາບແວດລ້ອມທີ່ດີສາມາດເອື້ອອຳນວຍໃຫ້ບຸກຄົນເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ດີ.

7. ການຮຽນຮູ້ເປັນຂະບວນການທີ່ເກີດຂຶ້ນໄດ້ທຸກເວລາ,ທຸກສະຖານທີ່ (any time and any place) ທັງໃນໂຮງຮຽນຄອບຄົວ ແລະ ຊຸມຊົນ.

8. ການຮຽນຮູ້ຄື ການປ່ຽນແປງ (change) ກ່າວຄື: ການຮຽນຮູ້ຈະສົ່ງຜົນຕໍ່ການປັບປຸງປ່ຽນແປງຕົນເອງທັງທາງດ້ານທັດສະນະຄະຕິ,ຄວາມຮູ້ສຶກ,ຄວາມຄິດ ແລະ ການກະທຳ ເພື່ອການດຳລົງຊີວິດຢ່າງປົກກະຕິ ແລະ ຄວາມເປັນມະນຸດທີ່ສົມບູນ.

9. ການຮຽນຮູ້ເປັນຂະບວນການຕໍ່ເນື່ອງຕະຫຼອດຊີວິດ (lifelong process)ບຸກຄົນຈຳເປັນຕ້ອງຮຽນຮູ້ຢູ່ສະເໝີເພື່ອພັດທະນາຊີວິດ,ຈິດໃຈຂອງຕົນເອງ.ການສ້າງວັດທະນາທຳແຫ່ງການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດຈຶ່ງເປັນຂະບວນການທີ່ຍືນຍົງ ຊ່ວຍໃຫ້ບຸກຄົນ ແລະ ສັງຄົມພັດທະນາຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ.

ຫາກຜູ້ຮຽນມີຂະບວນການຮຽນຮູ້ທີ່ດີເກີດຂຶ້ນ ຫຼື ມີຂັ້ນຕອນ ແລະ ວິທີການໃນການຮຽນຮູ້ທີ່ເໝາະສົມກັບຕົນ,ເນື້ອໃນການຮຽນຮູ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເກີດຜົນການຮຽນຮູ້ທີ່ດີ ຄື ເກີດຄວາມຮູ້,ຄວາມເຂົ້າໃຈ,ທັກສະ ແລະ ທັດສະນະຄະຕິ.

3.2 ຫຼັກການຈັດການຮຽນ-ການສອນທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ

ການຈັດການຮຽນ-ການສອນໂດຍເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ ຜູ້ຮຽນຕ້ອງເປັນຜູ້ມີບົດບາດ ຫຼື ມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງຕື່ນຕົວໃນກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຫຼາຍກວ່າ ຄູ ໂດຍ “ການມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງຕື່ນຕົວ” ບໍ່ໄດ້ໝາຍເຖິງສະເພາະລັກສະນະທີ່ສະແດງອອກທາງກາຍຢ່າງກະຕືລືລົ້ນເທົ່ານັ້ນ ແຕ່ໝາຍລວມເຖິງຄວາມຄ່ອງຕົວທັງທາງ

ກາຍ,ສະຕິປັນຍາ,ສັງຄົມ ແລະ ອາລົມ ດັ່ງນີ້: ທິດສະນາ ເຂມມະນີ (2552 ອ້າງຈາກ ໄຊວັດ ສຸທິລັດ, 2552:58)

1. ການມີສ່ວນຮ່ວມຕົ້ນຕົວທາງກາຍໝາຍເຖິງ ການມີຄວາມພ້ອມທາງດ້ານຮ່າງກາຍກາຍຕົ້ນຕົວ ພ້ອມທີ່ຈະຮັບຮູ້ ແລະ ຮຽນຮູ້, ກາຍທີ່ຕົ້ນຕົວຈະເປັນກາຍທີ່ເຄື່ອນໄຫວ. ການເຄື່ອນໄຫວເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍຕົ້ນຕົວ ປະສາດການຮັບຮູ້ຕົ້ນຕົວ,ຊ່ວຍໃຫ້ບຸກຄົນເກີດຄວາມພ້ອມທີ່ຈະຮັບຮູ້ ແລະຮຽນຮູ້ສິ່ງໃໝ່ໆ. ດັ່ງນັ້ນ, ການໄດ້ເຄື່ອນໄຫວທໍາກິດຈະກໍາຕ່າງໆຢ່າງຫຼາກຫຼາຍ,ເໝາະສົມ ຈຶ່ງເປັນສິ່ງທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ບຸກຄົນເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ດີປະການໜຶ່ງ.

2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງຕົ້ນຕົວທາງສະຕິປັນຍາໝາຍເຖິງ: ການຕົ້ນຕົວທາງສະໝອງ ຫຼື ທາງຄວາມຄິດ ຫາກບຸກຄົນຕ້ອງໃຊ້ຄວາມຄິດ ແລະ ເຕັມໃຈທີ່ຈະຄິດ ມີຄວາມຄິດຈົດຈຸຢູ່ກັບເລື່ອງທີ່ຈະຮຽນຮູ້, ບຸກຄົນນັ້ນຍ່ອມມີໂອກາດທີ່ຈະເກີດການຮຽນຮູ້ທີ່ດີ ການຕົ້ນຕົວທາງຄວາມຄິດຈະເກີດຂຶ້ນໄດ້ກໍຕ້ອງອາໄສສິ່ງກະຕຸ້ນທີ່ທໍາທາຍຄວາມຄິດ.

3. ການມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງຕົ້ນຕົວທາງສັງຄົມໝາຍເຖິງ ການຕົ້ນຕົວອັນເກີດຂຶ້ນຈາກຄວາມສໍາພັນທາງສັງຄົມ ຫາກບຸກຄົນໄດ້ມີໂອກາດ ທີ່ຈະມີປະຕິສໍາພັນກັບຜູ້ອື່ນຈະຮູ້ສຶກຕົ້ນຕົວມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຮຽນຮູ້ເພີ່ມຂຶ້ນເນື່ອງຈາກມະນຸດເປັນສັດສັງຄົມ ຈຶ່ງມັກທີ່ຈະຕິດຕໍ່ພົວພັນກັບຜູ້ອື່ນ.ຫາກຢູ່ພຽງລໍາພັງຈະຮູ້ສຶກຫງອຍເຫງົາ ນອກຈາກນັ້ນການພົວພັນກັນຍັງຊ່ວຍໃຫ້ບຸກຄົນໄດ້ຮູ້ຈັກເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ.

4. ການມີສ່ວນຮ່ວມຢ່າງຕົ້ນຕົວທາງອາລົມໝາຍເຖິງ: ສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ມີຜົນຕໍ່ອາລົມ ຫຼື ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງບຸກຄົນ. ຫາກສິ່ງທີ່ຮຽນເຮັດໃຫ້ບຸກຄົນຮູ້ສຶກມ່ວນຊື່ນ.ບຸກຄົນນັ້ນຍ່ອມຕ້ອງການ ແລະ ເຕັມໃຈທີ່ຈະຮຽນຮູ້ອີກ ໃນທາງກົງກັນຂ້າມຫາກສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ສຶກຕຶງຄຽດ ແລະ ບໍ່ໄດ້ຮັບປະໂຫຍດໃດໆກໍອາດຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນບໍ່ຕ້ອງການ ຫຼື ບໍ່ມັກທີ່ຈະຮຽນຮູ້ໃນສິ່ງນັ້ນອີກ.

3.3 ແນວຄິດຂອງນັກທິດສະດີກ່ຽວກັບການຈັດການສອນ

3.3.1 ທິດສະດີຂອງ Piaget

Piaget,J (1983) ເຊື່ອວ່າ: ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກເປັນໄປຕາມພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາ,ເຊິ່ງເດັກຈະມີພັດທະນາການໄປຕາມຊ່ວງອາຍຸຕາມລໍາດັບໂດຍທ່ານໄດ້ສັງລວມໄວ້ດັ່ງນີ້:

1. ພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາຂອງບຸກຄົນເປັນໄປຕາມອາຍຸຕາມລໍາດັບ

(1) ຂັ້ນປະສາດຮັບຮູ້ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວ (Sensori-Motor Stage)ຂັ້ນນີ້ເລີ່ມແຕ່ເກີດເຖິງ 2 ປີ ພຶດຕິກໍາຂອງເດັກໃນໄວນີ້ຈະຂຶ້ນຢູ່ກັບການເຄື່ອນໄຫວເປັນສ່ວນໃຫຍ່,ການເຄື່ອນໄຫວ,ການເບິ່ງຂອງເດັກໃນໄວນີ້ສະແດງອອກທາງດ້ານຮ່າງກາຍໃຫ້ເຫັນວ່າ ມີສະຕິປັນຍາດ້ວຍການກະທໍາ,ເດັກສາມາດແກ້ໄຂບັນຫາໄດ້ເຖິງວ່າຈະບໍ່ສາມາດອະທິບາຍໄດ້ດ້ວຍຄໍາເວົ້າ.ເດັກຈະຕ້ອງມີໂອກາດທີ່ຈະປະທະກັບສິ່ງແວດລ້ອມດ້ວຍຕົນເອງຊຶ່ງຖືວ່າເປັນສິ່ງຈໍາເປັນສໍາລັບພັດທະນາການດ້ານສະຕິປັນຍາ ແລະ ຄວາມຄິດໃນຂັ້ນນີ້.

(2) ກ່ອນປະຕິບັດການຄິດ (Preoperational Stage)ຂັ້ນນີ້ເລີ່ມແຕ່ອາຍຸ 2-7 ປີ ແບ່ງອອກເປັນຂັ້ນຍ່ອຍອີກ 2 ຂັ້ນຄື:

- ຂັ້ນກ່ອນເກີດສັງກັບ (Preconceptual Thought)ເປັນຂັ້ນພັດທະນາການຂອງເດັກອາຍຸ 2-4 ປີ ເປັນຊ່ວງທີ່ເດັກເລີ່ມມີເຫດເບື້ອງຕົ້ນສາມາດເຊື່ອມໂຍງຄວາມສໍາພັນລະຫວ່າງເຫດການ 2 ເຫດການ ຫຼື ຫຼາຍກວ່າມາເປັນເຫດຜົນເຊື່ອມໂຍງຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນ ແຕ່ເຫດຜົນຂອງເດັກໄວນີ້ຍັງມີຂອບເຂດຈຳກັດຢູ່ເພາະເດັກຍັງຄົງຍຶດຖືຕົນເອງເປັນສູນກາງ

- ຂັ້ນການຄິດແບບຍິ່ງຮູ້ ຄິດອອກເອງໂດຍບໍ່ໃຊ້ເຫດຜົນ (Intuitive Thought) ເປັນຂັ້ນພັດທະນາການຂອງເດັກອາຍຸ 4-7 ປີ ຂັ້ນນີ້ເດັກຈະເກີດຄວາມຄິດລວມຍອດກ່ຽວກັບສິ່ງຕ່າງໆລວມຕົວດີຂຶ້ນ, ສາມາດແກ້ໄຂບັນຫາສະເພາະໜ້າໄດ້ໂດຍບໍ່ໄດ້ຄຶກກຽມໄວ້ລ່ວງໜ້າຮູ້ຈັກນໍາຄວາມຮູ້ໃນສິ່ງໜຶ່ງໄປອະທິບາຍ ຫຼື ແກ້ປັນຫາອື່ນ

(3) ຂັ້ນປະຕິບັດການດ້ານຮູບປະທໍາ (Concrete Operation Stage) ຂັ້ນນີ້ຈະເລີ່ມອາຍຸ 7-11 ປີ ພັດທະນາການດ້ານສະຕິປັນຍາ ແລະຄວາມຄິດຂອງເດັກໃນໄວນີ້ສາມາດສ້າງກົດເກນ ແລະຕັ້ງເກນໃນການແບ່ງສິ່ງແວດລ້ອມອອກເປັນໝວດໝູ່ໄດ້. ລັກສະນະເດັກໄວນີ້ຄື ມີຄວາມສາມາດໃນການຄິດຍ້ອນກັບ, ມີຄວາມສາມາດໃນການຈິດຈໍາຫຼາຍຂຶ້ນ, ສາມາດຈັດກຸ່ມ, ສົນທະນາກັບບຸກຄົນອື່ນ ແລະ ເຂົ້າໃຈຄວາມຄິດເຫັນຂອງຄົນອື່ນໄດ້ດີ.

(4) ຂັ້ນປະຕິບັດການຄິດດ້ວຍນາມມະທໍາ (Formal Operational Stage) ເລີ່ມຈາກອາຍຸ 11-15 ປີ ໃນຂັ້ນນີ້ພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາ ແລະ ຄວາມຄິດຂອງເດັກໄວນີ້ເປັນຂັ້ນສຸດຍອດຄື ເດັກຈະເລີ່ມຄິດແບບຜູ້ໃຫຍ່ ຄວາມຄິດແບບເດັກຈະສິ້ນສຸດລົງ, ເດັກຈະສາມາດຄິດຫາເຫດຜົນນອກເໜືອຈາກຂໍ້ມູນ ຫຼື ສິ່ງທີ່ມີຢູ່ໃນປະຈຸບັນ.

2. ລັກສະນະຂອງຂະບວນການທາງສະຕິປັນຍາ

(1) ການຊົມຊັບ ຫຼື ການດູດຊົມ (assimilation) ເປັນຂະບວນການທາງສະໝອງໃນການຮັບປະສົບການ, ຂ່າວສານ ແລະ ຂໍ້ມູນຕ່າງໆເຂົ້າມາສະສົມເກັບໄວ້ເພື່ອໃຊ້ປະໂຫຍດຕໍ່ໄປ.

(2) ການປັບ ແລະ ຈັດລະບົບ (accommodation) ຄືຂະບວນການທາງສະໝອງໃນການປັບປະສົບການເດີມ ແລະ ປະສົບການໃໝ່ໃຫ້ເຂົ້າກັນເປັນລະບົບ ຫຼື ເຄືອຄ່າຍທາງປັນຍາທີ່ຕົນສາມາດເຂົ້າໃຈໄດ້ ເກີດເປັນໂຄງສ້າງທາງປັນຍາໃໝ່ຂຶ້ນ.

(3) ການເກີດຄວາມສົມດູນ (equilibration) ເປັນຂະບວນການທີ່ເກີດຂຶ້ນຂອງການປັບຫາການປັນເປັນໄປຢ່າງປະສົມປະສານກໍຈະເຮັດໃຫ້ເກີດສະພາບທີ່ມີຄວາມສົມດູນຂຶ້ນ ຫາກບຸກຄົນບໍ່ສາມາດປັບປະສົບການໃໝ່ ແລະ ປະສົມການເດີມໃຫ້ເຂົ້າກັນໄດ້ກໍຈະເກີດພາວະບໍ່ສົມດູນຊຶ່ງຈະກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມຂັດແຍ່ທາງປັນຍາຂຶ້ນໃນຕົວບຸກຄົນ.

3. ການນໍາໄປໃຊ້ໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ

(1) ນັກຮຽນທີ່ມີອາຍຸເທົ່າກັນອາດມີຂັ້ນພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາທີ່ແຕກຕ່າງກັນ. ດັ່ງນັ້ນ, ຈິ່ງບໍ່ຄວນປຽບທຽບເດັກ, ຄວນໃຫ້ເດັກມີອິດສະລຳທີ່ຈະຮຽນຮູ້ ແລະ ພັດທະນາຄວາມສາມາດຂອງເຂົາໄປຕາມລຳດັບພັດທະນາການຂອງເຂົາ.

(2) ຫຼັກສູດທີ່ສ້າງຂຶ້ນບົນພື້ນຖານທິດສະດີຂອງພິອາເຈຄວນມີລັກສະນະດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

- ເນັ້ນພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາຂອງຜູ້ຮຽນໂດຍຕ້ອງເນັ້ນໃຫ້ນັກຮຽນໃຊ້ສັກກະຫຍໍ້ພາບຂອງຕົນເອງໃຫ້ຫຼາຍທີ່ສຸດ.

- ສະເໜີການຮຽນ, ການສະເໜີທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນພົບກັບຄວາມແປກໃໝ່.

- ເນັ້ນການຮຽນຮູ້ຕ້ອງອາໃສການຄົ້ນພົບ

- ເນັ້ນກົດຈະກຳການສຳຫຼວດ ແລະ ການເພີ່ມຂະຫຍາຍຄວາມຄິດໃນລະຫວ່າງການຮຽນ-ການສອນ.

- ໃຊ້ກົດຈະກຳຂັດແຍ່ (cognitive conflict activities) ໂດຍການຮັບຟັງຄຳຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນນອກເໜືອຈາກຄວາມຄິດເຫັນຂອງຕົນເອງ.

(3) ການສອນທີ່ສົ່ງເສີມພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາຂອງຜູ້ຮຽນຄວນດໍາເນີນຄື:

- ຖາມຄໍາຖາມຫຼາຍກວ່າຄໍາຕອບ
- ຄູ່ສອນຄວນຈະເວົ້າໃຫ້ໜ້ອຍ ແລະ ຟັງໃຫ້ຫຼາຍ
- ຄວນໃຫ້ເສລີພາບແກ້ນັກຮຽນທີ່ຈະເລືອກຮຽນກິດຈະກຳຕ່າງໆ
- ເມື່ອນັກຮຽນໃຫ້ເຫດຜົນຜິດ ຄວນຖາມຄໍາຖາມ ຫຼື ຈັດປະສົບການໃຫ້ນັກຮຽນໃໝ່ເພື່ອ

ນັກຮຽນຈະໄດ້ແກ້ໄຂຂໍ້ຜິດພາກດ້ວຍຕົນເອງ.

- ຊື່ລະດັບພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາຂອງນັກຮຽນຈາກພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາຂັ້ນນາມມະທຳ ຫຼື ຈາກການອະນຸລັກເພື່ອເບິ່ງວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຄິດເຫັນແບບໃດ?

- ຍອມຮັບຄວາມຈິງທີ່ວ່າ ນັກຮຽນແຕ່ລະຄົນມີອັດຕາພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາທີ່ແຕກຕ່າງກັນ.

- ຄູ່ຕ້ອງເຂົ້າໃຈວ່ານັກຮຽນມີຄວາມສາມາດເພີ່ມຂຶ້ນໃນລະດັບຄວາມຄິດຂຶ້ນຕໍ່ໄປ.

- ຄຳນຶງວ່າການຮຽນຮູ້ທີ່ເກີດຂຶ້ນເພາະຈິດຈຳຫຼາຍກວ່າຈະເຂົ້າໃຈເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ບໍ່ແທ້ຈິງ

(pseudo learning)

(4) ໃນຂັ້ນປະເມີນຜົນຄວນດໍາເນີນການສອນຕໍ່ໄປນີ້:

- ມີການທົດສອບແບບການໃຫ້ເຫດຜົນຂອງນັກຮຽນ
- ພະຍາຍາມໃຫ້ນັກຮຽນສະແດງເຫດຜົນໃນການຕອບຄໍາຖາມນັ້ນໆ
- ຊ່ວຍເຫຼືອນັກຮຽນທີ່ມີພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາຕໍ່າກວ່າເພື່ອນຮ່ວມຫ້ອງ.

3.3.2 ທິດສະດີຂອງSkinner

ໄຊວັດ ສຸທິລັດ (2552:20-21) ໄດ້ໄດ້ສະຫຼຸບແນວຄິດ ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ຂອງSkinner ໄວ້ວ່າ:

1. ຫຼັກທິດສະດີ

- ການກະທຳໃດໆຖ້າໄດ້ຮັບການເສີມແຮງຈະມີແນວໂນ້ມເກີດຂຶ້ນອີກ, ສ່ວນການກະທຳທີ່ບໍ່ມີການເສີມແຮງ ຄວາມຖີ່ຂອງການກະທຳນັ້ນຈະລົດລົງ ແລະ ຫາຍໄປໃນທີ່ສຸດ.
- ການເສີມແຮງທີ່ປ່ຽນແປງຈະກໍ່ໃຫ້ເກີດການຕອບສະໜອງກວ່າການເສີມແຮງທີ່ຕາຍຕົວ.
- ການລົງໂທດຈະເຮັດໃຫ້ຮຽນຮູ້ໄດ້ໄວ ແລະ ລົມໄວ.
- ການໃຫ້ແຮງເສີມຫຼື ໃຫ້ລາງວັນເມື່ອມີການສະແດງພຶດຕິກຳທີ່ຕ້ອງການສາມາດຊ່ວຍປັບຫຼືປຸກຝັງນິໄສທີ່ຕ້ອງການໄດ້.

2. ການປະຍຸກໃຊ້ໃນການຈັດການຮຽນຮູ້

(1) ການເສີມແຮງທາງບວກ: ເປັນການກະທຳໃຫ້ຄວາມຖີ່ຂອງພຶດຕິກຳທີ່ຫຼື ເພີ່ມຫຼາຍຂຶ້ນອັນເປັນຜົນມາຈາກຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນຕາມຫຼັກພຶດຕິກຳນັ້ນໆ ເຊິ່ງສິ່ງທີ່ມີສັກກະຫຍໍ້ພາບເປັນຕົວເສີມແຮງໄດ້ນັ້ນແບ່ງອອກເປັນ 4 ປະເພດຄື:

- ຕົວເສີມແຮງທີ່ເປັນສິ່ງຂອງເປັນຕົວເສີມແຮງທີ່ປະກອບດ້ວຍ: ອາຫານຂອງຫຼິ້ນ ແລະ ສິ່ງຂອງຕ່າງເຊັ່ນ: ເຂົ້າໝົນ, ເຄື່ອງນຸ່ງ, ນ້ຳຫອມ, ລົດ ເປັນຕົ້ນ.

- ຕົວເສີມແຮງທາງສັງຄົມ: ເປັນຕົວເສີມແຮງທີ່ບໍ່ຕ້ອງລົງທຶນຊື້ຫາ, ມີຢູ່ກັບຕົວເຮົາ ແລະ ຂ້ອງຂ້າງຈະມີປະສິດທິພາບສູງໃນການປັບພຶດຕິກຳແບ່ງເປັນ 2 ລັກສະນະຄື: ຄຳເວົ້າ ໄດ້ແກ່ ຄຳຊົມເຊີຍ, ຍ້ອງຍໍຕ່າງໆ ແລະ ການສະແດງອອກທາງທຳທາງເຊັ່ນ: ຍິ້ມເບິ່ງຍ່າງສົນໃຈ ແລະ ແຕະຕົວ, ຈັບມືເປັນຕົ້ນ.

- ຕົວເສີມແຮງທີ່ເປັນກິດຈະກຳ ເປັນ ການໃຊ້ກິດຈະກຳ ຫຼື ພຶກຕິກຳທີ່ມັກໄປເສີມແຮງກິດຈະກຳ ຫຼື ພຶກຕິກຳທີ່ບໍ່ມັກ.

- ຕົວເສີມແຮງທີ່ເປັນເບ້ຍຖາວອນ: ໂດຍການນຳເອົາເບ້ຍຖາວອນໄປແລກເປັນຕົວເສີມແຮງອື່ນໆໄດ້ ເຊັ່ນ: ດາວ, ຄູປອງ, ໂບນັດ, ເງິນ ແລະ ຄະແນນເປັນຕົ້ນ

(2) ການເສີມແຮງທາງລົບ: ເປັນການເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມຖີ່ຂອງພຶດຕິກຳຄົງທີ່ ຫຼື ເພີ່ມຫຼາຍຂຶ້ນອັນເປັນ ຜົນມາຈາກການທີ່ເຮົາທຳພຶດຕິກຳດັ່ງກ່າວແລ້ວ ສາມາດຫຼີກຫຼົງຈາກສິ່ງທີ່ເຮົາບໍ່ເພິ່ງພໍໃຈໄດ້ ເຊິ່ງການເສີມແຮງ ທາງລົບຜູ້ສອນຄວນປະຕິບັດຄື: ປະຕິບັດທັນທີ ຫຼື ໄວທີ່ສຸດເມື່ອພຶດຕິກຳທີ່ບໍ່ຕ້ອງການເກີດຂຶ້ນ ຄວນໃຫ້ມີ ຄວາມຮຸນແຮງພໍສົມຄວນ, ບໍ່ຫຼາຍ ຫຼື ໜ້ອຍຈົນເກີນໄປ, ຄວນໃຫ້ຜູ້ຖືກລົງໂທດຮູ້ວ່າພຶດຕິກຳໃດຖືກລົງໂທດ ແລະ ເພາະເຫດໃດ, ຄວນໃຊ້ເຫດຜົນບໍ່ແມ່ນອາລົມ, ຄວນໃຊ້ການລົງໂທດຄຽງຄູ່ກັບການເສີມແຮງທາງບວກ. ຜູ້ ລົງໂທດຕ້ອງເປັນຕົວແບບທີ່ດີໃນທຸກໆດ້ານ ແລະ ການລົງໂທດຄວນເປັນວິທີສຸດທ້າຍ ຖ້າບໍ່ຈຳເປັນບໍ່ຄວນໃຊ້ ການລົງໂທດ.

4. ການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນ

4.1 ຄວາມໝາຍຂອງການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການສອນ

ເກມຄື ຂະບວນການທີ່ຜູ້ສອນໃຊ້ໃນການຊ່ວຍຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໂດຍໃຫ້ຜູ້ ຮຽນຫຼິ້ນຕາມກະຕິກາ ແລະ ນຳເນື້ອໃນຂໍ້ມູນຂອງເກມ, ພຶດຕິກຳການຫຼິ້ນ, ວິທີຫຼິ້ນ ແລະ ຜົນການຫຼິ້ນເກມຂອງຜູ້ ຮຽນມາໃຊ້ໃນການອະພິປາຍເພື່ອສະຫຼຸບຜົນ(ທິດສະນາ ເຂມມະນີ, 2552:365).

ການຈັດການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມຄື: ຂະບວນການຮຽນຮູ້ທີ່ຜູ້ສອນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຫຼິ້ນເກມທີ່ມີກົດເກນ, ກະຕິ ກາ, ເງື່ອນໄຂ ຫຼື ຂໍ້ຕົກລົງຮ່ວມກັນທີ່ບໍ່ຫຍຸ້ງຍາກຊັບຊ້ອນເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ເປັນການ ອອກກຳລັງກາຍເພື່ອພັດທະນາຄວາມຄິດລິເລີ່ມສ້າງສັນ. ມີໂອກາດແລກປ່ຽນຄວາມຮູ້ ແລະ ປະສົບການການ ຮຽນຮູ້ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນໂດຍມີການນຳເນື້ອໃນ, ຂໍ້ມູນຂອງເກມ, ພຶດຕິກຳ, ວິທີການຫຼິ້ນ ແລະ ຜົນການຫຼິ້ນເກມມາ ໃຊ້ໃນການອະພິປາຍເພື່ອສະຫຼຸບຜົນການຮຽນຮູ້(ສຸວິດ ມຸນຄຳ ແລະ ອໍລະໄທ ມຸນຄຳ, 2550:90).

ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ເກມຄືກິດຈະກຳທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ເກີດການຮຽນຮູ້ ໄດ້ໃນເວລາດຽວກັນ ເປັນການອອກກຳລັງກາຍ, ຝຶກຄວາມສາມັກຄີ, ເປັນກິດຈະກຳທີ່ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເຮັດ ວຽກຮ່ວມກັນ, ຊ່ວຍເຫຼືອກັນ ພ້ອມທັງແລກປ່ຽນປະສົບການໃນການຮຽນຮູ້ຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນ.

4.2 ປະເພດຂອງເກມ

ສຸວິດມຸນຄຳ ແລະ ອໍລະໄທມຸນຄຳ(2550:91-93) ຍັງໄດ້ແບ່ງປະເພດຂອງເກມຕາມລັກສະນະການ ຫຼິ້ນ, ອຸປະກອນ, ວິທີການຫຼິ້ນ ແລະ ຮູບແບບຂອງການຫຼິ້ນເຊັ່ນ:

(1) ເກມເບັດຕະເລັດ: ເປັນລັກສະນະເກມງ່າຍໆທີ່ສາມາດຈັດຫຼິ້ນໄດ້ໃນສະຖານທີ່ຕ່າງໆໂດຍມີ ຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນເພື່ອໃຫ້ການຫຼິ້ນນັ້ນໄປສູ່ຈຸດໝາຍໃນລຳຫຍັ້ງເວລາສັ້ນໆເປັນການເສີມສ້າງທັກສະການ ເຄື່ອນໄຫວເບື້ອງຕົ້ນຄືການເຄື່ອນໄຫວສ່ວນຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍເພື່ອໃຫ້ເກີດທັກສະຄວາມຊຳນານ ແລະ ຄ່ອງ ຕົວເຊິ່ງເກມປະເພດນີ້ໄດ້ແກ່ເກມປະເພດມ່ວນຊື່ນເກມມີຈຸດໝາຍ, ເກມເພື່ອສ້າງຄວາມວ່ອງໄວ ແລະ ເກມຝຶກ ສະໝອງເປັນຕົ້ນ.

(2) ເກມຫຼິ້ນເປັນນິຍາຍ ເປັນລັກສະນະຂອງກິດຈະກຳການສະແດງອອກເຊິ່ງທຳທາງຕ່າງໆລວມທັງ ການເຄື່ອນໄຫວສະແດງອອກໃນຮູບຂອງການຫຼິ້ນຫຼືສະແດງໂດຍການກຳນົດບົດບາດສົມມຸດຫຼືການສະແດງ ລະຄອນຕາມຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງຜູ້ສະແດງແຕ່ລະຄົນ ແລະ ດຳເນີນເລື່ອງໄປຕາມເນື້ອໃນຫຼື ເລື່ອງທີ່ຈະຫຼິ້ນ.

(3) ເກມປະເພດສ້າງສັນ ເປັນລັກສະນະຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ສົ່ງເສີມຄວາມຄິດລິເລີ່ມສ້າງສັນ, ການສະແດງອອກເຊິ່ງຄວາມສາມາດໃນການເຄື່ອນໄຫວ, ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ພາສາສະໜອງຄິດເພື່ອໄດ້ຕອບຫຼີກກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ.

(4) ເກມປະເພດແນວທີ່ໝາຍໄລ່ຈັບ

- ເກມປະເພດຊິງທີ່ໝາຍ ເປັນເກມການຫຼິ້ນທີ່ຕ້ອງອາໄສຄວາມແຂງແຮງ, ວ່ອງໄວ, ຄວາມຄ່ອງຕົວ, ໄຫວພົບ, ການຫຼອກລໍ້ ແລະ ກິນລະວິທີເພື່ອຈັບເປົ້າໝາຍຫຼືຍາດຕຳແໜ່ງໃຫ້ໄວທີ່ສຸດໃຫ້ປະໂຫຍດດ້ານຄວາມມ່ວນຊື່ນ, ພັດທະນາຄວາມຈະເລີນເຕີບໂຕ ແລະ ຄວາມສາມາດໃນການຕັດສິນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ.

- ເກມປະເພດໄລ່ຈັບ ເປັນເກມທີ່ໃຊ້ຄວາມຄ່ອງຕົວໃນການຫຼົບຫຼີກບໍ່ໃຫ້ຖືກຈັບ, ອາໄສຄວາມແຂງແຮງຂອງຂາ, ສະມັດຕະພາບທາງກາຍໃຫ້ຄວາມມ່ວນຊື່ນເພີດເພີນ ແລະ ເປັນການອອກກຳລັງກາຍໃນຕົວ.

(5) ເກມປະເພດບຸກຄົນ ເປັນເກມແຂ່ງຂັນປະເພດໜຶ່ງທີ່ໃຊ້ຄວາມສາມາດ ແລະ ສະມັດຕະພາບທາງກາຍຂອງແຕ່ລະບຸກຄົນເປັນຫຼັກໃນການແຂ່ງຂັນ, ໃຜສາມາດເຮັດໄດ້ດີ ແລະ ຖືກຕ້ອງກໍຈະເປັນຜູ້ຊະນະຈັດເປັນເກມປະເພດວັດຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນເຊິ່ງຄວນຈະເປັນລັກສະນະເກມການຕໍ່ສູ້ ຫຼືຮຽນແບບກໍ່ໄດ້.

(6) ເກມແບບໝູ່ຫຼືພັດ ເປັນເກມທີ່ມີລັກສະນະໃນການແຂ່ງຂັນລະຫວ່າງກຸ່ມ ໂດຍແຕ່ລ່າໝູ່ຫຼືກຸ່ມຈະບໍ່ຫຍຸ້ງກ່ຽວກັບກຸ່ມອື່ນ. ທຸກໆຄົນຈະພະຍາຍາມເຮັດໃຫ້ດີທີ່ສຸດເພື່ອປະໂຫຍດຂອງກຸ່ມ ໂດຍອາໄສທັກສະຄວາມສາມາດຂອງສະມາຊິກແຕ່ລ່າຕົນມາເປັນຜົນລວມຂອງກຸ່ມເພື່ອເຝິກທັກສະເບື້ອງຕົ້ນທາງກິລາ, ສົ່ງເສີມສະມັດຕະພາບທາງຮ່າງກາຍ, ເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຄວາມມີນ້ຳໃຈເປັນນັກກິລາເປັນຕົ້ນ.

(7) ເກມພື້ນບ້ານ ເປັນເກມທີ່ເດັກນ້ອຍຫຼິ້ນໃນທ້ອງຖິ່ນແຕ່ລ່າບ້ານເຊິ່ງມີການຖ່າຍທອດມາຈາກບັນພະບູລຸດ ເປັນເກມທີ່ສະແດງອອກເຖິງຄວາມເປັນເອກະລັກສະເພາະທ້ອງຖິ່ນສະແດງເຖິງວັດທະນະທຳປະເພນີທີ່ມີມາແຕ່ບູຮານເຊັ່ນ ເກມໝາກເກັບ, ເກມສະບ້າ, ເກມຈ້າຈີ້ເປັນຕົ້ນ.

(8) ເກມນຳໄປສູ່ກິລາໃຫຍ່ ເປັນເກມການຫຼິ້ນທັງປະເພດຊຸດ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ໃຊ້ທັກສະສູງຂຶ້ນເພື່ອເປັນການນຳໄປສູ່ການຫຼິ້ນກິລາໃຫຍ່ໂດຍຈະນຳການຫຼິ້ນກິລາໃຫຍ່ມາຕັດແປງໃຫ້ມີກົດກະຕິກຳນ້ອຍລົງຫຼິ້ນງ່າຍຂຶ້ນ ແລະ ເໝາະສົມສຳລັບເດັກນ້ອຍແຕ່ຍັງອາໄສຫຼັກ ແລະ ທັກສະແບບດຽວກັນກັບທີ່ກິລາໃຫຍ່ນັ້ນໃຊ້ຢູ່ເຊັ່ນ: ເກມນຳບານແຕະ, ເກມນຳບາດສະແກັກບອນເປັນຕົ້ນ.

(9) ເກມລະບາຍພຶດຕິກຳ ເປັນເກມທີ່ໃຊ້ສີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນທີ່ຍັງບໍ່ເຄຍຮູ້ຈັກກັນປັບປ່ຽນພຶດຕິກຳຈາກການເຄັ່ງຊຶມ, ສະຫງວນທີ່ທີ່ບໍ່ກ້າສະແດງອອກມາເປັນກ້າສະແດງອອກ, ເປີດໃຈຮ່ວມກັນສ້າງສັນບັນຍາກາດໃຫ້ທຸກຄົນຮູ້ຈັກກັນ ແລະ ກໍ່ໃຫ້ເກີດສຳພັນທະພາບທີ່ດີຕໍ່ກັນ.

(10) ເກມສັນທະນາການ ເປັນເກມການຫຼິ້ນທີ່ມີຈຸດໝາຍ ເພື່ອຄວາມມ່ວນຊື່ນ ຜ່ອງຄາຍຄວາມຕຶງຄຽດຫຼິ້ນໄດ້ທຸກໄວ. ສ່ວນໃຫຍ່ຈະເປັນກິດຈະກຳທີ່ຈັດຂຶ້ນໃນການລວມກຸ່ມພົບປະສັງສັນຕ່າງໆ.

(11) ເກມເພື່ອປະສົບການການຮຽນຮູ້ ເປັນເກມທີ່ໃຊ້ປະກອບການຮຽນຮູ້ໂດຍກຳນົດວັດຖຸປະສົງ ແລະ ຂັ້ນຕອນໃນການດຳເນີນການໄວ້ຊັດເຈນ ໂດຍເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ທຳກິດຈະກຳທີ່ຈັດໃຫ້. ໃຫ້ທຸກຄົນຊ່ວຍກັນຄິດ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຫຼັງຈາກນັ້ນຈະມີການນຳເນື້ອໃນຂໍ້ມູນຂອງເກມພຶດຕິກຳການຫຼິ້ນ, ວິທີການຫຼິ້ນ ແລະ ຜົນການຫຼິ້ນມາໃຊ້ໃນການອະພິປາຍເພື່ອສະຫຼຸບໃຫ້ແນວຄິດເຊື່ອມໂຍງກັບເນື້ອຫາວິຊາຫຼືບົດຮຽນນຳໄປສູ່ການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ.

ນົກພະລັກຄຳສີຫາ ໄດ້ແບ່ງເກມການສຶກສາອອກເປັນຫຼາຍປະເພດເຊັ່ນ: (ນົກພະລັກຄຳສີຫາ, 2555)

(1) ເກມຈັບຄູ່ ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຝຶກສິ່ງທີ່ຄຶກັນຫຼື ແຕກຕ່າງກັນເຊິ່ງອາດເປັນການປຽບທຽບພາບຕ່າງໆແລ້ວຈັດເປັນຄູ່ໆຕາມຈຸດມຸ່ງໝາຍຂອງເກມແຕ່ລ່າຊຸດຂອງເກມຈັບຄູ່ປະກອບດ້ວຍ: ເກມຈັບຄູ່ສິ່ງທີ່ຄຶກັນ

ຫຼືສິ່ງດຽວກັນ, ເກມຈັບຄູ່ພາບທີ່ເປັນປະເພດດຽວກັນເກມຈັບຄູ່ພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັບ, ເກມຈັບຄູ່ພາບສຳພັນແບບກົງກັນຂ້າມ, ເກມຈັບຄູ່ພາບເຕັມກັບພາບທີ່ແຍກສ່ວນ, ເກມຈັບຄູ່ພາບສິ້ນສ່ວນທີ່ຫາຍໄປ, ເກມຈັບຄູ່ພາບທີ່ຊັບຊ້ອນ ເກມຈັບຄູ່ພາບທີ່ສົມມາດກັນ, ເກມຈັບຄູ່ພາບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັບແບບອຸປະມາ-ອຸປະໄມ, ເກມຈັບຄູ່ພາບທີ່ມີສຽງສະຫຼະຄືກັນ, ເກມຈັບຄູ່ພາບທີ່ມີພະຍັນຊະນະຕົ້ນຄືກັນ, ເກມຈັບຄູ່ແບບອະນຸກົມ.

(2) ເກມຕໍ່ພາບໃຫ້ສົມບູນ

(3) ເກມວາງພາບຕໍ່ປາຍເຊັ່ນ: ເກມໂດມິໂນພາບຄືກັນ, ເກມໂດມິໂນພາບສຳພັນ, ເກມໂດມິໂນປະສົມ.

(4) ເກມລຽງລຳດັບເຊັ່ນ: ເກມລຽງລຳດັບຂະໜາດ, ເກມລຽງລຳດັບໝູ່ຂອງພາບ.

(5) ເກມຈັດໝວດໝູ່ເຊັ່ນ: ເກມການຈັດໝວດໝູ່ຂອງວັດສະດຸ, ເກມການຈັດໝວດໝູ່ຂອງພາບ, ເກມການຈັດໝວດໝູ່ຂອງລາຍລະອຽດຂອງພາບ, ເກມການຈັດໝວດໝູ່ພາບກັບສັນຍາລັກ.

(6) ເກມສັງເກດລາຍລະອຽດຂອງພາບ

(7) ເກມຈັບຄູ່ແບບຕາລາງສຳພັນ

(8) ເກມພື້ນຖານການບວກ.

(9) ເກມທຳຄວາມສຳພັນຕາມລຳດັບທີ່ກຳນົດ.

ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າເກມທີ່ນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນມີຢູ່ 2 ປະເພດຕົ້ນຕໍຄື: ເກມທີ່ມີການແຂ່ງຂັນ ແລະບໍ່ມີການແຂ່ງຂັນ ແຕ່ສຳລັບເກມທີ່ຜູ້ຄົນຄວ້າຈະນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນການທົດລອງແມ່ນເກມຈັບຄູ່ພາບ ແລະຄຳສັບທີ່ມີການແຂ່ງຂັນຫາຜູ້ຊະນະ.

4.3 ຂັ້ນຕອນການຈັດການຮຽນຮູ້

ຂັ້ນຕອນການຈັດການຮຽນຮູ້ຄວນປະຕິບັດດັ່ງນີ້(ສຸວິດ ມູນຄຳ ແລະ ອໍລະໄທ ມູນຄຳ, 2550:93-96).

4.3.1 ຂັ້ນເລືອກເກມ

ເກມທີ່ນຳມາໃຊ້ໃນການຈັດການຮຽນຮູ້ສ່ວນຫຼາຍຈະເປັນເກມທີ່ເອີ້ນວ່າ “ເກມການສຶກສາ” ຄືເປັນເກມທີ່ມີວັດຖຸປະສົງທີ່ຊັດເຈນ ໂດຍແນ່ໃສ່ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເກີດການຮຽນຮູ້ຕາມວັດຖຸປະສົງດັ່ງນັ້ນ, ຜູ້ສອນຈະຕ້ອງເລືອກເກມເພື່ອນຳມາໃຊ້ຈັດການຮຽນຮູ້ດັ່ງນີ້:

1. ຜູ້ສອນສ້າງເກມຂຶ້ນມາໃຫ້ເໝາະກັບວັດຖຸປະສົງຂອງການຮຽນຮູ້ ຊຶ່ງຫາກຜູ້ສອນຕ້ອງການສ້າງເກມຂຶ້ນໃຊ້ເອງ, ຜູ້ສອນຈຳເປັນຕ້ອງມີຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບວິທີການສ້າງ ແລະ ຈະຕ້ອງທົດລອງໃຊ້ເກມທີ່ສ້າງຫຼາຍໆຄັ້ງຈົນກະທັ້ງໝັ້ນໃຈວ່າສາມາດໃຊ້ໄດ້ຕາມວັດຖຸປະສົງ.

2. ຜູ້ສອນເລືອກເກມທີ່ມີຜູ້ສ້າງໄວ້ແລ້ວນຳມາດັດແປງໃຫ້ເໝາະສົມກັບວັດຖຸປະສົງຂອງການສອນຂອງຕົນກໍ່ໄດ້ຊຶ່ງການດັດແປງນັ້ນຜູ້ສອນຈຳເປັນຈະຕ້ອງສຶກສາເກມນັ້ນໃຫ້ເຂົ້າໃຈ ແລ້ວຈຶ່ງດັດແປງ ຫຼື ທົດລອງໃຊ້ກ່ອນເພື່ອຈະໄດ້ເຫັນປະເດັນ ຫຼື ຂໍ້ຂັດຂ້ອງຕ່າງໆຊຶ່ງຈະຊ່ວຍໃຫ້ມີການກຽມການປ້ອງກັນ ຫຼື ແກ້ໄຂໄວ້ລ່ວງໜ້າ.

❖ ຫຼັກການເລືອກເກມ

ອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນໃນການພິຈາລະນາເລືອກເກມເພື່ອນຳມາຈັດການຮຽນຮູ້ມີດັ່ງນີ້:

1. ວັດຖຸປະສົງໃນການຫຼິ້ນເຊັ່ນ: ຖ້າຕ້ອງການຝຶກຄວາມເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ຕາມຕ້ອງເລືອກເກມທີ່ພະຍາຍາມໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນໄດ້ສະແດງອອກເຖິງຄວາມສາມາດຂອງຕົນເອງໄດ້ຫຼາຍເທົ່າທີ່ໃຫ້ຫຼາຍທີ່ສຸດ.

2. ລະດັບຂອງຜູ້ຮ່ວມຫຼິ້ນຄວນຈະພິຈາລະນາເຖິງເກມທີ່ເໝາະສົມກັບສະພາບຮ່າງກາຍ, ລະດັບຄວາມສາມາດ, ລະດັບອາຍຸ, ຄວາມສົນໃຈເພື່ອໃຫ້ບັນລຸວັດຖຸປະສົງທີ່ຕ້ອງການ.

3. ສະຖານທີ່ ຄວາມເໝາະສົມຂອງສະຖານທີ່ເປັນສິ່ງສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນເກມເພາະຈະຕ້ອງເໝາະສົມກັບຈຳນວນຜູ້ຫຼິ້ນເພື່ອໃຫ້ທຸກຄົນຫຼິ້ນໄດ້ຢ່າງເຕັມທີ່ແລະມີຄວາມປອດໄພ.

4. ຈຳນວນຜູ້ຫຼິ້ນ ຄວນພິຈາລະນາເລືອກເກມທີ່ຜູ້ຮຽນທຸກຄົນເຂົ້າຮ່ວມຫຼິ້ນໄດ້.

5. ອຸປະກອນ ຄວນເປັນລັກສະນະເກມ ທີ່ຈັດຫາອຸປະກອນໄດ້ງ່າຍ, ສະດວກເໝາະສົມ, ປະໂຫຍດ ແລະ ປອດໄພຕໍ່ການຫຼິ້ນເຊິ່ງຈະຈັດຫາ ຫຼື ຈັດທຳຂຶ້ນເອງກໍໄດ້.

6. ກະຕິກາ, ກົດ, ລະບຽບການຫຼິ້ນເກມທີ່ມີກະຕິກາຫຼາຍຫຼືຕ້ອງໃຊ້ເທັກນິກສູງບໍ່ເໝາະສົມທີ່ຈະນຳໄປໃຊ້ໃນເກມແບບໜຶ່ງ ຫຼື ເພື່ອຄວາມມ່ວນຊື່ນ ເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມເບື້ອໜ້າ. ດັ່ງນັ້ນ, ຜູ້ນຳໃຊ້ເກມຈະຕ້ອງອະທິບາຍໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເຂົ້າໃຈເຖິງກະຕິກາການຫຼິ້ນ ແລະ ຄວາມສາມາດປ່ຽນແປງໄດ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ.

4.3.2 ຂັ້ນຊີ້ແຈງການຫຼິ້ນ ແລະ ກະຕິກາ

1. ບອກຊື່ເກມແກ່ຜູ້ຫຼິ້ນ

2. ຊີ້ແຈງກະຕິກາ ໂດຍຜູ້ສອນຄວນຈັດລຳດັບຂັ້ນຕອນ ແລະ ໃຫ້ລາຍລະອຽດທີ່ຊັດເຈນພ້ອມທັງເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຊັກຖາມ.

3. ສາທິດການຫຼິ້ນ ເກມທີ່ມີວິທີການຫຼິ້ນທີ່ຊັບຊ້ອນບາງຄັ້ງອາດຈະຕ້ອງມີການສາທິດກ່ອນຈິ່ງຈະຫຼິ້ນໄດ້.

4. ຊ້ອມກ່ອນຫຼິ້ນຈິງ ເກມທີ່ມີການຫຼິ້ນທີ່ຊັບຊ້ອນນອກຈາກສາທິດແລ້ວຍັງອາດຈຳເປັນ.

5. ທີ່ຈະໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນລອງຊ້ອມຫຼິ້ນກ່ອນ ເພື່ອຄວາມເຂົ້າໃຈທີ່ຊັດເຈນ.

4.3.3 ຂັ້ນຫຼິ້ນເກມ

1. ຈັດສະຖານທີ່ການຫຼິ້ນເກມໃຫ້ຢູ່ໃນສະພາບທີ່ອ່ານວຍຄວາມສະດວກຕໍ່ການຫຼິ້ນ.

2. ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຫຼິ້ນເກມ ແລະ ຜູ້ສອນຄວບຄຸມການຫຼິ້ນໃຫ້ເປັນໄປຕາມຂັ້ນຕອນ ແລະ ໃນບາງກໍລະນີຕ້ອງຄວບຄຸມເວລາໃນການຫຼິ້ນນຳ.

3. ຜູ້ສອນຄວນຕິດຕາມສັງເກດພຶດຕິກຳການຫຼິ້ນຂອງຜູ້ຮຽນຢ່າງໃກ້ຊິດ ແລະ ຄວນບັນທຶກຂໍ້ມູນທີ່ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນໄວ້ ເພື່ອນຳໄປໃຊ້ໂດຍການອະພິປາຍຫຼັງການຫຼິ້ນ ຫຼື ຜູ້ສອນອາດມອບໃຫ້ນັກຮຽນບາງຄົນເຮັດໜ້າທີ່ສັງເກດການຫຼິ້ນ, ບັນທຶກພຶດຕິກຳ ແລະ ຄວບຄຸມເວລາໃນການຫຼິ້ນກໍໄດ້.

4.3.4 ຂັ້ນອະພິປາຍຫຼັງການຫຼິ້ນ ແລະ ສະຫຼຸບ

ຂັ້ນຕອນນີ້ເປັນຂັ້ນຕອນທີ່ສໍາຄັນຫຼາຍສໍາລັບການຈັດການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມ ເພາະຈຸດເນັ້ນຂອງເກມຢູ່ໃນການຮຽນຮູ້ຍຸດທະວິທີຕ່າງໆທີ່ຈະເອົາຊະນະອຸປະສັກເພື່ອໃຫ້ໄປເຖິງເປົ້າໝາຍທີ່ຕ້ອງການ ແລະ ໂຍງເຂົ້າໄປປະເດັນການຮຽນຮູ້ຕາມວັດຖຸປະສົງທີ່ຕັ້ງໄວ້. ດັ່ງນັ້ນການດຳເນີນການອະພິປາຍຫຼັງການຫຼິ້ນເກມຄວນດຳເນີນການດັ່ງນີ້:

1. ຜູ້ສອນຄວນຕັ້ງປະເດັນຄໍາຖາມເພື່ອນຳໄປສູ່ການອະພິປາຍເຊັ່ນ:

- ຜູ້ຊະນະມີວິທີການຫຼິ້ນແບບໃດ?

- ຜູ້ຊະນະ ຫຼື ຜູ້ແພ້ມີຄວາມຮູ້ສຶກຢ່າງໃດ?

- ຜູ້ຊະນະຫຼິ້ນເກມຊະນະຍ້ອນຫຍັງ? ແລະ ຜູ້ແພ້ຫຼິ້ນເກມແພ້ເພາະເຫດໃດ?

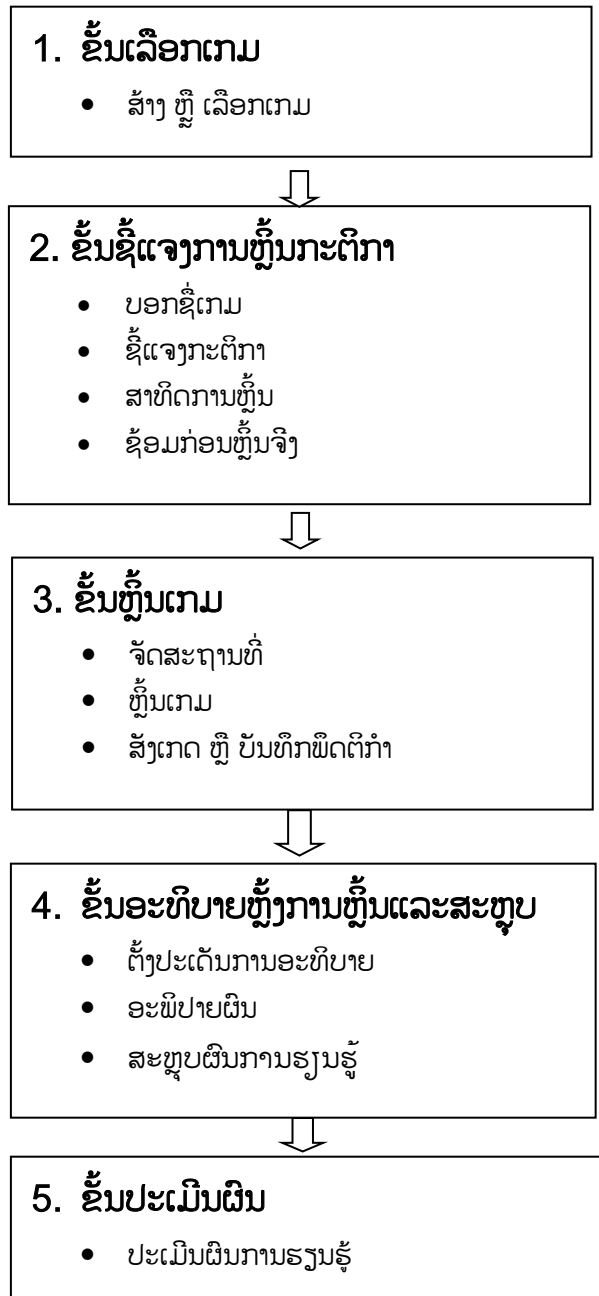
2. ປະເດັນຄໍາຖາມກ່ຽວກັບເທັກນິກ ຫຼື ທັກສະຕ່າງໆທີ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບເຊັ່ນ: ຜູ້ຮຽນໄດ້ພັດທະນາທັກສະດ້ານໃດແດ່, ໄດ້ພັດທະນາຫຼາຍ-ໜ້ອຍພຽງໃດ, ປະສົບຜົນສໍາເລັດຕາມທີ່ຕ້ອງການ ຫຼື ບໍ່? ມີຂໍ້ຜິດພາດຈຸດໃດ? ແລະ ມີວິທີໃດທີ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ປະສົບຜົນສໍາເລັດຫຼາຍຂຶ້ນ.

3. ປະເດັນຄໍາຖາມກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຕ່າງໆທີ່ໄດ້ຮັບເຊັ່ນ: ການທົດສອບຄວາມຮູ້, ການໃຫ້ຂຽນແຜນຜັງຄວາມຄິດເປັນຕົ້ນ.

4.3.5 ຂັ້ນປະເມີນຜົນ

ເປັນການປະເມີນຜົນວ່າຜູ້ຮຽນບັນລຸຜົນຕາມຈຸດປະສົງຂອງການຈັດການຮຽນຮູ້ຫຼາຍໜ້ອຍພຽງໃດ ເພື່ອຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ສອນເຂົ້າໃຈບັນຫາຂອງການຈັດການຮຽນ-ການສອນແລະນໍາໄປພິຈາລະນາແກ້ໄຂ, ຈັດປະສົບການຮຽນຮູ້ໃຫ້ແທດເໝາະກັບນັກຮຽນ

ດັ່ງນັ້ນ, ຂັ້ນຕອນການຈັດການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມສະແດງໄດ້ດັ່ງແຜນວາດລຸ່ມນີ້:



ຮູບພາບປະກອບ 1: ສະແດງຂັ້ນຕອນການຈັດການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມ

4.4 ຂໍ້ດີ ແລະ ຂໍ້ເສຍຂອງການໃຊ້ເກມຊ່ວຍສອນ

ຂໍ້ດີ ແລະ ຂໍ້ເສຍຂອງການໃຊ້ເກມມີຫຼາຍຢ່າງ ຄື(ສຸວິດ ມູນຄຳ ແລະ ອໍລະໄທ ມູນຄຳ, 2550:97).

1. ຂໍ້ດີມີຄື:

- 1) ໃຫ້ໂອກາດຜູ້ຮຽນໄດ້ຝຶກທັກສະ,ເທັກນິກ,ຂະບວນການຕ່າງໆເຊັ່ນ: ເທັກນິກການຕັດສິນໃຈ, ຂະບວນການຄິດ,ຂະບວນການກຸ່ມ,ຂະບວນການແກ້ບັນຫາ ແລະ ຂະບວນການສື່ສານ.
- 2) ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນຮູ້ສູງ, ມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ດ້ວຍຕົນເອງ, ເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ມີຄວາມໝາຍ ແລະ ຈິດຈຳໄດ້ດີ.
- 3) ຜູ້ຮຽນມີຄວາມມັກ ແລະ ຜູ້ສອນກໍ່ບໍ່ເມື່ອຍຫຼາຍໃນຂະນະທີ່ດຳເນີນການຈັດການຮຽນຮູ້.

2. ຂໍ້ເສຍຄື:

- 1) ຜູ້ສອນຈະຕ້ອງມີຄວາມຮູ້,ຄວາມສາມາດໃນການສ້າງເກມ ຫຼື ເລືອກເກມທີ່ເໝາະສົມ ແລະ ສອດຄ່ອງກັບວັດຖຸປະສົງຂອງການຈັດການຮຽນຮູ້.
- 2) ມີຄ່າໃຊ້ຈ່າຍເພາະບາງເກມຈຳເປັນຕ້ອງໃຊ້ວັດສະດຸ, ອຸປະກອນໃນການຫຼິ້ນ
- 3) ໃຊ້ເວລາຂ້ອງຂ້າງຫຼາຍເຊັ່ນ: ການຕຽມຕົວ,ການຝຶກຊ້ອມເປັນຕົ້ນ.
- 4) ຜູ້ສອນຕ້ອງໃຊ້ທັກສະໃນການຕັ້ງປະເດັນ ແລະ ນຳອະພິປາຍທີ່ມີປະສິດທິພາບ ລວມທັງການເຊື່ອມໂຍງຜົນການອະພິປາຍໄປສູ່ວັດຖຸປະສົງການຮຽນຮູ້.

5. ການຫາປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້

5.1 ປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້

5.1.1 ຄວາມໝາຍຂອງການຫາປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້

ການຫາປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ໝາຍເຖິງ ການນຳແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໄປທົດລອງໃຊ້ (Try Out) ຕາມຂັ້ນຕອນທີ່ກຳນົດໄວ້ແລ້ວນຳຜົນທີ່ໄດ້ມາປັບປຸງເພື່ອນຳໄປທົດລອງສອນ(Tril Run) ໃຫ້ໄດ້ປະສິດທິພາບຕາມເກນທີ່ກຳນົດໄວ້(ບຸນເລີຍ ອິດທິກຸນ, 2554:30).

5.1.2 ວິທີການຫາປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້

ເກນການຫາປະສິດທິພາບ ໝາຍເຖິງ ລະດັບປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ ເປັນລະດັບທີ່ຜູ້ສ້າງແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ຈະພິຈາລະນາ ຫາກແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ມີປະສິດທິພາບເຖິງລະດັບນັ້ນແລ້ວ ແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ນັ້ນກໍ່ມີຄຸນຄ່າທີ່ຈະນຳໄປສອນນັກຮຽນ.

ເກນການຫາປະສິດທິພາບ ກຳນົດເປັນເກນທີ່ຜູ້ສອນຄາດໝາຍວ່າ ຜູ້ຮຽນຈະປ່ຽນພຶດຕິກຳຂອງຜູ້ຮຽນທັງໝົດຕໍ່ ເປີເຊັນ ຂອງຜົນການທົດສອບຫຼັງການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນທັງໝົດນັ້ນຄື E_2 ຄື ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການ ປະສິດທິພາບຂອງຜົນລັບ.

ກະນົກພັນສອນພູດ, (2553:47-51)ການຫາປະສິດທິພາບຂອງແຜນການສອນສ່ວນໃຫຍ່ຈະພິຈາລະນາຈາກ ເປີເຊັນຂອງການເຮັດແບບຝຶກຫັດ, ຂະບວນການຮຽນຫຼືການເຮັດແບບທົດສອບຍ່ອຍໂດຍສະແດງເປັນຄ່າໂຕເລກສອງຕົວເຊັ່ນ $E_1/E_2 = 80/80$, $E_1/E_2 = 85/85$, $E_1/E_2 = 90/90$ ເປັນຕົ້ນ.

ເກນການຫາປະສິດທິພາບ E_1/E_2 ມີຄວາມໝາຍແຕກຕ່າງກັນຫຼາຍລັກສະນະໃນທີ່ນີ້ຈະຍົກຕົວຢ່າງ $E_1/E_2 = 80/80$ ດັ່ງນີ້

3. ເກນ 80/80 ໃນຄວາມໝາຍທີ 1 ໂຕເລກ 80 ໂຕທຳອິດ (E_1) ຄືນັກຮຽນທັງໝົດທີ່ເຮັດແບບທົດສອບຍ່ອຍໄດ້ຄະແນນສະເລ່ຍຮ້ອຍລະ 80 ຖືວ່າ ເປັນປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການສ່ວນ 80 ໂຕຫຼັງ (E_2) ຄືນັກຮຽນທັງໝົດທີ່ເຮັດແບບທົດສອບຫຼັງການຮຽນ (Post-test) ໄດ້ຄະແນນສະເລ່ຍຮ້ອຍລະ 80 ສ່ວນການຫາຄ່າ E_1 ແລະ E_2 ໃຊ້ສູດດັ່ງນີ້:

$$E1 = \frac{\frac{\sum x}{N}}{A} \times 100$$

ໃຫ້ E_1 ແທນ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການ
 $\sum X$ ແທນ ຄະແນນແບບທົດສອບຍ່ອຍທຸກຊຸດລວມກັນ
 A ແທນ ຄະແນນເຕັມຂອງແບບທົດສອບຍ່ອຍທຸກຊຸດລວມກັນ
 N ແທນ ຈຳນວນນັກຮຽນທັງໝົດ

$$E2 = \frac{\frac{\sum y}{N}}{B} \times 100$$

ໃຫ້ E_2 ແທນ ປະສິດທິພາບຂອງຜົນລັບ
 $\sum y$ ແທນ ຄະແນນລວມຂອງແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນ
 B ແທນ ຄະແນນເຕັມຂອງແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນ
 N ແທນ ຈຳນວນນັກຮຽນທັງໝົດ

4. ເກນ 80/80 ໃນຄວາມໝາຍທີ 2 ໂຕເລກ 80 ໂຕທຳອິດ E_1 ຄືຈຳນວນນັກຮຽນຮ້ອຍລະ 80 ເຮັດແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນ (Post-test) ໄດ້ຄະແນນຮ້ອຍລະ 80 ທຸກຄົນສ່ວນໂຕເລກ 80 ໂຕຫຼັງ E_2 ຄືນັກຮຽນທັງໝົດເຮັດແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນຄັ້ງນັ້ນໄດ້ຄະແນນສະເລ່ຍຮ້ອຍລະ 80 ເຊັ່ນ: ນັກຮຽນ 20 ຄົນຮ້ອຍລະ 80 ຂອງນັກຮຽນທັງໝົດຄື 16 ຄົນ ແຕ່ລະຄົນໄດ້ຄະແນນຈາກການທົດສອບຫຼັງການຮຽນເຖິງຮ້ອຍລະ 80 (E_1) ສ່ວນ 80 ໂຕຫຼັງ (E_2) ຄື ຜົນການທົດສອບຫຼັງຮຽນຂອງນັກຮຽນທັງໝົດ 20 ຄົນ ໄດ້ສະແດງສະເລ່ຍຮ້ອຍລະ 80.

5. ເກນ 80/80 ໃນຄວາມໝາຍທີ 3 ໂຕເລກ 80 ໂຕທຳອິດ (E_1) ຄືຈຳນວນນັກຮຽນທັງໝົດເຮັດແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນໄດ້ຄະແນນສະເລ່ຍຮ້ອຍລະ 80 ສ່ວນໂຕເລກ 80 ໂຕຫຼັງ (E_2) ຄືຄະແນນສະເລ່ຍຮ້ອຍລະ 80 ທີ່ນັກຮຽນເຮັດເພີ່ມຂຶ້ນຈາກແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນ ໂດຍທຽບກັບຄະແນນທີ່ເຮັດໄດ້ກ່ອນການຮຽນ.

6. ເກນ 80/80 ໃນຄວາມໝາຍທີ 4 ໂຕເລກ 80 ໂຕທຳອິດ (E_1) ຄືຈຳນວນນັກຮຽນທັງໝົດເຮັດແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນໄດ້ຄະແນນສະເລ່ຍຮ້ອຍລະ 80 ສ່ວນໂຕເລກ 80 ໂຕຫຼັງ (E_2) ໝາຍເຖິງນັກຮຽນທັງໝົດເຮັດແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນແຕ່ລຳຂໍ້ຖືກມີຈຳນວນຮ້ອຍລະ 80 (ຖ້ານັກຮຽນເຮັດຂໍ້ສອບຂໍ້ໃດຖືກມີຈຳນວນບໍ່ເຖິງຮ້ອຍລະ 80 ສະແດງວ່າສິ່ງບໍ່ມີປະສິດທິພາບ ແລະຊື່ໃຫ້ເຫັນວ່າຈຸດປະສົງທີ່ກົງກັບຂໍ້ນັ້ນມີຄວາມບົກຜ່ອງ.

ກ່າວໂດຍສະຫຼຸບວ່າ ເກນໃນການຫາປະສິດທິພາບຂອງສື່ການສອນຈະນິຍົມຕັ້ງເປັນໂຕເລກ 3 ລັກສະນະຄື 80/80, 85/85, ແລະ 90/90 ທັງນີ້ຂຶ້ນຢູ່ກັບທຳມະຊາດຂອງວິຊາ ແລະ ເນື້ອໃນທີ່ຈະນຳມາສ້າງສິ່ງນັ້ນຖ້າເປັນວິຊາທີ່ຂ້ອນຂ້າງຍາກກໍອາດຕັ້ງເກນໄວ້ 80/80 ຫຼື 85/85 ສຳລັບວິຊາທີ່ມີເນື້ອໃນງ່າຍກໍອາດຕັ້ງເກນໄວ້ທີ 90/90 ເປັນຕົ້ນ. ນອກຈາກນີ້ຍັງຕັ້ງເກນເປັນຄ່າຄວາມຄາດເຄື່ອນໄວ້ເທົ່າກັບຮ້ອຍລະ 2.5 ນັ້ນຄື. ຖ້າຕັ້ງໄວ້ທີ 90/90 ເມື່ອຄຳນວນແລ້ວຄ່າທີ່ຖືວ່າໃຊ້ໄດ້ຄື: 87.5/87.5 ຫຼື 87.5/92.5 ເປັນຕົ້ນ.

ປະສິດທິພາບຊອງສີ ແລະ ເທັກໂນໂລຢີການຮຽນ-ການສອນມາຈາກຜົນລັບຂອງການຄຳນວນ E_1 ແລະ E_2 ເປັນໂຕທຳອິດ ແລະຄ່າໂຕຫຼັງຕາມລຳດັບ. ຖ້າໂຕເລກເຂົ້າໃກ້ 100 ຫຼາຍເທົ່າໃດຍິ່ງຖືວ່າມີປະສິດທິພາບຫຼາຍຂຶ້ນ. ເປັນເກນທີ່ໃຊ້ພິຈາລະນາຮັບຮອງປະສິດທິພາບຂອງສື່ການຮຽນ-ການສອນ.ສ່ວນແນວຄິດໃນການຫາປະສິດທິພາບທີ່ຄວນຄຳນຶງມີດັ່ງນີ້:

- ສື່ການຮຽນ-ການສອນທີ່ສ້າງຂຶ້ນຕ້ອງມີການກຳນົດຈຸດປະສົງເຊິ່ງພຶດຕິກຳເພື່ອການຮຽນ-ການສອນຢ່າງຊັດເຈນ ແລະ ສາມາດວັດໄດ້.
- ເນື້ອໃນຂອງບົດຮຽນທີ່ສ້າງຂຶ້ນຕ້ອງຜ່ານຂະບວນການວິເຄາະເນື້ອໃນຕາມຈຸດປະສົງການຮຽນ-ການສອນ.
- ແບບຝຶກຫັດ ແລະ ແບບທົດສອບຕ້ອງມີການປະເມີນຄວາມທ່ຽງຕົງຂອງເນື້ອໃນຈຸດປະສົງຂອງການສອນທີ່ໄດ້ວິເຄາະໄວ້.ສ່ວນຄວາມຍາກງ່າຍ ແລະ ອຳນາດຈຳແນກແບບຝຶກຫັດ ແລະ ແບບທົດສອບຄວນມີການວິເຄາະເພື່ອນຳໄປໃຊ້ກຳນົດຄ່ານ້ຳໜັກຂອງຄະແນນໃນແຕ່ລ່າຂໍ້ຄຳຖາມ.
- ຈຳນວນແບບຝຶກຫັດຕ້ອງສອດຄ່ອງກັບຈຳນວນຂອງຈຸດປະສົງແລະຕ້ອງມີແບບຝຶກຫັດແລະຂໍ້ຄຳຖາມໃນແບບທົດສອບຄວບຄຸມທຸກຈຸດປະສົງຂອງການສອນຈຳນວນແບບຝຶກຫັດແລະຂໍ້ຄຳຖາມໃນແບບທົດສອບບໍ່ຄວນນ້ອຍກວ່າຈຳນວນຈຸດປະສົງ.

5.1.3 ການກຳນົດເກນປະສິດທິພາບ

ການກຳນົດເກນປະສິດທິພາບໝາຍເຖິງລະດັບປະສິດທິພາບຂອງແບບຝຶກຫັກສະທີ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ເປັນລຳດັບທີ່ຜູ້ປະດິດແບບເຝິກຈະພົງພໍໃຈວ່າຫາກແບບເຝິກຫັກສະມີຄຸນນະພາບເຖິງລະດັບນັ້ນແລ້ວແບບເຝິກຫັກສະນັ້ນກໍມີຄຸນຄ່າທີ່ຈະນຳໄປສອນເດັກ ແລະຄຸ້ມກັບການລົງທຶນຜະລິດອອກມາເປັນຈຳນວນຫຼາຍ.

ການກຳນົດເກນປະສິດທິພາບສາມາດປະຕິບັດໄດ້ ໂດຍການປະເມີນພຶດຕິກຳຂອງຜູ້ຮຽນເຊິ່ງມີ 2 ປະເພດຄື: ພຶດຕິກຳຕໍ່ເນື່ອງ (ຂະບວນການ) ແລະ ພຶດຕິກຳຂັ້ນສຸດທ້າຍ(ຜົນລັບ)

1. ປະເມີນພຶດຕິກຳຕໍ່ເນື່ອງຄືປະເມີນຜົນຕໍ່ເນື່ອງເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍພຶດຕິກຳຍ່ອຍຫຼາຍໆພຶດຕິກຳເອີ້ນວ່າຂະບວນການຂອງຜູ້ຮຽນທີ່ສັງເກດຈາກການປະກອບກິດຈະກຳກຸ່ມ ແລະ ລາຍງານບຸກຄົນໄດ້ແກ່ວຽກທີ່ມອບມາຍກິດຈະກຳອື່ນທີ່ຜູ້ສອນກຳນົດໄວ້.

2. ປະເມີນພຶດຕິກຳຂັ້ນສຸດທ້າຍຄືປະເມີນຜົນລັບຂອງຜູ້ຮຽນ ໂດຍພິຈາລະນາຈາກການທົດສອບຫຼັງຮຽນ ແລະ ການສອບຄືນ.

3. ປະສິດທິພາບຂອງແບບຝຶກຫັກສະກຳນົດເປັນເກນທີ່ຜູ້ສອນຄາດໝາຍໄວ້ຜູ້ຮຽນຈະປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳເປັນທີ່ພໍໃຈ ໂດຍກຳນົດຄ່າປະສິດທິພາບເປັນປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຄື: ປະສິດທິພາບຂອງຜົນລັບເຊິ່ງຄິດເປັນຮ້ອຍລ່າຂອງຜົນສະເລ່ຍຂອງຄະແນນທີ່ໄດ້.ດັ່ງນັ້ນປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຕໍ່ປະສິດທິພາບຂອງຜົນລັບເທົ່າກັບ 70/70 ໝາຍຄວາມວ່າ ເມື່ອຮຽນຈາກແບບເຝິກຫັກສະຜູ້ຮຽນສາມາດເຮັດແບບເຝິກຫັດຫຼ້ວງໄດ້ຜົນສະເລ່ຍຮ້ອຍລະ 70 ແລະ ເຮັດແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນໄດ້ຜົນສະເລ່ຍຮ້ອຍລະ 70 ການກຳນົດເກນໂດຍ ປົກກະຕິເນື້ອໃນທີ່ເປັນຄວາມຮູ້, ຄວາມຈຳມັກຈະຕັ້ງໄວ້ 80/80,85/85,90/90 ສ່ວນເນື້ອໃນທີ່ເປັນທັກສະມັກຈະຕັ້ງຕໍ່ກວ່ານີ້ເຊັ່ນ 70/70,75/75.

4. ຂັ້ນຕອນທົດລອງຫາປະສິດທິພາບ ເມື່ອຜະລິດແບບຝຶກຫັກສະຂຶ້ນມາແລ້ວຕ້ອງນຳໄປທົດລອງຫາປະສິດທິພາບຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

4.1 ທົດລອງແບບດ່ຽວ (1:1) ເປັນການທົດລອງກັບຜູ້ຮຽນ 1 ຄົນ ໂດຍໃຊ້ເດັກອ່ອນ, ປານກາງ ແລະ ເດັກເກັ່ງຢ່າງລຳຄົນ.

4.2 ທົດລອງແບບກຸ່ມ (1:10) ເປັນການທົດລອງກັບຜູ້ຮຽນ 6-10 ຄົນ (ປະສົມຄົນເກັ່ງກັບຄົນອ່ອນ)

4.3 ທົດລອງພາກສະໜາມ (1:100) ເປັນການທົດລອງກັບຜູ້ຮຽນທັງຊັ້ນ 10-100 ຄົນ.

5. ການເລືອກນັກຮຽນມາທົດລອງແບບຝຶກທັກສະ

5.1 ທົດລອງແບບດ່ຽວ (1:1) ເປັນການທົດລອງຄູ 1 ຄົນຕໍ່ເດັກ 1 ຄົນໂດຍເລີ່ມຕົ້ນທົດລອງກັບ ເດັກອ່ອນເສຍກ່ອນຈະປັບປຸງແລ້ວນຳໄປທົດລອງກັບເດັກປານກາງ ແລະ ເດັກເກັ່ງ ແຕ່ຖ້າຫາກເວລາບໍ່ເອື້ອ ອຳນວຍ ສະພາບການບໍ່ເໝາະສົມກໍ່ໃຫ້ທົດລອງກັບເດັກອ່ອນຫຼື ເດັກປານກາງພຽງຄົນດຽວ ໂດຍປົກກະຕິຄະ ແນນທີ່ໄດ້ຈາກການທົດລອງແບບດ່ຽວນີ້ຈະໄດ້ຄະແນນຕໍ່ກວ່າເກນຫຼາຍແຕ່ບໍ່ຕ້ອງກັງວົນເມື່ອປັບປຸງແລ້ວຈະ ສູງຂຶ້ນກ່ອນນຳໄປທົດລອງແບບກຸ່ມ.

5.2 ການທົດລອງແບບກຸ່ມ (1:10) ເປັນການທົດລອງທີ່ຄູ 1 ຄົນຕໍ່ເດັກ 6-10 ຄົນ ໂດຍໃຫ້ ປະສົມກັນທັງເດັກເກັ່ງ, ປານກາງ ແລະ ເດັກອ່ອນທຳມາທົດລອງກັບເກັກອ່ອນລ້ວນຫຼື ເດັກເກັ່ງລ້ວນ. ເວລາທົດ ລອງຈະຕ້ອງຈັບເວລາວ່າກິດຈະກຳແຕ່ລຳກຸ່ມໃຊ້ເວລາເທົ່າໃດ? ເພື່ອພິຈາລະນາວ່າແບບຝຶກນັ້ນສາມາດໃຊ້ກັບ ຜູ້ຮຽນໃນລະດັບສະຕີປັນຍາຕ່າງກັນໄດ້ດີຫຼາຍໜ້ອຍປານໃດ? ຖ້າຫາກພົບຂໍ້ບົກຜ່ອງນຳມາປັບປຸງແກ້ໄຂ ເມື່ອ ທົດລອງແລ້ວຄຳນວນຫາປະສິດທິພາບແລ້ວປັບປຸງ. ຄະແນນຂອງຜູ້ຮຽນຈະເພີ່ມຂຶ້ນເກືອບເທົ່າຕົວໂດຍສະເລ່ຍ ຫ່າງຈາກເກນປະມານຮ້ອຍລະ 10.

5.3 ການທົດລອງພາກສະໜາມ (1:100) ເປັນການທົດລອງທີ່ໃຊ້ຄູ 1 ຄົນກັບຜູ້ຮຽນໝົດ ຫ້ອງ 30-40 ຄົນ (ຫຼື 100 ຄົນສຳລັບແບບຝຶກລາຍບຸກຄົນ) ຫ້ອງທີ່ເລືອກມາທົດລອງຈະຕ້ອງມີນັກຮຽນ ປະສົມກັນທັງເດັກເກັ່ງ ແລະ ອ່ອນ. ບໍ່ຄວນເລືອກຫ້ອງຮຽນທີ່ມີພຽງເດັກເກັ່ງຫຼືອ່ອນ. ເມື່ອທົດລອງແລ້ວນຳມາ ປັບປຸງຜົນລັບທີ່ໄດ້ຄວນໃກ້ຄຽງກັບເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້, ຫາກຕ່ຳກວ່າເກນບໍ່ເກີນ 2.5 ໃຫ້ຍອມຮັບຫາກແຕກຕ່າງກັນ ຫຼາຍຜູ້ສອນຕ້ອງກຳນົດເກນປະສິດທິພາບຂອງແບບຝຶກໃໝ່ ໂດຍຍຶດສະພາບຄວາມເປັນຈິງເປັນເກນ.

ສົມມຸດວ່າ: ເມື່ອທົດສອບປະສິດທິພາບໄດ້ 83.5/85.4 ສະແດງວ່າແບບຝຶກນັ້ນມີປະສິດທິພາບ ເນື່ອງຈາກ 83.5/85.4 ໃກ້ຄຽງເກນ 85/85 ທີ່ຕັ້ງໄວ້. ແຕ່ຖ້າຕັ້ງເກນໄວ້ 75/75 ເມື່ອຜົນການທົດລອງເປັນ 82.5/85.4 ອາດເລື່ອນເກນມາເປັນ 85/85.

5.2 ການຫາດັດສະນີປະສິດທິຜົນ

5.2.1 ການປະເມີນປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້

ໄຊຍິງພົມວົງ(2537ອ້າງຈາກກະນົກພັນສອນພູດ, 2553:50-51)ວ່າປະສິດທິພາບຂອງແຜນການ ຈັດການຮຽນຮູ້ຈະກຳນົດເປັນເກນທີ່ຜູ້ສອນຄາດໝາຍໄວ້ວ່າຜູ້ຮຽນມີພຶດຕິກຳທີ່ເພິ່ງພໍໃຈໂດຍກຳນົດເກນໃຫ້ ເປັນເປີເຊັນຂອງຜົນສະເລ່ຍ ຂອງຄະແນນຈາກການເຮັດວຽກບ້ານ ແລະ ການປະກອບກິດຈະກຳຂອງຜູ້ຮຽນທັງ ໝົດຕໍ່ເປີເຊັນຂອງຜົນການສອບຫຼັກຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນທັງໝົດນັ້ນຄືປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຕໍ່ປະສິດທິ ພາບຂອງຜົນລັບເຊິ່ງປະສິດທິພາບຂອງແຜນໃຊ້ສະຖິຕິກ່ຽວຂ້ອງດັ່ງນີ້:

1. ຄ່າສະເລ່ຍເລກຄະນິດ($\bar{X}$) ເປັນຜົນລວມສະເລ່ຍຂອງນັກຮຽນທັງໝົດຖ້າຄ່າສະເລ່ຍສູງສະແດງວ່າ ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຂອງນັກຮຽນໃນຫ້ອງນັ້ນໆສູງ. ໃນແຜນການສອນຄະແນນສະເລ່ຍຫຼັກສອນຈະຕ້ອງ ຫຼາຍກວ່າຄະແນນສະເລ່ຍກ່ອນສອນຈິ່ງຈະຖືວ່າເປັນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນທີ່ມີປະສິດທິພາບ.

2. ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ (S.D) ເປັນຄ່າທີ່ວັດການກະຈາຍຂອງຂໍ້ມູນຫຼືຄະແນນຂອງນັກຮຽນ ໃນກຸ່ມນັ້ນໆວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດແຕກຕ່າງກັນຫຼາຍໜ້ອຍປານໃດ. ຖ້າຄ່າຜັນປ່ຽນ

ມາດຕະຖານ (S.D) ຫຼາຍສະແດງວ່າລະດັບຄວາມສາມາດຂອງນັກຮຽນໃນກຸ່ມຫຼືຫ້ອງນັ້ນແຕກຕ່າງກັນຫຼາຍ. ຖ້າຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ (S.D) ໜ້ອຍສະແດງວ່າລະດັບຄວາມສາມາດຂອງນັກຮຽນໃນກຸ່ມຫຼືຫ້ອງນັ້ນແຕກຕ່າງກັນໜ້ອຍ. ໃນການຈັດການຮຽນຮູ້ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານຫຼັງການຮຽນຈະຕ້ອງໜ້ອຍກວ່າກ່ອນຮຽນຈຶ່ງຈະຖືວ່າແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ນັ້ນມີປະສິດທິພາບ, ຄວາມສໍາພັນລະຫວ່າງຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ (S.D) ແລະ ຄ່າສະເລ່ຍ ($\bar{X}$).

- ຖ້າຄ່າ($\bar{X}$)ຫຼາຍ (S.D) ໜ້ອຍໝາຍຄວາມວ່າຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນໃນກຸ່ມນັ້ນຫຼືຫ້ອງນັ້ນຈະສູງໃກ້ຄຽງກັນ.
- ຖ້າຄ່າ($\bar{X}$)ຫຼາຍ (S.D) ຫຼາຍໝາຍຄວາມວ່າຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນໃນກຸ່ມຫຼືຫ້ອງນັ້ນຈະສູງແຕກຕ່າງກັນ.
- ຖ້າຄ່າ($\bar{X}$)ໜ້ອຍ (S.D) ໜ້ອຍໝາຍຄວາມວ່າຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນໃນກຸ່ມຫຼືໃນຫ້ອງນັ້ນຈະຕໍ່າໃກ້ຄຽງກັນ.
- ຖ້າຄ່າ($\bar{X}$)ໜ້ອຍ (S.D) ຫຼາຍໝາຍຄວາມວ່າຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນໃນກຸ່ມຫຼືຫ້ອງນັ້ນຈະຕໍ່າ ແລະ ແຕກຕ່າງກັນຫຼາຍ.

5.2.2 ການຫາດັດສະນີປະສິດທິຜົນ

ພະເຊີນກົດຈະການ(2545)ໄດ້ກ່າວເຖິງດັດສະນີປະສິດທິຜົນໃນ(ຍຸດທະສາດ ຊັດສຸກ ສິລິ, 2553:46-47)ວ່າ:ການພິຈາລະນາແຜນການຈັດກົດຈະກຳການຮຽນຮູ້ຫຼືສິ່ງທີ່ສ້າງຂຶ້ນໂດຍເບິ່ງພັດທະນາການຂອງນັກຮຽນຄືພິຈາລະນາວ່າກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການຮຽນນັ້ນນັກຮຽນໄດ້ພັດທະນາຫຼືມີຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດຫຼາຍຂຶ້ນຢ່າງເຊື່ອຖືໄດ້ ຫຼືບໍ່? ຫຼື ເພີ່ມຂຶ້ນເທົ່າໃດ? ເຊິ່ງອາດຈະພິຈາລະນາໄດ້ຈາກການຄຳນວນຫາຄ່າ t-test (ແບບ Dependent Samples) ຫຼືຫາຄ່າດັດສະນີປະສິດທິຜົນ (Effectiveness Index: E.I) ມີລາຍລະອຽດດັ່ງນີ້:

ການຫາພັດທະນາການທີ່ເພີ່ມຂຶ້ນຂອງນັກຮຽນ ໂດຍອາໄສການຫາຄ່າ t-test (ແບບ Dependent Samples) ເປັນການພິຈາລະນາເບິ່ງວ່ານັກຮຽນມີພັດທະນາການເພີ່ມຂຶ້ນຢ່າງເຊື່ອຖືໄດ້ ຫຼື ບໍ່? ໂດຍຈັດການທົດສອບນັກຮຽນທຸກຄົນກ່ອນຮຽນ (Pretest) ແລະ ຫຼັງຮຽນ (Post-test) ແລ້ວນຳມາຫາຄ່າ t-test (ແບບ Dependent Samples) ຫາກມີໄນຫຍໍ້ສຳຄັນທາງສະຖິຕິກໍຖືໄດ້ວ່ານັກຮຽນກຸ່ມທີ່ຜູ້ວິໄຈກຳລັງສຶກສາມີພັດທະນາການເພີ່ມຂຶ້ນຢ່າງເຊື່ອຖືໄດ້. ຖ້າຜົນການທົດສອບຄ່າ t-test ບໍ່ມີຄວາມສຳຄັນທາງສະຖິຕິກໍສະແດງວ່ານັກຮຽນມີພັດທະນາການສູງຂຶ້ນຢ່າງເຊື່ອຖືບໍ່ໄດ້(ເພີ່ມຂຶ້ນບໍ່ຫຼາຍພໍຈະເຊື່ອຖືໄດ້) ການຫາພັດທະນາການທີ່ເພີ່ມຂຶ້ນຂອງນັກຮຽນ ໂດຍອາໄສການຫາຄ່າດັດສະນີປະສິດທິຜົນ Effectiveness Index: E.I) ມີສູດດັ່ງນີ້:

$$\text{ດັດສະນີປະສິດທິຜົນ} = \frac{\text{ຜົນລວມຂອງຄະແນນຫຼັງຮຽນທຸກຄົນ} - \text{ຜົນລວມຂອງຄະແນນກ່ອນຮຽນທຸກຄົນ}}{(\text{ຈຳນວນນັກຮຽນ} \times \text{ຄະແນນເຕັມ}) - \text{ຜົນລວມຂອງຄະແນນກ່ອນຮຽນທຸກຄົນ}}$$

$$\text{ຫຼື } EI = \frac{P_2 - P_1}{\text{Total} - P_1}$$

ເມື່ອ P_1 ແທນຜົນລວມຂອງຄະແນນກ່ອນຮຽນທຸກຄົນ
 P_2 ແທນຜົນລວມຂອງຄະແນນຫຼັງຮຽນທຸກຄົນ
 Total ແທນຜົນຄູນຂອງຈຳນວນນັກຮຽນກັບຄະແນນເຕັມ

5.2.3 ຂໍ້ສັງເກດກ່ຽວກັບ EI

ບຸນເລີຍ ອິດທິກຸນ ອ້າງຈາກ ສຸກສິລິ ໂສມາເກດ 2544:54-56

1. E.I ເປັນອັດຕາສ່ວນຜົນຕ່າງຈະມີຄ່າສູງເປັນ 1.00 ສ່ວນຄ່າຕໍ່າສຸດບໍ່ສາມາດກຳນົດໄດ້ເພາະມີຄ່າຕໍ່າກວ່າ -1.00 ກໍໄດ້ ແລະ ຖ້າເປັນຄ່າລົບ ສະແດງວ່າຄະແນນສອບກ່ອນຮຽນຫຼາຍກວ່າຫຼັງຮຽນ ເຊິ່ງໝາຍຄວາມວ່າລະບົບການຮຽນການສອນ ຫຼື ສິ່ງທີ່ໃຊ້ບໍ່ມີຄຸນນະພາບ

(1) ຖ້າຜົນສອບກ່ອນຮຽນຂອງນັກຮຽນທຸກຄົນໄດ້ຄະແນນລວມເທົ່າໃດກໍໄດ້(ຍົກເວັ້ນຄະແນນເຕັມທຸກຄົນ) ແຕ່ຜົນສອບຫຼັງຮຽນຂອງນັກຮຽນທຸກຄົນເຮັດຖືກໝົດທຸກຂໍ້ (ໄດ້ຄະແນນເຕັມທຸກຄົນ) ຄ່າຂອງ E.I ຈະເປັນ 1

(2) ຖ້າຜົນສອບກ່ອນຮຽນຫຼາຍກວ່າຫຼັງການຮຽນຄ່າ E./ ຈະເປັນຄ່າລົບເຊິ່ງອາດຈະຕໍ່າກວ່າ- ກໍໄດ້ຖ້າເປັນລັກສະນະນີ້ຖືວ່າລະບົບການຮຽນ-ການສອນຫຼັງການໃຊ້ສື່ການສອນລົ້ມເລວ ແລະ ເຫດການແບບນີ້ບໍ່ນຳຈະເກີດຂຶ້ນເພາະຄ່າ E. ຕໍ່າຫຼື ເປັນຄ່າລົບສະແດງວ່າຄະແນນສອບເສັງຫຼັງສອນຕໍ່າກວ່າຄະແນນສອບເສັງກ່ອນສອນ ແລະການຈະຫາຄ່າ E./ ຕ້ອງຫາຄ່າ E_1/E_2 ມາກ່ອນຄ່າ E_2 ຄືຄະແນນວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນເຊິ່ງຈະເປັນຄ່າດຽວກັນກັບຄະແນນຫຼັງການຮຽນຂອງການຫາຄ່າ E. ດັ່ງນັ້ນ ຫາກຄະແນນຫຼັງສອນຕໍ່າ ຫຼື ຫຼາຍກວ່າຄະແນນກ່ອນສອນຄ່າ E_2 ຈະບໍ່ເຖິງເກນທີ່ກຳນົດ.

(3) ການແປຄວາມໝາຍຂອງ E./ ບໍ່ນຳຈະແປຄວາມໝາຍສະເພາະຄ່າທີ່ຄຳນວນໄດ້ວ່ານັກຮຽນມີພັດທະນາການເກີດຂຶ້ນແບບໃດຫຼືຄິດເປັນຮ້ອຍລ່າເທົ່າໃດ ແຕ່ຄວນເບິ່ງຂໍ້ມູນເດີມປະກອບນຳວ່າຫຼັງຮຽນນັກຮຽນມີຄະແນນເພີ່ມຂຶ້ນເທົ່າໃດ ໃນບາງກໍລະນີຄະແນນຫຼັງສອນເພີ່ມຂຶ້ນໜ້ອຍ ເປັນເພາະວ່າກຸ່ມນັ້ນມີຄວາມຮູ້ເດີມໃນເລື່ອງນັ້ນມາກ່ອນຢູ່ແລ້ວ ເຊິ່ງບໍ່ແມ່ນເລື່ອງເສຍຫາຍ. ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າຄ່າ E./ ທີ່ເກີດຂຶ້ນຈາກນັກຮຽນແຕ່ລ່າກຸ່ມບໍ່ສາມາດນຳມາປຽບທຽບກັນເພາະວ່າບໍ່ໄດ້ ເລີ່ມຈາກພື້ນຖານຄວາມຮູ້ເທົ່າກັນຄ່າ E./ ຂອງແຕ່ລ່າກຸ່ມກໍຄວນອະທິບາຍພັດທະນາການສະເພາະກຸ່ມເທົ່ານັ້ນ.

2. ການແປຜົນ: ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຂອງວິທະຍານິພົນຫຼືການຄົ້ນຄວ້າອິດສະລຳມັກຈະໃຊ້ຂໍ້ຄວາມບໍ່ເໝາະສົມເຮັດໃຫ້ຜູ້ອ່ານເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍຂອງ E.I ຜິດໄປຈາກຄວາມເປັນຈິງເຊັ່ນ: E.I ມີຄ່າເທົ່າກັບ 0.6240 ກໍມັກຈະກວ່າວ່າດັດສະນີປະສິດທິຜົນເທົ່າກັບ 0.6240 ເຊິ່ງສະແດງວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ເພີ່ມຂຶ້ນຮ້ອຍລະ 62.40 ເຊິ່ງໃນຄວາມເປັນຈິງແລ້ວຄ່າ E.I ເທົ່າກັບ 0.6240 ເພາະຄິດທຽບກັບ E.I ສູງສຸດເປັນ 1 ດັ່ງນັ້ນຖ້າຄິດປຽບທຽບຮ້ອຍລ່າກໍຄິດທຽບຄ່າສູງສຸດເປັນ 100 E.I ຈະມີຄ່າ 62.40 ຈຶ່ງຄວນໃຊ້ຂໍ້ຄວາມວ່າ “ຄ່າດັດສະນີປະສິດທິຜົນເທົ່າກັບ 0.6240 ເຊິ່ງສະແດງວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ເພີ່ມຂຶ້ນ 0.6240 ຫຼືຄິດເປັນຮ້ອຍລະ 62.40” (ບໍ່ແມ່ນນັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ເພີ່ມຂຶ້ນຮ້ອຍລະ 62.40)

6. ຫຼັກການສ້າງແບບທົດສອບ

ການວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ(Achievement)ຄືການວັດຄວາມຮູ້,ທັກສະຫຼືການວັດຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນຕາມຈຸດປະສົງ ແລະ ເນື້ອໃນຂອງລາຍວິຊາຕ່າງໆທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫຼັກສູດໂດຍສ່ວນຫຼາຍຈະໃຊ້ວັດພຶດຕິກຳດ້ານພຸດທິພິໄສຂອງລາຍວິຊາຕ່າງໆເຊັ່ນ: ຄະນິດສາດວິທະຍາສາດ, ສັງຄົມສາດ,ພາສາ ແລະ ອື່ນໆ.ຄວາມຮູ້ຈຳເປັນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການຂຽນຂໍ້ສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນໄດ້ແກ່(Created with SoftChalk LessonBuilder, 2009).

6.1 ລັກສະນະຜູ້ຂຽນຂໍ້ສອບ

ການຂຽນຂໍ້ສອບໃຫ້ມີຄຸນນະພາບດີນັ້ນຜູ້ຂຽນຂໍ້ສອບຕ້ອງມີຄຸນລັກສະນະຫຼາຍຢ່າງປະກອບກັນດັ່ງນີ້:

1. ມີຄວາມຮູ້ໃນເນື້ອໃນວິຊາ ແລະຈຸດປະສົງຂອງວິຊາຢ່າງຖືກຕ້ອງເລິກເຊິ່ງຈະໄດ້ຖາມໄດ້ຕົງຕາມເນື້ອໃນຂອງວິຊານັ້ນ.

2. ມີຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບຫຼັກການຂຽນຂໍ້ສອບ, ຮູບແບບຂອງຂໍ້ສອບ ແລະວິທີການສ້າງຂໍ້ສອບເພື່ອຈະຂຽນຂໍ້ສອບໃຫ້ມີຄຸນນະພາບດີຕາມເນື້ອໃນ ແລະພຶດຕິກຳທີ່ຕ້ອງການ.

3. ມີຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ພາສາເພື່ອຈະຂຽນຂໍ້ສອບໄດ້ຢ່າງຊັດເຈນ, ອ່ານເຂົ້າໃຈໄດ້ດີກັນບໍ່ສັບສິນ.

4. ຮູ້ວິທີການຖາມໃນລັກສະນະແປກໃໝ່ໃນແງ່ມູນຕ່າງໆ

5. ມີທັກສະໃນການວິຈານຂໍ້ສອບ, ມີນິໄສຝຶກຂຽນຂໍ້ສອບເລື້ອຍໆຈະເຮັດໃຫ້ຂຽນຂໍ້ສອບໄດ້ດີ.

6.2 ລັກສະນະຂອງແບບທົດສອບທີ່ດີ

ຜົນການວັດຈະຖືກຕ້ອງເຊື່ອຖືໄດ້ຫຼາຍໜ້ອຍປານໃດນັ້ນຍ່ອມຂຶ້ນຢູ່ກັບຄຸນລັກສະນະຂອງແບບທົດສອບຄື: ແບບທົດສອບນັ້ນຕ້ອງມີຄຸນສົມບັດທີ່ດີເຊິ່ງມີດັ່ງນີ້:

1. ຄວາມຕົງຫຼືຄວາມທ່ຽງຕົງ(Validity)ໝາຍເຖິງແບບທົດສອບນັ້ນໃຫ້ຜົນການວັດໄດ້ຕົງຕາມຄຸນລັກສະນະຂອງສິ່ງທີ່ຕ້ອງການວັດ.

(1) ຄວາມຕົງຕາມເນື້ອໃນ(Content validity)ໝາຍເຖິງຄຸນລັກສະນະຂອງແບບທົດສອບທີ່ສາມາດວັດເນື້ອໃນຄົບຖ້ວນ, ຄວບຄຸມຕາມຈຸດມັງໝາຍທີ່ກຳນົດໄວ້.

(2) ຄວາມຕົງຕາມໂຄງສ້າງ(Construct validity)ໝາຍເຖິງຄຸນລັກສະນະຂອງແບບທົດສອບຕົງຕາມທິດສະດີຂອງສິ່ງທີ່ວັດຄັ້ງນັ້ນ.

(3) ຄວາມຕົງຕາມພະຍາກອນ(Predictive)ໝາຍເຖິງຄຸນລັກສະນະຂອງແບບທົດສອບທີ່ສາມາດທຳນາຍຄວາມສາມາດຫຼືຄວາມສຳເລັດໃນອະນາຄົດໄດ້.

(4) ຄວາມຕົງຕາມສະພາບ(Concurrent validity)ໝາຍເຖິງຄຸນລັກສະນະຂອງແບບທົດສອບທີ່ສາມາດວັດຄວາມສາມາດຫຼືຄຸນລັກສະນະຕ່າງໆ(Traits) ໄດ້ຕາມສະພາບທີ່ແທ້ຈິງຂອງບຸກຄົນ.

2. ຄວາມທ່ຽງຫຼືຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ (Reliability)ໝາຍເຖິງລັກສະນະຂອງແບບທົດສອບທີ່ສາມາດວັດແລ້ວໄດ້ຜົນຄົງເດີມ ບໍ່ວ່າຈະນຳມາໃຊ້ວັດຈັກຄັ້ງກໍຕາມ.

1. ແບບສອບຊ້ຳ (Test retest)

2. ແບບແບ່ງເຄິ່ງການທົດສອບ (Split-haft)

3. ແບບຄູ່ຂະໜານ (Parallet form)

4. ແບບວັດສອດຄ່ອງພາຍໃນ (Internal consistency)

3. ຄວາມເປັນບໍລິໂພກ (Objectivity) ໝາຍເຖິງຄຸນລັກສະນະຂອງແບບທົດສອບທີ່ອ່ານແລ້ວສາມາດເຂົ້າໃຈໄດ້ດີກັນ ໃຫ້ຄະແນນໄດ້ດີກັນ ແລະ ແປຄວາມໝາຍຂອງຄະແນນໄດ້ດີກັນ.

4. ຄ່າອຳນາດຈຳແນກເໝາະສົມ (Discrimination)ໝາຍເຖິງຄຸນລັກສະນະຂອງແບບທົດສອບທີ່ສາມາດສະແດງຄວາມແຕກຕ່າງຂອງສິ່ງທີ່ຕ້ອງການວັດໄດ້ ເຊິ່ງສາມາດແຍກນັກຮຽນເກັ່ງ ແລະອ່ອນໄດ້.

5. ຄ່າຄວາມຍາກງ່າຍເໝາະສົມ (Difficulty)ໝາຍເຖິງຄຸນລັກສະນະຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າຄວາມຍາກງ່າຍເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນ.

6. ມີຄວາມຍຸດຕິທຳ (Fairness) ໝາຍເຖິງແບບທົດສອບນັ້ນຕ້ອງບໍ່ປະກອບດ້ວຍຂໍ້ສອບທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າສອບຄົນໃດຄົນໜຶ່ງເດົາໄດ້ຖືກ ແລະຕ້ອງຄວບຄຸມຫຼັກສູດທັງໝົດ.

7. ຖາມເລິກ (Searching)ໝາຍເຖິງແບບທົດສອບສະບັບນັ້ນຕ້ອງບໍ່ປະກອບດ້ວຍຂໍ້ສອບຖາມພຶດຕິກຳຄວາມເຂົ້າໃຈ, ນຳໄປໃຊ້, ການວິເຄາະ, ສັງເກດ ແລະການປະເມີນຄ່າ.

8. ມີຄວາມຈຳສະເພາະເຈາະຈົງ (Deinite) ໝາຍເຖິງແບບທົດສອບນັ້ນຕ້ອງປະກອບດ້ວຍຂໍ້ສອບທີ່ມີຄຳຖາມສະເພາະເຈາະຈົງ, ມີຄວາມໝາຍດຽວ.

9. ມີລັກສະນະຍ້ອງຍໍ (Challenge) ແລະ ເປັນຕົວຢ່າງທີ່ດີ (Exemplary) ໝາຍເຖິງແບບທົດສອບນັ້ນປະກອບດ້ວຍຂໍ້ສອບທີ່ມີລັກສະນະທ້າຍທາຍໃຫ້ຍາກຕອບຄຳຖາມ ແລະ ເປັນຕົວຢ່າງທີ່ດີ.

10. ມີປະສິດທິພາບ (Efficiency) ໝາຍເຖິງແບບທົດສອບນັ້ນສາມາດນຳໄປໃຊ້ໄດ້ງ່າຍບໍ່ຫຍຸ້ງຍາກ, ບໍ່ສິ້ນເປືອງເວລາ, ເງິນ ແລະ ຄ່າແຮງງານຫຼາຍ. ສາມາດນຳຜົນການສອບໄປໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຄຸ້ມຄ່າ.

6.3 ຫຼັກການທົ່ວໄປໃນການຂຽນຂໍ້ສອບ

1. ຖາມໃຫ້ຄອບຄຸມ, ຄົບຕາມຫຼັກສູດ
2. ຖາມສະເພາະສິ່ງທີ່ສຳຄັນ
3. ຖາມໃຫ້ເລິກຄົບທຸກພືດຕິກຳ
4. ຖາມໃນສິ່ງທີ່ເປັນແບບຢ່າງທີ່ດີ
5. ຖາມໃຫ້ສະເພາະເຈາະຈົງບໍ່ຄຸ້ມເຄືອ.

6.4 ຮູບແບບ ແລະ ຫຼັກການສ້າງຂໍ້ສອບວັດຜົນສຳເລັດ

1. ແບບອັດຕະໄນ (Essay type/Subjective test) ເປັນຂໍ້ສອບແບບຄວາມລຽງຫຼືຂໍ້ສອບແບບບັນຍາຍເປັນຂໍ້ສອບທີ່ໃຊ້ຖາມພຶດຕິກຳຜູ້ຮຽນໄດ້ຕັ້ງແຕ່ລະດັບຄວາມຮູ້-ຄວາມຈຳຄວາມເຂົ້າໃຈ, ການນຳໄປໃຊ້, ການວິເຄາະ, ການສັງເກດ ແລະ ການປະເມີນຄ່າໄດ້ເປັນຢ່າງດີ.

2. ແບບປາລະໄນ (Objective test) ເປັນຂໍ້ສອບທີ່ມີຄຳຖາມສະເພາະເຈາະຈົງ, ກວດໃຫ້ຄະແນນຕົງກັນ, ມີຄຳສັ່ງ, ວິທີການປະຕິບັດ ແລະ ວິທີການກວດໃຫ້ຄະແນນຊັດເຈນ.

6.4.1 ຫຼັກການສ້າງຂໍ້ສອບແບບອັດຕະໄນ

1. ກຳນົດພຶດຕິກຳທີ່ຕ້ອງການວັດໃຫ້ຊັດເຈນ
2. ຂຽນຄຳຖາມໃຫ້ຊັດເຈນວ່າຕ້ອງການໃຫ້ຜູ້ຕອບເຮັດແບບໃດເຊັ່ນ: ອະທິບາຍ, ວິເຄາະ ແລະ ອື່ນໆ.
3. ຄວນວັດພຶດຕິກຳຕັ້ງແຕ່ລະດັບຄວາມເຂົ້າໃຈຂຶ້ນໄປ.
4. ຂຽນຄຳຖາມໂດຍໃຊ້ສະຖານນະການໃໝ່ໃຫ້ຕ່າງຈາກທີ່ເຄີຍຮຽນຫຼືທີ່ຢູ່ໃນຕຳລາ
5. ຖາມສະເພາະສິ່ງທີ່ເປັນປະເດັນສຳຄັນຂອງເລື່ອງ.
6. ກຳນົດຄວາມຊັບຊ້ອນ ແລະ ຄວາມຍາກໃຫ້ເໝາະກັບອາຍຸຂອງຜູ້ຕອບ.
7. ຄວນສະເລີຍຄຳຕອບໄປພ້ອມໆກັບການຂຽນຂໍ້ສອບ.
8. ບໍ່ຄວນໃຫ້ມີການເລືອກຕອບບາງຂໍ້.

6.4.2 ຂໍ້ສອບແບບປາລະໄນ

ຂໍ້ສອບແບບປາລະໄນເປັນຂໍ້ສອບທີ່ມີຄຳຖາມເຈາະຈົງເພາະສາມາດກວດໄດ້ຄະແນນຕົງກັນ, ມີຄຳສັ່ງ, ວິທີການປະຕິບັດ ແລະ ວິທີການກວດໃຫ້ຄະແນນຊັດເຈນ, ຂໍ້ສອບປາລະໄນນິຍົມໃຊ້ມີ 4 ປະເພດໄດ້ແກ່: ແບບຕອບຖືກຜິດ (True-false), ແບບຕື່ມຄຳ (Completion), ແບບເຈັບຄູ່ (Matching) ແລະ ແບບເລືອກຕອບ (Multiple choices).

1. ຫຼັກການຂຽນຂໍ້ສອບແບບຖືກຜິດ

- ຂໍ້ຄວາມມີຄວາມໝາຍຊັດເຈນບໍ່ສັບສົນ ແລະ ບໍ່ຄວນໃຊ້ຄຳທີ່ສະແດງຄຸນນະພາບ

- ຂໍ້ຄວາມທີ່ກຳນົດໃຫ້ຕ້ອງຕັດສິນໄດ້ວ່າຖືກຫຼືຜິດຈົງແລະເປັນສາກົນ.
- ແຕ່ລຳຂໍ້ຄວນຖາມຈຸດສຳຄັນພຽງເລື່ອງດຽວ
- ບໍ່ຄວນສ້າງຂໍ້ຄຳຖາມເຊິ່ງປະຕິເສດ
- ຫຼີກລ້ຽງການ Copy ຂໍ້ຄວາມຈາກໜັງສື
- ຫຼີກລ້ຽງການໃຊ້ຄຳແນະນຳຄຳຕອບເຊັ່ນ: ເທົ່ານັ້ນ, ສະເໝີ, ບາງຄັ້ງ, ໂດຍທົ່ວໄປອາດຈະ.
- ຄວາມຍາກຂອງຂໍ້ຄວາມຄວນໃກ້ຄຽງກັນ.
- ບໍ່ຄວນວາງຂໍ້ຖືກ ແລະ ຂໍ້ຜິດຢ່າງເປັນລະບົບ
- ຄວນໃຫ້ມີຈຳນວນຂໍ້ຖືກ ແລະ ຂໍ້ຜິດພ້ອງກັນ

2. ຫຼັກການຂຽນຂໍ້ສອບແບບເຕີມຄຳ

- ຂຽນຄຳຖາມໃຫ້ສະເພາະເຈາະຈົງ
- ຂຽນຄຳຖາມໃຫ້ຕອບໄດ້ສິ້ນທີ່ສຸດ
- ຄວນໃຫ້ເຕີມສ່ວນທີ່ເປັນເນື້ອໃນສຳຄັນ
- ຄວນເວັ້ນຊ່ອງວ່າງໃຫ້ເຕີມຫ້າຍປະໂຫຍກ
- ຄວນເວັ້ນຊ່ອງວ່າງທີ່ຈະໃຫ້ເຕີມເທົ່າກັນທຸກບ່ອນ.
- ຄຳຕອບທີ່ເປັນຕົວເລກ, ຖ້າມີໜ່ວຍຄວນລະບຸໜ່ວຍທີ່ຕ້ອງການໃຫ້ຕອບ.
- ບໍ່ຄວນເລືອກຂໍ້ຄວາມຈາກໜັງສືແລ້ວຕັດຂໍ້ຄວາມບາງຕອນອອກ.
- ບໍ່ຄວນເວັ້ນຊ່ອງວ່າງໃຫ້ເຕີມຫຼາຍບ່ອນໃນແຕ່ລຳຂໍ້.
- ບໍ່ຄວນໃຫ້ມີຄຳຫຼືຂໍ້ຄວາມແນະນຳຄຳຕອບ.
- ຫຼີກເວັ້ນການໃຊ້ຄຳທີ່ຈະໃຫ້ຄຳຕອບບໍ່ແນ່ນອນເຊັ່ນ: ປະມານ, ໄດ້ແກ່ ແລະອື່ນໆ.

3. ຫຼັກການສ້າງຂໍ້ສອບແບບຈັບຄູ່

- ຂຽນຄຳອະທິບາຍໃຫ້ຈະແຈ້ງ
- ເນື້ອໃນວິຊາຄວນຖາມໃນເລື່ອງດຽວກັນ
- ຄວນກຳນົດໃຫ້ຄຳຕອບມີຫຼາຍກວ່າຄຳຖາມ
- ຈຳນວນຂໍ້ຄຳຖາມບໍ່ຄວນຫຼາຍເກີນໄປ(ຊັ້ນປະຖົມສຶກສາບໍ່ຄວນກາຍ 5-6 ຂໍ້)
- ຄວນໃຫ້ຄຳອະທິບາຍຄຳຖາມ, ຄຳຕອບຢູ່ໜ້າດຽວກັນ.
- ຫຼີກເວັ້ນຄຳຖາມທີ່ແນະນຳຄຳຕອບ

4. ຫຼັກການສ້າງຂໍ້ສອບແບບເລືອກຕອບ

- ເນັ້ນເລື່ອງທີ່ຈະຖາມໃຫ້ຊັດເຈນ ແລະ ຕົງຈຸດ
- ແຕ່ລຳຂໍ້ຄວນຖາມຢ່າງດຽວ
- ໃຊ້ພາສາເໝາະສົມກັບໄວຂອງຜູ້ຕອບ, ໃຊ້ປະໂຫຍກສັ້ນໆ, ງ່າຍໆ ແລະ ກະທັດຫັດ
- ບໍ່ໃຊ້ຄຳຟຸ່ມເຟື້ອຍ
- ບໍ່ຄວນໃຊ້ຄຳຖາມປະຕິເສດຫຼືປະຕິເສດຊ້ອນຖ້າຫຼີກເວັ້ນໄດ້ບໍ່ຄວນຂີດກ້ອງ
- ແຕ່ລຳຂໍ້ຕ້ອງມີຄຳຕອບດຽວ
- ຕ້ອງຂຽນຕົວຖືກ ຫຼືຕົວຜິດຕາມຫຼັກວິຊາ
- ຕົວເລືອກແຕ່ລຳຕົວຕ້ອງເປັນອິດສະຫຼະຕໍ່ກັນ
- ຈຳນວນຕົວເລືອກເໝາະກັນກັບລະດັບຊັ້ນຂອງຜູ້ຮຽນ

- ມີຄວາມເປັນເອກະພາບ,ຕົວເລືອກສອດຄ່ອງກັນ,ມີທິດທາງດຽວກັນ ແລະ ເປັນຊະນິດຫຼືປະເພດດຽວກັນ.

6.5 ການຂຽນຂໍ້ສອບວັດພຶດຕິກຳດ້ານສະຕິປັນຍາລະດັບຕ່າງໆ

1.ຄວາມຮູ້-ຄວາມຈຳ (Knowledge)ໝາຍເຖິງຄວາມສາມາດໃນການລຳລືກນຶກເຖິງເລື່ອງປະສົບການຫຼືສິ່ງທີ່ຮຽນຮຽນມາແລ້ວເຊັ່ນ:

(1)ຄວາມຮູ້ໃນເນື້ອເລື່ອງ

- ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບສັບ ແລະນິຍາມ
- ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບກົດ ແລະຄວາມຈິງ

(2) ຄວາມຮູ້ໃນວິທີການດຳເນີນການ

- ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບລະບຽບ, ແບບແຜນ
- ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບລຳດັບ, ຂັ້ນຕອນ ແລະ ແນວໂນ້ມ
- ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບການຈັດປະເພດ
- ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບເກນ
- ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບວິທີການ

(3)ຄວາມຮູ້ລວມຍອດ

- ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບຫຼັກວິຊາ ແລະ ການຂະຫຍາຍ
- ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບທິດສະດີ ແລະ ໂຄງສ້າງ

2.ຄວາມເຂົ້າໃຈ (Comprehension)ເປັນລະດັບຄວາມສາມາດໃນຂຶ້ນສູງກວ່າຄວາມຈຳຄື: ຕ້ອງສາມາດແປຄວາມ,ຕີຄວາມແລະຂະຫຍາຍຄວາມໄດ້ແບ່ງເປັນ3 ຢ່າງຄື:

(1)ການແປຄວາມເປັນຄວາມສາມາດໃນການແປເລື່ອງລາວ,ສັນຍາລັກ,ກິລິຍາທ່າທາງ ແລະຂໍ້ຄວາມຕ່າງໆ.

(2)ການຕີຄວາມເປັນຄວາມສາມາດໃນການແປຄວາມຫຼາຍໆຄັ້ງມາປຽບທຽບກັນເຊັ່ນ: ອ່ານຂໍ້ຄວາມແລ້ວສະຫຼຸບຂໍ້ຄວາມ,ຕີຄວາມຈາກຮູບພາບ,ການຕູນ,ກຼາຟ ແລະອື່ນໆ.

(3)ການຂະຫຍາຍຄວາມເປັນຄວາມສາມາດທີ່ສະຫຼຸບຢ່າງໃດໜຶ່ງໄດ້ ໂດຍອາໄສແນວໂນ້ມເປັນຫຼັກຫຼື ເປັນການຄາດຄະເນ,ພະຍາກອນ.

3.ການນຳໄປໃຊ້ (Application) ເປັນຄວາມສາມາດດ້ານການແກ້ປັນຫາທີ່ພົບເຫັນໃນສະຖານະການໃໝ່ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແຕ່ຕ້ອງອາໄສປະສົບການເດີມມາໃຊ້.

4. ການວິເຄາະ (Analysis) ເປັນຄວາມສາມາດໃນການວິເຄາະເລື່ອງລາວ,ສິ່ງຂອງປະກົດການ ເພື່ອຄົ້ນຫາເນື້ອໃນທີ່ເປັນສ່ວນສຳຄັນ.ພຶດຕິກຳດ້ານການວິເຄາະແບ່ງເປັນ3ປະເພດຄື:

- (1)ການວິເຄາະຄວາມສຳຄັນ ເປັນການໄຈ້ແຍກສິ່ງໃດສິ່ງໜຶ່ງວ່າມີສິ່ງໃດເປັນສິ່ງທີ່ສຳຄັນທີ່ສຸດ.
- (2)ການວິເຄາະຄວາມສຳພັນ ເປັນຄວາມສາມາດໃນການຄົ້ນຫາຄວາມສຳຄັນຫຍ່ອຍໆ.
- (3)ການວິເຄາະຫຼັກການ ເປັນຄວາມສາມາດໃນການຈັບປະເດັນຂອງເລື່ອງລາວ.

5. ການສັງເຄາະ (Synthesis) ເປັນຄວາມສາມາດທີ່ລວບລວມເລື່ອງລາວ,ຄວາມຄິດ,ເນື້ອໃນຕ່າງໆເພື່ອມາສ້າງສັນໃໝ່ໃຫ້ມີແນວຄິດໃໝ່ທີ່ມີຄຸນນະພາບສູງກວ່າເກົ່າ.

(1)ການສັງເຄາະຂໍ້ຄວາມ ເປັນຄວາມສາມາດທີ່ນັກຮຽນເອົາປະສົບການມາຂຽນເປັນບົດຄວາມ, ກອນ,ແຕ່ງເພັງ,ຂຽນນິຍາຍ,ສ້າງໂຈດ,ທິດສະດີ,ສູດ,ກົດເກນໃໝ່ຈາກຄວາມຄິດຫຼືການທົດລອງ.

(2) ສັງເກດແຜນງານ ເປັນຄວາມສາມາດທີ່ຈະວາງແຜນອອກແບບ, ສະເໜີວິທີທາງຂອງການທົດສອບສົມມຸດຕິຖານ, ວິທີການສືບຄົ້ນ, ສະແຫວງຫາສິ່ງໃໝ່ໆ.

(3) ສັງເກດຄວາມສໍາພັນ ເປັນຄວາມສາມາດທີ່ຕ້ອງການວັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄົ້ນຫາຄວາມສໍາຄັນຈາກເລື່ອງລາວຫຼື ເນື້ອໃນວ່າສໍາພັນກັນແບບໃດແລ້ວສະຫຼຸບຂໍ້ຍຸດຕິຖານຢ່າງຂັ້ນສອບ.

6. ການປະເມີນຄ່າ ເປັນຄວາມສາມາດຂຶ້ນສູງສຸດຂອງການວັດສະມັດຕະພາບສະໜອງດ້ານສະຕິປັນຍາຕ້ອງອາໄສສະມັດຕະພາບສະໜອງ, ສະມັດຕະພາບດ້ານນີ້ເປັນຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນໃນການປະເມີນຜົນ.

(1) ປະເມີນໂດຍອາໄສເກນພາຍໃນ ເປັນການຖາມໃຫ້ນັກຮຽນປະເມີນໂດຍການໃຊ້ເນື້ອໃນທີ່ມີຢູ່ເປັນເກນ.

(2) ປະເມີນໂດຍອາໄສເກນພາຍນອກເປັນການຖາມໃຫ້ຜູ້ຮຽນວິນິໄສໂດຍອາໄສເກນກາຍນອກອາດເປັນການຄົ້ນຄວ້າອ້າງອີງ, ສັງຄົມຍອມຮັບຫຼືມາດຕະຖານໃນສາຂານັ້ນເປັນເກນ.

7. ການຫາຄຸນນະພາບຂອງແບບທົດສອບ

ການເກັບລວມລວມຂໍ້ມູນໂດຍໃຊ້ແບບທົດສອບນັ້ນຈຳເປັນຕ້ອງໃຊ້ແບບທົດສອບທີ່ມີຄຸນນະພາບເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຂໍ້ມູນທີ່ຖືກຕ້ອງ ແລະ ເຊື່ອຖືໄດ້. ແບບທົດສອບເຖິງວ່າຈະຜ່ານຂັ້ນຕອນການສ້າງທີ່ດີແລ້ວກ່ອນນຳໄປໃຊ້ຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງມີການກວດສອບຄຸນນະພາບ ໂດຍພິຈາລະນາວິທີການກວດສອບ 4 ປະການຄື: ການກວດສອບຄວາມທ່ຽງຕິງ, ຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ, ຄວາມຍາກງ່າຍ ແລະ ຄ່າອຳນາດຈຳແນກດັ່ງລາຍລະອຽດດັ່ງນີ້:

7.1 ຄວາມທ່ຽງຕິງ

ຄວາມທ່ຽງຕິງເປັນການວັດໄດ້ຕິງຕາມຈຸດປະສົງທີ່ຕ້ອງການວັດ ແບ່ງເປັນ 4 ລັກສະນະຄືຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມເນື້ອໃນ, ຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມໂຄງສ້າງ, ຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມສະພາບ ແລະ ຄວາມທ່ຽງຕິງພະຍາກອນ. ແຕ່ສໍາລັບແບບທົດສອບຜົນສໍາເລັດຈະກ່ຽວຂ້ອງກັບຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມເນື້ອໃນ ແລະ ຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມໂຄງສ້າງຫຼາຍກວ່າຊະນິດອື່ນໆ ໂດຍທົ່ວໄປນິຍົມນຳແບບທົດສອບທີ່ສ້າງຂຶ້ນມາທຽບກັບຕາຕະລາງວິເຄາະຫຼັກສູດ. ຖ້າຄຳຖາມຂອງແບບທົດສອບທີ່ສ້າງຂຶ້ນວັດເນື້ອໃນ ແລະ ພຶດຕິກຳໄດ້ສອດຄ່ອງ ແລະ ມີສັດສ່ວນຈຳນວນຂໍ້ຕິງຕາມທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຕາຕະລາງວິເຄາະຫຼັກສູດ ແບບທົດສອບນັ້ນຈະມີຄວາມທ່ຽງຕິງທັງດ້ານເນື້ອໃນ ແລະ ໂຄງສ້າງ.

ໃນການວັດວ່າຂໍ້ສອດຄ່ອງໄດ້ຕາມຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້ຫຼືບໍ່ນັ້ນຈະພິຈາລະນາຈາກການຫາຄ່າຕັດສະນີຄວາມສອດຄ່ອງ IOC ທີ່ຜູ້ຊ່ຽວຊານປະມານ 5-7 ຄົນ. ກາເຄື່ອງໝາຍໃນຊ່ອງຕາມຄວາມຄິດເຫັນດັ່ງນີ້:

- | | |
|------------|---|
| +1 ໝາຍເຖິງ | ແນ່ໃຈວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນສາມາດວັດໄດ້ຕິງຕາມຈຸດປະສົງທີ່ລະບຸໄວ້ |
| 0 ໝາຍເຖິງ | ບໍ່ແນ່ໃຈວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນສາມາດວັດໄດ້ຕາມຈຸດປະສົງ |
| -1 ໝາຍເຖິງ | ແນ່ໃຈວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນບໍ່ສາມາດວັດໄດ້ຕາມຈຸດປະສົງ |

ເກນການພິຈາລະນາຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ $IOC \geq .50$ ເປັນຂໍ້ສອນທີ່ໃຊ້ໄດ້ເພາະຖືວ່າເປັນຂໍ້ສອນທີ່ມີຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມເນື້ອໃນ. ສ່ວນຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ $IOC < .50$ ຈະຕ້ອງດຳເນີນການແກ້ໄຂປັບປຸງຫຼືຕັດອອກເພາະຖືວ່າເປັນຂໍ້ສອບທີ່ຂາດຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມເນື້ອໃນຫຼືມີຄ່າຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມເນື້ອໃນຕໍ່າເກີນໄປ (ກະເສມສາລາຍທິບ, 2543:149).

7.2 ຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ

ຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໝາຍເຖິງຄວາມຄົງທີ່ຂອງຄະແນນທີ່ໄດ້ຈາກການສອບນັກຮຽນຄົນດຽວກັນຫຼາຍຄັ້ງໃນແບບທົດສອບຊຸດເດີມ ແລ້ວໄດ້ຄະແນນເທົ່າເກົ່າ ສະແດງວ່າແບບທົດສອບຊຸດນັ້ນມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໄດ້. ແຕ່ປະກົດວ່າແບບທົດສອບຊຸດເກົ່າໄປສອບຄົນອີກເທື່ອໜຶ່ງແລ້ວໄດ້ຄະແນນປ່ຽນໄປ ສະແດງວ່າແບບທົດ

ສອບຂາດຄວາມເຊື່ອໝັ້ນເຮັດໃຫ້ຜົນການສອບມີຄວາມຄາດເຄື່ອນໄປຈາກຄະແນນເປັນຈິງຂອງນັກຮຽນ
ຄວາມຄາດເຄື່ອນຊະນິດນີ້ເອີ້ນວ່າຄວາມຄາດເຄື່ອນໃນການວັດ (Error of measurement) (ສະວິດຍອດ
ສີມ, 2543:23)

ການກວດສອບຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບທົດສອບ ວິທີທີ່ນິຍົມນຳມາໃຊ້ຄືວິທີຂອງKuder-
Rechardson procedure ໂດຍໃຊ້ສູດKR.20 ເຄື່ອງມືທີ່ຈະຫາຄວາມເຊື່ອໝັ້ນແບບນີ້ຈະຕ້ອງມີລັກສະ
ນະຂອງຄະແນນແຕ່ລ່າຂໍ້ຕ້ອງຢູ່ໃນລັກສະນະທີ່ຖືກໄດ້ 1 ຜິດໄດ້ 0.

$$s_{KR.20r_{tt}} = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right\}$$

r_{tt} ແທນຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບທົດສອບ

N ແທນຈຳນວນຂໍ້ຂອງແບບທົດສອບ

P ແທນຊັດສ່ວນຂອງຜູ້ທີ່ຕອບຖືກໃນແຕ່ລ່າຂໍ້ $\left(\frac{\text{ຈຳນວນຄົນທີ່ຕອບຖືກ}}{\text{ຈຳນວນຄົນທັງໝົດ}} \right)$

q ແທນຊັດສ່ວນຂອງຜູ້ທີ່ຕອບຜິດໃນແຕ່ລ່າຂໍ້ $(1-P)$

S_t^2 ແທນຄະແນນຄວາມແປປ່ວນຂອງແບບທົດສອບທັງສະບັບ

ເກນພິຈາລະນາຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບທົດສອບມີເກນຢູ່ລະຫວ່າງ -1 ເຖິງ 1 ແລະ ຈະ
ພິຈາລະນາສະເພາະຄ່າທີ່ເປັນບວກເທົ່ານັ້ນ. ເຊິ່ງຄວນມີຄ່າຫຼາຍກວ່າ 0.70 ຈຶ່ງຈະເປັນແບບທົດສອບທີ່ມີ
ຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໄດ້.

7.3 ຄວາມຍາກງ່າຍ

ຄວາມຍາກງ່າຍໝາຍເຖິງຄຸນສົມບັດຂອງຂໍ້ສອບທີ່ບອກວ່າມີຜູ້ຕອບຂໍ້ສອບໄດ້ຫຼາຍຫຼືໜ້ອຍ. ຖ້າຂໍ້
ສອບມີຄົນຕອບຖືກຫຼາຍສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນງ່າຍ. ໃນທາງກົງກັນຂ້າມກັນຖ້າມີຄົນຕອບຖືກໜ້ອຍສະແດງວ່າ
ຂໍ້ສອບນັ້ນຍາກ.

ການກວດສອບຄວາມຍາກງ່າຍຂອງແບບທົດສອບສາມາດປະຕິບັດໄດ້ 2 ລັກສະນະຄື:

7.3.1 ກວດສອບຄວາມຍາກທັງສະບັບ

ພິຈາລະນາຈາກຄະແນນສະເລ່ຍຂອງຄະແນນຜົນການສອບ. ຖ້າໄດ້ຄະແນນສະເລ່ຍໃກ້ຄຽງ
ກັບເຄິ່ງໜຶ່ງຂອງຄະແນນເຕັມ, ຂໍ້ສອບສະບັບນັ້ນຈະມີຄວາມຍາກປານກາງ. ຖ້າຄະແນນສະເລ່ຍສູງກວ່າເຄິ່ງໜຶ່ງ
ຂອງຄະແນນເຕັມຫຼາຍສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນງ່າຍ. ຖ້າໄດ້ຄະແນນຕໍ່າກວ່າເຄິ່ງໜຶ່ງຂອງຄະແນນເຕັມຫຼາຍສະແດງ
ວ່າຂໍ້ສອບສະບັບນັ້ນຍາກ.

7.3.2 ການກວດສອບຄວາມຍາກເປັນແຕ່ລ່າຂໍ້.

ພິຈາລະນາຈາກສັດສ່ວນລະຫວ່າງຈຳນວນຜູ້ທີ່ຕອບຂໍ້ສອບໃນແຕ່ລ່າຂໍ້ຖືກຕໍ່ຈຳນວນຜູ້ເຂົ້າ
ສອບທັງໝົດດັ່ງສູດຕໍ່ໄປນີ້:

$$s_{KR.20r_{tt}} = \frac{R}{N}$$

P ໝາຍເຖິງຄ່າຄວາມຍາກຂອງຄຳຖາມແຕ່ລ່າຂໍ້

R ໝາຍເຖິງຈຳນວນຜູ້ຕອບຖືກໃນແຕ່ລ່າຂໍ້

N ໝາຍເຖິງຈຳນວນຜູ້ເຂົ້າສອບທັງໝົດ

ເກນໃນການພິຈາລະນາຄວາມຍາກຂອງຂໍ້ສອບ

- ຂໍ້ສອບມີຄ່າ P ຫຼາຍກວ່າ 0.80 ສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນງ່າຍຫຼາຍ (ຕ້ອງປັບປຸງຫຼືຕັດອອກ)

- ຂໍ້ສອບມີຄ່າ P ລະຫວ່າງ 0.60-0.80 ສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນຄ່ອນຂ້າງງ່າຍ

- ຂໍ້ສອບມີຄ່າ P ລະຫວ່າງ 0.40-0.59 ສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນປານກາງ
- ຂໍ້ສອບມີຄ່າ P ລະຫວ່າງ 0.20-0.39 ສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນຂ້ອນຂ້າງຍາກ
- ຂໍ້ສອບມີຄ່າ P ຕ່ຳກວ່າ 0.20 ສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນຍາກຫຼາຍ(ຕ້ອງປັບປຸງຫຼືຕັດອອກ).

7.4 ອຳນາດຈຳແນກ

ອຳນາດຈຳແນກໝາຍເຖິງຄ່າທີ່ບອກເຖິງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນສາມາດຈຳແນກຜູ້ສອບເປັນສອງກຸ່ມຄື: ກຸ່ມທີ່ໄດ້ຄະແນນສູງຫຼື ເກັ່ງກັບ ກຸ່ມທີ່ໄດ້ຄະແນນຕ່ຳຫຼືກຸ່ມອ່ອນ. ຄ່າອຳນາດຈຳແນກຈະມີຄວາມໝາຍໃນຮູບສຳປະສິດສະຫະສຳພັນ (ສຸມາລີຈັນຊຳ, 2542, p. 137).

ການຫາຄ່າອຳນາດຈຳແນກສາມາດຫາໄດ້ຫຼາຍວິທີ ແຕ່ທີ່ນີ້ຍົມນຳມາໃຊ້ໃນການຫາອຳນາດຈຳແນກຂອງແບບທົດສອບໄດ້ແກ່ການຫາຄ່າອຳນາດຈຳແນກໂດຍໃຊ້ສູດສັດສ່ວນຂອງຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງກຸ່ມສູງ-ກຸ່ມຕ່ຳ ເປັນການຫາຄ່າອຳນາດຈຳແນກເປັນແຕ່ລ່າຂໍ້.

$$r = \frac{R_u - R_e}{\frac{N}{2}}$$

r ໝາຍເຖິງຄ່າອຳນາດຈຳແນກເປັນລາຍຂໍ້

R_u ໝາຍເຖິງຈຳນວນຜູ້ທີ່ຕອບຖືກໃນຂໍ້ນັ້ນໃນກຸ່ມເກັ່ງ

R_e ໝາຍເຖິງຈຳນວນຜູ້ທີ່ຕອບຖືກໃນຂໍ້ນັ້ນໃນກຸ່ມອ່ອນ.

ເກນພິຈາລະນາຄ່າອຳນາດຈຳແນກຂອງຂໍ້ສອບ.

- ຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ r 0.40 ຂຶ້ນໄປໝາຍເຖິງຂໍ້ສອບດີຫຼາຍ
- ຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ r 0.30-0.39 ໝາຍເຖິງຂໍ້ສອບດີ
- ຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ r 0.20-0.29 ໝາຍເຖິງຂໍ້ສອບພໍໃຊ້ໄດ້(ໃຊ້ໄດ້ແຕ່ຕ້ອງປັບປຸງ)
- ຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ r ຕ່ຳກວ່າ 0.20 ໝາຍເຖິງຂໍ້ສອບໃຊ້ບໍ່ໄດ້ (ຄວນປັບປຸງຫຼືຕັດອອກ)

ວິທີການຫາຄ່າອຳນາດຈຳແນກໂດຍໃຊ້ສູດສັດສ່ວນຂອງຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງກຸ່ມສູງ-ກຸ່ມຕ່ຳນັ້ນ ພວງລັດທະວິລັດໄດ້ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນຂອງວິທີການດຳເນີນການດັ່ງນີ້:

1. ນຳເຄື່ອງມືເຊິ່ງເປັນແບບທົດສອບໄປທົດລອງກັບກຸ່ມຕົວຢ່າງ. ກວດໃຫ້ຄະແນນແລ້ວລຽງຄະແນນຈາກສູງໄປຫາຕ່ຳຫຼືອາດລຽງຈາກກຸ່ມເກັ່ງ-ກຸ່ມອ່ອນ, ການແບ່ງກຸ່ມສູງ-ກຸ່ມຕ່ຳແບ່ງໄດ້ຫຼາຍແບບອາດໃຊ້ສັດສ່ວນ 25% ຫຼື 1 ໃນ 3 ຂອງທັງໝົດຫຼືອາດແບ່ງເປັນເຄິ່ງຕໍ່ເຄິ່ງເຊິ່ງກຸ່ມທີ່ຢູ່ເຄິ່ງກາງຈະບໍ່ຖືກນຳໄປໃຊ້ໃນການຄຳນວນ.
2. ນັບແບກເຈ້ຍຄຳຕອບອອກເປັນ 2 ກຸ່ມຕາມສັດສ່ວນທີ່ໃຊ້. ກຸ່ມທີ່ໄດ້ຄະແນນສູງເອີ້ນວ່າກຸ່ມເກັ່ງ, ສ່ວນກຸ່ມທີ່ໄດ້ຄະແນນຕ່ຳເອີ້ນວ່າກຸ່ມອ່ອນ.
3. ຫາຈຳນວນຄົນທີ່ຕອບຖືກຂອງແຕ່ລ່າກຸ່ມໃນຂັດຽວກັນແລ້ວໄປແທນຄ່າໃນສູດຈະໄດ້ຄ່າອຳນາດຈຳແນກເປັນລາຍຂໍ້. (ພວງລັດທະວິລັດ, 2543, p. 130).
4. ທົດສະດີການສັງເກດ

8. ຄວາມໝາຍຂອງການສັງເກດ

ນັກຄົ້ນຄວ້າຫຼາຍທ່ານ ໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍຂອງການສັງເກດໄວ້ແຕກຕ່າງກັນເຊັ່ນ: ສຸລາຈັນທະວານິດ ໄດ້ເວົ້າວ່າການສັງເກດແມ່ນການເຝົ້າເບິ່ງສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນຢ່າງໃສ່ໃຈ ແລະມີລະບຽບວິທີເພື່ອວິເຄາະຫຼືຫາຄວາມສຳພັນຂອງສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນນັ້ນກັບສິ່ງອື່ນ(ກຳແກ້ວຈັນພາສາ, 2014) ແລະອະມິນລັດອຸດົມລັດ ໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍວ່າການສັງເກດໝາຍເຖິງການໃຊ້ປະສາດສຳພັດສຶກສາພຶດຕິກຳຫຼືປະກົດການທີ່ເກີດຂຶ້ນໂດຍລວບລວມ ແລະປະຕິບັດຢ່າງເປັນລະບຽບເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຂໍ້ມູນຈາກພຶດຕິກຳຫຼືປະກົດການນັ້ນຢ່າງຍຸດຕິທຳທີ່ສຸດ(ອະມິນລັດອຸດົມລັດ, 2014)

ໝາຍຄວາມວ່າການສັງເກດຄືການຕິດຕາມການປະພຶດຫຼື ເຫດການທີ່ປະກົດຂຶ້ນເພື່ອສະຫຼຸບ ແລະ ຫາຂໍ້ມູນໃນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການຮູ້.

8.1 ປະເພດຂອງການສັງເກດ

ການສັງເກດແມ່ນເຄື່ອງມືຊະນິດໜຶ່ງໃນການວິໄຈແບບຄຸນນະພາບເຊິ່ງທ່ານນາງອະມິນລັດອຸບົນລັດໄດ້ແຍກການສັງເກດ 2 ປະເພດໄດ້ແກ່: (ອະມິນລັດອຸບົນລັດ, 2014)

8.2.1 ການສັງເກດແບບມີສ່ວນຮ່ວມ (Participant Observation)

ການສັງເກດແບບມີສ່ວນຮ່ວມເປັນການສັງເກດທີ່ຜູ້ສັງເກດເຂົ້າໄປຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ຖືກສັງເກດ ແລະ ກະທຳກິດຈະກຳກັບຜູ້ຖືກສັງເກດ. ເຊິ່ງສາມາດແຍກອອກເປັນ 2 ລັກສະນະຄື:

1. ການມີສ່ວນຮ່ວມໂດຍສາທິດ (Complete Participant) ເຊິ່ງຜູ້ສັງເກດຕ້ອງເຂົ້າໄປເປັນສະມາຊິກຄົນໜຶ່ງຂອງກຸ່ມ, ມີສ່ວນຮ່ວມເຮັດກິດຈະກຳທຸກຢ່າງຮ່ວມກັບຜູ້ຖືກສັງເກດ ແລະ ການຮ່ວມກິດຈະກຳຕ້ອງມີຄວາມເປັນທຳມະຊາດບໍ່ໃຫ້ຜູ້ຖືກສັງເກດຈັບໄດ້ ແລະ ຕ້ອງຮູ້ສະຖານະຂອງຕົນເອງວ່າຕົນເປັນຜູ້ສັງເກດ
2. ການມີສ່ວນຮ່ວມບໍ່ສາທິດ (Incomplete Participant) ຜູ້ສັງເກດຈະມີການເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳໃນບາງກິດຈະກຳແລ້ວແຕ່ຄວາມເໝາະ ທັງນີ້ເພື່ອສ້າງຄວາມຄຸ້ຍເຄີຍ. ວິທີການນີ້ແຕກຕ່າງຈາກການມີສ່ວນຮ່ວມໂດຍສາທິດ ບ່ອນທີ່ຜູ້ຖືກສັງເກດຈະຮູ້ຕົວວ່າຕົນເອງຖືກສັງເກດການສັງເກດແບບນີ້ເໝາະກັບຊຸມຊົນ.

8.2.2 ການສັງເກດແບບບໍ່ມີສ່ວນຮ່ວມ (Non-Participant Observation)

ຜູ້ສັງເກດຈະຕ້ອງເຝົ້າຕິດຕາມພຶດຕິກຳຜູ້ຖືກສັງເກດຢູ່ຫ່າງໆ ແລະ ໂດຍບໍ່ເຂົ້າໄປຮ່ວມກິດຈະກຳຂອງກຸ່ມເລີຍ. ການສັງເກດແບບນີ້ຜູ້ຖືກສັງເກດອາດຈະຮູ້ຕົວຫຼືບໍ່ຮູ້ຕົວກໍໄດ້. ທັງນີ້ແລ້ວແຕ່ການສັງເກດເຊິ່ງຜູ້ຖືກສັງເກດຮູ້ຕົວກໍອາດຈະເຮັດໃຫ້ຂໍ້ມູນທີ່ໄດ້ບິດເບືອນໄປການສັງເກດແບບນີ້ສາມາດແບ່ງໄດ້ເປັນ 2 ຊະນິດຄື:

1. ການສັງເກດແບບບໍ່ມີໂຄງສ້າງ (Unstructured Observation) ໝາຍເຖິງ ການສັງເກດທີ່ຜູ້ສັງເກດບໍ່ກຳນົດສະເພາະເລື່ອງທີ່ມັງຈະສັງເກດຢ່າງດຽວ ແຕ່ຈະສັງເກດເລື່ອງຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ສ່ວນໃຫຍ່ຈະໃຊ້ກັບການສຶກສາແບບສຳລວດເຣື່ອງໃໝ່ທົ່ວໄປ. ຜູ້ສັງເກດບໍ່ມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານມາກ່ອນ ຈຶ່ງບໍ່ສາມາດກຳນົດຮູບແບບທີ່ແນ່ນອນໄດ້ ການສັງເກດວິທີນີ້ເປັນວິທີທີ່ນຳໄປສູ່ການສັງເກດແບບມີຮູບແບບທີ່ແນ່ນອນ.
2. ການສັງເກດແບບມີໂຄງສ້າງ (Structured Observation) ໝາຍເຖິງການສັງເກດທີ່ຜູ້ສັງເກດກຳນົດເລື່ອງສະເພາະໄວ້ແລ້ວ ໂດຍຄາດວ່າພຶດຕິກຳທີ່ສັງເກດຈະເກີດຂຶ້ນເວລາໃດໃນເວລາທີ່ສັງເກດເຊັ່ນ ການສັງເກດຄວາມປະພຶດ ການຮຽນຂອງນັກຮຽນເປັນຕົ້ນ. ຜູ້ສັງເກດມັກຈະຢູ່ໃນລັກສະນະທີ່ຜູ້ຖືກສັງເກດບໍ່ຮູ້ຕົວຈະຊ່ວຍໃຫ້ການຈົດບັນທຶກພຶດຕິກຳຖືກຕ້ອງຕາມຄວາມເປັນຈິງ. ການສັງເກດແບບນີ້ຄວນມີແບບຟອມການສັງເກດ ເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ປ້ອງກັນຄວາມສັບສົນ.

ໝາຍຄວາມວ່າ ການສັງເກດສາມາດປະຕິບັດໄດ້ຫຼາຍວິທີໂດຍອີງໃສ່ປະເພດຂອງການສັງເກດເຊັ່ນ: ການສັງເກດແບບຜູ້ສັງເກດມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ບໍ່ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການດຳເນີນກິດຈະກຳເຊິ່ງຜູ້ຄົນຄວ້າສາມາດເລືອກໃຊ້ຕາມຄວາມເໝາະສົມ ແລະ ເງື່ອນໄຂຕົວຈິງຂອງການທົດລອງ.

8.3 ຫຼັກການສັງເກດທີ່ດີ

ຫຼັກການສັງເກດທີ່ດີຄວນມີຫຼັກການຄື (ອະມິນລັດອຸບົນລັດ, 2014) ການສັງເກດຖືວ່າເປັນວິທະຍາສາດທີ່ໃຊ້ສຳລັບການລວມລວມຂໍ້ມູນທາງດ້ານການວິໄຈໄດ້ນັ້ນຈະຕ້ອງມີຫຼັກການໃນການສັງເກດດັ່ງນີ້:

1. ຕ້ອງມີຈຸດໝາຍທີ່ສະເພາະເຈາະຈົງ

2. ວິທີການສັງເກດຈະຕ້ອງເປັນລະບົບ
3. ຂໍ້ແທ້ຈິງທີ່ສັງເກດຄວນເປັນແບບປະລິມານ
4. ຕ້ອງບັນທຶກຜົນການສັງເກດທັນທີຫຼື ໂດຍໄວທີ່ສຸດເທົ່າທີ່ຈະເຮັດໄດ້.
5. ຕ້ອງຮອບຮູ້ໃນເຮືອງທີ່ຈະສັງເກດ
6. ຫຼັງການສັງເກດແລ້ວຕ້ອງມີການກວດສອບຜົນການສັງເກດນຳ.

8.4 ເຄື່ອງມືຊ່ວຍໃນການສັງເກດ

ເຄື່ອງມືທີ່ຊ່ວຍໃນການສັງເກດອາດແບ່ງໄດ້ເປັນ 2 ປະເພດຄື: ເຄື່ອງບັນທຶກ(Instrument Hardware)ກັບ ແບບບັນທຶກ (Checklists or Schedule)

8.4.1 ເຄື່ອງບັນທຶກ

ເປັນເຄື່ອງທີ່ຊ່ວຍການບັນທຶກໃນການສັງເກດໄດ້ຫຼາຍຢ່າງເຊັ່ນ: ວິດີໂອ,ເທບ,ເຄື່ອງບັນທຶກສຽງ,ກ່ອງຖ່າຍຮູບ,ເຄື່ອງຄຳນວນ,ເຄື່ອງວັດແສງ,ເຄື່ອງວັດສຽງເປັນຕົ້ນ. ເຄື່ອງຊ່ວຍບັນທຶກເລົ່ານີ້ຈະຊ່ວຍບັນທຶກຂໍ້ມູນໄດ້ຖືກຕ້ອງຫຼາຍ ແຕ່ມີຄວາມຈຳກັດເພາະເຄື່ອງບັນທຶກບາງຢ່າງອາດມີລາຄາສູງ.

8.4.2 ແບບບັນທຶກ

ແບບບັນທຶກນັ້ນມີຫຼາຍຊະນິດແຕ່ທີ່ນິຍົມໃຊ້ກັນທົ່ວໄປໄດ້ແກ່ ແບບກວດສອບລາຍການ (Checklists),ແບບປະເມີນຄ່າ(Rating Scales),ແບບບັດຄະແນນ(score Cards) ແລະ ແບບບຽບທຽບຕົວຢ່າງ (The Specimen) ເປັນຕົ້ນ.

1. ແບບກວດກະຈາຍຄ່າ ແບບກວດກະຈາຍມີລັກສະນະເປັນລາຍການຂອງຂໍ້ຄວາມທີ່ຕ້ອງການສັງເກດ,ຈັດລຽງໄດ້ຕາມລຳດັບ,ເຫດການຫຼືພຶດຕິກຳທີ່ຄາດວ່າຈະເກີດກ່ອນຫຼັງແລ້ວໃຫ້ຜູ້ສັງເກດເລືອກເຄື່ອງໝາຍຢ່າງໃດຢ່າງໜຶ່ງວ່າ ເຫດການຫຼືພຶດຕິກຳນັ້ນເກີດຂຶ້ນຫຼືບໍ່? ຫຼືອາດຈະໃຊ້ຄ່າ,ຂໍ້ຄວາມຫຼືຕົວເລກແທນກໍໄດ້ ເຊັ່ນ: ແມ່ນ,ບໍ່ແມ່ນ,ໄດ້,ບໍ່ໄດ້, 1 ຫຼື 0.

2. ແບບປະເມີນຄ່າ ແບບປະເມີນຄ່າເປັນການແປງຄ່າແບບຄຸນນະພາບໃຫ້ເປັນປະລິມານດ້ວຍການປະເມີນຄ່ານັ້ນໃນແບບປຽບທຽບກັນເປັນກຸ່ມ, ລຽງລຳດັບຫຼາຍ,ໜ້ອຍອາດມີຕັ້ງແຕ່ 2 ກຸ່ມໄປຈົນເຖິງຫຼາຍກວ່າ 10 ກຸ່ມກໍໄດ້. ແຕ່ນິຍົມກັນມັກມີພຽງ 5 ຫຼື 7 ກຸ່ມເທົ່ານັ້ນ ເຊັ່ນ: ກໍລະນີຈັດເປັນ 5 ກຸ່ມອາດປະເມີນຄ່າດັ່ງນີ້:

ສູງທີ່ສຸດ	ສູງ	ປານກາງ	ຕ່ຳ	ຕ່ຳທີ່ສຸດ
ດີເລີດ	ດີ	ປານກາງ	ບໍ່ດີ	ບໍ່ດີທີ່ສຸດ
ທຸກຄັ້ງ	ເກືອບທຸກຄັ້ງ	ເລື້ອຍໆ	ດຶງດູດຄັ້ງ	ບໍ່ມີ

3. ແບບບັດຄະແນນ ແບບບັດຄະແນນມີລັກສະນະຄ້າຍກັບແບບກວດການກະຈາຍ ແລະ ແບບປະເມີນຄ່າປະສົມກັນຄືຈະມີລາຍການຈັດໄວ້ໃຫ້ ແລະມີຄຳຕອບເປັນແບບປະເມີນຄ່າການໃຊ້ໂດຍສ່ວນຫຼາຍຈະໃຊ້ປະເມີນຄຸນລັກສະນະໃຫຍ່ໆ ເຊັ່ນ: ສະພາບຂອງຊຸມຊົນອາຄານສະຖານທີ່,ເຮືອນຄົວ,ຄຸນຄ່າຂອງໜັງສື,ຄຸນລັກສະນະທາງເສດຖະກິດ ແລະສັງຄົມຂອງຄົວເຮືອນເປັນຕົ້ນ.

4. ແບບທຽບຕົວຢ່າງເປັນການສ້າງຕົວຢ່າງຂຶ້ນໄວ້ເປັນແບບແລ້ວປຽບທຽບກັບພຶດຕິກຳຫຼື ເຫດການທີ່ເກີດຂຶ້ນກັບແບບຕົວຢ່າງນັ້ນເຊັ່ນThorndikeໄດ້ສ້າງແບບລາຍມືຕົວຢ່າງຂຶ້ນສຳລັບໃຊ້ປຽບທຽບຄວາມສາມາດໃນການຂຽນຂອງເດັກທີ່ມີອາຍຸດ ແລະ ລະດັບຊັ້ນທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ໂດຍເບິ່ງຈາກຄຸນນະພາບຂອງລາຍມືທີ່ເດັກຂຽນທຽບກັບຕົວຢ່າງເປັນຕົ້ນ.

8.4.3 ການກວດສອບຄຸນນະພາບຂອງແບບສັງເກດ

ການກວດສອບຄຸນນະພາບຂອງການສັງເກດທີ່ໃຊ້ແບບສັງເກດ ຜູ້ຄົນຄວ້າສາມາດໃຊ້ເທກນິກວິທີການໄດ້ດັ່ງນີ້ (ສຸວິມິນຕິການັນ, 2543, ໜ້າ: 138)

1. ຄວາມທ່ຽງຕົງ.

ການກວດສອບຄວາມທ່ຽງຕົງຂອງແບບສັງເກດກ່ອນນໍາແບບສັງເກດໄປໃຊ້ຜູ້ວິໄຈຄວນມີການກວດສອບຄວາມທ່ຽງຕົງດ້ານເນື້ອໃນຂອງແບບສັງເກດໂດຍໃຫ້ຜູ້ຊ່ຽວຊານກວດສອບ ເພື່ອພິຈາລະນາວ່າເນື້ອໃນຂອງແບບສັງເກດມີສາມາດຄວບຄຸມ ແລະສອດຄ່ອງກັບເລື່ອງທີ່ຕ້ອງການສັງເກດຫຼາຍ-ນ້ອຍປານໃດ.

2. ຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ

ການກວດສອບຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບສັງເກດຈະໃຊ້ການຄຳນວນຫາຄ່າຄວາມທ່ຽງຕົງຂອງຜູ້ສັງເກດ ເພາະໃຊ້ການເກັບຂໍ້ມູນຂອງຜູ້ສັງເກດຜູ້ສັງເກດຈຶ່ງຈັດເປັນເຄື່ອງມືໃນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນ ຄູ່ກັບ ແບບສັງເກດ. ຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທີ່ເກີດຂຶ້ນເປັນຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທີ່ເກີດຈາກຜູ້ສັງເກດຕັ້ງແຕ່ 2 ຄົນຂຶ້ນໄປທີ່ໃຊ້ແບບສັງເກດ ແລະສັງເກດສິ່ງດຽວກັນ. ມີສູດຄຳນວນຫາຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທີ່ເອີ້ນວ່າສໍາປະສິດຄວາມສອດຄ່ອງດັ່ງນີ້:

$$\text{ສໍາປະສິດຄວາມສອດຄ່ອງ} = \frac{\text{ຈຳນວນຄັ້ງທີ່ບັນທຶກຕົງກັນ}}{\text{ຈຳນວນຄັ້ງທີ່ບັນທຶກຕົງກັນ} + \text{ຈຳນວນຄັ້ງທີ່ບັນທຶກຕ່າງກັນ}}$$

ຄ່າສໍາປະສິດຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທີ່ໄດ້ຈາກການຄຳນວນໃນສູດຈະມີຄ່າສູງສຸດເທົ່າກັບ 1 ໂດຍເມື່ອຄ່າທີ່ໄດ້ມີຄ່າໃກ້ 1 ສະແດງວ່າເຄື່ອງມືມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂ້ອນຂ້າງສູງ.

9. ບົດຄົ້ນຄວ້າທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

ສັນຕິ ແສງສຸກ (2535) ໄດ້ທໍາການທົດລອງປຽບທຽບຜົນສໍາເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບວິຊາພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ລະຫວ່າງການສອນໂດຍໃຊ້ເກມກັບການສອນປົກກະຕິພົບວ່າ 1) ນັກຮຽນທີ່ໄດ້ຮັບການສອນໂດຍໃຊ້ເກມມີຜົນສໍາເລັດສູງ. 2) ຄວາມຄົງທົນທາງການຮຽນຮູ້ເມື່ອເວັ້ນຊ່ວງລຳຍະເວລາ 2 ອາທິດສູງກວ່ານັກຮຽນທີ່ໄດ້ຮັບການສອນຕາມປົກກະຕິຢ່າງມີໄນຍະສໍາພັນທາງສະຖິຕິ 0.1

ສໍາເນົາ ສີປະມົງ, (2547) ໄດ້ສຶກສາຜົນການໃຊ້ເກມຄໍາສັບປະກອບການສອນທີ່ມີຕໍ່ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບ ພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 3 ໂຮງຮຽນອັດສຳຊັນລະຍອງ ພົບວ່າການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບ ພາສາອັງກິດສູງ ໂດຍໃຊ້ t-Test ສໍາລັບກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ບໍ່ອິດສະຫຼະຈາກກັນແລະຜົນການຄົ້ນຄວ້າຢັ້ງຢືນວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ສຶກມັກໃນກິດຈະກຳເກມຄໍາສັບທີ່ໃຊ້ປະກອບການສອນໃນລະດັບມັກຫຼາຍແລະມັກທີ່ສຸດ.

ພິດສະໄໝ ຮຸ່ງໂຮດນິມິດໄຊ(2548) ໄດ້ສຶກສາຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳເກມຄໍາສັບຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງການໄດ້ຍິນ ລະດັບຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6 ຜົນການຄົ້ນຄວ້າພົບວ່າ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງການໄດ້ຍິນ ລະດັບຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6 ທີ່ໄດ້ຮັບການສອນ ໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳເກມຄໍາສັບໄດ້ 70 ສ່ວນຮ້ອຍ.

ປາໂມດ ບຸນມຸສິກ(2541) ໄດ້ສຶກສາປຽບທຽບຜົນສໍາເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບວິຊາ ພາສາອັງກິດ ລະດັບປະຖົມສຶກສາປີທີ 6 ຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ມີເກມ ແລະ ບໍ່ມີເກມປະກອບ, ກຸ່ມຕົວຢ່າງເປັນນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6 ຈຳນວນ 60 ຄົນ ໂດຍແບ່ງເປັນກຸ່ມທົດລອງ ແລະ ກຸ່ມຄວບຄຸມ, ກຸ່ມລະ 30 ຄົນ. ຜົນການວິໄຈພົບວ່າ ນັກຮຽນທີ່ຮຽນຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ມີເກມປະກອບມີຜົນສໍາເລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບສູງກວ່ານັກຮຽນທີ່ຮຽນຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່

ບໍ່ມີເກມປະກອບ ຢ່າງມີໄນຍະສຳພັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .01 ແລະ ນັກຮຽນທີ່ຮຽນຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ບໍ່ມີເກມປະກອບຢ່າງມີໄນຍະສຳພັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05

ນັ້ນທະພອນ ຄອດສິຣິພິງ(2541) ໄດ້ສຶກສາປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 1 ຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ມີເກມ ແລະ ບໍ່ມີເກມປະກອບ, ກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ໃນການທົດລອງໄດ້ແກ່ ນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 1 ຈຳນວນ 60 ຄົນ ໂຮງຮຽນວິຊຽນກິນສຸຄົນອຸປະຖຳ ຈັງປະຕິບັດພະນະຄອນສີອາຍຸດທະຍາ ແບ່ງເປັນກຸ່ມທົດລອງ ແລະ ກຸ່ມຄວບຄຸມ. ກຸ່ມທົດລອງຮຽນຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ມີເກມປະກອບ, ກຸ່ມຄວບຄຸມຮຽນຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ບໍ່ມີເກມປະກອບ. ຜົນການທົດລອງປາກົດວ່າຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາພາສາອັງກິດແຕກຕ່າງກັນຢ່າງມີໄນຍະສຳພັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05 ແຕ່ເມື່ອເວັ້ນຊ່ວງລຳຍະເວລາໄປ 2 ອາທິດ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບບໍ່ແຕກຕ່າງກັນ.

ສັນທິດ ຫອມສົມບັດ (2543) ໄດ້ສຶກສາປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 3 ຈາກການສອນທີ່ໃຊ້ແບບຝຶກທີ່ມີເກມປະກອບ ແລະ ການສອນທີ່ໃຊ້ແບບຝຶກຫັກຕາມຄູ່ມືຄູ. ກຸ່ມຕົວຢ່າງເປັນນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 3 ທີ່ກຳລັງຮຽນໃນພາກຮຽນທີ່ 1 ປີການສຶກສາ 2543 ໂຮງຮຽນເຊກາ ອຳເພີ ເຊກາ ຈັງປະຕິບັດໜອງຄາຍ ຈຳນວນ 53 ຄົນ. ກຸ່ມທົດລອງ 30 ຄົນ ຮຽນຈາກການສອນທີ່ໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ມີເກມ. ກຸ່ມຄວບຄຸມ 23 ຄົນຮຽນຈາກການສອນທີ່ໃຊ້ແບບຝຶກຫັດຕາມຄູ່ມືຄູ. ຜົນການທົດລອງປາກົດວ່າຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາພາສາອັງກິດຂອງກຸ່ມທົດລອງ ແລະ ກຸ່ມຄວບຄຸມແຕກຕ່າງກັນຢ່າງມີໄນຍະສຳພັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ .05

ທິບພະວັນ ພັນຈະເລີນ (2548) ໄດ້ສຶກສາການພັດທະນາຊຸກການສອນເພີ່ມເພີ່ມການສອນພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 4 ໂຮງຮຽນກັບໃຫຍ່ວ່ອງກຸນກິດພິທະຍາຄົມ ຈັງປະຕິບັດຊົນບຸລີ. ກຸ່ມຕົວຢ່າງຄື: ນັກຮຽນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 4 ທີ່ກຳລັງສຶກສາໃນພາກຮຽນທີ່ 1 ປີການສຶກສາ 2548 ຈຳນວນ 34 ຄົນ. ຜົນການວິໄຈພົບວ່າ 1) ປະສິດທິ ພາບຂອງຊຸກການສອນເພີ່ມພາສາອັງກິດມີຄ່າເທົ່າກັບ 86.12/81.18 ຖືວ່າມີປະສິດທິພາບດີຫຼາຍ, 2) ຄວາມສາມາດໃນການຟັງພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຫຼັງການໃຊ້ຊຸດການສອນເພີ່ມພາສາອັງກິດສູງກວ່າກ່ອນໃຊ້ຊຸດການສອນເພີ່ມໄນຍະສຳພັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ 0.05, 3) ນັກຮຽນມີຄວາມຄິດເຫັນຕໍ່ຊຸດການສອນເພີ່ມຢູ່ໃນລະດັບດີທຸກບົດຮຽນ.

ຈັກກະພັດ ຄົງນະ (2550) ໄດ້ສຶກສາການພັດທະນາແບບຝຶກການອ່ານພາສາອັງກິດທີ່ກ່ຽວກັບປັນຫາຂອງໄວລຸ້ນຕອນຕົ້ນສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6 ໂຮງຮຽນຫຼວງພໍ່ແຊ່ມ ວັດຕາກ້ອງອານຸສອນ ຈັງປະຕິບັດພະນະຄອນປະຖົມ. ກຸ່ມຕົວຢ່າງເປັນນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 6 ປີການສຶກສາ 2550 ເຊິ່ງໄດ້ມາໂດຍການສຸມຕົວຢ່າງຫ້ອງຮຽນ 1 ຫ້ອງດ້ວຍວິທີສຸມແບບເຈາະຈົງໄດ້ນັກຮຽນທີ່ເປັນກຸ່ມຕົວຢ່າງ 26 ຄົນ. ຜົນຂອງການວິໄຈພົບວ່າ 1) ປະສິດທິພາບຂອງແບບຝຶກເສີມການອ່ານພາສາອັງກິດທີ່ກ່ຽວກັບປັນຫາຂອງໄວລຸ້ນຕອນຕົ້ນມີຄ່າ 75.84/75.12 ເຊິ່ງຖືວ່າມີປະສິດທິພາບເປັນໄປຕາມເກນ, 2) ຄວາມສາມາດໃນການອ່ານພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຫຼັງຮຽນສູງກວ່າກ່ອນຮຽນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຢ່າງມີໄນຍະສຳພັນທາງສະຖິຕິທີ່ລະດັບ 0.05, 3) ນັກຮຽນມີຄວາມຄິດເຫັນທີ່ດີຕໍ່ແບບຝຶກເສີມການອ່ານພາສາອັງກິດທີ່ກ່ຽວກັບປັນຫາຂອງໄວລຸ້ນຕອນຕົ້ນ.

ບຸນເລີຍ ອິດທິກຸນ (2554) ໄດ້ສຶກສາການພັດທະນາແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ດ້ວຍກຸ່ມຮ່ວມມື ກຸ່ມສາລະການຮຽນຮູ້ຄະນິດສາດ ເລື່ອງບົດປະຍຸກ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3. ກຸ່ມຕົວຢ່າງເປັນນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນສິລິແກ້ງຄໍ້າສຳນັກງານ ເຂດພື້ນທີ່ການສຶກສາປະຖົມສຶກສາໄຊທະຍ໌ພູມເຂດ

2 ຈຳນວນ 24 ຄົນ ໃນພາກຮຽນທີ 2 ສຶກສິກສາ 2553. ຜົນການສຶກສາພົບວ່າ 1) ແຜນການຈັດກິດຈະກຳ ການຮຽນຮູ້ມີຄ່າເທົ່າກັບ 77.60/77.08 ເຊິ່ງເປັນໄປຕາມເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້ 75/75 2) ດັດສະນີປະສິດທິຜົນຂອງ ແຜນການຈັດກິດຈະກຳມີຄ່າເທົ່າກັບ 0.6090 ແລະ 3) ນັກຮຽນມີຄວາມພຶ້ງພໍໃຈຕໍ່ການຈັດການຮຽນຮູ້ຢູ່ໃນ ລະດັບຫຼາຍທີ່ສຸດ 4.64

ດັ່ງນັ້ນສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ຜົນການວິໄຈກ່ຽວກັບການຈັດການຮຽນ-ການສອນໂດຍໃຊ້ເກນປະກອບນັ້ນສົ່ງ ຜົນຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນດີຂຶ້ນ, ສາມາດເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈບົດຮຽນໄດ້ດີ ພ້ອມທັງເກີດຄວາມ ເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນການຮຽນອີກດ້ວຍ.

ຄຸນນະພາບຜູ້ຮຽນ

ສຳລັບດ້ານມາດຕະຖານຂອງຄຸນນະພາບຜູ້ຮຽນພາສາອັງກິດທາງກະຊວງສຶກສາທິການໄດ້ກຳນົດ ລັກສະນະທີ່ຜູ້ຮຽນຕ້ອງມີດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ຈົບຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3

1.1 ປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ ຄຳຂໍຮ້ອງທີ່ຟັງ ອ່ານອອກສຽງຕົວອັກສອນ ຄຳ ກຸ່ມຄຳ ປະໂຫຍກງ່າຍ ໆ ແລະ ບົດເວົ້າເຂົ້າຈັງຫວະງ່າຍ ໆ ຖືກຕ້ອງຕາມຫລັກການອ່ານ ບອກຄວາມຫມາຍຂອງຄຳ ແລະ ກຸ່ມຄຳທີ່ຟັງກົງຕາມ ຄວາມໝາຍ ຕອບຄຳຖາມຈາກການຟັງຫລືອ່ານປະໂຫຍກ ບົດສົນທະນາຫລືນິທານງ່າຍ ໆ

1.2 ເວົ້າໄດ້ຕອບດ້ວຍຄຳສັບງ່າຍ ໆ ໃນການສື່ສານລະຫວ່າງບຸກຄົນຕາມແບບທີ່ຟັງໃຊ້ຄຳບອກຄວາມ ຕ້ອງການງ່າຍຂອງຕົນເອງ ເວົ້າຂໍ ແລະ ໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ, ເພື່ອນບອກຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຕົນເອງກ່ຽວ ກັບສິ່ງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວຫລືກິດຈະກຳຕ່າງ ໆ ຕາມແບບທີ່ຟັງ

1.3 ເວົ້າໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງເລື່ອງໃກ້ຕົວຈັດໝວດໝູ່ຄຳຕາມປະເພດຂອງບຸກຄົນ, ສັດ ແລະ ສິ່ງ ຂອງຕາມທີ່ຟັງຫລືອ່ານ

1.4 ເວົ້າ ແລະ ເຮັດທຳທາງປະກອບຕາມສັງຄົມ/ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງ ແລະ ຄຳສັບງ່າຍໆ ກ່ຽວ ກັບເທດການ/ມື້ສຳຄັນ/ງານສະຫຼອງຊີວິດຄວາມເປັນຢູ່ຂອງເຈົ້າຂອງພາສາເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳທາງພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳທີ່ເໝາະກັບໄວ

1.5 ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງສຽງຕົວອັກສອນ ຄຳ ກຸ່ມຄຳ ປະໂຫຍກງ່າຍໆຂອງພາສາຕ່າງປະເທດ ແລະ ພາສາໄທ

1.6 ບອກຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບກຸ່ມກຸ່ມຮຽນຮູ້

1.7 ຟັງ/ເວົ້າໃນສະຖານນະການງ່າຍ ໆ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ

1.8 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດເພື່ອລວບລວມຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໃກ້ຕົວ

1.9 ມີທັກສະການໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດ (ເນັ້ນການຟັງ - ເວົ້າ) ສື່ສານຕາມຫົວເລື່ອງກ່ຽວກັບຕົນເອງ ຄອບຄົວໂຮງຮຽນສິ່ງແວດລ້ອມໃກ້ຕົວ ອາຫານ ເຄື່ອງດື່ມ ແລະ ເວລາຫວ່າງພາຍໃນວົງຄຳສັບ ປະມານ 300- 450 ຄຳ (ຄຳສັບທີ່ເປັນຮູບທຳ)

1.10 ໃຊ້ປະໂຫຍກຄຳດຽວ (One Word Sentence) ແລະ ປະໂຫຍກດຽວ (Simple Sentence)

ໃນການສົນທະນາໄດ້ຕອບຕາມສະຖານການ

2. ຈົບຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6

2.1 ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ ຄໍາຂໍຮ້ອງ ແລະ ຄໍາແນະນຳທີ່ຟັງ ແລະ ອ່ານ ອ່ານອອກສຽງປະໂຫຍກຂໍ້ຄວາມ ນິທານ ແລະ ບົດກອນສັບໆ ຖືກຕ້ອງຕາມຫລັກການອ່ານ ເລືອກ/ລຳບຸປະໂຫຍກ ແລະ ຂໍ້ຄວາມກົງຕາມຄວາມຫມາຍຂອງສັນຍະລັກຫລືເຄື່ອງໝາຍທີ່ອ່ານ ບອກໃຈຄວາມສຳຄັນ ແລະ ຕອບຄໍາຖາມຈາກການຟັງ ແລະ ອ່ານ ບົດສົນທະນາ ນິທານງ່າຍ ໆ ແລະ ເລື່ອງເລົ່າ

2.2 ເວົ້າ/ຂຽນໂຕ້ຕອບໃນການສື່ສານລະຫວ່າງບຸກຄົນ ໃຊ້ຄໍາສັ່ງ ຄໍາຂໍຮ້ອງ ຄໍາອະນຸຍາດ ແລະ ໃຫ້ຄໍາແນະນຳ ເວົ້າ/ຂຽນສະແດງຄວາມຕ້ອງການ ຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອຕອບຮັບ ແລະ ປະຕິເສດການໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອໃນສະຖານນະການງ່າຍ ໆ ເວົ້າ ແລະ ຂຽນເພື່ອຂໍໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ເພື່ອນ ຄອບຄົວ ແລະ ເລື່ອງໃກ້ຕົວ ເວົ້າ/ຂຽນສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກກ່ຽວກັບເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວ ກິດຈະກຳຕ່າງ ໆ ພ້ອມທັງໃຫ້ເຫດຜົນ

2.3 ເວົ້າ/ຂຽນໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ເພື່ອນ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມໃກ້ຕົວຂຽນພາບແຜນຜັງແຜນພູມ ແລະ ຕາລາງສະແດງຂໍ້ມູນຕ່າງ ໆ ທີ່ຟັງ ແລະ ອ່ານ ເວົ້າ/ຂຽນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນກ່ຽວກັບເລື່ອງຕ່າງໆ ໃກ້ຕົວ

2.4 ໃຊ້ຖ້ອຍຄໍາ ນ້ຳສຽງ ແລະ ກິລິຍາທຳທາງຢ່າງສຸພາບ ເໝາະສົມ ຕາມມາລຳຍາດສັງຄົມ ແລະ ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສາໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບເຫດການ/ມື້ສຳຄັນ/ງານສະຫຼອງ/ຊີວິດຄວາມເປັນອຸ່ງຂອງເຈົ້າຂອງພາສາເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳທາງພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳຕາມຄວາມສົນໃຈ

2.5 ບອກຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງການອອກສຽງປະໂຫຍກຕ່າງໆ ການໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍວັກຕອນ ແລະ ການລຳດັບຄຳຕາມໂຄງສ້າງປະໂຫຍກຂອງພາສາຕ່າງປະເທດ ແລະ ພາສາໄທປຽບທຽບຄວາມເໝືອນ/ ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງເຫດສະການງານສະຫຼອງ ແລະ ປະເພນີຂອງເຈົ້າຂອງພາສາກັບຂອງໄທ

2.6 ຄົ້ນຄວ້າ ລວບລວມຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບກຸ່ມກຸ່ມຮຽນຮູ້ອື່ນຈາກແຫລ່ງການຮຽນຮູ້ ແລະ ນຳສະເໜີດ້ວຍການເວົ້າ/ການຂຽນ

2.7 ໃຊ້ພາສາສື່ສານໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ສະຖານສຶກສາ

2.8 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນການສືບຄົ້ນ ແລະ ລວບລວມຂໍ້ມູນຕ່າງໆ

2.9 ມີທັກສະການໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດ (ເນັ້ນການຟັງ-ເວົ້າ-ອ່ານ-ຂຽນ) ສື່ສານຕາມຫົວເລື່ອງກ່ຽວກັບຕົນເອງ ຄອບຄົວ ໂຮງຮຽນ ສິ່ງແວດລ້ອມ ອາຫານ ເຄື່ອງດື່ມ ເວລາວ່າງ ແລະ ໂພສະນາການ ສຸຂະພາບ ແລະ ສະປະຕິບັດດີການ ການຊື້-ຂາຍ ພາຍໃນວົງຄຳສັບປະມານ 1, 050-1, 200 ຄຳ (ຄຳສັບທີ່ເປັນຮູບປະທຳ ແລະ ນາມປະທຳ)

2.10 ໃຊ້ປະໂຫຍກດ່ຽວ ແລະ ປະໂຫຍກປະສົມ(Compound Sentence) ສື່ຄວາມຫມາຍຕ່າງ ໆ ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ ຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ພາສາເພື່ອການສື່ສານ

ມາດຕາຖານ 1.1 ເຂົ້າໃຈ ແລະ ຕິຄວາມເລື່ອງທີ່ຟັງ ອ່ານຈາກສື່ປະເພດຕ່າງ ໆ ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີເຫດຜົນ

ຕາລາງ 1 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ 1.1 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ ຄໍາຂໍຮ້ອງ ແລະ ຄໍາແນະນຳ(Instructions) ທີ່ຟັງ ແລະ ອ່ານຄໍາສັ່ງ ແລະ ຄໍາຂໍຮ້ອງທີ່ໃຊ້ໃນຫ້ອງ ຮຽນ ພາສາທຳທາງ ແລະ ຄໍາແນະນຳໃນການຫລິ້ນເກມ ການວາດພາບຫລືການເຮັດອາຫານ

ແລະ ເຄື່ອງດື່ມ ຄຳສັ່ງ ເຊັ່ນ Look at the? /here/over there. / Say it again./ Read and draw./ Put a/an...in/on/under a/an.../ Don't go over there. etc.

ຄຳຂໍຮ້ອງ ເຊັ່ນ Please take a queue. / Take a queue, please./ Can/Could you help me,please? etc.

- ຄຳແນະນຳ ເຊັ່ນ You should read every day. /Think before you speak./ ຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນ ການຫລິ້ນເກມ Start. / My turn. / Your turn. / Roll the dice./ Count the number./ Finish./ ຄຳບອກລຳດັບ ຂັ້ນຕອນ First,? Second,? Next,? Then? Finally,... etc.

ຕາລາງ 1

ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

2. ອ່ານອອກສຽງ ຂໍ້ຄວາມ ນິທານ ແລະ ບົດກອນສັບ ໆ ຖືກຕ້ອງຕາມຫລັກການອ່ານປະໂຫຍກ ຂໍ້ຄວາມ ແລະ ບົດກອນການໃຊ້ພືດນານຸກົມຫລັກການອ່ານອອກສຽງ ເຊັ່ນ:

- ການອອກສຽງຍັນຊະນະຕົ້ນຄຳ ແລະ ພະຍັນຊະນະທ້າຍຄຳ
- ການອອກສຽງເນັ້ນໜັກ-ເບົາໃນຄຳ ແລະ ກຸ່ມຄຳ
- ການອອກສຽງຕາມລຳດັບສຽງສູງ-ຕ່ຳ ໃນປະໂຫຍກ
- ການອອກສຽງເຊື່ອມໂຍງ (Linking Sound) ໃນຂໍ້ຄວາມ
- ການອອກສຽງບົດກອນຕາມຈັງຫວະ

3. ລະບຸ/ວາດພາບ ສັນຍະລັກຫລືເຄື່ອງໝາຍກົງກັບຄວາມຫມາຍຂອງປະໂຫຍກ ແລະ ຂໍ້ຄວາມທີ່ຟັງ ຫລື ອ່ານກຸ່ມຄຳ ປະໂຫຍກໝົດຂໍ້ຄວາມ ລັກສະນະເຄື່ອງໝາຍ ແລະ ຄວາມຫມາຍກ່ຽວກັບຕົນເອງຄອບຄົວ ໂຮງຮຽນ ສິ່ງແວດລ້ອມ ອາຫານ ເຄື່ອງດື່ມ ເວລາວ່າງ ແລະ ໂພສະນາການ ສຸຂະພາບ ແລະ ສະປະຕິບັດດີ ການການຊື້-ຂາຍເປັນວົງຄຳສັບສະສົມປະມານ 750-950 ຄຳ (ຄຳສັບທີ່ເປັນຮູບປະທຳ ແລະ ນາມມະທຳ)

ຕາລາງ 1

ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

4. ບອກໃຈຄວາມສຳຄັນ ແລະ ຕອບຄຳຖາມຈາກການຟັງຫລືອ່ານ ບົດສົນທະນານິທານງ່າຍ ໆຫລືເລື່ອງເລົ່າ ປະໂຫຍກ ບົດສົນທິນາ ນິທານ ຫລືເລື່ອງສັບ ໆຄຳຖາມກ່ຽວກັບໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງເລື່ອງ ເຊັ່ນ: ໃຜເຮັດ ຫຍັງ? ຢູ່ໃສ? ຕອນໃດ?

- Yes/No Question ເຊັ່ນ Is/Are/Can...? Yes,...is/are/can./ No,...isn't/aren't/can't.

Do/Does/Can/Is/Are...? Yes/No... etc.

- Wh-Question ເຊັ່ນ Who is/are...? He / She is.../They are... What...?/Where...? It is .../They are... What...doing? ...is/am/are... etc.

- Or-Question ເຊັ່ນ Is this/it a/an...or a/an...? It is a/an... etc.

ມາດຕາຖານ 1.2 ມີທັກສະການສື່ສານທາງພາສາໃນການຕີນປ່ຽນຂໍ້ມູນຂ່າວສານສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ ແລະ ຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີປະສິດທິພາບ

ຕາລາງ 2 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ 1.2 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ເວົ້າ/ຂຽນໂຕ້ຕອບໃນການສື່ສານລະຫວ່າງບຸກຄົນບົດສົນທະນາທີ່ໃຊ້ໃນການທັກທາຍ ບອກລາ ຂອບໃຈຂໍ້ໂທດ ຊົມເຊີຍ ການເວົ້າແຊກຢ່າງສຸພາບປະໂຫຍກ/ຂໍ້ຄວາມທີ່ໃຊ້ແນະນຳຕົນເອງ ເພື່ອນ ແລະ ບຸກ

ຄົນໃກ້ຕົວ ແລະ ສໍານວນການຕອບຮັບ ເຊັ່ນ Hi/Hello/ Good morning/ Good afternoon/ Good evening/ I am sorry./ How are you?/ I'm fine. Thank you. And you?/ Hello. I am.../ Hello,...I am... This is my sister. Her name is... /Hello,.../ Nice to see you. Nice to see you too./Goodbye./ Bye./ See you soon/ later./ Good/ Very good./ Thanks./ Thank you./ Thank you very much./ You're welcome./ It's O.K. etc.

2. ໃຊ້ຄໍາສັ່ງ ຄໍາຂໍຮ້ອງ ຄໍາຂະອັນຍາຕ ແລະ ໃຫ້ຄໍາແນະນຳງ່າຍ ໆ ຄໍາສັ່ງ ຄໍາຂໍຮ້ອງ ຄໍາແນະນຳທີ່ມີ 1-2 ຂັ້ນຕອນ

3. ເວົ້າ/ຂຽນສະແດງຄວາມຕ້ອງການຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອ ຕອບຮັບ ແລະ ປະຕິເສດການໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍ-ເຫຼືອໃນສະຖານນະການງ່າຍ ໆ ຄໍາສັບ ສໍານວນ ແລະ ປະໂຫຍກທີ່ໃຊ້ບອກຄວາມຕ້ອງການ ຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອ ຕອບຮັບ

ແລະ ປະຕິເສດການໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອ ເຊັ່ນ Please? /May...?/ I need.../ Help me!/ Can/ Could...?/Yes,.../No,...etc.

ຕາລາງ 2

ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

4. ເວົ້າ/ຂຽນເພື່ອຂໍ ໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ເພື່ອນ ຄອບຄົວ ແລະ ເລື່ອງໃກ້ຕົວຄໍາສັບ ສໍານວນ ແລະ ປະໂຫຍກທີ່ໃຊ້ຂໍ ໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ເພື່ອນ ຄອບຄົວ ແລະ ເລື່ອງໃກ້ຕົວ ເຊັ່ນ What do you do? I'm a/an...What is she/he? ...is a/an (ອາຊີບ)How old/tall...? I am...Is/Are/Can...or...? ...is/are/can...Is/Are...going to...or...? ...is/are going to...etc.

5. ເວົ້າ/ຂຽນສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຕົນເອງກ່ຽວກັບເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວ ແລະ ກິດຈະກຳຕ່າງ ໆ ພ້ອມທັງໃຫ້ເຫດຜົນສັບ ໆ ປະກອບຄໍາ ແລະ ປະໂຫຍກທີ່ໃຊ້ສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ ເຊັ່ນ ມັກບໍ່ ບໍ່ມັກ ດີໃຈ ເສຍໃຈ ມີຄວາມສຸກ ເສົ້າ ຫົວ ລົດຊາດດີ ເຊັ່ນ I'm.../He/She/It is.../You/We/They are...I/You/We/They like.../He /She likes...because...I/You/We/They love.../He /She loves...because...I/You/We/They don't like/love/feel...because...He/ She doesn't like/love/feel...because...I/You/We/They feel...because... etc.

ມາດຕາຖານ 1.3 ນຳສະເໜີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຄວາມຄິດລວມຍອດ ແລະ ຄວາມຄິດເຫັນໃນເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໂດຍການເວົ້າ ແລະ ການຂຽນ

ຕາລາງ 3 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ 1.3 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ເວົ້າ/ຂຽນໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ແລະ ເລື່ອງໃກ້ຕົວປະໂຫຍກ ແລະ ຂໍ້ຄວາມທີ່ໃຊ້ໃນການໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບບຸກຄົນ ສະຖານທີ່ ແລະ ກິດຈະກຳຕ່າງ ໆ ເຊັ່ນ ຂໍ້ມູນສ່ວນບຸກຄົນ ເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວ ຈຳນວນ 1-500 ລຳດັບທີ່ ວັນ ເດືອນ ປີ ລະດູການ ເວລາສະພາບດິນຟ້າອາກາດ ຄວາມຮູ້ສຶກ ສີ ຂະໜາດ ຮູບຊົງ ທີ່ຢູ່ຂອງສິ່ງຕ່າງ ໆ ເຄື່ອງໝາຍວັກຕອນ

2. ຂຽນພາບ ແຜນຜັງ ແລະ ແຜນພູມສະແດງຂໍ້ມູນຕ່າງ ໆ ຕາມທີ່ຟັງຫລືອ່ານຄໍາ ກຸ່ມຄໍາປະໂຫຍກທີ່ສະແດງຂໍ້ມູນ ແລະ ຄວາມໝາຍຂອງເລື່ອງຕ່າງ ໆ ພາບ ແຜນຜັງ ແຜນພູມ ຕາຕະລາງ

3. ເວົ້າສະແດງຄວາມຄິດເຫັນກ່ຽວກັບເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວປະໂຫຍກທີ່ໃຊ້ໃນການເວົ້າສະແດງຄວາມຄິດເຫັນກ່ຽວກັບກິດຈະກຳຫລືເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວ

ສາລະທີ່ 2 ພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳ

ມາດຕາຖານ 2.1 ເຂົ້າໃຈຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງພາສາກັບວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສາໄປນຳໃຊ້ໄດ້ຢ່າງເໝາະສົມ

ຕາລາງ 4 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ 2.1 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ໃຊ້ຖ້ອຍຄຳ ນ້ຳສຽງ ແລະ ກິລິຍາທຳທາງຢ່າງສຸພາບ ຕາມມານລະຍາດສັງຄົມ ແລະ ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສາການໃຊ້ຖ້ອຍຄຳ ນ້ຳສຽງ ແລະ ກິລິຍາທຳທາງຕາມມານລະຍາດສັງຄົມ ແລະ ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສາເຊັ່ນ ການຂອບໃຈ ຂໍໂທດ ການໃຊ້ສີໜ້າທຳທາງປະກອບການເວົ້າຄະນະແນະນຳຕົນເອງ ການສຳຜັດມີການແກວ່ງມື ການສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກການກ່າວອ່ວຍພອນ ການສະແດງອາການຕອບຮັບຫລືປະຕິເສດ

ຕາລາງ 4

ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

2. ຕອບຄຳຖາມ/ບອກຄວາມສຳຄັນຂອງເຫດການ/ມື້ສຳຄັນ/ງານສະຫລອງ ແລະ ຊີວິດຄວາມເປັນຢູ່ງ່າຍ ໆຂອງເຈົ້າຂອງພາສາຂໍ້ມູນ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງເຫດການ/ມື້ສຳຄັນ/ງານສະຫລອງ ແລະ ຊີວິດຄວາມເປັນຢູ່ຂອງເຈົ້າຂອງພາສາເຊັ່ນ ມື້ຄິດມາສ ມື້ຂຶ້ນປີໃໝ່ ມື້ວາເລນທາຍ ເຄື່ອງແຕ່ງກາຍ ລະດູການ ອາຫານ ເຄື່ອງດື່ມ

3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳທາງພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳຕາມຄວາມສົນໃຈກິດຈະກຳທາງພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳ ເຊັ່ນ ການຫລິ້ນເກມການຮ້ອງເພງ ການເລົ່ານິທານ ບົດບາດສົມມຸຕິມື້ຂອບໃຈພະເຈົ້າ ມື້ຄິດມາສ ມື້ຂຶ້ນປີໃໝ່ ມື້ວາເລນທາຍ

ມາດຕາຖານ 2.2 ເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສາກັບພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳນຳມາໃຊ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງເໝາະສົມ

ຕາລາງ 5 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ 2.2 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ບອກຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລຳຫະຫວ່າງການອອກສຽງປະໂຫຍກຊະນິດຕ່າງ ໆ ການໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍວັກຕອນ ການຈັດລຳດັບຄຳ (Order)ຕາມໂຄງສ້າງປະໂຫຍກຂອງພາສາຕ່າງປະເທດ ແລະ ພາສາຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງການອອກສຽງປະໂຫຍກຊະນິດຕ່າງ ໆ ຂອງເຈົ້າຂອງພາສາກັບຂອງໄທ ການໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍວັກຕອນ ແລະ ການລຳດັບຄຳຕາມໂຄງສ້າງປະໂຫຍກຂອງພາສາຕ່າງປະເທດ

2. ບອກຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລຳຫວ່າງເຫດການ ແລະ ງານສະຫລອງຂອງເຈົ້າຂອງພາສາກັບຂອງໄທຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງເຫດການ ແລະ ງານສະຫລອງຂອງເຈົ້າຂອງພາສາກັບຂອງໄທ

ສາລະທີ່ 3 ພາສາກັບຄວາມສຳພັນກັບກຸ່ມກຸ່ມຮຽນຮູ້ອື່ນ

ມາດຕາຖານ 3.1 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນການເຊື່ອມໂຍງຄວາມຮູ້ກັບກຸ່ມກຸ່ມຮຽນຮູ້ອື່ນ ແລະ ເປັນພື້ນຖານໃນການພັດທະນາ ສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ ແລະ ເປີດໂລກະທັດຂອງຕົນ

ຕາລາງ 6 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ 3.1 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ຄົ້ນຄວ້າ ລວບລວມຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບກຸ່ມກຸ່ມຮຽນຮູ້ອື່ນ ແລະ ນຳສະເໜີດ້ວຍການເວົ້າ/ການຂຽນການຄົ້ນຄວ້າ ການລວບລວມ ແລະ ການນຳສະເໜີຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບກຸ່ມກຸ່ມຮຽນຮູ້ອື່ນ

ສາລະທີ່ 4 ພາສາກັບຄວາມສຳພັນກັບຊຸມຊົນ ແລະ ໂລກ

ມາດຕາຖານ 4.1 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ທັງໃນສະຖານສຶກສາ ຊຸມຊົນ ແລະ ສັງຄົມ
ຕາລາງ 7 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ 4.1 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ຟັງ ເວົ້າ ແລະ ອ່ານ/ຂຽນໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ສະຖານສຶກສາ ການໃຊ້ພາສາໃນການຟັງ ເວົ້າ ແລະ ອ່ານ/ຂຽນໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ

ມາດຕາຖານ 4.2 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດເປັນເຄື່ອງມືພື້ນຖານໃນການສຶກສາການປະກອບອາຊີບ ແລະ ການຕົ້ນປ່ຽນຮຽນຮູ້ກັບສັງຄົມໂລກ

ຕາລາງ 8 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ 4.2 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ກຸ່ມຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນການສືບຄົ້ນ ແລະ ລວບລວມຂໍ້ມູນຕ່າງ ໆ ການໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນການສືບຄົ້ນ ແລະ ການລວບລວມຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໃກ້ຕົວ ຈາກແຫຼ່ງການຮຽນຮູ້ຕ່າງ ໆ

ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບ

ພົດວັນຄະ ສິບອັມ (2550: 128) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍວ່າ ເປັນຫນ່ວຍສຽງຫລາຍໆ ຫນ່ວຍສຽງມາລວມກັນເປັນຂໍ້ມູນທີ່ລວບລວມຄວາມຫມາຍ ແລະ ການອອກສຽງຂອງຄຳທີ່ໃຊ້ໃນການສື່ສານ ຄຳສັບມີອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນ 2 ປະການ ຄື ຮູບຄຳ (Form) ແລະ ຄວາມຫມາຍ (Meaning)

ສິດລ ແສງທນູ ແລະ ຄິດ ພິງສ໌ທອນ (2541: 35-41) ໄດ້ສະຫລຸບວ່າ ຄຳສັບ ຄື ກຸ່ມສຽງກຸ່ມໜຶ່ງຊຶ່ງມີທັງຄວາມຫມາຍໃຫ້ຮູ້ວ່າເປັນຄົນ ສິ່ງຂອງ ອາການ ຫລືລັກສະນະອາການຢ່າງໃດຢ່າງໜຶ່ງ ຄຳສັບເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງພາສາຄຳສັບ ຄື ກຸ່ມສຽງທີ່ມີຄວາມຫມາຍ ແບ່ງອອກໄດ້ເປັນຫລາຍປະເພດຂຶ້ນຢູ່ກັບຫລັກການທີ່ແຕກຕ່າງກັນອອກໄປ ເຊັ່ນ ແບ່ງຕາມຮູບຄຳຫລືແບ່ງຕາມລັກສະນະການນຳໄປໃຊ້ເປັນຕົ້ນ (ສະໝິບ ວະລາວິດຍົດ ລື. 2541 : 12)

ສະຫຼຸບ ຄື ຄຳສັບເປັນກຸ່ມສຽງທີ່ມີຄວາມຫມາຍແບ່ງອອກໄດ້ຫລາຍປະເພດ ຄົນ ສິ່ງຂອງ ຫລືລັກສະນະຕ່າງກັນໄປຕາມພາສາຂອງຕົນເອງ ເພື່ອໃຊ້ໃນການສື່ສານໃຫ້ເກີດຄວາມເຂົ້າໃຈຮ່ວມກັນ

ຄວາມສຳຄັນຂອງຄຳສັບ

ໃນການຮຽນພາສານັ້ນ ສິ່ງທີ່ມີປະໂຫຍດສຳລັບຜູ້ຮຽນກໍຄືການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ເພາະຄຳສັບຖືວ່າເປັນພື້ນຖານຂອງການຮຽນພາສາ ຊຶ່ງມີຜູ້ກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງຄຳສັບໄວ້ດັ່ງນີ້ ສະຕິວິດ (Stewick. 1972: 2) ກ່າວວ່າ ໃນການຮຽນພາສານັ້ນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບຂອງພາສາໃຫ້ມຖືວ່າເປັນເລື່ອງທີ່ສຳຄັນຫຼາຍ ຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດສ່ວນໜຶ່ງນັ້ນ ຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ອົງປະກອບຂອງພາສາຊຶ່ງປະກອບດ້ວຍ ສຽງ ໂຄງສ້າງ ແລະ ຄຳສັບຊຶ່ງອົງປະກອບທັງສາມປະການນີ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດເຂົ້າໃຈເລື່ອງທີ່ຜູ້ອື່ນເວົ້າ ແລະ ສາມາດເວົ້າໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຂົ້າໃຈໄດ້ ຄຳສັບຈຶ່ງນັບເປັນຫົວໃຈສຳຄັນຢ່າງໜຶ່ງໃນການຮຽນພາສາ ໂດຍຖືວ່າຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ພາສາຕ່າງປະເທດກໍຕໍ່ເມື່ອ

1. ໄດ້ຮຽນຮູ້ລະບົບສຽງ ຄື ສາມາດເວົ້າໄດ້ດີ ແລະ ສາມາດເຂົ້າໃຈໄດ້

2. ໄດ້ຮຽນຮູ້ ແລະ ສາມາດໃຊ້ໂຄງສ້າງຂອງພາສານັ້ນ ໆ ໄດ້
3. ໄດ້ຮຽນຮູ້ຄຳສັບຈຳນວນຫລາຍ ແລະ ສາມາດນຳມາໃຊ້ໄດ້

ກາເດດຊີ (Ghadessy. 1998: 24) ໃຫ້ຄວາມເຫັນວ່າຄຳສັບມີຄວາມສຳຄັນຢ່າງກວ່າໂຄງສ້າງທາງໄວຍາກອນ ເພາະຄຳສັບເປັນພື້ນຖານຂອງການຮຽນພາສາ ຫາກຜູ້ຮຽນມີຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບຄຳສັບກໍສາມາດນຳຄຳສັບມາສ້າງເປັນຫນ່ວຍທີ່ໃຫຍ່ຂຶ້ນ ເຊັ່ນ ວະລີ ປະໂຫຍກ ລຽງຄວາມ ແຕ່ຫາກບໍ່ເຂົ້າໃຈຄຳສັບກໍບໍ່ສາມາດເຂົ້າໃຈຫນ່ວຍທາງພາສາທີ່ໃຫຍ່ກວ່າໄດ້ເລີຍ ດັ່ງນັ້ນໃນບັນດາອົງປະກອບທັງຫລາຍຂອງພາສາ“ຄຳ” ເປັນສິ່ງທີ່ເຮົາຮູ້ຈັກຫລາຍທີ່ສຸດ ພາສາກໍຄືການນຳຄຳມາລວມກັນ (A Language is a Collection of Words)ນັ້ນເອງ

ວັນນະພອນ ສິລາຂາວ (2539: 15) ໃຫ້ຄວາມເຫັນວ່າ ຄຳສັບເປັນຫນ່ວຍພື້ນຖານທາງພາສາ ຊຶ່ງຜູ້ຮຽນຈະຕ້ອງຮຽນຮູ້ເປັນອັນດັບຕົ້ນ ເພາະຄຳສັບເປັນອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ ຝຶກຝົນທັກສະການຟັງ ເວົ້າ ອ່ານ ແລະ ຂຽນພາສາ

ສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ຄຳສັບເປັນຫນ່ວຍພື້ນຖານທາງພາສາ ຊຶ່ງຜູ້ຮຽນຈະຕ້ອງຮຽນຮູ້ເປັນອັນດັບຕົ້ນເພາະຄຳສັບເປັນອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນໃນການຮຽນທັກສະ ຟັງ ເວົ້າ ອ່ານ ແລະ ຂຽນພາສາ ດັ່ງນັ້ນ, ການຮຽນຄຳສັບຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ການຮຽນພາສາຫຼາຍ

ປະເພດຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ປະເພດຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ ແບ່ງໄດ້ເປັນຫລາຍປະເພດ ເດລ (Dale and et al. 1999: 37-38) ໄດ້ແບ່ງຄຳສັບອອກ ເປັນ 2 ປະເພດ ຄື

1. ຄຳສັບທີ່ມີຄວາມຫມາຍໃນຕົວເອງ (Content Words) ຄື ຄຳສັບປະເພດທີ່ເຮົາອາດບອກຄວາມຫມາຍໄດ້ໂດຍບໍ່ຂຶ້ນຢູ່ກັບໂຄງສ້າງຂອງປະໂຫຍກ ເປັນຄຳທີ່ມີຄວາມຫມາຍ ເຊັ່ນ: Dog Box Pen ເປັນຕົ້ນ

2. ຄຳສັບທີ່ບໍ່ມີຄວາມຫມາຍແນ່ນອນໃນຕົວເອງ (Function Words) ຫລືທີ່ຮຽກວ່າລຳຍະໄດ້ ແກ່ ຄຳນຳໜ້າ (Article) ຄຳບຸພະບົດ (Preposition) ຄຳສັບພະນາມ (Pronoun) ຄຳປະເພດນີ້ມີໃຊ້ຫລາຍກວ່າຄຳປະເພດອື່ນ ເປັນຄຳທີ່ບໍ່ສາມາດສອນ ແລະ ບອກຄວາມຫມາຍໄດ້ ແຕ່ຕ້ອງອາໄສການສັງເກດຈາກການຝຶກການໃຊ້ໂຄງສ້າງຕ່າງ ໆ ໃນປະໂຫຍກນອກຈາກນີ້ ສຸລາ ພິງສະທອງຈະເລີນ (2526: 14) ໄດ້ແບ່ງປະເພດຂອງຄຳສັບອອກ ເປັນ 2 ປະເພດຄື

1. Active Vocabulary ຄື ຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນຄວນຈະໃຊ້ເປັນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງຄຳສັບເຫລົ່ານີ້ໃຊ້ຫລາຍໃນການຟັງ ເວົ້າ ອ່ານ ແລະ ຂຽນ ເຊັ່ນ Important Necessary ແລະ Consist ເປັນຕົ້ນ ສຳລັບການຮຽນຄຳສັບປະເພດນີ້ ຄູ່ຈະຕ້ອງຝຶກເລື້ອຍໆ ຊ້ຳ ໆ ຈົນນັກຮຽນສາມາດນຳໄປໃຊ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ

2. Passive Vocabulary ຄື ຄຳສັບທີ່ຄວນຈະສອນໃຫ້ຮູ້ແຕ່ຄວາມຫມາຍ ແລະ ການອອກສຽງເທົ່ານັ້ນບໍ່ຈຳເປັນຈະຕ້ອງຝຶກ ຄຳສັບປະເພດນີ້ ເຊັ່ນ Elaborate Fascination ແລະ Contrastive ເປັນຕົ້ນ ຄຳສັບເຫລົ່ານີ້ເມື່ອຜູ້ຮຽນຮຽນໃນລຳດັບສູງຂຶ້ນ ກໍອາດຈະກາຍເປັນຄຳສັບປະເພດ Active Vocabulary ໄດ້ກ່າວໂດຍສະຫຼຸບ ຄຳສັບໃນພາສາອັງກິດສາມາດແບ່ງປະເພດໄດ້ຈາກຄວາມຫມາຍຂອງຄຳ ຄື ຄຳທີ່ມີຄວາມຫມາຍໃນຕົວເອງ ແລະ ຄຳທີ່ບໍ່ມີຄວາມຫມາຍໃນຕົວເອງ ນອກຈາກນີ້ຍັງສາມາດແບ່ງຕາມປະເພດການນຳມາໃຊ້ ຄື ຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນຄວນຈະໃຊ້ເປັນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງຄຳສັບທີ່ຄວນຈະສອນໃຫ້ຮູ້ແຕ່ຄວາມຫມາຍ ແລະ ການອອກສຽງເທົ່ານັ້ນ.

ອົງປະກອບຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ດ້ານອົງປະກອບຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດນັ້ນ ສິດລ ແສງທນູ ແລະ ຄິດ ພິງສະທອນ (2541: 9-10)

ໄດ້ກ່າວເຖິງອົງປະກອບທີ່ສໍາຄັນຂອງຄໍາສັບວ່າຕ້ອງມີອົງປະກອບ ດັ່ງນີ້

1. ຮູບຄໍາ (Form) ໄດ້ ແກ່ ຮູບຮ່າງຫລືການສະກົດຕົວຂອງຄໍານັ້ນ ໆ

2. ຄວາມໝາຍ (Meaning) ໄດ້ ແກ່ ຄວາມຫມາຍຂອງຄໍານັ້ນ ໆ ຊຶ່ງຫາກຈະກ່າວໂດຍລະອຽດ ແລ້ວຄໍາສັບໜຶ່ງ ຈະມີຄວາມຫມາຍແຝງຢູ່ຖືງ 4 ພະຍາງ ດ້ວຍກັນ ຄື

2.1 ຄວາມຫມາຍຕາມພຶດຕິນກອນມ (Lexical Meaning) ໄດ້ ແກ່ ຄວາມຫມາຍຕາມ ພຶດຕິນກອນມສໍາລັບພາສາອັງກິດຄໍາໜຶ່ງ ໆ ມີຄວາມຫມາຍຫລາຍຢ່າງ ບາງຄໍາອາດໃຊ້ໃນຄວາມຫມາຍແຕກຕ່າງກັນ ເຮັດໃຫ້ບາງຄົນເຂົ້າໃຈວ່າຄວາມຫມາຍທີ່ແຕກຕ່າງອອກໄປ ຫລືຄວາມຫມາຍທີ່ຕົນບໍ່ຄ່ອຍຮູ້ຈັກນັ້ນ ເປັນ “ສໍານະວນ” ຂອງພາສາ ເຊັ່ນ He went to his *house*. (ເຮືອນທີ່ເປັນທີ່ຢູ່ອາໄສ ແລະ The President lives in the *White House*. (ເຮືອນປະຈຳຕໍາແໜ່ງປະທານາທິບໍດີ)

2.2 ຄວາມຫມາຍທາງໄວຍາກອນ (Morphological Meaning) ຄໍາສັບປະເພດນີ້ເມື່ອຢູ່ຕາມລໍາພັງໂດດ ໆ ຈະເກີດຄວາມຫມາຍໄດ້ຍາກ ເຊັ່ນ “s” ເມື່ອໄປຕໍ່ທ້າຍຄໍານາມ Hats Pens ຈະສະແດງຄວາມໝາຍເປັນພະຫຸພຶດ ຫລືເມື່ອນໍາໄປຕໍ່ທ້າຍຄໍາກິຍາເຊັ່ນ Walks ໃນປະໂຫຍກ She walks home. ກໍຈະໝາຍຄວາມວ່າ ການກະທໍານັ້ນເຮັດຢູ່ເປັນປະຈຳ ເປັນຕົ້ນ

2.3 ຄວາມຫມາຍຈາກການລຽງຄໍາ (Syntactic Meaning) ໄດ້ແກ່ຄວາມຫມາຍທີ່ປ່ຽນແປງ

ໄປຕາມການລຽງລໍາດັບຄໍາ ເຊັ່ນ Boathouse ໝາຍຖືງ ອູ່ເຮືອ ແຕກຕ່າງຈາກ Houseboat ໝາຍຖືງ ເຮືອທີ່ເຮັດເປັນບ້ານ

2.4 ຄວາມຫມາຍຕາມສຽງຂຶ້ນລົງ (Intonation Meaning) ໄດ້ ແກ່ ຄວາມຫມາຍຂອງຄໍາທີ່ປ່ຽນໄປຕາມສຽງຂຶ້ນລົງທີ່ຜູ້ເວົ້າເບິ່ງອອກມາບໍ່ວ່າຈະເປັນສຽງທີ່ມີພະຍາດຽວ ຫລືຫລາຍກວ່າ ເຊັ່ນ Fire ກັບ Fire ຄໍາທໍາອິດປັນການບອກເລົ່າທີ່ອາດເຮັດໃຫ້ຜູ້ຟັງຕົກໃຈຫລາຍຫລືນອ້ຍ ແລ້ວແຕ່ນ້ຳໜັກຂອງສຽງທີ່ເບິ່ງອອກມາ ສ່ວນຄໍາຫລັງເປັນຄໍາຖາມເປັນແນວບໍ່ແນ່ໃຈຈາກຜູ້ຟັງ

3. ຂອບເຂດຂອງການໃຊ້ຄໍາ (Distribution) ຈຳແນກອອກ ເປັນ

3.1 ຂອບເຂດທາງດ້ານໄວຍາກອນ ເຊັ່ນ ໃນພາສາອັງກິດການລຽງລໍາດັບຄໍາ (Word Order) ຫລືຕໍາແໜ່ງຂອງຄໍາທີ່ຢູ່ໃນປະໂຫຍກທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ເຮັດໃຫ້ຄໍານັ້ນມີຄວາມຫມາຍແຕກຕ່າງກັນອອກໄປດ້ວຍດັ່ງປະໂຫຍກຕໍ່ໄປນີ້

This man is brave. (ຄໍານາມ) ແປວ່າ ຄົນຜູ້ຊາຍຄົນນີ້ເປັນຄົນກ້າຫານ

They man the ship. (ຄໍາກິຍາ) ແປວ່າ ບັງຄັບ

We need more man-power. (ຄໍາເຈົ້າສັບ) ແປວ່າ ກໍາລັງຄົນ

3.2 ຂອບເຂດຂອງພາສາເວົ້າ ແລະ ພາສາຂຽນ ຄໍາບາງຄໍາໃຊ້ໃນພາສາເວົ້າເທົ່ານັ້ນ ແຕ່ຄໍາບາງຄໍາກໍໃຊ້ພາສາຂຽນໂດຍສະເພາະ

3.3 ຂອບເຂດຂອງພາສາໃນແຕ່ລໍາທ້ອງຖິ່ນ ການໃຊ້ຄໍາສັບບາງຄໍາມີຄວາມຫມາຍແຕກຕ່າງກັນໄປໃນແຕ່ລໍາທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ແມ່ນແຕ່ພາຍໃນປະເທດດຽວກັນກໍຍັງມີພາສາທ້ອງຖິ່ນທີ່ແຕກຕ່າງກັນໄປກ່າວໂດຍສະຫຼຸບ ອົງປະກອບຂອງຄໍາສັບພາສາອັງກິດມີ 3 ປະການຄືຮູບຄໍາຄວາມໝາຍ ແລະ ຂອບເຂດຂອງການໃຊ້ຄໍາໃນດ້ານຂອງຄວາມໝາຍ ນອກຈາກຈະມີຄວາມຫມາຍຕາມວັດນານຸກົມແລ້ວຍັງມີຄວາມຫມາຍທາງໄວຍາກອນ ຄວາມຫມາຍຈາກການລຽງຄໍາ ແລະ ຄວາມຫມາຍຈາກການອອກສຽງຂຶ້ນລົງຂອງຄໍາເວົ້າ ສ່ວນໃນດ້ານຂອງຂອບເຂດຂອງການໃຊ້ຄໍາ ແບ່ງອອກເປັນຂອບເຂດຂອງການລຽງລໍາດັບຄໍາຂອບເຂດຂອງພາສາເວົ້າ ແລະ ພາສາຂຽນ ແລະ ຂອບເຂດຂອງພາສາໃນແຕ່ລໍາທ້ອງຖິ່ນ

ຫລັກການເລືອກຄໍາສັບພາສາອັງກິດ

ຈາກງານວິໄຈຂອງ ນັນທິບລ ຄິດສິລິບຽສະ (2541: 79) ກ່າວເຖິງການເລືອກຄໍາສັບພາສາອັງກິດ ວ່າ ຄວນເລືອກຄໍາສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບປະສົບການທີ່ໄກ້ຕົວເດັກທີ່ສຸດ ຫົວໃຈຂອງການສອນຄໍາສັບຢູ່ທີ່ການຝຶກຊ້າ ຈົນຜູ້ຮຽນສາມາດນຳຄໍາສັບໄປໃຊ້ໃນສະຖານນະການທີ່ຕ້ອງການໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວໂດຍອັດໂນມັດ ແມັກກີ້ (Mackey. 1997: 176-190) ແລະ ສິດລ ແສງທນູ ແລະ ຄິດ ພິງສ໌ທະ (2541: 13-14) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມເຫັນ ກ່ຽວກັບຫລັກການໃນການເລືອກຄໍາສັບມາສອນນັກ ຮຽນ ດັ່ງນີ້

1. ຄໍາສັບທີ່ປາກົດເລື້ອຍໆ (Frequency) ໝາຍຖືງ ຄໍາສັບທີ່ປາກົດເລື້ອຍໃນໜັງສື ເປັນຄໍາສັບທີ່ນັກ ຮຽນຕ້ອງຮູ້ຈັກ ຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງນຳມາສອນເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ

2. ອັດຕາຄວາມຖີ່ຂອງຄໍາສັບຈາກໜັງສືຕ່າງ ໆ ສູງ (Range) ໝາຍຖືງ ຈຳນວນໜັງສືທີ່ນຳມາໃຊ້ ໃນການນັບຄວາມຖີ່ ຍິ່ງໃຊ້ໜັງສືຈຳນວນຫລາຍເທົ່າໃດບັນຊີຄວາມຖີ່ຍິ່ງມີຄຸນຄ່າຫລາຍເທົ່ານັ້ນເພາະຄໍາທີ່ຈະ ຫາໄດ້ຈາກຫລາຍແຫລ່ງ ຍ່ອມມີຄວາມສຳຄັນຫລາຍກວ່າຄໍາທີ່ຈະພົບສະເພາະໃນໜັງສືເຫຼັ້ມໃດເຫຼັ້ມໜຶ່ງຢ່າງ ດຽວ ເຖິງວ່າຄວາມຖີ່ຂອງຄໍາສັບທີ່ພົບໃນໜັງສືເຫຼັ້ມນັ້ນ ໆ ຈະມີຫລາຍກໍຕາມ

3. ສະຖານນະການຫລືສະພາວະໃນຂະນະນັ້ນ (Availability) ຄໍາສັບທີ່ເລືອກມາໃຊ້ບໍ່ໄດ້ຂຶ້ນຢູ່ກັບ ຄວາມຖີ່ພຽງຢ່າງດຽວ ຕ້ອງພິຈາລະນາເຖິງສະຖານນະການດ້ວຍ ເຊັ່ນ ຄຳວ່າ Blackboard ຖ້າກ່ຽວກັບຫ້ອງ ຮຽນຄູ່ຕ້ອງໃຊ້ຄຳນີ້ ແມ່ນຈະເປັນຄຳທີ່ບໍ່ປາກົດເລື້ອຍທີ່ອື່ນ

4. ຄຳທີ່ຄອບຄຸມຄຳໄດ້ຫລາຍຢ່າງ (Coverage) ໝາຍຖືງ ຄຳທີ່ສາມາດຄອບຄຸມຄວາມຫມາຍໄດ້ ຫລາຍຢ່າງຫລືສາມາດໃຊ້ຄຳອື່ນແທນໄດ້

5. ຄຳທີ່ຮຽນຮູ້ໄດ້ງ່າຍ (Learnability) ໝາຍຖືງ ຄຳທີ່ສາມາດຮຽນຮູ້ໄດ້ງ່າຍ ເຊັ່ນ ຄຳທີ່ຄ້າຍກັບ ພາສາເດີມ ມີຄວາມຫມາຍແຈ້ງຊັດເຈນ ສັບ ຈຶ່ງງ່າຍຫລັກການດັ່ງກ່າວສອດຄ່ອງກັບ ລາໂດ (Lado. 1996: 119-120) ເປັນສ່ວນໃຫຍ່ ເວັ້ນບາງຂໍ້ທີ່ລາໂດໄດ້ສະເໜີເພີ່ມເຕີມໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ຄວນເປັນຄໍາສັບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັບປະສົບການ ແລະ ຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ
2. ຄວນມີປະລິມານຂອງຕົວອັກສອນໃນຄໍາສັບເໝາະສົມກັບລຳດັບອາຍຸ ແລະ ສະຕິປັນຍາຂອງຜູ້ ຮຽນເຊັ່ນ ໃນລຳດັບປະຖົມສຶກສາຕອນຕົ້ນ ກໍຄວນນຳຄໍາສັບສັບ ໆ
3. ບໍ່ຄວນມີຄໍາສັບຫລາຍເກີນໄປຫລືນ້ອຍເກີນໄປໃນບົດຮຽນໜຶ່ງ ໆ ແຕ່ຄວນເໝາະສົມກັບຈຸດທຳ ພະທາງສະຕິປັນຍາຂອງຜູ້ ຮຽນ

4. ຄວນເປັນຄໍາສັບທີ່ນັກຮຽນມີໂອກາດນຳໄປໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ເຊັ່ນ ນຳໄປເວົ້າສົນທິນາຫລືພົບ ເຫັນຄໍາສັບນັ້ນຕາມທາໂຄດນາ ເປັນຕົ້ນກ່າວໂດຍສະຫຼຸບ ການເລືອກຄໍາສັບເພື່ອນຳມາສອນຜູ້ຮຽນນັ້ນ ຄວນ ເປັນຄໍາສັບທີ່ຢູ່ໃກ້ຕົວ ແລະ ເປັນຄໍາສັບທີ່ປາກົດບໍ່ຍ ນອກຈາກນີ້ຄໍາສັບທີ່ຈະນຳມາສອນນັ້ນຕ້ອງເໝາະສົມກັບ ໄວ ແລະ ລຳດັບຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ ຮຽນ ອີກທັງຍັງສາມາດນຳໄປໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນໄດ້

ວິທີການສອນຄໍາສັບພາສາອັງກິດ

ໃນການສອນຄໍາສັບນັ້ນມີນັກການສຶກສາຫລາຍທ່ານໄດ້ສະເໜີຂັ້ນຕອນໃນການສອນຄໍາສັບໄວ້ຫລາຍ ແນວທາງດ້ວຍກັນ ດັ່ງນີ້

1. ພິຈາລະນາຄວາມຍາກງ່າຍຂອງຄຳ ຄູ່ຄວນພິຈາລະນາວ່າຄຳນັ້ນ ໆ ເປັນຄຳສັບຍາກຫລືຄຳສັບງ່າຍ ຫລືເປັນຄຳສັບທີ່ມີບັນຫາ ທັງນີ້ເພື່ອຈະໄດ້ແບ່ງແຍກຫາວິທີໃນການສອນ ແລະ ກໍການຝຶກໃຫ້ເໝາະສົມກັບຄຳ ສັບນັ້ນ

2. ສອນຄວາມໝາຍ ໃຫ້ນັກຮຽນຕີຄວາມໝາຍຈາກພາສາອັງກິດໂດຍຕົນເອງ ຄວນຫລີກລ້ຽງການໃຊ້ພາສາ ໂດຍອາດຈະໃຊ້ອຸປະກອນຊ່ວຍ ເຊັ່ນ ແຜນພູມ ຮູບພາບ ຂອງຈະຫລັງ ຫລືສະແດງກິຍາທຳທາງປະກອບເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍຢ່າງເດັ່ນແຈ້ງຂຶ້ນ

3. ຝຶກການອອກສຽງຄຳສັບໃໝ່ ຄູ່ຂຽນຄຳສັບໃໝ່ລົງເທິງກະດານ ອ່ານໃຫ້ນັກຮຽນຟັງກ່ອນ ແລະໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຕາມພ້ອມທັງແກ້ໄຂຖ້ານັກຮຽນອອກສຽງຜິດ (ອະໜຸພາບ ດິນໂສບນ. 2542: 18) ສຳລັບກິນວິທີໃນການສອນຄວາມໝາຍຄຳ ເພື່ອຫລີກລ້ຽງການໃຊ້ພາສາໄທໃນການສອນນັ້ນມີວິທີການຫລາຍແບບທີ່ຄູ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈຄວາມໝາຍຂອງຄຳຈາກພາສາອັງກິດໂດຍຕົນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ໃຊ້ຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນຮູ້ ຫລືຈາກສິ່ງແວດລ້ອມຂອງນັກຮຽນມາສ້າງປະໂຫຍກ ເພື່ອເຊື່ອມໂຍງໄປສູ່ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບໃໝ່

2. ໃຊ້ປະໂຫຍດຂອງຄຳສັບແກ່ [າ] ເມື່ອມີຄວາມໝາຍຄືກັນຫລືກົງກັນຂ້າມກັບຄຳສັບໃໝ່

3. ສອນຄຳສັບໃໝ່ ໂດຍການໃຊ້ຄຳຈຳກັດຄວາມໝາຍງ່າຍ ໆ

4. ໃຊ້ພາບຫລືຂອງຈິງປະກອບການອະທິບາຍຄວາມໝາຍ ອຸປະກອນປະເພດນີ້ຫາມາໄດ້ງ່າຍ ໆເຊັ່ນຂອງທີ່ຢູ່ຮອບທັງ ເຄື່ອງແຕ່ງກາຍ ຫລືສ່ວນຕ່າງ ໆ ຂອງຮ່າງກາຍ ຫລືອາດໃຊ້ພາພາຍເສັ້ນ ກາຕູນຂຽນພາບເທິງກະດານດຳກໍໄດ້ ອຸປະກອນເຫລົ່ານີ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ການສະແດງຄວາມໝາຍຊັດເຈນໂດຍບໍ່ຕ້ອງໃຊ້ຄຳແປປະກອບ

5. ການສະແດງທຳທາງ ຄູ່ໃຊ້ການສະແດງທຳທາງປະກອບການສະແດງຄວາມໝາຍຂອງຄຳໄດ້

6. ການໃຊ້ບະຫລິບິດຫລືສອນໃຫ້ເດົາຄວາມໝາຍຈາກປະໂຫຍກສຳລັບການຝຶກໃຊ້ຄຳສັບ ຕ້ອງຝຶກໃນຮູບປະໂຫຍກ ແລະ ຮູບປະໂຫຍກທີ່ນຳມາຝຶກ ກໍຕ້ອງ ເປັນປະໂຫຍກທີ່ຖືກຕ້ອງ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ໃນສະຖານນະການຈະຫລັງ ປະໂຫຍກທີ່ນຳມາໃຊ້ຕ້ອງເປັນປະໂຫຍກທີ່ນັກຮຽນຮູ້ຈັກແລ້ວສອນຄຳສັບໃໝ່ໃນຮູບປະໂຫຍກໃໝ່ ຄູ່ຄວນຫາວິທີເສີມຄຳສັບ ໂດຍໃຊ້ວິທີການຝຶກຕ່າງ ໆ ເຊັ່ນ

1. ຫາຄຳສັບທີ່ມີຄວາມໝາຍເໝືອນກັນ

2. ຫາຄຳສັບທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັນຂ້າມ

3. ຫາຄຳສັບທີ່ມາຈາກລາກ (Root) ດຽວກັນ

4. ຫາຄຳສັບທີ່ມີຄວາມໝາຍຢູ່ໃນກຸ່ມດຽວກັນ

5. ສຶກສາຊະນິດຂອງຄຳ (Parts of Speech)

6. ຝຶກການເຕີມວິພດຕິປັດໄຈ (Prefix and Suffix) ເຂົ້າໄປໃນຄຳທີ່ນັກຮຽນຮູ້ຈັກແລ້ວ ເດລ ແລະ ຄິນ (Dale and et al. 1999: 46-52) ໄດ້ກ່າວເຖິງວິທີການສອນຄຳສັບ ດັ່ງນີ້

1. ນັກຮຽນໃນລຳຫຍັ້ເລີ່ມຮຽນ ຄວນຈະໄດ້ຮຽນການອອກສຽງຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ສາມາດລຽງຄຳເປັນປະໂຫຍກໃນການເວົ້າໄດ້ຢ່າງໝັ້ນໃຈ ແລະ ຖືກຕ້ອງ ຄຳທີ່ບໍ່ມີຄວາມໝາຍໃນຕົນເອງ (Function Word) ເຊັ່ນ ຄຳບູພະບົດ to for ແລະ ອື່ນ ໆ ຄວນໃຫ້ຝຶກໃນໂຄງສ້າງປະໂຫຍກຢ່າງຄ່ອງແຄ່ວ

2. ທົບທວນຄຳສັບເກົ່າເມື່ອພົບໃນໂຄງສ້າງປະໂຫຍກໃໝ່ ແຕ່ສິ່ງທີ່ຈຳ ເປັນ ຄືສອນການອອກສຽງໃໝ່ໃນໂຄງສ້າງຂອງປະໂຫຍກໃໝ່

3. ຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນສົນໃຈຫລືຢູ່ໃນຫົວຂໍ້ທີ່ຈະຮຽນບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງຮຽນທົດຽວຫົມດ

4. ຄຳສັບທີ່ຮຽນຄວນຈະເປັນຄຳສັບທີ່ເດັກຕ້ອງການ ເພື່ອໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳ-ວັນຂອງເດັກ

5. ໂດຍທົ່ວໄປໃນລຳຫຍັ້ເລີ່ມຕົ້ນ ຄວນຮຽນຄຳສັບໃໝ່ 3 5 ຄຳ ແລະ ຄວນເພີ່ມຂຶ້ນໃນລຳດັບຊັ້ນສູງຕໍ່ໄປ

6. ຄຳສັບໃໝ 3 5 ຄຳ ໝາຍຖືງ ການຝຶກໃນແບບຝຶກຫັດຫລືກິດຈະກຳ ແລະ ໃຊ້ໃນການສ້າງປະໂຫຍກໃໝ່ໃນໂຄງສ້າງເດີມທີ່ຮຽນມາ ເຊັ່ນ ຄຳວ່າ Hospital ຖ້ານັກຮຽນຮູ້ຈັກປະໂຫຍກ I went to the store. ກໍສາມາດສ້າງປະໂຫຍກໃໝ່ I went to the hospital. ແລະ ນັກຮຽນຄວນຈະໄດ້ໃຊ້ຄຳໃໝ່ໃນທັກສະອື່ນ ໆ ເຊັ່ນ ຟັງ ເວົ້າ ອ່ານ ຂຽນ ຫລືໃນກິດຈະກຳອື່ນ ໆ

7. ໃນການເລືອກຄຳສັບທີ່ສຳຄັນປະການໜຶ່ງ ຄື ເປັນຄຳທີ່ເຈົ້າຂອງພາສາໃຊ້ເວົ້າຢ່າງແທ້ຈະຫລົງ ແລະ ຄວນຕັ້ງຄຳຖາມຢູ່ສະເໝີວ່ານັກຮຽນຈະໃຊ້ເວົ້າຢ່າງໃດ

8. ສິ່ງທີ່ຈຳເປັນໃນການເລືອກຄຳສັບ ຄື ສັບໃໝໃຊ້ສິ່ງທີ່ຢູ່ໃກ້ຕົວ ສາມາດໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ

9. ໃນລຳຫຍັ້ງເລີ່ມຕົ້ນ ຄຳທີ່ສອນຄວນມີພາບປະກອບຫລືການສະແດງງ່າຍ ໆ ຊຶ່ງນັກ ຮຽນຈະໃຊ້ຄຳເຫລົ່ານີ້ໃນການຮຽນສິ່ງທີ່ຍາກຕໍ່ໄປຈາກທີ່ກ່າວມາສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ໃນການສອນຄຳສັບນັ້ນຄູຄວນສອນການອອກສຽງຄຳສັບ ສອນຂຽນສອນໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບ ໂດຍໃຊ້ວັດຖຸປະກອບຕ່າງ ໆ ເປັນສີ່ ເພື່ອສະໜັບສະໜູນການສະກົດຄຳ ແລະ ສອນໃຫ້ນັກຮຽນນຳຄຳສັບໄປໃຊ້ໃນຮູບປະໂຫຍກໄດ້

ການວັດປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ

ການວັດປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບໄດ້ມີຜູ້ກ່າວເຖິງການວັດປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບໄວ້ດັ່ງນີ້ ເນເຊັນ (Nation. 1990: 29) ກ່າວວ່າ ການປະເມີນຄວາມຮູ້ຄຳສັບເປັນການວັດວ່ານັກ ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຄຳສັບໄປຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ ຫລືສາມາດນຳຄຳສັບທີ່ຮຽນແລ້ວໄປໃຊ້ໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ໄດ້ຫລືບໍ່ ຊຶ່ງໄດ້ແບ່ງຕາມຊະນິດຂອງແບບທົດສອບຕາມວັດຖຸປະສົງຂອງການວັດໄວ້ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ການທົດສອບຄວາມສາມາດດ້ານຄຳສັບ (Proficiency Test) ເປັນການວັດຄວາມຮູ້ຄຳສັບວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບຄຳສັບຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ ຫລືຮູ້ຫລາຍພໍທີ່ຈະໃຊ້ໃນການສື່ສານໃນແຕ່ລ່າທັກສະໄດ້ຫລືບໍ່ ການທົດສອບລັກສະນະນີ້ຈຳແນກໄດ້ ເປັນ 2 ຊະນິດ ໄດ້ ແກ່

1.1 ການວັດວົງຄວາມຮູ້ຄຳສັບ (Measuring Vocabulary Size) ເປັນການວັດເພື່ອທີ່ຈະຮູ້ວ່ານັກຮຽນຮູ້ຄຳສັບຈຳນວນຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ ຂໍສອບຈະຖືກສ້າງຂຶ້ນຈາກຄຳສັບທີ່ໄດ້ຈາກການສຸ່ມເອົາຄຳສັບທີ່ປາກົດໃນພືດນານຸກົມຫລືຄຳສັບໃນບັນຊີຄຳສັບ (Vocabulary List) ແລະ ຫລັງການທົດສອບຈະມີການນຳເອົາຄະແນນທີ່ໄດ້ມາຄິດໄລ່ດ້ວຍສູດລ ດັ່ງນີ້ວົງຄວາມຮູ້ຄຳສັບ = ຈຳນວນຄຳທີ່ຖືກຕ້ອງ x ຈຳນວນຄຳສັບໃນພືດດົນກອນມຈຳນວນຂໍ້ສອບທັງຫມົດ 1

1.2 ການວັດວົງຄວາມຮູ້ຄຳສັບສະເພາະກຸ່ມ (Measuring Knowledge of Particular Group of Words) ເປັນການວັດເພື່ອທີ່ຈະຮູ້ວ່າ ນັກຮຽນຮູ້ຄຳສັບໃນລຳດັບໃດ ພຽງພໍຫລືເໝາະສົມກັບລຳດັບທີ່ຈະຮຽນແລ້ວຫລືບໍ່ ເຊັ່ນ ຜົນຈາກການວັດພົບວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ຄຳສັບລຳດັບທີ່ 2 ຂອງໜັງສື Longman Structure Reader ຈຳນວນ 500 ຄຳ ໝາຍຄວາມວ່ານັກຮຽນຈະມີຄວາມສາມາດທີ່ຈະອ່ານໜັງສືສະບັບນັ້ນໄດ້ໃນລຳດັບທີ່ສອງຫລືຕໍ່າກວ່າ

2. ການທົດສອບ (Testing) ເປັນການທົດສອບທີ່ມັກພົບໃນການວິໄຈກ່ຽວກັບການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ແບ່ງ ເປັນ 2 ປະເພດ ດັ່ງນີ້

2.1 ການທົດສອບການຈຳຄຳສັບ (Recognition) ເປັນການວັດວ່ານັກຮຽນສາມາດຈຳຄຳທີ່ຮຽນໄປໄດ້ຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ ການທົດສອບແບບນີ້ຈະງ່າຍກວ່າການທົດສອບການລຳເລັກໄດ້ ເພາະໃນການສອບຈະມີຄຳຕອບທີ່ນັກຮຽນນຶກຢູ່ປາກົດໃຫ້ ເຫັນ ເຊັ່ນ ໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນຄຳແປຫລືເລືອກຄຳແປ ຄຳຄ່ອງຈົ່ງຄວາມໝາຍ ຫລືຮູບພາບໃຫ້ກົງກັບຄຳສັບທີ່ປະຫລາກຕ ເປັນຕົ້ນ

2.2 ການທົດສອບການລຳເລີກໄດ້ (Recall Test) ເປັນການວັດວ່ານັກຮຽນສາມາດຈຳຄຳສັບທີ່ຮຽນໄປໄດ້ຫລາຍມ້ອຍພຽງໃດ ນັກຮຽນຈະຕ້ອງຂຽນຫລືເວົ້າຄຳຕອບເອງໂດຍບໍ່ມີຕົວເລືອກໃຫ້ ເຫັນ ເຊັ່ນ ການໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນຄຳສັບທີ່ໄດ້ຮຽນໄປຕອນທ້າຍຊົ່ວໂມງ ເປັນຕົ້ນ

3. ການວັດຜົນສຳລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ (Achievement Test) ເປັນການວັດຄວາມຮູ້ຄຳສັບເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງກະບວນການສອນພາສາໃນລາຍວິຊາທີ່ນັກຮຽນໄດ້ ຮຽນ ໂດຍມີວັດຖຸປະສົງ 2 ປະການຄື ເພື່ອເປັນການປະເມີນວ່າ ນັກຮຽນໄດ້ເກີດການຮຽນຮູ້ສິ່ງທີ່ໄດ້ຮຽນໄປແລ້ວຫລືຍັງ ແລະ ເປັນສ່ວນທີ່ຊ່ວຍເສີມໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ທີ່ດີຂຶ້ນ ກ້າວໜ້າຂຶ້ນ ແບບທົດສອບທີ່ຈະໃຊ້ຄວນມີລັກສະນະດັ່ງນີ້

3.1 ຕ້ອງບໍ່ເປັນການທົດສອບຄຳໂດດ ໆ ເນື່ອງຈາກຜົນການຮຽນແຕ່ລາຍວິຊານັກຮຽນມັກຈະມີໂອກາດໄດ້ພົບ ແລະ ໃຊ້ຄຳສັບໃນບະຫລິບິດທີ່ເປັນພາສາເວົ້າ ແລະ ພາສາຂຽນເປັນປະຈຳ

3.2 ສາມາດໃຫ້ຄະແນນໄດ້ງ່າຍ ເຊັ່ນ ແບບທົດສອບແບບໂຄຊ (Cloze Test) ຫລືຈັບຄູ່ເປັນຕົ້ນ

3.3 ຖ້າເປັນແບບເຕີມຫລືເລືອກຄຳຕອບ ຄຳຕອບຕ້ອງເໝາະສົມກັບຄວາມຮູ້ທີ່ຜູ້ ຮຽນໄດ້ຮຽນໄປແລ້ວ

3.4 ເປັນແບບທົດສອບທີ່ຜູ້ສອນສາມາດສ້າງໄດ້ ບໍ່ຄວນຍາກຫລືມີກະບວນການສ້າງທີ່ຊັບຊ້ອນເກີນໄປ

3.5 ຈານວນຂໍ້ໃນແຕ່ລ່າແບບທົດສອບຕ້ອງເໝາະສົມກັບເວລາສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ການທົດສອບຄວາມຮູ້ຄຳສັບແບ່ງອອກໄດ້ຕາມຊະນິດຂອງແບບທົດສອບໄດ້ 3 ຊະນິດໂດຍແບບທົດສອບແຕ່ລ່າຊະນິດມີວັດຖຸປະສົງໃນການວັດຄວາມຮູ້ຄຳສັບແຕກຕ່າງກັນໄປ ແບບທົດສອບແຕ່ລ່າຊະນິດດັ່ງກ່າວນັ້ນ ໄດ້ ແກ່ ແບບທົດສອບວັດຄວາມສາມາດດ້ານຄຳສັບ ໃຊ້ວັດຄວາມສາມາດໃນຄຳສັບໂດຍລວມຂອງຜູ້ ຮຽນ ແບບທົດສອບທີ່ໃຊ້ວັດກ່ຽວກັບການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ໃຊ້ວັດຄວາມສາມາດໃນການຈຳ ແລະ ການລຳເລີກໄດ້ຂອງຄຳສັບທີ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນໄປແລ້ວແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບໃຊ້ປະເມີນຄວາມຮູ້ໃນດ້ານຄຳສັບຂອງຜູ້ຮຽນໃນກະບວນວິຊາການສອນພາສາ

ສື່ການສອນແບບເກມ

ຄວາມຫມາຍຂອງເກມ

ດອບຊອນ (Dobson. 1998: 9-17) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງເກມໄວ້ວ່າ ເກມ ໝາຍຖືງ ກິດຈະກຳທີ່ສະໜຸກກິດນານ ມີກິດເກມ ກະຕິກາ ກິດຈະກຳທີ່ເລ່ນ ມີທັງເກມງຽບ (Passive Games) ຫລືເກມທີ່ເລ່ນບໍ່ຕ້ອງເຄື່ອນທີ່ ແລະ ເກມທີ່ໃຊ້ຄວາມວ່ອງ ໄວ (Active Games) ຫລືເກມທີ່ຕ້ອງເຄື່ອນໄຫວ ເກມເຫລົ່ານີ້ຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມວ່ອງ ໄວ ຄວາມແຂງແຮງ ການຫລິ້ນເກມມີທັງຫລິ້ນຄົນດຽວ ສອງຄົນ ຫລືຫລິ້ນເປັນກຸ່ມບາງເກມກໍກະຕຸ້ນການ-ເຮັດ-ວຽກງານຂອງຮ່າງກາຍ ແລະ ສະໜອງ ບາງເກມກໍຝຶກທັກສະບາງສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍ ແລະ ຈິດ ໃຈຫນັງສືສາລານຸກົມຊຸດເວີນດ໌ບູຄ (The World Book Encyclopedia. 1998: 49-51) ໄດ້ກ່າວຖືງຄວາມຫມາຍຂອງເກມໄວ້ວ່າ ເກມ ໝາຍຖືງ ເຄື່ອງມືຢ່າງໜຶ່ງໃນການຮຽນຮູ້ທີ່ເໝາະສົມກັບເດັກຊ່ວຍໃນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການຮຽນຮູ້ໃຫ້ເປັນໄປຕາມທຳມະຊາດ ເກມຫລາຍຊະນິດເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບແສງແດດ ແລະ ອາກາດບໍລິສຸດ ເກມບາງຢ່າງຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຄິດ ສຳລັບຜູ້ໃຫຍ່ ເກມເປັນເຄື່ອງມືໃນການຜ່ອນຄາຍຄວາມຄຽດ

ວິມິນລັດນະ ຄົງພິລິມຍ໌ຊະຊິນ (2530: 21) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງເກມປະກອບການສອນໄວ້ວ່າເກມ ໝາຍຖືງ ກິດຈະກຳການຫລິ້ນທີ່ໃຫ້ຄວາມສະໜຸກ-ສະໜານເພີດເພີນ ຊ່ວຍຝຶກທັກສະໃຫ້ນັກຮຽນເກີດຄວາມຄິດລວບຍອດໃນສິ່ງທີ່ ຮຽນ ອາດມີການແຂ່ງຂັນຫລືບໍ່ກໍໄດ້ ແຕ່ຈະຕ້ອງມີກົດກຳການຫລິ້ນກຳນົດໄວ້ ແລະ ຈະຕ້ອງມີການປະເມີນຜົນຄວາມສຳເລັດຂອງຜູ້ຫລິ້ນດ້ວຍ

ປະເພດ ແລະ ລັກສະນະຂອງເກມປະກອບການສອນ

ບຳລຸງ ໃຫຍ່ລັດນະ (2540: 148) ໄດ້ແບ່ງເກມປະກອບການສອນອອກ ເປັນ 2 ປະເພດໃຫຍ່ ໆ ຄື

1. ເກມເຄື່ອນໄຫວ (Active Games) ໝາຍຖືງ ເກມທີ່ນັກຮຽນຫລືຜູ້ຫລິ້ນຕ້ອງເຄື່ອນໄຫວໄປຮອບ ໆ ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ບາງເທື່ອນັກຮຽນຕ້ອງອອກສຽງດັງ

2. ເກມງຽບ (Passive Games) ໝາຍຖືງ ເກມທີ່ຜູ້ເລ່ນ ຫລືນັກຮຽນຫລືນໂດຍບໍ່ຕ້ອງເຄື່ອນທີ່ ເປັນເກມທີ່ຫລິ້ນແລ້ວບໍ່ສົ່ງສຽງດັງເກມທີ່ໃຊ້ປະກອບການສອນມີລັກສະນະດັ່ງນີ້ (ວັນນະພລ ສິລາຂາວ. 2539: 160)

1. ບໍ່ຕ້ອງເສຍເວລາຕຽມຕົວລ່ວງໜ້າ
2. ຫລິ້ນໄດ້ງ່າຍແຕ່ເປັນການສົ່ງເສີມຄວາມສະຫລຽວສະຫລາດ
3. ສັບ ແລະ ສາມາດນຳໄປແຊກໃນບົດຮຽນໄດ້
4. ເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮັບຄວາມສະໝຸກດີນານ ແຕ່ຄຸກຍັງຄວບຄຸມຊັ້ນໄດ້
5. ຖ້າມີການຂຽນຕອບໃນຕອນຫລັງກໍບໍ່ຕ້ອງເສຍເວລາກວດແກ້

ການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນ

ລີສ (Reese. 1999: 12) ໄດ້ສະເໜີແນະວິທີການນຳເກມມາປະກອບກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ໃຊ້ເກມນຳເຂົ້າສູ່ບົດ ຮຽນ ໂດຍດຳເນີນການ 3 ຂັ້ນຕອນ ຄື

1.1 ໃຊ້ເກມນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນໂດຍໃຊ້ເກມທີ່ບົດທວນພື້ນຖານຄວາມຮູ້ ເດີມ ເຊັ່ນ ໃຊ້ຮູບພາບຈັບຄູ່ກັບຄຳສັບ ຫລືແບ່ງກຸ່ມມິດລັບກັນເຕີມອັກສອນທີ່ຫາຍໄປ

1.2 ດຳເນີນການສອນ ມີການນຳຮູບພາບ ຫລືຂອງຈິງມາສົນທະນາກັນ ມີການນຳສະເໜີຄຳສັບ ແລະ ອະທິບາຍຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບ ຈາກນັ້ນນຳສະເໜີຮູບປະໂຫຍກເພື່ອຝຶກເວົ້າ ແລະ ຂຽນ ຂັ້ນສຸດທ້າຍມີການສະຫລຸບໂດຍການທະບິດວນ ເຊັ່ນ ຄູ່ນຳພາບຕິດເທິງກະດານດຳໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລຳກຸ່ມສົ່ງຕົວແທນອອກໄປຂຽນຄຳສັບໃຫ້ຖືກຕ້ອງຫລືເຕີມອັກສອນທີ່ຫາຍໄປ ຫລືເຕີມຄຳສັບໃຫ້ສຳພັນກັບປະໂຫຍກ

1.3 ຝຶກປະຕິບັດ ຄູ່ໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ງປະໂຫຍກ ຫລືເຕີມຄຳທີ່ຫາຍໄປຂອງປະໂຫຍກ

2. ໃຊ້ເກມເປັນກິດຈະກຳໃນການຝຶກ ໂດຍດຳເນີນການ 3 ຂັ້ນຕອນ ໄດ້ ແກ່

2.1 ຕຽມຕົວຜູ້ ຮຽນ

2.1.1 ແບ່ງກຸ່ມນັກຮຽນອອກເປັນກຸ່ມ ໆ ເພື່ອຫລິ້ນເກມ

2.1.2 ອະທິບາຍຈຸດປະສົງຂອງການຫລິ້ນເກມ ວິທີການເລ່ນ ພ້ອມກັບການເລ່ນ ແລະ ການໃຫ້ຄະແນນ

2.2 ດຳເນີນການສອນ ເຊັ່ນ ສອນຄຳສັບ

2.2.1 ສອນຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບຈາກພາບ ຄູ່ຍົກຮູບພາບ ແລະ ອອກສຽງຄຳສັບນັກຮຽນເບິ່ງພາບ ແລະ ອອກສຽງຕາມ

2.2.2 ສອນການສະກົດຄຳສັບໂດຍໃຊ້ເກມຕາມສະຖານນະການແຕ່ລຳບົດ ຮຽນ

2.2.3 ໃຊ້ເກມການຝຶກແບ່ງນັກຮຽນເປັນກຸ່ມ ໆ ເພື່ອຫລິ້ນເກມ ອະທິບາຍວິທີການເລ່ນ ກະຕິການໃຫ້ຄະແນນ

ຊະນິດຂອງເກມປະກອບການສອນ

ເກມພາສາອັງກິດມີຫຼາຍຊະນິດ ຄູ່ຄວນເລືອກເກມຕ່າງ ໆ ມາປະກອບການຮຽນການສອນຕາມຄວາມ
ເໝາະສົມໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບເນື້ອຫາໃນບົດ ຮຽນ ຊຶ່ງມີຜູ້ແບ່ງຊະນິດຂອງເກມການສອນໄວ້ດັ່ງນີ້ ສະຫລິດດິກຸລ
(2521: 315) ໄດ້ແບ່ງເກມທີ່ໃຊ້ໃນການສອນ ເປັນ 7 ຊະນິດ ດັ່ງນີ້

1. ເກມການຝຶກນັບຕົວເລກ ແລະ ຈຳນວນ (Number Games)
2. ເກມການສະກົດຄຳ ສອນຄຳສັບຫລືລຽງອັກສອນພາສາອັງກິດ (Spelling Games)
3. ເກມຄຳສັບອັງກິດ ແລະ ອອກສຽງ (Vocabulary Games)
4. ເກມຝຶກສ້າງປະໂຫຍກ ແລະ ການເວົ້າທີ່ຖືກຕ້ອງ (Structure Practice Games)
5. ເກມຝຶກການອອກສຽງຂອງຄຳຕ່າງ ໆ (Pronunciation Games)
6. ເກມຝຶກການອອກສຽງຂອງຄຳຕ່າງ ໆ ລັກສະນະສຳຜັດສຽງ (Rhyming Games)
7. ເກມການຝຶກປະສົມຜະສານກັນຫລາຍແບບ (Miscellaneous Games) ຄູ່ເລືອກຝຶກຕາມທີ່

ເຫັນວ່າເໝາະສົມກັບໄວ ແລະ ລຳດັບນັກ ຮຽນນອກຈາກນີ້ຄະນະນັກວິຊາການບໍລິສັດ ດິນມີບຸຣສະ
(2543: 15) ໄດ້ແບ່ງຊະນິດຂອງເກມຝຶກພາສາທີ່ໃຊ້ໃນລຳດັບປະຖົມສຶກສາ ເປັນ 7 ຊະນິດ ດັ່ງນີ້

1. ເກມຝຶກຕົວອັກສອນ (Alphabet Games)
2. ເກມຝຶກການອອກສຽງ (Pronunciation Games)
3. ເກມຝຶກການຟັງ ແລະ ການເວົ້າ (Listening and Speaking Games)
4. ເກມຝຶກຄຳສັບ (Vocabulary Games)
5. ເກມຝຶກການສະກົດຄຳ (Spelling Games)
6. ເກມຝຶກໄວຍາກອນ (Structure Practice Games)
7. ເກມຝຶກການອ່ານ (Reading Games)

ຊະນິດຂອງເກມຄຳສັບ

ຟັງ ເກີດແກ້ວ (2538: 137-141) ໄດ້ສະເໜີແນະເກມຄຳສັບ (Vocabulary Games) ທີ່ຈະນຳ
ມາໃຊ້ປະກອບການສອນ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. Ice - breaking activities
2. Bingo activities
3. Matching pairs activities
4. Crossword and word square activities
5. Word grouping activities
6. Pair work and board games
7. Teacher - led activities
8. 20 square activities
9. Miscellaneous activities
10. Deaf and Dumb Spelling Game
11. A Spelling Bee Game
12. Crossword Puzzle Game
13. Whisper Game
14. Fast Thinking Game

ຄະນະນັກວິຊາການດົນມີບຸກສະ (2543: 87-127) ໄດ້ສະເໜີແນະນາມຄຳສັບທີ່ສາມາດນຳມາໃຊ້
ໃນການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດໃຫ້ນັກຮຽນສະໝຸດກິດນານ ແລະ ສິ່ງຜົນໃຫ້ເກີດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນ
ຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດ ເກມຄຳສັບເຫຼົ່ານີ້ ໄດ້ ແກ່

1. Rise and Act Game
2. Train Word Game
3. Merry - Go - Round
4. Build a New Word Game
5. Beginning Letter Word Game
6. Matching Picture and Word Game
7. Word Grouping Game
8. Matching a Sentence Game
9. A Chain Game

ຊຶ່ງເມື່ອພິຈາລະນາຕາມເກນດັ່ງກ່າວ ມີເກມທີ່ເຂົ້າຫຼັກເກນໃນການໃຊ້ໃນການວິໄຈເທື່ອນີ້ຄື

1. ເກມແຂ່ງຂັນສະກົດຄຳ (Spelling Game)
2. ເກມສ້າງຄຳສັບຈາກຕົວອັກສອນທີ່ກຳນົດໃຫ້ (Build a New Word Game)
3. 4. ເກມບິງໂກ (Bingo Game)
4. 5. ເກມກະຊິບ (Whisper Game)
5. 6. ເກມແຂ່ງສະກົດຄຳ (A Spelling Bee Game)
6. 7. ເກມປິດສະໜາອັກສອນໄຂ່ວ (Crossword Puzzle Game)
7. 8. ເກມຈັບຄູ່ຄຳສັບກັບພາບ (Matching Picture and Word Game) ຜູ້ຫລິ້ນຕ້ອງ

ຈັບຄູ່ຄຳ ພາບ

8. ປະໂຫຍກ ເປັນຕົ້ນ
9. 9. ເກມຕໍ່ປະໂຫຍກ (Matching a Sentence Game)
10. 10. ເກມຫ່ວງຢາງ (Word Group Activity)
11. 11. ເກມຄິດໄວ (Fast Thinking Game)

ຄວາມສຳຄັນຂອງການໃຊ້ເກມຄຳສັບປະກອບການສອນ

ຄູອິດແຊງຄ (Cruickshank. 1999: 28-32) ກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນ
ດັ່ງນີ້

1. ຊ່ວຍພັດທະນາທັກສະທາງການຮຽນຂອງເດັກ ໆ
2. ເປັນການທົບທວນວິຊາທີ່ຮຽນໄປແລ້ວ
3. ເປັນການເພີ່ມພູນທັກສະທີ່ດີແກ່ຜູ້ຫລິ້ນເທື່ອ-ລຳນ້ອຍດ້ວຍຕົວຂອງພວກເຂົາເອງ
4. ຊ່ວຍເສີມການສອນຂອງຄູໃຫ້ໜ້າສົນໃຈຍິ່ງຂຶ້ນ ແລະ ຊ່ວຍແກ້ໄຂບັນຫາການຮຽນການສອນ

ນິດຍາ ລິດທິໂຍທິ (2540: 6) ກ່າວວ່າ ຄວາມສຳຄັນຂອງການໃຊ້ເກມຊ່ວຍໃຫ້ບັນຍາກາດໃນການ
ຮຽນການສອນເປັນໄປຢ່າງມີຊີວິດຊີວາ ສ້າງຄວາມເປັນກັນເອງ ລະຫວ່າງຄູ ແລະ ນັກຮຽນໄດ້ຫລາຍຂຶ້ນເກມ
ຄຳສັບເຫຼົ່ານີ້ເປັນກົດຈະກຳຊ່ວຍສິ່ງເສີມການຮຽນຮູ້ຄຳສັບໃຫ້ນັກຮຽນເກີດຄວາມຄະດີໃນການຈຳຄຳສັບ
ພາສາອັງກິດໃຫ້ດີຍິ່ງຂຶ້ນໃນດ້ານຂອງການໃຊ້ເກມຄຳສັບໄດ້ມີຜູ້ໃຫ້ຄວາມສຳຄັນໄວ້ດັ່ງນີ້ ເກມສາມາດນຳມາປະ

ຍຸກໃນການສອນຄໍາສັບເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມສະໝຸກ-ສະໝານໃນບົດ ຮຽນ ແລະ ຍັງສ້າງຄວາມຄົງທົນໃນການ ຮຽນຮູ້ຄໍາສັບພາສາອັງກິດໄດ້ດີອີກດ້ວຍ ຈອທັນ (Jones. 1993: 1-17); ນິດຍາ ສຸວັນນະສລີ (2540: 51-58) ແລະ ຄະນະນັກວິຊາການດິນມີບູຄສະ (2543: 87-127)

ຫລັກການເລືອກເກມພາສາ

ໄດ້ມີຜູ້ກ່າວເຖິງຫລັກການເລືອກເກມທາງພາສາໄວ້ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

ກົມວິຊາການ (2542: 35) ໄດ້ກໍານົດກັກໃນການພິຈາລະນາເລືອກເກມທີ່ຈະໃຊ້ໃນການສອນພາສາ ໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ເກມນັ້ນຊ່ວຍສົ່ງເສີມສະໜັບ-ສະໜູນຈຸດສໍາຄັນໃນການຮຽນພາສາ ຊຶ່ງຜູ້ຮຽນຍັງຂາດສິ່ງນັ້ນອຸ່ ແມ່ນຫຼົ່ວ

2. ເກມນັ້ນຊ່ວຍຝຶກຝົນເນື້ອຫາຕ່າງ ໆ ທີ່ຄູ່ໄດ້ສອນໄວ້ແລ້ວຫລືບໍ່

3. ເກມນັ້ນດໍາເນີນໄປວ່ອງໄວຫລືບໍ່

4. ເກມນັ້ນໄດ້ໃຫ້ໂອກາດຜູ້ຮຽນໃນຊັ້ນຮຽນເປັນຈຳນວນຫລາຍໄດ້ຮ່ວມຫລິ້ນ ແລະ ບໍ່ໄດ້ໃຫ້ໂອກາດ ສະເພາະ 2 3 ຄົນ ແມ່ນຫລືບໍ່

5. ເກມນັ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເກີດການແຂ່ງຂັນ ແລະ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຫລິ້ນຕື່ນເຕັ້ນຫລືບໍ່

6. ຜູ້ເລືອກເກມຫລືຄູ່ຮູ້ສຶກສະໝຸກ-ສະໝານກັບເກມນັ້ນຫລືບໍ່

7. ເກມນັ້ນສົ່ງເສີມໃຫ້ມີການເຄື່ອນໄຫວພຽງພໍ ເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມສົນໃຈແກ່ຜູ້ຮ່ວມຫລິ້ນຫລືບໍ່

8. ເກມນັ້ນເໝາະສົມກັບໄວຂອງຜູ້ຫລິ້ນຫລືບໍ່

9. ມີທີ່ວ່າງພໍໃນຫ້ອງຮຽນຫລືບໍ່ ເພື່ອຈະດໍາເນີນການຫລິ້ນເກມນັ້ນດ້ວຍຄວາມສະດວກສະບາຍ

10. ວັດຖຸອຸປະກອນທີ່ໃຊ້ໃນການຫລິ້ນເກມນັ້ນປອດໄພສໍາລັບຜູ້ຮຽນຫລືບໍ່

ສຸພາບລະ ທອງໃບ (2538: 2) ໄດ້ກ່າວເຖິງຫລັກໃນການເລືອກເກມໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ຕ້ອງເລືອກເກມໃຫ້ເໝາະສົມກັບສະພາວະຊັ້ນຮຽນ ແລະ ອາຍຸຂອງເດັກ ຄູ່ຕ້ອງສາມາດຄວບຄຸມ ຊັ້ນຮຽນໄດ້ ເກມປະເພດໃຫ້ຫລິ້ນເປັນທີມດີທີ່ສຸດ ເຊັ່ນ ເກມ What is it? Yes/No question. ເກມ ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ (Imperative Sentence Games) ກໍ່ຊ່ວຍໃນການຝຶກທັກສະການຟັງດີ

2. ເກມທີ່ມີນັກຮຽນຫລິ້ນຄົນດຽວອາດໃຊ້ເກມຫລິ້ນເປັນຄູ່ (Game for Pairs) ມາຫລິ້ນໄດ້

3. ເກມສໍາລັບຊັ້ນທີ່ມີນັກຮຽນຈຳນວນຫຼາຍ ຄວນເປັນເກມທີ່ແຂ່ງເປັນທີມ ຄໍາຕອບອາດໃຊ້ສັນຍານ ແທນການເວົ້າ ເພື່ອບໍ່ໃຫ້ສຽງດັງເກີນໄປ ຫລືໃຫ້ຫລິ້ນເກມທີ່ໃຊ້ກະດາດ ແລະ ດິນສໍ (Pencil and Paper Game)

ນິດຍາ] ສຸວັນນະສລີ (2540: 14) ໄດ້ກ່າວເຖິງຫລັກໃນການເລືອກເກມ ໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ການິດເຖິງຈຸດປະສົງຂອງເກມ ວ່າສອດຄ່ອງກັບຈຸດປະສົງຂອງເນື້ອຫາທີ່ຕ້ອງການສອນ ຫລືບໍ່

2. ຄໍານຶງເຖິງຊ່ອງວ່າງພາຍໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ຈະໃຊ້ຫລິ້ນເກມ (ສະຖານທີ່)

3. ຈຳນວນຂອງນັກຮຽນຈະຈຳກັດຕົວເລືອກກ່ຽວກັບເກມ ບາງເກມຈະຫລິ້ນໄດ້ຜືນດີ ຖ້າມີນັກ ຮຽນຈຳນວນຫຼາຍ ໃນຂະນະທີ່ບາງເກມໃຊ້ຄົນພຽງ 2 ຄົນ ແຕ່ບາງເກມກໍ່ອາດຈະນໍາມາປັບໃຊ້ໄດ້ທັງນີ້ຕ້ອງມີ ການຕຽມຕົວລ່ວງໜ້າ

4. ຕັດສິນວ່າເກມໃດໃຊ້ກັບທີມຫລືລາຍບຸກຄົນ ແລະ ບາງເກມຈະໃຊ້ໄດ້ທັງ 2 ແບບ

5. ຄວນຄໍານຶງເຖິງໄວຂອງຜູ້ຫລິ້ນດ້ວຍ ເພາະຕາມປົກກະຕິແລ້ວເຮົາຈະບໍ່ຢາກໃຫ້ເດັກຫລິ້ນເກມ

ຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ບໍ່ຢາກໃຫ້ຜູ້ໃຫຍ່ຫລິ້ນເກມຂອງເດັກ

6. ຄຳນຶງເຖິງລຳດັບກິດຈະກຳທີ່ຕ້ອງການ ຖ້າເປັນໄປຕາມທີ່ຕ້ອງອອກກຳລັງຫລືສະແດງທ່າທາງ ອາດຈະຈັດໃຫ້ຫລິ້ນທ້າຍຊົ່ວໂມງ ບໍ່-ດັ່ງ-ນັ້ນຈະເກີດຄວາມວຸ້ນວາຍຈົນຮຽນບໍ່ໄດ້ໃນຊົ່ວໂມງນັ້ນ ຖ້າ ຫາກຕ້ອງການຫລືຈຳເປັນຕ້ອງຫລິ້ນກ່ອນໜ້ານັ້ນ ຄືຕົ້ນຊົ່ວໂມງຫລືກາງຊົ່ວໂມງກໍເລືອກເກມທີ່ງ່າຍ ໆ ບໍ່ໃຊ້ ສຽງດັງ

7. ການົດເວລາໃນການຫລິ້ນເກມໄວ້ລ່ວງໜ້າ ເພື່ອຄວາມສະດວກ ແລະ ແຜນການດຳເນີນກິດຈະກຳ ເປັນໄປຢ່າງລາບລືນ

8. ຕຽມວັດດູໃຫ້ພ້ອມລ່ວງໜ້າ ຫລືຖ້າມີຄວາມຈຳເປັນຕ້ອງປ່ຽນແປງ ກໍປ່ຽນວັດດູຫລືຄຳສັບຕາມ ຄວາມເໝາະສົມ

9. ຕັດສິນໃຈໄວ້ລ່ວງໜ້າວ່າຈະມີການໃຫ້ລາງວັນຫລືບໍ່ ຕາມປົກກະຕິແລ້ວ ຄວາມພໍໃຈຈາກເກມພຽງ ພໍແລ້ວສຳລັບການຫລິ້ນເກມຫລືແຂ່ງຂັນຖ້າຕ້ອງການຈະໃຫ້ລາງວັນກໍຄວນໃຫ້ເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງເກມ

10. ຄວນມີເອກະສານຫລືຫນັງສືປະກອບການແລ່ນ ເພາະຫນັງສືກ່ຽວກັບເກມໃຫ້ຄວາມຄິດໃໝ່ ໆ ໃນການຈັດການຮຽນການສອນ ແລະ ສາມາດດັດແປງເກມຕ່າງ ໆ ໃຫ້ເໝາະສົມກັບບົດຮຽນຂອງເຮົາແຕ່ຂໍ້ ສຳຄັນພະຍາຍາມໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ໃຊ້ພາສາອັງກິດໃຫ້ຫລາຍທີ່ສຸດ

ຈາກຂໍ້ຄວາມຂ້າງຕົ້ນ ສະຫລຸບຫລັກການເລືອກເກມພາສາໄດ້ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ເໝາະສົມກັບອາຍຸ ວຸທິພາວະ ຄວາມສາມາດ ຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ ຮຽນ
2. ຜູ້ຮຽນທຸກຄົນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫລິ້ນເກມ
3. ສະຖານທີ່ເໝາະສົມ ພໍເໝາະກັບຈຳນວນຜູ້ແລ່ນ ແລະ ມີຄວາມປອດໄພ
4. ມີອຸປະກອນການຫລິ້ນຄົບຖ້ວນ ພໍພຽງ ເໝາະສົມ ເປັນອຸປະກອນທີ່ເຮັດເອງໄດ້ ປະຢັດ ຄຸ້ມຄ່າມີ ຄວາມປອດໄພແກ່ຜູ້ ຮຽນ
5. ມີກາຕິກາທີ່ເໝາະສົມບໍ່ຢາກ ແລະ ຊັບຊ້ອນເກີນໄປ
6. ການໃຫ້ຄະແນນມີຄວາມຍຸດຕິທຳ

ຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມທາງພາສາ

ໄດ້ມີຜູ້ກ່າວເຖິງຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມທາງພາສາ ໄວ້ດັ່ງນີ້

ປັນຍາ ສັງຂົງພົນມຫຍ໌ ແລະ ສຸກນທະ ສິນິດພານນທະ (2550: 151) ໄດ້ກ່າວເຖິງຂັ້ນຕອນການຈັດ ກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມ ໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ຂັ້ນເລືອກເກມ ຜູ້ສອນສ້າງເກມຫລືເລືອກເກມໃຫ້ກົງຕາມຈຸດປະສົງຂອງການຮຽນຮູ້
2. ຂັ້ນຊີ້ແຈງ ແລະ ກະຕິກາການຫລິ້ນເກມ ເປັນຂັ້ນບອກຊື່ເກມ ຊື່ແຈກາຕິກາ ສາທິດຫລືອະທິບາຍ ຂັ້ນຕອນການແລ່ນ ແລະ ທິດລອງການຫລິ້ນເກມ
3. ຂັ້ນຫລິ້ນເກມ ຜູ້ສອນຈັດສະຖານທີ່ ເຮັດຫນ້າທີ່ຄວບຄຸມເບິ່ງ-ແຍງການຫລິ້ນເກມ ແລະ ຕິດ ຕາມພະລິະຕິຈະກຳການຫລິ້ນເກມຢ່າງໃກ້ຊິດ
4. ຂັ້ນອະພິປາຍຫລັງການຫລິ້ນເກມ ຜູ້ສອນຕັ້ງປະເດັນຫລືຄຳຖາມໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມຄິດເພື່ອນຳ ໄປສູ່ກາລິພາຍ
5. ຂັ້ນປະເມີນຜົນ ຜູ້ສອນຕັ້ງຄຳຖາມກ່ຽວກັບເນື້ອຫາສາລາຕ່າງ ໆ ທີ່ໄດ້ຮັບ ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ ເພື່ອປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້

ວິບາ ຕັນທຸນພິງສະ (2549: 20) ໄດ້ກ່າວເຖິງຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມດັ່ງນີ້

1. ການເລືອກ ແລະ ນຳສະເໜີເກມ ເປັນຂັ້ນການສ້າງຫລືເລືອກເກມ
2. ຂັ້ນຊີ້ແຈງການຫລິ້ນ ແລະ ກະຕິກາການເລ່ນ ເປັນຂັ້ນບອກຊື່ເກມ ຊີ້ແຈງກາຕິກາ ສາທິດການເລ່ນ ແລະ ຊ້ອມກ່ອນຫລິ້ນຈະຫລົງ
3. ຂັ້ນດຳເນີນການເລ່ນ ເປັນຂັ້ນຈັດສະຖານທີ່ ຫລິ້ນເກມ ສັງເກດຫລືບັນທຶກພະລິະຕິຈະກຳ
4. ຂັ້ນການຕັ້ງຄຳຖາມ/ກາລຳພິປາຍຫລັງການຫລິ້ນເກມ ແລະ ສະຫລຸບຜົນອະພິປາຍຜົນ ສະຫລຸບຜົນການຮຽນຮູ້
5. ຂັ້ນປະເມີນຜົນ ເປັນຂັ້ນການປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້

ຈາກການທີ່ມີຜູ້ກ່າວເຖິງຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມ ພໍສະຫລຸບໄດ້ເປັນຂັ້ນຕອນໄດ້ດັ່ງນີ້

1. ຂັ້ນເລືອກເກມ ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ສອນສ້າງເກມຫລືເລືອກເກມທີ່ມີຜູ້ສ້າງໄວ້ນຳມາດັດແປງໃຫ້ເໝາະສົມກັບຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້
2. ຂັ້ນຊີ້ແຈງການຫລິ້ນ ແລະ ກະຕິກາ ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ສອນບອກຊື່ເກມ ຊີ້ແຈງກາຕິກາ ສາທິດການເລ່ນ ແລະ ທິດລອງກ່ອນຫລິ້ນເກມດລົງ
3. ຂັ້ນຫລິ້ນເກມ ຜູ້ສອນຕ້ອງຕຽມສະຖານທີ່ສຳລັບການເລ່ນ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຫລິ້ນເກມ ຜູ້ສອນສັງເກດເບິ່ງ-ແຍງຄວາມຮຽບຮ້ອຍ ໃຫ້ເປັນໄປຕາມກາຕິກາ ເວລາທີ່ກຳຫົນດ ຕະຫລອດຈົນບັນທຶກພະລິະຕິຈະກຳ
4. ຂັ້ນອະພິປາຍຫລັງການຫລິ້ນ ແລະ ສະຫລຸບຜົນ ຜູ້ສອນຕັ້ງປະເດັນກາລຳພິປາຍ ອະພິປາຍຜົນ ແລະ ຮ່ວມກັນສະຫລຸບຜົນການຮຽນຮູ້ທີ່ໄດ້ຈາກການຫລິ້ນເກມ
5. ຂັ້ນປະເມີນຜົນ ເປັນການປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ທີ່ໄດ້ຈາກເກມ ເຊັ່ນ ການທົດສອບການຂຽນ ແຜນຜັງຄວາມຄິດ ເປັນຕົ້ນ

ສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ໃນການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນໃຫ້ມີປະສິດທິພາບ ຄູ່ສອນຕ້ອງຮູ້ຈັກເລືອກເກມໃຫ້ເໝາະສົມກັບຈຸດມຸ້ງໝາຍໃນການຮຽນຮູ້ ໂດຍອາໄສປະສົບການຄວາມຮູ້ ຄວາມສາມາດ ແລະ ທັກສະໃນການເລືອກເກມ ໃນການນຳເກມມາໃຊ້ ຈະຕ້ອງຮູ້ວ່າເກມນັ້ນ ໆ ຈະໃຊ້ໃນຂັ້ນໄຫວ ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດ ຮຽນຂັ້ນສອນ ແລະ ຂັ້ນປະຕິບັດ ທີ່ສຳຄັນຕ້ອງຮູ້ຈັກໃຊ້ເກມໃຫ້ເໝາະສົມກັບເວນາ ໂອກາດ ຄວາມຕ້ອງການ ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມສາມາດຂອງນັກຮຽນຊຶ່ງເມື່ອເຖິງເວລາຫລິ້ນເກມ ຄວນທີ່ຈະແຈ້ງໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ລ່ວງໜ້າວ່າ

ເກມຊື່ແນວໃດ ມີກາຕິກາການຫລິ້ນເປັນຢ່າງໃດ ລວມທັງວິທີການ ແລະ ການປະຕິບັດຕົວຂອງຜູ້ຫລິ້ນມີຈຸດມຸ້ງໝາຍຄວນຈະເຮັດຢ່າງໃດຈົນຈົບການແຂ່ງຂັນ ໃນງານວິໄຈນີ້ໃຊ້ຫລັກໃນການເລືອກເກມຂອງຄະນະນັກວິຊາການຊຶ່ງໄດ້ສະເໜີແນະເກມຄຳສັບທີ່ສາມາດນຳມາໃຊ້ໃນການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດສ່ວນໃຫຍ່ເປັນເກມແບບເຄື່ອນໄຫວເໝາະສົມກັບງານວິໄຈເທື່ອນີ້

ສື່ການສອນແບບບັດລຳຄຳສັບ

ຄວາມຫມາຍຂອງບັດລຳຄຳສັບ

ດອລ໌ຊ (Dolch. Online. 2001) ກ່າວວ່າ ບັດລຳຄຳສັບເປັນເຄື່ອງມືຊະນິດໜຶ່ງທີ່ຊ່ວຍສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຄຳສັບໄດ້ຫລາຍຂຶ້ນ ບັດລຳຄຳສັບສາມາດໃຊ້ສອນຄຳສັບທີ່ຄູ່ຕ້ອງການໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ ຊຶ່ງຄຳສັບນັ້ນອາດຈະເປັນຄຳສັບທີ່ກ່ຽວກັບ ວັດຖຸ ສິ່ງຂອງ ສັດ ຄຳເຈົ້າສັບ ສະຖານທີ່ ໆ ໂດຍບັດລຳຄຳສັບສະແດງໃຫ້

ເຫັນຄວາມຫມາຍທີ່ສະເພາະເຈາະຈົງຂອງຄຳສັບນັ້ນ ໆ ຄູສາມາດໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບໃນການສອນໄດ້ຫລາຍຮູບແບບ ເຊັ່ນ ການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບໃນການສອນຄຳສັບ ການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບໃນການຝຶກຝົນຄຳສັບ ການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບອ່ານ ແລະ ຝຶກຂຽນ ຊຶ່ງສອດຄ່ອງກັບຄຳກ່າວຂອງທອລນະບໍລີ (2546:189-192) ວ່າການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບທີ່ມີປະສິດທິພາບຫລາຍກວ່າກົນວິທີການໃຊ້ຄຳສຳຄັນ ເພາະມີຜູ້ຮຽນບາງຄົນທີ່ພົບວ່າການສ້າງ “ຈິນິດພາບ” (Imaging) ນັ້ນຢາກ ແຕ່ຜູ້ຮຽນທຸກຄົນສາມາດຖືກຝຶກໃຫ້ຕຽມ ແລະ ໃຊ້ຊຸດບັດລຳຄຳສັບໄດ້

ເທກນິກການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບ

ທອລນະບໍລີ (Thronberry. 2546: 189) ໄດ້ກ່າວວ່າ ເທກນິກການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບເປັນລຳດັບຂັ້ນຕອນ ດັ່ງນີ້

1. ຜູ້ຮຽນຂຽນຄຳໜຶ່ງຄຳເທິງດ້ານໜຶ່ງຂອງກະດາດແຂງຂະໜາດ (ຂະໜາດເທົ່າກັບນາມບັດ) ແລະ ຂຽນຄຳແປເປັນພາສາແມ່ເທິງອີກດ້ານໜຶ່ງຂອງກະດາດ
2. ບັດລຳຄຳສັບເຕັມຊຸດສຳລັບໃຊ້ໃນແຕ່ລຳຄົນ ຄວນມີຈຳນວນລຳຫະຫວ່າງ 20 ຖືງ 50 ບັດລຳ ຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມຍາກງ່າຍຂອງຄຳ
3. ຄຳເຫລົ່ານັ້ນບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງຢູ່ໃນຊຸດຄຳສັບ (Lexical Set)
4. ຜູ້ຮຽນທົດສອບຕົນເອງກ່ຽວກັບຄຳເຫລົ່ານີ້ໂດຍເລີ່ມດ້ວຍການຈຳຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບໃໝ່ ນັ້ນຄືເບິ່ງຄຳສັບໃໝ່ແຕ່ລຳຕົວ ແລ້ວກວດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈໃນຄຳແຕ່ລະຄຳ ໂດຍເບິ່ງທີ່ຄຳແປຂອງຄຳ
5. ຈາກນັ້ນຈະກັບກະບວນການ ໂດຍໃຊ້ຄຳແປໄປກະຕຸ້ນການສ້າງຄຳໃໝ່
6. ຄຳທີ່ເປັນບັນຫາຄວນຖືກຍ້າຍຂຶ້ນໄປຢູ່ຕົ້ນ ໆ ບໍ່ວ່າກໍລະນີໃດກໍຕາມຄວນສະຫລັບບັດລຳຄຳສັບເປັນລຳຍະ ໆ ເພື່ອຫລີກເລ່ຍ “ຜົນກະທົບຈາກການລຽງລຳດັບ” (Serial Effect) ນັ້ນຄື ການຈຳຄຳໄດ້ຈາກລຳດັບຂອງບັດລຳຄຳສັບ

7. ລາດັບຂອງການຮຽນ ແລະ ການທະບົດວນ ຄວນຈະເວັ້ນຊ່ວງຫ່າງ ເມື່ອຮຽນຮູ້ຄຳໃດໄປແລ້ວ ກໍຖິ້ມບັດລຳຂອງຄຳນັ້ນໄປ ແລ້ວເຮັດບັດລຳຄຳໃໝ່ເພີ່ມເຂົ້າໄປໃນຊຸດ ເພື່ອເປັນການຝຶກໃຫ້ຜູ້ຮຽນໃຊ້ເທກນິກນີ້ ແລະ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນນຳຊຸດບັດລຳຄຳສັບຕິດຕົວໄປຕາມທີ່ຕ່າງ ໆ ຈຶ່ງຄຸ້ມທີ່ຈະຍາຍບັດລຳເປົ່າໃຫ້ກັບຜູ້ ຮຽນໃນເທື່ອຕົ້ນ ຈົນກະທັ້ງຜູ້ຮຽນເລີ່ມຕິດນິໄສໃນການເຮັດບັດລຳຄຳສັບເອງ ແຈກບັດລຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນຫລັງຈົບຊ່ວງບົດ ຮຽນທີ່ມີຄຳຫຼາຍ ແລະ ສາທິດວິທີການຕຽມບັດລຳທົກໃບ ໂດຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄົນເລືອກຄຳທີ່ຕ້ອງການຮຽນຮູ້ ຖ້າມີບັດລຳຄຳສັບຂອງຕົນເອງໜຶ່ງຊຸດເປັນຕົວຢ່າງຈະຊ່ວຍໃຫ້ທຸກຢ່າງງ່າຍຂຶ້ນ ໂດຍສາມາດໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບນີ້ສາທິດຂັ້ນຕອນງ່າຍ ໆ ຂອງກິດຈະກຳ

ກິດຈະກຳທີ່ສາມາດເຮັດໄດ້ໂດຍໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບ

ທອລນະບໍລີ (2546: 191) ໄດ້ສະເໜີກິດຈະກຳທີ່ສາມາດໃຊ້ໄດ້ໃນຊັ້ນ ຮຽນ ເພື່ອກະຕຸ້ນການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບຢ່າງເສລີ ດັ່ງນີ້

1. ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ແລະ ເພື່ອນທົດສອບເພື່ອນ (Peer Teaching and Testing) ເມື່ອເລີ່ມຕົ້ນຊົ່ວໂມງ ຮຽນ ຈັດນັກຮຽນເປັນຄູ່ ແລະ ໃຫ້ພວກເຂົາປຽບທຽບຊຸດບັດລຳຄຳທີ່ພວກເຂົາໃຊ້ຢູ່ປັດຈຸບັນ ສະໜັບ-ສະໜູນໃຫ້ເຂົາຜັດກັນສອນຄຳທີ່ຢູ່ໃນຊຸດບັດລຳຄຳສັບຂອງຕົນທີ່ເພື່ອນບໍ່ມີ ແລະ ຜັດກັນຕອບ
2. ການແຂ່ງສານສຳພັນ (Association Games) ຕົວຢ່າງເຊັ່ນ ຜູ້ຫລິ້ນແຕ່ລຳຄະນວາງບັດລຳຄຳຄົນລຳໜຶ່ງໃບພ້ມ ໆ ກັນ ໂດຍຫງາຍດ້ານພາສາທີ່ 2 ຂຶ້ນ ຜູ້ຫລິ້ນຄົນທຳອິດທີ່ແຕ່ງປະໂຫຍກທີ່ໃຊ້ຄຳທັງສອງຄຳໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງຈະໄດ້ຄະແນນ (ຄູອາດຈະຕ້ອງຕັດສິນຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງບາງປະໂຫຍກດ້ວຍ) ຖ້າບໍ່ມີຜູ້ແລ່ນຄົນໃດສາມາດນຳຄຳທັງສອງມາໃຊ້ໃຫ້ສຳພັນກັນໄດ້ ໃຫ້ເອົາບັດລຳຄຳທັງສອງໃບອອກໄປແລ້ວວາງບັດລຳໃໝ່

ສອງໃບ ເຮັດເຊັ່ນນີ້ໄປເລື້ອຍ ໆ ຈົນກວ່າບັດຈະໝົດ

3. ເດົາ ຖວາຍ ຄຳຂອງຂ້ອຍ (Guess my Word) ເມື່ອຜູ້ຮຽນຄຸ້ນເຄີຍກັບບັດລຳຄຳຂອງກັນ ແລະ ກັນແລ້ວຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄຳຄືນສຸ່ມເລືອກຄຳມາຄືນລຳໜຶ່ງຄຳ ແລ້ວອີກຝ່າຍຕ້ອງເດົາວ່າເປັນຄຳໃດ ໂດຍການຖາມຄຳ ຖາມ ປະເພດທີ່ຕອບແມ່ນ/ຫຼືບໍ່ແມ່ນ ແມ່ນ ເຊັ່ນ ເປັນຄຳນາມ/ກິຍາ/ເຈົ້າສັບ... ແມ່ນບໍ່ (Is it a noun/verb/adjective?..?)

ຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍ..... ແມ່ນຫຼືບໍ່? (Does it begin with?..) ມີໜຶ່ງ/ສອງ/ສາມຢ່າງ ແມ່ນບໍ່? (Has it got one/two/three syllables.....?) ແລະ ອື່ນ ໆ

4. ການລຸດຮູບສິນ [ະ] (De-vowel led Words) ຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄຳໃນຄູ່ເລືອກຄຳຈາກບັດລຳຄຳສັບ ຂອງຕາມ ແລະ ຂຽນຄຳ ໆ ນັ້ນລົງໄປ ໂດຍລຳສະ ໄວ້ ຄູ່ຂອງພວກເຂົາຕ້ອງຄິດໃຫ້ໄດ້ວ່າຄຳນັ້ນຄືຄຳອະໃດ

5. ການຂຽນຫລັກ (Ghost Writing) ຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄຳໃນຄູ່ຜູ້ດຽວຂຽນຄຳໃນອາກາດຫລືເທິງຫລັງ ຂອງຄູ່ແລ່ນ ຄູ່ຫລັ້ນນັ້ນຕ້ອງຄິດໃຫ້ໄດ້ວ່າຄຳນັ້ນຄືຄຳໃດ

6. ຈຳແນກປະເພດ (Categories) ຜູ້ຮຽນຈັບຄູ່ຫລືລວມເປັນກຸ່ມ ແລ້ວຊ່ວຍກັນຈັດຄຳເປັນໝວດ ຫມູ່ ເຊັ່ນ ຕາມແຕ່ວ່າຄຳເຫລົ່ານັ້ນມີຄວາມສຳພັນກັນ ເຊັ່ນ ຮ້ອນຫລື ເຢັນ ເພດຍິງຫລືເພດຊາຍດີຫລືເລວ ຫວານຫລືເປ້ຍວ ຜູ້ຮຽນອາດໃຊ້ບັດລຳຄຳໃນການເຮັດກິດຈະກຳແຂ່ງຂັນຄຳອື່ນ ໆ ເຊັ່ນ ແຂ່ງຄຳ(Word Race) ຫັນຫລັງໃຫ້ກະດານ (Back to Board) ຫລືເດົາຈາກພາບ (Pictionary)

ດອລຊ໌ (Dolch. Online. 2001) ກ່າວວ່າ ບັດລຳຄຳສັບໜຶ່ງໃບຕ້ອງມີຄວາມຫມາຍຄົບຖ້ວນ ຫວນ ສາທິດ ແລະ ຄູ່ຈະເປັນຜູ້ສະແດງຖ້າຫາກມີຄວາມຈຳເປັນເມື່ອນັກຮຽນມີຈຳນວນຫຼາຍ ຄູ່ອາດຈຳ ເປັນຕ້ອງ ຍ່າງຮອບຫ້າງ ເພື່ອສະແດງບັດລຳພາບໃຫ້ນັກຮຽນທຸກຄົນເຫັນຮູບຂອງບັດລຳພາບບັດລຳໜຶ່ງ ຈະສະແດງໃຫ້ ເຫັນ

ຄວາມຫມາຍທີ່ສະເພາະເຈາະຈົງຂອງຄຳສັບທີ່ຕ້ອງການນຳສະເໜີໃຫ້ຮູ້ຈັກ ອາດເປັນພາບບຸກຄົນ ວັດຖຸ ສັດຄຳ ເຈົ້າສັບ ລັກສະນະທ່າທາງ ສະຖານທີ່ ການກະເຮັດ ຯລຯ ຊຶ່ງສາມາດສະແດງຫລາຍ ໆ ຢ່າງເທິງບັດເພື່ອບໍ່ໃຫ້ ເກີດຄວາມສັບສົນໃນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການຈະສະແດງໃຫ້ຮູ້ ບັດລຳພາບຈະຖືກໃຊ້ໃນການນຳສະເໜີດ້ານພາສາໃນ ເທື່ອຕົ້ນ ຮູບໃນບັດລຳພາບຈະຖືກໃຊ້ເພື່ອນຳສະເໜີຄວາມຫມາຍ ຫລັງຈາກນັ້ນບັດລຳຄຳສັບຈະຖືກນຳໄປໃຊ້ ໃນການຝຶກຝົນຄຳສັບ ບັດລຳຄຳສັບມີປະໂຫຍດໃນການທົບທວນຄຳສັບ ແລະ ການລວມຄຳສັບ ເປັນສິ່ງສຳ ຄັນໃນການສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນຮຽນຮູ້ຄຳສັບຄູ່ສາມາດອອກແບບບັດລຳພາບດ້ວຍຕົນເອງ ຫລືໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບ ທີ່ຖືກຈັດເຮັດຂຶ້ນ ໂດຍບຸກຄົນຫລືບໍລິສັດຜູ້ພິມຈຳຫະໜ່າຍ ແຕ່ຖ້າຄູ່ເຮັດດ້ວຍຕົວເອງຈະມີຄວາມຫມັ້ນໃຈ ກວ່າ ແລະ ຈະຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງສິ່ງດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ການວາດຮູບຈະຕ້ອງຊັດເຈນ ແລະ ບໍ່ກຳກະຫວມ
2. ກະດາດທີ່ໃຊ້ຕ້ອງເປັນກະດາດແຂງຢ່າງດີ ບໍ່ຈົກຂາດງ່າຍ
3. ຈັດແຍກປະເພດ (ສຳລັບແຕ່ລຳເຫດການໃນແຕ່ລຳກຸ່ມສີ) ເພື່ອຄົ້ນຫາງ່າຍ ຈັດກຸ່ມບັດລຳຄຳສັບໃນ ແຕ່ລຳຫົວຂໍ້ (ຂອງແລ່ນ ສັດ ອາຫານ.....) ຫລືກຳຫົນດິນຫັດຕາຍຕົວຕາມລຳດັບເຫດການການສອນຂອງຄູ ຫລືການຈັດເປັນໝວດໝູ່ຕ່າງ ໆ ເພື່ອປະໂຫຍດ ແລະ ຄວາມເໝາະສົມ

ກະຕິກາພື້ນຖານຂອງການຫລິ້ນເກມບັດຄຳ

1. ການແບ່ງກຸ່ມ ຄວນບໍ່ນ້ອຍກວ່າ 4 ຄົນ ແລະ ບໍ່ຫລາຍກວ່າ 6 ຄົນ
2. ຜູ້ດຳເນີນການແຈກບັດລຳຄຳໃຫ້ຜູ້ຫລິ້ນແຕ່ລຳຄຳ
3. ບັດລຳຄຳທີ່ເຫລືອວາງກອງໄວ້ກົງກາງ

4. ການຫລິ້ນເກມຍັງຫລິ້ນຕໍ່ໄປຈົນກະທັ້ງບັດລຳຄຳທຸກຄຳຢູ່ໃນຊຸດລຽບລ້ຽຍ
5. ຜູ້ຫລິ້ນຜັດກັນເລ່ນ ວຽນທວນເຂັ້ມນາລິກາ ເລີ່ມຈາກຄົນຊ້າຍມືຂອງຜູ້ແຈກບັດລຳຄຳ
6. ຜູ້ດຳເນີນການແຈກບັດລຳຄຳເທື່ອ-ລຳໃບ
7. ປະໂຫຍກທີ່ຖາມຄື Do you have????
8. ຜູ້ຫລິ້ນຈະໝົດສິດຫລິ້ນເມື່ອຄົນທີ່ຖືກຖາມຕອບ No, I don't have???
9. ຖ້າຜູ້ຖືກຖາມຕອບ Yes. I do. ຕ້ອງຫຼາຍບັດລຳໃຫ້ທຸກຄົນເບິ່ງບັດລຳຄຳນັ້ນ ແລະ ຈະຍື່ນບັດລຳໃຫ້ຜູ້ຖາມ ຜູ້ຖາມຫລິ້ນຕໍ່ໄດ້
10. ເມື່ອຜູ້ຫລິ້ນໄດ້ບັດລຳຄຳເປັນຊຸດແລ້ວ ເວົ້າ I have a set of ? ແລ້ວສະແດງບັດລຳຄຳ
11. ຖ້າຜູ້ຫລິ້ນໄດ້ບັດລຳຄຳໃບສຸດທ້າຍໃນຊຸດ ໃຫ້ເກັບໄວ້ຈົນກວ່າຈະເຖິງຄົວຂອງຕົນຮອບຕໍ່ໄປແລ້ວຈຶ່ງວາງບັດລຳຄຳລົງ ແລະ ເວົ້າ I have a set of?.
12. ຜູ້ຊະນະຄື ຜູ້ທີ່ໄດ້ຊຸດຫລາຍທີ່ສຸດ
13. ກະຕິກາ ຄື ຕ້ອງເວົ້າ ແລະ ຕັ້ງໃຈຟັງ

ຜົນສຳລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ

ຜົນສຳລັດທາງການຮຽນເປັນສ່ວນທີ່ມີຄວາມສຳຄັນໃນກະບວນການຮຽນການສອນເປັນຕົວຊີ້ໃຫ້ຮູ້ວ່າການຮຽນການສອນທີ່ຜ່ານມາປະສົບຜົນສຳເລັດຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດທັງຄູ ແລະ ນັກ ຮຽນຈະຕ້ອງປັບ-ປຸງພັດທະນາໃນສ່ວນໃດບ້າງ ໂດຍຈຸດມຸ້ງໝາຍສຳຄັນຂອງການສອນ ຄື ຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ນັກ ຮຽນສາມາດບັນລຸຈຸດປະສົງທີ່ວາງ ໄວ້

ຄວາມຫມາຍຂອງຜົນສຳລັດທາງການ ຮຽນ

ຜົນສຳລັດທາງການ ຮຽນ (Learning Achievement) ມີນັກການສຶກສາທັງໃນ ແລະ ຕ່າງປະເທດໄດ້ໃຫ້ນິຍາມໄວ້ຫລາຍທ່ານດັ່ງນີ້

ກູດ (Good. 1973: 112) ໃຫ້ນິຍາມຜົນສຳລັດທາງການຮຽນ ໄວ້ ໝາຍຖືງ ການເຂົ້າເຖິງຄວາມຮູ້ຫລືພັດທະນາທັກສະທາງການ ຮຽນ ຊຶ່ງປົກກະຕິພິຈາລະນາຈາກຄະແນນສອບທຳກຳນົດໃຫ້ຫລືຄະແນນທີ່ໄດ້ຈາກງານທີ່ຄຸມອບໃຫ້ຫລືທັງສອງຢ່າງ

ບຸນຊຸມ ສີສະອາດ (2540: 68) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ວ່າ ຜົນສຳລັດທາງການ ຮຽນ ໝາຍຖືງຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນຈາກການຄົ້ນຄວ້າ ກາຮອບລມ ການສັ່ງສອນ ຫລືປະສົບການຕ່າງ ໆ ລວມທັງຄວາມຮູ້ສຶກ ຄຳນິຍມ ຈະຫລືຍທຳຕ່າງ ໆ ທີ່ຜົນມາຈາກການຝຶກສອນ

ໄພສານ ຫວັງພານິຊ (2543: 46) ກ່າວວ່າ ຜົນສຳລັດທາງການ ຮຽນ ຄື ເຈົ້າລັກສະນະຂອງບຸກຄົນອັນເກີດຈາກການຮຽນການສອນເປັນການປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳ ແລະ ປະສົບການຮຽນຮູ້ທີ່ເກີດຈາກການຝຶກຝນອະບົນມ ຫລືການສອນສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ຜົນສຳລັດທາງການ ຮຽນ ໝາຍຖືງ ຜົນການທົດສອບຊຶ່ງວັດຈາກຄະແນນສອບຫລັງຈາກຜ່ານກະບວນການຮຽນການສອນຫລືຜ່ານກະບວນການຝຶກອົບຮົມຕ່າງ ໆ

ອົງປະກອບທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສຳລັດທາງການ ຮຽນ

ນັກການສຶກສາໄດ້ສະເໜີແນວຄິດກ່ຽວກັບອົງປະກອບທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສຳລັດທາງການຮຽນໄວ້ຫລາຍແນວຄິດດ້ວຍກັນ ຊຶ່ງແຕ່ລ່າແນວຄິດມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນດັ່ງນີ້ແນວຄິດທາງດ້ານຈິດວິທະຍາໄດ້ໃຫ້ຄວາມສຳຄັນກັບປັດໄຈ 2 ປະການ ທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ພະລືະຕິຈະກຳໄດ້ ແກ່ ປັດໄຈທາງດ້ານພັນທຸຈະກຳ ແລະ ດ້ານສິ່ງແວດລ້ອມ ດັ່ງທີ່ອະແໜດຕາຊີ (Anastasi. 1968: 175;ອ້າງເຖິງ ສຸລາງຄະ ໂຄວ້ຕະກູລ. 2548:

96) ໄດ້ກ່າວວ່າ ກຳມະພັນ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມເປັນອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນຂອງສິ່ງທີ່ມີຊີວິດທຸກຊະນິດ ທັງສອງຢ່າງມີປະຕິສຳພັນຕໍ່ກັນຢູ່ເສມອ ແລະ ຜົນດັ່ງກ່າວຈະເພີ່ມພູນຂຶ້ນເລື້ອຍ ໆ ສະຫລຸບໄດ້ດັ່ງນີ້

1. ກຳມະພັນ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມ ມີອິດທິພົນຕໍ່ພຶດຕິກຳ ແລະ ພັດທະນາການຂອງບຸກຄົນ
2. ກຳມະພັນ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມບໍ່ໄດ້ເຮັດໜ້າທີ່ແຍກກັນແບບໂດດ ໆ ແຕ່ມີປະຕິສຳພັນຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນຢູ່ຕະຫລອດມາ

3. ການປະຕິສຳພັນຂອງກຳມະພັນ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມເປັນສິ່ງທີ່ຊັບຊ້ອນຫຼາຍ ບໍ່ສາມາດທີ່ຈະແຍກໄດ້ວ່າອິດທິພົນຂອງກຳມະພັນ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ມີສັດສ່ວນຫລືປະລິມານຢ່າງລຳເທົ່າໃດຫາກພິຈາລະນາໃນແງ່ຂອງການສຶກສາ ຜົນສຳລິດທາງການຮຽນເປັນຜົນຂອງການກະເຮັດຫລືພຶດຕິກຳທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການສຶກສາ ດັ່ງນັ້ນປັດໄຈທາງດ້ານພັນທຸຈະກຳ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມກໍອາດມີອິດທິພົນຜົນສຳລິດທາງການຮຽນໄດ້ເຊັ່ນດຽວກັນ ຊຶ່ງໃນປະເດັນນີ້ມີນັກການສຶກສາໄດ້ສະເໜີແນວຄິດກ່ຽວກັບອົງປະກອບທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສຳລິດທາງການຮຽນໄວ້ຫລາຍແນວຄິດດ້ວຍກັນ ດັ່ງນີ້

ແຄລລ (Carroll. 1989: 245; ອ້າງເຖິງ ສາຍຸດທະ ເສສິດຂິດລ. 2539: 17) ໄດ້ສະເໜີແນວຄິດວ່າຜົນສຳລິດທາງການຮຽນເກີດຈາກປັດໄຈຫຼັກ 5 ດ້ານ ດັ່ງນີ້

ດ້ານທີ່ 1 ຄວາມຖະໜັດ ໝາຍຖືງ ສັກຫຍໍ້ພາບທີ່ພົບໃນຕົວນັກຮຽນ ແລະ ພັດທະນາເປັນຄວາມສາມາດໃນການ ຮຽນ

ດ້ານທີ່ 2 ຄວາມພາກເພຍລ ໝາຍຖືງ ປະລິມານເວລາທີ່ນັກຮຽນຕັ້ງໃຈຮຽນເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຜົນຕາມເກນຂອງຈຸດມຸ້ງໝາຍ

ດ້ານທີ່ 3 ຄວາມສາມາດໃນການ ຮຽນ ໝາຍຖືງ ຄວາມສາມາດຂອງນັກຮຽນທີ່ເຂົ້າໃຈວ່າຕ້ອງຮຽນຫຍັງຫລືເຂົ້າໃຈອະໃດ ແລະ ຈະຕ້ອງດຳເນີນການຢ່າງໃດເພື່ອໃຫ້ບັນລຸຜົນໃນການ ຮຽນ

ດ້ານທີ່ 4 ໂອກາດໃນການຮຽນຂອງນັກ ຮຽນ ໝາຍຖືງ ປະລິມານເວລາທີ່ຄູກຳນົດຫລືຈັດໃຫ້ ແກ່ນັກຮຽນໃນການຮຽນເນື້ອຫາແຕ່ລ່າບົດ ຮຽນ

ດ້ານທີ່ 5 ຄຸນນະພາບຂອງການຮຽນການສອນ ໝາຍຖືງ ການຈັດເນື້ອຫາ ແລະ ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃນລັກສະນະທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນຮຽນຮູ້ໄດ້ຢ່າງວ່ອງໄວ ແລະ ມີປະສິດທິພາບສູງ

ບຸມ (Bloom. 1976: 194) ໄດ້ກ່າວເຖິງຕົວແປທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສຳລິດທາງການ ຮຽນນໂຮງຮຽນດັ່ງນີ້

1. ພຶດຕິກຳດ້ານຄວາມຮູ້ ຄວາມຄິດ ໝາຍຖືງ ຄວາມສາມາດທັງຫລາຍຂອງຜູ້ ຮຽນ ຊຶ່ງປະກອບດ້ວຍ ຄວາມຖະໜັດ ແລະ ພື້ນຖານຄວາມຮູ້ເດີມຂອງຜູ້ ຮຽນ

2. ເຈົ້າລັກສະນະທາງຈິດ ໃຈ ໝາຍຖືງ ແຮງຈູງໃຈທີ່ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມຢາກຮຽນຮູ້ສິ່ງໃໝ່ ໆໄດ້ ແກ່ ຄວາມສົນໃຈໃນວິຊາທີ່ ຮຽນ ຕໍ່ເນື້ອຫາວິຊາ ແລະ ສະຖາບັນ ລະບົບການຮຽນການສອນ ການຍອມຮັບຄວາມສາມາດຂອງຕົນເອງ ແລະ ລັກສະນະບຸກຄະລິກພາບ

3. ຄຸນນະພາບການສອນ ໝາຍຖືງ ປະສິດທິພາບທີ່ຜູ້ຮຽນຈະໄດ້ຮັບຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ໄດ້ ແກ່ ການໄດ້ຮັບຄຳແນະນຳ ການມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນການສອນ ການເສີມແຮງຈາກຄູ ການແກ້ໄຂບົກຜ່ອງການຮູ້ຜົນສະທ້ອນກັບເຖິງການກະທຳຂອງຕົນເອງວ່າຖືກຕ້ອງຫລືບໍ່

ຮາລ໌ນິສ ເຟເກີລຳ ແລະ ໄວເລຫຍ໌ (Harnischfeger and Wiley. 1978: 186; ອ້າງເຖິງ ເສສິດຂິດລ. 2539: 17) ໄດ້ສະເໜີແນວຄິດຜົນສຳລິດທາງການຮຽນຂຶ້ນຢູ່ກັບປັດໄຈຫຼັກ 3 ດ້ານ ໄດ້ ແກ່

1. ຄວາມເປັນມາຂອງນັກ ຮຽນ ປະກອບດ້ວຍ ພູມິຫລັງທາງຄອບຄົວ ແລະ ສັງຄົມ ອາຍຸ ເພດ ຄວາມ ຮູ້ ເດີມແຮງຈູງ ໃຈ ແລະ ຄວາມຖະໜັດ

2. ຫລັກສຸດ ແລະ ອົງປະກອບ ດ້ວຍ ເຈົ້າລັກສະນະຂອງຊຸມຊົນ ທ້ອງຖິ່ນໂຮງຮຽນ ແລະ ຕົວຫລັກ ສູດ

3. ພຶດຕິກຳການຮຽນການສອນ ປະກອບດ້ວຍ ພຶດຕິກຳການສອນຂອງຄູ ແລະ ພະລືະຕິຈະກຳການ ຮຽນຂອງນັກ ຮຽນຈາກທີ່ກ່າວມາຂ້າງຕົ້ນ ສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ຜົນຂອງພຶດຕິກຳການ ຮຽນ ຫລືທີ່ຮຽກວ່າຜົນສຳ ເລັດທາງການຮຽນນັ້ນຂຶ້ນຢູ່ກັບປັດໄຈທີ່ສຳຄັນ 2 ປະການ ຄື ປັດໄຈພາຍໃນ ປະກອບດ້ວຍ ພັນທຸຈະກຳຄວາມ ຖະໜັດ ຄວາມສາມາດ ພື້ນຖານຄວາມຮູ້ ເດີມ ແຮງຈູງ ໃຈ ຕະຫລອດຈົນເຈຕະຍະຕິທີ່ມີຕໍ່ການ ຮຽນ ແລະ ປັດໄຈພາຍນຳ ປະກອບດ້ວຍ ພື້ນຖານຄອບຄົວ ແລະ ສັງຄົມ ຫລັກສຸດລັກສະນະການຮຽນການສອນ ພະ ລືະຕິຈະກຳການສອນ ສື່ການ ຮຽນ ແລະ ອື່ນ ໆ

ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ (Achievement Test)

ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດຖືວ່າເປັນເຄື່ອງມືສຳຄັນສຳລັບຄູທີ່ຈະໃຫ້ໃນການກວດສອບພຶດຕິກຳຫລື ຜົນການຮຽນຮູ້ ອັນເນື່ອງມາຈາກການຈັດການຮຽນການສອນຂອງຄູວ່າຜູ້ຮຽນມີຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດຫລືມີສຳ ລິດທິຜົນໃນແຕ່ລ່າລາຍວິຊາຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ ຜົນການທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດຈະເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ການ ພັດທະນາຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີຄຸນນະພາບຕາມຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້ຫລືຕາມມາດຕາຖານຜົນການຮຽນຮູ້ທີ່ກຳນົດ ໄວ້ ແລະ ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ການປັບ-ປຸງ ແລະ ພັດທະນາການສອນຂອງຄູໃຫ້ມີເຈົ້າພາບ ແລະ ປະສິດທິພາບຍິ່ງຂຶ້ນ (ພິຊິຕ ລິດຈະຫລຸຍ. 2545: 95)

1. ຄວາມຫມາຍຂອງແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດນັກການສຶກສາຫລາຍທ່ານໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດໄວ້ດັ່ງນີ້

ກອນລັນດະ [໑] (Gronlund. 1993: 1) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ວ່າ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ ໝາຍຖືງ ກະບວນການເຊິ່ງລຳບບ ເພື່ອການວັດພຶດຕິກຳຫລືຜົນການຮຽນຮູ້ທີ່ຄາດວ່າຈະເກີດຂຶ້ນຈາກກິດຈະກຳ ການຮຽນຮູ້ ໂດຍມີຫນ້າທີ່ຫລັກສຳລັບການປັບ-ປຸງ ແລະ ພັດທະນາການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ ຮຽນ

ເຢົາວດີ ວິບຸນຍ໌ສລີ (2540: 28) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ວ່າ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ ໝາຍຖືງ ແບບທົດສອບວັດຄວາມຮູ້ເຊິ່ງວິຊາການ ມັກໃຊ້ວັດຜົນສຳເລັດທາງການ ຮຽນ ເນັ້ນວັດຄວາມສາມາດທາງການ ຮຽນຮູ້ໃນອະດີດຫລືໃນສະພາບປະຈຸບັນຂອງແຕ່ລ່າບຸກຄົນ

ສົມບູນນະ ຕັນຍ (2545: 143) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ວ່າ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດໝາຍຖືງ ແບບທົດສອບທີ່ໃຊ້ສຳລັບວັດພຶດຕິກຳທາງສະຫມອງຂອງຜູ້ຮຽນວ່າມີຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດໃນເລື່ອງທີ່ຮຽນຮູ້ ມາແລ້ວ ຫລືໄດ້ຮັບການຝຶກຝົນອົບຮົມມາແລ້ວຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ

ສິລິບລ ທິບຍ໌ຄງ (2545: 193) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ວ່າ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ ໝາຍຖືງ ຊຸດຄຳຖາມທີ່ມຸ້ງວັດພຶດຕິກຳການຮຽນຂອງນັກຮຽນວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ ທັກສະ ແລະ ສະໜັດພາບທາງ ສະຫມອງດ້ານຕ່າງ ໆ ໃນເລື່ອງທີ່ຮຽນຮູ້ໄປແລ້ວຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດຈາກຄວາມຫມາຍຂ້າງຕົ້ນ ສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ ໝາຍຖືງ ແບບທົດສອບທີ່ໃຊ້ວັດຄວາມຮູ້ ທັກສະ ແລະ ຄວາມສາມາດທາງວິຊາ ການທີ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ມາແລ້ວວ່າບັນລຸຜົນສຳເລັດຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້ພຽງໃດ

2. ຊະນິດຂອງແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດໃນການວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນສາມາດເຮັດໄດ້ໂດຍ ອາໄສເຄື່ອງມື ໄດ້ ແກ່ ເຄື່ອງມືປະເພດແບບທົດສອບຕ່າງ ໆ (Test) ແລະ ປະເພດບໍ່ເປັນແບບທົດສອບ

(Non-test) ແຕ່ເຄື່ອງມືທີ່ນິຍົມໃຊ້ກັນຫຼາຍ ຄື ແບບທົດສອບ ຊຶ່ງສົມບູນນະ ຕັນຍ (2550: 148-149) ໄດ້ແບ່ງຊະນິດແບບທົດສອບວັດຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນຕາມຫນ້າທີ່ຫລືການນໍາໄປໃຊ້ວັດ ເປັນ 2 ຊະນິດ ຄື

2.1 ແບບທົດສອບມາດຕາຖານ (Standardized Test) ເປັນແບບທົດສອບທີ່ສ້າງຂຶ້ນໂດຍຜູ້ຊ່ຽວຊານໃນແຕ່ລໍາສາຂາວິຊາຫລືໂດຍຄູ່ຜູ້ສອນວິຊານັ້ນ ໆ ແລະ ຜ່ານການທົດລອງໃຊ້ວິເຄາະເຈົ້າພາບ ແລະ ປັບປຸງແກ້ໄຂຫລາຍເທື່ອຈົນກະທັ້ງມີຄຸນນະພາບດີພໍຈຶ່ງສ້າງເກນປົກຕິ (Normal) ເພື່ອໃຊ້ເປັນຫຼັກໃນການປຽບທຽບ ການທີ່ຈະຮຽກວ່າເປັນແບບທົດສອບມາດຕະຖານໄດ້ນັ້ນຕ້ອງມີລັກສະນະສໍາຄັນ 3 ປະການຄື ມີມາດຕະຖານໃນການສ້າງແບບທົດສອບ ມີມາດຕະຖານໃນວິທີດໍາເນີນການສອບ ແລະ ມີມາດຕະຖານໃນການ

ແປຄວາມຫມາຍຄະແນນ

2.2 ແບບທົດສອບທີ່ຄູ່ສ້າງເອງ (Teacher-made Test) ເປັນແບບທົດສອບທີ່ຄູ່ຄອນເປັນຜູ້ສ້າງຂຶ້ນ ເພື່ອໃຊ້ວັດຜົນສໍາລັດທາງການຮຽນຂອງນັກຮຽນທີ່ເປັນຜົນມາຈາກການຈັດກິດຈະກຳການ ຮຽນການສອນຂອງຄູ ຊຶ່ງອາດຈະເປັນແບບທົດສອບທີ່ໃຊ້ໃນການປະເມີນຜົນຍ່ອຍຫລືປະເມີນຜົນລວມກໍໄດ້ແບບທົດສອບເຫລົ່ານີ້ຄູ່ຜູ້ອອກຂໍ້ສອບອາດມີການນໍາໄປທົດລອງໃຊ້ວິເຄາະເຈົ້າພາບ ແລະ ປັບປຸງແກ້ໄຂຫລືບໍ່ກໍໄດ້ແລ້ວແຕ່ຄູ່ແຕ່ລໍາຄົນດັ່ງນັ້ນແບບທົດສອບວັດຜົນສໍາລັດແບ່ງໄດ້ 2 ຊະນິດ ຄື ແບບທົດສອບມາດຕາຖານ ຊຶ່ງມຸ້ງວັດ

ຜົນສໍາລັດຂອງຜູ້ຮຽນ ສ້າງໂດຍຜູ້ຊ່ຽວຊາຍ ແລະ ແບບທົດສອບທີ່ຄູ່ສ້າງເອງ ຊຶ່ງມຸ້ງວັດຜົນສໍາເລັດຂອງຜູ້ຮຽນສະເພາະກຸ່ມທີ່ຄູ່ສອນສ້າງຂຶ້ນໂດຍຄູ່ຜູ້ສອນເອງ

ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບ

ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ (Retention) ຖືເປັນເລື່ອງທີ່ຢູ່ໃນເລື່ອງຂອງຄວາມຈຳ ດັ່ງນັ້ນໃນທີ່ນີ້ຈະກ່າວຖືງ ຄວາມຫມາຍຂອງຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ ລະບົບຄວາມຈຳ ທົດສະດີຄວາມຈຳ ປັດໄຈທີ່ມີອິດພົນຄວາມຈຳ ການວັດຄວາມຄົງທົນໃນການ ຮຽນ ແລະ ລໍາຫຍໍ້ເວລາທີ່ໃຊ້ວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້

ຄວາມຫມາຍຂອງຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້

ໃນການສຶກສາຄວາມຫມາຍຂອງຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ໄດ້ມີນັກການສຶກສາຫລາຍທ່ານໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ ດັ່ງນີ້

ອາດາມ (Adam. 1998: 9) ແລະ ໄຊຟລ ວິດຊາວຸທ (2540: 19) ກ່າວວ່າ ຄວາມຄົງທົນທາງການຮຽນຮູ້ຄື ການຄົງໄວ້ຊຶ່ງຜົນການຮຽນຫລືຄວາມສາມາດທີ່ຈະລໍາເລີກໄດ້ຕໍ່ສິ່ງເລົ່າທີ່ເຄີຍ ຮຽນ ຫລືເຄີຍມີປະສົບການນະການຮັບຮູ້ມາແລ້ວ ຫລັງຈາກທີ່ໄດ້ຖິ້ມລໍາຫຍໍ້ໄວ້ລໍາຫຍໍ້ໜຶ່ງ ກະໜົນລັດນະ ຫລ້າສຸວງສະ (2541: 129) ໄດ້ສະຫລຸບໄວ້ວ່າ ຄວາມຄົງທົນທາງການຮຽນຮູ້ ໝາຍຖືງການລວບລວມປະສົບການຕ່າງ ໆ ທີ່ເກີດຈາກການຮຽນຮູ້ທັງທາງກົງ ແລະ ທາງອ້ອມ

ສະຫຼຸບ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ ໝາຍຖືງ ຄວາມສາມາດຂອງສະຫມອງໃນການເກັບສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ມາຫລືຈາກປະສົບການທີ່ຮັບຮູ້ມາແລ້ວ ຫລັງຈາກຖິ້ມໄວ້ລໍາຫຍໍ້ເວລາໜຶ່ງສາມາດລໍາເລີກໄດ້ຫລືຄື້ນຄວ້າມາໃຊ້ໃນສະຖານນະການທີ່ຈຳ ເປັນ ຊຶ່ງຄວາມຄົງທົນກໍຄືຄວາມຈຳຂອງຜູ້ຮຽນນັ້ນເອງ

ລະບົບຄວາມຈຳ

ທັນຍະ ບຸບຜະເຫວສ (2538: 191-192) ໄດ້ແບ່ງຄວາມຈຳອອກ ເປັນ 3 ຊະນິດ ດັ່ງນີ້

1. ຄວາມຈຳຈາກການຮູ້ສຶກສຳຜັດ (Sensory Memory) ໝາຍຖືງ ການຄົງຢູ່ຂອງຄວາມຮູ້ສຶກສຳຜັດຫຼັງຈາກສະເໜີສິ່ງເລົ່າສັ້ນສຸດລົງ ການສຳຜັດດ້ວຍອະໄວຍະວະຮັບສຳຜັດທັງ 5 ໄດ້ ແກ່ ຫູ ຕາ ດັງ ລິ້ນ ແລະ ຜິວໜັງຫລືສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງ

2. ຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ສັ້ນ (Short - Term Memory) ຂຽນຫຍໍ້ວ່າ STM ຄື ຄວາມຈຳຫຼັງການຮຽນຮູ້ເປັນຄວາມຈຳທີ່ຄົງຢູ່ໃນລຳຫຍັ້ເວລາສັບ ໆ ທີ່ຕັ້ງໃຈຈຳຫລືໃຈຈົດຈຳຕໍ່ສິ່ງນັ້ນເທົ່ານັ້ນ ເມື່ອບໍ່ໄດ້ໃສ່ ໃຈ ໃນສິ່ງເຫລົ່ານັ້ນແລ້ວຄວາມຈຳກໍຈະເລືອນຫາຍໄປ

3. ຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ຍາວ (Long - Term Memory) ຂຽນຫຍໍ້ວ່າ LTM ໝາຍຖືງ ຄວາມຈຳທີ່ຄະ ງິດນຖາວອນຫລາຍກວ່າຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ສັ້ນ ບໍ່ວ່າຈະຖິ້ມລຳຫຍັ້ໄວ້ເນີນດົນພຽງໃດ ຖ້າເມື່ອຕ້ອງການຮື້ຟື້ນ ຄວາມຈຳນັ້ນ ໆຈະລຳເລີກອອກມາໄດ້ທັນທີ ແລະ ຖືກຕ້ອງ ລະບົບຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ຍາວນີ້ເປັນລະບົບຄວາມ ຈຳທີ່ມີຄຸນຄ່າຍິ່ງເປັນຄວາມຫມາຍຫລືຄວາມເຂົ້າໃຈໃນສິ່ງທີ່ຕົນຮູ້ສຶກ ເປັນການຕິຄວາມ ຈິ່ງຂຶ້ນຢູ່ກັບປະສົບ ການ ເດີມຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມເຊື່ອຂອງແຕ່ລຳຄົນ

ທິດສະດີຄວາມຈຳ

ແອດກິນສະຄິນ ແລະ ຊິຟະຟະລິນ (Atkinson and Shiffrin. 1997: 71-72) ໄດ້ກ່າວເຖິງທິດ ສະດີຄວາມຈຳສອງກະບວນການ ຊຶ່ງມີໃຈຄວາມວ່າ ຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ສັ້ນເປັນຄວາມຈຳຊົ່ວຄາວ ສິ່ງໃດກໍຕາມ ຖ້າຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ສັ້ນ ຕ້ອງໄດ້ຮັບການທົບທວນທຸກສິ່ງທີ່ເຂົ້າມາຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ສັ້ນ ດັ່ງນັ້ນ ຈຳນວນສິ່ງຂອງທີ່ເຮົາຈະຈຳໄດ້ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ສັ້ນ ຈຶ່ງມີຈຳກັດ ເຊັ່ນ ຖ້າເປັນຊື່ຄົນ ເຮົາອາດທົບທວນໄດ້ ພຽງ 3 ຖືງ 4 ຊື່ ໃນຊ່ວງລຳຫຍັ້ເວລາໜຶ່ງ ການທົບທວນຊ່ວຍປ້ອງກັນບໍ່ໃຫ້ຄວາມຈຳສະຫລາຍຕົວໄປຈາກ ຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ສັ້ນ ແລະ ສິ່ງໃດກໍຕາມຖ້າຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ສັ້ນ ເປັນລຳຫຍັ້ເວລາຍາວ ຍິ່ງດົນເທົ່າໃດ ສິ່ງ ນັ້ນກໍຈະມີໂອກາດຝັງຕົວໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ຍາວຫລາຍຍິ່ງຂຶ້ນ ຖ້າເຮົາຈຳສິ່ງໃດໄວ້ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ຍາວ ສິ່ງ ນັ້ນກໍຈະຕິດຢູ່ໃນຄວາມຈຳຕະຫລອດໄປກາຍເປັນຄວາມຈຳທີ່ຖາວອນ ຊຶ່ງສາມາດທີ່ຈະຮື້ຟື້ນຂຶ້ນມາໄດ້ ຊຶ່ງ ຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ຍາວທີ່ກ່າວເຖິງໃນທະລີດດີຄວາມຈຳສອງກະບວນການ ກໍຄື ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ນັ້ນ ເອງ ສ່ວນຊ່ວງລຳຫຍັ້ເວລາທີ່ຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ສັ້ນຈະຝັງຕົວກາຍເປັນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ຍາວ ຫລືຄວາມຄົງທົນໃນ ການຈຳນັ້ນ ຈະໃຊ້ເວລາປະມານ 14 ວັນຫະຫລາຍະ 2 ອາທິດ ຊຶ່ງອາດສະແດງວ່າຂະບວນການຂອງຄວາມຈຳ ລຳຫຍັ້ສັ້ນກັບກະບວນການຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ຍາວເປັນແຜນພູມິດັ່ງພາບປະກອບ

ພາບປະກອບ 2 ທິດສະດີຄວາມຈຳສອງກະບວນການ (ໄຊພລ ວິດຊາວຸທ. 2540: 75)

ກາຍ່ (Gagne. 1994: 27-36) ໄດ້ອະທິບາຍຂັ້ນຕອນຂອງກະບວນການຮຽນຮູ້ ແລະ ການຈຳພໍສະຫລຸບ ໄດ້ ດັ່ງນີ້

1. ການຈຸງ ໃຈ (Motivation Phase) ເປັນການເກືອບຈຸງໃຫ້ຜູ້ຮຽນຢາກຮຽນຮູ້
2. ການເຮັດຄວາມເຂົ້າ ໃຈ (Apprehending Phase) ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ຮຽນສາມາດເຂົ້າໃຈສະຖານ ການ
3. ການຮຽນຮູ້ປຸງແຕ່ງສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ໄວ້ເປັນຄວາມຈຳ (Acquisition Phase) ຂັ້ນນີ້ຈະມີການປ່ຽນ ແປງເປັນຄວາມສາມາດຢ່າງໃໝ່ເກີດຂຶ້ນ
4. ຄວາມສາມາດໃນການສະສົມສິ່ງເລົ່າເກັບໄວ້ໃນຄວາມຈຳ (Retention Phase) ຂັ້ນນີ້ເປັນການນຳ ສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ໄປເກັບໄວ້ໃນສ່ວນຂອງຄວາມຈຳຊ່ວງເວລາໜຶ່ງ
5. ການຮື້ຟະ [ື] [້] (Recall Phase) ຂັ້ນນີ້ເປັນການເອົາສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ໄປແລ້ວ ແລະ ເກັບເອົາ ໄວ້ນັ້ນອອກມາໃຊ້ໃນລັກສະນະຂອງການກະທຳທີ່ສົ່ງເກດໄດ້

6. ການສະຫລຸບຫລັກການ (Generalization Phase) ຂັ້ນນີ້ເປັນຄວາມສາມາດທີ່ໃຊ້ໃນສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ແລ້ວໄປປະຍຸກຕໍ່ກັບສິ່ງເລົ່າໃໝ່ທີ່ປະສະບີມາ

7. ການລົງມືປະຕິບັດ (Performance Phase) ເປັນການສະແດງພຶດຕິກຳທີ່ສະແດງອອກຖືງການຮຽນຮູ້ຄວາມຈຳລຳຫຍໍ້ສັນຄວາມຈຳລຳຫຍໍ້ຍາວ ລົມ ເສຍ ຕົວະ ການຝັງຕົວ

8. ການສ້າງຜົນຍ້ອນກ (Feedback Phase) ຂັ້ນນີ້ຜູ້ຮັບຮູ້ຜົນການຮຽນຮູ້ ເຮັດຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ການຮຽນຮູ້ບໍ່ດີ ຂັ້ນການຈຳກັດຈະລຸດລົງຫລືຈຳບໍ່ໄດ້ເລຍຈາກກະບວນການຮຽນຮູ້ສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ຄົນເຮົາຈະຈຳສິ່ງທີ່ຮຽນມາໄດ້ຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດຂຶ້ນຢູ່ກັບກະບວນການຮຽນຮູ້ ວ່າຈະຊ່ວຍໃຫ້ເກີດຄວາມຈຳລຳຫຍໍ້ຍາວແກ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ດີພຽງໃດນັ້ນຂຶ້ນຢູ່ກັບການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ດັ່ງນີ້

1. ການຈັດບົດຮຽນໃຫ້ມີຄວາມໝາຍ (Meaningfulness) ເຊັ່ນ

1.1 ການສ້າງສື່ສຳພັນທະ (Mediation)

1.2 ການຈັດລະບົບໄວ້ລ່ວງໜ້າ (Advance Organization)

1.3 ການຈັດລຳດັບ(Hierarchical Structure)

1.4 ການຈັດເຂົ້າໝວດຫມູ່ (Organization)

2. ການຈັດສະຖານນະການການຮຽນຮູ້ (Management of Learning) ຊຶ່ງເຮັດໄດ້ດັ່ງນີ້

2.1 ການນຶກເຖິງສິ່ງທີ່ຮຽນໃນຂະນະທີ່ຮຽນອຸ່ (Recall During Practice)

2.2 ການຮຽນເພີ່ມ [c] ຕື່ມ (Over Learning)

2.3 ການທົບທວນບົດ ຮຽນ (Periodical Reviews)

2.4 ການຈຳຢ່າງມີຫລັກເກນທະ [o] (Logical Memory)

2.5 ການທ່ອງຈຳ (Recitation)

2.6 ການໃຊ້ຈິນິດນາການ (Imaginary)

ນອກຈາກກິດຈະກຳສິ່ງເສີມການຈຳດັ່ງກ່າວແລ້ວ ສຸດາ ຈັນເອມ (2542: 2) ໄດ້ແນະນຳວິທີ ຮຽນທີ່ເຮັດໃຫ້ລົມນ້ອຍທີ່ສຸດ ພິສະຫລຸບໄດ້ດັ່ງນີ້

1. ພະຍາຍາມເຮັດໃຫ້ສິ່ງທີ່ຮຽນມີຄວາມໝາຍ ເພາະຄົນເຮົາຈະລົມສິ່ງທີ່ມີຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນໄດ້ຢາກ

2. ຮຽນໃຫ້ເກີດຂຶ້ນທີ່ຈຳໄດ້ຫມົດ ເມື່ອຄິດສິ່ງນີ້ໃນເວລາຕໍ່ໄປຍັງຈຳໄດ້ຫຼາຍ

3. ແຍກແຫຍ້ສິ່ງທີ່ຮຽນເພື່ອໃຫ້ເຫັນວ່າແຕ່ລ່າຕອນມີຄວາມໝາຍຢ່າງໃດ ຖ້າຮຽນໄປໂດຍບໍ່ພິຈາລະນາເຫດຜົນຂອງແຕ່ລ່າຕອນຈະເຮັດໃຫ້ລົມງ່າຍ

4. ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນກະບວນການຮຽນຮູ້ ບໍ່ໄດ້ພຽງແຕ່ຮັບຟັງເສຍ ໆ ແຕ່ຕິດຕາມໄປດ້ວຍ

5. ເມື່ອຮຽນຈົບໄປແລ້ວຕອນໜຶ່ງ ໆ ຄວນພັກສັກຄູ່ແລ້ວຈຶ່ງຮຽນຕໍ່ໄປ ເຮັດໃຫ້ຄວາມຄິດບໍ່ປະປົນກັນ

6. ໝັ້ນທົບທວນໃນສິ່ງທີ່ຮຽນໄປແລ້ວບໍ່ຍ ໆ ຈະເຮັດໃຫ້ຈຳແນ່ນຍ່າຍຶ່ງຂຶ້ນການຈົນາ ຄຸນາຮັກສະ (2540: 30) ກ່າວວ່າ ການຮຽນຮູ້ຈະຄົງທົນພຽງໃດຂຶ້ນຢູ່

ສະພາບທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເກີດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້

ການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ເອື້ອຕໍ່ສະພາບທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເກີດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ ຄື ກະໝົນລັດນະ ຫລ້າສຸວງສະ (2541: 260)

1. ການຈັດບົດຮຽນໃຫ້ມີຄວາມໝາຍ (Meaningful) ເຊັ່ນ

1.1 ການສື່ສຳພັນທະ (Mediation)

- 1.2 ການຈັດເປັນລະບົບລ່ວງໜ້າ (Advance Organization)
- 1.3 ການຈັດເປັນລຳດັບ (Hierarchical Structure)
- 1.4 ການຈັດເຂົ້າເປັນໝວດໝູ່ (Organization)
2. ການຈັດການສະຖານນະການຊ່ວຍການ ຮຽນ (Match manganic)
- 2.1 ການນຶກເຖິງສິ່ງທີ່ຮຽນຂະນະທີ່ຝຶກຝະໜຶ່ງ (Recall During Practice)
- 2.2 ການຮຽນຮູ້
- 2.3 ການທົບທວນບົດ ຮຽນ (Periodic Reviews)
- 2.4 ການຈຳຢ່າງມີກົດເກນທະ (Logical Memory)
3. ໃນການທົບທວນບໍ່ສາມາດທົບທວນສິ່ງທີ່ເຂົ້າມາຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວ ດັ່ງນັ້ນຈຳນວນສິ່ງຂອງທີ່ຈະຈຳໄດ້ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍສັ້ນຈຶ່ງມີຈຳກັດ
4. ສິ່ງໃດກໍຕາມຖ້າຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍສັ້ນຍິ່ງນານ ສິ່ງນັ້ນກໍມີໂອກາດຝັງຕົວຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວຫລາຍຂຶ້ນ
5. ການຝັງຕົວໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວ ເປັນກະບວນການສ້າງຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງສິ່ງທີ່ຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວກັບສິ່ງທີ່ຕ້ອງຈົດຈຳ

ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

ງານວິໄຈຕ່າງປະເທດ

ໂດຍງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການໃຊ້ເກມໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ມີຜູ້ຊ່ຽວ-ຊານຫລາຍທ່ານໄດ້ສຶກສາ ໄວ້ ດັ່ງນີ້

ຮຳຟລີ (Humphrey. 1965: 129) ໄດ້ສຶກສາເລື່ອງການປຽບທຽບການໃຊ້ເກມເຄື່ອນໄຫວກັບການຮຽນແບບປົກຕິ ໃນການພັດທະນາດ້ານພາສາຂອງນັກຮຽນເກດ 3 ພົບວ່າ ການສອນດ້ວຍເກມເຄື່ອນໄຫວຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນມີແນວໂນ້ມການຮຽນທີ່ດີຂຶ້ນ ລວມທັງຊ່ວຍພັດທະນາທາງດ້ານການຈົດຈຳຄຳສັບຂອງນັກຮຽນ

ອອລຄັດຕະ (Orcutt. 1972: 147) ໄດ້ສຶກສາຜົນການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນພາສາທີ່ມີຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນອະໜຸບາລ ພົບວ່າ ການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນພາສາມີອິດທິພົນຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກຊັ້ນອະໜຸບາລ

ເທລິນນີ້ (Turney. 1974: 492) ວິໄຈການສອນວິຊາວານສານ ພົບວ່າ ເກມຊ່ວຍໃຫ້ນັກສຶກສາແຕ່ລຳບຸກຄົນໄດ້ມີພື້ນຖານຂອງການສ້າງມຸມສືຍສຳພັນຕໍ່ກັນ ອີກທັງເກມຊ່ວຍໃຫ້ມີທັດນະທີ່ເໝາະສົມກ່ຽວກັບກະບວນການໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານ ລວມເຖິງຊ່ວຍຝຶກສິລະປະ ວິທີໃນການແກ້ໄຂປັນຫາ ແລະ ການພັດທະນາຕົນເອງ

ວິນລອດບີ້ (Willoughby. 1993: 175) ໄດ້ສຶກສາເລື່ອງການໃຊ້ໄວຫຍ້ກິນພື້ນຖານຈາກກິດຈະກຳບັດລຳຄຳສຳລັບນັກຮຽນທີ່ຮຽນພາສາອັງກິດເປັນພາສາທີ່ສອງຂອງປະເທດຍີ່ປຸ່ນ ພົບວ່າ ນັກ ຮຽນໃຊ້ພາສາອັງກິດໃນບົດສົນທະນາຫລາຍຂຶ້ນ ແລະ ນຳພາສາໄປໃຊ້ນອກຫ້ອງຮຽນໄດ້

ດິກເຄິລສັນ (Dickerson. 1997: 6456-A) ໄດ້ທົດລອງປຽບທຽບການຈຳຄຳສັບຂອງນັກ ຮຽນລຳດັບໜຶ່ງ ໂດຍການໃຊ້ເກມເຄື່ອນໄຫວ (Active Game) ເກມນຶ່ງ (Passive Game) ກິດຈະກຳການສອນປົກຕິ ເປັນສື່ໃນການຮຽນການສອນແຕ່ລຳກຸ່ມ ໂດຍກຸ່ມເກມການເຄື່ອນໄຫວເປັນການຫລິ້ນທີ່ກ່ຽວກັບການເຄື່ອນໄຫວສ່ວນຕ່າງ ໆ ຂອງຮ່າງກາຍ ກຸ່ມເກມນຶ່ງເປັນການໃຊ້ກະດານດຳ ກຸ່ມກິດຈະກຳປົກຕິໃຊ້ສະໝຸດ

ແບບຝຶກປະຕິບັດ ພົບວ່າ ກຸ່ມເກມເຄື່ອນໄຫວໄດ້ຮັບຜົນສໍາລິດຫລາຍກວ່າອີກສອງກຸ່ມ ກຸ່ມເກມນຶ່ງໄດ້ຮັບຜົນສໍາລິດສູງກວ່າກຸ່ມກິດຈະກຳປົກຕິ

ພິນເຕີ (Pinter. 1997: 710-711-A) ໄດ້ສຶກສາປຽບທຽບຜົນການຮຽນສະກົດຄໍາ ຊຶ່ງສອນໂດຍໃຊ້ເກມຄໍາສັບ ແລະ ສອນຕາມຕໍາລາກັບນັກຮຽນລຳດັບ 3 ຈຳນວນ 94 ຄົນ ຫລັງການທົດລອງ 3 ອາທິດໄດ້ທົດສອບເພື່ອຫາຄວາມຄົງທົນໃນການຈຳ ຜົນການທົດລອງປາກົດວ່າກຸ່ມທີ່ຮຽນໂດຍໃຊ້ເກມຄໍາສັບມີຄວາມຄົງທົນໃນການຈຳສູງກວ່າກຸ່ມທີ່ຮຽນຈາກການສອນຕາມຕໍາລາ ດິກເຄິລສັນ (Dickerson. 1997:6456-A) ທົດລອງປຽບທຽບການຈຳຄໍາສັບຂອງນັກຮຽນລຳດັບ 1 ໂດຍໃຊ້ເກມເຄື່ອນໄຫວ (Active Games)ເກມງຽບ (Passive Games) ແລະ ກິດຈະກຳປົກຕິ (Traditional Activity) ກຸ່ມຕົວຢ່າງເປັນນັກຮຽນລຳດັບ 1 ຈຳນວນ 274 ຄົນ ເປັນນັກຮຽນຫຍິບ 128 ຄົນ ນັກຮຽນຊາຍ 146 ຄົນ ແຕ່ລ່າກຸ່ມໄດ້ຮັບການປະຕິບັດດັ່ງນີ້ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມເຄື່ອນໄຫວ ຈະຫລິ້ນໂດຍມີການເຄື່ອນໄຫວສ່ວນຕ່າງ ໆ ຂອງຮ່າງກາຍ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມງຽບຈະຫລິ້ນໂດຍໃຊ້ບັດລຳຄຳ ແລະ ກະດານດຳ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ກິດຈະກຳປົກກະຕິໃຊ້ສະໝຸດແບບຝຶກປະຕິບັດ ຜົນການທົດລອງປາກົດວ່າ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມການເຄື່ອນໄຫວມີຜົນສໍາລິດໃນການຈຳຄໍາສັບສູງກວ່າກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມງຽບ ແລະ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ກິດຈະກຳປົກຕິ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມງຽບມີຜົນສໍາລິດໃນການຈຳຄໍາສັບສູງກວ່າກຸ່ມທີ່ໃຊ້ກິດຈະກຳປົກຕິອີກທັງນັກຮຽນຊາຍ ແລະ ນັກຮຽນຍິງໃນກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມເຄື່ອນໄຫວມີຜົນສໍາລິດໃນການຈຳສູງກວ່ານັກຮຽນຊາຍ ແລະ ນັກຮຽນຍິງໃນກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມງຽບ ນັກຮຽນຊາຍ ແລະ ນັກຮຽນຍິງໃນກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມງຽບມີຜົນສໍາລິດໃນການຈຳຄໍາສັບສູງກວ່ານັກຮຽນຊາຍ ແລະ ນັກຮຽນຍິງໃນກຸ່ມທີ່ໃຊ້ກິດຈະກຳປົກຕິ ແລະ 50ໃນກຸ່ມທົດລອງທັງ 3 ກຸ່ມ ມີຜົນສໍາລິດໃນການຈຳຄໍາສັບລະຫວ່າງນັກຮຽນຊາຍ ແລະ ນັກຮຽນຫຍິບບໍ່ແຕກຕ່າງກັນ ຄໍເລຍ (Collier. 2001: 253) ໄດ້ຈັດເຮັດລາຍງານການບັນລະຍາຍເກມສ້າງສັນສໍາລັບຜູ້ໃຊ້ພາສາ: ກິດຈະກຳທີ່ສ້າງແຮງຈູງໃຈໃນການໃຊ້ພາສາ ພົບວ່າ ບັດຄຳເປັນສື່ເສີມໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລະຄົນໃຊ້ພາສາໄດ້ສອດຄ່ອງຍິ່ງຂຶ້ນ.

ແນວຄິດ ທິດສະດີ ແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

ການສຶກສານີ້ຜູ້ວິໄຈໄດ້ສຶກສາແນວຄິດ ແລະ ທິດສະດີທີ່ກ່ຽວຂ້ອງຈາກເອກະສານ ແລະ ງານວິໄຈຕ່າງ ໆ

ແລະ ໄດ້ນຳສະເໜີຕາມຫົວຂໍ້ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ສາລະການຮຽນຮູ້ພາສາຕ່າງປະເທດຫລັກສູດແຜນກາງການສຶກສາຂັ້ນພື້ນຖານ ພຸທິດ ສັກລາຊ 2551

1.1 ສາລະ ແລະ ມາດຕະຖານການຮຽນຮູ້

1.2 ຄຸນນະພາບຜູ້ຮຽນ

1.3 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ສາລະການຮຽນຮູ້ແຜນກາງ ຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

2. ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

2.1 ຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບ

2.2 ຄວາມສຳຄັນຂອງຄຳສັບ

2.3 ປະເພດຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ

2.4 ອົງປະກອບຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ

2.5 ຫລັກການເລືອກຄຳສັບພາສາອັງກິດ

2.6 ວິທີການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

2.7 ການວັດປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ

3. ສື່ການສອນແບບເກມ

- 3.1 ຄວາມຫມາຍຂອງເກມ
- 3.2 ປະເພດ ແລະ ລັກສະນະຂອງເກມປະກອບການສອນ
- 3.3 ການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນ
- 3.4 ຊະນິດຂອງເກມປະກອບການສອນ
- 3.5 ຊະນິດຂອງເກມຄຳສັບ
- 3.6 ຄວາມສຳຄັນຂອງການໃຊ້ເກມຄຳສັບປະກອບການສອນ
- 3.7 ຫລັກການເລືອກເກມ
- 3.8 ຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມ

4. ສື່ການສອນແບບບັດຄຳສັບ

- 4.1 ຄວາມຫມາຍຂອງບັດຄຳສັບ
- 4.2 ເທັກນິກການໃຊ້ບັດຄຳສັບ
- 4.3 ກິດຈະກຳທີ່ສາມາດເຮັດໄດ້ໂດຍໃຊ້ບັດຄຳສັບ
- 4.4 ກະຕິກາພື້ນຖານຂອງການຫລິ້ນເກມບັດຄຳ

5. ຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ

- 5.1 ຄວາມຫມາຍຂອງຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ
- 5.2 ອົງປະກອບທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ
- 5.3 ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ (Achievement Test)

6. ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ

- 6.1 ຄວາມຫມາຍຂອງຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້
- 6.2 ລະບົບຄວາມຈຳ
- 6.3 ທິດສະດີຄວາມຈຳ
- 6.4 ບັດໄຈທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ການຈຳ
- 6.5 ສະພາບທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເກີດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້
- 6.6 ການວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້
- 6.7 ລຳຫຍັ້ງເວລາທີ່ໃຊ້ໃນການວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້

7. ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

- 7.1 ງານວິໄຈຕ່າງປະເທດ

ສາລະການຮຽນຮູ້ພາສາຕ່າງປະເທດຫລັກສູດແຜນການການສຶກສາຂັ້ນພື້ນຖານ ພຸທິດ ສັກລາຊ 2551

ກະຊວງສຶກສາທິການ ໂດຍຄະນະກຳມະການການສຶກສາຂັ້ນພື້ນຖານ ສຳນັກງານຄະນະກຳມະການສຶກສາຂັ້ນພື້ນຖານ (2552: 1-71) ໄດ້ພັດທະນາຫລັກສູດການສຶກສາຂັ້ນພື້ນຖານ ພຸທິດ ສັກລາຊ 2551 ເພື່ອໃຫ້ມີຄວາມເໝາະສົມຊັດເຈນຢູ່ຂັ້ນ ຊຶ່ງມີສາລະສຳຄັນດັ່ງນີ້

ສາລະ ແລະ ມາດຕະຖານການຮຽນຮູ້

ສາລະທີ່ 1 ພາສາເພື່ອການສື່ສານ

ມາດຕາຖານ 1.1 ເຂົ້າໃຈ ແລະ ຕິຄວາມເລື່ອງທີ່ຟັງ, ອ່ານຈາກສື່ປະເພດຕ່າງ ໆ ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີເຫດຜົນ

ມາດຕາຖານ 1.2 ມີທັກສະການສື່ສານທາງພາສາໃນການຕື່ນປ່ຽນຂໍ້ມູນຂ່າວສານສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ ແລະ ຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີປະສິດທິພາບ

ມາດຕາຖານ 1.3 ນາສະເໜີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຄວາມຄິດລວບຍຸດ ແລະ ຄວາມຄິດເຫັນໃນເລື່ອງຕ່າງໆ ໂດຍການເວົ້າ ແລະ ການຂຽນ

ສາລະທີ່ 2 ພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳ

ມາດຕາຖານ 2.1 ເຂົ້າໃຈຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງພາສາກັບວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສາ ແລະ ນຳໄປໃຊ້ໄດ້ຢ່າງເໝາະສົມ

ມາດຕາຖານ 2.2 ເຂົ້າໃຈຄວາມເໝືອນ ແລະ ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງພາສາ, ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສາກັບ ວັດທະນະທຳໄທ ແລະ ນຳມາໃຊ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງເໝາະສົມ

ສາລະທີ່ 3 ພາສາກັບຄວາມສຳພັນກັບກຸ່ມສາລາການຮຽນຮູ້

ມາດຕາຖານ 3.1 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນການເຊື່ອມໂຍງຄວາມຮູ້ກັບກຸ່ມສາລາການຮຽນຮູ້ ແລະ ເປັນພື້ນຖານໃນການພັດທະນາສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ ແລະ ເປີດໂລກະທັດຂອງຕົນ

ສາລະທີ່ 4 ພາສາກັບຄວາມສຳພັນກັບຊຸມຊົນ ແລະ ໂລກ

ມາດຕາຖານ 4.1 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນສະຖານນະການຕ່າງໆ ທັງໃນສະຖານສຶກສາ ຊຸມຊົນ ແລະ ສັງຄົມ

ມາດຕາຖານ 4.2 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດເປັນເຄື່ອງມືພື້ນຖານໃນການສຶກສາການປະກອບອາຊີບ ແລະ ການຕື່ນປ່ຽນຮຽນຮູ້ກັບສັງຄົມໂລກ

ຄຸນນະພາບຜູ້ ຮຽນ

ສຳລັບດ້ານມາດຕະຖານຂອງຄຸນນະພາບຜູ້ຮຽນພາສາອັງກິດທາງກະຊວງສຶກສາທິການໄດ້ກຳນົດລັກສະນະທີ່ຜູ້ຮຽນຕ້ອງມີດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ຈົບຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3

1.1 ປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ ຄຳຂໍ້ຮ້ອງທີ່ຟັງ ອ່ານອອກສຽງຕົວອັກສອນ ຄຳ ກຸ່ມຄຳ ປະໂຫຍກງ່າຍ ໆ ແລະ ບົດເວົ້າເຂົ້າຈັງຫວະງ່າຍ ໆ ຖືກຕ້ອງຕາມຫລັກການອ່ານ ບອກຄວາມຫມາຍຂອງຄຳ ແລະ ກຸ່ມຄຳທີ່ຟັງກົງຕາມຄວາມໝາຍ ຕອບຄຳຖາມຈາກການຟັງຫລືອ່ານປະໂຫຍກ ບົດສົນທະນາຫລືນິທານງ່າຍ ໆ

1.2 ເວົ້າໄດ້ຕອບດ້ວຍຄຳສັບງ່າຍ ໆ ໃນການສື່ສານລະຫວ່າງບຸກຄົນຕາມແບບທີ່ຟັງໃຊ້ຄຳບອກຄວາມຕ້ອງການ ງ່າຍຂອງຕົນເອງ ເວົ້າຂໍ ແລະ ໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ, ເພື່ອນບອກຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຕົນເອງກ່ຽວກັບສິ່ງຕ່າງໆ ໃກ້ຕົວຫລືກິດຈະກຳຕ່າງໆ ຕາມແບບທີ່ຟັງ

1.3 ເວົ້າໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງເລື່ອງໃກ້ຕົວຈັດໝວດໝູ່ຄຳຕາມປະເພດຂອງບຸກຄົນ, ສັດ ແລະ ສິ່ງຂອງຕາມທີ່ຟັງຫລືອ່ານ

1.4 ເວົ້າ ແລະ ເຮັດທຳທາງປະກອບຕາມສັງຄົມ/ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງ ແລະ ຄຳສັບງ່າຍໆ ກ່ຽວກັບເຫດການ/ມື້ສຳຄັນ/ງານສະຫຼອງຊີວິດຄວາມເປັນຢູ່ຂອງເຈົ້າຂອງພາສາເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳທາງພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳທີ່ເໝາະກັບໄວ

1.5 ບອກຄວາມແຕກຕ່າງຂອງສຽງຕົວອັກສອນ ຄຳ ກຸ່ມຄຳ ປະໂຫຍກງ່າຍໆຂອງພາສາຕ່າງປະເທດ

1.6 ບອກຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບກຸ່ມສາລາການຮຽນຮູ້

- 1.7 ຟັງ/ເວົ້າໃນສະຖານນະການງ່າຍ ໆ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ
- 1.8 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດເພື່ອລວບລວມຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໃກ້ຕົວ
- 1.9 ມີທັກສະການໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດ (ເນັ້ນການຟັງ - ເວົ້າ) ສື່ສານຕາມຫົວເລື່ອງກ່ຽວກັບຕົນເອງ ຄອບຄົວ ໂຮງຮຽນສິ່ງແວດລ້ອມໃກ້ຕົວ ອາຫານ ເຄື່ອງດື່ມ ແລະ ເວລາຫວ່າງພາຍໃນວົງຄຳສັບ ປະມານ 300-450 ຄຳ (ຄຳສັບທີ່ເປັນຮູບທຳ)
- 1.10 ໃຊ້ປະໂຫຍກຄຳດຽວ (One Word Sentence) ແລະ ປະໂຫຍກດຽວ (Simple Sentence) ໃນການສົນທະນາໄດ້ຕອບຕາມສະຖານການ
2. ຈົບຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6
- 2.1 ປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ ຄຳຂໍຮ້ອງ ແລະ ຄຳແນະນຳທີ່ຟັງ ແລະ ອ່ານ ອ່ານອອກສຽງປະໂຫຍກຂໍ້ຄວາມ ນິທານ ແລະ ບົດກອນສັບໆ ຖືກຕ້ອງຕາມຫລັກການອ່ານ ເລືອກ/ລຳບຸປະໂຫຍກ ແລະ ຂໍ້ຄວາມກົງຕາມຄວາມຫມາຍຂອງສັນຍະລັກຫລືເຄື່ອງໝາຍທີ່ອ່ານ ບອກໃຈຄວາມສຳຄັນ ແລະ ຕອບຄຳຖາມຈາກການຟັງ ແລະ ອ່ານ ບົດສົນທະນາ ນິທານງ່າຍ ໆ ແລະ ເລື່ອງເລົ່າ
- 2.2 ເວົ້າ/ຂຽນໂຕ້ຕອບໃນການສື່ສານລະຫວ່າງບຸກຄົນ ໃຊ້ຄຳສັ່ງ ຄຳຂໍຮ້ອງ ຄຳແນະນຳ ແລະ ໃຫ້ຄຳແນະນຳ ເວົ້າ/ຂຽນສະແດງຄວາມຕ້ອງການ ຂໍ້ຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອຕອບຮັບ ແລະ ປະຕິເສດການໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອໃນສະຖານນະການງ່າຍ ໆ ເວົ້າ ແລະ ຂຽນເພື່ອຂໍໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ເພື່ອນ ຄອບຄົວ ແລະ ເລື່ອງໃກ້ຕົວ ເວົ້າ/ຂຽນສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກກ່ຽວກັບເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວ ກິດຈະກຳຕ່າງ ໆ ພ້ອມທັງໃຫ້ເຫດຜົນ
- 2.3 ເວົ້າ/ຂຽນໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ເພື່ອນ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມໃກ້ຕົວຂຽນພາບແຜນຜັງແຜນພູມ ແລະ ຕາລາງສະແດງຂໍ້ມູນຕ່າງ ໆ ທີ່ຟັງ ແລະ ອ່ານ ເວົ້າ/ຂຽນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນກ່ຽວກັບເລື່ອງຕ່າງໆ ໃກ້ຕົວ
- 2.4 ໃຊ້ຖ້ອຍຄຳ ນ້ຳສຽງ ແລະ ກິລິຍາທາທາງຢ່າງສຸພາບ ເໝາະສົມ ຕາມມາລຳຍາດສັງຄົມ ແລະ ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສາໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບເຫດການ/ມື້ສຳຄັນ/ງານສະຫຼອງ/ຊີວິດຄວາມເປັນອຸ່ງຂອງເຈົ້າຂອງພາສາເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳທາງພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳຕາມຄວາມສົນໃຈ
- 2.5 ບອກຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງການອອກສຽງປະໂຫຍກຕ່າງໆ ການໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍວັກຕອນ ແລະ ການລຳດັບຄຳຕາມໂຄງສ້າງປະໂຫຍກຂອງພາສາຕ່າງປະເທດ ແລະ ພາສາໄທປຽບທຽບຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງເຫດສະການງານສະຫຼອງ ແລະ ປະເພນີຂອງເຈົ້າຂອງພາສາກັບຂອງໄທ
- 2.6 ຄົ້ນຄວ້າ ລວບລວມຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບກຸ່ມສາລາການຮຽນຮູ້ອື່ນຈາກແຫລ່ງການຮຽນຮູ້ ແລະ ນຳສະເໜີດ້ວຍການເວົ້າ/ການຂຽນ
- 2.7 ໃຊ້ພາສາສື່ສານໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ສະຖານສຶກສາ
- 2.8 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນການສືບຄົ້ນ ແລະ ລວບລວມຂໍ້ມູນຕ່າງໆ
- 2.9 ມີທັກສະການໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດ (ເນັ້ນການຟັງ-ເວົ້າ-ອ່ານ-ຂຽນ) ສື່ສານຕາມຫົວເລື່ອງກ່ຽວກັບຕົນເອງ ຄອບຄົວ ໂຮງຮຽນ ສິ່ງແວດລ້ອມ ອາຫານ ເຄື່ອງດື່ມ ເວລາວ່າງ ແລະ ໂພສະນາການ ສຸຂະພາບ ແລະ ສະຫວັດດີການ ການຊື້-ຂາຍ ພາຍໃນວົງຄຳສັບປະມານ 1, 050-1, 200 ຄຳ (ຄຳສັບທີ່ເປັນຮູບປະທຳ ແລະ ນາມປະທຳ)
- 2.10 ໃຊ້ປະໂຫຍກດຽວ ແລະ ປະໂຫຍກປະສົມ (Compound Sentence) ສື່ຄວາມຫມາຍຕ່າງ ໆ

ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ສາລາການຮຽນຮູ້ແກນກາງ ຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ສາລະທີ່ 1 ພາສາເພື່ອການສື່ສານ

ມາດຕາຖານ ໓ 1.1 ເຂົ້າໃຈ ແລະ ຕິດຕາມເລື່ອງທີ່ຟັງ ອ່ານຈາກສື່ປະເພດຕ່າງ ໆ ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີເຫດຜົນ

ຕາລາງ 1 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ສາລາການຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ ໓ 1.1 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ຕົວຊີ້ວັດ ສາລາການຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ປະຕິບັດຕາມຄໍາສັ່ງ ຄໍາຂໍຮ້ອງ ແລະ ຄໍາແນະນຳ(Instructions) ທີ່ຟັງ ແລະ ອ່ານຄໍາສັ່ງ ແລະ ຄໍາຂໍຮ້ອງ ທີ່ໃຊ້ໃນຫ້ອງ ຮຽນ ພາສາທາງ ແລະ ຄໍາແນະນຳໃນການຫລິ້ນເກມ ການວາດພາບຫລືການເຮັດອາຫານ ແລະ ເຄື່ອງດື່ມ ຄໍາສັ່ງ ເຊັ່ນ Look at the? /here/over there. / Say it again./ Read and draw./ Put a/an...in/on/under a/an.../ Don't go over there. etc.

ຄໍາຂໍຮ້ອງ ເຊັ່ນ Please take a queue. / Take a queue, please./ Can/Could you help me, please? etc.

- ຄໍາແນະນຳ ເຊັ່ນ You should read everyday. /Think before you speak./ ຄໍາສັບທີ່ໃຊ້ໃນການຫລິ້ນເກມ Start. / My turn. / Your turn. / Roll the dice./ Count the number./ Finish./ ຄໍາບອກລຳດັບ ຂັ້ນຕອນ First,? Second,? Next,? Then,?Finally,... etc.

ຕາລາງ 1

ຕົວຊີ້ວັດ ສາລາການຮຽນຮູ້ແກນກາງ

2. ອ່ານອອກສຽງ ຂໍ້ຄວາມ ນິທານ ແລະ ບົດກອນສັບ ໆ ຖືກຕ້ອງຕາມຫລັກການອ່ານປະໂຫຍກ ຂໍ້ຄວາມ ແລະ ບົດກອນການໃຊ້ພືດນານຸກົມຫລັກການອ່ານອອກສຽງ ເຊັ່ນ:

- ການອອກສຽງຍັນຊະນະຕົ້ນຄໍາ ແລະ ພະຍັນຊະນະທ້າຍຄໍາ
- ການອອກສຽງເນັ້ນໜັກ-ເບົາໃນຄໍາ ແລະ ກຸ່ມຄໍາ
- ການອອກສຽງຕາມລຳດັບສຽງສູງ-ຕໍ່າ ໃນປະໂຫຍກ
- ການອອກສຽງເຊື່ອມໂຍງ (Linking Sound)ໃນຂໍ້ຄວາມ
- ການອອກສຽງບົດກອນຕາມຈັງຫວະ

3. ລະບຸ/ວາດພາບ ສັນຍະລັກຫລືເຄື່ອງໝາຍກົງກັບຄວາມຫມາຍຂອງປະໂຫຍກ ແລະ ຂໍ້ຄວາມທີ່ຟັງ ຫລື ອ່ານ

ກຸ່ມຄໍາ ປະໂຫຍກໝົດຂໍ້ຄວາມ ລັກສະນະເຄື່ອງໝາຍ ແລະ ຄວາມຫມາຍກ່ຽວກັບຕົນເອງຄອບຄົວ ໂຮງຮຽນ ສິ່ງແວດລ້ອມ ອາຫານ ເຄື່ອງດື່ມ ເວລາວ່າງ ແລະ ໂພສະນາການ ສຸຂະພາບ ແລະ ສະຫວັດດີການການຊື້-ຂາຍ ແລະ

ແລະ ເປັນວົງຄໍາສັບສະສົມປະມານ 750-950 ຄໍາ (ຄໍາສັບທີ່ເປັນຮູບປະທໍາ ແລະ ນາມມະທໍາ)

ຕາລາງ 1

ຕົວຊີ້ວັດ ສາລາການຮຽນຮູ້ແກນກາງ

4. ບອກໃຈຄວາມສໍາຄັນ ແລະ ຕອບຄໍາຖາມຈາກການຟັງຫລືອ່ານ ບົດສົນທະນານິທານງ່າຍ ໆຫລືເລື່ອງເລົ່າ ປະໂຫຍກ ບົດສົນທິນາ ນິທານ ຫລືເລື່ອງສັບ ໆຄໍາຖາມກ່ຽວກັບໃຈຄວາມສໍາຄັນຂອງເລື່ອງ ເຊັ່ນ: ໃຜເຮັດ ຫຍັງ? ຢູ່ໃສ? ຕອນໃດ?

- Yes/No Question ເຊັ່ນ Is/Are/Can...? Yes,...is/are/can./ No,...isn't/aren't/can't. Do/Does/Can/Is/Are...? Yes/No... etc.

- Wh-Question ເຊັ່ນ Who is/are...? He/She is.../They are... What...?/Where...? It is .../They are... What...doing? ...is/am/are... etc.

- Or-Question ເຊັ່ນ Is this/it a/an...or a/an...? It is a/an... etc.

ມາດຕາຖານ ໓ 1.2 ມີທັກສະການສື່ສານທາງພາສາໃນການຕົ້ນປ່ຽນຂໍ້ມູນຂ່າວສານສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ ແລະ ຄວາມຄິດເຫັນຢ່າງມີປະສິດທິພາບ

ຕາລາງ 2 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ສາລ່າການຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ ໓ 1.2 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5
ຕົວຊີ້ວັດ ສາລ່າການຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ເວົ້າ/ຂຽນໂຕ້ຕອບໃນການສື່ສານລະຫວ່າງບຸກຄົນບົດສົນທະນາທີ່ໃຊ້ໃນການທັກທາຍ ບອກລາ ຂອບໃຈ

ຂໍໂທດ ຊົມເຊີຍ ການເວົ້າແຊກຢ່າງສຸພາບປະໂຫຍກ/ຂໍຄວາມທີ່ໃຊ້ແນະນຳຕົນເອງ ເພື່ອນ ແລະ ບຸກຄົນໃກ້ຕົວ ແລະ ສຳນວນການຕອບຮັບ ເຊັ່ນ Hi/Hello/ Good morning/ Good afternoon/ Good evening/ I am sorry./ How are you?/ I'm fine.Thank you. And you?/ Hello. I am.../ Hello,...I am... This is my sister. Her name is... /Hello,.../ Nice to see you. Nice to see you too./Goodbye./ Bye./ See you soon/late./Good/Very good./ Thanks./ Thank you./ Thankyou very much./ You're welcome./It's O.K. etc.

2. ໃຊ້ຄຳສັ່ງ ຄຳຂໍຮ້ອງ ຄຳຂະອໍນຸຍາດ ແລະ ໃຫ້ຄຳແນະນຳງ່າຍ ໆຄຳສັ່ງ ຄຳຂໍຮ້ອງ ຄຳແນະນຳທີ່ມີ 1-2 ຂັ້ນຕອນ

3. ເວົ້າ/ຂຽນສະແດງຄວາມຕ້ອງການຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອ ຕອບຮັບ ແລະ ປະຕິເສດການໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍ-ເຫຼືອ ໃນ ສະຖານນະການງ່າຍ ໆຄຳສັບ ສຳນວນ ແລະ ປະໂຫຍກທີ່ໃຊ້ບອກຄວາມຕ້ອງການ ຂໍຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອ ຕອບຮັບ

ແລະ ປະຕິເສດການໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍເຫຼືອ ເຊັ່ນ Please? /May...?/ I need.../ Help me!/ Can/ Could...?/Yes,.../No,...etc.

ຕາລາງ 2

ຕົວຊີ້ວັດ ສາລ່າການຮຽນຮູ້ແກນກາງ

4. ເວົ້າ/ຂຽນເພື່ອຂໍ ໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ເພື່ອນ ຄອບຄົວ ແລະ ເລື່ອງໃກ້ຕົວຄຳສັບ ສຳນວນ ແລະ ປະໂຫຍກທີ່ໃຊ້ຂໍ ໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ເພື່ອນ ຄອບຄົວ ແລະ ເລື່ອງໃກ້ຕົວ ເຊັ່ນ

What do you do? I'm a/an...What is she/he? ...is a/an (ອາຊີບ)How old/tall...? I am...

Is/Are/Can...or...? ...is/are/can...Is/Are...going to...or...? ...is/are going to...etc.

5. ເວົ້າ/ຂຽນສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຕົນເອງກ່ຽວກັບເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວ ແລະ ກິດຈະກຳຕ່າງ ໆພ້ອມທັງ ໃຫ້ເຫດຜົນສັບ ໆ ປະກອບຄຳ ແລະ ປະໂຫຍກທີ່ໃຊ້ສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ ເຊັ່ນ ມັກບໍ່ ບໍ່ມັກ ດີໃຈ ເສຍໃຈ ມີຄວາມສຸກ ເສົ້າ ຫົວ ລົດຊາດດີ ເຊັ່ນI'm.../He/She/It is.../You/We/They are...I/You/We/They like.../He/She likes...because...I/You/We/They love.../He/She loves...because... I/You/We/They don't like/love/feel...because...He/She doesn't like/love/feel... because...I/You/We/They feel...because... etc.

ມາດຕາຖານ ໓ 1.3 ນຳສະເໜີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ຄວາມຄິດລວມຍອດ ແລະ ຄວາມຄິດເຫັນໃນເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໂດຍ ການເວົ້າ ແລະ ການຂຽນ

ຕາລາງ 3 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ສາລະການຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ ໓ 1.3 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ສາລະການຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ເວົ້າ/ຂຽນໃຫ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ແລະ ເລື່ອງໃກ້ຕົວປະໂຫຍກ ແລະ ຂໍ້ຄວາມທີ່ໃຊ້ໃນການໃຫ້ຂໍ້ມູນ ກ່ຽວກັບບຸກຄົນ ສະຖານທີ່ ແລະ ກິດຈະກຳຕ່າງ ໆ ເຊັ່ນ ຂໍ້ມູນສ່ວນບຸກຄົນ ເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວ ຈຳນວນ 1-500 ລຳດັບທີ່ ວັນ ເດືອນ ປີ ລະດູການ ເວລາສະພາບດິນຟ້າອາກາດ ຄວາມຮູ້ສຶກ ສີ ຂະໜາດ ຮູບຊົງ ທີ່ຢູ່ຂອງ ສິ່ງຕ່າງ ໆ ເຄື່ອງໝາຍວັກຕອນ
2. ຂຽນພາບ ແຜນຜັງ ແລະ ແຜນພູມສະແດງຂໍ້ມູນຕ່າງ ໆ ຕາມທີ່ຟັງຫລືອ່ານຄຳ ກຸ່ມຄຳປະໂຫຍກທີ່ສະແດງ ຂໍ້ມູນ ແລະ ຄວາມໝາຍຂອງເລື່ອງຕ່າງ ໆ ພາບ ແຜນຜັງ ແຜນພູມ ຕາຕະລາງ
3. ເວົ້າສະແດງຄວາມຄິດເຫັນກ່ຽວກັບເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວປະໂຫຍກທີ່ໃຊ້ໃນການເວົ້າສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ກ່ຽວກັບກິດຈະກຳຫລືເລື່ອງຕ່າງ ໆ ໃກ້ຕົວ

ສາລະທີ່ 2 ພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳ

ມາດຕາຖານ ໓ 2.1 ເຂົ້າໃຈຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງພາສາກັບວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສາ ແລະ ນຳໄປໃຊ້ ໄດ້ຢ່າງເໝາະສົມ

ຕາລາງ 4 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ສາລະການຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ ໓ 2.1 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ຕົວຊີ້ ວັດ ສາລະການຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ໃຊ້ຖ້ອຍຄຳ ນ້ຳສຽງ ແລະ ກິລິຍາທຳທາງຢ່າງສຸພາບ ຕາມມານລະຍາດສັງຄົມ ແລະ ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າ ຂອງພາສາການໃຊ້ຖ້ອຍຄຳ ນ້ຳສຽງ ແລະ ກິລິຍາທຳທາງຕາມມານລະຍາດສັງຄົມ ແລະ ວັດທະນະທຳຂອງ ເຈົ້າຂອງພາສາເຊັ່ນ ການຂອບໃຈ ຂໍໂທດ ການໃຊ້ສີໜ້າທຳທາງປະກອບການເວົ້າຄະນະແນະນຳຕົນເອງ ການສຳ ຜັດມື

ການແກວ່ງມື ການສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກການກ່າວອ່ວຍພອນ ການສະແດງອາການຕອບຮັບຫລືປະຕິເສດ

ຕາລາງ 4

ຕົວຊີ້ວັດ ສາລະການຮຽນຮູ້ແກນກາງ

2. ຕອບຄຳຖາມ/ບອກຄວາມສຳຄັນຂອງເຫດການ/ມື້ສຳຄັນ/ງານສະຫລອງ ແລະ ຊີວິດຄວາມເປັນຢູ່ງ່າຍ ໆຂອງເຈົ້າຂອງພາສາຂໍ້ມູນ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງເຫດການ/ມື້ສຳຄັນ/ງານສະຫລອງ ແລະ ຊີວິດຄວາມເປັນ ຢູ່ຂອງເຈົ້າຂອງພາສາເຊັ່ນ ມື້ຄົດມາສ ມື້ຂຶ້ນປີໃໝ່ ມື້ວາເລນທາຍ ເຄື່ອງແຕ່ງກາຍ ລະດູການ ອາຫານ ເຄື່ອງ ດື່ມ

3. ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳທາງພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳຕາມຄວາມສົນ ໃຈ

ກິດຈະກຳທາງພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳ ເຊັ່ນ ການຫລິ້ນເກມການຮ້ອງເພງ ການເລົ່ານິທານ ບົດບາດສົມມຸຕິ ມື້ຂອບໃຈພະເຈົ້າ ມື້ຄົດມາສ ມື້ຂຶ້ນປີໃໝ່ ມື້ວາເລນທາຍ

ມາດຕາຖານ ໓ 2.2 ເຂົ້າໃຈຄວາມເໝືອນ ແລະ ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າ ຂອງພາສາກັບພາສາ ແລະ ວັດທະນະທຳໄທ ແລະ ນຳມາໃຊ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງເໝາະສົມ

ຕາລາງ 5 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ສາລະການຮຽນຮູ້ແກນກາງມາດຕາຖານ ໓ 2.2 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ສາລະການຮຽນຮູ້ແກນກາງ

1. ບອກຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລຳຫະຫວ່າງ

ການອອກສຽງປະໂຫຍກຊະນິດຕ່າງ ໆ ການໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍວັກຕອນ ແລະ ການລຳດັບຄຳ (Order)ຕາມໂຄງສ້າງປະໂຫຍກຂອງພາສາຕ່າງປະເທດ ແລະ ພາສາໄທຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງການອອກສຽງປະໂຫຍກຊະນິດຕ່າງ ໆ ຂອງເຈົ້າຂອງພາສາກັບຂອງໄທການໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍວັກຕອນ ແລະ ການລຳດັບຄຳຕາມໂຄງສ້າງປະໂຫຍກຂອງພາສາຕ່າງປະເທດ ແລະ ພາສາໄທ

2. ບອກຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລຳຫະຫວ່າງເທດການ ແລະ ງານສະຫລອງຂອງເຈົ້າຂອງພາສາກັບຂອງໄທຄວາມເໝືອນ/ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງເທດການ ແລະ ງານສະຫລອງຂອງເຈົ້າຂອງພາສາກັບຂອງໄທ

ສາລະທີ່ 3 ພາສາກັບຄວາມສຳພັນກັບກຸ່ມສາລາການຮຽນຮູ້ອື່ນ

ມາດຕາຖານ ຕ 3.1 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນການເຊື່ອມໂຍງຄວາມຮູ້ກັບກຸ່ມສາລາການຮຽນຮູ້ອື່ນ

ແລະ ເປັນພື້ນຖານໃນການພັດທະນາ ສະແຫວງຫາຄວາມຮູ້ ແລະ ເປີດໂລກະທັດຂອງຕົນ

ຕາລາງ 6 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ສາລາການຮຽນຮູ້ແຜນກາງມາດຕາຖານ ຕ 3.1 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ສາລາການຮຽນຮູ້ແຜນກາງ

1. ຄົ້ນຄວ້າ ລວບລວມຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບກຸ່ມສາລາການຮຽນຮູ້ອື່ນ ແລະ ນຳສະເໜີດ້ວຍການເວົ້າ/ການຂຽນ ການຄົ້ນຄວ້າ ການລວບລວມ ແລະ ການນຳສະເໜີຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບກຸ່ມສາລາການຮຽນຮູ້ອື່ນ

ສາລະທີ່ 4 ພາສາກັບຄວາມສຳພັນກັບຊຸມຊົນ ແລະ ໂລກ

ມາດຕາຖານ ຕ 4.1 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ທັງໃນສະຖານສຶກສາ ຊຸມຊົນ ແລະ ສັງຄົມ

ຕາລາງ 7 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ສາລາການຮຽນຮູ້ແຜນກາງມາດຕາຖານ ຕ 4.1 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ສາລາການຮຽນຮູ້ແຜນກາງ

1. ຟັງ ເວົ້າ ແລະ ອ່ານ/ຂຽນໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ແລະ ສະຖານສຶກສາການໃຊ້ພາ

ສາໃນການຟັງ ເວົ້າ ແລະ ອ່ານ/ຂຽນໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ

ມາດຕາຖານ ຕ 4.2 ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດເປັນເຄື່ອງມືພື້ນຖານໃນການສຶກສາການປະກອບອາຊີບ ແລະ ການຕົ້ນປ່ຽນຮຽນຮູ້ກັບສັງຄົມໂລກ

ຕາລາງ 8 ຕົວຊີ້ວັດ ແລະ ສາລາການຮຽນຮູ້ແຜນກາງມາດຕາຖານ ຕ 4.2 ຂອງຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5

ຕົວຊີ້ວັດ ສາລາການຮຽນຮູ້ແຜນກາງ

1. ໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນການສືບຄົ້ນ ແລະ ລວບລວມຂໍ້ມູນຕ່າງ ໆ ການໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດໃນການສືບຄົ້ນ ແລະ ການລວບລວມຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໃກ້ຕົວ ຈາກແຫລ່ງການຮຽນຮູ້ຕ່າງ ໆ

ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບ

ພົດວັນຄະ ສິບອັມ (2550: 128) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍວ່າ ເປັນຫນ່ວຍສຽງຫລາຍໆ ຫນ່ວຍສຽງມາລວມກັນ ເປັນຂໍ້ມູນທີ່ລວບລວມຄວາມຫມາຍ ແລະ ການອອກສຽງຂອງຄຳທີ່ໃຊ້ໃນການສື່ສານ ຄຳສັບມີອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນ 2 ປະການ ຄື ຮູບຄຳ (Form) ແລະ ຄວາມໝາຍ (Meaning)

ສິດລ ແສງທນູ ແລະ ຄິດ ພິງສ໌ທອນ (2541: 35-41) ໄດ້ສະຫລຸບວ່າ ຄຳສັບ ຄື ກຸ່ມສຽງກຸ່ມໜຶ່ງຊຶ່ງມີທັງຄວາມຫມາຍໃຫ້ຮູ້ວ່າເປັນຄົນ ສິ່ງຂອງ ອາການ ຫລືລັກສະນະອາການຢ່າງໃດຢ່າງໜຶ່ງ ຄຳສັບເປັນສ່ວນຫນຶ່ງຂອງພາສາ

ຄຳສັບ ຄື ກຸ່ມສຽງທີ່ມີຄວາມໝາຍ ແບ່ງອອກໄດ້ເປັນຫລາຍປະເພດຂຶ້ນຢູ່ກັບຫລັກເກນທີ່ແຕກຕ່າງກັນອອກໄປ ເຊັ່ນ ແບ່ງຕາມຮູບຄຳຫລືແບ່ງຕາມລັກສະນະການນຳໄປໃຊ້ເປັນຕົ້ນ (ສະໜົບ ວະລາວິດຍົດລີ. 2541 : 12) ສະຫຼຸບ ຄື ຄຳສັບເປັນກຸ່ມສຽງທີ່ມີຄວາມໝາຍແບ່ງອອກໄດ້ຫລາຍປະເພດ ຄົນ ສິ່ງຂອງ ຫລືລັກສະນະຕ່າງ ກັນໄປຕາມພາສາຂອງຕົນເອງ ເພື່ອໃຊ້ໃນການສື່ສານໃຫ້ເກີດຄວາມເຂົ້າໃຈຮ່ວມກັນ

ຄວາມສຳຄັນຂອງຄຳສັບ

ໃນການຮຽນພາສານັ້ນ ສິ່ງທີ່ມີປະໂຫຍດສຳລັບຜູ້ຮຽນກໍຄືການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ເພາະຄຳສັບຖືວ່າເປັນພື້ນຖານຂອງການຮຽນພາສາ ຊຶ່ງມີຜູ້ກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງຄຳສັບໄວ້ດັ່ງນີ້ ສະຕິວິກ (Stewick. 1972: 2) ກ່າວວ່າ ໃນການຮຽນພາສານັ້ນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບຂອງພາສາໃຫ້ມີຖືວ່າເປັນເລື່ອງທີ່ສຳຄັນຫຼາຍ ຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດສ່ວນຫນຶ່ງນັ້ນ ຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ອົງປະກອບຂອງພາສາຊຶ່ງປະກອບດ້ວຍ ສຽງ ໂຄງສ້າງ ແລະ ຄຳສັບຊຶ່ງອົງປະກອບທັງສາມປະການນີ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດເຂົ້າໃຈເລື່ອງທີ່ຜູ້ອື່ນເວົ້າ ແລະ ສາມາດເວົ້າໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຂົ້າໃຈໄດ້ ຄຳສັບຈຶ່ງນັບເປັນຫົວໃຈສຳຄັນຢ່າງໜຶ່ງໃນການຮຽນພາສາ ໂດຍຖືວ່າຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ພາສາຕ່າງປະເທດກໍຕໍ່ເມື່ອ

1. ໄດ້ຮຽນຮູ້ລະບົບສຽງ ຄື ສາມາດເວົ້າໄດ້ດີ ແລະ ສາມາດເຂົ້າໃຈໄດ້
2. ໄດ້ຮຽນຮູ້ ແລະ ສາມາດໃຊ້ໂຄງສ້າງຂອງພາສານັ້ນ ໆ ໄດ້
3. ໄດ້ຮຽນຮູ້ຄຳສັບຈຳນວນຫລາຍ ແລະ ສາມາດນຳມາໃຊ້ໄດ້

ກາເດດຊີ (Ghadessy. 1998: 24) ໃຫ້ຄວາມເຫັນວ່າຄຳສັບມີຄວາມສຳຄັນຍິ່ງກວ່າໂຄງສ້າງທາງໄວຍາກອນ ເພາະຄຳສັບເປັນພື້ນຖານຂອງການຮຽນພາສາ ຫາກຜູ້ຮຽນມີຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບຄຳສັບກໍສາມາດນຳຄຳສັບມາສ້າງເປັນຫນ່ວຍທີ່ໃຫຍ່ຂຶ້ນ ເຊັ່ນ ວລີ ປະໂຫຍກ ລຽງຄວາມ ແຕ່ຫາກບໍ່ເຂົ້າໃຈຄຳສັບກໍບໍ່ສາມາດເຂົ້າໃຈຫນ່ວຍທາງພາສາທີ່ໃຫຍ່ກວ່າໄດ້ເລີຍ ດັ່ງນັ້ນໃນບັນດາອົງປະກອບທັງຫລາຍຂອງພາສາ“ຄຳ” ເປັນສິ່ງທີ່ເຮົາຮູ້ຈັກຫລາຍທີ່ສຸດ ພາສາກໍຄືການນຳຄຳມາລວມກັນ (A Language is a Collection of Words)ນັ້ນເອງ

ວັນນະພອນ ສິລາຂາວ (2539: 15) ໃຫ້ຄວາມເຫັນວ່າ ຄຳສັບເປັນຫນ່ວຍພື້ນຖານທາງພາສາ ຊຶ່ງຜູ້ ຮຽນຈະຕ້ອງຮຽນຮູ້ເປັນອັນດັບຕົ້ນ ເພາະຄຳສັບເປັນອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ ຝຶກຝົນທັກສະການຟັງ ເວົ້າ ອ່ານ ແລະ ຂຽນພາສາ

ສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ຄຳສັບເປັນຫນ່ວຍພື້ນຖານທາງພາສາ ຊຶ່ງຜູ້ຮຽນຈະຕ້ອງຮຽນຮູ້ເປັນອັນດັບຕົ້ນເພາະຄຳສັບເປັນອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນໃນການຮຽນທັກສະ ຟັງ ເວົ້າ ອ່ານ ແລະ ຂຽນພາສາ ດັ່ງນັ້ນ, ການຮຽນຄຳສັບຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ການຮຽນພາສາຫຼາຍ

ປະເພດຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ປະເພດຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ ແບ່ງໄດ້ເປັນຫລາຍປະເພດ ເດລ (Dale and et al. 1999: 37-38) ໄດ້ແບ່ງຄຳສັບອອກ ເປັນ 2 ປະເພດ ຄື

1. ຄຳສັບທີ່ມີຄວາມໝາຍໃນຕົວເອງ (Content Words) ຄື ຄຳສັບປະເພດທີ່ເຮົາອາດບອກຄວາມໝາຍໄດ້ໂດຍບໍ່ຂຶ້ນຢູ່ກັບໂຄງສ້າງຂອງປະໂຫຍກ ເປັນຄຳທີ່ມີຄວາມໝາຍ ເຊັ່ນ: Dog Box Pen ເປັນຕົ້ນ
2. ຄຳສັບທີ່ບໍ່ມີຄວາມໝາຍແນ່ນອນໃນຕົວເອງ (Function Words) ຫລືທີ່ຮຽກວ່າລຳຍະໄດ້ ແກ່ ຄຳນຳໜ້າ (Article) ຄຳບຸພະບົດ (Preposition) ຄຳສັບພະນາມ (Pronoun) ຄຳປະເພດນີ້ມີໃຊ້ຫລາຍກວ່າ

ຄຳປະເພດອື່ນ ເປັນຄຳທີ່ບໍ່ສາມາດສອນ ແລະ ບອກຄວາມໝາຍໄດ້ ແຕ່ຕ້ອງອາໄສການສັງເກດຈາກການຝຶກ

ການໃຊ້ໂຄງສ້າງຕ່າງ ໆ ໃນປະໂຫຍກນອກຈາກນີ້ ສຸລາ ຟິງສະທອງຈະເລີນ (2526: 14) ໄດ້ແບ່ງປະເພດຂອງຄຳສັບອອກ ເປັນ 2 ປະເພດຄື

1. Active Vocabulary ຄື ຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນຄວນຈະໃຊ້ເປັນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງຄຳສັບເຫຼົ່ານີ້ໃຊ້ຫລາຍໃນການຟັງ ເວົ້າ ອ່ານ ແລະ ຂຽນ ເຊັ່ນ Important Necessary ແລະ Consist ເປັນຕົ້ນສຳລັບການຮຽນຄຳສັບປະເພດນີ້ ຄູ່ຈະຕ້ອງຝຶກເລື້ອຍໆ ຊ້າ ໆ ຈົນນັກຮຽນສາມາດນຳໄປໃຊ້ໄດ້ຖືກຕ້ອງ

2. Passive Vocabulary ຄື ຄຳສັບທີ່ຄວນຈະສອນໃຫ້ຮູ້ແຕ່ຄວາມຫມາຍ ແລະ ການອອກສຽງເທົ່ານັ້ນບໍ່ຈຳເປັນຈະຕ້ອງຝຶກ ຄຳສັບປະເພດນີ້ ເຊັ່ນ Elaborate Fascination ແລະ Contrastive ເປັນຕົ້ນ ຄຳສັບ

ເຫຼົ່ານີ້ເມື່ອຜູ້ຮຽນຮຽນໃນລຳດັບສູງຂຶ້ນ ກໍອາດຈະກາຍເປັນຄຳສັບປະເພດ Active Vocabulary ໄດ້ກ່າວໂດຍສະຫຼຸບ ຄຳສັບໃນພາສາອັງກິດສາມາດແບ່ງປະເພດໄດ້ຈາກຄວາມຫມາຍຂອງຄຳ ຄື ຄຳທີ່ມີຄວາມຫມາຍໃນຕົວເອງ ແລະ ຄຳທີ່ບໍ່ມີຄວາມຫມາຍໃນຕົວເອງ ນອກຈາກນີ້ຍັງສາມາດແບ່ງຕາມປະເພດການນຳມາໃຊ້ ຄື ຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນຄວນຈະໃຊ້ເປັນ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງຄຳສັບທີ່ຄວນຈະສອນໃຫ້ຮູ້ແຕ່ຄວາມຫມາຍ ແລະ ການອອກສຽງເທົ່ານັ້ນ

ອົງປະກອບຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ດ້ານອົງປະກອບຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດນັ້ນ ສິດລ ແສງທນູ ແລະ ຄິດ ຟິງສະທອນ (2541: 9-10) ໄດ້ກ່າວເຖິງອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນຂອງຄຳສັບວ່າຕ້ອງມີອົງປະກອບ ດັ່ງນີ້

1. ຮູບຄຳ (Form) ໄດ້ ແກ່ ຮູບຮ່າງຫລືການສະກົດຕົວຂອງຄຳນັ້ນ ໆ

2. ຄວາມໝາຍ (Meaning) ໄດ້ ແກ່ ຄວາມຫມາຍຂອງຄຳນັ້ນ ໆ ຊຶ່ງຫາກຈະກ່າວໂດຍລະອຽດແລ້ວຄຳສັບໜຶ່ງ ຈະມີຄວາມຫມາຍແຝງຢູ່ຖືງ 4 ພະຍາງ ດ້ວຍກັນ ຄື

2.1 ຄວາມຫມາຍຕາມພຶດຕິນກອນມ (Lexical Meaning) ໄດ້ ແກ່ ຄວາມຫມາຍຕາມ ພຶດຕິນກອນມສຳລັບພາສາອັງກິດຄຳໜຶ່ງ ໆ ມີຄວາມຫມາຍຫລາຍຢ່າງ ບາງຄຳອາດໃຊ້ໃນຄວາມຫມາຍແຕກຕ່າງກັນເຮັດໃຫ້ບາງຄົນເຂົ້າໃຈວ່າຄວາມຫມາຍທີ່ແຕກຕ່າງອອກໄປ ຫລືຄວາມຫມາຍທີ່ຕົນບໍ່ຄ່ອຍຮູ້ຈັກນັ້ນ ເປັນ “ສຳນະວນ” ຂອງພາສາ ເຊັ່ນ He went to his *house*. (ເຮືອນທີ່ເປັນທີ່ຢູ່ອາໄສ ແລະ The President lives in the *White House*. (ເຮືອນປະຈຳຕຳແໜ່ງປະທານາທິບດີ)

2.2 ຄວາມຫມາຍທາງໄວຍາກອນ (Morphological Meaning) ຄຳສັບປະເພດນີ້ເມື່ອຢູ່ຕາມລຳພັງໂດດ ໆ ຈະເກີດຄວາມຫມາຍໄດ້ຍາກ ເຊັ່ນ “s” ເມື່ອໄປຕໍ່ທ້າຍຄຳນາມ Hats Pens ຈະສະແດງຄວາມໝາຍເປັນພະຫຸພຶດ ຫລືເມື່ອນຳໄປຕໍ່ທ້າຍຄຳກິຍາເຊັ່ນ Walks ໃນປະໂຫຍກ She walks home. ກໍຈະໝາຍຄວາມວ່າການກະ

ທຳນັ້ນເຮັດຢູ່ເປັນປະຈຳ ເປັນຕົ້ນ

2.3 ຄວາມຫມາຍຈາກການລຽງຄຳ (Syntactic Meaning) ໄດ້ແກ່ຄວາມຫມາຍທີ່ປ່ຽນແປງ

ໄປຕາມການລຽງລຳດັບຄຳ ເຊັ່ນ Boathouse ໝາຍຖືງ ອູ່ເຮືອ ແຕກຕ່າງຈາກ Houseboat ໝາຍຖືງ ເຮືອທີ່

ເຮັດເປັນບ້ານ

2.4 ຄວາມຫມາຍຕາມສູງຂຶ້ນລົງ (Into National Meaning) ໄດ້ ແກ່ ຄວາມຫມາຍຂອງຄຳທີ່ປ່ຽນໄປຕາມສູງຂຶ້ນລົງທີ່ຜູ້ເວົ້າເບິ່ງອອກມາບໍ່ວ່າຈະເປັນສູງທີ່ມີພະຍາງດຽວ ຫລືຫລາຍກວ່າ ເຊັ່ນ

Fire ກັບ Fire ຄຳທຳອິດເປັນການບອກເລົ່າທີ່ອາດເຮັດໃຫ້ຜູ້ຟັງຕົກໃຈຫລາຍຫລືນອ້ຍ ແລ້ວແຕ່ນ້ຳໜັກຂອງ ສຽງ

ທີ່ເບິ່ງອອກມາ ສ່ວນຄຳຫລັງເປັນຄຳຖາມເປັນແນວບໍ່ແນ່ໃຈຈາກຜູ້ຟັງ

3. ຂອບເຂດຂອງການໃຊ້ຄຳ (Distribution) ຈຳແນກອອກ ເປັນ

3.1 ຂອບເຂດທາງດ້ານໄວຍາກອນ ເຊັ່ນ ໃນພາສາອັງກິດການລຽງລຳດັບຄຳ (Word Order)

ຫລືຕຳແໜ່ງຂອງຄຳທີ່ຢູ່ໃນປະໂຫຍກທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ເຮັດໃຫ້ຄຳນັ້ນມີຄວາມຫມາຍແຕກຕ່າງກັນອອກໄປດ້ວຍ ດັ່ງປະໂຫຍກຕໍ່ໄປນີ້

This man is brave. (ຄຳນາມ) ແປວ່າ ຄົນຜູ້ຊາຍຄົນນີ້ເປັນຄົນກ້າຫານ

They man the ship. (ຄຳກິຍາ) ແປວ່າ ບັງຄັບ

We need more man-power. (ຄຳເຈົ້າສັບ) ແປວ່າ ກຳລັງຄົນ

3.2 ຂອບເຂດຂອງພາສາເວົ້າ ແລະ ພາສາຂຽນ ຄຳບາງຄຳໃຊ້ໃນພາສາເວົ້າເທົ່ານັ້ນ ແຕ່ຄຳບາງຄຳກໍໃຊ້ພາສາ ຂຽນໂດຍສະເພາະ

3.3 ຂອບເຂດຂອງພາສາໃນແຕ່ລ່າທ້ອງຖິ່ນ ການໃຊ້ຄຳສັບບາງຄຳມີຄວາມຫມາຍແຕກຕ່າງກັນໄປໃນແຕ່ລ່າ ທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ແມ່ນແຕ່ພາຍໃນປະເທດດຽວກັນກໍຍັງມີພາສາທ້ອງຖິ່ນທີ່ແຕກຕ່າງກັນໄປກ່າວໂດຍສະຫຼຸບ ອີງ ປະກອບຂອງຄຳສັບພາສາອັງກິດມີ 3 ປະການຄືຮູບຄຳຄວາມໝາຍ ແລະ ຂອບເຂດຂອງການໃຊ້ຄຳໃນດ້ານ ຂອງຄວາມໝາຍ ນອກຈາກຈະມີຄວາມຫມາຍຕາມວັດນານຸກົມແລ້ວຍັງມີຄວາມຫມາຍທາງໄວຍາກອນ ຄວາມຫມາຍຈາກການລຽງຄຳ ແລະ ຄວາມຫມາຍຈາກການອອກສຽງຂຶ້ນລົງຂອງຄຳເວົ້າ ສ່ວນໃນດ້ານຂອງ ຂອບເຂດຂອງການໃຊ້ຄຳ ແບ່ງອອກເປັນຂອບເຂດຂອງການລຽງລຳດັບຄຳຂອບເຂດຂອງພາສາເວົ້າ ແລະ ພາສາຂຽນ ແລະ ຂອບເຂດຂອງພາສາໃນແຕ່ລ່າທ້ອງຖິ່ນ

ຫລັກການເລືອກຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ຈາກງານວິໄຈຂອງ ນັ້ນທິບລ ຄິດສິລິບຽສະ (2541: 79) ກ່າວເຖິງການເລືອກຄຳສັບພາສາອັງກິດ ວ່າຄວນ ເລືອກຄຳສັບທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບປະສົບການທີ່ໃກ້ຕົວເດັກທີ່ສຸດ ຫົວໃຈຂອງການສອນຄຳສັບຢູ່ທີ່ການຝຶກຊ້າຈົນຜູ້ ຮຽນສາ

ມາດນຳຄຳສັບໄປໃຊ້ໃນສະຖານນະການທີ່ຕ້ອງການໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວໂດຍອັດຕະໂນມັດ ແມັກກີ້ (Mackey. 1997: 176-190) ແລະ ສິດລ ແສງທນູ ແລະ ຄິດ ຟິງສ໌ທະ (2541: 13-14) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມເຫັນກ່ຽວກັບຫລັກ ການໃນການເລືອກຄຳສັບມາສອນນັກ ຮຽນ ດັ່ງນີ້

1. ຄຳສັບທີ່ປາກົດເລື້ອຍໆ (Frequency) ໝາຍເຖິງ ຄຳສັບທີ່ປາກົດເລື້ອຍໃນໜັງສື ເປັນຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນ ຕ້ອງຮູ້ຈັກ ຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງນຳມາສອນເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ

2. ອັດຕາຄວາມຖີ່ຂອງຄຳສັບຈາກໜັງສືຕ່າງ ໆ ສູງ (Range) ໝາຍເຖິງ ຈຳນວນໜັງສືທີ່ນຳມາໃຊ້ໃນການນັບ ຄວາມຖີ່ ຍິ່ງໃຊ້ໜັງສືຈຳນວນຫລາຍເທົ່າໃດບັນຊີຄວາມຖີ່ຍິ່ງມີຄຸນຄ່າຫລາຍເທົ່ານັ້ນເພາະຄຳທີ່ຈະຫາໄດ້ຈາກ ຫລາຍແຫລ່ງ ຍ່ອມມີຄວາມສຳຄັນຫລາຍກວ່າຄຳທີ່ຈະພົບສະເພາະໃນໜັງສືເຫຼັ້ມໃດເຫຼັ້ມໜຶ່ງຢ່າງດຽວ ເຖິງ ວ່າຄວາມຖີ່ຂອງຄຳສັບທີ່ພົບໃນໜັງສືເຫຼັ້ມນັ້ນ ໆ ຈະມີຫລາຍກໍຕາມ

3. ສະຖານນະການຫລືສະພາວະໃນຂະນະນັ້ນ (Availability) ຄຳສັບທີ່ເລືອກມາໃຊ້ບໍ່ໄດ້ຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມຖີ່ ພຽງຢ່າງດຽວ ຕ້ອງພິຈາລະນາເຖິງສະຖານນະການດ້ວຍ ເຊັ່ນ ຄຳວ່າ Blackboard ຖ້າກ່ຽວກັບຫ້ອງ ຮຽນຄູ ຕ້ອງໃຊ້ຄຳນີ້ ແມ່ນຈະເປັນຄຳທີ່ບໍ່ປາກົດເລື້ອຍທີ່ອື່ນ

4. ຄຳທີ່ຄອບຄຸມຄຳໄດ້ຫລາຍຢ່າງ (Coverage) ໝາຍຖືງ ຄຳທີ່ສາມາດຄອບຄຸມຄວາມຫມາຍໄດ້ຫລາຍຢ່າງ ຫລືສາມາດໃຊ້ຄຳອື່ນແທນໄດ້

5. ຄຳທີ່ຮຽນຮູ້ໄດ້ງ່າຍ (Learnability) ໝາຍຖືງ ຄຳທີ່ສາມາດຮຽນຮູ້ໄດ້ງ່າຍ ເຊັ່ນ ຄຳທີ່ຄ້າຍກັບພາສາເດີມ ມີຄວາມຫມາຍແຈ້ງຊັດເຈນ ສັບ ຈຶ່ງຍາຍຫລັກການດັ່ງກ່າວສອດຄ່ອງກັບ ລາໂດ (Lado. 1996: 119-120) ເປັນສ່ວນໃຫຍ່ ເວັ້ນບາງຂໍ້ທີ່ລາໂດໄດ້ສະເໜີເພີ່ມເຕີມໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ຄວນເປັນຄຳສັບທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັບປະສົບການ ແລະ ຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ
2. ຄວນມີປະລິມານຂອງຕົວອັກສອນໃນຄຳສັບເໝາະສົມກັບລຳດັບອາຍຸ ແລະ ສະຕິປັນຍາຂອງຜູ້ ຮຽນເຊັ່ນ ໃນລຳດັບປະຖົມສຶກສາຕອນຕົ້ນ ກໍຄວນນຳຄຳສັບສັບ ໆ
3. ບໍ່ຄວນມີຄຳສັບຫລາຍເກີນໄປຫລືນ້ອຍເກີນໄປໃນບົດຮຽນໜຶ່ງ ໆ ແຕ່ຄວນເໝາະສົມກັບບຸກຄົນພາວະທາງສະຕິປັນຍາຂອງຜູ້ ຮຽນ
4. ຄວນເປັນຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນມີໂອກາດນຳໄປໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ເຊັ່ນ ນຳໄປເວົ້າສົນທິນາຫລືພົບເຫັນຄຳສັບນັ້ນຕາມທາງໂຄດນາ ເປັນຕົ້ນກ່າວໂດຍສະຫຼຸບ ການເລືອກຄຳສັບເພື່ອນຳມາສອນຜູ້ຮຽນນັ້ນ ຄວນເປັນຄຳສັບທີ່ຢູ່ໃກ້ຕົວ ແລະ ເປັນຄຳສັບທີ່ປາກົດບ່ຽບ ນອກຈາກນີ້ຄຳສັບທີ່ຈະນຳມາສອນນັ້ນຕ້ອງເໝາະສົມກັບໄວ ແລະ ລຳດັບ

ຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ ຮຽນ ອີກທັງຍັງສາມາດນຳໄປໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນໄດ້

ວິທີການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ໃນການສອນຄຳສັບນັ້ນມີນັກການສຶກສາຫລາຍທ່ານໄດ້ສະເໜີຂັ້ນຕອນໃນການສອນຄຳສັບໄວ້ຫລາຍແນວທາງດ້ວຍກັນ ດັ່ງນີ້

1. ພິຈາລະນາຄວາມຍາກງ່າຍຂອງຄຳ ຄູ່ຄວນພິຈາລະນາວ່າຄຳນັ້ນ ໆ ເປັນຄຳສັບຍາກຫລືຄຳສັບງ່າຍຫລືເປັນຄຳສັບທີ່ມີປັນຫາ ທັງນີ້ເພື່ອຈະໄດ້ແບ່ງແຍກຫາວິທີໃນການສອນ ແລະ ກໍ່ການຝຶກໃຫ້ເໝາະສົມກັບຄຳສັບນັ້ນ
2. ສອນຄວາມຫມາຍ ໃຫ້ນັກຮຽນຕິຄວາມຫມາຍຈາກພາສາອັງກິດໂດຍຕົນເອງ ຄວນຫລີກລ້ຽງການໃຊ້ພາສາໄທ ໂດຍອາດຈະໃຊ້ອຸປະກອນຊ່ວຍ ເຊັ່ນ ແຜນພູມ ຮູບພາບ ຂອງຈະຫລິງ ຫລືສະແດງກິຍາທ່າທາງປະກອບ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈຄວາມຫມາຍຢ່າງເດັ່ນແຈ້ງຂຶ້ນ
3. ຝຶກການອອກສຽງຄຳສັບໃໝ່ ຄູ່ຂຽນຄຳສັບໃໝ່ລົງເທິງກະດານ ອ່ານໃຫ້ນັກຮຽນຟັງກ່ອນ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຕາມພ້ອມທັງແກ້ໄຂຖ້ານັກຮຽນອອກສຽງຜິດ ((ແນວໝູ່ພາບ ດົນໂສບນ. 2542: 18) ສຳລັບກົນວິທີໃນການສອນຄວາມຫມາຍຄຳ ເພື່ອຫລີກລ້ຽງການໃຊ້ພາສາໄທໃນການສອນນັ້ນມີວິທີການຫລາຍແບບທີ່ຄູ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈຄວາມຫມາຍຂອງຄຳຈາກພາສາອັງກິດໂດຍຕົນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ໃຊ້ຄຳສັບທີ່ນັກຮຽນຮູ້ ຫລືຈາກສິ່ງແວດລ້ອມຂອງນັກຮຽນມາຜຸກປະໂຫຍກ ເພື່ອເຊື່ອມໂຍງໄປສູ່ຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບໃໝ່
2. ໃຊ້ປະໂຫຍດຂອງຄຳສັບແກ່ [າ] ເມື່ອມີຄວາມຫມາຍຄືກັນຫລືກົງກັນຂ້າມກັບຄຳສັບໃໝ່
3. ສອນຄຳສັບໃໝ່ ໂດຍການໃຊ້ຄຳຈຳກັດຄວາມຫມາຍງ່າຍ ໆ
4. ໃຊ້ພາບຫລືຂອງຈິງປະກອບການແນວທິບາຍຄວາມຫມາຍ ອຸປະກອນປະເພດນີ້ຫມາຍໄດ້ງ່າຍ ໆເຊັ່ນ ຂອງທີ່ຢູ່ຮອບທັງ ເຄື່ອງແຕ່ງກາຍ ຫລືສ່ວນຕ່າງ ໆ ຂອງຮ່າງກາຍ ຫລືອາດໃຊ້ພາພາຍເສັ້ນ ກາຕູນຂຽນພາບເທິງກະດານດຳກຳໄດ້ ອຸປະກອນເຫລົ່ານີ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ການສະແດງຄວາມຫມາຍຊັດເຈນໂດຍບໍ່ຕ້ອງໃຊ້ຄຳແປປະກອບ
5. ການສະແດງທ່າທາງ ຄູ່ໃຊ້ການສະແດງທ່າທາງປະກອບການສະແດງຄວາມຫມາຍຂອງຄຳໄດ້

6. ການໃຊ້ປະຫລິບິດຫລືສອນໃຫ້ເກົ່າຄວາມຫມາຍຈາກປະໂຫຍກສໍາລັບການຝຶກໃຊ້ຄໍາສັບ ຕ້ອງຝຶກໃນຮູບປະໂຫຍກ ແລະ ຮູບປະໂຫຍກທີ່ນໍາມາຝຶກ ກໍຕ້ອງ ເປັນປະໂຫຍກທີ່ຖືກຕ້ອງ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ໃນສະຖານນະການຈະຫລົງ ປະໂຫຍກທີ່ນໍາມາໃຊ້ຕ້ອງເປັນປະໂຫຍກທີ່ນັກຮຽນຮູ້ຈັກແລ້ວສອນຄໍາສັບໃໝ່ໃນຮູບປະໂຫຍກໃໝ່ ຄູ່ຄວນຫາວິທີເສີມຄໍາສັບ ໂດຍໃຊ້ວິທີການຝຶກຕ່າງ ໆ ເຊັ່ນ

1. ຫາຄໍາສັບທີ່ມີຄວາມຫມາຍເໝືອນກັນ
2. ຫາຄໍາສັບທີ່ມີຄວາມຫມາຍກົງກັນຂ້າມ
3. ຫາຄໍາສັບທີ່ມາຈາກລາກ (Root) ດຽວກັນ
4. ຫາຄໍາສັບທີ່ມີຄວາມຫມາຍຢູ່ໃນກຸ່ມດຽວກັນ
5. ສຶກສາຊະນິດຂອງຄໍາ (Parts of Speech)
6. ຝຶກການເຕີມວິພດຕິປັດໄຈ (Prefix and Suffix) ເຂົ້າໄປໃນຄໍາທີ່ນັກຮຽນຮູ້ຈັກແລ້ວ ເດລ ແລະ ຄົນ (Dale and et al. 1999: 46-52) ໄດ້ກ່າວເຖິງວິທີການສອນຄໍາສັບ ດັ່ງນີ້

1. ນັກຮຽນໃນລໍາຫຍໍ້ເລີ່ມຮຽນ ຄວນຈະໄດ້ຮຽນການອອກສຽງຢ່າງຖືກຕ້ອງ ແລະ ສາມາດລຽງຄໍາເປັນປະໂຫຍກໃນການເວົ້າໄດ້ຢ່າງໝັ້ນໃຈ ແລະ ຖືກຕ້ອງ ຄໍາທີ່ບໍ່ມີຄວາມຫມາຍໃນຕົນເອງ (Function Word) ເຊັ່ນ ຄໍາບູພະບົດ to for ແລະ ອື່ນ ໆ ຄວນໃຫ້ຝຶກໃນໂຄງສ້າງປະໂຫຍກຢ່າງຄ່ອງແຄ່ວ

2. ທົບທວນຄໍາສັບເກົ່າເມື່ອພົບໃນໂຄງສ້າງປະໂຫຍກໃໝ່ ແຕ່ສິ່ງທີ່ຈໍາ ເປັນ ຄືສອນການອອກສຽງໃໝ່ໃນໂຄງສ້າງຂອງປະໂຫຍກໃໝ່

3. ຄໍາສັບທີ່ນັກຮຽນສົນໃຈຫລືຢູ່ໃນຫົວຂໍ້ທີ່ຈະຮຽນບໍ່ຈໍາເປັນຕ້ອງຮຽນທົດຽວຫົມດ

4. ຄໍາສັບທີ່ຮຽນຄວນຈະເປັນຄໍາສັບທີ່ເດັກຕ້ອງການ ເພື່ອໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳ-ວັນຂອງເດັກ

5. ໂດຍທົ່ວໄປໃນລໍາຫຍໍ້ເລີ່ມຕົ້ນ ຄວນຮຽນຄໍາສັບໃໝ່ 3 5 ຄໍາ ແລະ ຄວນເພີ່ມຂຶ້ນໃນລໍາດັບຊັ້ນສູງຕໍ່ໄປ

6. ຄໍາສັບໃໝ່ 3 5 ຄໍາ ໝາຍຖືງ ການຝຶກໃນແບບຝຶກຫັດຫລືກິດຈະກຳ ແລະ ໃຊ້ໃນການສ້າງປະໂຫຍກໃໝ່ໃນໂຄງສ້າງເດີມທີ່ຮຽນມາ ເຊັ່ນ ຄຳວ່າ Hospital ຖ້ານັກຮຽນຮູ້ຈັກປະໂຫຍກ I went to the store.

ກໍສາມາດສ້າງປະໂຫຍກໃໝ່ I went to the hospital. ແລະ ນັກຮຽນຄວນຈະໄດ້ໃຊ້ຄໍາໃໝ່ໃນທັກສະອື່ນ ໆ

ເຊັ່ນ ຟັງ ເວົ້າ ອ່ານ ຂຽນ ຫລືໃນກິດຈະກຳອື່ນ ໆ

7. ໃນການເລືອກຄໍາສັບທີ່ສໍາຄັນປະການໜຶ່ງ ຄື ເປັນຄໍາທີ່ເຈົ້າຂອງພາສາໃຊ້ເວົ້າຢ່າງແທ້ຈິງ ແລະ ຄວນຕັ້ງຄໍາຖາມຢູ່ສະເໝີວ່ານັກຮຽນຈະໃຊ້ເວົ້າຢ່າງໃດ

8. ສິ່ງທີ່ຈໍາເປັນໃນການເລືອກຄໍາສັບ ຄື ສັບໃໝ່ໃຊ້ສິ່ງທີ່ຢູ່ໃກ້ຕົວ ສາມາດໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ

9. ໃນລໍາຫຍໍ້ເລີ່ມຕົ້ນ ຄໍາທີ່ສອນຄວນມີພາບປະກອບຫລືການສະແດງງ່າຍ ໆ ຊຶ່ງນັກ ຮຽນຈະໃຊ້ຄໍາເຫລົ່ານີ້ໃນການຮຽນສິ່ງທີ່ຍາກຕໍ່ໄປຈາກທີ່ກ່າວມາສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ໃນການສອນຄໍາສັບນັ້ນຄູ່ຄວນສອນການອອກສຽງຄໍາສັບ ສອນຂຽນສອນໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ຄວາມຫມາຍຂອງຄໍາສັບ ໂດຍໃຊ້ວັດຖຸອຸປະກອນຕ່າງ ໆ ເປັນສີ່ເພື່ອສະໜັງເລື່ອງການສະກົດຄໍາ ແລະ ສອນໃຫ້ນັກຮຽນນໍາຄໍາສັບໄປໃຊ້ໃນຮູບປະໂຫຍກໄດ້

ການວັດປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບ

ການວັດປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບໄດ້ມີຜູ້ກ່າວເຖິງການວັດປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບໄວ້ດັ່ງນີ້ ເນເຊີນ (Nation. 1990: 29) ກ່າວວ່າ ການປະເມີນຄວາມຮູ້ຄໍາສັບເປັນການວັດວ່ານັກ ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຄໍາສັບໄປຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ ຫລືສາມາດນໍາຄໍາສັບທີ່ຮຽນແລ້ວໄປໃຊ້ໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ໄດ້ຫລືບໍ່ ຊຶ່ງໄດ້ແບ່ງຕາມຊະນິດຂອງແບບທົດສອບຕາມວັດຖຸປະສົງຂອງການວັດໄວ້ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ການທົດສອບຄວາມສາມາດດ້ານຄຳສັບ (Proficiency Test) ເປັນການວັດຄວາມຮູ້ຄຳສັບວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບຄຳສັບຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ ຫລືຮູ້ຫລາຍພໍທີ່ຈະໃຊ້ໃນການສື່ສານໃນແຕ່ລ່າທັກສະໄດ້ຫລືບໍ່ ການທົດສອບລັກສະນະນີ້ຈຳແນກໄດ້ ເປັນ 2 ຊະນິດ ໄດ້ ແກ່

1.1 ການວັດວົງຄວາມຮູ້ຄຳສັບ (Measuring Vocabulary Size) ເປັນການວັດເພື່ອທີ່ຈະຮູ້ວ່ານັກຮຽນຮູ້ຄຳສັບຈຳນວນຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ ຂໍ້ສອບຈະຖືກສ້າງຂຶ້ນຈາກຄຳສັບທີ່ໄດ້ຈາກການສຸ່ມເອົາຄຳສັບທີ່ປາກົດໃນພືດນານຸກົມຫລືຄຳສັບໃນບັນຊີຄຳສັບ (Vocabulary List) ແລະ ຫລັງການທົດສອບຈະມີການນຳເອົາຄະແນນທີ່ໄດ້ມາຄິດໄລ່ດ້ວຍສູດລ ດັ່ງນີ້ວົງຄວາມຮູ້ຄຳສັບ = ຈຳນວນຄຳທີ່ຖືກຕ້ອງ x ຈຳນວນຄຳສັບໃນພືດດົນກອນມ

ຈຳນວນຂໍ້ສອບທັງຫມົດ 1

1.2 ການວັດວົງຄວາມຮູ້ຄຳສັບສະເພາະກຸ່ມ (Measuring Knowledge of Particular Group of Words) ເປັນການວັດເພື່ອທີ່ຈະຮູ້ວ່າ ນັກຮຽນຮູ້ຄຳສັບໃນລຳດັບໃດ ພຽງພໍຫລືເໝາະສົມກັບລຳດັບທີ່ຈະຮຽນແລ້ວຫລືບໍ່ ເຊັ່ນ ຜົນຈາກການວັດພົບວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ຄຳສັບລຳດັບທີ່ 2 ຂອງໜັງສື Longman Structure Reader ຈຳນວນ 500 ຄຳ ໝາຍຄວາມວ່ານັກຮຽນຈະມີຄວາມສາມາດທີ່ຈະອ່ານໜັງສືສະບັບນັ້ນໄດ້ໃນລຳດັບທີ່ສອງຫລືຕໍ່າກວ່າ

2. ການທົດສອບ (Testing) ເປັນການທົດສອບທີ່ມັກພົບໃນການວິໄຈກ່ຽວກັບການຮຽນຮູ້ຄຳສັບແບ່ງ ເປັນ 2 ປະເພດ ດັ່ງນີ້

2.1 ການທົດສອບການຈຳຄຳສັບ (Recognition) ເປັນການວັດວ່ານັກຮຽນສາມາດຈຳຄຳທີ່ຮຽນໄປໄດ້ຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ ການທົດສອບແບບນີ້ຈະງ່າຍກວ່າການທົດສອບການລຳເລິກໄດ້ ເພາະໃນການສອບຈະມີຄຳຕອບທີ່ນັກຮຽນນຶກຢູ່ປາກົດໃຫ້ ເຫັນ ເຊັ່ນ ໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນຄຳແປຫລືເລືອກຄຳແປລ ຄຳຄ່ອງຈົ່ງຄວາມໝາຍ ຫລືຮູບພາບໃຫ້ກົງກັບຄຳສັບທີ່ປະຫລາກຕ ເປັນຕົ້ນ

2.2 ການທົດສອບການລຳເລິກໄດ້ (Recall Test) ເປັນການວັດວ່ານັກຮຽນສາມາດຈຳຄຳສັບທີ່ຮຽນໄປໄດ້ຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ ນັກຮຽນຈະຕ້ອງຂຽນຫລືເວົ້າຄຳຕອບເອງໂດຍບໍ່ມີຕົວເລືອກໃຫ້ ເຫັນ ເຊັ່ນການໃຫ້ນັກຮຽນຂຽນຄຳສັບທີ່ໄດ້ຮຽນໄປຕອນທ້າຍຊົ່ວໂມງ ເປັນຕົ້ນ

3. ການວັດຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ (Achievement Test) ເປັນການວັດຄວາມຮູ້ຄຳສັບເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງກະບວນການສອນພາສາໃນລາຍວິຊາທີ່ນັກຮຽນໄດ້ ຮຽນ ໂດຍມີວັດຖຸປະສົງ 2 ປະການຄື ເພື່ອເປັນການປະເມີນວ່າ ນັກຮຽນໄດ້ເກີດການຮຽນຮູ້ສິ່ງທີ່ໄດ້ຮຽນໄປແລ້ວຫລືຍັງ ແລະ ເປັນສ່ວນທີ່ຊ່ວຍເສີມໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ທີ່ດີຂຶ້ນ ກ້າວໜ້າຂຶ້ນ ແບບທົດສອບທີ່ຈະໃຊ້ຄວນມີລັກສະນະດັ່ງນີ້

3.1 ຕ້ອງບໍ່ເປັນການທົດສອບຄຳໂດດ ໆ ເນື່ອງຈາກຜົນການຮຽນແຕ່ລ່າລາຍວິຊານັກຮຽນມັກຈະມີໂອກາດໄດ້ພົບ ແລະ ໃຊ້ຄຳສັບໃນບະຫລິບິດທີ່ເປັນພາສາເວົ້າ ແລະ ພາສາຂຽນເປັນປະຈຳ

3.2 ສາມາດໃຫ້ຄະແນນໄດ້ງ່າຍ ເຊັ່ນ ແບບທົດສອບແບບໂຄຊ (Cloze Test) ຫລືຈັບຄູ່ເປັນຕົ້ນ

3.3 ຖ້າເປັນແບບເຕີມຫລືເລືອກຄຳຕໍ່ ຄຳຕອບຕ້ອງເໝາະສົມກັບຄວາມຮູ້ທີ່ຜູ້ ຮຽນໄດ້ຮຽນໄປແລ້ວ

3.4 ເປັນແບບທົດສອບທີ່ຜູ້ສອນສາມາດສ້າງໄດ້ ບໍ່ຄວນຍາກຫລືມີກະບວນການສ້າງທີ່ຊັບຊ້ອນເກີນໄປ

3.5 ຈຳນວນຂໍ້ໃນແຕ່ລ່າແບບທົດສອບຕ້ອງເໝາະສົມກັບເວລາສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ການທົດສອບຄວາມຮູ້ຄຳສັບແບ່ງອອກໄດ້ຕາມຊະນິດຂອງແບບທົດສອບໄດ້ 3 ຊະນິດໂດຍແບບທົດສອບແຕ່ລ່າຊະນິດມີວັດຖຸປະສົງໃນການວັດຄວາມຮູ້ຄຳສັບແຕກຕ່າງກັນໄປ ແບບທົດສອບແຕ່ລ່າຊະນິດດັ່ງກ່າວນັ້ນ ໄດ້ ແກ່ ແບບທົດສອບວັດຄວາມສາມາດດ້ານຄຳສັບ ໃຊ້ວັດຄວາມສາມາດໃນຄຳສັບໂດຍລວມຂອງຜູ້ ຮຽນ ແບບທົດສອບທີ່ໃຊ້ວັດກ່ຽວ

ກັບການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ໃຊ້ວັດຄວາມສາມັກຄີໃນການຈຳ ແລະ ການລຳເລິກໄດ້ຂອງຄຳສັບທີ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນໄປ ແລ້ວແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບໃຊ້ປະເມີນຄວາມຮູ້ໃນດ້ານຄຳສັບຂອງຜູ້ຮຽນໃນກະບວນວິຊາການສອນພາສາ

ສື່ການສອນແບບເກມ

ຄວາມຫມາຍຂອງເກມ

ດອບຊອນ (Dobson. 1998: 9-17) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງເກມໄວ້ວ່າ ເກມ ໝາຍຖືງ ກິດຈະກຳ

ທີ່ສະໜຸກກິດນານ ມີກິດເກນ ກະຕິກາ ກິດຈະກຳທີ່ຫຼິ້ນ ມີທັງເກມງຽບ (Passive Games) ຫລືເກມທີ່ຫຼິ້ນບໍ່ຕ້ອງເຄື່ອນທີ່ ແລະ ເກມທີ່ໃຊ້ຄວາມວ່ອງ ໄວ (Active Games) ຫລືເກມທີ່ຕ້ອງເຄື່ອນໄຫວ ເກມເຫລົ່ານີ້ຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມວ່ອງ ໄວ ຄວາມແຂງແຮງ ການຫລິ້ນເກມມີທັງຫລິ້ນຄົນດຽວ ສອງຄົນ ຫລືຫລິ້ນເປັນກຸ່ມບາງເກມກໍກະຕຸ້ນການ-ເຮັດ-ວຽກງານຂອງຮ່າງກາຍ ແລະ ສະໜອງ ບາງເກມກໍຝຶກທັກສະບາງສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍ ແລະ ຈິດ ໃຈຫນັງສືສາລານຸກົມຊຸດເວີນດ໌ບຸຄ (The World Book Encyclopedia. 1998: 49-51) ໄດ້ກ່າວຖືງ

ຄວາມຫມາຍຂອງເກມໄວ້ວ່າ ເກມ ໝາຍຖືງ ເຄື່ອງມືຢ່າງໜຶ່ງໃນການຮຽນຮູ້ທີ່ເໝາະສົມກັບເດັກຊ່ວຍໃນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການຮຽນຮູ້ໃຫ້ເປັນໄປຕາມທຳມະຊາດ ເກມຫລາຍຊະນິດເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບແສງແດດ ແລະ ອາກາດບໍລິສຸດ ເກມບາງຢ່າງຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຄິດ ສຳລັບຜູ້ໃຫຍ່ ເກມເປັນເຄື່ອງມືໃນການຜ່ອນຄາຍຄວາມຄຽດ

ວິມິນລັດນະ ຄົງພິລິມຍ໌ຊະຊິນ (2530: 21) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງເກມປະກອບການສອນໄວ້ວ່າເກມ ໝາຍຖືງ ກິດຈະກຳການຫລິ້ນທີ່ໃຫ້ຄວາມສະໜຸກ-ສະໜານເພີດເພລີນ ຊ່ວຍຝຶກທັກສະໃຫ້ນັກຮຽນເກີດຄວາມຄິດ

ລວບຍອດໃນສິ່ງທີ່ ຮຽນ ອາດມີການແຂ່ງຂັນຫລືບໍ່ກໍໄດ້ ແຕ່ຈະຕ້ອງມີກະຕິກາການຫລິ້ນກຳນົດ ໄວ້ ແລະ ຈະຕ້ອງ

ມີການປະເມີນຜົນຄວາມສຳເລັດຂອງຜູ້ຫລິ້ນດ້ວຍ

ປະເພດ ແລະ ລັກສະນະຂອງເກມປະກອບການສອນ

ບຳລຸງ ໃຫຍ່ລັດນະ (2540: 148) ໄດ້ແບ່ງເກມປະກອບການສອນອອກ ເປັນ 2 ປະເພດໃຫຍ່ ໆ ຄື

1. ເກມເຄື່ອນໄຫວ (Active Games) ໝາຍຖືງ ເກມທີ່ນັກຮຽນຫລືຜູ້ຫລິ້ນຕ້ອງເຄື່ອນໄຫວໄປຮອບ ໆ ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ບາງເທື່ອນັກຮຽນຕ້ອງອອກສຽງດັງ

2. ເກມງຽບ (Passive Games) ໝາຍຖືງ ເກມທີ່ຜູ້ຫຼິ້ນ ຫລືນັກຮຽນຫລິ້ນໂດຍບໍ່ຕ້ອງເຄື່ອນທີ່ເປັນເກມທີ່ຫລິ້ນແລ້ວບໍ່ສົ່ງສຽງດັງເກມທີ່ໃຊ້ປະກອບການສອນມີລັກສະນະດັ່ງນີ້ (ວັນນະພລ ສິລາຂາວ. 2539: 160)

1. ບໍ່ຕ້ອງເສຍເວລາຕຽມຕົວລ່ວງໜ້າ
2. ຫລິ້ນໄດ້ງ່າຍແຕ່ເປັນການສົ່ງເສີມຄວາມສະຫລຽວສະຫລາດ
3. ສັບ ແລະ ສາມາດນຳໄປແຊກໃນບົດຮຽນໄດ້
4. ເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮັບຄວາມສະໜຸກກິດນານ ແຕ່ຄູ່ກຳຍັງຄວບຄຸມຊັ້ນໄດ້
5. ຖ້າມີການຂຽນຕອບໃນຕອນຫລັງກໍບໍ່ຕ້ອງເສຍເວລາກວດແກ້

ການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນ

ລີສ (Reese. 1999: 12) ໄດ້ສະເໜີແນະວິທີການນຳເກມມາປະກອບກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ

ໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ໃຊ້ເກມນຳເຂົ້າສູ່ບົດ ຮຽນ ໂດຍດຳເນີນການ 3 ຂັ້ນຕອນ ຄື

1.1 ໃຊ້ເກມນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນໂດຍໃຊ້ເກມທົບທວນພື້ນຖານຄວາມຮູ້ ເດີມ ເຊັ່ນ ໃຊ້ຮູບພາບຈັບຄູ່ກັບຄຳສັບ ຫລືແບ່ງກຸ່ມມິດລັບກັນເຕີມອັກສອນທີ່ຫາຍໄປ

1.2 ດຳເນີນການສອນ ມີການນຳຮູບພາບ ຫລືຂອງຈິງມາສົນທະນາກັນ ມີການນຳສະເໜີຄຳສັບ ແລະ ແນວທິ ບາຍຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບ ຈາກນັ້ນນຳສະເໜີຮູບປະໂຫຍກເພື່ອຝຶກເວົ້າ ແລະ ຂຽນ ຂັ້ນສຸດທ້າຍມີການ ສະຫລຸບໂດຍການທະບິດວນ ເຊັ່ນ ຄູ່ນຳພາບຕິດເທິງກະດານດຳໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລຳກຸ່ມສົ່ງຕົວແທນອອກໄປ ຂຽນຄຳສັບໃຫ້ຖືກຕ້ອງຫລືເຕີມອັກສອນທີ່ຫາຍໄປ ຫລືເຕີມຄຳສັບໃຫ້ສຳພັນກັບປະໂຫຍກ

1.3 ຝຶກຫວັດ ຄູ່ໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ງປະໂຫຍກ ຫລືເຕີມຄຳທີ່ຫາຍໄປຂອງປະໂຫຍກ

2. ໃຊ້ເກມເປັນກິດຈະກຳໃນການຝຶກ ໂດຍດຳເນີນການ 3 ຂັ້ນຕອນ ໄດ້ ແກ່

2.1 ຕຽມຕົວຜູ້ ຮຽນ

2.1.1 ແບ່ງກຸ່ມນັກຮຽນອອກເປັນກຸ່ມ ໆ ເພື່ອຫລິ້ນເກມ

2.1.2 ແນວທິບາຍຈຸດປະສົງຂອງການຫລິ້ນເກມ ວິທີການຫຼິ້ນ ພໍ້ມົກຕິກາການຫຼິ້ນ ແລະ ການໃຫ້ຄະແນນ

2.2 ດຳເນີນການສອນ ເຊັ່ນ ສອນຄຳສັບ

2.2.1 ສອນຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບຈາກພາບ ຄູ່ຍົກຮູບພາບ ແລະ ອອກສຽງຄຳສັບນັກຮຽນເບິ່ງພາບ ແລະ ອອກສຽງຕາມ

2.2.2 ສອນການສະກົດຄຳສັບໂດຍໃຊ້ເກມຕາມສະຖານນະການແຕ່ລຳບົດ ຮຽນ

2.2.3 ໃຊ້ເກມການຝຶກແບ່ງນັກຮຽນເປັນກຸ່ມ ໆ ເພື່ອຫລິ້ນເກມ ແນວທິບາຍວິທີການຫຼິ້ນ ກະຕິກາການໃຫ້ຄະ ແນນ

ຊະນິດຂອງເກມປະກອບການສອນ

ເກມພາສາອັງກິດມີຫລາຍບົດນິດ ຄູ່ຄວນເລືອກເກມຕ່າງ ໆ ມາປະກອບການຮຽນການສອນ ຕາມຄວາມເໝາະສົມໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບເນື້ອຫາໃນບົດ ຮຽນ ຊຶ່ງມີຜູ້ແບ່ງຊະນິດຂອງເກມການສອນໄວ້ດັ່ງນີ້ ສັງເວດ ສະຫລິດດິກຸລ (2521: 315) ໄດ້ແບ່ງເກມທີ່ໃຊ້ໃນການສອນ ເປັນ 7 ຊະນິດ ດັ່ງນີ້

1. ເກມການຝຶກນັບຕົວເລກ ແລະ ຈຳນວນ (Number Games)

2. ເກມການສະກົດຄຳ ສອນຄຳສັບຫລືລຽງອັກສອນພາສາອັງກິດ (Spelling Games)

3. ເກມຄຳສັບອັງກິດ ແລະ ອອກສຽງ (Vocabulary Games)

4. ເກມຝຶກສ້າງປະໂຫຍກ ແລະ ການເວົ້າທີ່ຖືກຕ້ອງ (Structure Practice Games)

5. ເກມຝຶກການອອກສຽງຂອງຄຳຕ່າງ ໆ (Pronunciation Games)

6. ເກມຝຶກການອອກສຽງຂອງຄຳຕ່າງ ໆ ລັກສະນະສຳຜັດສຽງ (Rhyming Games)

7. ເກມການຝຶກປະສົມຜະສານກັນຫລາຍແບບ (Miscellaneous Games) ຄູ່ເລືອກຝຶກຕາມທີ່ເຫັນວ່າ ເໝາະສົມກັບໄວ ແລະ ລຳດັບນັກ ຮຽນ

ນອກຈາກນີ້ຄະນະນັກວິຊາການບໍລິສັດດິນມີບຸຣະ [໑] (2543: 15) ໄດ້ແບ່ງຊະນິດຂອງເກມຝຶກພາສາ ທີ່ໃຊ້ໃນລຳດັບປະຖົມສຶກສາ ເປັນ 7 ຊະນິດ ດັ່ງນີ້

1. ເກມຝຶກຕົວອັກສລ (Alphabet Games)

2. ເກມຝຶກການອອກສຽງ (Pronunciation Games)

3. ເກມຝຶກການຟັງ ແລະ ການເວົ້າ (Listening and Speaking Games)

4. ເກມຝຶກຄຳສັບ (Vocabulary Games)
5. ເກມຝຶກການສະກົດຄຳ (Spelling Games)
6. ເກມຝຶກໄວຍາກອນ (Structure Practice Games)
7. ເກມຝຶກການອ່ານ (Reading Games)

ຊະນິດຂອງເກມຄຳສັບ

ຟັງ ເກີດແກ້ວ (2538: 137-141) ໄດ້ສະເໜີແນະເກມຄຳສັບ (Vocabulary Games) ທີ່ຈະນຳມາໃຊ້ປະກອບການສອນ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. Ice - breaking activities
2. Bingo activities
3. Matching pair's activities
4. Crossword and word square activities
5. Word grouping activities
6. Pair work and board games
7. Teacher - led activities
8. 20 square activities
9. Miscellaneous activities
10. Deaf and Dumb Spelling Game
11. A Spelling Bee Game
12. Crossword Puzzle Game
13. Whisper Game
14. Fast Thinking Game

ຄະນະນັກວິຊາການດົນມີບຸກສະ (2543: 87-127) ໄດ້ສະເໜີແນະເກມຄຳສັບທີ່ສາມາດນຳມາໃຊ້ໃນການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດໃຫ້ນັກຮຽນສະໝຸດກົດນາມ ແລະ ສິ່ງຜົນໃຫ້ເກີດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດ ເກມຄຳສັບເຫຼົ່ານີ້ ໄດ້ ແກ່

1. Rise and Act Game
2. Train Word Game
3. Merry - Go - Round
4. Build a New Word Game
5. Beginning Letter Word Game
6. Matching Picture and Word Game
7. Word Grouping Game
8. Matching a Sentence Game
9. A Chain Game

ຊຶ່ງເມື່ອພິຈາລະນາຕາມເກນດັ່ງກ່າວ ມີເກມທີ່ເຂົ້າຫລັກເກນໃນການໃຊ້ໃນການວິໄຈເທື່ອນີ້ຄື

1. ເກມແຂ່ງຂັນສະກົດຄຳ (Spelling Game)
3. ເກມສ້າງຄຳສັບຈາກຕົວອັກສອນທີ່ກຳນົດໃຫ້ (Build a New Word Game)

4. ເກມບິງໂກ (Bingo Game)
5. ເກມກະຊິບ (Whisper Game)
6. ເກມແຂ່ງສະກົດຄຳ (A Spelling Bee Game)
7. ເກມປີດນາອັກສອນໄຂ່ວ (Crossword Puzzle Game)
8. ເກມຈັບຄູ່ຄຳສັບກັບພາບ (Matching Picture and Word Game) ຜູ້ຫລິ້ນຕ້ອງຈັບຄູ່ຄຳພາບປະໂຫຍກ ເປັນຕົ້ນ
9. ເກມຕໍ່ປະໂຫຍກ (Matching a Sentence Game)
10. ເກມຫ່ວງຢາງ (Word Group Activity)
11. ເກມຄິດໄວ (Fast Thinking Game)

ຄວາມສຳຄັນຂອງການໃຊ້ເກມຄຳສັບປະກອບການສອນ

ຄູອິດແຊງຄ (Cruickshank. 1999: 28-32) ກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນດັ່ງນີ້

1. ຊ່ວຍພັດທະນາທັກສະທາງການຮຽນຂອງເດັກ ໆ
2. ເປັນການທົບທວນວິຊາທີ່ຮຽນໄປແລ້ວ
3. ເປັນການເພີ່ມພູນທັກສະທີ່ດີແກ່ຜູ້ຫລິ້ນເທື່ອ-ລຳນ້ອຍດ້ວຍຕົວຂອງພວກເຂົາເອງ
4. ຊ່ວຍເສີມການສອນຂອງຄູໃຫ້ໜ້າສົນໃຈຍິ່ງຂຶ້ນ ແລະ ຊ່ວຍແກ້ໄຂບັນຫາການຮຽນການສອນທີ່ໜ້າເປັນນິດຍາ ລືດຫິໂຍຫິ (2540: 6) ກ່າວວ່າ ຄວາມສຳຄັນຂອງການໃຊ້ເກມຊ່ວຍໃຫ້ບັນຍາກາດໃນການຮຽນການສອນເປັນໄປຢ່າງມີຊີວິດຊີວາ ສ້າງຄວາມເປັນກັນເອງ ລະຫວ່າງຄູ ແລະ ນັກຮຽນໄດ້ຫລາຍຂຶ້ນເກມຄຳສັບເຫລົ່ານີ້ເປັນກົດຈະກຳຊ່ວຍສິ່ງເສີມການຮຽນຮູ້ຄຳສັບໃຫ້ນັກຮຽນເກີດຄວາມຄິດໃນການຈຳຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ດີຍິ່ງຂຶ້ນໃນດ້ານຂອງການໃຊ້ເກມຄຳສັບໄດ້ມີຜູ້ໃຫ້ຄວາມສຳຄັນໄວ້ດັ່ງນີ້ ເກມສາມາດນຳມາປະຍຸກໃນການສອນຄຳສັບເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມສະໜຸກ-ສະໜານໃນບົດ ຮຽນ ແລະ ຍັງສ້າງຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດໄດ້ດີອີກດ້ວຍ ຈອທັນ (Jones. 1993: 1-17); ນິດຍາ ສຸວັນນະສລີ (2540: 51-58) ແລະ ຄະນະນັກວິຊາການ ດິນມິບູຄສ (2543: 87-127)

ຫລັກການເລືອກເກມພາສາ

ໄດ້ມີຜູ້ກ່າວເຖິງຫລັກການເລືອກເກມທາງພາສາໄວ້ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

ກົມວິຊາການ (2542: 35) ໄດ້ກຳນົດກັກໃນການພິຈາລະນາເລືອກເກມທີ່ຈະໃຊ້ໃນການສອນພາສາໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ເກມນັ້ນຊ່ວຍສິ່ງເສີມສະໜັບ-ສະໜູນຈຸດສຳຄັນໃນການຮຽນພາສາ ຊຶ່ງຜູ້ຮຽນຍັງຂາດສິ່ງນັ້ນຢູ່ແມ່ນຫຼີບໍ່
2. ເກມນັ້ນຊ່ວຍຝຶກຝົນເນື້ອຫາຕ່າງ ໆ ທີ່ຄູໄດ້ສອນໄວ້ແລ້ວຫລືບໍ່
3. ເກມນັ້ນດຳເນີນໄປວ່ອງໄວຫລືບໍ່
4. ເກມນັ້ນໄດ້ໃຫ້ໂອກາດຜູ້ຮຽນໃນຊັ້ນຮຽນເປັນຈຳນວນຫລາຍໄດ້ຮ່ວມຫລິ້ນ ແລະ ບໍ່ໄດ້ໃຫ້ໂອກາດສະເພາະ 2 3 ຄົນ ແມ່ນຫຼີບໍ່
5. ເກມນັ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເກີດການແຂ່ງຂັນ ແລະ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຫລິ້ນຕື່ນເຕັ້ນຫລືບໍ່
6. ຜູ້ເລືອກເກມຫລືຄູຮູ້ສຶກສະໜຸກ-ສະໜານກັບເກມນັ້ນຫລືບໍ່
7. ເກມນັ້ນສິ່ງເສີມໃຫ້ມີການເຄື່ອນໄຫວພຽງພໍ ເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມສົນໃຈແກ່ຜູ້ຮ່ວມຫລິ້ນຫລືບໍ່
8. ເກມນັ້ນເໝາະສົມກັບໄວຂອງຜູ້ຫລິ້ນຫລືບໍ່

9. ມີທີ່ວ່າພໍໃນຫ້ອງຮຽນຫລືບໍ່ ເພື່ອຈະດຳເນີນການຫລິ້ນເກມນັ້ນດ້ວຍຄວາມສະດວກສະບາຍ
10. ວັດສະດຸອຸປະກອນທີ່ໃຊ້ໃນການຫລິ້ນເກມນັ້ນປອດໄພສໍາລັບຜູ້ຮຽນຫລືບໍ່ ສຸພາບນະ ທອງໃບ (2538: 2) ໄດ້ກ່າວເຖິງຫລັກໃນການເລືອກເກມໄວ້ດັ່ງນີ້
 1. ຕ້ອງເລືອກເກມໃຫ້ເໝາະສົມກັບສະພາວະຊັ້ນຮຽນ ແລະ ອາຍຸຂອງເດັກ ຄູ່ຕ້ອງສາມາດຄວບຄຸມຊັ້ນຮຽນໄດ້ ເກມປະເພດໃຫ້ຫລິ້ນເປັນທີມດີທີ່ສຸດເຊັ່ນ ເກມ What is it? Yes/No question. ເກມປະຕິບັດ
- ຕາມຄໍາສັ່ງ (Imperative Sentence Games) ກໍ່ຊ່ວຍໃນການຝຶກທັກສະການຟັງດີ
 2. ເກມທີ່ມີນັກຮຽນຫລິ້ນຄົນດຽວອາດໃຊ້ເກມຫລິ້ນເປັນຄູ່ (Game for Pairs) ມາຫລິ້ນໄດ້
 3. ເກມສໍາລັບຊັ້ນທີ່ມີນັກຮຽນຈຳນວນມາກ ຄວນເປັນເກມທີ່ແຂ່ງເປັນທີມ ຄໍາຕອບອາດໃຊ້ສັນຍານແທນການເວົ້າ ເພື່ອບໍ່ໃຫ້ສຽງດັງເກີນໄປ ຫລືໃຫ້ຫລິ້ນເກມທີ່ໃຊ້ກະດາດ ແລະ ສໍດໍາ (Pencil and Paper Game) ນິດຍາ ສຸວັນນະສລີ (2540: 14) ໄດ້ກ່າວເຖິງຫລັກໃນການເລືອກເກມ ໄວ້ດັ່ງນີ້
 1. ການິດເຖິງຈຸດປະສົງຂອງເກມ ວ່າສອດຄ່ອງກັບຈຸດປະສົງຂອງເນື້ອຫາທີ່ຕ້ອງການສອນຫລືບໍ່
 2. ຄໍານຶງເຖິງຊ່ອງວ່າງພາຍໃນຫ້ອງຮຽນທີ່ຈະໃຊ້ຫລິ້ນເກມ (ສະຖານທີ່)
 3. ຈຳນວນຂອງນັກຮຽນຈະຈຳກັດຕົວເລືອກກ່ຽວກັບເກມ ບາງເກມຈະຫລິ້ນໄດ້ຜິດດີ ຖ້າມີນັກຮຽນຈຳນວນມາກ ໃນຂະນະທີ່ບາງເກມໃຊ້ຄົນເພຍ 2 ຄົນ ແຕ່ບາງເກມກໍ່ອາດຈະນຳມາປັບໃຊ້ໄດ້ທັງນີ້ຕ້ອງມີການຕຽມຕົວລ່ວງໜ້າ
 4. ຕັດສິນວ່າເກມໃດໃຊ້ກັບທີມຫລືລາຍບຸກຄົນ ແລະ ບາງເກມຈະໃຊ້ໄດ້ທັງ 2 ແບບ
 5. ຄວນຄຳນຶງເຖິງໄວຂອງຜູ້ຫລິ້ນດ້ວຍ ເພາະຕາມປົກກະຕິແລ້ວເຮົາຈະບໍ່ຢາກໃຫ້ເດັກຫລິ້ນເກມຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ບໍ່ຢາກໃຫ້ຜູ້ໃຫຍ່ຫລິ້ນເກມຂອງເດັກ
 6. ຄໍານຶງເຖິງລຳດັບກິດຈະກຳທີ່ຕ້ອງການ ຖ້າເປັນໄປຕາມທີ່ຕ້ອງອອກກຳລັງຫລືສະແດງທ່າທາງອາດຈະຈັດໃຫ້ຫລິ້ນທ້າຍຊົ່ວໂມງ ບໍ່-ດັ່ງ-ນັ້ນຈະເກີດຄວາມວຸ້ນວາຍຈົນຮຽນບໍ່ໄດ້ໃນຊົ່ວໂມງນັ້ນ ຖ້າຫາກຕ້ອງການຫລືຈຳເປັນຕ້ອງຫລິ້ນກ່ອນໜ້ານັ້ນ ຄືຕົ້ນຊົ່ວໂມງຫລືກາງຊົ່ວໂມງກໍ່ເລືອກເກມທີ່ງ່າຍ ໆ ບໍ່ໃຊ້ສຽງດັງ
 7. ການິດເວລາໃນການຫລິ້ນເກມໄວ້ລ່ວງໜ້າ ເພື່ອຄວາມສະດວກ ແລະ ແຜນການດຳເນີນກິດຈະກຳເປັນໄປຢ່າງລາບລືນ
 8. ຕຽມວັດຖຸໃຫ້ພ້ອມລ່ວງໜ້າ ຫລືຖ້າມີຄວາມຈຳເປັນຕ້ອງປ່ຽນແປງ ກໍ່ປ່ຽນວັດຖຸຫລືຄຳສັບຕາມຄວາມເໝາະສົມ
 9. ຕັດສິນໃຈໄວ້ລ່ວງໜ້າວ່າຈະມີການໃຫ້ລາງວັນຫລືບໍ່ ຕາມປົກກະຕິແລ້ວ ຄວາມພໍໃຈຈາກເກມພຽງພໍແລ້ວສໍາລັບການຫລິ້ນເກມຫລືແຂ່ງຂັນແບບສໍາພາດ ຖ້າຕ້ອງການຈະໃຫ້ລາງວັນກໍ່ຄວນໃຫ້ເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງເກມ
 10. ຄວນມີເອກະສານຫລືຫນັງສືປະກອບການຫຼິ້ນ ເພາະຫນັງສືກ່ຽວກັບເກມໃຫ້ຄວາມຄິດໃໝ່ ໆ ໃນການຈັດການຮຽນການສອນ ແລະ ສາມາດດັດແປງເກມຕ່າງ ໆ ໃຫ້ເໝາະສົມກັບບົດຮຽນຂອງເຮົາແຕ່ຂໍ້ສໍາຄັນພະຍາຍາມໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ໃຊ້ພາສາອັງກິດໃຫ້ຫລາຍທີ່ສຸດຈາກຂໍ້ຄວາມຂ້າງຕົ້ນ ສະຫລຸບຫລັກການເລືອກເກມພາສາໄດ້ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້
 1. ເໝາະສົມກັບອາຍຸ ວຸທິພາວະຄວາມສາມາດ ຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ ຮຽນ
 2. ຜູ້ຮຽນທຸກຄົນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫລິ້ນເກມ
 3. ສະຖານທີ່ເໝາະສົມ ພໍເໝາະກັບຈຳນວນຜູ້ຫຼິ້ນ ແລະ ມີຄວາມປອດໄພ

4. ມີອຸປະກອນການຫລິ້ນຄົບຖ້ວນ ພໍພຽງ ເໝາະສົມ ເປັນອຸປະກອນທີ່ເຮັດເອງໄດ້ ປະຢັດ ຄຸ້ມຄ່າມີຄວາມປອດໄພແກ່ຜູ້ຮຽນ
5. ມີກາຕິກາທີ່ເໝາະສົມບໍ່ຢາກ ແລະ ຊັບຊ້ອນເກີນໄປ
6. ການໃຫ້ຄະແນນມີຄວາມຍຸດຕິທຳ

ຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມທາງພາສາ

ໄດ້ມີຜູ້ກ່າວເຖິງຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມທາງພາສາ ໄວ້ດັ່ງນີ້

ປັນຍາ ສັງພິນຫຍໍ້ ແລະ ສຸກິນ ສິນິດພານນທະ (2550: 151) ໄດ້ກ່າວເຖິງຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມ ໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ຂັ້ນເລືອກເກມ ຜູ້ສອນສ້າງເກມຫລືເລືອກເກມໃຫ້ກົງຕາມຈຸດປະສົງຂອງການຮຽນຮູ້
2. ຂັ້ນຊີ້ແຈງ ແລະ ກະຕິກາການຫລິ້ນເກມ ເປັນຂັ້ນບອກຊື່ເກມ ຊີ້ແຈງກາຕິກາ ສາທິດຫລືແນວທິບາຍຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນ ແລະ ທິດລອງການຫລິ້ນເກມ
3. ຂັ້ນຫລິ້ນເກມ ຜູ້ສອນຈັດສະຖານທີ່ ເຮັດຫນ້າທີ່ຄວບຄຸມເບິ່ງ-ແຍງການຫລິ້ນເກມ ແລະ ຕິດຕາມກິດຈະກຳການຫລິ້ນເກມຢ່າງໃກ້ຊິດ
4. ຂັ້ນແນວພິປາຍຫລັງການຫລິ້ນເກມ ຜູ້ສອນຕັ້ງປະເດັນຫລືຄຳຖາມໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມຄິດເພື່ອນຳໄປສູ່ການແນວພິປາຍ
5. ຂັ້ນປະເມີນຜົນ ຜູ້ສອນຕັ້ງຄຳຖາມກ່ຽວກັບເນື້ອຫາສາລ່າຕ່າງ ໆ ທີ່ໄດ້ຮັບ ມີການທົດສອບຄວາມຮູ້ ເພື່ອປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້

ວິບາ ຕັນທຸນພິງສະ (2549: 20) ໄດ້ກ່າວເຖິງຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມ ດັ່ງນີ້

1. ການເລືອກ ແລະ ນຳສະເໜີເກມ ເປັນຂັ້ນການສ້າງຫລືເລືອກເກມ
 2. ຂັ້ນຊີ້ແຈງການຫລິ້ນ ແລະ ກະຕິກາການຫຼິ້ນ ເປັນຂັ້ນບອກຊື່ເກມ ຊີ້ແຈງກາຕິກາ ສາທິດການຫຼິ້ນ ແລະ ຊ້ອມກ່ອນຫລິ້ນຈະຫລົງ
 3. ຂັ້ນດຳເນີນການຫຼິ້ນ ເປັນຂັ້ນຈັດສະຖານທີ່ ຫລິ້ນເກມ ສັງເກດຫລືບັນທຶກ
 4. ຂັ້ນການຕັ້ງຄຳຖາມ/ການແນວພິປາຍຫລັງການຫລິ້ນເກມ ແລະ ສະຫລຸບຜົນ ເປັນຂັ້ນຕັ້ງປະເດັນການແນວພິປາຍ ແນວພິປາຍຜົນ ແລະ ສະຫລຸບຜົນການຮຽນຮູ້
 5. ຂັ້ນປະເມີນຜົນ ເປັນຂັ້ນການປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຈາກການທີ່ມີຜູ້ກ່າວເຖິງຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ໂດຍໃຊ້ເກມ ພໍສະຫລຸບໄດ້ເປັນຂັ້ນຕອນໄດ້ດັ່ງນີ້
1. ຂັ້ນເລືອກເກມ ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ສອນສ້າງເກມຫລືເລືອກເກມທີ່ມີຜູ້ສ້າງໄວ້ນຳມາດັດແປງໃຫ້ເໝາະສົມກັບຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້
 2. ຂັ້ນຊີ້ແຈງການຫລິ້ນ ແລະ ກະຕິກາ ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ສອນບອກຊື່ເກມ ຊີ້ແຈງກາຕິກາ ສາທິດການຫຼິ້ນ ແລະ ທິດລອງກ່ອນຫລິ້ນເກມ
 3. ຂັ້ນຫລິ້ນເກມ ຜູ້ສອນຕ້ອງຕຽມສະຖານທີ່ສຳລັບການຫຼິ້ນ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຫລິ້ນເກມ ຜູ້ສອນສັງເກດເບິ່ງ-ແຍງຄວາມຮຽບຮ້ອຍ ໃຫ້ເປັນໄປຕາມກາຕິກາ ເວລາທີ່ກຳນົດ ຕະຫລອດຈົນບັນທຶກ
 4. ຂັ້ນແນວພິປາຍຫລັງການຫລິ້ນ ແລະ ສະຫລຸບຜົນ ຜູ້ສອນຕັ້ງປະເດັນການແນວພິປາຍ ແນວພິປາຍຜົນ ແລະ ຮ່ວມກັນສະຫລຸບຜົນການຮຽນຮູ້ທີ່ໄດ້ຈາກການຫລິ້ນເກມ

5. ຂັ້ນປະເມີນຜົນ ເປັນການປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ທີ່ໄດ້ຈາກເກມ ເຊັ່ນ ການທົດສອບການຂຽນແຜນຜັງ ຄວາມຄິດ ເປັນຕົ້ນ

ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ໃນການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນໃຫ້ມີປະສິດທິພາບ ຄູ່ສອນຕ້ອງຮູ້ຈັກເລືອກເກມ ໃຫ້ເໝາະສົມກັບຈຸດມັງໝາຍໃນການຮຽນຮູ້ ໂດຍອາໄສປະສົບການ ຄວາມຮູ້ ຄວາມສາມາດ ແລະ ທັກສະ ໃນການເລືອກເກມ ໃນການນຳເກມມາໃຊ້ ຈະຕ້ອງຮູ້ວ່າເກມນັ້ນ ໆ ຈະໃຊ້ໃນຂັ້ນໄຫວ ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດ ຮຽນ ຂັ້ນສອນ ແລະ ຂັ້ນປະຕິບັດ ທີ່ສຳຄັນຕ້ອງຮູ້ຈັກໃຊ້ເກມໃຫ້ເໝາະສົມກັບເວລາ ໂອກາດ ຄວາມຕ້ອງການ ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມສາມາດຂອງນັກ ຮຽນ ຊຶ່ງເມື່ອເຖິງເວລາຫຼິ້ນເກມ ຄວນທີ່ຈະແຈ້ງໃຫ້ນັກຮຽນ ຮູ້ລ່ວງໜ້າວ່າເກມຊື່ແນວໃດ ມີກາຕິການຫຼິ້ນເປັນຢ່າງໃດ ລວມທັງວິທີການ ແລະ ການປະຕິບັດຕົວຂອງຜູ້ ຫຼິ້ນມີຈຸດມັງໝາຍຄວນຈະເຮັດຢ່າງໃດຈົນຈົບການແຂ່ງຂັນ ໃນງານວິໄຈນີ້ໃຊ້ຫຼັກໃນການເລືອກເກມຂອງ ຄະນະນັກວິຊາການຊຶ່ງໄດ້ສະເໜີແນະເກມຄຳສັບທີ່ສາມາດນຳມາໃຊ້ໃນການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດສ່ວນ ໃຫຍ່ເປັນເກມແບບເຄື່ອນໄຫວເໝາະສົມກັບງານວິໄຈເທື່ອນີ້.

ສື່ການສອນແບບບັດລຳຄຳສັບ

ຄວາມຫມາຍຂອງບັດລຳຄຳສັບ

ດອລຊ (Dolch. Online. 2001) ກ່າວວ່າ ບັດລຳຄຳສັບເປັນເຄື່ອງມືຊະນິດໜຶ່ງທີ່ຊ່ວຍສົ່ງເສີມໃຫ້ ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ຄຳສັບໄດ້ຫຼາຍຂຶ້ນ ບັດລຳຄຳສັບສາມາດໃຊ້ສອນຄຳສັບທີ່ຄູ່ສອນການໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ ຊຶ່ງຄຳສັບນັ້ນອາດຈະເປັນຄຳສັບທີ່ກ່ຽວກັບ ວັດຖຸ ສິ່ງຂອງ ສັດ ຄຳເຈົ້າສັບ ສະຖານທີ່ ອື່ນໆ ໂດຍບັດລຳຄຳສັບ ສະແດງໃຫ້ເຫັນຄວາມຫມາຍທີ່ສະເພາະເຈາະຈົງຂອງຄຳສັບນັ້ນ ໆ ຄູ່ສາມາດໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບໃນການສອນໄດ້ ຫຼາຍຮູບແບບ ເຊັ່ນ ການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບໃນການສອນຄຳສັບ ການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບໃນການຝຶກຝົນຄຳສັບ ການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບອ່ານ ແລະ ຝຶກຂຽນ ຊຶ່ງສອດຄ່ອງກັບຄຳກ່າວຂອງທອລນະບໍລີ (2546:189-192) ວ່າ ການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບທີ່ມີປະສິດທິພາບຫຼາຍກວ່າກົນວິທີການໃຊ້ຄຳສຳຄັນ ເພາະມີຜູ້ຮຽນບາງຄົນທີ່ພົບວ່າ ການສ້າງ “ຈິນິດພາບ” (Imaging) ນັ້ນຢາກ ແຕ່ຜູ້ຮຽນທຸກຄົນສາມາດຖືກຝຶກໃຫ້ຕຽມ ແລະ ໃຊ້ຊຸດບັດລຳຄຳ ສັບໄດ້

ເທກນິກການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບ

ທອລນະບໍລີ (Thronberry. 2546: 189) ໄດ້ກ່າວວ່າ ເທກນິກການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບເປັນລຳດັບຂັ້ນ ຕອນ ດັ່ງນີ້

1. ຜູ້ຮຽນຂຽນຄຳໜຶ່ງຄຳເທິງດ້ານໜຶ່ງຂອງເຈ້ຍແຂງຂະໜາດ (ຂະໜາດເທົ່າກັບນາມບັດ) ແລະ ຂຽນຄຳແປ ເປັນພາສາແມ່ເທິງອີກດ້ານໜຶ່ງຂອງເຈ້ຍ
2. ບັດລຳຄຳສັບເຕັມຊຸດສຳລັບໃຊ້ໃນແຕ່ລະຄຳ ຄວນມີຈຳນວນລຳຫະຫວ່າງ 20 ຖືງ 50 ບັດຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມ ຍາກງ່າຍຂອງຄຳ
3. ຄຳເຫຼົ່ານັ້ນບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງຢູ່ໃນຊຸດຄຳສັບ (Lexical Set)
4. ຜູ້ຮຽນທົດສອບຕົນເອງກ່ຽວກັບຄຳເຫຼົ່ານັ້ນ ໂດຍເລີ່ມດ້ວຍການຈຳຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບໃໝ່ນັ້ນຄືເບິ່ງ ຄຳສັບໃໝ່ແຕ່ລຳຕົວ ແລ້ວກວດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈໃນຄຳແຕ່ລະຄຳ ໂດຍເບິ່ງທີ່ຄຳແປຂອງຄຳ
5. ຈາກນັ້ນຈະກັບກະບວນການ ໂດຍໃຊ້ຄຳແປໄປກະຕຸ້ນການສ້າງຄຳໃໝ່
6. ຄຳທີ່ເປັນບັນຫາຄວນຖືກຍ້າຍຂຶ້ນໄປຢູ່ຕົ້ນ ໆ ບໍ່ວ່າກໍລະນີໃດກໍຕາມຄວນສະຫຼັບບັດລຳຄຳສັບເປັນລຳຍະ ໆ ເພື່ອຫຼີກລ່ວງ “ຜົນກະທົບຈາກການລຽງລຳດັບ” (Serial Effect) ນັ້ນຄື ການຈຳຄຳໄດ້ຈາກລຳດັບຂອງ ບັດລຳຄຳສັບ

7. ລາດັບຂອງການຮຽນ ແລະ ການທະບິດວນ ຄວນຈະເວັ້ນຊ່ວງຫ່າງ ເມື່ອຮຽນຮູ້ຄຳໃດໄປແລ້ວກໍຖິ້ມບັດລຳຂອງຄຳນັ້ນໄປ ແລ້ວເຮັດບັດລຳຄຳໃໝ່ເພີ່ມເຂົ້າໄປໃນຊຸດ ເພື່ອເປັນການຝຶກໃຫ້ຜູ້ຮຽນໃຊ້ເທກນິກນີ້ແລະ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນນຳຊຸດບັດລຳຄຳສັບຕິດຕົວໄປຕາມທີ່ຕ່າງ ໆ ຈຶ່ງຄຸ້ມທີ່ຈະແຈກບັດລຳເປົ່າໃຫ້ກັບຜູ້ ຮຽນໃນເທື່ອຕົ້ນຈົນກະທັ້ງຜູ້ຮຽນເລີ່ມຕິດນິໄສໃນການເຮັດບັດລຳຄຳສັບເອງ ແຈກບັດລຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນຫລັງຈົບຊ່ວງບົດຮຽນທີ່ມີຄຳມາກ ແລະ ສາທິດວິທີການຕຽມບັດລຳຫົກ [ໃບ] ໂດຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄົນເລືອກຄຳທີ່ຕ້ອງການຮຽນຮູ້ ຖ້າມີບັດລຳຄຳສັບຂອງຕົນເອງໜຶ່ງຊຸດເປັນຕົວຢ່າງຈະຊ່ວຍໃຫ້ທຸກຢ່າງງ່າຍຂຶ້ນ ໂດຍສາມາດໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບນີ້ສາທິດຂັ້ນຕອນງ່າຍ ໆ ຂອງກິດຈະກຳ

ກິດຈະກຳທີ່ສາມາດເຮັດໄດ້ໂດຍໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບ

ທອລນະບໍລິ (2546: 191) ໄດ້ສະເໜີກິດຈະກຳທີ່ສາມາດໃຊ້ໄດ້ໃນຊັ້ນ ຮຽນ ເພື່ອກະຕຸ້ນການໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບຢ່າງເສລີ ດັ່ງນີ້

1. ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ແລະ ເພື່ອນທົດສອບເພື່ອນ (Peer Teaching and Testing) ເມື່ອເລີ່ມຕົ້ນຊ່ວງໂມງ ຮຽນ ຈັດນັກຮຽນເປັນຄູ່ ແລະ ໃຫ້ພວກເຂົາປຽບທຽບຊຸດບັດລຳຄຳທີ່ພວກເຂົາໃຊ້ຢູ່ປັດຈຸບັນ ສະໜັບສະໜູນໃຫ້ເຮົາຜັດກັນສອນຄຳທີ່ຢູ່ໃນຊຸດບັດລຳຄຳສັບຂອງຕົນທີ່ເພື່ອນບໍ່ມີ ແລະ ຜັດກັນຕໍ່
2. ການແຂ່ງສານສຳພັນທະ [້] (Association Games) ຕົວຢ່າງເຊັ່ນ ຜູ້ຫລິ້ນແຕ່ລຳຄະນວາງບັດລຳຄຳຄົນລຳໜຶ່ງໃບພິມ ໆ ກັນ ໂດຍຫາຍດ້ານພາສາທີ່ 2 ຂຶ້ນ ຜູ້ຫລິ້ນຄົນທຳອິດທີ່ແຕ່ງປະໂຫຍກທີ່ໃຊ້ຄຳທັງສອງຄຳໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງຈະໄດ້ຄະແນນ (ຄູອາດຈະຕ້ອງຕັດສິນຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງບາງປະໂຫຍກດ້ວຍ) ຖ້າບໍ່ມີຜູ້ຫລິ້ນຄົນໃດສາມາດນຳຄຳທັງສອງມາໃຊ້ໃຫ້ສຳພັນກັນໄດ້ ໃຫ້ເອົາບັດລຳຄຳທັງສອງໃບອອກໄປແລ້ວວາງບັດລຳໃໝ່ສອງໃບເຮັດເຊັ່ນນີ້ໄປເລື້ອຍ ໆ ຈົນກວ່າບັດລຳຫົກມາ
3. ເດົາຄຳຂອງຂ້ອຍສີ (Guess my Word) ເມື່ອຜູ້ຮຽນຄຸ້ນເຄີຍກັບບັດລຳຄຳຂອງກັນ ແລະ ກັນແລ້ວຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄົນສຸ່ມເລືອກຄຳມາຄົ້ນລຳໜຶ່ງຄຳ ແລ້ວອີກຝ່າຍຕ້ອງເດົາວ່າເປັນຄຳໃດ ໂດຍການຖາມຄຳຖາມປະເພດທີ່
ຕອບແມ່ນບໍ່ແມ່ນ ເຊັ່ນ ເປັນຄຳນາມ/ກິຍາ/ເຈົ້າສັບ... ແມ່ນບໍ່ (Is it a noun/verb/adjective?..) ຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍ..... ແມ່ນຫຼືບໍ່? (Does it begin with?..) ມີໜຶ່ງ/ສອງ/ສາມ ຢ່າງຄົບ.... ແມ່ນບໍ່? (Has it got One /two/three syllables.....?) ແລະ ອື່ນ ໆ
4. ການລຸດຮູບສົນ (De-vowelled Words) ຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄົນໃນຄູ່ເລືອກຄຳຈາກບັດລຳຄຳສັບຂອງຕົນ ແລະ ຂຽນຄຳ ໆ ນັ້ນລົງໄປ ໂດຍລຳສະ ໄວ້ ຄູ່ຂອງພວກເຂົາຕ້ອງຄິດໃຫ້ໄດ້ວ່າຄຳນັ້ນຄືຄຳແນວໃດ
5. ການຂຽນຫລັກ (Ghost Writing) ຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄົນໃນຄູ່ຜັດກັນຂຽນຄຳໃນອາກາດຫລືເທິງຫລັງຂອງຄູ່ຫຼິ້ນ ຄູ່ຫລິ້ນນັ້ນຕ້ອງຄິດໃຫ້ໄດ້ວ່າຄຳນັ້ນຄືຄຳແນວໃດ
6. ຈາແນກປະເພດ (Categories) ຜູ້ຮຽນຈັບຄູ່ຫລືລວມເປັນກຸ່ມ ແລ້ວຊ່ວຍກັນຈັດຄຳເປັນໝວດຫມູ່ ເຊັ່ນ ຕາມແຕ່ວ່າຄຳເຫລົ່ານັ້ນມີຄວາມສຳພັນກັນ ເຊັ່ນ ຮ້ອນຫລື ເຢັນ ເພດຍິງຫລືເພດຊາຍ ດີຫລືເລວ ຫວານຫລືສີ່ມ ຜູ້ຮຽນອາດໃຊ້ບັດລຳຄຳໃນການເຮັດກິດຈະກຳແຂ່ງຂັນຄຳອື່ນ ໆ ເຊັ່ນ ແຂ່ງຄຳ(Word Race) ຫັນຫລັງໃຫ້ກະດານ (Back to Board) ຫລືເດົາຈາກພາບ (Pictionary) ດອລຊ (Dolch. Online. 2001) ກ່າວວ່າບັດລຳຄຳສັບໜຶ່ງໃບຕ້ອງມີຄວາມຫມາຍຄົບຖ້ວນສົມບູນເມື່ອມີອົງ ເຫັນ ແລະ ຄູ່ຈະເປັນຜູ້ສະແດງຖ້າຫາກມີຄວາມຈຳເປັນເມື່ອນັກຮຽນມີຈຳນວນມາກ ຄູ່ອາດຈຳ ເປັນຕ້ອງຢ່າງຮອບໜ້າ ເພື່ອສະແດງບັດລຳພາບໃຫ້ນັກຮຽນທຸກຄົນເຫັນຮູບຂອງບັດລຳພາບບັດລຳໜຶ່ງ ຈະສະແດງໃຫ້ ເຫັນຄວາມຫມາຍທີ່ສະເພາະເຈາະຈົງຂອງຄຳສັບທີ່ຕ້ອງການນຳສະເໜີໃຫ້ຮູ້ຈັກ ອາດເປັນພາບບຸກຄົນ ວັດຖຸ ສັດວະ ຄຳເຈົ້າສັບ ລັກສະນະທ່າທາງ

ສະຖານທີ່ ການກະເຮັດ ຯລຯ ຊຶ່ງສາມາດສະແດງຫລາຍ ໆ ຢ່າງເທິງບັດ ເພື່ອບໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມສັບສົນໃນສິ່ງທີ່ ຕ້ອງການຈະສະແດງໃຫ້ຮູ້ ບັດລຳພາບຈະຖືກໃຊ້ໃນການນຳສະເໜີດ້ານພາສາໃນເທື່ອຕົ້ນ ຮູບໃນບັດລຳພາບຈະ ຖືກໃຊ້ເພື່ອນຳສະເໜີຄວາມໝາຍ ຫລັງຈາກນັ້ນບັດລຳຄຳສັບຈະຖືກນຳໄປໃຊ້ໃນການຝຶກຝົນຄຳສັບ ບັດລຳຄຳ ສັບມີປະໂຫຍດໃນການທົບທວນຄຳສັບ ແລະ ການລວມຄຳສັບ ເປັນສິ່ງສຳຄັນໃນການສົ່ງເສີມໃຫ້ນັກຮຽນ ຮຽນຮູ້ຄຳສັບຄູສາມາດອອກແບບບັດລຳພາບດ້ວຍຕົນເອງ ຫລືໃຊ້ບັດລຳຄຳສັບທີ່ຖືກຈັດເຮັດຂຶ້ນ ໂດຍບຸກຄົນ ຫລືບໍລິສັດຜູ້ພິມຈຳຫະໜ່າຍ ແຕ່ຖ້າຄູເຮັດດ້ວຍຕົນເອງຈະມີຄວາມຫມັ້ນໃຈກວ່າ ແລະ ຈະຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງສິ່ງ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ການວາດຮູບຈະຕ້ອງຊັດເຈນ ແລະ ບໍ່ກຳກະຫວມ
2. ເຈ້ຍທີ່ໃຊ້ຕ້ອງເປັນເຈ້ຍແຂງຢ່າງດີ ບໍ່ຈົກຂາດງ່າຍ
3. ຈັດແຍກປະເພດ (ສຳລັບແຕ່ລ່າເຫດການໃນແຕ່ລ່າກຸ່ມສີ) ເພື່ອຄົ້ນຫາງ່າຍ ຈັດກຸ່ມບັດຄຳສັບໃນແຕ່ລ່າຫົວ ຂໍ້ (ຂອງຫຼິ້ນ ສັດ ອາຫານ....) ຫລືກຳຫົນດິນຫັດຕາຍຕົວຕາມລຳດັບເຫດການການສອນຂອງຄູ ຫລືການ ຈັດເປັນໝວດໝູ່ຕ່າງ ໆ ເພື່ອປະໂຫຍດ ແລະ ຄວາມເໝາະສົມ

ກະຕິກາພື້ນຖານຂອງການຫລິ້ນເກມບັດລຳຄຳ

1. ການແບ່ງກຸ່ມ ຄວນບໍ່ນ້ອຍກວ່າ 4 ຄົນ ແລະ ບໍ່ຫລາຍກວ່າ 6 ຄົນ
2. ຜູ້ດຳເນີນການແຈກບັດລຳຄຳໃຫ້ຜູ້ຫລິ້ນແຕ່ລ່າຄົນ
3. ບັດລຳຄຳທີ່ເຫລືອວາງກອງໄວ້ກົງກາງ
4. ການຫລິ້ນເກມຍັງຫລິ້ນຕໍ່ໄປຈົນກະທັ້ງບັດລຳຄຳທຸກຄຳຢູ່ໃນຊຸດຮຽບຮ້ອຍ
5. ຜູ້ຫລິ້ນຜັດກັນຫຼິ້ນ ວຽນທວນເຂັມນາລິກາ ເລີ່ມຈາກຄົນຊ້າຍມືຂອງຜູ້ແຈກບັດລຳຄຳ
6. ຜູ້ດຳເນີນການແຈກບັດລຳຄຳເທື່ອ-ລຳໃບ
7. ປະໂຫຍກທີ່ຖາມຄື Do you have????
8. ຜູ້ຫລິ້ນຈະໝົດສິດຫລິ້ນເມື່ອຄົນທີ່ຖືກຖາມຕໍບ No, I don't have???
9. ຖ້າຜູ້ຖືກຖາມຕໍບ Yes. I do. ຕ້ອງຫາງາຍບັດລຳໃຫ້ທຸກຄົນເບິ່ງບັດລຳຄຳນັ້ນ ແລະ ຈະຍື່ນບັດລຳຄຳໃຫ້ຜູ້ ຖາມ ຜູ້ຖາມຫລິ້ນຕໍ່ໄດ້
10. ເມື່ອຜູ້ຫລິ້ນໄດ້ບັດລຳຄຳເປັນຊຸດແລ້ວ ເວົ້າ I have a set of ? ແລ້ວສະແດງບັດລຳຄຳ
11. ຖ້າຜູ້ຫລິ້ນໄດ້ບັດລຳຄຳໃບສຸດທ້າຍໃນຊຸດ ໃຫ້ເກັບໄວ້ຈົນກວ່າຈະເຖິງຄິວຂອງຕົນຮອບຕໍ່ໄປ ແລ້ວຈຶ່ງວາງບັດລຳຄຳລົງ ແລະ ເວົ້າ I have a set of??.
12. ຜູ້ຊະນະຄື ຜູ້ທີ່ໄດ້ຊຸດຫລາຍທີ່ສຸດ
13. ກະຕິກາ ຄື ຕ້ອງເວົ້າ ແລະ ຕັ້ງໃຈຟັງ

ຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ

ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນເປັນສ່ວນທີ່ມີຄວາມສຳຄັນໃນກະບວນການຮຽນການສອນ ເພາະເປັນຕົວຊີ້ ໃຫ້ຮູ້ວ່າການຮຽນການສອນທີ່ຜ່ານມາປະສົບຜົນສຳເລັດຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດທັງຄູ ແລະ ນັກຮຽນຈະຕ້ອງປັບ- ປຸງພັດທະນາໃນສ່ວນໃດບ້າງ ໂດຍຈຸດມັງໝາຍສຳຄັນຂອງການສອນ ຄື ຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດບັນ ລຸຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້

ຄວາມຫມາຍຂອງຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ

ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ (Learning Achievement) ມີນັກການສຶກສາທັງໃນ ແລະ ຕ່າງປະ ເທດໄດ້ໃຫ້ນິຍາມໄວ້ຫລາຍທ່ານດັ່ງນີ້

ກຸດ (Good. 1973: 112) ໃຫ້ນິຍາມຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນ ໄວ້ ໝາຍຖືງ ການເຂົ້າເຖິງຄວາມຮູ້ ຫລືພັດທະນາທັກສະທາງການຮຽນ ຊຶ່ງປົກກະຕິພິຈາລະນາຈາກຄະແນນສອບທໍາກໍານົດໃຫ້ຫລືຄະແນນທີ່ໄດ້ ຈາກການທົດສອບໃຫ້ຫລືທັງສອງຢ່າງ

ບຸນຊຸມ ສີສະອາດ (2540: 68) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍໄວ້ວ່າ ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນ ໝາຍຖືງຜົນທີ່ ເກີດຂຶ້ນຈາກການຄົ້ນຄວ້າ ກາຮອບລມ ການສັ່ງສອນ ຫລືປະສົບການຕ່າງ ໆ ລວມທັງຄວາມຮູ້ສຶກ ຄໍານິຍົມຈາ ລິຫຍໍ້ທໍາຕ່າງ ໆ ທີ່ຜົນມາຈາກການຝຶກສອນ

ໄພສານ ຫວັງພານິຊ (2543: 46) ກ່າວວ່າ ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນ ຄື ເຈົ້າລັກສະນະຂອງບຸກຄົນ ອັນເກີດຈາກການຮຽນການສອນເປັນການປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳ ແລະ ປະສົບການຮຽນຮູ້ທີ່ເກີດຈາກການຝຶກຝນ ແນວບົນມ ຫລືການສອນສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນ ໝາຍຖືງ ຜົນການທົດສອບຊຶ່ງວັດຈາກຄະ ແນນສອບຫລັງຈາກຜ່ານກະບວນການຮຽນການສອນຫລືຜ່ານກະບວນການຝຶກອົບຮົມຕ່າງ ໆ

ອົງປະກອບທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນ

ນັກການສຶກສາໄດ້ສະເໜີແນວຄິດກ່ຽວກັບອົງປະກອບທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນໄວ້ ຫລາຍແນວຄິດດ້ວຍກັນ ຊຶ່ງແຕ່ລໍາແນວຄິດມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນດັ່ງນີ້ແນວຄິດທາງດ້ານຈິດວິທະຍາໄດ້ໃຫ້ ຄວາມສໍາຄັນກັບປັດໄຈ 2 ປະການ ທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ພາລໍາບົດບາດໄດ້ ແກ່ ປັດໄຈທາງດ້ານກໍາມະພັນ ແລະ ດ້ານສິ່ງແວດລ້ອມ ດັ່ງທີ່ແນວແໜດຕາ ເຊີຍ (Anastasi. 1968: 175; ອ້າງເຖິງ ໃນ ສຸລາງຄະ ໂຄວ້ຕະກູລ. 2548: 96) ໄດ້ກ່າວວ່າ ພັນທຸກໍາ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມເປັນອົງປະກອບທີ່ສໍາຄັນຂອງສິ່ງທີ່ມີຊີວິດທຸກຊະນິດ ທັງສອງຢ່າງມີປະຕິສໍາພັນຕໍ່ກັນຢູ່ເສີມອ ແລະ ຜົນດັ່ງກ່າວຈະເພີ່ມພູນຂຶ້ນເລື້ອຍ ໆ ສະຫລຸບໄດ້ດັ່ງນີ້

1. ພັນທຸກໍາ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມ ມີອິດທິພົນຕໍ່ພຶດຕິກຳ ແລະ ພັດທະນາການຂອງບຸກຄົນ
2. ພັນທຸກໍາ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມບໍ່ໄດ້ເຮັດຫນ້າທີ່ແຍກກັນແບບໂດດ ໆ ແຕ່ມີປະຕິສໍາພັນຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນຢູ່ຕະຫລອດມາ
3. ການປະຕິສໍາພັນຂອງພັນທຸກໍາ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມເປັນສິ່ງທີ່ຊັບຊ້ອນມາກ ບໍ່ສາມາດທີ່ຈະແຍກໄດ້ວ່າອິດທິ ພົນຂອງພັນທຸກໍາ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ມີສັດສ່ວນຫລືປະລິມານຢ່າງລໍາເທົ່າໃດຫາກພິຈາລະນາໃນແງ່ຂອງການ ສຶກສາ ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນເປັນຜົນຂອງການກະເຮັດຫລືພຶດຕິກຳທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການສຶກສາ ດັ່ງນັ້ນປັດ ໄຈທາງດ້ານພັນທຸກໍາ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມກໍອາດມີອິດທິພົນຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນໄດ້ເຊັ່ນດຽວກັນ ຊຶ່ງໃນ ປະເດັນນີ້ມີນັກການສຶກສາໄດ້ສະເໜີແນວຄິດກ່ຽວກັບອົງປະກອບທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນໄວ້ ຫລາຍແນວຄິດດ້ວຍກັນ ດັ່ງນີ້

ແຄລໍລ (Carroll. 1989: 245; ອ້າງເຖິງໃນ ສາຍຸດທະ ເສສິດຂິດລ. 2539: 17) ໄດ້ສະເໜີແນວ ຄິດວ່າຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນເກີດຈາກປັດໄຈຫຼັກ 5 ດ້ານ ດັ່ງນີ້

ດ້ານທີ່ 1 ຄວາມຖະໜວັດ ໝາຍຖືງ ສັກຫຍໍ້ພາບທີ່ພົບໃນຕົວນັກຮຽນ ແລະ ພັດທະນາເປັນຄວາມ ສາມາດໃນການຮຽນ

ດ້ານທີ່ 2 ຄວາມພາກເພຍລ ໝາຍຖືງ ປະລິມານເວລາທີ່ນັກຮຽນຕັ້ງໃຈຮຽນເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຜົນຕາມເກນ ຂອງຈຸດມຸ້ງໝາຍ

ດ້ານທີ່ 3 ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນ ໝາຍຖືງ ຄວາມສາມາດຂອງນັກຮຽນທີ່ເຂົ້າໃຈວ່າຕ້ອງຮຽນ ຫຍັງຫລືເຂົ້າໃຈແນວໃດ ແລະ ຈະຕ້ອງດໍາເນີນການຢ່າງໃດເພື່ອໃຫ້ບັນລຸຜົນໃນການຮຽນ

ດ້ານທີ່ 4 ໂອກາດໃນການຮຽນຂອງນັກ ຮຽນ ໝາຍຖືງ ປະລິມານເວລາທີ່ຄູກໍານົດຫລືຈັດໃຫ້ ແກ່ ນັກຮຽນໃນການຮຽນເນື້ອຫາແຕ່ລໍາບົດ ຮຽນ

ດ້ານທີ່ 5 ຄຸນນະພາບຂອງການຮຽນການສອນ ໝາຍຖືງ ການຈັດເນື້ອຫາ ແລະ ກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນໃນລັກສະນະທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນຮຽນຮູ້ໄດ້ຢ່າງວ່ອງໄວ ແລະ ມີປະສິດທິພາບສູງ

ບຸມ (Bloom. 1976: 194) ໄດ້ກ່າວເຖິງຕົວແບບທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນໃນໂຮງຮຽນ ດັ່ງນີ້

1. ພຶດຕິກຳດ້ານຄວາມຮູ້ ຄວາມຄິດ ໝາຍຖືງ ຄວາມສາມາດທັງຫຼາຍຂອງຜູ້ ຮຽນຊຶ່ງປະກອບດ້ວຍ ຄວາມຖະໜວັດ ແລະ ພື້ນຖານຄວາມຮູ້ເດີມຂອງຜູ້ ຮຽນ

2. ເຈົ້າລັກສະນະທາງຈິດໃຈໝາຍຖືງ ແຮງຈູງໃຈທີ່ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມຢາກຮຽນຮູ້ສິ່ງໃໝ່ ໆໄດ້ ແກ່ ຄວາມສົນໃຈໃນວິຊາທີ່ ຮຽນ ເຈຕາຄະຕິຕໍ່ເນື້ອຫາວິຊາ ແລະ ສະຖາບັນ ລະບົບການຮຽນການສອນ ການຍອມຮັບຄວາມສາມາດຂອງຕົນເອງ ແລະ ລັກສະນະບຸກຄະລິກພາບ

3. ຄຸນນະພາບການສອນ ໝາຍຖືງ ປະສິດທິພາບທີ່ຜູ້ຮຽນຈະໄດ້ຮັບຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ໄດ້ ແກ່ ການໄດ້ຮັບຄຳແນະນຳ ການມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຮຽນການສອນ ການເສີມແຮງຈາກຄູ ການແກ້ໄຂຂໍ້ບົກຜ່ອງ ແລະ ການຮູ້ຜົນສະທ້ອນກັບເຖິງການກະທຳຂອງຕົນເອງວ່າຖືກຕ້ອງຫຼືບໍ່

ຮາລ໌ນິສ ເຟເກີລາ ແລະ ໄວເລຫຍ້ (Harnischfeger and Wiley. 1978: 186; ອ້າງເຖິງໃນ ສາ ຍຸດທະສາດ

ເສສິດຂີດລ. 2539: 17) ໄດ້ສະເໜີແນວຄິດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຂຶ້ນຢູ່ກັບປັດໄຈຫຼັກ 3 ດ້ານ ໄດ້ ແກ່

1. ພູມິຫລັງນັກ ຮຽນ ປະກອບດ້ວຍ ພູມິຫລັງທາງຄອບຄົວ ແລະ ສັງຄົມ ອາຍຸ ເພສ ຄວາມຮູ້ ເດີມ ແຮງຈູງ ໃຈ ແລະ ຄວາມຖະໜວັດ

2. ຫລັກສຸດ ແລະ ອົງປະກອບທາງດຶງດູດຖາບັນ ປະກອບດ້ວຍ ເຈົ້າລັກສະນະຂອງຊຸມຊົນ ທ້ອງຖິ່ນ ໂຮງຮຽນ ແລະ ຕົວຫລັກສຸດລ

3. ພຶດຕິກຳການຮຽນການສອນ ປະກອບດ້ວຍ ພຶດຕິກຳການສອນຂອງຄູ ແລະ ພະລິະຕິຈະກຳການ ຮຽນຂອງນັກ ຮຽນຈາກທີ່ກ່າວມາຂ້າງຕົ້ນ ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ຜົນຂອງພຶດຕິກຳການຮຽນ ຫລືທີ່ຮຽກວ່າຜົນສຳ ເລັດທາງການຮຽນນັ້ນຂຶ້ນຢູ່ກັບປັດໄຈທີ່ສຳຄັນ 2 ປະການ ຄື ປັດໄຈພາຍໃນ ປະກອບດ້ວຍ ພື້ນຖານຄວາມ ຖະໜວັດ ຄວາມສາມາດ ພື້ນຖານຄວາມຮູ້ ເດີມ ແຮງຈູງ ໃຈ ຕະຫລອດຈົນເຈຕາຄະຕິທີ່ມີຕໍ່ການຮຽນ ແລະ ປັດໄຈພາຍນັກ ປະກອບດ້ວຍ ພື້ນຖານຄອບຄົວ ແລະ ສັງຄົມ ຫລັກສຸດລ ລັກສະນະການຮຽນການສອນ ການສອນ ສື່ການຮຽນ ແລະ ອື່ນ ໆ

ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ (Achievement Test)

ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດຖືວ່າເປັນເຄື່ອງມືສຳຄັນສຳລັບຄູທີ່ຈະໃຫ້ໃນການກວດສອບພຶດຕິກຳຫລື ຜົນການຮຽນຮູ້ ອັນເນື່ອງມາຈາກການຈັດການຮຽນການສອນຂອງຄູວ່າຜູ້ຮຽນມີຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດຫລືມີ ສຳລິດທິຜົນໃນແຕ່ລ່າລາຍວິຊາຫຼາຍນ້ອຍພຽງໃດ ຜົນການທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດຈະເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ການ ພັດທະນາຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີຄຸນນະພາບຕາມຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້ຫລືຕາມມາດຕາຖານຜົນການຮຽນຮູ້ທີ່ກຳນົດ ໄວ້ ແລະ ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ການປັບ-ປຸງ ແລະ ພັດທະນາການສອນຂອງຄູໃຫ້ມີເຈົ້າພາບປະສິດທິພາບຍິ່ງຂຶ້ນ (ພິ ຊິດ ລິດຈະຫລຸຍ. 2545: 95)

1. ຄວາມຫມາຍຂອງແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ

ນັກການສຶກສາຫຼາຍທ່ານໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດໄວ້ດັ່ງນີ້ ກອນລັນດ (Gronlund. 1993: 1) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ວ່າ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ

ໝາຍຖືງ ກະບວນການເຊິ່ງລຳບບ ເພື່ອການວັດພຶດຕິກຳຫລືຜົນການຮຽນຮູ້ທີ່ຄາດວ່າຈະເກີດຂຶ້ນຈາກກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ໂດຍມີຫນ້າທີ່ຫລັກສຳລັບການປັບ-ປຸງ ແລະ ພັດທະນາການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ ຮຽນ

ເຢົາວດີ ວິບຸນຍ໌ສລີ (2540: 28) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ວ່າ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ ໝາຍຖືງ ແບບທົດສອບວັດຄວາມຮູ້ເຊິ່ງວິຊາການ ມັກໃຊ້ວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ ເນັ້ນວັດຄວາມສາມາດທາງການຮຽນຮູ້ໃນແນວດິດຫລືໃນສະພາບປະຈຸບັນຂອງແຕ່ລ່າບຸກຄົນ

ສິມບຸນນະ (2545: 143) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ວ່າ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດໝາຍຖືງ ແບບທົດສອບທີ່ໃຊ້ສຳລັບວັດພຶດຕິກຳທາງສະຫມອງຂອງຜູ້ຮຽນວ່າມີຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດໃນເລື່ອງທີ່ຮຽນຮູ້ມາແລ້ວ ຫລືໄດ້ຮັບການຝຶກຝົນອົບຮົມມາແລ້ວຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດ

ສິລິບລ ທິບຍ໌ຄງ (2545: 193) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ວ່າ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ ໝາຍຖືງ ຊຸດຄຳຖາມທີ່ມຸ້ງວັດພຶດຕິກຳການຮຽນຂອງນັກຮຽນວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ ທັກສະ ແລະ ສະໜັດພາບທາງສະຫມອງດ້ານຕ່າງ ໆ ໃນເລື່ອງທີ່ຮຽນຮູ້ໄປແລ້ວຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດຈາກຄວາມຫມາຍຂ້າງຕົ້ນ ສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ ໝາຍຖືງ ແບບທົດສອບທີ່ໃຊ້ວັດຄວາມຮູ້ ທັກສະ ແລະ ຄວາມສາມາດທາງວິຊາການທີ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ມາແລ້ວວ່າບັນລຸຜົນສຳເລັດຕາມຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້ພຽງໃດ

2. ຊະນິດຂອງແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ

ໃນການວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນສາມານເຮັດໄດ້ໂດຍອາໄສເຄື່ອງມື ໄດ້ ແກ່ ເຄື່ອງມືປະເພດແບບທົດສອບຕ່າງ ໆ (Test) ແລະ ປະເພດບໍ່ເປັນແບບທົດສອບ (Non-test) ແຕ່ເຄື່ອງມືທີ່ນິຍົມໃຊ້ກັນມາກ ຄື ແບບທົດສອບ ຊຶ່ງສິມບຸນນະ (2550: 148-149) ໄດ້ແບ່ງຊະນິດແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຕາມຫນ້າທີ່ຫລືການນຳໄປໃຊ້ວັດ ເປັນ 2 ຊະນິດ ຄື

2.1 ແບບທົດສອບມາດຕາຖານ (Standardized Test) ເປັນແບບທົດສອບທີ່ສ້າງຂຶ້ນໂດຍຜູ້ຊ່ຽວຊານໃນແຕ່ລ່າສາຂາວິຊາຫລືໂດຍຄູ່ຜູ້ສອນວິຊານັ້ນ ໆ ແລະ ຜ່ານການທົດລອງໃຊ້ວິເຄາະເຈົ້າພາບ ແລະ ປັບ-ປຸງແກ້ໄຂຫລາຍເທື່ອຈົນກະທັ້ງມີຄຸນນະພາບດີພໍຈົ່ງສ້າງເກນປົກກະຕິ (Normal) ເພື່ອໃຊ້ເປັນຫຼັກໃນການປຽບທຽບ ການທີ່ຈະຮຽກວ່າເປັນແບບທົດສອບມາດຕະຖານໄດ້ນັ້ນຕ້ອງມີລັກສະນະສຳຄັນ 3 ປະການຄື ມີມາດຕະຖານໃນການສ້າງແບບທົດສອບ ມີມາດຕະຖານໃນວິທີດຳເນີນການສອບ ແລະ ມີມາດຕະຖານໃນການແປຄວາມຫມາຍຄະແນນ

2.2 ແບບທົດສອບທີ່ຄູສ້າງເອງ (Teacher-made Test) ເປັນແບບທົດສອບທີ່ຄູດອນເປັນຜູ້ສ້າງຂຶ້ນ ເພື່ອໃຊ້ວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຂອງນັກຮຽນທີ່ເປັນຜົນມາຈາກການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນຂອງຄູ ຊຶ່ງອາດຈະເປັນແບບທົດສອບທີ່ໃຊ້ໃນການປະເມີນຜົນຍ່ອຍຫລືປະເມີນຜົນລວມກໍໄດ້ແບບທົດສອບເຫລົ່ານີ້ຄູຜູ້ອອກຂໍ້ສອບອາດມີການນຳໄປທົດລອງໃຊ້ວິເຄາະເຈົ້າພາບ ແລະ ປັບ-ປຸງແກ້ໄຂຫລືບໍ່ກໍໄດ້ແລ້ວແຕ່ຄູແຕ່ລ່າຄົນ ດັ່ງນັ້ນແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດແບ່ງໄດ້ 2 ຊະນິດ ຄື ແບບທົດສອບມາດຕາຖານ ຊຶ່ງມຸ້ງວັດຜົນສຳເລັດຂອງຜູ້ຮຽນທົ່ວໄປ ສ້າງໂດຍຜູ້ຊ່ຽວຊານ ແລະ ແບບທົດສອບທີ່ຄູສ້າງເອງ ຊຶ່ງມຸ້ງວັດຜົນສຳເລັດຂອງຜູ້ຮຽນສະເພາະກຸ່ມທີ່ຄູສອນສ້າງຂຶ້ນໂດຍຄູ່ຜູ້ສອນເອງ

ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ

ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ (Retention) ຖືເປັນເລື່ອງທີ່ຢູ່ໃນເລື່ອງຂອງຄວາມຈຳ ດັ່ງນັ້ນໃນທີ່ນີ້ຈະກ່າວຖືງ ຄວາມຫມາຍຂອງຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ ລະບົບຄວາມຈຳ ທົດສະດີຄວາມຈຳ ປັດໄຈທີ່ມີອິດຕໍ່ຄວາມຈຳ ການວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນ ແລະ ລ່າຫຍ້ວລາທີ່ໃຊ້ວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້

ຄວາມຫມາຍຂອງຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້

ໃນການສຶກສາຄວາມຫມາຍຂອງຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ໄດ້ມີນັກການສຶກສາຫລາຍທ່ານໃຫ້ຄວາມຫມາຍ ໄວ້ ດັ່ງນີ້

ອາດາມ (Adam. 1998: 9) ແລະ ໄຊຟລ ວິດຊາວຸທ (2540: 19) ກ່າວວ່າ ຄວາມຄົງທົນທາງການຮຽນຮູ້ຄື ການຄົງໄວ້ຊຶ່ງຜົນການຮຽນຫລືຄວາມສາມາດທີ່ຈະລຳເລິກໄດ້ຕໍ່ສິ່ງເລົ່າທີ່ເຄີຍ ຮຽນ ຫລືເຄີຍມີປະສົບການ ການຮັບຮູ້ມາແລ້ວ ຫລັງຈາກທີ່ໄດ້ຖິ້ມລຳຫຍ້ໄວ້ລຳຫຍ້ໜຶ່ງ

ກະໜົນລັດ (2541: 129) ໄດ້ສະຫລຸບໄວ້ວ່າ ຄວາມຄົງທົນທາງການຮຽນຮູ້ ໝາຍຖືງານລວບລວມປະສົບການຕ່າງໆທີ່ເກີດຈາກການຮຽນຮູ້ທັງທາງກົງ ແລະ ທາງອ້ອມສະຫຼຸບ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ໝາຍຖືງ ຄວາມສາມາດຂອງສະຫມອງໃນການເກັບສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ມາຫລືຈາກປະສົບການທີ່ຮັບຮູ້ມາແລ້ວ ຫລັງຈາກຖິ້ມໄວ້ລຳຫຍ້ເວລາໜຶ່ງສາມາດລຳເລິກໄດ້ຫລືຄື້ນຄວາມໃຊ້ໃນສະຖານນະການທີ່ຈຳ ເປັນ ຊຶ່ງຄວາມຄົງທົນກໍຄືຄວາມຈຳຂອງຜູ້ຮຽນນັ້ນເອງ

ລະບົບຄວາມຈຳ

ທັນຍະ ບຸບຜະເຫວສ ແລະ ຄົນ (2538: 191-192) ໄດ້ແບ່ງຄວາມຈຳອອກ ເປັນ 3 ຊະນິດ ດັ່ງນີ້

1. ຄວາມຈຳຈາກການຮູ້ສຶກສຳຜັດ (Sensory Memory) ໝາຍຖືງ ການຄົງຢູ່ຂອງຄວາມຮູ້ສຶກສຳຜັດຫລັງຈາກສະເໜີສິ່ງເລົ່າສິ້ນສຸດລົງ ການສຳຜັດດ້ວຍແນວອະໄວຍະວະຮັບສຳຜັດທັງ 5 ໄດ້ ແກ່ ຫູ ຕາ ດັງ ລິ້ນ ແລະ ຜິວໜັງຫລືສ່ວນໃດສ່ວນໜຶ່ງ

2. ຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສັບ (Short - Term Memory) ຂຽນຫຍໍ້ວ່າ STM ຄື ຄວາມຈຳຫລັງການຮຽນຮູ້ເປັນຄວາມຈຳທີ່ຄົງຢູ່ໃນລຳຫຍ້ເວລາສັບ ໆ ທີ່ຕັ້ງໃຈຈຳຫລືໃຈຈົດຈຳຕໍ່ສິ່ງນັ້ນເທົ່ານັ້ນ ເມື່ອບໍ່ໄດ້ໃສ່ ໃຈໃນສິ່ງເຫລົ່ານັ້ນແລ້ວຄວາມຈຳກໍຈະເລືອນຫາຍໄປ

3. ຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວ (Long - Term Memory) ຂຽນຫຍໍ້ວ່າ LTM ໝາຍຖືງ ຄວາມຈຳທີ່ຄົດຖາວອນຫລາຍກວ່າຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສັບ ບໍ່ວ່າຈະຖິ້ມລຳຫຍ້ໄວ້ເນີນດົນພຽງໃດ ຖ້າເມື່ອຕ້ອງການຮື້ຟື້ນຄວາມຈຳນັ້ນ ໆຈະລຳເລິກອອກມາໄດ້ທັນທີ ແລະ ຖືກຕ້ອງ ລະບົບຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວນີ້ເປັນລະບົບຄວາມຈຳທີ່ມີຄຸນຄ່າຢູ່ເປັນຄວາມຫມາຍຫລືຄວາມເຂົ້າໃຈໃນສິ່ງທີ່ຕົນຮູ້ສຶກ ເປັນການຕິຄວາມ ຈົ່ງຂຶ້ນຢູ່ກັບປະສົບການເດີມຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມເຊື່ອຂອງແຕ່ລ່າຄົນ

ທິດສະດີຄວາມຈຳ

ແອດຄິນສັນ ແລະ ຊິຟະຟະລິນ (Atkinson and Shiffrin. 1997: 71-72) ໄດ້ກ່າວເຖິງທິດສະດີຄວາມຈຳ

ສອງກະບວນການ ຊຶ່ງມີໃຈຄວາມວ່າ ຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສັບເປັນຄວາມຈຳຊົ່ວຄາວ ສິ່ງໃດກໍຕາມຖ້າຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສັບ ຕ້ອງໄດ້ຮັບການທົບທວນທຸກສິ່ງທີ່ເຂົ້າມາຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສັບ ດັ່ງນັ້ນຈຳນວນສິ່ງຂອງທີ່ເຮົາຈະຈຳໄດ້ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສັບ ຈຶ່ງມີຈຳກັດ ເຊັ່ນ ຖ້າເປັນຊື່ຄົນ ເຮົາອາດທົບທວນໄດ້ພຽງ 3 ຖືງ 4 ຊື່ ໃນຊ່ວງລຳຫຍ້ເວລາໜຶ່ງ ການທົບທວນຊ່ວຍປ້ອງກັນບໍ່ໃຫ້ຄວາມຈຳສະຫລາຍຕົວໄປຈາກຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສັບ ແລະ ສິ່ງໃດກໍຕາມຖ້າຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສັບ ເປັນລຳຫຍ້ເວລາຍາວ ຍິ່ງດົນເທົ່າໃດ ສິ່ງນັ້ນກໍຈະມີໂອກາດຝັງຕົວໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວຫລາຍຍິ່ງຂຶ້ນ ຖ້າເຮົາຈຳສິ່ງໃດໄວ້ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວ ສິ່ງນັ້ນກໍຈະຕິດຢູ່ໃນຄວາມຈຳຕະຫລອດໄປກາຍເປັນຄວາມຈຳທີ່ຖາວລ ຊຶ່ງສາມາດທີ່ຈະຮື້ຟື້ນຂຶ້ນມາໄດ້ ຊຶ່ງຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວທີ່ກ່າວເຖິງໃນທະລິດຕິຄວາມຈຳສອງກະບວນການ ກໍຄື ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ນັ້ນເອງ ສ່ວນຊ່ວງລຳຫຍ້ເວລາທີ່ຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສັບຈະຝັງຕົວກາຍເປັນຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວ ຫລືຄວາມຄົງທົນໃນການຈຳນັ້ນ ຈະໃຊ້

ເວລາປະມານ 14 ວັນ ຊຶ່ງອາດສະແດງກະບວນການຂອງຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສິ້ນກັບກະບວນການຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວເປັນແຜນພູມິດັ່ງພາບປະກອບ 2

ພາບປະກອບ 2 ທິດສະດີຄວາມຈຳສອງກະບວນການ

(ໄຊພລ ວິດຊາວທ. 2540: 75) ກາເຍ (Gagne. 1994: 27-36) ໄດ້ແນວທິບາຍຂັ້ນຕອນຂອງກະບວນການຮຽນຮູ້ ແລະ ການຈຳພັສະຫລຸບໄດ້ ດັ່ງນີ້

1. ການຈູງ ໃຈ (Motivation Phase) ເປັນການເກືອບຈູງໃຫ້ຜູ້ຮຽນຢາກຮຽນຮູ້
 2. ການເຮັດຄວາມເຂົ້າ ໃຈ (Apprehending Phase) ເປັນຂັ້ນທີ່ຜູ້ຮຽນສາມາດເຂົ້າໃຈສະຖານະການທີ່ເປັນສິ່ງເຮົາ
 3. ການຮຽນຮູ້ປຸງແຕ່ງສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ໄວ້ເປັນຄວາມຈຳ (Acquisition Phase) ຂັ້ນນີ້ຈະມີການປ່ຽນແປງເປັນຄວາມສາມາດຢ່າງໃໝ່ເກີດຂຶ້ນ
 4. ຄວາມສາມາດໃນການສະສົມສິ່ງເລົ່າເກັບໄວ້ໃນຄວາມຈຳ (Retention Phase) ຂັ້ນນີ້ເປັນການນຳສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ໄປເກັບໄວ້ໃນສ່ວນຂອງຄວາມຈຳຊ່ວຍເວລາໜຶ່ງ
 5. ການຮື້ຟະ [ື] [້]ນ (Recall Phase) ຂັ້ນນີ້ເປັນການເອົາສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ໄປແລ້ວ ແລະ ເກັບເອົາໄວ້ນັ້ນອອກມາໃຊ້ໃນລັກສະນະຂອງການກະທຳທີ່ສັງເກດໄດ້
 6. ການສະຫລຸບຫລັກການ (Generalization Phase) ຂັ້ນນີ້ເປັນຄວາມສາມາດທີ່ໃຊ້ໃນສິ່ງທີ່ຮຽນຮູ້ແລ້ວໄປປະຍຸກຕໍ່ກັບສິ່ງເລົ່າໃໝ່ທີ່ປະສະບົມ
 7. ການລົງມືປະຕິບັດ (Performance Phase) ເປັນການສະແດງພຶດຕິກຳທີ່ສະແດງອອກຖືງການຮຽນຮູ້ຄວາມຈຳລຳຫຍ້ສິ້ນ ຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວ
 8. ການສ້າງຜົນຍ້ອນກະຫຮັບ (Feedback Phase) ຂັ້ນນີ້ຜູ້ຮັບຮູ້ຜົນການຮຽນຮູ້ ຖ້າເຮັດຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ການຮຽນຮູ້ບໍ່ດີ ຂັ້ນການຈຳກັດຈະລຸດລົງຫລືຈຳບໍ່ໄດ້ເລີຍຈາກກະບວນການຮຽນຮູ້ສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ຄົນເຮົາຈະຈຳສິ່ງທີ່ຮຽນມາໄດ້ຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດຂຶ້ນຢູ່ກັບກະບວນການຮຽນຮູ້ ວ່າຈະຊ່ວຍໃຫ້ເກີດຄວາມຈຳລຳຫຍ້ຍາວແກ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ດີພຽງໃດນັ້ນຂຶ້ນຢູ່ກັບການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ດັ່ງນີ້
1. ການຈັດບົດຮຽນໃຫ້ມີຄວາມໝາຍ (Meaningfulness) ເຊັ່ນ
 - 1.1 ການສ້າງສື່ສຳພັນທະ [ົ] (Mediation)
 - 1.2 ການຈັດລະບົບໄວ້ລ່ວງໜ້າ (Advance Organization)
 - 1.3 ການຈັດລຳດັບຊະ [ັ] [້]ນ (Hierarchical Structure)
 - 1.4 ການຈັດເຂົ້າໝວດຫມູ່ (Organization)
 2. ການຈັດສະຖານະການການຮຽນຮູ້ (Management of Learning) ຊຶ່ງເຮັດໄດ້ດັ່ງນີ້
 - 2.1 ການນຶກເຖິງສິ່ງທີ່ຮຽນໃນຂະນະທີ່ຮຽນອຸ່ (Recall During Practice)
 - 2.2 ການຮຽນເພີ່ມ [ຸ] ຕື່ມ (Over Learning)
 - 2.3 ການທົບທວນບົດ ຮຽນ (Periodical Reviews)
 - 2.4 ການຈຳຢ່າງມີຫລັກເກນທະ [ົ] (Logical Memory)
 - 2.5 ການທ່ອງຈຳ (Recitation)
 - 2.6 ການໃຊ້ຈິນິດນາການ (Imaginary)
- ນອກຈາກກິດຈະກຳສິ່ງເສີມການຈຳດັ່ງກ່າວແລ້ວ ສຸດາ ຈັນເອມ (2542: 2) ໄດ້ແນະນຳວິທີ ຮຽນທີ່ເຮັດໃຫ້ລົມນ້ອຍທີ່ສຸດ ພໍສະຫລຸບໄດ້ດັ່ງນີ້

1. ພະຍາຍາມເຮັດໃຫ້ສິ່ງທີ່ຮຽນມີຄວາມໝາຍ ເພາະຄົນເຮົາຈະລືມສິ່ງທີ່ມີຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນໄດ້ຢາກ

2. ຮຽນໃຫ້ເກີດຂຶ້ນທີ່ຈໍາໄດ້ຫົມດ ເມື່ອຄິດສິ່ງນີ້ໃນເວລາຕໍ່ໄປຍັງຈໍາໄດ້ມາກ

3. ແຍກແຫຍ້ສິ່ງທີ່ຮຽນເພື່ອໃຫ້ເຫັນວ່າແຕ່ລໍາຕອນມີຄວາມໝາຍຢ່າງໃດ ຖ້າຮຽນໄປໂດຍບໍ່ພິຈາລະນາເຫດຜົນຂອງແຕ່ລໍາຕອນຈະເຮັດໃຫ້ລືມງ່າຍ

4. ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນກະບວນການຮຽນຮູ້ ບໍ່ໄດ້ພຽງແຕ່ຮັບຟັງເສຍ ໆ ແຕ່ຕິດຕາມໄປດ້ວຍ

5. ເມື່ອຮຽນຈົບໄປແລ້ວຕອນໜຶ່ງ ໆ ຄວນພັກສັກຄູ່ແລ້ວຈຶ່ງຮຽນຕໍ່ໄປ ເຮັດໃຫ້ຄວາມຄິດບໍ່ປະປົນກັນ

6. ໝັ້ນທົບທວນໃນສິ່ງທີ່ຮຽນໄປແລ້ວບໍ່ຍ ໆ ຈະເຮັດໃຫ້ຈໍາແນ່ນຍາຍິ່ງຂຶ້ນ

ການຈົນາ ຄຸນາຮັກສະ (2540: 30) ກ່າວວ່າ ການຮຽນຮູ້ຈະຄົງທົນພຽງໃດຂຶ້ນຢູ່ກັບລັກສະນະ 3 ປະການ ຄື

1. ການຮຽນຮູ້ຄຸນນະພາບສູງເທົ່າໃດ ຄື ຄຸນນະພາບສູງມາກ ໆ ການລືມກໍ່ຍ່ອມຊ້າ ການຮຽນໃຫ້ເຂົ້າໃຈເລິກຊຶ້ງ ຮຽນໃຫ້ມາກ (Over Learning) ຈະຊ່ວຍໃຫ້ລືມຊ້າ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ຄວາມຄົງທົນຂອງການຮຽນດີ

2. ການເສລີຍການປະຕິບັດ (Distributed Practice) ຄື ແບ່ງປະຕິບັດເປັນລໍາຫຍໍ້ສັບ ໆ ຈະເຮັດໃຫ້ມີຄວາມຄົງທົນດີກວ່າປະຕິບັດຕະຫລອດເປັນເວລານານ ໆ (Mass Practice)

3. ສິ່ງທີ່ຮຽນມີຄວາມໝາຍ ສິ່ງຕ່າງ ໆ ທີ່ຮຽນນັ້ນມີຄວາມສໍາພັນກັນ ຈະເຮັດໃຫ້ຄວາມຄິດຂອງການຮຽນດີກວ່າສິ່ງທີ່ບໍ່ມີຄວາມໝາຍ

ປັດໄຈທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ການຈໍາ

ການທີ່ນັກຮຽນຈະຈົດຈໍາສິ່ງທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້ຫລືມີປະສິບການໄດ້ຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດນັ້ນຂຶ້ນຢູ່ກັບປັດໄຈຫລາຍປະການ ດັ່ງທີ່ມີຜູ້ໃຫ້ຄວາມຄິດເຫັນໄວ້ດັ່ງນີ້

ອັດສິນາ ສຸຂານມນະ [ັ] (2542: 72) ໄດ້ກ່າວເຖິງປັດໄຈທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ການຈໍາ ດັ່ງນີ້

1. ສະຕິປັນຍາ ການຈໍາຈະກ່ຽວກັບສະຕິປັນຍາມາກ ໂດຍສະເພາະຄວາມເຂົ້າໃຈທາງດ້ານພາສາ ແລະ ຄວາມສາມາດໃນການແກ້ປັນຫາຄົນທີ່ມີຄວາມສາມາດໃນການແກ້ປັນຫາ ແລະ ຄວາມຄິດລິເລີ່ມຕ່າງ ໆ ຍ່ອມຕ້ອງເປັນຜູ້ທີ່ມີຄວາມຈໍາດີດ້ວຍ

2. ປະຕິກິລິຍາທາງອາລົມ ຊຶ່ງເກີດຂຶ້ນໃນປະສິບການແຕ່ລໍາຢ່າງຈະມີຜົນຕໍ່ການຈໍາດ້ວຍ ເຊັ່ນສິ່ງເຮັດໃຫ້ຕິໃຈສຸດຂີດຫລືເປັນທຸກແສນສາຫັດ ຍ່ອມຈະເຮັດໃຫ້ຈໍາໄດ້ເປັນເວລານານ

3. ຄວາມສົນໃຈ ເຮົາມີຄວາມສົນໃຈຢ່າງໜຶ່ງຍ່ອມຈົດຈໍາເລື່ອງນັ້ນໄດ້ບໍ່ຍາກ ສິ່ງທີ່ເຮົາເຫັນວ່າປາດສະຈາກຄວາມສໍາຄັນ ຖ້າບໍ່ສົນໃຈກໍຈະເຮັດໃຫ້ລືມເລື່ອງນັ້ນໄວຂຶ້ນເຖິງຢ່າງໃດກໍຕາມ ການຈໍາສິ່ງຕ່າງ ໆ ກໍຍ່ອມມີການລືມໄປບ້າງ ເພາະໃນແຕ່ລໍາມື້ນັ້ນມີການຮຽນຮູ້ໃນສິ່ງຕ່າງ ໆ ຫລາຍມາຍ ໄດ້ມີຜູ້ສຶກສາເຖິງການຈໍາ ແລະ ການລືມ ພົບວ່າ ການຈໍານັ້ນຂຶ້ນຢູ່ກັບເວລາດ້ວຍ ຄື: ເມື່ອເວລາຜ່ານໄປດົນເຂົ້າ [າ] ການຈໍາກໍຈະລຸດລົງຫລືຈໍານວນທີ່ຈະລືມຈະຫລາຍຂຶ້ນກະໜົນລັດ ຫລ້າສຸວງສະ (2541: 254) ໄດ້ກ່າວເຖິງປັດໄຈທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ການຈໍາ ດັ່ງນີ້

1. ຫັດນົກຕິ ແລະ ຄວາມໃນໃຈ ຖ້າຜູ້ຮຽນມີຫັດນົກຕິທີ່ດີຕໍ່ສິ່ງໃດ ແລະ ມີຄວາມສົນໃຈຈົດຈໍາຢູ່ກັບສິ່ງໃດ ກໍຈະເຮັດໃຫ້ຈົດຈໍາສິ່ງນັ້ນໄດ້ຢ່າງແນ່ນຍາ ແລະ ເປັນເວລານານ ໆ

2. ການຝຶກຝົນ ຖ້າຜູ້ຮຽນຝຶກຝົນທົບທວນໃນສິ່ງທີ່ຮຽນຢູ່ເສີມອ ກໍຈະເຮັດໃຫ້ສາມາດຈົດຈໍາສິ່ງນັ້ນໄດ້ເປັນເວລານານ

3. ລຳຫຍັ້ວເລາ ຫາກຖິ້ມລຳຫຍັ້ວຫລັງຈາກການຮຽນຮູ້ໄປເປັນລຳຫຍັ້ວເລາ ັງ ກໍຈະເຮັດໃຫ້ຈຳໃນສິ່ງທີ່ໄດ້ຮຽນຮູ້ໄປໄດ້ນ້ອຍຫລືບາງເທື່ອອາດລືມໄປເລີຍກໍໄດ້ຈາກທີ່ກ່າວມາ ສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ການຮຽນຮູ້ທີ່ມີປະສິດທິພາບນັ້ນ ຄວາມຈຳນັບວ່າເປັນອົງປະກອບທີ່ສຳຄັນຍິ່ງ ຊຶ່ງເກີດຈາກຄວາມສາມາດຂອງສະຫມອງໃນການສະສົມປະສົບການ ແລະ ຄວາມຮູ້ຕ່າງ ັງ ທີ່ໄດ້ຮັບຮູ້ຂອງນັກ ຮຽນ ຄວາມຈຳທີ່ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຫລາຍທີ່ສຸດ ຄື ຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ວຍາວທີ່ຮຽກວ່າຄວາມຄິດໃນການຈຳຫລືຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ນັ້ນເອງ ດັ່ງນັ້ນໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ຄູ່ຜູ້ສອນຄວນຈະສຶກສາຫລືພະຍາຍາມຫາແນວທາງໃນການທີ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນເກີດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ໃຫ້ຫລາຍທີ່ສຸດ

ສະພາບທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເກີດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້

ການຈັດການຮຽນການສອນທີ່ເອື້ອຕໍ່ສະພາບທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເກີດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ ຄື ກະໝົນລັດ ຫລ້າສຸວ (2541: 260)

1. ການຈັດບົດຮຽນໃຫ້ມີຄວາມໝາຍ (Meaningful) ເຊັ່ນ
 - 1.1 ການສື່ສຳພັນ (Mediation)
 - 1.2 ການຈັດເປັນລະບົບລ່ວງໜ້າ (Advance Organization)
 - 1.3 ການຈັດເປັນລຳດັບ (Hierarchical Structure)
 - 1.4 ການຈັດເຂົ້າເປັນໝວດຫມູ່ (Organization)
2. ການຈັດການສະຖານນະການຊ່ວຍການຮຽນ (Mathcmagcnic)
 - 2.1 ການນຶກເຖິງສິ່ງທີ່ຮຽນຂະນະທີ່ຝຶກຝະໝັຍ (Recall During Practice)
 - 2.2 ການຮຽນຮູ້
 - 2.3 ການທົບທວນບົດ ຮຽນ (Periodic Reviews)
 - 2.4 ການຈຳຢ່າງມີກົດເກນທະ [໑] (Logical Memory)
3. ໃນການທົບທວນບໍ່ສາມາດທົບທວນສິ່ງທີ່ເຂົ້າມາຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ວຍາວ ດັ່ງນັ້ນຈຳນວນສິ່ງຂອງທີ່ຈະຈຳໄດ້ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ວສັ້ນຈຶ່ງມີຈຳກັດ
4. ສິ່ງໃດກໍຕາມຖ້າຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ວຍາວ ສິ່ງນັ້ນກໍມີໂອກາດຝັງຕົວຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ວຍາວຫລາຍຂຶ້ນ
5. ການຝັງຕົວໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ວຍາວ ເປັນກະບວນການສ້າງຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງສິ່ງທີ່ຢູ່ໃນຄວາມຈຳລຳຫຍັ້ວຍາວກັບສິ່ງທີ່ຕ້ອງຈົດຈຳ

ການວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້

ຫລັງຈາກທີ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງ ັງ ໄປແລ້ວນັ້ນ ຜູ້ຮຽນຈະຍັງສາມາດຄົງໄວ້ຊຶ່ງຜົນການຮຽນຮູ້ຫລືບໍ່ນັ້ນ ໄດ້ມີນັກການສຶກສາກ່າວເຖິງວິທີວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ ດັ່ງນີ້

ໄຟຈິດລ ສະດວກການ (2539: 14) ກ່າວວ່າ ການວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນເປັນການວັດຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈມະນຸດ ຄວາມສາມາດໃນການຄຳນວນ ແລະ ຄວາມສາມາດໃນການແກ້ໄຂບັນຫາວິຊາທີ່ໄດ້ຮຽນມາແລ້ວ ໂດຍການສອບຫລັງການຮຽນການສອນ 2 ດ້ວຍແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນວິຊາພາສາອັງກິດສະບັບດຽວກັນ ໂດຍສອບເທື່ອທຳອິດໃນທັນພາຍ-ຫລັງການຮຽນການສອນແຕ່ລຳເລື່ອງ ແລະ ສອບເທື່ອທີ 2 ຫລັງການຮຽນການສອນແຕ່ລຳເລື່ອງ 3 ສັບດາ

ປະວີນາ ນິນນະວລ (2540: 47) ກ່າວວ່າ ການວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນເປັນການສອບຊ້ຳໂດຍການໃຊ້ແບບທົດສອບສະບັບດຽວກັນກັບແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນສະບັບຫຼັກການທົດລອງໂດຍທົດສອບຫຼັກສຳເລັດສິ້ນການທົດລອງແລ້ວ 2 ສັບດາ

ຊິລາບລ ຟູ່ຕະກູລ (2547: 29) ກ່າວວ່າ ການວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນເປັນການວັດຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນການຮຽນວິຊາພາສາອັງກິດ ໂດຍວັດຈາກຄະແນນທີ່ໄດ້ຈາກການເຮັດແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນວິຊາພາສາອັງກິດ ເມື່ອສິ້ນສຸດການຮຽນ ແລະ ເມື່ອເວລາຜ່ານໄປ 3 ສັບດາຫະຈາກວິທີທົດສອບຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ທີ່ຜູ້ວິໄຈໄດ້ສຶກສາວິທີການວັດຂອງ ໄຟຈິດລ ສະດວກການ

(2539 : 14) ປະວີນາ ນິນນະວລ (2540: 47) ແລະ ຊິລາບລ ຟູ່ຕະກູລ (2547: 29) ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ພົບວ່າການວັດຄວາມຄົງທົນຈະເປັນການວັດຫຼັກສຳເລັດສິ້ນການສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຫຼັກ ຮຽນ 2-3 ສັບດາ ໃນທີ່ນີ້ຜູ້ວິໄຈຈະທົດສອບຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນ ໂດຍໃຊ້ວິທີການທົດສອບຫຼັກສຳເລັດສິ້ນການທົດລອງແລ້ວ 2 ສັບດາ ດ້ວຍແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນສະບັບເດີມທີ່ຜູ້ວິໄຈສ້າງຂຶ້ນ

ລຳຫຍັ້ວເວລາທີ່ໃຊ້ໃນການວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້

ຊວາລ ແພລັດກຸລ (ຊວາລ ແພລັດກຸລ. 2524: 48; ອ້າງເຖິງໃນ ຊານຍຸດທະ ສີເສລິຍວ. 2543: 29)ກ່າວວ່າ ໃນການສອບຊ້ຳ ໂດຍໃຊ້ແບບທົດສອບສະບັບດຽວກັນໄປທົດລອງສອບກັບບຸກຄົນກຸ່ມດຽວກັນເວລາໃນການທົດສອບເທື່ອທຳອິດ ແລະ ເທື່ອທີ່ສິ່ງ ຄວນເວັ້ນໃຫ້ຫ່າງກັນປະມານ 24 ອາທິດ

ນັນນັນລີ (Nunnally. 1959: 185; ອ້າງເຖິງໃນ ເຍົາວະມານຍະໄສວັນນ. 2537: 12) ກ່າວວ່າເພື່ອກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມຄາດເຄື່ອນຕ່າງ ໆ ນ້ອຍລົງ ຄວນເວັ້ນຊ່ວງເວລາໃນການສອບຊ້ຳໃຫ້ຫ່າງກັນຢ່າງນ້ອຍ 2 ອາທິດ ເພາະຄວາມເຄີຍຊົນໃນການເຮັດແບບທົດສອບຈະເຮັດໃຫ້ຄ່າສະຫະສຳພັນ ຄະແນນທັງສອງເທື່ອສູງສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ລຳຫຍັ້ວເວລາທີ່ຄວນໃຊ້ວັດຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ນັ້ນ ຄວນໃຫ້ຫ່າງຈາກການທົດສອບເທື່ອທຳອິດຢ່າງນ້ອຍ 2-4 ອາທິດ ເພື່ອລຸດຄວາມຄາດເຄື່ອນ ຊຶ່ງອາດເກີດຈາກຄວາມເຄີຍຊົນໃນການເຮັດແບບທົດສອບຫຼືການຈຳຂໍ້ສອບໄດ້ນັ້ນເອງ

ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

ງານວິໄຈຕ່າງປະເທດ

ໂດຍງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການໃຊ້ເກມໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ມີຜູ້ຊ່ຽວ-ຊານຫຼາຍທ່ານໄດ້ສຶກສາ ໄວ້ ດັ່ງນີ້

ຮຳຟລີ (Humphrey. 1965: 129) ໄດ້ສຶກສາເລື່ອງການປຽບທຽບການໃຊ້ເກມເຄື່ອນໄຫວກັບການຮຽນແບບປົກຕິ ໃນການພັດທະນາດ້ານພາສາຂອງນັກຮຽນເກດ 3 ພົບວ່າ ການສອນດ້ວຍເກມເຄື່ອນໄຫວຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນມີແນວໂນ້ມການຮຽນທີ່ດີຂຶ້ນ ລວມທັງຊ່ວຍພັດທະນາທາງດ້ານການຈິດຈຳຄຳສັບຂອງນັກຮຽນ

ອອລ໌ຄັດຕະ [໌] (Orcutt. 1972: 147) ໄດ້ສຶກສາຜົນການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນພາສາທີ່ມີຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນແນວໜຸບາລ ພົບວ່າ ການໃຊ້ເກມປະກອບການສອນພາສາມີອິດທິພົນຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກຊັ້ນແນວໜຸບາລ

ເທລິນນີ້ (Turney. 1974: 492) ວິໄຈການສອນວິຊາວານສານສາດຕຳລຳ ພົບວ່າ ເກມຊ່ວຍໃຫ້ນັກສຶກສາແຕ່ລ່າບຸກຄົນໄດ້ມີພື້ນຖານຂອງການສ້າງມູນສືຍສຳພັນຕໍ່ກັນ ອີກທັງເກມຊ່ວຍໃຫ້ມີທັດນະທີ່ເໝາະສົມ

ກ່ຽວກັບກະບວນການໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານ ລວມເຖິງຊ່ວຍຝຶກສິລະປະວິທີໃນການແກ້ໄຂປັນຫາ ແລະ ການພຶ່ງຕົນເອງ

ວິນລອດບີ້ (Willoughby. 1993: 175) ໄດ້ສຶກສາເລື່ອງການໃຊ້ໄວຫຍ້າກິນພື້ນຖານຈາກກິດຈະກຳບັດລຳຄຳສຳລັບນັກຮຽນທີ່ຮຽນພາສາອັງກິດເປັນພາສາທີ່ສອງຂອງປະເທດຍີ່ປຸ່ນ ພົບວ່າ ນັກ ຮຽນໃຊ້ພາສາອັງກິດໃນບົດສິນທະນາຫລາຍຂຶ້ນ ແລະ ນຳພາສາໄປໃຊ້ນອກຫ້ອງຮຽນໄດ້

ດິກເຄິລສັນ (Dickerson. 1997: 6456-A) ໄດ້ທົດລອງປຽບທຽບການຈຳຄຳສັບຂອງນັກ ຮຽນລຳດັບໜຶ່ງ ໂດຍການໃຊ້ເກມເຄື່ອນໄຫວ (Active Game) ເກມນຶ່ງ (Passive Game) ແລະ ກິດຈະກຳການສອນປົກຕິ ເປັນສີ່ໃນການຮຽນການສອນແຕ່ລຳກຸ່ມ ໂດຍກຸ່ມເກມການເຄື່ອນໄຫວເປັນການຫລິ້ນທີ່ກ່ຽວກັບການເຄື່ອນໄຫວສ່ວນຕ່າງ ໆ ຂອງຮ່າງກາຍ ກຸ່ມເກມນຶ່ງເປັນການໃຊ້ກະດານດຳ ກຸ່ມກິດຈະກຳປົກຕິໃຊ້ສະໝຸດແບບຝຶກຫວັດ ພົບວ່າ ກຸ່ມເກມເຄື່ອນໄຫວໄດ້ຮັບຜົນສຳເລັດຫລາຍກວ່າອີກສອງກຸ່ມ ແລະ ກຸ່ມເກມນຶ່ງໄດ້ຮັບຜົນສຳເລັດສູງກວ່າກຸ່ມກິດຈະກຳປົກຕິ

ພິນເຕີລຳ (Pinter. 1997: 710-711-A) ໄດ້ສຶກສາປຽບທຽບຜົນການຮຽນສະກົດຄຳ ຊຶ່ງສອນໂດຍໃຊ້ເກມຄຳສັບ ແລະ ສອນຕາມຕຳລາກັບນັກຮຽນລຳດັບ 3 ຈຳນວນ 94 ຄົນ ຫລັງການທົດລອງ 3 ອາທິດ ໄດ້ທົດສອບເພື່ອຫາຄວາມຄົງທົນໃນການຈຳ ຜົນການທົດລອງປາກົດວ່າກຸ່ມທີ່ຮຽນໂດຍໃຊ້ເກມຄຳສັບມີຄວາມຄົງທົນໃນການຈຳສູງກວ່າກຸ່ມທີ່ຮຽນຈາກການສອນຕາມຕຳລາ ແລະ ດິກເຄິລສັນ (Dickerson. 1997: 6456-A) ທົດລອງປຽບທຽບການຈຳຄຳສັບຂອງນັກຮຽນລຳດັບ 1 ໂດຍໃຊ້ເກມເຄື່ອນໄຫວ (Active Games)

ເກມງຽບ (Passive Games) ແລະ ກິດຈະກຳປົກຕິ (Traditional Activity) ກຸ່ມຕົວຢ່າງເປັນນັກຮຽນລຳດັບ 1 ຈຳນວນ 274 ຄົນ ເປັນນັກຮຽນຫຍິງ 128 ຄົນ ນັກຮຽນຊາຍ 146 ຄົນ ແຕ່ລຳກຸ່ມໄດ້ຮັບການປະຕິບັດດັ່ງນີ້: ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມເຄື່ອນໄຫວ ຈະຫລິ້ນໂດຍມີການເຄື່ອນໄຫວສ່ວນຕ່າງ ໆ ຂອງຮ່າງກາຍ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມງຽບຈະຫລິ້ນໂດຍໃຊ້ບັດລຳຄຳ ແລະ ກະດານດຳ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ກິດຈະກຳປົກກະຕິໃຊ້ສະໝຸດແບບຝຶກຫວັດ ຜົນການທົດລອງປາກົດວ່າ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມການເຄື່ອນໄຫວມີຜົນສຳເລັດໃນການຈຳຄຳສັບສູງກວ່າກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມງຽບ ແລະ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ກິດຈະກຳປົກຕິ ກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມງຽບມີຜົນສຳເລັດໃນການຈຳຄຳສັບສູງກວ່າກຸ່ມທີ່ໃຊ້ກິດຈະກຳປົກຕິອີກທັງນັກຮຽນຊາຍ ແລະ ນັກຮຽນຍິງໃນກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມເຄື່ອນໄຫວມີຜົນສຳເລັດໃນການຈຳສູງກວ່ານັກຮຽນຊາຍ ແລະ ນັກຮຽນຍິງໃນກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມງຽບ ນັກຮຽນຊາຍ ແລະ ນັກຮຽນຍິງໃນກຸ່ມທີ່ໃຊ້ເກມງຽບມີຜົນສຳເລັດໃນການຈຳຄຳສັບສູງກວ່ານັກຮຽນຊາຍ ແລະ ນັກຮຽນຍິງໃນກຸ່ມທີ່ໃຊ້ກິດຈະກຳປົກຕິ ແລະ ໃນກຸ່ມທົດລອງທັງ 3 ກຸ່ມ ມີຜົນສຳເລັດໃນການຈຳຄຳສັບລະຫວ່າງນັກຮຽນຊາຍ ແລະ ນັກຮຽນຫຍິງບໍ່ແຕກຕ່າງກັນ

ຄໍເລຍລຳ (Collier. 2001: 253) ໄດ້ຈັດເຮັດລາຍງານການບັນລະຍາຍເກມສ້າງສັນສຳລັບຜູ້ໃຊ້ພາສາ: ກິດຈະກຳທີ່ສ້າງແຮງຈູງໃຈໃນການໃຊ້ພາສາ ພົບວ່າ ບັດລຳຄຳເປັນສີ່ເສີມໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລຳຄົນໃຊ້ພາສາໄດ້ສອດຄ່ອງຍິ່ງຂຶ້ນ

ງານວິໄຈໃນປະເທດ

ຜູ້ວິໄຈໄດ້ສຶກສາງານວິໄຈກ່ຽວກັບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາພາສາອັງກິດໃນລຳດັບຕ່າງ ໆ ທັງນີ້ສຶກສາຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບການສອນດ້ວຍເກມໄວ້ດັ່ງນີ້

ວັນພາບລນະ ຄົງຖາວລ (2539: 83) ໄດ້ວິໄຈພົບວ່າ ນັກຮຽນໃນໄວປະຖົມສຶກສາເປັນໄວທີ່ມັກຄວາມສະໝຸກດີນານ ບໍ່ມັກຢູ່ນຶ່ງ ແລະ ເປັນຊ່ວງໄວທີ່ມີການພັດທະນາທາງພາສາດີມາກ ວິທີການສອນຄຳສັບ

ພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມ ແລະ ບັດລຳຄຳສັບທາງພາສາ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນເກີດຄວາມສະໝຸກ-ສະໜານ ແລະ ຈົດຈຳບົດຮຽນໄດ້ດີຍິ່ງຂຶ້ນ ຈະເຫັນໄດ້ວ່າເກມ ແລະ ບັດລຳຄຳສັບຝຶກພາສາມີປະໂຫຍດໃນການກະຕຸ້ນ ໃຫ້ນັກ ຮຽນສົນໃຈພາສາອັງກິດຫລາຍຂຶ້ນ

ສະຫວີວັນນ (2541: ບົດຄັດຫຍໍ້) ໄດ້ວິໄຈພົບວ່າ ນັກຮຽນທີ່ຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ໂປ
ແກມຄອມພິວເຕີ ແບບຝຶກທັກສະເກມ ແລະ ບັດລຳຄຳມີຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນສູງກວ່າກ່ອນ ຮຽນອາດ
ເປັນເພາະບັດລຳຄຳຊ່ວຍໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດໄດ້ເປັນຢ່າງດີ

ນັນທິບລ ຄິດສິລິບຽສະ (2541: 169) ໄດ້ສຶກສາປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການ
ຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາພາສາອັງກິດ ຊັ້ນມັດຍົມສຶກສາປີທີ 1 ຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ມີເກມ ແລະ ບໍ່
ມີເກມປະກອບ ກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ໃນການທົດລອງ ໄດ້ ແກ່ ນັກຮຽນຊັ້ນມັດຍົມສຶກສາປີທີ 1 ຈຳນວນ 60
ຄົນໂຮງຮຽນວິຊຽນກິນສຸຄົນທ່ອບຖຳ ແຂວງພະນະຄອນສີແນວຫຍຸດຍາ ແບ່ງເປັນກຸ່ມທົດລອງ ແລະ ກຸ່ມ
ຄວບຄຸມກຸ່ມທົດລອງຮຽນຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ມີເກມປະກອບ ກຸ່ມຄວບຄຸມຮຽນຈາກການ
ສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ບໍ່ມີເກມປະກອບ ຜົນການທົດລອງປາກົດວ່າຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາ
ພາສາອັງກິດແຕກຕ່າງກັນຢ່າງມີໄນສຳຄັນທາງສະຖິດ ທີ່ລຳດັບ.05 ແຕ່ເມື່ອຖິ້ມຊ່ວງໄປ 2 ອາທິດຄວາມຄົງທົນ
ໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບບໍ່ແຕກຕ່າງກັນ

ສັນຕິ ແສງສຸກ (2542: 124) ໄດ້ກໍ່ການປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳ
ສັບວິຊາພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ລະຫວ່າງການສອນໂດຍໃຊ້ເກມກັບການສອນປົກ
ຕິ ພົບວ່າ ນັກຮຽນທີ່ໄດ້ຮັບການສອນໂດຍໃຊ້ເກມມີຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນທາງການຮຽນຮູ້ສູງກວ່າ
ນັກຮຽນທີ່ໄດ້ຮັບການສອນຕາມປົກກະຕິຢ່າງມີໄນສຳຄັນທາງສະຖິດ ທີ່ລຳດັບ.01

ປາໂມດຫຍໍ້ ບຸນມຸສິກ (2543: 79) ໄດ້ສຶກສາປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການ
ຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາພາສາອັງກິດລຳດັບຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ພົບວ່າ ນັກຮຽນທີ່ຮຽນດ້ວຍການສອນແບບເກມ
ແລະ ບັດລຳຄຳສັບ ມີຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາພາສາອັງກິດບໍ່ແຕກຕ່າງກັນ

ພາວິນີ ທອງສຸງນິນ (2543: ບົດຄັດຫຍໍ້) ໄດ້ວິໄຈພົບວ່າ ການສອນຄຳສັບໂດຍໃຊ້ເກມແບບຝຶກ
ຫວັດເສີມທັກສະບັດລຳພາບ ແລະ ບັດລຳຄຳ ສາມາດພັດທະນາການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໄດ້ ເຮັດໃຫ້ນັກ
ຮຽນມີແຮງຈູງໃຈໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ ແລະ ການຈັດກິດຈະກຳມີປະສິດທິພາບເປັນເກນມາດຕະຖານທີ່
ກຳນົດ ໄວ້ສັນທັດນະ ຫອມສິມບັດ (2543: 55) ໄດ້ສຶກສາປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນ
ການຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາພາສາອັງກິດ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນມັດຍົມສຶກສາປີທີ 3 ຈາກການສອນທີ່ໃຊ້ແບບຝຶກທີ່ມີ
ເກມປະກອບ ແລະ ການສອນທີ່ໃຊ້ແບບຝຶກຫັດຕາມຄູ່ມືຄູ ກຸ່ມຕົວຢ່າງເປັນນັກຮຽນຊັ້ນມັດຍົມສຶກສາປີທີ
3 ທີ່ກຳລັງຮຽນໃນພາກຮຽນທີ່ 1 ປີການສຶກສາ 2543 ໂຮງຮຽນເຊກາ ອຳເພີເຊກາ ແຂວງໜອງຄາຍ ຈຳນວນ
53 ຄົນ ກຸ່ມທົດລອງ 30 ຄົນ ຮຽນຈາກການສອນທີ່ໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ມີເກມ ກຸ່ມຄວບຄຸມ 23 ຄົນ ຮຽນ
ຈາກການສອນທີ່ໃຊ້ແບບຝຶກຫັດຕາມຄູ່ມືຄູ ຜົນການທົດລອງປາກົດວ່າ ຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາ
ພາສາອັງກິດຂອງກຸ່ມທົດລອງ ແລະ ກຸ່ມຄວບຄຸມ ແຕກຕ່າງກັນຢ່າງມີໄນສຳຄັນທາງສະຖິດ ທີ່ລຳດັບ.05

ປິດາ ສັງຂ໌ທົງ (2546: 47) ໄດ້ວິໄຈເລື່ອງການສຶກສາປຽບທຽບຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ ແລະ
ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 5 ລະຫວ່າງການຮຽນແບບ
ໃຊ້ເກມ ແລະ ການຮຽນແບບປົກຕິ ພົບວ່າ ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຂອງນັກຮຽນທີ່ໃຊ້ເກມສູງກວ່າການ
ສອນແບບປົກຕິ ສ່ວນຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນດ້ວຍເກມ ແລະ ການຮຽນແບບປົກກະຕິມີຄວາມແຕກຕ່າງ
ກັນຢ່າງມີໄນສຳຄັນ

ທາງສະຖິດ ທີ່ລຳດັບ.05

ຈາກການສຶກສາເອກະສານ ແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ຄຳສັບພາສາອັງກິດມັກເປັນຫົວໃຈສຳຄັນປະການໜຶ່ງຂອງການຮຽນຮູ້ ເພາະຫາກຜູ້ຮຽນບໍ່ຮູ້ຄຳສັບ ການຮຽນຮູ້ບໍ່ສາມາດເກີດຂຶ້ນໄດ້ເລີຍ ແລະ ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃຫ້ບັນລຸຈຸດມຸ້ງໝາຍນັ້ນ ຕ້ອງໃຊ້ການສອນ ແລະ ແບບຝຶກທັກສະທີ່ສອດຄ່ອງເໝາະສົມ ແລະ ໜ້າສົນໃຈ ຊຶ່ງການສອນແບບໃຊ້ເກມ ແລະ ບັດລຳຄຳສັບສາມາດນຳໄປຈັດກິດຈະກຳໄດ້ຫລາກຫລາຍຮູບແບບ ເນື່ອງຈາກເປັນກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ສາມາດສ້າງຄວາມສະໝຸດນຳໄດ້ມີການສະແດງອອກໄດ້ມີປະຕິສຳພັນກັບເພື່ອນ ໆ ລວມທັງໄດ້ຄິດ ແລະ ປະຕິບັດຈະຫລິງ ຊຶ່ງການສອນທັງສອງປະເພດນີ້ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນມີຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຈຳຄຳສັບສູງຂຶ້ນ ແຕ່ທັງນີ້ຜູ້ວິໄຈຕ້ອງການທີ່ຈະປຸງບົດບາດຄວາມແຕກຕ່າງຂອງການສອນທີ່ກ່າວມາ ເພື່ອນຳຜົນທີ່ໄດ້ຈາກການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າມາປັບ-ປຸງການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດໃຫ້ມີປະສິດທິພາບຫລາຍຂຶ້ນໃນແນວໝາກການວິໄຈມີຜົນຕໍ່ການເວົ້າພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາ ສາຂາວິຊາພາສາອັງກິດມະຫາວິທະຍາລຳລາດພັດໃນເຂດກຸງເທບ-ມະຫານະຄອນ ຜູ້ວິໄຈໄດ້ສຶກສາເອກະສານ ແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ແລະ ນຳສະເໜີເປັນລຳດັບ ດັ່ງນີ້

1. ເອກະສານກ່ຽວກັບການເວົ້າ

- 1.1 ຄວາມຫມາຍຂອງການເວົ້າ
- 1.2 ອົງປະກອບຂອງການເວົ້າ
- 1.3 ການພັດທະນາທັກສະການເວົ້າ
- 1.4 ການສອນທັກສະການເວົ້າ
- 1.5 ການຈັດກິດຈະກຳການສອນເວົ້າ
- 1.6 ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນທັກສະການເວົ້າ

2. ທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດກ່ຽວກັບປັດໄຈທີ່ ສົ່ງຜົນຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດ

- 2.1 ທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດຂອງບະຫລຸມ (Bloom)
- 2.2 ທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດຂອງຈາໂຄໂບວິດສ໌ (Jakobovits)
- 2.3 ທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດຂອງການ ດະເໜີລ໌ ແລະ ແລມບິລ໌ທ (Gardner and Lambert)

3. ປັດໄຈດ້ານການສອນ

- 3.1 ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ
 - 3.1.1 ຫລັກໃນການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານ
 - 3.1.2 ວິທີສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານ
 - 3.1.3 ກິດຈະກຳເພື່ອການສື່ສານ
- 3.2 ພຶດຕິກຳການສອນ
 - 3.2.1 ອົງປະກອບດ້ານພຶດຕິກຳການສອນ
 - 3.2.2 ເຈົ້າລັກສະນະຂອງຄູ່ສອນພາສາອັງກິດ

4. ປັດໄຈດ້ານຜູ້ຮຽນ

- 4.1 ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານທາງພາສາອັງກິດ
- 4.2 ລັກສະນະນິໄສຂອງຜູ້ຮຽນ
- 4.3 ກົນວິທີການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດ
- 4.4 ເຈດຕະນະຕິທິ ມີຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດ

4.4.1 ຄວາມຫມາຍຂອງເຈຕະນາ

4.4.2 ອົງປະກອບຂອງເຈຕະນາ

5. ປັດໄຈດ້ານການສົ່ງເສີມ ແລະ ສະໜັບ-ສະໜູນທາງການຮຽນຂອງຄອບຄົວ

6. ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

6.1 ງານວິໄຈໃນປະເທດ

6.2 ງານວິໄຈຕ່າງປະເທດ

1. ເອກະສານກ່ຽວກັບການເວົ້າ

1.1 ຄວາມຫມາຍຂອງການເວົ້າ

ມີນັກການສຶກສາທັງໄທ ແລະ ຕ່າງປະເທດຫລາຍທ່ານໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງການເວົ້າໄວ້ ດັ່ງນີ້

ລັດນາ ສິລິລັກສິນ (2540: 40) ກ່າວວ່າທັກສະການຟັງ-ເວົ້າ ເປັນການສື່ສານທາງວາຈາຂອງບຸກຄົນ ແຕ່ສອງຄົນຂຶ້ນໄປ ຊຶ່ງຕ່າງມີຈຸດປະສົງທີ່ຈະສື່ສານຂອງຕົນເອງ ຜູ້ຟັງຈະຕ້ອງຕິຄວາມໃນສິ່ງທີ່ ຜູ້ເວົ້າຕ້ອງການສື່ ຄວາມໝາຍ ສາມາດໄດ້ຕອບໄດ້ດ້ວຍພາສາທີ່ ຜູ້ຟັງສາມາດເຂົ້າໃຈໄດ້ກົງກັບຄວາມຕັ້ງໃຈໃນການສື່ຄວາມໝາຍ ຂອງຜູ້ເວົ້າ

ເບລິນ (Byrne 1986: 36) ກ່າວວ່າ ການເວົ້າເປັນກະບວນການສື່ສານສອງທິດທາງທີ່ ກ່ຽວຂ້ອງກັນ ລະຫວ່າງທະກະສະການຮັບສານຂອງຜູ້ຟັງ ແລະ ທັກສະການຜະລິດສານຂອງຜູ້ເວົ້າ ຜູ້ເວົ້າ ຈະທຳໜ້າທີ່ ສົ່ງຖິງ ເຈດນາ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການ ສ່ວນຜູ້ຟັງຈະເປັນຜູ້ຖືກຕິດຕາມຂອງສານໂດຍອາໄສຄວາມຮູ້ໃນອົງລະບົບພາສາ ເຊັ່ນ ສຽງໜັກເບົາໃນຄຳຕະຫລອດຈົນຄວາມເຂົ້າໃຈພາສາທ່າທາງຂອງຜູ້ເວົ້າເປັນເຄລ່າອົງຊ່ວຍໃຫ້ການຕິຄວາມ ສານນະກົງຕາມເຈດນາຂອງຜູ້ສະ ຫລືອາດກ່າວສະຫລຸບໄດ້ວ່າໃນຄວາມເປັນຈິງຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າ ກ່ຽວຂ້ອງກັບການຟັງໂດຍກົງ ໂດຍຜູ້ເວົ້າຈະເຮັດໜ້າທີ່ເປັນຜູ້ສົ່ງຂໍ້ມູນໃຫ້ກັບຜູ້ຟັງເປັນລັກສະນະການສື່ສານ ແບບ 2 ທາງ ໂດຍມີການແລກປ່ຽນບົດບາດກັນເປັນຜູ້ເວົ້າ ແລະ ຜູ້ຟັງ

ຟິນອກຄີອາໂລ ແລະ ບະຫລຳຟິດ (Finochiaro and Brumfit 1983: 140) ກ່າວວ່າ ການເວົ້າ ເປັນປະຕິກິລິຍາ ກ່ຽວຂ້ອງສຳພັນກັນລະຫວ່າງ ເວົ້າ ສະຖານນະການຂອງການເວົ້າ ການປັບປ່ຽນ ອະໄວຍະວະ ໃນການເວົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງເໝາະສົມ ການໃຊ້ຄຳເວົ້າ ກົດເກນດ້ານໄວຍາກອນ ຄວາມຫມາຍ ແລະ ວັດທະນະທຳ ໃຫ້ເໝາະສົມລວມທັງການໄວຕໍ່ການຮັບຮູ້ການປ່ຽນແປງຂອງຄູ່ສົນທະນາໝົດທີ່ກ່າວມາເປັນປະຕິກິລິຍາທີ່ ສຳພັນກັນທັງທາງດ້ານສະຫມອງ ແລະ ຮ່າງກາຍຊຶ່ງຈະຕ້ອງເກີດຂຶ້ນຢ່າງທັນທີ ແລະ ພ້ອມກັນ ໃນການເວົ້າຜູ້ ເວົ້າຕ້ອງສົ່ງສານໂດຍໃຊ້ພາສາທີ່ ເໝາະສົມ ມີການເນັ້ນສຽງ ການອອກສຽງສູງຕົ້ນລວມທັງສະແດງສີໜ້າທ່າ ທາງເປັນອົງຊ່ວຍໃນການສະແດງຄວາມຫມາຍຂອງສິ່ງທ່າທາງທີ່ເວົ້າເຖິງ ຜູ້ຟັງ ຈະສາມາດເຂົ້າໃຈສານທີ່ ຜູ້ ເວົ້າສົ່ງ ແລະ ໃນບາງພາສາເວົ້າອາດຈະຂາດຄວາມສົມບູນຫລືບໍ່ເປັນໄປຕາມກົດເກນໄວຍາກອນຊຶ່ງກົງກັນຂ້າມ ກັບພາສາທີ່ ໃຊ້ໃນການຂຽນປະໂຫຍກຕ່າງ ໆ ຕ້ອງສົມບູນຖືກຕ້ອງ ຜູ້ອ່ານຈຶ່ງຈະເຂົ້າໃຈໄດ້ກ່າວໄດ້ວ່າ ທັກສະ ການເວົ້າ ແລະ ການເວົ້າເປັນຕ່າງກໍມີປະຕິສຳພັນຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນ

ສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ການເວົ້າ ໝາຍເຖິງ ການແລກປ່ຽນຂ່າວສານຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນຂອງບຸກຄົນຕັ້ງແຕ່ 2 ຄົນຂຶ້ນໄປ ຜູ້ເວົ້າຕ້ອງໃຊ້ຖ້ອຍຄຳສຽງລວມເຖິງກິລິຍາທ່າທາງທີ່ ຖືກຕ້ອງ ແລະ ສື່ຄວາມໝາຍ ໃຫ້ຜູ້ຟັງເຂົ້າໃຈ ເຖິງ ເນື້ອໃນ ແລະ ຈຸດປະສົງຂອງຜູ້ເວົ້າວ່າໃຫ້ຜູ້ຟັງຮູ້ໃນ ເຂົ້າໃຈກົງກັນການເວົ້າຈຶ່ງຈະມີປະສິດທິພາບ ແລະ ບັນລຸວັດຖຸປະສົງທີ່ຕັ້ງໄວ້

ດັ່ງນັ້ນ, ການເວົ້າພາສາອັງກິດ ຈຶ່ງໝາຍເຖິງ ການສື່ສານລະຫວ່າງບຸກຄົນຕັ້ງແຕ່ 2 ຄົນຂຶ້ນໄປໂດຍມີ ການເລືອກໃຊ້ສໍານວນ ຖ້ອຍຄໍາ ພາສາ ຖືກຕ້ອງຕາມຫລັກພາສາ ສາມາດສື່ຄວາມໄດ້ຖືກຕ້ອງເໝາະສົມກັບ ສະຖານນະການ ແລະ ວັດຖຸປະສົງໃນການສົນທະນາ

1.2 ອົງປະກອບຂອງການເວົ້າ

ອອນເລີລ໌ (Oller 1979: 320-326) ແບ່ງອົງປະກອບການເວົ້າອອກເປັນ 5 ດ້ານ ຄື

1. ສໍານຽງ
2. ສັບ
3. ໄວຍາກອນ
4. ຄວາມຄ່ອງແຄ່ວ
5. ສາມາດເຂົ້າໃຈຄໍາເວົ້າຜູ້ອື່ນ

ທຸບທອງ ກວ້າງສວາດດີ (2545: 18) ໄດ້ແຍກອົງປະກອບຄວາມສາມາດທາງການສື່ສານ ຄື

1. ຄວາມສາມາດທາງດ້ານໄວຍາກອນຫລືໂຄງສ້າງ (Grammatical Competence) ໝາຍເຖິງ ຄວາມຮູ້ທາງດ້ານໄວຍາກອນຫລືໂຄງສ້າງທາງດ້ານພາສາ ໄດ້ແກ່ ຄວາມຮູ້ ກ່ຽວກັບຄໍາສັບໂຄງສ້າງຂອງຄໍາ ປະໂຫຍກຕະຫລອດຈົນການສະກົດ ແລະ ການອອກສຽງ

2. ຄວາມສາມາດທາງດ້ານສັງຄົມ (Socio-linguistic Competence) ໝາຍເຖິງ ການໃຊ້ຄໍາແລະ ໂຄງສ້າງປະໂຫຍກໄດ້ເໝາະສົມຕາມບົດບັນຍັດຂອງສັງຄົມ ເຊັ່ນ ການຂໍໂທດ ການຂອບໃຈ ການຖາມທິດທາງ ແລະ ຂໍ້ມູນຕ່າງ ໆ ແລະ ການໃຊ້ປະໂຫຍກຄໍາສັ່ງ ເປັນຕົ້ນ

3. ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ໂຄງສ້າງພາສາ ເພື່ອຄວາມໝາຍ ດ້ານການເວົ້າ ແລະ ຂຽນ (Discourse Competence) ໝາຍເຖິງ ຄວາມສາມາດໃນການເຊື່ອມອີ່ມລະຫວ່າງໂຄງສ້າງພາສາ (Grammatical Form) ກັບຄວາມໝາຍ (Meaning) ໃນການເວົ້າ ແລະ ການຂຽນຕາມຮູບແບບແລະ ສະຖານນະການທີ່ ແຕກຕ່າງກັນ

4. ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກົນວິທີໃນການສື່ ຄວາມໝາຍ (Strategic Competence) ໝາຍ ເຖິງການໃຊ້ເທກນິກເພື່ອໃຫ້ການສື່ສານປະສົບຄວາມສໍາເລັດ ໂດຍສະເພາະການສື່ສານດ້ານການເວົ້າ ຖ້າຜູ້ເວົ້າ ມີກົນວິທີໃນການທີ່ ຈະບໍ່ເຮັດໃຫ້ການສົນທະນານັ້ນຢຸດລົງກາງຄັນ ເຊັ່ນ ການໃຊ້ພາສາທໍາທາງ (BodyLanguage) ການຂະຫຍາຍຄວາມໂດຍໃຊ້ຄໍາສັບອື່ນທີ່ ຜູ້ເວົ້າມີກບໍ່ອອກ ເປັນຕົ້ນກ່າວໂດຍສະຫລຸບ ອົງປະກອບຂອງການເວົ້າເປັນອົງປະກອບທີ່ ມີຄວາມສໍາຄັນໃນການທີ່ ຈະເຮັດໃຫ້ການເວົ້າມີປະສິດທິພາບ ຈາກອົງປະກອບຫລາຍດ້ານດັ່ງກ່າວຂ້າງຕົ້ນ ຜູ້ວິໄຈໄດ້ເລືອກໃຊ້ເກນຂອງ

ອອນເລີລ໌ (Oller 1979: 320-326) ມາເປັນແນວທາງໃນການແບ່ງອົງປະກອບຂອງການເວົ້າ ໂດຍ ແບ່ງອອກເປັນ 5 ດ້ານ ຄື 1) ການອອກສຽງ 2) ຄໍາສັບ 3) ໄວຍາກອນ 4) ຄວາມຄ່ອງແຄ່ວ 5) ຄວາມເຂົ້າໃຈ ປະສິດທິພາບນັ້ນນອກຈາກຕ້ອງອາໄສອົງປະກອບຕ່າງ ໆແລ້ວ ຜູ້ເວົ້າຄວນເວົ້າສື່ຄວາມໝາຍໃຫ້ເໝາະສົມກັບ ສະຖານນະການ ແລະ ໃຫ້ກົງຕາມວັດຖຸປະສົງຂອງການສົນທະນາ

1.3 ການພັດທະນາທັກສະການເວົ້າ

ການພັດທະນາທັກສະທາງການເວົ້າເປັນສິ່ງທີ່ ມີຄວາມຈໍາເປັນທີ່ ຈະຕ້ອງຝຶກຝົນ ດັ່ງທີ່ ເບລິນ (Byrne 1986: 10-11) ກ່າວວ່າ ການສອນການເວົ້າຈໍາເປັນຕ້ອງຝະກົ ຜູ້ຮຽນ 2 ຢ່າງ ຄື

1. ຝຶກໃນການໃຊ້ສ່ວນຂອງພາສາ ໄດ້ແກ່ ສຽງ ແລະ ຮູບແບບໄວຍາກອນ ແລະ ຄໍາສັບ

2. ໂອກາດສໍາລັບແຕ່ລໍາຄົນໄດ້ສະແດງອອກ ຜູ້ສອນຕ້ອງໃຫ້ຄວາມສົນໃຈໃນ ເລື່ອງ ອົງຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ຄວາມຄ່ອງແຄ່ວໃນຂັ້ນທີ່ ແຕກຕ່າງກັນຂອງລະດັບການຮຽນ ໃນຂັ້ນຕົ້ນຄວນເນັ້ນຄວາມຖືກຕ້ອງສ່ວນໃນຂັ້ນສູງຄວນເນັ້ນຄວາມຄ່ອງແຄ່ວການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າເປັນບໍ່ເກີດຂອງແຮງຈູງໃຈສໍາລັບຜູ້ຮຽນທັງຜູ້ສອນຄວນຄໍານຶງ ຄື

1. ພະຍາຍາມຫາວິທີສະແດງຕໍ່ຜູ້ຮຽນວ່າພວກພວກເຂົາກໍາລັງພັດທະນາພາສາຕະຫລອດເວລາ ດ້ວຍການຈັດກິດຈະກຳຕ່າງ ໆເປັນຄລໍາຍະຊົ່ວຄາວ ເຊັ່ນ ເກມຫລືການອະທິບາຍ ເພື່ອໃຫ້ພວກພວກເຂົາເຫັນວ່າພວກພວກເຂົາສາມາດໃຊ້ພາສາໄດ້ຫລາຍແຕ່ໃດ

2. ໃນການຝຶກຄວບຄຸມນັ້ນຜູ້ສອນຈະຕ້ອງເລືອກກິດຈະກຳ ແລະ ແກ້ໄຂຂໍ້ຜິດພາດໃນໂອກາດທີ່ເໝາະສົມໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບການດົນໃຈຢູ່ສະເໝີ

3. ສະແດງໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ວ່າຈະໄດ້ສິ່ງທີ່ ພວກພວກເຂົາຮູ້ພຽງເລັກນ້ອຍໄດ້ຢ່າງໃດ ບາງ ພວກພວກເຂົາບໍ່ສາມາດສະແດງຄວາມຄິດເຫັນໄດ້ເພາະວ່າບໍ່ມີພາສາທີ່ ແມ່ນຢູ່ໃນໃຈ ຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງໄດ້ຖອດຄວາມ ແລະ ການສະແດງອອກທີ່ ປ່ຽນແປງ

ສະຫລຸບວ່າ ການພັດທະນາທັກສະການເວົ້າເປັນສິ່ງທີ່ ສໍາຄັນທີ່ ຜູ້ສອນຄວນພັດທະນາທັກສະດ້ານນີ້ໃຫ້ເກີດແກ່ຜູ້ຮຽນ ໂດຍຝຶກໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີທັກສະດ້ານການອອກສຽງ ການໃຊ້ຄໍາສັບ ແລະ ໄວຍາກອນໃຫ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ໃນຂັ້ນຕົ້ນຜູ້ສອນຄວນເນັ້ນຜູ້ຮຽນໃນ ເລື່ອງ ອົງຂອງຄວາມຖືກຕ້ອງໃນການໃຊ້ພາສາ ສ່ວນໃນຂັ້ນສູງຂຶ້ນໄປນັ້ນຜູ້ສອນຄວນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເນັ້ນໃນ ເລື່ອງ ອົງຂອງຄວາມຄ່ອງແຄ່ວໃນການສົນທະນາ ແລະ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ວ່າຈະຕ້ອງມີການພັດທະນາທາງພາສາຢູ່ຕະຫລອດເວລາ

1.4 ການສອນທັກສະການເວົ້າ

ທັກສະການເວົ້າເປັນທັກສະການອອກສຽງຄໍາ ວະລີ ຫລືປະໂຫຍກຊຶ່ງສະແດງອອກດ້ວຍການເລົ່າອະທິບາຍ ສົນທະນາ ໄຕ້ຕອບກັບບຸກຄົນຕ່າງ ໆຫລືສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກນິກົດຂອງຕົນໂດຍໃຊ້ພາສາທີ່ ຖືກຕ້ອງ

ສະກັດ (Scott 1981: 45) ໄດ້ນຳສະເໜີຂັ້ນຕອນການສອນເວົ້າໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ຂັ້ນບອກວັດຖຸປະສົງຜູ້ສອນຄວນຈະບອກໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ເຖິງສິ່ງທີ່ຈະຮຽນ

2. ຂັ້ນສະເໜີ ເນື້ອໃນ ການສະເໜີ ເນື້ອໃນຄວນຈະຢູ່ໃນຮູບບະຫລິບຫ ຜູ້ສອນຈະຕ້ອງໃຫ້ຜູ້ຮຽນສັງເກດລັກສະນະຂອງພາສາ ຄວາມຫມາຍຂອງຂໍ້ຄວາມທີ່ຈະເວົ້າຊຶ່ງຈະຕ້ອງຂຶ້ນຢູ່ກັບເຊັ່ນ ຜູ້ເວົ້າເປັນໃຜ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບກັບຄູ່ສົນທະນາຢ່າງໃດ ຜູ້ສົນທະນາພະຍາຍາມຈະບອກຫຍັງ ສິ່ງທີ່ ເວົ້າ ສະຖານທີ່ ເວົ້າ ແລະ ເນື້ອໃນທີ່ ເວົ້າມີຫຍັງນຳ

3. ຂັ້ນ ການຝຶກ ແລະ ການຖ່າຍໂອນ ການຝຶ ກະຈະເຮັດທັນພາຍ-ຫລັງຈາກສະເໜີ ເນື້ອໃນ ອາດຈະຝຶ ເວົ້າພ້ອມ ໆກັນຫລືຝຶກເປັນຄູ່ ຜູ້ສອນຄວນໃຫ້ຜູ້ຟັງໄດ້ຍິນໄດ້ຟັງສໍານວນພາສາຫລາຍ ໆແບບ ແລະ ເປັນສໍານວນພາສາທີ່ ເຈົ້າຂອງພາສາໃຊ້ຈິງ ແລະ ຄວນສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ໃຊ້ພາສາຢ່າງອິດສະຫລໍາໃກ້ຄຽງກັບສະຖານນະການທີ່ ເປັນຈິງການສອນທັກສະການເວົ້າມີຂັ້ນຕອນ ດັ່ງນີ້

1. ຄູອະທິບາຍສະຖານນະການທີ່ ຕ້ອງຝຶກໃຫ້ນັກຮຽນເວົ້າ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນຟັງຈົນກວ່າເຂົ້າໃຈວ່າຕ້ອງເຮັດທ່າທາງຢ່າງໃດ

2. ຄູເວົ້າສົນທະນາໃຫ້ນັກຮຽນຟັງເປັນຕົວຢ່າງ

3. ນັກຮຽນຝຶກສົນທະນາພ້ອມກັນໃນຫ້ອງ

4. ນັກຮຽນຝຶກເວົ້າສົນທະນາພາຍໃນກຸ່ມ

5. ໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານບົດສົນທະນາພ້ອມກັນເປັນກຸ່ມ ແລະ ລາຍບຸກຄົນ

ການສອນຕາມແນວການສື່ສານ

ທຸບທອງ ກວ້າງສວາດດີ?? (2545: 18) ໄດ້ສະຫລຸບການພັດທະນາການສອນຕາມແນວການສື່ສານ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້ ການສອນຕາມແນວສື່ສານໄດ້ຖືກພັດທະນາຂຶ້ນໃນແຖບເມລິກາເໜືອ ແລະ ຍຸໂລບໃນຊ່ວງປີ 1970 ເພາະຊ່ວງດັ່ງກ່າວມີຜູ້ອົບຮົມເຂົ້າໄປອາໄສຢູ່ໃນຍຸໂລບເປັນຈຳນວນຫລາຍ ມີຄວາມຈຳເປັນຕ້ອງພັດທະນາຫລັກ ສູດການສອນພາສາທີ່ ສອງແບບເນັ້ນໜ້າທີ່ ແລະ ສື່ຄວາມໝາຍ (Functional National Syllabus Design) ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ອົບຮົມສາມາດໃຊ້ພາສາເພື່ອການສື່ສານໃນອະໄຫວລິກາເໜືອ ໄຮມສ໌ (Hymes, ອ້າງເຖິງໃນ ລະອຽດ ຈຸທານັນທ໌ 2541: 96) ໄດ້ໃຊ້ຄຳວ່າ ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ພາສາເພື່ອ ການສື່ສານ (Communicative Competence) ໝາຍເຖິງ ຄວາມສາມາດໃນການປະຕິສຳພັນຫລືປະທະ ສັງສັນກັນທາງສັງຄົມ (Social Interaction) ຊຶ່ງຄວາມສາມາດທາງດ້ານພາສາທີ່ ສຳຄັນທີ່ ສຸດຄືຄວາມ ສາມາດທີ່ ຈະສື່ສານຫລືເຂົ້າໃຈຄຳເວົ້າທີ່ ອາດບໍ່ຖືກຕ້ອງຕາມຫລັກໄວຍາກອນແຕ່ມີຄວາມຫມາຍເໝາະສົມກັບ ສະພາບ-ການທີ່ຄຳເວົ້ານັ້ນຖືກນຳມາໃຊ້ ໂດຍທີ່ ເຊວິນອນ (Savignon 1972: 48) ໄດ້ກ່າວໄວ້ວ່າ ການ ສອນພາສາແບບສື່ສານ (Communicative Language Teaching CLT) ຄືແນວຄິດຊຶ່ງ ເຊື່ອມ ລະຫວ່າງຄວາມຮູ້ທາງພາສາ (Linguistic Knowledge) ທັກສະທາງພາສາ (Language Skill) ແລະ ຄວາມສາມາດໃນການສື່ສານ (Communicative Ability) ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດຮຽນຮູ້ໂຄງສ້າງພາສາເພື່ອ ການສື່ສານ

ສະຫລຸບວ່າ ຄວາມສາມາດທາງດ້ານພາສາທີ່ ສຳຄັນຄືຄວາມສາມາດທີ່ຈະສື່ສານໃຫ້ໄດ້ໃຈຄວາມທີ່ຖືກ ຕ້ອງເໝາະສົມກັບສະຖານນະການ ຜູ້ສອນຈະຕ້ອງໃຫ້ຜູ້ຮຽນສັງເກດລັກສະນະຂອງພາສາ ແລະ ຄວາມຫມາຍ ຂອງຂໍ້ຄວາມທີ່ ຈະເວົ້າ ພ້ອມທັງໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຟັງສຳນວນພາສາຫລາຍ ໆແບບ ແລະ ເປັນສຳນວນພາສາທີ່ ຂອງ ເຈົ້າພາສາໃຊ້ຈິງ

1.5 ການຈັດກິດຈະກຳການສອນເວົ້າ

ການຈັດກິດຈະກຳການສອນເວົ້າອາດຈັດບົດຮຽນ ການຖາມຕອບບົດສົນທະນາຫລືການເລົ່າ ເລື່ອງ ອົງ ການສອນອາດແບ່ງເປັນຂັ້ນຕອນຕາມລຳດັບຈາກງ່າຍໄປຫາຍາກ ເຊັ່ນ ການຝຶກໃຫ້ຕັ້ງຄຳຖາມ ແລະ ຕອບຄຳ ຖາມຫລືການຝຶກເວົ້າບົດສົນທະນາ ວິທີສອນໃນປະຈຸບັນໃຊ້ການຝຶກສົນທະນາຫລາຍເພາະຝຶກໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ ໃຊ້ໃນການສື່ສານຄວາມຫມາຍກັນແທ້ ໆ ໃນການສ້າງບົດສົນທະນາພາສາອັງກິດຄວນໃຊ້ພາສາອັງກິດຢ່າງ ງ່າຍ ໆຄູ່ຕ້ອງອະທິບາຍຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບ ແລະ ສຳນວນທີ່ຜູ້ຮຽນບໍ່ຮູ້ຈັກກ່ອນທີ່ ຈະຝຶກເວົ້າບົດ ສົນທະນາ ແລະ ການຝຶກເວົ້າການເລົ່າ ເລື່ອງ ອົງຄວນໃຊ້ສະຖານນະການເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນໃຊ້ພາສາຖືກຕ້ອງ ຕາມສະຖານນະການ ແລະ ເກີດຄວາມສະໝຸກ-ສະໜານ ພະຍາຍາມໃຊ້ຄຳສັບ ແລະ ໂຄງສ້າງທີ່ ມີຄວາມຍາກ ງ່າຍເໝາະສົມກັບລຳດັບຂອງຜູ້ຮຽນ

ຟິນອກຄີອາໂລ ແລະ ບະຫລຳຟິດ (Finochiaro and Brumfit 1983: 153) ສະເໜີກິດຈະກຳ ຕ່າງ ໆໃນການສອນທັກສະການເວົ້າຊຶ່ງຜູ້ສອນອາດເລືອກໃຊ້ໃຫ້ເໝາະສົມກັບຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳລຳດັບ ດັ່ງນີ້

1. ໃຫ້ຕອບຄຳຖາມ ຊຶ່ງຄູຫລື ເພື່ອໃນຊັ້ນເປັນຜູ້ຖາມ
2. ບອກໃຫ້ເພື່ອ ອີນເຮັດຕາມຄຳສັ່ງ
3. ໃຫ້ນັກຮຽນຖາມຫລືຕອບຄຳຖາມຂອງເພື່ອ ກ່ຽວກັບການຮຽນຕ່າງ ໆນອກຊັ້ນຮຽນ

4. ໃຫ້ບອກລັກສະນະວັດຖຸສິ່ງຂອງຕ່າງ ໆ ຈາກພາບ
5. ໃຫ້ເລົ່າປະສົບການຕ່າງ ໆ ຂອງນັກຮຽນໂດຍຄູອາດໃຫ້ຄໍາສໍາຄັນຕ່າງ ໆ
6. ໃຫ້ລາຍງານ ເລື່ອງລາວຕ່າງ ໆ ຕາມທີ່ ກໍານົດຫົວຂໍ້ໃຫ້
7. ຈັດສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ໃນຊັ້ນຮຽນ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນໃຊ້ບົດສົນທະນາຕ່າງ ໆ ກັນໄປ ເຊັ່ນ
ສະຖານນະການໃນລ້ານຂາຍຂອງ ລ້ານອາຫານ ທະນາຄານ ເປັນຕົ້ນ
8. ໃຫ້ຫລິ້ນເກມຕ່າງ ໆ ທາງພາສາ ໂຕ້ວາທີ ອະພິປາຍ ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຫົວຂໍ້ຕ່າງ ໆ
9. ໃຫ້ຝຶກການສົນທະນາທາງໂຊສັບ
10. ໃຫ້ອ່ານຫນັງສືພິມໄທແລ້ວລາຍງານເປັນພາສາອັງກິດ
11. ໃຫ້ສະແດງບົດບາທິດມົມຕີ

ກ່າວໂດຍສະຫລຸບວ່າການຈັດກິດຈະກຳການສອນເວົ້າສາມາດຈັດກິດຈະກຳໄດ້ອະຫຍາຍຫລາກຫລາຍ ແລະ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດທັກສະທາງການເວົ້າ ເຊັ່ນ ກິດຈະກຳບົດບາດສົມມຸດຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຄ່ອງທາງ ພາສາກິດຈະກຳສະຖານນະການຈຳລອງຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດໃຊ້ພາສາສື່ສານໄດ້ເໝາະສະໝັກບະ [ັ] ສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ເປັນຕົ້ນ ການຈັດກິດຈະກຳການສອນເວົ້າອາດສອນຄູ່ກັບທັກສະການຟັງ ໂດຍມຸ້ງໃຫ້ ເກີດຄວາມສະຫຼຸກ-ສະຫຼານ ແລະ ເກີດເຈຕະນາຕິທິ ດີຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດ

1.6 ການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນທັກສະການເວົ້າ

ເພັນແຂ ວົງສຸລິຍາ (2546: 15) ກ່າວເຖິງການປະເມີນຜົນການເວົ້າ ມີຈຸດປະສົງເຊິ່ງພຶດຕິກຳຫລັກຫລື ພຶດຕິກຳທີ່ ຕ້ອງການຄືເວົ້າພາສາອັງກິດໃນລຳດັບສື່ສານໄດ້ປະເມີນມີຫລາຍຮູບແບບ ເຊັ່ນ ການຖາມ-ຕອບ ການສຳພາດ ກາລໍພິປາຍ ການສັງເກດ ເປັນຕົ້ນ ໂດຍຕ້ອງມີເກນການໃຫ້ຄະແນນເປັນຫລັກການປະເມີນ

ວາເລັດທ໌ (Valette 1977, ອ້າງເຖິງໃນ ລະອຽດ ຈຸທານັນທ໌ 2541: 181-184) ໄດ້ແນະນຳວິທີການ ທົດສອບທັກສະເວົ້າໃນຊັ້ນສື່ສານໄວ້ 2 ລັກສະນະຄື ການເວົ້າທີ່ ມີການຄວບຄຸມ ສາມາດທົດສອບໄດ້ໂດຍການ ໃຫ້ຕົວແນະທີ່ ສາມາດເບິ່ງ-ເຫັນໄດ້ ເຊັ່ນ ມີຮູບພາບເປັນສື່ ການໃຫ້ຕົວແນະທີ່ ເປັນຄຳເວົ້າ ເຊັ່ນຜູ້ສອນເວົ້າປະ ໂຫຍກແລ້ວສະແດງຄຳຕອບດ້ວຍສື່ໜ້າທ່າທາງ ແລະ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຕອບຕາມລັກສະນະທ່າທາງນັ້ນອາດຈະໃຫ້ຜູ້ ຮຽນເວົ້າ ເປັນປະໂຫຍກຕາມທີ່ ກໍານົດ ໃຫ້ບົດບາດ ແລະ ຄຳແນະນຳ ກ່ຽວກັບຊະນິດຂອງການສົນທະນາທີ່ ຜູ້ ຮຽນຕ້ອງເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມດ້ວຍ ໃຫ້ຟັງບົດສົນທະນາແລ້ວເວົ້າລາຍງານ ເລື່ອງ ອີງທີ່ ຟັງ ໃຫ້ສະແດງເປັນຜູ້ ສຳພາດແລ້ວຈົດບັນທຶກຂໍ້ມູນຈາກການເວົ້າສຳພາດ ອີກລັກສະນະໜຶ່ງຈະເປັນການເວົ້າແບບອິດສະຫລາຍໃນ ສະຖານນະການການສື່ສານຢ່າງແທ້ຈິງ ໂດຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນບັນລະຍາຍເຫດການໃນພາບຊຸດ ໃຫ້ເວົ້າຕາມຫົວຂໍ້ທີ່ ກໍານົດ ໃຫ້ເວົ້າບັນລະຍາຍວັດຖຸຢ່າງໜຶ່ງໂດຍໃຊ້ພາສາທີ່ ຮຽນ ການສົນທະນາ ແລະ ການສຳພາດເປັນວິທີທີ່ເໝາະສົມ ນິຍົມໃຊ້ ແລະ ເປັນທຳມະຊາດຫລາຍທີ່ ສຸດ

ຟິນອກຄີອາໂລ (Finochiaro 1983: 139-143) ໄດ້ແນະນຳວິທີການທົດສອບທັກສະການເວົ້າໄວ້ ວ່າໃຫ້ເວົ້າປະໂຫຍກ ສັ້ນ ໆ ຕາມເທບ ໃຫ້ອ່ານອອກສຽງປະໂຫຍກຕ່າງ ໆ ໃຫ້ບັນລະຍາຍລັກສະນະຂອງວັດຖຸ ສິ່ງຂອງຕ່າງ ໆ ຈາກພາບທີ່ ກໍານົດ ໃຫ້ບັນລະຍາຍເຫດການຕ່າງ ໆ ເວົ້າຕາມຫົວຂໍ້ທີ່ ກໍານົດໃຫ້ນັກຮຽນຕອບຄຳ ຖາມໃນການສຳພາດ

ສະຫລຸບວ່າ ການປະເມີນຜົນການເວົ້າຈະຕ້ອງພິຈາລະນາເລືອກວິທີການທົດສອບໃຫ້ເໝາະສົມກັບຜູ້ ຮຽນ ແລະ ຈຸດປະສົງຂອງການປະເມີນ ນອກຈາກນີ້ ຈະຕ້ອງມີເກນການພິຈາລະນາທັກສະການເວົ້າປະກອບ ດ້ວຍ ໃນງານວິໄຈນັກວິໄຈໄດ້ເລືອກວິທີການທົດສອບການເວົ້າໂດຍໃຊ້ການສຳພາດ ໂດຍຄູຈະເປັນຜູ້ປະກອບ

ຄຳຖາມ ແລະ ສົນທະນາກັບຜູ້ຮຽນ ຜູ້ຮຽນຕ້ອງໃຊ້ຄວາມສາມາດທາງພາສາທັງໃນດ້ານການຟັງ ແລະ ຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າໄດ້ຕອບໃຫ້ຖືກຕ້ອງ ແລະ ເໝາະສົມ

ການສ້າງແບບປະເມີນທັກສະການເວົ້າ

ການສຶກສາການສ້າງແບບປະເມີນລຳດັບຄວາມສາມາດທັກສະການເວົ້າຈາກເອກະສານລຳດັບທີ 49/2545 ສາມັກງານນິເທດ ແລະ ພັດທະນາມາດຕະຖານການສຶກສາ ກົມວິຊາການ (2545: 245-258) ກ່ຽວກັບການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນທັກສະການເວົ້າ (Speaking Skill) ຕາມແນວການວັດປະເມີນຜົນຕາມສະພາບຈິງໃນຫລັກສູດການສຶກສາຂັ້ນພື້ນຖານ ພຸທິດສັກລາດ 2544 ມີປະເດັນໃນການປະເມີນດັ່ງນີ້

1. ເກນ (Criteria) ຫລືແນວທາງຕ່າງ ໆ ທີ່ ນຳມາໃຊ້ໃນການພິຈາລະນາ ເຊັ່ນ ຄວາມຖືກຕ້ອງການໃຊ້ພາສາ ຄວາມຄ່ອງແຄ່ວ ຄວາມຄິດສ້າງສັນ ເປັນຕົ້ນ

2. ຄຳອະທິບາຍລຳດັບຄຸນນະພາບ (Rubrics) ຂອງແຕ່ລ່າແນວທາງຫລືເກນວ່າມີຄວາມສຳເລັດຢູ່ໃນລຳດັບໃດຈຶ່ງຈະໄດ້ຕາມເກນໃນການປະເມີນນັ້ນອາດປະເມີນອອກມາໃນລັກສະນະພາບລວມຫລືປະເມີນແຍກເປັນສ່ວນ ໆ ໄດ້ຊຶ່ງແນວທາງໃນການສ້າງເກນການປະເມີນນັ້ນຄວນຢຶດ 4 ແນວທາງຫລັກ ໄດ້ແກ່ ເກນການປະຕິບັດເກນທາງພາສາ ເກນທາງວັດທະນະທຳ ແລະ ເກນດ້ານຍຸດທະສາດການສື່ສານ

ອັດສະຫລາ ວົງໂສທອນ (2544: 45-50) ກ່າວວ່າ ການໃຫ້ຄະແນນດິບຫລືເປີລເຊັນຕັ້ງບໍ່ມີຄວາມຫມາຍຊັດເຈນ ການລຳບຸລຳດັບຄວາມສາມາດທາງພາສາຂອງຜູ້ສອບ ຊຶ່ງປະກອບດ້ວຍຄວາມສາມາດໃນການສົ່ງສານ ແລະ ຮັບສານ ນັກວັດຜົນທາງພາສາຈຶ່ງນິຍົມການໃຫ້ຄະແນນເປັນລຳດັບຄວາມສາມາດຕາມມາດຕາປະເມີນຄ່າ ແລະ ມາດຕາປະເມີນຄ່າທີ່ ນິຍົມໃຊ້ ແລະ ນຳມາກ່າວເຖິງມີ 4 ແບບຄື

1. ແບບຂອງ Carroll ເປັນການປະເມີນແບບ

Nine point language Band System ເພື່ອກຳນົດລຳດັບການສະແດງອອກໃນການສົ່ງສານ

ແລະ ຮັບສານທາງພາສາຫລືຫລາຍຢ່າງລວມກັນປະກອບດ້ວຍ 9 ລຳດັບ ຕັ້ງແຕ່ລຳດັບເລີ່ມຮຽນຈົນເຖິງລຳດັບທີ່ ມີຄວາມສາມາດເທົ່າກັບເຈົ້າຂອງພາສາຄືລຳດັບ 9 ຊຶ່ງເປັນລຳດັບສູງສຸດຄວາມຫມາຍຂອງລຳດັບໃນການວັດ

ລຳດັບ 9 ຜູ້ [ຖື]ຊີ?? ກ່ຽວຊານໃນການໃຊ້ພາສາ ຄືໃຊ້ພາສາເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາ ມີຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ມີລິລາພາສາ ໃຊ້ສຳນວນໄດ້ເໝືອນພາສາຂອງຕົນເອງ

ລຳດັບ 8 ລຳດັບຜູ້ໃຊ້ພາສາໄດ້ດີຫລາຍ ເວົ້າຫລືຂຽນ ເລື່ອງ ອົງລາວໄດ້ຊັດເຈນ ແລະ ມີເຫດມີຜົນດ້ວຍລິລາ ແລະ ຕົວຊີ້ທີ່ ເໝາະສົມ ມີຄວາມສາມາດທັດທຽມພວກນັກທະວີພາສາ

ລຳດັບ 7 ລຳດັບຜູ້ໃຊ້ພາສາໄດ້ດີ ສາມາດເຂົ້າໃຈສະຖານນະການສ່ວນໃຫຍ່ໃນສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ ໃຊ້ພາສາອັງກິດເປັນປະຈຳ ມີຄວາມບໍ່ເຂົ້າໃຈຫລືມີຂໍ້ຈຳກັດທາງພາສາເປັນລັງຄາວແຕ່ບໍ່ເປັນອຸປະສັກໃນການສື່ສານ

ລຳດັບ 6 ລຳດັບຜູ້ໃຊ້ພາສາໄດ້ ສາມາດເຂົ້າໃຈສະຖານນະການສ່ວນໃຫຍ່ໄດ້ແຕ່ຍັງຂາດຄວາມຄ່ອງແຄ່ວ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງ ບາງຄລຳເຂົ້າໃຈຜິດຫລືມີຂໍ້ຜິດທາງພາສາທີ່ ສຳຄັນ ໆ

ລຳດັບ 5 ລຳດັບຜູ້ໃຊ້ພາສາໄດ້ພໍປະມານ ສາມາດຕິດຕໍ່ສື່ສານທົ່ວໆໄປໄດ້ແຕ່ມັກໃຊ້ພາສາບໍ່ຖືກຕ້ອງ ຫລືບໍ່ເໝາະສົມ

ລຳດັບ 4 ລຳດັບຜູ້ໃຊ້ພາສາໄດ້ນ້ອຍ ຂາດລິລາ ຄວາມຄ່ອງແຄ່ວ ແລະ ຄວາມຖືກຕ້ອງ ສື່ສານໄດ້ຍາກ ລຳບາກ ເຂົ້າໃຈຜິດ ອົງຈາກສຳນຽງ ແລະ ໄວຍາກອນແຕ່ບໍ່ເຖິງກັບລົມເລິກກາງຄັນ

ລຳດັບ 3 ລຳດັບຜູ້ໃຊ້ພາສາໄດ້ຈຳກັດຫລາຍ ມີຄວາມຮູ້ພາສາອັງກິດທີ່ ໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳ-ວັນ ລຳດັບຮຽນແຕ່ລຳດັບທັກສະບໍ່ສາມາດໃຊ້ໃນການສື່ສານຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງກັນໄດ້

ລຳດັບ 2 ລຳດັບຜູ້ໃຊ້ພາສາໄດ້ເລັກນ້ອຍໃຊ້ພາສາໄດ້ຕໍ່າກວ່າລຳດັບທີ່ສື່ສານໃນຊີວິດປະຈຳ-ວັນສື່ສານໄດ້ເປັນຄຳ ໆ

ລຳດັບ 1 ລຳດັບຜູ້ໃຊ້ພະ [ັ] [ຸ] ສາບໍ່ໄດ້ດີ ບໍ່ສາມາດໃຊ້ພາສາໃນການສື່ສານໄດ້

2. ແບບຂອງ Wilkins ເປັນການປະເມີນຜົນຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ໃຊ້ພາສາ 7 ລຳດັບ ດັ່ງນີ້

ລຳດັບທີ 1 ບໍ່ມີຄວາມຮູ້ກົດໄວຍາກອນພາສາອັງກິດ ສຳນຽງເວົ້າເປັນສຳນຽງແບບໄທລ້ວນສາມາດທີ່ຈະເວົ້າບາງຂໍ້ຄວາມຫລືບາງຄຳໄດ້ໃນວົງຈຳກັດ ເຊັ່ນ ເວົ້າ Good morning, Good bye ໄດ້ໂດຍທີ່ ເຈົ້າຂອງພາສາຜູ້ຄຸ້ນເຄີຍກັບການໃຊ້ພາສາຂອງຄົນຕ່າງຊາດພໍພັງເຂົ້າໃຈໄດ້ນຳ ແລະ ການໃຊ້ພາສາອັງກິດສະ ຈຳເປັນຕ້ອງໃຊ້ທ່າທາງ ແລະ ມີປະກອບເພື່ອໃຫ້ຜູ້ພັງເຂົ້າໃຈ

ລຳດັບທີ 2 ມີຄວາມສາມາດອ່ານອອກສຽງໄດ້ ເວົ້າພາສາອັງກິດໄດ້ໂດຍອາໄສການທ່ອງຈຳເພື່ອອບອກຄວາມຕ້ອງການຂອງຕົນໂດຍແທບບໍ່ມີການປ່ຽນແປງຄຳທີ່ ທ່ອງຈຳໄວ້ ບໍ່ສາມາດໃຊ້ພາສາເພື່ອ ອາການສື່ສານສື່ຄວາມໝາຍ ຫລືສ້າງສັນໄດ້ ມີການເວົ້າຕິດຕະກຸກຕະກັກ ມີທີ່ ຜິດໄວຍາກອນແລະການອອກສຽງເລື້ອຍ ຕ້ອງເວົ້າໄປແກ້ໄຂໄ ອະໜີຜູ້ມາເວົ້າດ້ວຍຈະມີການຕອບທີ່ ຊ້າຫລາຍ ຜູ້ທີ່ ເວົ້າດ້ວຍຕ້ອງຄອຍ-ຖ້າພະຍາຍາມຊ່ວຍໃຫ້ເວົ້າຕໍ່ໄປໄດ້

ລຳດັບທີ 3 ສາມາດເວົ້າ ເລື່ອງ ທົ່ວ ໆໄປໄດ້ໂດຍໃຊ້ຄວາມຮູ້ທາງໄວຍາກອນ ສ້າງປະໂຫຍກງ່າຍ ໆເຈົ້າຂອງພາສາພໍພັງເຂົ້າໃຈ ຍັງມີການໃຊ້ໄວຍາກອນຜິດ ໆ ແລະ ສຽງທີ່ ໃຊ້ຍັງແປງຢູ່ ມີການເວົ້າຊ້າ ໆຢ່າງບໍ່ແນ່ໃຈ ແລະ ເມື່ອຈະຕອບຄຳຖາມຕ້ອງໃຊ້ເວລາຄິດກ່ອນຕອບເພື່ອໃຫ້ເວົ້າຜິດ ໆຈົນເກີນໄປ ຜູ້ພັງມີຄວາມລຳບາກໃນການພັງເພື່ອໃຫ້ເຂົ້າໃຈໄດ້

ລຳດັບທີ 4 ສາມາດທີ່ ຈະເວົ້າ ເພື່ອຄວາມໝາຍ ໂດຍໃຫ້ຜູ້ພັງເກີດຄວາມສັບສົນບໍ່ເຂົ້າໃຈນ້ອຍຫລາຍສາມາດເລົ່າເລື່ອງລາວທີ່ ຕໍ່ ເນື່ອງຕາມລຳດັບເຫດການໄດ້ ເຊັ່ນ ເລົ່າປະຫວັດຄົນໄດ້ແຕ່ຍັງບໍ່ສາມາດເວົ້າຕໍ່ ອີງເພື່ອການສະແດງເຫດຜົນໂຕ້ແຍ້ງ ແລະ ມັກຈະເສີຍບໍ່ເວົ້າຂະນະທີ່ ເຈົ້າຂອງພາສາອະພິປາຍກັນຍົກເວັ້ນວ່າມີຜູ້ເວົ້າດ້ວຍແບບຕົວຕໍ່ຕົວ ແລະ ມັກຈະຂໍໃຊ້ພາສາໄທຖ້າເປັນໄປໄດ້ ການເວົ້າມີທີ່ ຜິດໄວຍາກອນນ້ອຍລົງແຕ່ຍັງຄົງມີການໃຊ້ສຳນວນ ແລະ ລິລາພາສາຜິດ ໆ ສຳນຽງເວົ້າຍັງຄົງສຳນຽງໄທຢູ່ຫລາຍ ແລະ ເມື່ອຍັງມີທີ່ ຜິດເພາະນິກສັບບໍ່ອອກ ມີຄວາມຄ່ອງໃນການເວົ້າ ແລະ ການໂຕ້ຕອບທີ່ ຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ພັງບໍ່ລຳບາກທີ່ຈະສົນທະນາດ້ວຍ ແລະ ຍັງຕ້ອງການໃຫ້ຜູ້ທີ່ ຕົນເວົ້າດ້ວຍຊ່ວຍເປັນຕອນ ໆ ເມື່ອຂັດ

ລຳດັບ 5 ສາມາດເວົ້າສື່ຄວາມໝາຍ ໄດ້ໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆ ສາມາດສະແດງຂໍ້ຄິດເຫັນກ່ຽວກັບເລື່ອງໃດ ເລື່ອງໜຶ່ງໄດ້ເຖິງ-ແມ່ນຈະຍັງຂາດຄວາມຄ່ອງເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາ ເມື່ອເວົ້າ ເລື່ອງຊັບຊ້ອນເລິກເຊິ່ງຕ້ອງຄິດຕຽມກ່ອນເວົ້າຫລືຢຸດທີ່ ເວົ້າໄວ້ເພື່ອ ການແກ້ໄຂປ່ຽນແປງໃຫ້ເວົ້າໄດ້ຈະຄວາມດີກວ່າເດີມມີການໃຊ້ໄວຍາກອນຜິດນ້ອຍຫລາຍທີ່ ຜິດມັກຈະເປັນສຳນວນຫລືວິທີການເວົ້າຫລາຍກວ່າ ຜູ້ທີ່ ສົນທະນາດ້ວຍມັກຕ້ອງຊັກຖາມເປັນຄຳລ່າຄາວເພື່ອໃຫ້ໄດ້ໃຈຄວາມທີ່ ກະຈ່າງຂຶ້ນ

ລຳດັບທີ 6 ມີຄວາມສາມາດທີ່ ຈະເວົ້າສື່ຄວາມໝາຍ ໃໝ່ທຸກສະຖານນະການດ້ວຍຄວາມຄ່ອງແຄ່ວຊັດເຈນ ສາມາດເວົ້າໂຕ້ແຍ້ງ ເວົ້າເນັ້ນ ແລະ ເວົ້າຂະຫຍາຍຄວາມໂດຍ ເລື່ອງທີ່ ເວົ້າໄດ້ທຸກຂະນະ ຜູ້ທີ່ ພັງກໍພັງດ້ວຍຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ບໍ່ຕ້ອງຊ່ວຍຜູ້ເວົ້າ ໃນການໃຊ້ພາສາລຳດັບນີ້ ຜູ້ເວົ້າມີທີ່ ຜິດໄວຍາກອນ ໃຊ້ສັບຜິດຫລືສຽງແບບໄທຍ ໆ ແລະ ສຳນວນທີ່ ຜິດເພາະອິດທິພົນພາສາໄທນ້ອຍຫລາຍຈົນແທບສັງເກດບໍ່ໄດ້

ລຳດັບທີ 7 ເວົ້າຄ່ອງ ແລະ ຊັດເຈນເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາ ມີຄວາມສາມາດໃຊ້ພາສາເພື່ອ ວັດຖຸປະສົງຕ່າງ ໆ ແລະ ໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາເວົ້າທຸກຢ່າງ ຄວາມສາມາດລຳດັບນີ້ມັກຈະເປັນຂອງຜູ້ທີ່ ໄດ້ເຄີຍຢູ່ໃນປະເທດທີ່ ໃຊ້ພາສາອັງກິດມາດົນ ປີ

3. ແບບຂອງ Foreign Service Institute ເປັນ scale ການໃຫ້ຄະແນນຄວາມສາມາດໃນ

ການເວົ້າ (Oral proficiency) ໂດຍແບ່ງລຳດັບຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າເປັນ 5 ລຳດັບ ຄື

ລຳດັບທີ 1 ສາມາດໃຊ້ພາສາເພື່ອສົນທະນາໃໝ່ຊີວິດປະຈຳ-ວັນຫລືເຮັດທຸລະກິດ ເຊັ່ນ ການເດີນທາງ ສາມາດຖາມ ແລະ ຕອບໃນ ເລື່ອງທີ່ ມີຄວາມຄຸ້ນເຄີຍ ອີງຈາກມີຄວາມຈຳກັດທາງດ້ານປະສົບການສົນທະນາ ໃຫ້ເຂົ້າໃຈປະໂຫຍກຄຳຖາມ ແລະ ບອກເລົ່າທຳມະດາໄດ້ ສາມາດເຂົ້າໃຈພາສາໃນລຳດັບຊ້າກວ່າປົກກະຕິ ມີ ການເວົ້າ ໆ ຄຳສັບທີ່ ຈະໃຊ້ໃນການສົນທະນາບໍ່ພຽງພໍທີ່ ຈະສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ຖ້າຈະເວົ້າກໍເປັນ ເລື່ອງ ເບື້ອງຕົ້ນເທົ່ານັ້ນ ອອກສຽງໄວຍາກອນຍັງຜິດ ໆຢູ່ແຕ່ສາມາດສື່ສານໄດ້ກັບເຈົ້າຂອງພາສາທີ່ ເຄີຍມີປະສົບການ ກ່ຽວກັບການຮຽນພາສາຂອງຊາວຕ່າງຊາດ ສາມາດສັ່ງອະທານທຳມະດາ ໆ ຖາມທີ່ ພັກຫລືເຮືອນເຊົ່າ ຖາມ ຫລືບອກທິດທາງ ຂອງ ແລະ ບອກເວລາໄດ້

ລຳດັບທີ 2 ສາມາດໃຊ້ພາສາໄດ້ໃນສັງຄົມແຕ່ໃນວົງຈຳກັດສະເພາະອາຊີບ ມີຄວາມໝັ້ນໃຈໃນການໃຊ້ ພາສາໃນສັງຄົມໃນສະຖານນະການສ່ວນໃຫຍ່ໄດ້ ເຊັ່ນ ການສົນທະນາໃນຊີວິດປະຈຳ-ວັນ ອາຊີບຄອບຄົວ ແລະ ເລື່ອງ ອົງລາວຂອງຕົນເອງ ສ່ວນການເວົ້າໃນດ້ານອາຊີບຍັງຕ້ອງການຄວາມຊ່ວຍ-ເຫລືອ ເມື່ອ ເລື່ອງ ອົງ ຍາກ ໆ ສາມາດຈັບໃຈຄວາມສຳຄັນໃນບົດສົນທະນາທົ່ວໆໄປ ຮູ້ຄຳສັບພໍທີ່ ຈະສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກແຕ່ພາສາ ຍັງບໍ່ກະທັດລັດ ສຳນຽງແມ່ນຈະຍັງຜິດຢູ່ນຳ ຂ້າໃຈງ່າຍ ສາມາດບອກວິທີເຮັດສິ່ງຕ່າງ ໆ ໃນຂັ້ນຕົ້ນໄດ້ຖືກຕ້ອງພໍ ສົມຄວນ ມີການໃຊ້ໄວຍາກອນຜິດຢູ່ນຳ

ລຳດັບທີ 3 ສາມາດເວົ້າໄດ້ຖືກຕ້ອງທັງໄວຍາກອນ ແລະ ຄຳສັບໃນການສົນທະນາຢ່າງເປັນພິທີການ ແລະ ແບບເປັນກັນເອງໃນ ເລື່ອງ ອົງກ່ຽວກັບສັງຄົມ ອາຊີບ ແລະ ວິຊາການ ສາມາດຖືພິພາຍໃນຫົວຂໍ້ທີ່ ສົນ ໃຈ ແລະ ສະເພາະສາຂາວິຊາຢ່າງມີເຫດຜົນ ສາມາດເຂົ້າໃຈພາສາທີ່ ມີຄວາມໄວໃນອັດຕາປົກກະຕິ ຮູ້ຄຳສັບ ຫລາຍພໍທີ່ ຈະຄຸຍໂດຍບໍ່ຕ້ອງຄິດຫາຄຳສັບໃນຂະນະເວົ້າ ສຳນຽງຍັງບໍ່ເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາ ໃຊ້ໄວຍາກອນໄດ້ ຖືກຕ້ອງແມ່ນມີຂໍ້ຜິດພາດກໍບໍ່ໄດ້ເຮັດໃຫ້ຄະຜິດໃຈຄວາມຫລືກໍໃຫ້ເກີດຄວາມລຳຄານແກ່ເຈົ້າຂອງພາສາ

ລຳດັບທີ 4 ໃຊ້ພາສາໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ່ວ ຖືກຕ້ອງເໝາະກັບຄວາມຕ້ອງການໃນສາຍອາຊີບເຂົ້າໃຈ ແລະ ສົນທະນາໃນ ເລື່ອງ ອົງປະສົບການຂອງຕົນຢ່າງຄ່ອງແຄ່ວໂດຍໃຊ້ຄຳສັບໄດ້ຖືກຕ້ອງຊັດເຈນສາມາດໄດ້ຕອບ ໄດ້ຖືກຕ້ອງແມ່ນຈະຢູ່ໃນສະຖານນະການທີ່ ບໍ່ຄຸ້ນເຄີຍ ມີຂໍ້ຜິດນ້ອຍ ສາມາດຮັບສານ ແລະ ສົ່ງສານໄດ້ດີ

ລຳດັບທີ 5 ເວົ້າເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາທີ່ ມີການສຶກສາ ໃຊ້ພາສາໄດ້ດີເປັນທີ່ ຍອມຮັບຂອງເຈົ້າຂອງ ພາສາທີ່ ມີຄວາມຮູ້ໃນທຸກຮູບແບບ ເຊັ່ນ ຮູ້ສັບຫລາຍລວມທັງສຳນວນ ແລະ ພາສາຖື ນະ ແລະ ວັດທະນະທຳ

4. ແບບຂອງ Clark ເປັນລະບົບການໃຫ້ຄະແນນທີ່ ໃຊ້ກັບນັກ] ຮຽນເມື່ອ ອະຫວັດລຳດັບ ຄວາມສາມາດ ຂອງນັກຮຽນໂດຍປະມານແບ່ງເປັນ 4 ລຳດັບ ຈາກລຳດັບ 1 ຊຶ່ງເປັນລຳດັບເລີ່ມຮຽນຈົນເຖິງລຳດັບ 4 ເປັນລຳດັບສື່ສານ ໄວ້ດັ່ງນີ້

ການອອກສຽງ

1. ຍັງເວົ້າບໍ່ໄດ້ ແລະ ໄດ້ຕອບບໍ່ໄດ້
2. ອອກສຽງຜິດ ໆ ເວົ້າແລ້ວເຂົ້າໃຈຍາກ
3. ອອກສຽງຜິດເປັນຄວາມ ແຕ່ໂດຍທົ່ວໄປແລ້ວເຂົ້າໃຈໄດ້
4. ອອກສຽງຖືກຕ້ອງ ແລະ ເວົ້າໄດ້ເປັນທີ່ ເຂົ້າໃຈ

ຄຳສັບ

1. ໃຊ້ຄຳສັບຜິດ ແລະ ໄດ້ຕອບບໍ່ໄດ້
2. ໃຊ້ຄຳສັບຜິດເລື້ອຍໆ ແຕ່ໃຊ້ສັບໃນເຫດການນັ້ນໄດ້

3. ສື່ຄວາມໝາຍ ໄດ້ເປັນສ່ວນໃຫຍ່ ໃຊ້ຄຳສັບໄດ້ເໝາະສົມ
4. ໃຊ້ຄຳສັບໄດ້ເໝາະສົມໃນທະກຸສະຖານນະການ

ໄວຍາກອນ

1. ໂຄງສ້າງໄວຍາກອນຜິດ ບໍ່ສາມາດສື່ສານໄດ້
2. ໃຊ້ໄວຍາກອນ ເບື້ອງຕົ້ນຜິດ ໃຊ້ວະລິຖົກຕ້ອງນຳ
3. ໃຊ້ໂຄງສ້າງໄວຍາກອນໄດ້ຖືກຕ້ອງ ມີຂໍ້ຜິດເລັກນ້ອຍ
4. ບໍ່ມີຂໍ້ຜິດທັງໃນການໃຊ້ສັບຫລືໂຄງສ້າງ

ຄວາມຄ່ອງ

1. ເວົ້າແລ້ວຕ້ອງຢຸດດົນ ໆ ເວົ້າບໍ່ຈົບປະໂຫຍກຫລືໂຕ້ຕອບບໍ່ໄດ້
2. ພຸດ ໆ ແລ້ວເວົ້າຕໍ່ໄປບໍ່ໄດ້ ພະຍາຍາມເວົ້າຕໍ່ໄປໂດຍເລີ່ມຕົ້ນໃໝ່
3. ບົດສິນທະນາເປັນທຳມະຊາດ ແລະ ຕໍ່ ເນື່ອງ ບາງ ຍັງຕິດຕະກຸກຕະກັກ
4. ບົດສິນທະນາເປັນທຳມະຊາດ ຢຸດນຳເຊັ່ນດຽວກັບເຈົ້າຂອງພາສາ

ອອນເລີລ໌ (Oller 1979: 320-323, ອ້າງໃນ ຍຸບເຍົາ ເມືອງໜຸດ, 2548: 10) ໄດ້ກຳນົດປະເພດຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າໄວ້ 5 ປະການ ໂດຍແບ່ງເປັນຂັ້ນຍ່ອຍ ໆ 6 ລຳດັບຄວາມສາມາດຄືຈາກລຳດັບທີ 1 ທີ່ຄວນປັບ-ປຸງເຖິງລຳດັບ 6 ຄື ດັ່ງນີ້

ດ້ານການອອກສຽງ

- ລຳດັບ 1 ອອກສຽງລັກສະນະທີ່ ບໍ່ສາມາດເຂົ້າໃຈໄດ້
- ລຳດັບ 2 ອອກສຽງຜິດຫລາຍ ເຂົ້າໃຈຍາກ ຕ້ອງເວົ້າຊ້າ ໆຫລາຍ ໆຄຳຈຶ່ງເຂົ້າໃຈ
- ລຳດັບ 3 ໃຊ້ສຽງແປງ ແລະ ຜິດ ເຮັດໃຫ້ເຂົ້າໃຈຜິດ ບາງຄຳຕ້ອງຕັ້ງໃຈຟັງ
- ລຳດັບ 4 ໃຊ້ສຽງແປງ ແລະ ອອກສຽງຜິດບາງຄຳແຕ່ເຂົ້າໃຈໄດ້
- ລຳດັບ 5 ອອກສຽງຖືກຕ້ອງ ຟັງຊັດເຈນ ແຕ່ບໍ່ເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາ
- ລຳດັບ 6 ອອກສຽງເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາ

ດ້ານໄວຍາກອນ

- ລຳດັບ 1 ໃຊ້ໄວຍາກອນບໍ່ຖືກຕ້ອງ ຍົກເວັ້ນສຳນວນທີ່ ຕຽມໄວ້
- ລຳດັບ 2 ເວົ້າຜິດຫລາຍ ມີຄວາມຮູ້ໄວຍາກອນນ້ອຍຫລາຍ ສື່ສານບໍ່ໄດ້
- ລຳດັບ 3 ເວົ້າຜິດເລື້ອຍ ບໍ່ຮູ້ຫລັກໄວຍາກອນສຳຄັນບາງຢ່າງເຮັດໃຫ້ເຂົ້າໃຈຜິດ
- ລຳດັບ 4 ຜິດເປັນຄຳເຮັດໃຫ້ຮູ້ວ່າບໍ່ມີຄວາມຮູ້ທາງໄວຍາກອນບາງຢ່າງແຕ່ບໍ່ເຖິງກັບເວົ້າແລ້ວບໍ່ເຂົ້າໃຈ
- ລຳດັບ 5 ຜິດໄວຍາກອນນ້ອຍຫລາຍ
- ດັບ 6 ຜິດພຽງ 1 ຫລື 2 ໃນລະຫວ່າງການສຳພາດ

ຄຳສັບ

- ລຳດັບ 1 ຮູ້ຄຳສັບໃໝ່ພໍທີ່ ຈະສິນທະນາໃນ ເລື່ອງງ່າຍ ໆໄດ້
- ລຳດັບ 2 ຮູ້ຄຳສັບນ້ອຍຫລາຍໃຊ້ໄດ້ສະເພາະ ເລື່ອງ ທົກງ່າຍກັບຕົນເອງ ແລະ ໃຊ້ພາສາເພື່ອການຢູ່ລອດເທົ່ານັ້ນ ເຊັ່ນ ການບອກຫລືຖາມກ່ຽວກັບເວລາ ສັງຄານ ຖາມຂໍ້ມູນເພື່ອການເດີນທາງ ແລະ ສິນທະນາພາຍໃນຄອບຄົວໄດ້
- ລຳດັບ 3 ເລືອກໃຊ້ຄຳສັບບໍ່ຄ່ອຍຖືກ ອ ພົບປາຍບໍ່ໄດ້ແມ່ນໃນ ເລື່ອງສັງຄົມ ແລະ ອາຊີບຂອງຕົນໃນລຳດັບທຳມະດາ

ລຳດັບ 4 ຮູ້ຄຳສັບທາງອາຊີບຫລາຍພໍທີ່ ຈະອະພິປາຍ ເລື່ອງ ອົງທີ່ ສົນໃຈໄດ້ ຮູ້ຄຳສັບ ທົ່ວ ໆໄປພໍຈະ ພຸດພິປາຍໄດ້ໃນ ເລື່ອງ ອົງສະເພາະສາຂາວິຊາທີ່ ຕົນກຽວຂ້ອງດ້ວຍ

ລຳດັບ 5 ຮູ້ຄຳສັບກ່ຽວກັບອາຊີບຂອງຕົນຫລາຍ ແລະ ຖືກຕ້ອງ ມີວົງຄຳສັບ ທົ່ວ ໆໄປຫລາຍພໍທີ່ ຈະ ເວົ້າ ເລື່ອງ ອົງບັນຫາຊັບຊ້ອນ ແລະ ເຫດການໃນສັງຄົມ

ລຳດັບ 6 ຄຳສັບມີຫລາຍ ແລະ ຖືກຕ້ອງເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາທີ່ ມີການສຶກສາ

ຄວາມຄ່ອງໃນການເວົ້າ

ລຳດັບ 1 ການເວົ້າຍັງຕະກຸກຕະກັກ ເວົ້າເປັນປະໂຫຍກບໍ່ໄດ້ ສົນທະນາຍັງບໍ່ໄດ້

ລຳດັບ 2 ເວົ້າຊ້າຫລາຍ ແລະ ສະເໝີຍົກເວັ້ນປະໂຫຍກທີ່ ເວົ້າທຸກມື້

ລຳດັບ 3 ຍັງເວົ້າໄດ້ ສະເໝີ ເວົ້າບໍ່ຈົບປະໂຫຍກ

ລຳດັບ 4 ເວົ້າແລ້ວຢຸດນຳ ຄວາມ ສະເໝີອາດຈະເກີດຈາກການເວົ້າໃໝ່ຫລືມືວິດຫາຄຳສັບ

ລຳດັບ 5 ເວົ້າໄດ້ລາບລຽບ ຄວາມໄວ ແລະ ຄວາມ ສະເໝີເທົ່ານັ້ນທີ່ ບໍ່ເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາ

ລຳດັບ 6 ເວົ້າໄດ້ບໍ່ວ່າຈະເປັນເລື່ອງທົ່ວໆໄປຫລືໃນວິຊາຊີບເວົ້າໄດ້ຢ່າງລາບລຳນະເໝືອນເຈົ້າຂອງ

ຄວາມເຂົ້າໃຈ

ລຳດັບ 1 ເຂົ້າໃຈນ້ອຍເກີນກວ່າຈະສົນທະນາໃນ ເລື່ອງ ອົງທຳມະດາທີ່ ສຸດ

ລຳດັບ 2 ເຂົ້າໃຈພາສາຊ້າຫລາຍໃນ ເລື່ອງ ອົງງ່າຍ ໆທີ່ກ່ຽວກັບສັງຄົມ ການເດີນທາງ ຍັງຕ້ອງເວົ້າໃຫ້ ຊ້າ ໆ ແລະ ເວົ້າໃໝ່

ລຳດັບ 3 ເຂົ້າໃຈ ເລື່ອງ ອົງງ່າຍ ໆທີ່ກ່ຽວກັບຕົນເອງ ຕ້ອງໃຫ້ເວົ້າຊ້າ ໆຫລືເວົ້າໃໝ່ໃນບາງຄຳສັບ

ລຳດັບ 4 ເຂົ້າໃຈດີພໍສົມຄວນໃນຄຳເວົ້າທີ່ ມີອັດຕາຄວາມໄວປົກກະຕິທີ່ ເປັນ ເລື່ອງ ອົງກ່ຽວກັບຕົນ ເອງຕ້ອງການໃຫ້ເວົ້າຫລືເວົ້າໃໝ່ໃນບາງຄຳ

ລຳດັບ 5 ເຂົ້າໃຈບົດສົນທະນາໃນລຳດັບຄວາມໄວປົກກະຕິ ຍົກເວັ້ນຄຳທີ່ ເປັນພາສາ ຫລື ເລື່ອງທີ່ ບໍ່ ຄຸ້ນເຄີຍ ແລະ ຄຳເວົ້າທີ່ ໄວຫລືຊ້າເກີນໄປ

ລຳດັບ 6 ເຂົ້າໃຈຄຳເວົ້າທີ່ ເປັນພິທີການຫລືພາສາຂອງເຈົ້າຂອງພາສາທີ່ ມີການສຶກສາSpeaking Rubric (Adapted from Bill Heller by Cherice Montgomery, 2000) ແບ່ງປະເພດຄວາມ ສາມາດຂອງການເວົ້າອອກເປັນ 6 ດ້ານ ມີແນວທາງການວັດຄວາມສາມາດທາງການເວົ້າແບ່ງຕາມມາດຕາສ່ວນ 4 ລຳດັບ ດັ່ງນີ້ ຄື

ການອອກສຽງ

1. ອອກສຽງຜິດເລື້ອຍ ໆ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຟັງຫລືເຈົ້າຂອງພາສາບໍ່ສາມາດເຂົ້າໃຈໄດ້

2. ອອກສຽງຜິດພຽງເລັກນ້ອຍແຕ່ບໍ່ໄດ້ປ່ຽນຄວາມຫມາຍຂອງໃຈຄວາມສຳຄັນ ແຕ່ຜູ້ຟັງຕ້ອງ ພະຍາຍາມຕັ້ງໃຈຟັງເພື່ອໃຫ້ໄດ້ໃຈຄວາມທີ່ ຖືກຕ້ອງ

3. ອອກສຽງຜິດພຽງເລັກນ້ອຍແຕ່ບໍ່ໄດ້ປ່ຽນຄວາມຫມາຍຂອງໃຈຄວາມສຳຄັນ ສາມາດເຂົ້າໃຈ ຂໍ້ຄວາມທີ່ຈະສື່ສານໄດ້ໂດຍຜູ້ຟັງບໍ່ຕ້ອງໃຊ້ຄວາມພະຍາຍາມ

4. ອອກສຽງຖືກຕ້ອງ ບາງ ຄຳ ງະອອກສຽງໄດ້ເໝືອນກັບເຈົ້າຂອງພາສາ

ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ

1. ຢຸດເລື້ອຍ ຄຳໃນຂະນະທີ່ ເວົ້າເຮັດໃຫ້ການສົນທະນາບໍ່ ຫຼຽນໄຫລ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຟັງບໍ່ສົນໃຈຟັງຂໍ້ຄວາມ ທີ່ສື່ສານ

2. ຂະນະທີ່ ເວົ້າຕ້ອງຢຸດຄິດເປັນຄໍາ ເວົ້າແລ້ວ ຄໍາເວົ້າເດີມເລື້ອຍ ໆເຮັດໃຫ້ການສົນທະນາບໍ່ຫຼຽນໄຫລ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຟັງບໍ່ສົນໃຈຟັງຂໍ້ຄວາມທີ່ສື່ສານເທົ່າທີ່ ຄວນ
3. ຂະນະເວົ້າມີຄວາມລັງເລຢູ່ນຳແຕ່ກໍບໍ່ໄດ້ເຮັດໃຫ້ການສົນທະນາຢຸດຊະງັກລົງ
4. ເວົ້າໄດ້ຢ່າງຫຼຽນໄຫລ ແລະ ເປັນທຳມະຊາດເຮັດໃຫ້ການສົນທະນາເປັນໄປຢ່າງລາບລົນ

ຄຳສັບ

1. ໃຊ້ຄຳສັບໃນວົງຈຳ ບໍ່ພຽງພໍເຮັດໃຫ້ຄວາມໝາຍໄໝ້ຖືກຕ້ອງ
2. ໃຊ້ຄຳສັບຫຼາຍແຕ່ຄຳບາງຄຳມີຄວາມໝາຍຄຸມເຄືອບໍ່ຊັດເຈນ ມີການໃຊ້ຄຳເດີມຢູ່ນຳເລັກນ້ອຍ ສາມາດສື່ສານໃຫ້ເປັນທີ່ ເຂົ້າໃຈໄດ້
3. ໃຊ້ຄຳສັບກວ້າງ ແລະ ຫລາກຫລາຍຫລາຍຂັ້ນ ມີຄຳບາງຄຳທີ່ ມີຄວາມໝາຍຄຸມເຄືອບໍ່ຊັດເຈນນຳ ເລັກນ້ອຍ ສາມາດສື່ສານໃຫ້ເປັນທີ່ ເຂົ້າໃຈໄດ້
4. ໃຊ້ຄຳສັບທີ່ ລົມານຫລາຍໃນວົງກວ້າງ ແລະ ຫລາກຫລາຍ ໃຊ້ຄຳສັບໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງເໝາະສົມ ສາມາດສື່ສານໄດ້ຖືກຕ້ອງຊັດເຈນ

ຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ຄວາມເຂົ້າໃຈ

1. ເວົ້າຜິດແລະສື່ຄວາມໝາຍ ຜິດ ບໍ່ສາມາດເຂົ້າໃຈຂໍ້ຄວາມທີ່ຈະສື່ສານໄດ້
2. ເວົ້າແລະສື່ ຄວາມໝາຍ ຜິດນຳ ບໍ່ສາມາດເຂົ້າໃຈຂໍ້ຄວາມທີ່ ຈະສື່ສານໄດ້
3. ເວົ້າແລະສື່ ຄວາມໝາຍ ຜິດນຳເລັກນ້ອຍ ເຂົ້າໃຈຂໍ້ຄວາມທີ່ ຈະສື່ສານໄດ້
4. ເວົ້າແລະສື່ຄວາມໝາຍ ໄດ້ຖືກຕ້ອງ ສາມາດເຂົ້າໃຈຂໍ້ຄວາມທີ່ຈະສື່ສານ

ຂໍ້ຄວາມຫລືໃຈຄວາມ

1. ເວົ້າປະໂຫຍກ ສັ້ນ ໆ ແລະ ບໍ່ສົມບູນ ໃຈຄວາມທີ່ ເວົ້າບໍ່ຕໍ່ ເນື່ອງກັນ ບໍ່ສາມາດເຂົ້າໃຈຂໍ້ຄວາມທີ່ສື່ສານໄດ້
2. ເວົ້າໂດຍໃຊ້ໂຄງສ້າງປະໂຫຍກງ່າຍ ໆ ແລະ ຂາດການຂະຫຍາຍຄວາມ ໃຈຄວາມບໍ່ຕໍ່ ເນື່ອງກັນ ແລະ ບໍ່ສົມບູນ
3. ເວົ້າປະໂຫຍກຄ່ອນຂ້າງຫລາກຫລາຍແຕ່ຍັງຂາດການຂະຫຍາຍຄວາມ ຜູ້ຟັງຕ້ອງພະຍາຍາມ ຟັງປະໂຫຍກທີ່ ຟັງໃຫ້ມີໃຈຄວາມຕໍ່ ເນື່ອງ ແລະ ສຳພັນກັນ ຂາດການ ເຊື່ອມຄຳເຮັດໃຫ້ຂໍ້ຄວາມບໍ່ ເຊື່ອມໂຍງກັນ ເລັກນ້ອຍ
4. ເວົ້າບັນລະຍາຍຂໍ້ຄວາມຢ່າງມີລາຍລະອຽດ ແລະ ໜ້າສົນໃຈ ໃຊ້ຄຳ ເຊື່ອມທີ່ ເໝາະສົມເຮັດໃຫ້ປະໂຫຍກມີໃຈຄວາມທີ່ ຕໍ່ ເນື່ອງ ແລະ ສຳພັນກັນ

ຄວາມສາມາດໃນການເຂົ້າໃຈ

1. ເວົ້າແລ້ວຜູ້ຟັງບໍ່ເຂົ້າໃຈ ບໍ່ສາມາດເວົ້າຕໍ່ໄດ້ເມື່ອ ອາດຈະມີຄືນຖາມຄຳຖາມຫລືຂັດຈັງຫວະບໍ່ສາມາດເຂົ້າໃຈ ເມື່ອຫົວຂໍ້ທີ່ ຍາກຫລືມີຄວາມຫລາກຫລາຍ ເຂົ້າໃຈສະເພາະຫົວຂໍ້ງ່າຍ ໆເທົ່ານັ້ນ
2. ເວົ້າແລ້ວຜູ້ຟັງສາມາດຈັບໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງ ເລື່ອງທີ່ ສົນທະນາໄດ້ແຕ່ບໍ່ເຂົ້າໃຈລາຍລະອຽດຂອງຂໍ້ຄວາມ ເມື່ອ ອະໜິຄືນຖາມຄຳຖາມຫລືຂັດຈັງຫວະອາດຈະເວົ້າຕິດຂັດຫລືຢຸດນຳເລັກນ້ອຍແຕ່ສາມາດເວົ້າຕໍ່ໄປໄດ້ ບໍ່ເຂົ້າໃຈ ເມື່ອ ອະຜູ້ເວົ້າຫົວຂໍ້ທີ່ ຍາກຫລືມີຄວາມຫລາກຫລາຍແຕ່ສາມາດສົນທະນາໄປກັບຄູ່ສົນທະນາໄດ້
3. ສາມາດເຂົ້າໃຈ ແລະ ຈັບໃຈຄວາມສຳຄັນຂອງ ເລື່ອງ ອົງທີ່ ສົນທະນາໄດ້ ເຂົ້າໃຈລາຍລະອຽດຂອງ ເລື່ອງ ທີ່ ສົນທະນາ ເມື່ອ ອະໜິຄືນຖາມຄຳຖາມຫລືຂັດຈັງຫວະຈະເວົ້າຕິດຂັດນຳເລັກນ້ອຍແຕ່ສາມາດເວົ້າຕໍ່

ໄປໄດ້ ເຂົ້າໃຈ ເມື່ອ ອະຍຸເວົ້າເວົ້າຫົວຂໍ້ທີ່ ຫລາກຫລາຍຫລາຍຂຶ້ນ ແລະ ສາມາດສົນທະນາໄປກັບຄູ່ສົນທະນາໄດ້

4. ສາມາດເຂົ້າໃຈ ແລະ ຈັບໃຈຄວາມສໍາຄັນຂອງ ເລື່ອງ ອົງທີ່ ສົນທະນາໄດ້ ເຂົ້າໃຈລາຍລະອຽດຂອງ ຂໍ້ຄວາມທີ່ ສົນທະນາໄດ້ເປັນຢ່າງດີ ເມື່ອ ອະໜິຄົນຖາມຄໍາຖາມຫລືຂັດຈັງຫວະສາມາດເວົ້າຕໍ່ໄປໄດ້ໂດຍບໍ່ຕິດ ຂັດ Performance Assessment for Language Students, Foreign language program of studies, Fairfax County Public Schools PALS (2004) ແບ່ງປະເພດຄວາມສາມາດຂອງການ ເວົ້າອອກເປັນ 6 ດ້ານ ມີແນວທາງການວັດຄວາມສາມາດທາງການເວົ້າແບ່ງຕາມມາດຕາສ່ວນ 4 ລໍາດັບ ດັ່ງນີ້

ຄວາມສົມບູນຂອງຂໍ້ຄວາມ

1. ການຕອບຄໍາຖາມບໍ່ເໝາະສົມ ບໍ່ມີຄວາມສົມບູນຂອງຂໍ້ຄວາມເທົ່າທີ່ ຄວນ
2. ການຕອບຄໍາຖາມເໝາະສົມຫລາຍຂຶ້ນຂໍ້ຄວາມບໍ່ສົມບູນພຽງເລັກນ້ອຍ
3. ການຕອບຄໍາຖາມເໝາະສົມ ຂໍ້ຄວາມມີຄວາມສົມບູນ
4. ການຕອບຄໍາຖາມເໝາະສົມຫລາຍ ຂໍ້ຄວາມມີຄວາມສົມບູນ ແລະ ມີຄວາມຫລາກຫລາຍ

ຄວາມເຂົ້າໃຈ

1. ຕອບບໍ່ກົງຄໍາຖາມ ສື່ຄວາມບໍ່ຖືກຕ້ອງ ບໍ່ສາມາດເຂົ້າໃຈໄດ້
2. ຕອບຄໍາຖາມຖືກຕ້ອງນຳເລັກນ້ອຍ ສື່ຄວາມໄດ້ເຂົ້າໃຈເລັກນ້ອຍ
3. ຕອບຄໍາຖາມຖືກຕ້ອງເປັນສ່ວນໃຫຍ່ຄວາມໄດ້ເປັນທີ່ ເຂົ້າໃຈ
4. ຕອບຄໍາຖາມໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ ອະຄວາມໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ

ຄວາມຄ່ອງແຄ່ວ

1. ເວົ້າແລ້ວຕ້ອງຢຸດດົນໆ
2. ເວົ້າແລ້ວຢຸດເລື້ອຍ ຄໍາ
3. ເວົ້າແລ້ວລັງເລນຳໃນບາງຄໍາ
4. ເວົ້າໄດ້ຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ

ການອອກສຽງ

1. ອອກສຽງຜິດເລື້ອຍ ໆເຮັດໃຫ້ ຜູ້ຟັງບໍ່ສາມາດເຂົ້າໃຈໄດ້
2. ອອກສຽງຜິດບາງ ຄໍາ ງະເຮັດ ໃຫ້ບໍ່ ເຂົ້າໃຈຂໍ້ຄວາມຫລືສໍານວນທີ່ ຕ້ອງການຈະສື່ ຄວາມໝາຍ
3. ອອກສຽງຜິດພຽງເລັກນ້ອຍ ສາມາດເຂົ້າໃຈຂໍ້ຄວາມທີ່ໄດ້
4. ອອກສຽງຖືກຕ້ອງເປັນສ່ວນໃຫຍ່ ບາງ ຄໍາ ງະອອກສຽງໄດ້ເໝືອນກັບເຈົ້າຂອງພາສາ

ຄໍາສັບ

1. ໃຊ້ຄໍາສັບ ຈຳກັດ ໃຊ້ຄໍາສັບ ພຽງພໍ ແລະ ບໍ່ຖືກຕ້ອງ
2. ໃຊ້ຄໍາສັບບໍ່ພຽງພໍ ແລະ ບໍ່ຖືກຕ້ອງໃນບາງ ຄໍາ
3. ໃຊ້ຄໍາສັບພຽງພໍ ແລະ ຖືກຕ້ອງ
4. ໃຊ້ຄໍາສັບໃນວົງກວ້າງ ແລະ ຫລາກຫລາຍ ແລະ ໃຊ້ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ

ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງພາສາ

1. ໃຊ້ໄວຍາກອນບໍ່ຖືກຕ້ອງ ບໍ່ສາມາດສື່ສານໃຫ້ເຂົ້າໃຈໄດ້
2. ໃຊ້ໄວຍາກອນຖືກຕ້ອງພຽງເລັກນ້ອຍ ແລະ ໃຊ້ປະໂຫຍກງ່າຍ ໆໃນການສື່ສານ
3. ໃຊ້ໄວຍາກອນຖືກຕ້ອງເປັນສ່ວນໃຫຍ່ ແລະ ໃຊ້ປະໂຫຍກຊັບຊ້ອນຂຶ້ນເລັກນ້ອຍ

4. ໃຊ້ໄວຍາກອນຖືກຕ້ອງ ແລະ ໃຊ້ປະໂຫຍກທີ່ ຊັບຊ້ອນຍິ່ງຂຶ້ນ

ສະຫລຸບວ່າ ວິທີການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນການເວົ້າພາສາອັງກິດນັ້ນສາມາດປະເມີນໄດ້ຫລາຍວິທີ ໂດຍປະເມີນຈາກລັກສະນະພຶດຕິກຳຂອງຜູ້ຮຽນໃນດ້ານຕ່າງ ໆ ແລະ ການກຳນົດເກນການປະເມີນທີ່ເໝາະ ສົມ ໃນການວິໄຈໄດ້ກຳນົດເກນການປະເມີນການເວົ້າພາສາອັງກິດເພື່ອປະເມີນລຳດັບຄວາມສາມາດທາງການ ເວົ້າພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາໂດຍດັດແປງມາຈາກເກນການປະເມີນ Speaking Rubric (Adapted from Bill Heller by Cherice Montgomery) ແລະ Performance Assessment for Language Students

2. ທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດກ່ຽວກັບປັດໄຈທີ່ ສົ່ງຜົນຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດ

ມີຜູ້ຕັ້ງທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດກ່ຽວກັບປັດໄຈທີ່ ສົ່ງຜົນຕໍ່ການຮຽນໄວ້ຫລາຍທ່ານ ຊຶ່ງແຕ່ລ່າທ່ານໄດ້ ວິໄຈສຶກສາ ແລະ ສະເໜີທິດສະດີໄວ້ແຕກຕ່າງກັນ ການສຶກສາທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດກ່ຽວກັບປັດໄຈໃນການ ຮຽນພາສາອັງກິດໃນຖານະພາສາຕ່າງປະເທດຫລືພາສາທີ່ ສອງນັ້ນໄດ້ມີຜູ້ສຶກສາໄວ້ດັ່ງນີ້

2.1 ທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດຂອງບະຫລຸມ

ບະຫລຸມ (Bloom 1976: 167-176) ໄດ້ກໍ່ການວິໄຈ ແລະ ສະເໜີທິດສະດີກ່ຽວກັບລະບົບການ ຮຽນການສອນໃນໂຮງຮຽນ ໂດຍກ່າວເຖິງປັດໄຈຫລືອົງປະກອບທີ່ ມີຜົນກະທົບຕໍ່ການຮຽນ 3 ອົງປະກອບ ດັ່ງນີ້

1. ພຶດຕິກຳດ້ານຄວາມຮູ້ຄວາມຄິດ (Cognitive entry behaviors) ໝາຍເຖິງ ຄວາມສາມາດທັງ ໝົດຂອງຜູ້ຮຽນ ປະກອບດ້ວຍຄວາມຖະຫນັດແລະພື້ນຖານຄວາມຮູ້ເດີມຂອງຜູ້ຮຽນ

2. ເຈົ້າລັກສະນະທາງດ້ານຈິດພິໄສ (Affective entry characteristics) ໝາຍເຖິງ ສະພາບ- ການຫລືແຮງຈູງໃຈທີ່ ຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໃໝ່ ຊຶ່ງໄດ້ແກ່ ຄວາມສົນໃຈ ແລະ ເຈຕາຄະຕິທີ່ ມີຕໍ່ ເນື້ອໃນວິຊາ ໂຮງຮຽນ ລະບົບການຮຽນ ຄວາມຄິດເຫັນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ແລະ ລັກສະນະຊຶ່ງເປັນເຈົ້າ ລັກສະນະຕ່າງ ໆ ທາງດ້ານຈິດພິໄສຊຶ່ງບາງຢ່າງອາດປ່ຽນແປງໄດ້ແຕ່ບາງຢ່າງຍັງຄົງຢູ່

3. ຄຸນນະພາບການສອນ (Quality of instruction) ໄດ້ແກ່ ການໄດ້ຮັບຄຳແນະນຳ ການມີສ່ວນ ຮ່ວມໃນການຮຽນການສອນ ການເສີມສ້າງຂອງຄູ ການແກ້ໄຂຂໍ້ຜິດພາດ ແລະ ຮູ້ວ່າຕົນເອງກະທຳໄດ້ຖືກ ຕ້ອງຫລືບໍ່

2.2 ທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດຂອງຈາໂຄໂບວິດສ໌

ຈາໂຄໂບວິດສ໌ (Jakobovits 1971: 103-115) ໄດ້ສຶກສາກ່ຽວກັບປັດໄຈໃນການຮຽນການສອນ ພາສາຕ່າງປະເທດຫລືພາສາທີ່ ສອງ ແລະ ສະຫລຸບໄດ້ວ່າປັດໄຈທີ່ ເຮັດໃຫ້ການຮຽນການສອນເປັນໄປຢ່າງມີ ປະສິດທິພາບນັ້ນມີ 3 ປະການ ຄື

1. ປັດໄຈດ້ານການສອນ ປະກອບດ້ວຍຄຸນນະພາບການສອນຂອງຄູຊື່?? ງຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມຮູ້ຄວາມ ສາມາດທາງພາສາ ແລະ ການສອນຂອງຄູ ໂອກາດທາງການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນຊຶ່ງລວມທັງເວລາທີ່ ໃຊ້ຮຽນທັງ ໃນ ແລະ ນອກຫ້ອງຮຽນ ເກນການປະເມີນຜົນຊຶ່ງອາດປະເມີນໄດ້ຈາກແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດ ທາງການ ຮຽນ

2. ປັດໄຈດ້ານຕົວຜູ້ຮຽນ ປະກອບດ້ວຍຄວາມສາມາດທີ່ ຈະເຂົ້າໃຈການສອນຂຶ້ນຢູ່ກັບສະຕິປັນຍາ ຄວາມສາມາດທາງພາສາ ຄວາມຖະຫນັດ ໄດ້ແກ່ ອົງປະກອບຄວາມຖະຫນັດທາງການຮຽນທາງພາສາ ຄວາມ ມານະບາກ ເກີດຈາກແຮງຈູງໃຈໃຜສຳລິດທິ [?]?? ຈະຕາຄະຕິທີ່ ມີຕໍ່ຄູ່ສອນ ຄວາມສົນໃຈໃນພາສາທີ່ ຮຽນ ແລະ ເຈຕາຄະຕິຕໍ່ວັດທະນະທຳຕ່າງປະເທດ ສ່ວນກົນຍຸດທຳ ແລະ ວິທີການຮຽນປະກອບດ້ວຍສະມັດຖະພາບ

ໃນການຮັບຄວາມຮູ້ໃໝ່ ສະມັດຖະພາບໃນການຖ່າຍໂອນສິ່ງທີ່ ຮຽນຮູ້ໄປສູ່ຄວາມຮູ້ໃໝ່ ນີ້ໄສທາງການຮຽນ ແລະ ການປະເມີນຜົນຄວາມສາມາດຂອງຕົນເອງ

3. ປັດໄຈດ້ານສັງຄົມ ແລະ ວັດທະນະທຳທີ່ ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສຳເລັດ ທາງການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດ ໄດ້ແກ່ ຄວາມຢືດໝັ້ນຕໍ່ພາສາຂອງຕົນເອງ ອົງປະກອບທາງພາສາສາດທາງພາສາຂອງຕົນເອງ ແລະ ພາວະຂອງ ວັດທະນະທຳທີ່ ປາກົດໃນສັງຄົມ

2.3 ທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດຂອງການ ດະເໜີ ແລະ ແລມ ເບີລ໌ທ

ດະເໜີ ແລະ ແລມ ເບີລ໌ທ (Gardner and Lambert 1972: 1-136 ແລະ Gardner 1973: 1-176) ໄດ້ແບ່ງປັດໄຈທີ່ ມີອິດທິພົນຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດ ດັ່ງນີ້

1. ເຈຕາຄະຕິ (Attitude) ເຊັ່ນ ເຈຕາຄະຕິຕໍ່ ເນື້ອໃນວິຊາທີ່ ຮຽນ ຊຶ່ງເຈຕາຄະຕິເຫລົ່ານີ້ ໄດ້ຮັບຈາກ ການພັດທະນາສະພາບແວດລ້ອມທາງເຮືອນ (home environment) ໄດ້ແກ່ ການໄດ້ຮັບການສົ່ງເສີມ ແລະ ສະໜັບ-ສະໜູນພາຍໃນຄອບຄົວ ການໄດ້ປຽບດ້ານຖານະທາງເສດຖະກິດ (economic advantage) ການ ສະໜັບ-ສະໜູນທາງດ້ານບັນຍາກາດພາຍໃນຄອບຄົວ ການໄດ້ຮັບການສົ່ງເສີມຈາກກຸ່ມເພື່ອ ອື່ນ ຕົວຄູ ແລະ ວິທີການສອນຂອງຄູຈະມີບົດບາດສຳຄັນໃນການກໍ່ໃຫ້ເກີດເຈຕາຄະຕິຕ່າງ ໆ ໃນຕົວນັກຮຽນ ຖ້າຄູມີທັກສະ ການສອນພາສາທີ່ເກັ່ງ ແລະ ສາມາດກະຕຸ້ນເດັກໃຫ້ເກີດອາລົມຄວາມຮູ້ສຶກຢາກຮຽນຕະຫລອດຈົນມີວິທີການ ສອນທີ່ ໜ້າສົນໃຈຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີເຈຕາຄະຕິທີ່ ດີຕໍ່ການຮຽນພາສາໄດ້ (positive attitude) (Gardner 1973: 7-8)

2. ຄວາມຖະຫນັດທາງພາສາ (Language aptitude) ຄວາມຖະຫນັດທາງພາສາເປັນສິ່ງທີ່ ມີມາ ແຕ່ກຳເນີດການຝຶກຝົນທາງພາສາ (Language training) ນັ້ນບໍ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ຄວາມຖະຫນັດທາງພາສາ (Gardner 1973:24)

3. ການໄດ້ຮັບການສົ່ງເສີມຈາກບิดາ-ມານດາ (Parents' support) ການສົ່ງເສີມຂອງບิดາ-ມານດາ ຈະກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມມັກຂອງບຸດຫລານ ເຖິງ-ແມ່ນ-ວ່າການສົ່ງເສີມຂອງບິດາ-ມານດາຂອງຜູ້ຮຽນບໍ່ໄດ້ສົ່ງຜົນ ໂດຍກົງຕໍ່ການຮຽນຮູ້ໃນຊັ້ນຮຽນແຕ່ຖືວ່າມີຄວາມສຳຄັນໃນຖານະເປັນເຄື່ອງມືທາງສັງຄົມຕົວໜຶ່ງທີ່ ສົ່ງຜົນຕໍ່ ການຮຽນຮູ້ພາສາຕ່າງປະເທດ (Gardner 1973: 120-123)

4. ຖານະທາງເສດຖະກິດ (Economic level) ຄົນທີ່ ມີຖານະທາງເສດຖະກິດ ແລະ ສັງຄົມສູງຈະ ມີເຈດຕະນາທາງບວກຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດເປັນພາສາທີ່ ສອງ (Gardner 1973: 52) ເດັກທີ່ ມີສະຖານ ະ ທາງເສດຖະກິດ ແລະ ສັງຄົມຕົ້ນ ມັກເປັນເດັກທີ່ ມີຜົນການຮຽນຕົ້ນ ລວມເຖິງການມີຜົນການຮຽນພາສາຕ່າງ ປະເທດຕົ້ນດ້ວຍ (Gardner and Lambert 1972: 114)

5. ລຳດັບສະຕິປັນຍາ (Intellectual level) ໂດຍທົ່ວໄປສະຕິປັນຍາຈະມີຜົນໃນການຮຽນພາສາ ຕ່າງປະເທດຫລືພາສາທີ່ ສອງທີ່ ເນັ້ນການຟັງ ແລະ ການສື່ສານ (Gardner and Lambert 1972: 36-37)

6. ນິໄສການຮຽນ (Habit of studying) ນິໄສໃນການຮຽນດີເປັນອົງປະກອບໜຶ່ງ ເຮັດວຽກຮ່ວມ ກັບແຮງຈູງໃຈເຊິ່ງບຸລິນການໃນການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດຫລືພາສາຕ່າງປະເທດ (Gardner and Lambert 1972 : 126)

7. ເພດ (Sex) ການເຮັດວິໄຈກັບນັກຮຽນໃນລັດຫລຸຍສ໌ເຊຍນາມິນລັດແມນ ແລະ ລັດຄອນເນກທິ ຄັດໃນປະເທດສະຫລັດອະເໝລິກາທີ່ ຮຽນພາສາຝຣັ່ງເສດເປັນພາສາທີ່ ສອງ ພົບວ່າເດັກຜູ້ຍິງມີຄວາມແຕກຕ່າງ

ຈາກເດັກຜູ້ຊາຍໃນ ເລື່ອງ ອົງເຈຕາຄະຕິ ແລະ ພັດທະນາການຂອງທັກສະການຮຽນຮູ້ພາສາທີ ສອງ ໂດຍເດັກຜູ້ຍິງຈະມີພັດທະນາການໃນ ເລື່ອງ ອົງດັ່ງກ່າວດີກວ່າເດັກຜູ້ຊາຍ

8. ຄວາມຮູ້ເດີມ (Knowledge background) ເປັນຕົວແປຕົວໜຶ່ງ ມີອິດທິພົນຕໍ່ຜົນສໍາລັດທິທາງການຮຽນໃນປະຈຸບັນ ເຫັນໄດ້ຈາກຜົນການວິໄຈເຖິງຜົນຄວາມຮູ້ເດີມຂອງນັກຮຽນເມືອງມີລາປະເທດຟິລິບປິນສ໌ທີ ຮຽນພາສາອັງກິດເປັນພາສາທີ ສອງ ພົບວ່າ ລໍາດັບຜົນການຮຽນ ວິຊາພາສາອັງກິດໃນເວລາ 3 ປີທີ່ຜ່ານມາເຂົ້າໄປຢູ່ໃນປັດໄຈຕົວທີ 1 (factor 1) ເຊັ່ນດຽວກັບຜົນສໍາເລັດ ທາງການຮຽນໃນປະຈຸບັນ (Gardner and Lambert 1972: 121-130)

9. ຄຸນນະພາບການສອນ (Quality of teaching) ການສອນທີ່ ດີຈະກໍ່ໃຫ້ເກີດເຈຕາຄະຕິທີ່ ດີຕະຫລອດຈົນຊ່ວຍສ້າງແຮງຈູງໃຈໃນການຮຽນໃຫ້ກັບຜູ້ຮຽນອີກດ້ວຍ(Gardner and Lambert 1972: 1)

10. ໂອກາດໃນການຮຽນຮູ້ (Opportunity of learning) ໂອກາດໃນການຮຽນຮູ້ເປັນສິ່ງທີ່ ຈໍາເປັນໃນການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດ ໂອກາດດັ່ງກ່າວຄືການໄດ້ໃຊ້ພາສາໃນສະຖານນະການຈົງຫລືສະຖານນະການຈໍາລອງ ເຊັ່ນ ການເດີນທາງໄປຕ່າງປະເທດຊຶ່ງຕ້ອງໃຊ້ພາສາອັງກິດໃນການສື່ສານ ການໄດ້ເວົ້າຄຸຍສົນທະນາກັບຊາວຕ່າງຊາດເປັນພາສາອັງກິດ ການໄດ້ມີໂອກາດໃນການຮຽນພາສາອັງກິດນອກຫ້ອງຮຽນ ເຊັ່ນ ການໄດ້ເບິ່ງລາຍການໂຊທ໌ດ໌ພາກພາສາອັງກິດຕະຫລອດຈົນການເຂົ້າຮ່ວມໃນກິດຈະກຳທາງພາສາຫລືການເຂົ້າຄ້າຍອົບຮົມພາສາອັງກິດ ເປັນຕົ້ນ ໂອກາດເຫລົ່ານີ້ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນພາສາອັງກິດເປັນພາສາຕ່າງປະເທດຫລືພາສາທີ ສອງປະສົບຄວາມສໍາເລັດໃນການຮຽນຫລາຍຂຶ້ນ (Gardner and Lambert 1972 : 9)

ສະຫລຸບວ່າ ຈາກການສຶກສາງານວິໄຈຕ່າງປະເທດດັ່ງທີ່ ກ່າວມາແລ້ວ ຜູ້ວິໄຈເຫັນວ່າປັດໄຈທີ່ ມີຜົນກະທົບຕໍ່ການເວົ້າພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາມີ 3 ປັດໄຈ ຄື 1) ປັດໄຈດ້ານການສອນ 2) ປັດໄຈດ້ານຜູ້ຮຽນ 3) ປັດໄຈດ້ານການສົ່ງເສີມ ແລະ ສະໜັບ-ສະໜູນທາງການຮຽນຂອງຄອບຄົວ

3. ປັດໄຈດ້ານການສອນ

3.1 ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ

3.1.1 ຫລັກໃນການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານ

ຈອຫັນະສັນ ແລະ ມອລ໌ໂລວ (Johnson and Morrow 1981: 60-61) ໃຫ້ຫລັກໃນການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ຜູ້ຮຽນຄວນໄດ້ຮັບການຝຶກຝົນຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດໃນການສື່ສານຕັ້ງແຕ່ເລີ່ມຕົ້ນຮຽນຜູ້ສອນຄວນຊີ້ໃຫ້ເຫັນວ່າຮູບແບບພາສາທີ່ ຮຽນຈະໃຊ້ໄດ້ໃນສະຖານນະການທີ່ ມີຄວາມຫມາຍ ຕ້ອງໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ວ່າກຳລັງເຮັດ-ຫຍັງ ເພື່ອຫຍັງຜູ້ສອນຕ້ອງບອກໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ເຖິງຄວາມມຸ້ງໝາຍຂອງການຮຽນ ແລະ ການຝຶກໃຊ້ພາສາເພື່ອໃຫ້ການຮຽນພາສາເປັນສິ່ງທີ່ ມີຄວາມຫມາຍຕໍ່ຜູ້ຮຽນ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ສຶກວ່າ ເມື່ອ ອະຫລຽນແລ້ວຈະສາມາດເຮັດບາງສິ່ງ ບາງຢ່າງ ເພີ່ມຂຶ້ນໄດ້ນັ້ນຄື ສາມາດສື່ສານໄດ້ຕາມທີ່ ຕົນຕ້ອງການ ເຊັ່ນ ໃນທັກສະການອ່ານ ເມື່ອ ອະຫລຽນຫລືຝຶກແລ້ວ ຜູ້ຮຽນສາມາດອ່ານຄຳແນະນຳວິທີໃຊ້ອຸປະກອນບາງຢ່າງໄດ້ ຫລືໃນທັກສະການເວົ້າ ຜູ້ຮຽນສາມາດເວົ້າຖາມທາງໄປສະຖານທີ່ທີ່ ຕົນຕ້ອງການໄດ້ ເປັນຕົ້ນ

2. ຈັດການຮຽນການສອນແບບບຸນນາການຫລືທັກສະສຳພັນ (Integrated skills)ການສອນພາສາໂດຍແຍກເປັນສ່ວນ ໆ ເຊັ່ນ ແຍກການສອນໄວຍາກອນຈາກບົດສົນທະນາ ຫລືແຍກການສອນແຕ່ລຳທັກສະຈະບໍ່ຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮຽນຮູ້ການໃຊ້ ສາເພື່ອການສື່ສານໄດ້ດີເທົ່າກັບການສອນໃນລັກສະນະບຸນນາການ ໃນຊີວິດປະຈຳ-ວັນການໃຊ້ພາສາເພື່ອການສື່ສານຕ້ອງໃຊ້ຫລາຍ ໆ ທັກສະລວມກັນ ແລະ ໃນບາງ ຄຳ ງະກໍຕ້ອງ

ອາໄສກິລິຍາທ່າທາງປະກອບ ດັ່ງນັ້ນ ຜູ້ຮຽນພາສາຄວນໄດ້ເຮັດພຶດຕິກຳເຊັ່ນດຽວກັບໃນຊີວິດຈິງ ຄວນໄດ້ຝຶກ ແລະ ໃຊ້ພາສາໃນລັກສະນະຂອງທັກສະລວມຕັ້ງແຕ່ເລີ່ມຕົ້ນ

3. ຝຶກມັດວິໄສດ້ານການສື່ສານ (Communicative competence) ຕ້ອງໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ເຮັດ ກິດຈະກຳການໃຊ້ພາສາທີ່ ມີລັກສະນະເໝືອນໃນຊີວິດປະຈຳ-ວັນຫລາຍທີ່ ສຸດ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນນຳໄປໃຊ້ໄດ້ຈິງ ກິດຈະກຳການຫາຂໍ້ມູນທີ່ ຂາດຫາຍ (Information gap) ເປັນກິດຈະກຳທີ່ ເໝາະສົມໃນການຝຶກໃຊ້ພາສາ ເພາະຜູ້ຮຽນທີ່ ເຮັດກິດຈະກຳນີ້ ຈະບໍ່ຮູ້ຂໍ້ມູນຂອງອີກຝ່າຍໜຶ່ງ ຈຶ່ງຈຳເປັນຕ້ອງສື່ສານກັນເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຂໍ້ມູນທີ່ ຕ້ອງການ ກິດຈະກຳໃນລັກສະນະນີ້ ຈຶ່ງມີຄວາມຫມາຍ ແລະ ໃກ້ຄຽງກັບການສື່ສານໃນຊີວິດຈິງການເຮັດ ກິດຈະກຳການໃຊ້ພາສາຄວນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີໂອກາດເລືອກ (Choice) ໃຊ້ຂໍ້ຄວາມໃດກໍໄດ້ທີ່ ເຫັນວ່າເໝາະ ສົມກັບບົດບາດ ແລະ ສະຖານນະການ ນັ້ນຄື ຜູ້ຮຽນຕ້ອງຮຽນຮູ້ຄວາມຫມາຍຂອງສຳນວນພາສາໃນຮູບແບບ ຕ່າງ ໆ ນອກຈາກນີ້ ການທີ່ ມີປະຕິສຳພັນກັນລະຫວ່າງຄົນສອງຄົນ ຈະຕ້ອງມີຈຸດປະສົງຢູ່ໃນໃຈແລ້ວວ່າຈະ ສື່ສານກັນໃນ ເລື່ອງ ອີງໃດ ການສື່ສານຈຶ່ງບໍ່ໄດ້ເກີດສະເພາະການເວົ້ານຳກັນເທົ່ານັ້ນ ແຕ່ຕ້ອງມີເປົ້າໝາຍທີ່ຕັ້ງ ໄວ້ດ້ວຍ ດັ່ງນັ້ນການສື່ສານງົດລື ວິມເຖີງຍຸດທະວິທີ ແລະ ເທກນິກຕ່າງ ໆ ມີການໂຕ້ຕອບໃຫ້ຂໍ້ມູນຍ້ອນກັບ (Feedback) ຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນ ທັງນີ້ ເພື່ອໃຫ້ການສົນທະນາບັນລຸເປົ້າໝາຍ

4. ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃຫ້ຜູ້ເລີຍ ນະໄດ້ໃຊ້ຄວາມຮູ້ລວມທັງໄດ້ຮັບປະສົບການທີ່ກົງ ກັບຄວາມຕ້ອງການຂອງຜູ້ຮຽນຢ່າງແມ່ນຈິງ ຕ້ອງໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກການໃຊ້ພາສາຫລາຍ ໆ ການທີ່ ຜູ້ຮຽນຈະ ສາມາດໃຊ້ພາສາເພື່ອການສື່ສານໄດ້ນັ້ນ ຜູ້ຮຽນຈະຕ້ອງເຮັດກິດຈະກຳການໃຊ້ພາສາໃນຮູບແບບຕ່າງ ໆ ມີການ ຝຶກໃຫ້ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຫລືລຳດົມພະລັງສະຫມອງ (Brainstorming activities) ຝຶກກິດຈະກຳການ ໃຊ້ພາສາເປັນຄູ່ ໆ ຫລືເຮັດວຽກກຸ່ມ ເຊັ່ນ ການສະແດງບົດບາດສົມມຸດ ເກມ ການແກ້ບັນຫາ ສະຖານນະການ ຈຳລອງເປັນຕົ້ນ

5. ຝຶກຜູ້ຮຽນໃຫ້ໃຊ້ພາສາໃນກອບຂອງຄວາມຮູ້ທາງດ້ານຫລັກພາສາ ແລະ ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບກົດເກນ ຂອງພາສາທີ່ ໃຊ້ຢູ່ໃນແຕ່ລ່າກຸ່ມຂອງສັງຄົມ ຕ້ອງຝຶກຜູ້ຮຽນໃຫ້ເຄີຍຊິນໃນການໃຊ້ພາສາໂດຍບໍ່ຍ້ານຜິດ ແລະ ໃຫ້ສື່ສານໄດ້ຄ່ອງ ເພາະການຮຽນການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານໃຫ້ຄວາມສຳຄັນກັບການໃຊ້ພາສາຫລາຍກວ່າ ວິທີໃຊ້ພາສາ ໃຫ້ຄວາມສຳຄັນໃນ ເລື່ອງ ອີງຄວາມຄ່ອງແຄ່ວໃນການໃຊ້ພາສາເປັນອັນດັບທຳອິດ ແລະ ເນັ້ນ ການໃຊ້ພາສາຕາມສະຖານນະການ (Function) ຫລາຍກວ່າການໃຊ້ຮູບແບບ (Form) ເຊັ່ນ “It rains.” “Function” ທີ່ ໃຊ້ຄື informing ຫລື warning ສ່ວນ Form ຄືການໃຊ້ Present Simple Tense ຜູ້ ສອນບໍ່ຄວນແກ້ໄຂຂໍ້ຜິດພາດຂອງຜູ້ຮຽນທຸກ ຄຳ ໆ ຄວນແກ້ໄຂສະເພາະທີ່ ຈຳເປັນ ເຊັ່ນ ຂໍ້ຜິດພາດທີ່ ເຮັດໃຫ້ ເກີດຄວາມເຂົ້າໃຈຜິດຫລືຂໍ້ຜິດພາດທີ່ ເກີດ ມີສະນັ້ນ ຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຂາດຄວາມໝັ້ນໃຈ ບໍ່ກ້າໃຊ້ພາສາ ໃນການເຮັດກິດຈະກຳຕ່າງ ໆ ພາສາທີ່ ໃຊ້ອາດບໍ່ຖືກຕ້ອງນັກ ແຕ່ຕ້ອງໃຫ້ສື່ຄວາມໝາຍ ໄດ້ ແລະ ຕ້ອງຄຳນຶງ ເຖິງຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການໃຊ້ພາສາດ້ວຍຈາກທີ່ ກ່າວມາຂ້າງຕົ້ນຈະເຫັນວ່າການຈັດກິດຈະກຳທີ່ ຫລາກ ຫລາຍມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ການຮຽນຮູ້ພາສາເປັນຢ່າງຫລາຍ ສອດຄ່ອງກັບ

ລິດເຕີນວູດ (Littlewood 1981: 17-18) ທີ່ ໄດ້ສະຫລຸບຄວາມສຳຄັນຂອງການຈັດກິດຈະກຳການ ຮຽນການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານວ່າມີສ່ວນຊ່ວຍໃນການຮຽນຮູ້ພາສາໄດ້ດັ່ງນີ້

1. ເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຝຶກການໃຊ້ພາສາໃນລັກສະນະທີ່ ເຕັມສົມບູນ ໃນການຝຶກໃຊ້ ພາສານັ້ນ ຖ້າຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບການຝຶກສະເພາະທັກສະແຕ່ລ່າທັກສະແຍກອອກຈາກກັນ (Part-skilled) ຍ່ອມບໍ່ ເປັນການພຽງພໍ ຜູ້ຮຽນຄວນຈະໄດ້ຮັບການຝຶກທັກສະຕ່າງ ໆ ລວມເຂົ້ານຳກັນໂດຍສົມບູນ (Total skills) ບໍ່ ແບ່ງມາຝຶກເປັນທັກສະ ວິທີການທີ່ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ມີການຝຶກການໃຊ້ພາສາໃນລັກສະນະດັ່ງກ່າວຄື

ການຈັດກິດຈະກຳທີ່ ເນັ້ນງານປະຕິບັດຫລາຍ ໆ ປະເພດ ແລະ ກິດຈະກຳນັ້ນຈະຕ້ອງເໝາະສົມກັບລຳດັບຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນດ້ວຍ

2. ຊ່ວຍ ເພີ່ມະແຮງຈູງໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ ເປົ້າໝາຍສູງສຸດຂອງຜູ້ຮຽນພາສາຕີ ສາມາດສື່ສານກັບຜູ້ອື່ນໄດ້ດັ່ງນັ້ນ ຖ້າສະພາບໃນຫ້ອງຮຽນສຳພັນກັບຄວາມຕ້ອງການໃນການຮຽນພາສາຂອງຜູ້ຮຽນກໍຈະເປັນແຮງຈູງໃຈໃຫ້ຢາກຮຽນຫລາຍຂຶ້ນ ນອກຈາກນີ້ ຜູ້ຮຽນພາສາສ່ວນໃຫຍ່ມີຄວາມຄິດກ່ຽວກັບພາດວະເປັນ ຈະນຳໄປສູ່ການຕິດຕໍ່ສື່ສານຫລາຍກວ່າເປັນການຮຽນໂຄງສ້າງໄວຍາກອນ ເມື່ອ ອະໄຫວຫ້ອງຮຽນມີການຈັດກິດຈະກຳທີ່ເນັ້ນການປະຕິບັດງານເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຝຶກໃຊ້ພາສາແທ້ ໆ ສອດຄ່ອງກັບຄວາມຄິດໃນເລື່ອງ ອົງພາສາຂອງຜູ້ຮຽນກໍເທົ່າກັບເປັນການ ເພີ່ມະແຮງຈູງໃຈໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນ

3. ຊ່ວຍໃຫ້ການຮຽນຮູ້ພາສາເປັນໄປຢ່າງທຳມະຊາດ ການຮຽນຮູ້ພາສາ ເກີດຂຶ້ນພາຍໃນຕົວຜູ້ຮຽນ ແລະ ເປັນໄປຢ່າງເປັນທຳມະຊາດ ໃນການສອນນັ້ນບໍ່ອາດເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ພາສາໄດ້ຢ່າງສົມບູນດັ່ງນັ້ນ ການທີ່ ຜູ້ສອນຈະສອນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ພາສາຈະຕ້ອງຢູ່ໃນລັກສະນະທີ່ ເປັນກະບວນການຕາມທຳມະຊາດ ຄືຕ້ອງຈັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໃຊ້ພາສາເພື່ອການສື່ສານຈົນງົ ໆ ການຈັດກິດຈະກຳເນັ້ນງານປະຕິບັດພາຍໃນ ແລະ ພາຍນອກຫ້ອງຮຽນຈຶ່ງເປັນສ່ວນສຳຄັນໃນກະບວນການຮຽນຮູ້ພາສາ

4. ຊ່ວຍສ້າງບະຫລິບທ ຊຶ່ງມີສ່ວນສົ່ງເສີມສະໜັບສະໜູນການຮຽນພາສາ ກ່າວຄື ເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນກັບຜູ້ສອນສ້າງຄວາມສຳພັນທີ່ ດີຕໍ່ກັນ ຊຶ່ງຄວາມສຳພັນນີ້ ຈະຊ່ວຍສ້າງສະພາບແວດລ້ອມ ແລະ ບັນຍາກ [1] ສທີ່ ສະໜັບສະໜູນໃຫ້ຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄົນພະຍາຍາມທີ່ ຈະຮຽນຮູ້ພາສາຈາກຫລັກການດັ່ງກ່າວຂ້າງຕົ້ນ ຈະເຫັນວ່າຫລັກການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານຈະຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງຄວາມຮູ້ພື້ນຖານຂອງຜູ້ຮຽນເພື່ອການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ ເໝາະສົມ ໃຫ້ໂອກາດຜູ້ຮຽນໄດ້ເວົ້າ ຟັງອ່ານ ຂຽນ ເລື່ອງ ອົງທີ່ ມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ຜູ້ຮຽນໃຊ້ ອະການຮຽນຮູ້ຈິງ (Authentic Materials) ແລະສະຖານນະການ (Situations) ປະກອບການສອນ ຊຶ່ງເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດນຳໄປໃຊ້ໃນຊີວິດຈິງໄດ້ ມີການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນຕາມລັກສະນະພາບ ພູມິຫລັງແລະພື້ນຖານຂອງຜູ້ຮຽນ ສິ່ງເສມີ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນເປັນຕົວຂອງຕົວເອງ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບໃນການຮຽນ ແລະ ສະໜັບສະໜູນໃຫ້ສຶກສາຫາຄວາມຮູ້ນອກຊັ້ນຮຽນ ຜູ້ສອນຕ້ອງຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນທີ່ສະໜອງຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ ໃຫ້ໂອກາດຜູ້ຮຽນເວົ້າສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຕາມທີ່ ຜູ້ຮຽນຕ້ອງການ ບໍ່ແມ່ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເວົ້າຕາມທີ່ ຜູ້ສອນຕ້ອງການ ເປັນຜູ້ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນໃຫ້ ຄຳແນະນຳໃນລະຫວ່າງການດຳເນີນກິດຈະກຳ ແລະ ກວດຄວາມກ້າວໜ້າທາງການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນດ້ວຍ

3.1.2 ວິທີສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານ

ກອງວິໄຈທາງການສຶກສາ (2546: 18-30 ອ້າງອີງຈາກກອງວິໄຈທາງການສຶກສາ, 2544:

57-114) ໄດ້ລວບລວມວິທີສອນພາສາອັງກິດໄວ້ 19 ວິທີ ໃນທີ່ນີ້ ຈະນຳສະເໜີພຽງ 11 ວິທີການສອນ ດັ່ງນີ້

1. ວິທີສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານ (The Communicative Approach)

ການສອນພາສາອັງກິດເພື່ອ ການສື່ສານ ໝາຍເຖິງ ການສອນທີ່ ໃຊ້ເທກນິກການສອນຫລາຍແບບ ປະສົມຜະສານກັນ ຍຶດຫລັກການສອນເພື່ອການສື່ສານເປັນສຳຄັນ ໂດຍນຳການສອນແບບກົງການລຽນແບບ ແລະ ທ່ອງຈຳເຂົ້າມາແຊກໃນການຟັງ ແລະ ການເວົ້າ ນຳໄວຍາກອນມາແຊກໃນການສອນ ມີການສະຫລຸບກິດເກນ ແລະ ເນັ້ນທັກສະການໃຊ້ພາສາເປັນສຳຄັນ

ຂັ້ນຕອນການສອນພາສາເພື່ອການສື່ສານມີ 3 ຂັ້ນຕອນ ໄດ້ແກ່

ຂັ້ນທີ 1 ຂັ້ນ Presentation ເປັນຂັ້ນຕອນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນໂດຍເຮັດກິດຈະກຳ Warm up ກິດຈະກຳທົບທວນສິ່ງທີ່ ຮຽນມາແລ້ວ ການບອກຈຸດປະສົງໃນການຮຽນ ນຳສະເໜີສັບໂພດໂຄງສ້າງປະໂຫຍກ ໃນການອ່ານ ແລະ ຂຽນ ໃນຂັ້ນຕອນນີ້ ເນັ້ນຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງການໃຊ້ພາສາ(Accuracy)

ຂັ້ນທີ 2 ຂັ້ນ Practice ຂັ້ນນີ້ ເປັນການຝຶກທີ່ ຢູ່ໃນຄວາມເບິ່ງ-ແຍງຂອງຄູ (Controlled Practice) ເມື່ອເຫັນວ່າຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈແລ້ວຈຶ່ງໃຫ້ຜູ້ຮຽນຈັບກຸ່ມຝຶກກັນເອງ (Free Controlled Practice) ໃນຂັ້ນນີ້ ຄູ ການຝຶກຂອງຜູ້ຮຽນເຖິງ-ແມ່ນ-ວ່າຈະພົບວ່າມີຂໍ້ຜິດພາດແຕ່ເມື່ອ ຝຶກສຳເລັດແລ້ວຈຶ່ງ ຈະແກ້ໄຂພາຍຫຼັງ ເພາະຕ້ອງການຄວາມຄ່ອງແຄ່ວການເວົ້າ (fluency)

ຂັ້ນທີ 3 ຂັ້ນ Production ເປັນຂັ້ນຕອນທີ່ ນຳຄວາມຮູ້ ແລະ ທັກສະພາສາໄປໃຊ້ໃນສະຖານະ ການຕ່າງ ໆ ເຊັ່ນ ການສະແດງບົດບາດສົມມຸດ ການສະແດງລຳຄົນ ການຫລິ້ນເກມ ການຮ້ອງ-ເພງແລະການ ເຮັດແບບຝຶກຫັດ ໃນການສອນແຕ່ລຳ ຄຳ ງະເນັ້ນບຸນນາການທັກສະຟັງ-ເວົ້າ-ອ່ານ-ຂຽນ ເຊັ່ນ ຟັງແລ້ວເວົ້າຟັງ ແລ້ວອ່ານຫລືຟັງແລ້ວຂຽນ

2. ວິທີສອນພາສາ ເພື່ອສານຕາມທຳມະຊາດ (Whole Language)

ການສອນພາສາ ເພື່ອສານຕາມທຳມະຊາດ ໝາຍເຖິງ ການສອນພາສາທີ່ ມີລັກສະນະເປັນໄປຕາມທຳ ມະຊາດ ການໃຊ້ພາສາ ແລະ ສະພາບແວດລ້ອມທາງສັງຄົມໂດຍເນັ້ນການພັດທະນາພາສາດ້ວຍການບຸນນາການ ທັກສະຟັງ-ເວົ້າ-ອ່ານ-ຂຽນ

ຂັ້ນຕອນການສອນພາສາ ເພື່ອສານຕາມທຳມະຊາດມີ 4 ຂັ້ນຕອນ ໄດ້ແກ່

ຂັ້ນທີ 1 ຂັ້ນອ່ານ ເລື່ອງ ອົງໃຫ້ຜູ້ຮຽນຟັງ (ທັກສະຟັງ-ເວົ້າ)

ຂັ້ນທີ 2 ຂັ້ນນຳສະເໜີບົດຮຽນ (ທັກສະຟັງ-ເວົ້າ-ອ່ານ)

ຂັ້ນທີ 3 ຂັ້ນຝຶກ ຈັດກິດຈະກຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ໃຊ້ພາສາທີ່ ຄູນຳສະເໜີ (ທັກສະຟັງ-ເວົ້າ-ອ່ານ)

ຂັ້ນທີ 4 ຂັ້ນສະແດງພາສາທີ່ ຝຶກເປັນຜົນງານ (ທັກສະຟັງ-ເວົ້າ-ອ່ານ-ຂຽນ)

3. ວິທີສອນແບບຈັດກິດຈະກຳ 10 Minutes for Student

ຂັ້ນຕອນການສອນແບບຈັດກິດຈະກຳ 10 Minutes for Student ມີ 8 ຂັ້ນຕອນໄດ້ແກ່

ຂັ້ນທີ 1 ແຈ້ງໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ລ່ວງໜ້າວ່າແຂ່ງດ້ວຍວິທີໃດ ເນື້ອໃນຫຍັງເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ແລະ ຄູຕຽມພ້ອມ

ຂັ້ນທີ 2 ທົບທວນ ເນື້ອໃນສຳຄັນກ່ອນກໍານົດແຂ່ງຂັນເພື່ອ ເພີ່ມຄວາມໝັ້ນໃຈຕໍ່ຜູ້ຮຽນທີ່ຮຽນອ່ອນ

ຂັ້ນທີ 3 ຜູ້ຮຽນຂຽນຊື່ກຸ່ມສຳລັບລົງຄະແນນໄວ້ເທິງກະດານ

ຂັ້ນທີ 4 ທົບທວນກະຕິກາ ແລະ ເຈົ້າທຳເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນຕຽມຄວາມພ້ອມ ແລະ ງຽບຄວາມງຽບຈະ ເຮັດໃຫ້ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ສົນໃຈ ກວດສອບ ແລະ ຈົດຈຳ ອິນປະຕິບັດກິດຈະກຳໃຫ້ເບິ່ງ

ຂັ້ນທີ 5 ເລີ່ມກິດຈະກຳແຂ່ງຂັນໂດຍເລີ່ມຈາກຄົນເກັ່ງຄືຄົນທີ່ນັ່ງໜ້າສຸດຂອງແຕ່ລ່າກຸ່ມອອກໄປ ປະຕິບັດຊຸດທຳອິດ ເພື່ອໃຫ້ຄົນທີ່ນັ່ງຫ້າຍແຖວຄືຜູ້ຮຽນທີ່ ຮຽນອ່ອນໄດ້ມີຢ່າງໃຫ້ເບິ່ງຫລາຍ ໆ ຄຳ ໆ ເມື່ອຖືກ ຄິດຂອງຕົນຈະໄດ້ເຂົ້າໃຈແລະໝັ້ນໃຈຢູ່ຂຶ້ນ ຈະເປັນການຊ່ວຍສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນທີ່ ຮຽນອ່ອນປະສົບຜົນສຳ ເລັດໄດ້ງ່າຍຂຶ້ນ ແລະ ມີກຳລັງໃຈທີ່ ຈະຮຽນ ຮູ້

ຂັ້ນທີ 6 ການຕັດສິນໃຫ້ຄະແນນໃຫ້ສຳເລັດສີ?? ນະເປັນຊຸດ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການວິ ເຄາະ ແຕ່ຕ້ອງຖືເປັນຫລັກໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ທົດສອບດ້ວຍຕົນເອງວ່າຄຳຕອບທີ່ ຖືກຕ້ອງເປັນຢ່າງໃດແລະເປັນ ການຝຶກໃຫ້ເຄົາລົບກະດິກຕິກາ ບໍ່ເຫັນແກ່ໝູ່ພວກຫລືເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຄະແນນຢ່າງດຽວ

ຂັ້ນທີ 7 ການບັນທຶກຄະແນນ ໃຫ້ບັນທຶກໄວ້ເທິງກະດານດຳຫລັງ ກຸ່ມທີ່ ຂຽນໄວ້ເມື່ອ ອະແຂ່ງຂັນ ຄົບທຸກຄົນແລ້ວຈຶ່ງລວມຄະແນນ ກຸ່ມໃດໄດ້ຮັບຄະແນນຫລາຍທີ່ ສຸດໄດ້ຮັບຄຳຊົມເຊີຍ ກຸ່ມໃດໄດ້ຄະແນນ ນ້ອຍທີ່ ສຸດຕ້ອງອອກກຳລັງກາຍ

4. ວິທີສອນແບບກົງ (The Direct Method)

ການສອນແບບກົງ ໝາຍເຖິງ ການສອນທີ່ ມີຈຸດປະສົງເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໃຊ້ພາສາເພື່ອ ສື່ສານໄດ້ ມີ ຄວາມສາມາດທີ່ ຈະນຳພາສາຕ່າງປະເທດທີ່ ຮຽນໄປໃຊ້ໃນສັງຄົມທີ່ ເວົ້າພາສາຕ່າງປະເທດນັ້ນໄດ້ ເນັ້ນການ ຮຽນຮູ້ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສາລວມທັງຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບຊີວິດປະຈຳ-ວັນຂອງຜູ້ເວົ້າພາສານັ້ນ ໆດ້ວຍ ຈຶ່ງ ນິຍົມໃຊ້ເຈົ້າຂອງພາສາຫລືຜູ້ທີ່ ມີຄວາມສາມາດໃກ້ຄຽງກັບເຈົ້າຂອງພາສາເປັນຜູ້ສອນ

ຂັ້ນຕອນການສອນແບບກົງມີ 6 ຂັ້ນຕອນ ໄດ້ແກ່

ການຮຽນການສອນດ້ວຍວິທີສອນແບບກົງມັກຈະປະກອບດ້ວຍຂໍ້ຄວາມໃຫ້ອ່ານແລະສະຖານນະ ການຫລື ເລື່ອງ ອົງທີ່ ຈະໃຫ້ຝຶກເວົ້າ ຊຶ່ງຜູ້ສອນມັກຈະດຳເນີນການຮຽນການສອນຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງ ນີ

ຂັ້ນທີ 1 ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຟັງຫລືອ່ານຂໍ້ຄວາມໃນບົດຮຽນ

ຂັ້ນທີ 2 ຜູ້ສອນອະທິບາຍຄຳສັບ ແລະ ສຳນວນທີ່ ຍາກແລະທີ່ ນັກ ຮຽນບໍ່ເຂົ້າໃຈໂດຍໃຊ້ພາສາຕ່າງ ປະເທດທີ່ ກຳລັງຮຽນຢູ່ນັ້ນໃນການອະທິບາຍ ອາດໃຊ້ການຖອດຄວາມ ໃຊ້ຄຳທີ່ ມີຄວາມໝາຍຄືກັນ ການ ວາດພາບປະກອບຫລືສະແດງທຳທາງປະກອບ

ຂັ້ນທີ 3 ຜູ້ສອນຝຶກການອອກສຽງຄຳໃຫ້ຖືກຕ້ອງ

ຂັ້ນທີ 4 ຜູ້ສອນຖາມຄຳຖາມ ເລື່ອງທີ່ ອ່ານຫລືຟັງ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈເລື່ອງ ອົງດີຂຶ້ນ ແລະ ພະຍາຍາມເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຕອບຄຳຖາມເຕັມປະໂຫຍກ

ຂັ້ນທີ 5 ຜູ້ສອນດຶງໄວຍາກອນຈາກ ເລື່ອງມາຝຶກ ເພີ່ມະເຕີມໂດຍຖາມຄຳຖາມກ່ຽວກັບຕົວຜູ້ຮຽນ ແລະ ສະພາບໃນຫ້ອງຮຽນ ໂດຍແຊກໂຄງສ້າງທີ່ ຕ້ອງການເນັ້ນເຂົ້າໄປດ້ວຍແລ້ວໃຫ້ຜູ້ຮຽນຖາມຕອບໂດຍໃຊ້ ໂຄງສ້າງດັ່ງກ່າວ

ຂັ້ນທີ 6 ຜູ້ສອນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຮັດແບບຝຶກຫັດ ເຊັ່ນ ການເຕີມຄຳທີ່ ຂາດຫາຍໄປໃນປະໂຫຍກການ ຂຽນຕາມຄຳບອກ ແລະ ການແຕ່ງລຽງຄວາມ ເປັນຕົ້ນ

5. ວິທີສອນແບບຟັງ-ເວົ້າ (The Audio-Lingual Method)

ການສອນແບບຟັງ-ເວົ້າ ໝາຍເຖິງ ການສອນທີ່ ມັ່ງໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດສື່ສານໂດຍໃຊ້ພາສາຕ່າງປະເທດ ທີ່ ຮຽນໄດ້ ໂດຍຜູ້ຮຽນຈະຕ້ອງຝຶກພາສາທີ່ ຮຽນນັ້ນ ໆນະເກີດເປັນນິໄສ ສາມາດເວົ້າໄດ້ໂດຍບໍ່ຕ້ອງຢຸດຄິດ ຜູ້ ສອນຕ້ອງເປັນແບບຢ່າງທີ່ ດີໃນການໃຊ້ພາສາໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນໃນການລຽນແບບສ່ວນຜູ້ຮຽນນັ້ນເປັນຜູ້ນອິກລຽນ ແລະ ປະຕິບັດຕາມຜູ້ສອນ

ຂັ້ນຕອນການສອນແບບຟັງ-ເວົ້າມີ 5 ຂັ້ນຕອນ ໄດ້ແກ່

ການຮຽນການສອນດ້ວຍວິທີສອນແບບຟັງ-ເວົ້ານີ້ ມັກຈະປະກອບດ້ວຍບົດສົນທະນາໃນສະຖານນະ ການຕ່າງ ໆມາໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກ ແລະ ຈຳ ຊຶ່ງຜູ້ສອນມັກຈະດຳເນີນການຮຽນການສອນຕາມຂັ້ນຕອນຕໍ່ໄປນີ

ຂັ້ນທີ 1 ໃຫ້ຜູ້ ຮຽນຟັງບົດສົນທະນາໃໝ່ທີ່ ນຳມາອ່ານໃຫ້ຟັງ ຟັງຈາກເທບບັນທຶກສຽງຂອງຜູ້ເວົ້າທີ່ ເປັນແບບ ແລະ ພະຍາຍາມຈື່ບາ ທະສົນທະນານັ້ນໃຫ້ໄດ້

ຂັ້ນທີ 2 ໃຫ້ຜູ້ຮຽນທັງ ຫ້ອງເວົ້າຕາມເທື່ອ-ລຳປະໂຫຍກ ຜູ້ຮຽນເວົ້າ ຫລາຍ ໆ ຄຳ

ຂັ້ນທີ 3 ຜູ້ສອນນຳປະໂຫຍກທີ່ ເປັນບັນຫາມາຝຶກເປັນພິເສດໂດຍອາດຈະໃຊ້ວິທີການຝຶກສ່ວນຫຍໍ້ ໆ ແລ້ວຄ່ອຍ ໆ ເພີ່ມສ່ວນຂອງປະໂຫຍກຈົນເຮັດໃຫ້ຜູ້ ສາມາດເວົ້າປະໂຫຍກນັ້ນໄດ້ດີຂຶ້ນ

ຂັ້ນທີ 4 ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກໄດ້ຕອບບົດສົນທະນາພ້ອມກັນທັງຫ້ອງເປັນກຸ່ມໃຫ່ຍ ກຸ່ມນ້ອຍ ແລະ ເທື່ອ-ລຳຄົນ

ຂັ້ນທີ 5 ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກໄດ້ຕອບບົດສົນທະນານັ້ນໂດຍດັດແປງໃຫ້ເຂົ້າກັບເຫດການຂອງຜູ້ຮຽນເອງ ເມື່ອ ອະຄຸນກັບບົດສົນທະນາແລ້ວຈະໃຫ້ຝຶກການອອກສຽງ ແລະ ການສອນປະໂຫຍກຕາມໂຄງສ້າງໃນບົດສົນທະນາດ້ວຍປາກເປົ່າ ໂດຍອາດໃຊ້ຮູບພາບ ບັດລຳຄຳ ແລະ ເກມຕ່າງ ໆເປັນ ໃໝ່ການຝຶກໃຫ້ຜູ້ຮຽນເວົ້າໄດ້ຕອບຈົນຄ່ອງ ຈາກນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ຝຶກອ່ານ ເມື່ອ ອະອ່ານຄ່ອງແຄ້ວແລ້ວຈຶ່ງໃຫ້ເລືອກອ່ານຕາມໃຈຊອບ

6. ວິທີສອນຕາມທິດສະດີການຮຽນແບບຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈ (The Cognitive Code Learning Theory)

ການສອນຕາມທິດສະດີການຮຽນແບບຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈ ໝາຍເຖິງ ການສອນທີ່ ມີຈຸດມຸ້ງໝາຍ ເພື່ອພັດທະນາຄວາມສາມາດທີ່ ຈະເຂົ້າໃຈພາສາເປັນສຳຄັນ ການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດຄວນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮູ້ລະບົບກົດເກນຕ່າງ ໆຂອງພາສາທີ່ ຮຽນນັ້ນກ່ອນທີ່ ຈະນຳໄປປະຍຸກຕິໃຊ້ ເນັ້ນການພັດທະນາທັກສະທະ 4 ຕັ້ງແຕ່ທຳອິດແຕ່ບໍ່-ແມ່ນການຝຶກ ຕາມວິທີສອນແບບຟັງ-ເວົ້າ

ຂັ້ນຕອນການສອນຕາມທິດສະດີການຮຽນແບບຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈມີ 4 ຂັ້ນຕອນ ໄດ້ແກ່

ຂັ້ນທີ 1 ໃຫ້ຜູ້ຮຽນອ່ານຂໍ້ຄວາມຫລືບົດສົນທະນາຊຶ່ງມີຄຳສັບ ແລະ ໂຄງສ້າງທີ່ຜູ້ສອນດຶງອອກມາ ໂດຍມີຄວາມຍາກງ່າຍຂອງຄຳສັບ ແລະ ໂຄງສ້າງເໝາະສົມກັບລຳດັບ

ຂັ້ນທີ 2 ໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຮັດແບບຝຶກໂຄງສ້າງຫລັງຈາກທີ່ ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເຂົ້າໃຈໂຄງສ້າງທີ່ ນຳມາສອນແລ້ວ

ຂັ້ນທີ 3 ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກສົນທະນາໂຕ້ຕອບເພື່ອໃຊ້ຄວາມຮູ້ທີ່ ຮຽນມາໃນສະຖານນະການທີ່ ຈະນຳພາສາໄປໃຊ້ຢ່າງແທ້ຈິງ

ຂັ້ນທີ 4 ຈັດກົດຈະກຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຝຶກໃຊ້ພາສາ ເພີ່ມະເຕີມໂດຍໃຫ້ໃຊ້ພາສາທີ່ ຮຽນມາດ້ວຍຕົນເອງຂັ້ນຕອນໃນການສອນອາດຈະສະຫລັບຂັ້ນກັນໄດ້ ໂດຍອາດເລີ່ມດ້ວຍການອະທິບາຍກົດໄວຍາກອນແລ້ວຈຶ່ງໃຫ້ອ່ານຂໍ້ຄວາມ ຈາກນັ້ນຈຶ່ງເຮັດແບບຝຶກຫັດ ຝຶກສົນທະນາ ແລະ ເຮັດກົດຈະກຳຕາມລຳດັບ

7. ວິທີສອນແບບຊັກຊວນ (Suggestopedia)

ການສອນແບບຊັກຊວນ ໝາຍເຖິງ ການສອນທີ່ ອີງແນວຄິດທີ່ ວ່າສະຫມອງຂອງມະນຸດນັ້ນດ້ວຍພະລັງແຕ່ຖືກນຳມາໃຊ້ພຽງເລັກນ້ອຍ ຜູ້ສອນຈຶ່ງຄວນໂນ້ມນ້າວໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ໃຊ້ພະລັງສະຫມອງຂອງຕົນຢ່າງເຕັມທີ່ ໂດຍກຳຈັດຄວາມຢ້ານ ແລະ ຂໍ້ຫ້າມຕ່າງ ໆອັນເປັນອຸປະສັກໃນການຮຽນພາສາ ຄວນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນດ້ວຍຄວາມສະໝຸກ-ສະໝານຜ່ອນຄາຍທາງຈິດ ຈັດບັນຍາກາດຫ້ອງຮຽນໃຫ້ສະດວກສະບາຍ ສະໝຸກ ແລະ ຜ່ອນຄາຍຈະຊ່ວຍໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ໄວ ແລະ ມີປະສິດທິພາບ ວິທີສອນແບບຊັກຊວນນີ້ ມຸ້ງໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮຽນພາສາທີ່ ໃຊ້ສື່ສານໃນຊີວິດປະຈຳ-ວັນ

ຂັ້ນຕອນຂອງການສອນແບບຊັກຊວນມີ 5 ຂັ້ນຕອນ ໄດ້ແກ່

ຂັ້ນທີ 1 ຜູ້ສອນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນໂດຍການທັກທາຍ ແລະ ຊັກຊວນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເລືອກໃໝ່ເປັນພາສາຕ່າງປະເທດ ແລະ ສົມມຸດອາຊີບທີ່ ຕົນຕ້ອງການແລ້ວໃຫ້ຜູ້ຮຽນລຸກຂຶ້ນທັກທາຍກັນຕາມບົດສົນທະນາສັ້ນ ໆທີ່ ຜູ້ສອນນຳສະເໜີມາກ່ອນແລ້ວ

ຂັ້ນທີ 2 ຜູ້ສອນອ່ານບົດສົນທະນາທີ່ ຕ້ອງການສອນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຟັງ ແລະ ອະທິບາຍສິ່ງຜູ້ຮຽນບໍ່ເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບບົດສົນທະນາ ເຊັ່ນ ຄຳສັບ ໄວຍາກອນ ການອອກສຽງ ໂດຍອາດຈະຖາມຕອບໂດຍໃຊ້ພາສາຂອງຜູ້ຮຽນໄດ້

ຂັ້ນທີ 3 ຜູ້ສອນອ່ານບົດສິນທະນາໃຫ້ຜູ້ຮຽນຟັງອີກ ຄໍາ ງະໜຶ່ງໂດຍຜູ້ສອນອ່ານນໍາ ແລະ ຜູ້ຮຽນອ່ານຕາມ ໂດຍໃຫ້ມີລໍາດັບສຽງ ແລະ ສຽງເໝືອນເຈົ້າຂອງ ມີເພງປະກອບໄປດ້ວຍ

ຂັ້ນທີ 4 ຜູ້ສອນອ່ານບົດສິນທະນາໃຫ້ຜູ້ຮຽນຟັງອີກ ຄໍາ ງະໜຶ່ງໂດຍເປີດເພງປະກອບໄປດ້ວຍ ຜູ້ຮຽນນຶ່ງຟັງໃນທ່າສະບາຍ ໆໂດຍບໍ່ຕ້ອງເບິ່ງບົດສິນທະນານັ້ນກໍໄດ້

ຂັ້ນທີ 5 ຜູ້ສອນຈັດກິດຈະກຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກເພື່ອເສີມ ເນື້ອໃນຈາກບົດສິນທະນາໂດຍການຮ້ອງ-ເພງ ຫລິ້ນເກມ ການສະແດງບົດບາດສົມມຸດ ນອກຈາກການຝຶກເວົ້າແລ້ວອາດຈະຝຶກການຂຽນເສີມກໍໄດ້ແລ້ວແຕ່ດູລິຍພິນິດຂອງຜູ້ສອນ

8. ວິທີສອນພາສາແບບກຸ່ມສຳພັນ

ການສອນພາສາແບບກຸ່ມສຳພັນ ໝາຍເຖິງ ການສອນທີ່ ຢຶດຜູ້ຮຽນເປັນຫລັກ ເນັ້ນການພັດທະນາຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງຜູ້ສອນກັບຜູ້ຮຽນ ແລະ ລະຫວ່າງຜູ້ຮຽນກັບຜູ້ຮຽນ ຜູ້ສອນຕ້ອງມີຄວາມເຂົ້າໃຈເຖິງຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງປະຕິກິລິຍາຕອບໂຕ້ທາງກາຍຂອງຜູ້ຮຽນລວມທັງປະຕິກິລິຍາຕອບໂຕ້ເພື່ອ ອປ້ອງກັນຕົວຕາມສັນຊາດຍານ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການໃນການຮຽນ ຈຸດມຸ້ງໝາຍເພື່ອຕ້ອງການໃຫ້ຜູ້ຮຽນໃຊ້ພາສາທີ່ຮຽນຕິດຕໍ່ສື່ສານໄດ້ ນອກຈາກນີ້ ຍັງຕ້ອງການໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ ກັບການຮຽນຮູ້ຂອງຕົນເອງເພື່ອ ເພີ່ມຄວາມຮັບຜິດຊອບຕໍ່ການຮຽນຮູ້

ຂັ້ນຕອນການສອນພາສາແບບກຸ່ມສຳພັນມີ 4 ຂັ້ນຕອນ ໄດ້ແກ່

ຂັ້ນທີ 1 ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຢືນວົງມົນໂດຍມີໄມໂຄໂຟນ ແລະ ເຄື່ອງບັນທຶກສຽງຢູ່ກົງກາງເພື່ອໃຊ້ບັນທຶກສິ່ງທີ່ຜູ້ຮຽນຈະສິນທະນາກັນລົງໄປ ບາງ ຄໍາ ງະຜະສຸ້ ອີນອາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນແນະນຳຕົວກ່ອນໂດຍຜູ້ຮຽນນັ້ນອາດປຶກສາກັບເພື່ອ ອີນໂດຍໃຊ້ພາສາແມ່ທີ່ ຕົນຖະຫນັດ ຜູ້ຮຽນເລີ່ມສິນທະນາກັນໂດຍໃຊ້ພາສາແມ່ຊຶ່ງທຸກຄົນໃນກຸ່ມຟັງແລ້ວເຂົ້າໃຈໄດ້ຜູ້ສອນກໍຈະຖ່າຍທອດຄຳເວົ້ານັ້ນໂດຍແປອອກມາເປັນພາສາເປົ້າໝາຍທີ່ ຕ້ອງການສອນ ອາດແປຄຳຕໍ່ຄຳຫລືເປັນວະລິກຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນວ່າສາມາດຈຳສິ່ງທີ່ ຜູ້ສອນເວົ້າໄດ້ພຽງໃດ ໃນແງ່ນີ້ ຜູ້ສອນຈຶ່ງຕ້ອງເປັນຜູ້ສັງເກດເອງ ແລະ ເຂົ້າໃຈຜູ້ຮຽນດ້ວຍຜູ້ຮຽນເວົ້າພາສາເປົ້າໝາຍຕາມທີ່ ຜູ້ສອນແປໃຫ້ຈົນຄົບປະໂຫຍກໂດຍເວົ້າໃສ່ໄມໂຄໂຟນບັນທຶກສຽງເອົາໄວ້ ຜູ້ຮຽນຈະສິນທະນາກັນໃນກຸ່ມໄປ ເລື່ອງ ອີຍ ໆ ຜູ້ສອນກໍຈະຄອຍ-ຖ້າຊ່ວຍຢູ່ຂ້າງ ໆ ດັ່ງທີ່ ໄດ້ກ່າວຂ້າງຕົ້ນເຊັ່ນນີ້ ໄປ ເລື່ອງ ໆ ຜູ້ຮຽນຈະຄອຍ-ຖ້າສັງເກດຄຳທີ່ຄົນອື່ນ ໆໃຊ້ແລ້ວນຳມາດັດແປງໃຊ້ໃນແບບຂອງຕົນ

ຂັ້ນທີ 2 ເມື່ອ ໝົດເວລາທີ່ ກຳນົດໃຫ້ສິນທະນາກັນ ຜູ້ຮຽນຈະໄດ້ຟັງເທບທີ່ ບັນທຶກສຽງໄວ້ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຮູ້ວ່າສິ່ງທີ່ ຕົນເວົ້າໄປນັ້ນ (ໃຊ້ພາສາເປົ້າໝາຍ) ເປັນຢ່າງໃດ ຜູ້ຮຽນສຶກສາບົດສິນທະນາທີ່ຜູ້ສອນຈະຖອດເທບອອກມາເທື່ອ-ລຳປະໂຫຍກ ຂຽນພາສາແມ່ກັບໄວ້ດ້ວຍເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈຍິ່ງຂຶ້ນອະທິບາຍຄຳສັບ ແລະ ຮູບປະໂຫຍກໃຫ້ຜູ້ຮຽນຟັງ ຈະເຫັນໄດ້ວ່າຜູ້ສອນໃຊ້ບົດສິນທະນານັ້ນເປັນ ເນື້ອໃນທີ່ ຈະສອນຜູ້ຮຽນ

ຂັ້ນທີ 3 ແບ່ງຜູ້ຮຽນເປັນກຸ່ມຫຍໍ້ ໆໃຫ້ຜູ້ຮຽນຊ່ວຍກັນສ້າງປະໂຫຍກໃໝ່ ໆຂຶ້ນໂດຍອາໄສຄຳສັບຈາກບົດສິນທະນາໃນຕອນຕົ້ນ ຜູ້ສອນຊ່ວຍແກ້ໄຂໃຫ້ຖ້າມີທີ່ ຜິດ ຫລັງຈາກນັ້ນອ່ານປະໂຫຍກທີ່ກຸ່ມຂອງຕົນແຕ່ງໃຫ້ກຸ່ມອື່ນະຟັງ

ຂັ້ນທີ 4 ໃຫ້ຜູ້ຮຽນເວົ້າກ່ຽວກັບປະລິບການທີ່ ໄດ້ຮັບ ໂດຍຜູ້ສອນອາດນຳກິດຈະກຳອື່ນ ໆ ເຊັ່ນ ການໃຫ້ຜູ້ຮຽນອ່ານບົດສິນທະນາຫລືນຳຮູບພາບມາຊ່ວຍໃນການຝຶກໃຫ້ຜູ້ຮຽນຖາມຕອບກ່ຽວກັບຮູບພາບນັ້ນກໍໄດ້ ໂດຍສະຫລຸບແລ້ວຜູ້ສອນຈະໃຫ້ຜູ້ຮຽນສ້າງບົດສິນທະນາ ແລະ ບັນທຶກບົດສິນທະນານັ້ນ ເພື່ອໃຊ້ເປັນພື້ນຖານສຳລັບກິດຈະກຳການສອນຕໍ່ ໆໄປ

9. ວິທີສອນໂດຍໃຊ້ສື່

ເປັນວິທີສອນທີ່ ສົ່ງຜົນຕໍ່ການຮຽນການສອນໂດຍຊ່ວຍຍົກ-ລະດັບດ້ານທັກສະບຸນນາການທັງການຟັງ ການເວົ້າ ການອ່ານ ແລະ ການຂຽນໃຫ້ສູງຂຶ້ນທຸກດ້ານອີກທັງຍົກ-ລະດັບຄວາມເຂົ້າໃຈເກນທາງພາສາຫລາຍ ຂຶ້ນດ້ວຍໂດຍໃຊ້ສີ່ ອະປະສົມ 5 ໃນການສອນ ຄື ບັດລຳນິທານ ແຖບັນທຶກສຽງນິທານ ບັດລງານ ບົດບາດ ສົມມຸດ ແບບຝຶກອ່ານໃນໃຈ ແລະ ແບບຝຶກຫລັກເກນທາງພາສາ ຂັ້ນຕອນໃນການໃຊ້ແຕ່ລະສີ່ຂຶ້ນຢູ່ກັບ ເນື້ອ ໃນກິດຈະກຳ ແລະ ການພິຈາລະນາຂອງຜູ້ສອນ

10. ວິທີສອນໂດຍໃຊ້ເກມ

ເປັນວິທີສອນໂດຍໃຊ້ເກມໃນການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມສົນໃຈທີ່ຈະເລີ່ມ ຮຽນຫລືເປັນການທົບທວນຄວາມຮູ້ເດີມ ຫລືໃສ່ໃນຂັ້ນການດຳເນີນການສອນເພື່ອໃຫ້ກິດຈະກຳການຮຽນການ ສອນຂອງຜູ້ສອນໜ້າສົນໃຈ ຜູ້ຮຽນບໍ່ເບື້ອໜ້າ ທັງຍັງເປັນກິດຈະກຳທີ່ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຫລິ້ນໃນເວລາວ່າງໃຫ້ເກີດ ປະໂຫຍດໄດ້ ໂດຍມີຂັ້ນຕອນການສອນ 3 ຂັ້ນ ຄື

ຂັ້ນທີ 1 ຕຽມຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີຄວາມພ້ອມໃນການຮຽນ

ຂັ້ນທີ 2 ຜູ້ສອນດຳເນີນການສອນພ້ອມອະທິບາຍວິທີການຫລິ້ນເກມ

ຂັ້ນທີ 3 ຜູ້ສອນຝຶກໃຫ້ຜູ້ຮຽນຫລິ້ນເກມ

ຂັ້ນທີ 4 ຜູ້ສອນດຳເນີນການທົດສອບລວມ (Summative test) ເພື່ອປະເມີນຜົນລວມ

11. ວິທີສອນດ້ວຍເທກນິກການຮຽນແບບຮ່ວມມື (Co-operative Learning)

ການສອນແບບນີ້ ສາມາດເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີທັກສະບຸນນາການສູງຂຶ້ນ ແລະ ຍັງສາມາດເສີມສ້າງທັກສະ ທີ່ ອ່ານອອກສຽງເວົ້າໄດ້ຕອບ ການປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ ການຟັງ ການອ່ານ ຈັບໃຈຄວາມການໃຊ້ພາສາ ແລະ ການຂຽນສູງຂຶ້ນດ້ວຍ ນອກຈາກນີ້ ຍັງເປັນການເສີມທັກສະທາງສັງຄົມ ຄືມີການ-ເຮັດ-ວຽກງານຮ່ວມກັນ ມີ ປະຕິສຳພັນຮ່ວມກັນສູງ ໂດຍມີຂັ້ນຕອນການສອນດັ່ງນີ້

ຂັ້ນທີ 1 ຜູ້ສອນຈັດຜູ້ຮຽນເຂົ້າກຸ່ມ

- ຈັດເຂົ້າກຸ່ມຕາມຄວາມສາມາດໃນແຕ່ລ່າລ່າດັບຂອງຜູ້ຮຽນ
- ຜູ້ຮຽນຈັບຄູ່ຕາມຄວາມພໍໃຈ ມີຄວາມສາມາດໃນລ່າດັບດຽວກັນ
- ຈັດຜູ້ຮຽນເຂົ້າກຸ່ມການຮຽນຈິງໂດຍສຸ່ມຄູ່ຜູ້ຮຽນຈາກທຸກກຸ່ມ

ຂັ້ນທີ 2 ຜູ້ສອນຈັດກຸ່ມ ກຳນົດກິດຈະກຳ ກຳນົດຈຸດປະສົງການຮຽນໃຫ້ເຮັດວຽກຮ່ວມກັນຈົນບັນລຸ ເປົ້າໝາຍ

ຂັ້ນທີ 3 ຜູ້ສອນຈັດກິດຈະກຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນ

- ຮຽນກຸ່ມຍ່ອຍ
- ກິດຈະກຳທີ່ ຝຶກກັບຄູ່
- ສະກົດຄຳ / ອ່ານອອກສຽງ
- ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງຄຳ
- ຝຶກສົນທະນາ
- ກວດສອບຄູ່ຂອງຕົນ

ຂັ້ນທີ 4 ຜູ້ສອນທົດສອບຜູ້ຮຽນ

ຂັ້ນທີ 5 ປະກາດຜົນຄະແນນຂອງແຕ່ລ່າກຸ່ມ

3.1.3 ກິດຈະກຳເພື່ອການສື່ສານ

ການຈັດກິດຈະກຳເພື່ອການສື່ສານໃນຫ້ອງຮຽນ

ຮາລ໌ເມີລ (Harmer, 1991: 50) ສະເໜີແນະຂັ້ນຕອນໃນການຈັດກິດຈະກຳເພື່ອການສື່ສານ
3 ຂັ້ນຕອນຄື

1. ຂັ້ນສະເໜີ ເນື້ອໃນ (Presentation or Introducing new Language) ຄູ່ເປັນຜູ້ໃຫ້ຂໍ້ມູນ
ທາງພາສາແກ່ຜູ້ຮຽນຊຶ່ງເປັນຈຸດລຳ ມະຕິນຂອງການຮຽນຮູ້ ແລະ ຝຶກພາສາຈົນກະທັ້ງຜູ້ຮຽນສາມາດໃຊ້ພາສາ
ໄດ້ຕາມວັດຖຸປະສົງທີ່ຕັ້ງໄວ້ຈຸດປະສົງຂອງການສະເໜີ ເນື້ອໃນມັ່ງໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ເຮັດຄວາມເຂົ້າໃຈກ່ຽວ
ກັບຮູບແບບ ແລະ ກົດເກນຕ່າງ ໆທາງພາສາ ເຊັ່ນ ການອອກສຽງ ຄວາມຫມາຍຂອງຄຳສັບແລະໂຄງສ້າງທາງ
ໄວຍາກອນ ການສະເໜີ ເນື້ອໃນຈະເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ ແລະ ເຮັດຄວາມເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບຄວາມຫມາຍ
ແລະ ວິທີການໃຊ້ພາສາທີ່ ເໝາະສົມກັບສະຖານນະການຕ່າງ ໆຄອບຄູ່ກັບການຮຽນຮູ້ກົດເກນທາງພາສາດັ່ງ
ກ່າວ ໃນຂັ້ນການສະເໜີ ເນື້ອໃນຈະດຳເນີນການດັ່ງນີ້ ຜູ້ສອນນຳເຂົ້າສູ່ ເນື້ອໃນ (Lead-in) ໂດຍຂັ້ນທຳອິດ ຜູ້
ສອນເສນອບລິບົດຫລືສະຖານນະການແກ່ຜູ້ຮຽນກ່ອນໂດຍການໃຊ້ຮູບພາບ ການເລົ່າ ເລື່ອງໃຫ້ຟັງ
ແລະ ອື່ນ ໆຈາກນັ້ນສະເໜີ ເນື້ອໃນທາງພາສາແກ່ຜູ້ຮຽນໂດຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນຟັງຫລືອ່ານ ໃນດ້ານ ເນື້ອໃນທີ່ ສະ
ເໜີຄວນເປັນ ເນື້ອໃນທີ່ ມີບລິບົດຫລືສະຖານນະການກຳກັບຢູ່ດ້ວຍຊຶ່ງອາດເປັນ ເລື່ອງ ອົງລາວຫລືບົດ
ລິນທະນາ ແຕ່ບໍ່ຄວນເປັນປະໂຫຍກ ແລະ ເນື້ອໃນຈະຕ້ອງມີຄຳສັບ ແລະ ຮູບແບບພາສາທີ່ ຕ້ອງເຄີຍນຳມາ
ສອນແລ້ວເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ສາມາດຟັງຫລືອ່ານໄດ້ນຳ ຈາກນັ້ນຜູ້ສອນຈະກະຕຸ້ນການຮຽນຮູ້ (Elicitation) ໂດຍ
ກວດສອບເບິ່ງວ່າຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈ ເລື່ອງ ອົງທີ່ ຟັງພຽງໃດໂດຍການຖາມໃຫ້ຕອບຫລືກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເວົ້າ ຖ້າຜູ້
ຮຽນຕອບໄດ້ຫລືສາມາດໃຊ້ພາສາໄດ້ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງສະເໜີ ເນື້ອໃນເທົ່າໃດ ຖ້າຜູ້ຮຽນຕອບບໍ່ໄດ້ເລີຍຜູ້ສອນຈຳ
ເປັນຕ້ອງອະທິບາຍຫລືສອນ ເນື້ອໃນດັ່ງກ່າວໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈ ຖ້າຈຳເປັນອາດໃຊ້ພາສາແມ່ໃນການອະທິບາຍ

2. ຂັ້ນການຝຶກ (Practice / Control Practice) ຂັ້ນການຝຶກເປັນຂັ້ນຕອນທີ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກໃຊ້
ພາສາທີ່ [ຖືກ]ພິ?? ງະຮຽນຮູ້ໃໝ່ໃນລັກສະນະການຝຶກຄວບຄຸມ (Control Practice) ໂດຍມີຜູ້ສອນເປັນຜູ້
ນຳ ການຝຶກໂດຍທົ່ວໄປມີຈຸດມຸ້ງໝາຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເຂົ້າໃຈໃນຄວາມຫມາຍ ແລະ ຈົດຈຳຮູບແບບຂອງ
ພາສາໄດ້ຈົ່ງເນັ້ນ ເລື່ອງ ອົງຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງພາສາເປັນຫລັກ ການຝຶກຂັ້ນເລີ່ມທຳອິດມັກຝຶກແບບກົນໄກ
(Mechanical Drill) ຫລືບາງ ຄຳ ຮຽກວ່າຝຶກ (Repetition Drill) ຄືການຝຶກໆຕາມຕົວຢ່າງຈົນກະທັ້ງ
ສາມາດຈົດຈຳແລະໃຊ້ຮູບແບບພາສານັ້ນໄດ້ຫຍັງບໍ່ເນັ້ນຄວາມຫມາຍ ອາດເຂົ້າໃຈຫລືບໍ່ເຂົ້າໃຈກໍໄດ້ສຳລັບການ
ຝຶກມັກໃຫ້ຜູ້ຮຽນຟັງຕົວຢ່າງພາສາ ການຟັງອາດໃຫ້ຜູ້ເລີຍ ນະຟັງເທບຫລືຈາກຄູ່ຜູ້ສອນປະມານ 2-3 ຄຳ ໆ
ໂດຍໃຫ້ຝຶກພ້ອມກັນທັງຫ້ອງ [ແ] ບົ່ງຝຶກເທື່ອ-ລຳຄລີ?? ງະຫ້ອງຫລືຝຶກເປັນກຸ່ມຕາມຄວາມເໝາະສົມ ການ
ຝຶກໃນລັກສະນະນີ້ ຈະເຮັດໃຫ້ທຸກຄົນມີໂອກາດຝຶກດ້ວຍຕົນເອງພ້ອມ ໆກັບໄດ້ຮຽນຮູ້ການອອກສຽງຫລືການ
ເວົ້າຈາກເພື່ອ ອີນຄົນອື່ນດ້ວຍ ຫລັງຈາກຝຶກພ້ອມກັນຈະສຸ່ມຮຽກຜູ້ຮຽນເທື່ອ-ລຳຄົນເພື່ອປ້ອນຂໍ້ມູນກັບແກ່ຜູ້
ຮຽນເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄົນຮູ້ວ່າຕົນໃຊ້ພາສາຖືກຕ້ອງຫລືບໍ່ ນອກຈາກນີ້ ອາດກວດສອບຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງ
ຜູ້ຮຽນດ້ານຄວາມຫມາຍໄດ້ໂດຍການຖາມງ່າຍ ໆໃຫ້ຜູ້ຮຽນຕອບ ສັ້ນ ໆວ່າ ໃຊ້ ບໍ່-ແມ່ນ ຫລືຖືກ-ຜິດການຝຶກ
ທີ່ ເນັ້ນທີ່ ຄວາມຖືກຕ້ອງຂອງຮູບແບບພາສາເປັນສຳຄັນຄວນໃຊ້ເວລາພຽງເລັກນ້ອຍເທົ່ານັ້ນ

3. ຂັ້ນການໃຊ້ພາສາເພື່ອການສື່ສານ (Production / Free Practice) ການຝຶກໃຊ້ພາສາ ເພື່ອ
ການສື່ສານເປັນຕົວກາງ ເຊື່ອມລະຫວ່າງການຮຽນຮູ້ພາສາໃນຊັ້ນຮຽນກັບການນຳໄປໃຊ້ຈົງນອກຊັ້ນຮຽນ ໃນ
ຂັ້ນຕອນນີ້ ຜູ້ເລີຍໄດ້ລອງໃຊ້ພາສາໃນສະຖານນະການຕ່າງ ໆດ້ວຍຕົນເອງໂດຍຜູ້ສອນເປັນພຽງຜູ້ແນະແນວ
ທາງເທົ່ານັ້ນ ການຝຶກໃຊ້ພາສາໃນລັກສະນະນີ້ ມີປະໂຫຍດໃນແງ່ທີ່ ຫຍໍ້ໃຫ້ຜູ້ສອນ ແລະ ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮູ້ວ່າຜູ້
ຮຽນເຂົ້າໃຈ ແລະ ຮຽນຮູ້ພາສາໄປແລ້ວຫລາຍນ້ອຍພິຍົງລຳ ຊຶ່ງຖ້າຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈ ແລະ ຮຽນຮູ້ຢ່າງແທ້ຈິງແລ້ວ
ນັ້ນຄືຜູ້ຮຽນສາມາດໃຊ້ພາສາ ເພື່ອສານເອງໄດ້ຢ່າງອິດສະຫລະ ນອກຈາກນີ້ ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີໂອກາດນຳຄວາມຮູ້

ທາງພາສາທີ່ ເຄີຍຮຽນມາແລ້ວມາໃຊ້ປະໂຫຍດຢ່າງເຕັມທີ່ ໃນການຝຶກເພາະຜູ້ຮຽນບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງໃຊ້ພາສາທີ່ ກຳນົດໄວ້ໃຫ້ເໝືອນກັບການຝຶກແບບຄວບຄຸມ ຊຶ່ງການເລືອກໃຊ້ພາສານີ້ ເອງຈະຊ່ວຍສ້າງຄວາມໝັ້ນໃຈໃນ ການໃຊ້ພາສາເພື່ອການສື່ສານໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ເປັນຢ່າງດີ ວິທີການຝຶກໃນຮູບແບບການເຮັດກິດຈະກຳແບບ ຕ່າງ ໆ ໂດຍຜູ້ສອນເປັນຜູ້ລິເລີ່ມຫລືຈັດການຂັ້ນຕອນເລີ່ມຕົ້ນກິດຈະກຳໃຫ້ [ເຊັ່ນ ການອະທິບາຍວິທີການຈັດ ກິດຈະກຳ ການຈັດກຸ່ມຜູ້ຮຽນ ຫລັງຈາກນັ້ນຜູ້ຮຽນຈະເປັນຜູ້ເຮັດກິດຈະກຳເອງທັງຫມົດ ຜະດຸ ສອນຈະຄອຍ- ຖ້າໃຫ້ຄຳແນະນຳຊ່ວຍ-ເຫລືອ ເມື່ອ ອະຜູ້ຮຽນມີບັນຫາໃນການເຮັດກິດຈະກຳ ແລະ ເປັນຜູ້ໃຫ້ຂໍ້ມູນປ້ອນກັບ ຫລືປະເມີນຜົນການເຮັດກິດຈະກຳພາຍຫລັງ

ສະຫລຸບວ່າ ການສອນທີ່ ເນັ້ນທັກສະການສື່ ສານ ແລະ ການຈັດກິດຈະກຳເພື່ອການສື່ສານມີຫລາກ ຫລາຍວິທີຂຶ້ນຢູ່ກັບຈຸດມຸ້ງໝາຍຂອງຜູ້ສອນວ່າຈະໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບຫລືໄດ້ຝຶກທັກສະທາງດ້ານໃດ ເຊັ່ນ ກິດຈະກຳບາງກິດຈະກຳຈະເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນຝຶກເວົ້າໃຫ້ມີຄວາມຄ່ອງແຄ່ວ ບາງກິດຈະກຳຝຶກໃຫ້ຜູ້ຮຽນເວົ້າໃຫ້ ໝາະສົມກັບສະຖານະການຫລືບະຫລິບທາງທີ່ ກຳນົດໃຫ້ ທັງນີ້ ຜູ້ຮຽນຈະເກີດແຮງຈູງໃຈໃນການໃຊ້ພາສາມີ ໂອກາດໄດ້ນຳຄວາມຮູ້ທາງພາສາໃນທັກສະລາຍຍ່ອຍ ເຊັ່ນ ສຽງ ຄຳສັບ ໂຄງສ້າງປະໂຫຍກມາໃຊ້ປະກອບກັນ ເພື່ອສານຄວາມຫມາຍໄດ້ກົງຕາມຈຸດມຸ້ງໝາຍ

3.2 ດ້ານພຶດຕິກຳການສອນ

3.2.1 ອົງປະກອບດ້ານພຶດຕິກຳການສອນ

ມິນແມນ (Millman 1981: 174) ໄດ້ເນັ້ນວ່າພຶດຕິກຳການສອນຂອງຄູນັບເປັນປັດໄຈໜຶ່ງທີ່ ມີຄວາມ ສຳຄັນທີ່ ສຸດແມ່ນຈະມີປັດໄຈອີກຫລາຍປັດໄຈທີ່ ສິ່ງຜິດຕໍ່ຜົນສຳເລັດ ທາງການຮຽນ ເພາະໃນການຈັດການ ຮຽນການສອນຄູເປັນຜູ້ມີບົດບາດທີ່ ສຳຄັນທີ່ ສຸດໃນການດຳເນີນການຈັດການຮຽນການສອນພຶດຕິກຳການ ສອນເປັນຕົວທີ່ ກຳນົດສິ່ງຕ່າງ ໆ ໃນກະບວນການຮຽນການສອນ ແລະ ພຶດຕິກຳການສອນທີ່ ດີຂອງຄູສິ່ງຜົນ ໃຫ້ນັກຮຽນມີພຶດຕິກຳການຮຽນທີ່ ພົງປາດຖະຫນາ ເພາະພຶດຕິກຳການສອນຈະເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນສົນໃຈຮຽນ ແລະ ມີຄວາມພໍໃຈໃນການຮຽນ ຈາກການວິໄຈທີ່ ສຶກສາເຖິງການປະຕິບັດການສອນທີ່ ມີປະສິດທິພາບໃນ ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ທິດສະດີທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ພົບວ່າ ການສອນທີ່ ມີປະສິດທິພາບປະກອບດ້ວຍອົງປະກອບຕ່າງ ໆ ດັ່ງນີ້

1. ການຕິດຕໍ່ສື່ສານ

ການຕິດຕໍ່ສື່ສານທີ່ ມີປະສິດທິພາບນັບວ່າເປັນສິ່ງທີ່ ຈຳເປັນສຳລັບການສອນໃຫ້ບັນລຸຜົນສຳເລັດ ຜູ້ສອນ ທຸກຄົນທີ່ ປະສິບຜົນສຳເລັດໃນການສອນຈະເປັນຜູ້ທີ່ ສາມາດສື່ສານໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ ສ່ວນຜູ້ສອນທີ່ ບໍ່ ປະສິບຄວາມສຳເລັດມັກຈະຂາດປະສິດທິພາບໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານ ໂດຍຮູບແບບຂອງການຕິດຕໍ່ສື່ສານໂດຍ ທົ່ວໄປປະກອບດ້ວຍ 5 ຂັ້ນຕອນ ຄືການກຳນົດຂ່າວສານ ຊ່ອງທາງການສົ່ງສານ ການໃສ່ລຳຫັດຊ່ອງທາງການ ສື່ສານ ການຖ່າຍໂທດແລະການເຂົ້າໃຈສື່ສານ ການປະສົມກັບ ແລະ ປະເມີນຜົນ ຜູ້ສົ່ງສານຈະກ່ຽວຂ້ອງກັບ 3 ຂັ້ນຕອນທຳອິດ ສ່ວນຜູ້ຮັບສານຈະກ່ຽວຂ້ອງກັບສອງຂັ້ນຕອນສຸດທ້າຍ ຮູບແບບຂອງການສື່ສານໃນການຕິດຕໍ່ ສື່ສານນັ້ນທັງຜູ້ສອນແລະ ຜູ້ຮຽນຈະເປັນຜູ້ສົ່ງສານ ແລະ ຮັບສານ ກ່າວຄື ຜູ້ສອນຄວນເປັນຜູ້ສົ່ງສານ ແລະ ຮັບ ສານທີ່ ດີ ທຳນອງດຽວກັນຜູ້ຮຽນກໍຈະຕ້ອງເປັນຜູ້ສົ່ງສານ ແລະ ຮັບສານທີ່ ດີດ້ວຍ ຫລັກໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານ ໃນຊັ້ນຮຽນຜູ້ສອນຈຳເປັນຕ້ອງພັດທະນາທັງເຈົ້າລັກສະນະສ່ວນຕົວ ແລະ ທັກສະໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານເພື່ອໃຫ້ ການຕິດຕໍ່ສື່ສານມີປະສິດທິພາບ ການຕິດຕໍ່ສື່ສານໃນຊັ້ນຮຽນຈຳເປັນຕ້ອງໃຊ້ການສື່ສານສອງທາງເພື່ອໃຫ້ການ ຮຽນການສອນມີປະສິດທິພາບຫລາຍຂຶ້ນ

2. ການວາງແຜນ ແລະ ການຕຽມການສອນ

ຖ້າຜູ້ສອນມີການວາງແຜນ ແລະ ຕຽມການສອນເປັນຢ່າງດີ ແລະ ເປັນລະບົບຈະເປັນກຸນແຈສໍາຄັນທີ່
ຈະນໍາໄປສູ່ການສອນທີ່ ມີປະສິດທິພາບການວາງແຜນເປັນການກະທໍາທີ່ ຕໍ່ ເນື່ອງ ດັ່ງນັ້ນ ການວາງແຜນການ
ສອນຈຶ່ງເປັນຕົວກໍານົດວິທີສອນ ແລະ ກະບວນການສອນ

3. ການອະທິບາຍ ສາທິດ ແລະ ການໃຊ້ສື່ການສອນ ສາມສ່ວນນີ້ ຈະມີຄວາມ ກ່ຽວຂ້ອງກັນຄື
ເມື່ອຜູ້ສອນອະທິບາຍ ເນື້ອໃນຕ່າງ ໆ ຈະໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈ ເນື້ອໃນຢ່າງເປັນຮູບທໍາຫລາຍທີ່ ສຸດການອະທິບາຍ
ຫລືໃຊ້ສື່ ປະກອບການສອນພາສາອັງກິດນັ້ນ ຖ້າໃຊ້ສື່ຂອງຈິງຫລືພາບປະກອບເພື່ອ ອະທິບາຍ ຄໍາສັບຈະຊ່ວຍ
ໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈຄໍາສັບຫລື ທີ່ ເປັນນາມທໍາລວມທີ່ ໄກຕົວ ເຊັ່ນ ສະຖານທີ່ ຫລື ຂອງທີ່ ມີຢູ່ໃນຕ່າງປະເທດ
ຜູ້ສອນຄວນມີການສາທິດ ແລະ ໃຊ້ສື່ ປະກອບ ກັນໄປສະເໝີ ຢ່າງໃດກໍຕາມການອະທິບາຍ ການສາທິດ ແລະ
ການໃຊ້ສື່ ອະການສອນຈະປະກອບດ້ວຍອົງປະກອບ 2 ຢ່າງຄືອົງປະກອບທໍາອິດຈະເປັນການນໍາສະເໜີ ເນື້ອ
ໃນວິຊາ ເຊັ່ນ ຂໍ້ເທັດຈິງ ແນວຄິດ ກະບວນການ ຫລັກການຫລືກົດທີ່ ຈະອະທິບາຍຫລືສາທິດ ອົງປະກອບທີ
ສອງຈະປະກອບດ້ວຍຕົວຢ່າງຕ່າງ ໆ ເຊັ່ນ ວັດຖຸຕ່າງ ໆ ການກະທໍາ ຮູບແບບ ຮູບພາບ ເລື່ອງ ອົງເລົ່າ ແຜນພູມີ
ເປັນຕົ້ນ ການອະທິບາຍ ການສາທິດ ແລະ ການໃຊ້ສື່ ອາການສອນຈໍາເປັນຕ້ອງເຊື່ອມຄວາມສໍາພັນທັງສາມເຂົ້າ
ນໍາກັນເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ດີຍິ່ງຂຶ້ນການອະທິບາຍ ການສາທິດ ແລະ ການໃຊ້ສື່ ອະການສອນທີ່
ມີປະສິດທິຜົນມີລັກສະນະ ດັ່ງນີ້ (Cole and Chan, 1987: 83-103) ມີຄວາມຫມາຍ ເໝາະສົມ ຊັດເຈນ
ຫລາກຫລາຍ ມີຄຸນນະພາບ ໜ້າສົນໃຈ ຫ່າງໄຫວປະຫຍັດເປັນຮູບທໍາ ມີລໍາດັບເຫດຜົນ ສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈ
ເລືອກໃຊ້ຕົວຢ່າງຫລືສື່ ອທິ ເໝາະສົມປະກອບການອະທິບາຍ ສິ່ງເສີມໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ຜູ້ສອນຮູ້ວິທີການ
ໃຊ້ການສາທິດເປັນຢ່າງດີ ໃຊ້ຮູບແບບວິທີການອະທິບາຍສາທິດ ແລະ ການໃຊ້ສື່ ອະການສອນຫລາຍແບບ

4. ສື່ ອະການສອນ ມີຄວາມສໍາຄັນຕໍ່ກະບວນການຮຽນການສອນໃນຖານະທີ່ ເປັນຕົວກາງທີ່ຈະຊ່ວຍນໍາຄວາມ
ຮູ້ໄປຍັງຜູ້ຮຽນເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການປ່ຽນແປງພຶດຕິກໍາການຮຽນຮູ້ ສື່ການສອນຈະກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນສົນໃຈ
ກະຕືລືລົ້ນ ສາມາດຮຽນຮູ້ ສື່ ອະການສອນຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບປະສົບການຕາມສະພາບທີ່ ເປັນຈິງ ຊ່ວຍໃຫ້
ຜູ້ຮຽນມີມາດຕະຖານຂອງການຮຽນ ຄວາມເຂົ້າໃຈສື່ ອະການສອນສາມາດປ່ຽນແປງເຈດຕະນາຕົວຂອງຜູ້ຮຽນໄດ້
ສື່ ອະການສອນເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ຂຶ້ນຫລືທັງໝົດໄດ້ຮັບປະສົບການຮ່ວມກັນ ປະສົບການນີ້ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນ
ເກີດການຮຽນຮູ້ ແລກ ຄວາມຄິດເຫັນຕໍ່ກັນ ເຮັດວຽກຮ່ວມກັນ ເກີດຄວາມເຂົ້າໃຈກົງກັນ ສື່ ອະການສອນ
ຊ່ວຍນໍາເອົາສິ່ງທີ່ ຢູ່ໄກເອົາເຂົ້າມາສຶກສາໃນຮຽນໄດ້ ສື່ ອະການສອນຊ່ວຍປະຫຍັດເວລາໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ
ຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມເຂົ້າໃຈຕະຫລອດເວລາ

5. ການຕັ້ງຄໍາຖາມ ໃນການໃຊ້ຄໍາຖາມເປັນພາສາອັງກິດນັ້ນຜູ້ສອນອາດຈະເລີ່ມຖາມນໍາແລ້ວຮຽກໃຫ້ຜູ້ຮຽນ
ຖາມຄໍາຖາມເພື່ອ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການໃຊ້ຄວາມຄິດ ໃນການຕັ້ງຄໍາຖາມເປັນພາສາອັງກິດໃຫ້ມີປະສິດທິພາບ
ນັ້ນຜູ້ສອນຕ້ອງເຂົ້າໃຈຈຸດປະສົງຂອງການຖາມ ຮູ້ຫລັກການຖາມທີ່ ມີປະສິດທິພາບເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຂົ້າໃຈ
ແລະ ສາມາດໂຕ້ຕອບເປັນພາສາອັງກິດໄດ້ ນອກຈາກຫລັກຂອງການຕັ້ງຄໍາຖາມແລ້ວສິ່ງສໍາຄັນປະການໜຶ່ງ ຜູ້
ສອນບໍ່ຄວນມອງຂ້າມຄືການໃຊ້ຄໍາຖາມຢ່າງມີປະສິດທິພາບຈະເຮັດໃຫ້ການຮຽນການສອນມີຊີວິດຊີວາ ນັກ
ການສຶກສາບາງທ່ານໄດ້ສະເໜີທັກສະການໃຊ້ຄໍາຖາມຢ່າງມີປະສິດທິພາບວ່າຫລັງຈາກຕັ້ງຄໍາຖາມແລ້ວຜູ້ສອນ
ຄວນຢຸດຫລື ຄູ່ໜຶ່ງແລ້ວຈຶ່ງອະນຸຍາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນຕອບ ນັ້ນຄືມີການເວັ້ນລໍາຫຍໍ້ໃຫ້ຄິດ ແລະ ຄວນມີການບຸຟື້ນ
ປະສົບການໃຫ້ຜູ້ຮຽນເສຍກ່ອນ ຫາກຜູ້ຮຽນຕອບບໍ່ໄດ້ຫລືບໍ່ສົມບູນອາດໃຫ້ຜ່ານໄປໂດຍໃຫ້ກັບໄປຄິດແລ້ວ
ຍ້ອນມາຖາມໃໝ່ ຜູ້ສອນອາດໃຊ້ປະສົບການເດີມຂອງຜູ້ຮຽນມາຊ່ວຍໃຫ້ເກີດຄວາມສໍາພັນກັບສິ່ງທີ່ ຮຽນໃໝ່
ແລ້ວຈຶ່ງຖາມຄໍາຖາມຜູ້ສອນຄວນອະທິບາຍ ເພີ່ມເຕີມເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດຕອບຄໍາຖາມໄດ້ສົມບູນກວ່າ
ເດີມ ແລະ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເຂົ້າໃຈທີ່ ຖືກຕ້ອງ ຜູ້ສອນຕ້ອງຕຽມຄໍາຖາມໄວ້ເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມໝັ້ນໃຈ

ແລະ ຄ່ອງຕົວໃນການຖາ ມະການຖາມຄວນຖາມໃຫ້ເໝາະສົມກົມກືນກັບກິດຈະກຳທີ່ ກຳລັງສອນຢູ່ ຄຳຖາມທີ່ ເລືອກຖາມຄວນໃຊ້ພາສາເວົ້າທີ່ເຂົ້າໃຈງ່າຍ ແລະ ຄວນໃຊ້ພາສາໃຫ້ເໝາະສົມກັບລຳດັບຂອງຜູ້ຮຽນ ຜູ້ຮຽນຫລາຍຄົນມີໂອກາດຕອບຄຳຖາມຜູ້ສອນຄວນກະຈາຍຄຳຖາມໄປໃຫ້ທົ່ວເຖິງບໍ່ແມ່ນຖາມແຕ່ຜູ້ຮຽນບາງຄົນ ຫລືຖາມສະເພາະຄົນແກ່ງ ໆເທົ່ານັ້ນການເລືອກຄຳຖາມບາງ ຄຳ ງະຜູ້ສອນຄວນເລືອກຖາມຜູ້ຮຽນບາງຄົນໃນບາງກໍລະນີ ເຊັ່ນ ຖາມຄົນແກ່ງໃນກໍລະນີທີ່ຜູ້ສອນຕ້ອງການສະຫລຸບເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຂໍ້ສະຫລຸບທີ່ ຖືກຕ້ອງ ຖາມຄົນຮຽນອ່ອນເພື່ອກະຕຸ້ນ ໃຫ້ເກີດຄວາມສົນໃຈ ແລະ ເຂົ້າໃຈດີຂຶ້ນ ຖາມຄົນສະໝັກໃຈຕອບເພື່ອໃຫ້ໂອກາດໃນການຕອບແກ່ຜູ້ຮຽນເທົ່າ ໆກັນ ຖາມເທື່ອ-ລຳຄົນເພື່ອເປັນການປະເມີນລາຍບຸກຄົນ ຖາມພ້ອມທັງທ້ອງເພື່ອສຸບຫລືເນັ້ນ ເນື້ອໃນບາງຕອນ ຜູ້ສອນຄວນໃຊ້ຄຳຖາມຫລາຍ ໆປະເພດໃນການສອນແຕ່ລຳ ຄຳ ງະ ແລະ ໃນການສອນບໍ່ຄວນມີຄຳຖາມເພື່ອຄວາມຈຳພຽງຢ່າງດຽວຄວນໃຊ້ຄຳຖາມຫລາຍປະເພດເພື່ອສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນຄິດເປັນ ແກ້ບັນຫາເປັນ ຜູ້ສອນຄວນໃຊ້ກິລິຍາທ່າທາງສຽງປະກອບການຖາມ ຜູ້ສອນຄວນ ເພີ່ມະບັນຍາກາດຂອງການສົນໃຈປາກຕອບຂອງຜູ້ຮຽນດ້ວຍການໃຊ້ກິລິຍາທ່າທາງ ແລະ ສຽງໃຫ້ຜູ້ຮຽນຕອບ ການໃຊ້ຄຳຖາມເຊິ່ງລຸກ ໝາຍເຖິງ ການໃຊ້ຄຳຖາມຕໍ່ ເນື່ອງເພີ່ມະເຕີມອີກເພື່ອ ໃຫ້ ຜູ້ຮຽນສະແດງຄວາມຮູ້ ແລະ ຂະຫຍາຍຄວາມຄິດໃຫ້ຫລາຍຂຶ້ນ ແລະ ສົມບູນຂຶ້ນ

6. ການມອບໝາຍງານ ເປັນກິດຈະກຳຢ່າງໜຶ່ງໃນການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດໃນຫ້ອງຮຽນແລະທີ່ ເຮືອນ ງານທີ່ ມອບໝາຍອາດຢູ່ໃນຮູບແບບຝຶກປະຕິບັດໃນລາຍງານຫລືໃນໂຄງການຕ່າງ ໆ ຜູ້ສອນຕ້ອງມີຄວາມສາມາດໃນການມອບໝາຍງານເພື່ອກະຕຸ້ນ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມສົນໃຈ ແລະ ເພີ່ມການຮຽນຮູ້ໃຫ້ສູງຂຶ້ນ ການມອບໝາຍງານເພື່ອເປັນການສະໜັບ-ສະໜູນການຮຽນການສອນທີ່ ຜ່ານມາແລ້ວ ໄດ້ແກ່ ການສົ່ງງານໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄປຄືນຄວາ ເພີ່ມະເຕີມຫລືໃຫ້ເຮັດແບບຝຶ ກະຫັດເປັນການເຮືອນເພື່ອສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈໃນສິ່ງທີ່ ຮຽນມາແລ້ວໃຫ້ດີຍິ່ງຂຶ້ນ ຢ່າງໃດກໍຕາມງານທີ່ ມອບໝາຍຈະເຮັດໃຫ້ການຮຽນຮູ້ຫລາຍຂຶ້ນໄດ້ຫລືບໍ່ນັ້ນຂຶ້ນຢູ່ກັບຕົວແປຫລາຍປະການ ໄດ້ແກ່ ຕົວແປດ້ານງານຈະຕ້ອງພິຈາລະນາທັງຄວາມຍາກງ່າຍຄວາມໜ້າສົນໃຈ ຕົວແປດ້ານການສອນຕ້ອງພິຈາລະນາທັງການຮຽນຂອງຕົວຜູ້ຮຽນ ການກຳນົດມາດຕະຖານຂອງງານ ການຄວບຄຸມເບິ່ງ-ແຍງ ການໃຫ້ຄວາມຊ່ວຍ-ເຫລືອ ການຮູ້ຈັກລຳດັບຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນ ການຈັດກຸ່ມນັກຮຽນ ຕົວແປດ້ານການເຂົ້າຮ່ວມຂອງນັກຮຽນ (Cole and Chan 1987: 146-165)

ສະຫລຸບວ່າຫລັກໃນການມອບໝາຍງານຈະຕ້ອງພິຈາລະນາທັງຄວາມເໝາະສົມຂອງງານກັບຄວາມສາມາດຂອງຜູ້ຮຽນ ການກຳນົດລຳຫຍໍ້ເວລາໃນການ-ເຮັດ-ວຽກງານ ການຈັດງານທີ່ ມອບໝາຍ ແລະສິ່ງໜຶ່ງທີ່ຄວນຄຳນຶງເຖິງຄືການມອບໝາຍງານໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ປະຕິບັດໃນລະຫວ່າງຮຽນ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີໂອກາດປະສົບຄວາມສຳເລັດບໍ່ວ່າຈະຫລາຍຫລືນ້ອຍກໍເປັນທາງໜຶ່ງ ເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີກຳລັງໃຈທີ່ ຈະພະຍາຍາມບາກຕໍ່ໄປໃຫ້ເຮັດດີຍິ່ງຂຶ້ນ

7. ການຈັດການຫ້ອງຮຽນ ໂດຍປົກກະຕິແລ້ວຜູ້ສອນມັກມີຄວາມຫຍຸ້ງ-ຍາກໃຈກ່ຽວກັບການຈັດການ ຫ້ອງຮຽນ ແລະ ລະບຽບວິໄນໃນຫ້ອງຮຽນສະເໝີ ຖ້າຫ້ອງຮຽນບໍ່ເປັນລະບຽບຈະເຮັດໃຫ້ການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດດ້ອຍປະສິດທິພາບ ການຈັດການຫ້ອງຮຽນບໍ່ດີຈະເຮັດໃຫ້ການຮຽນການສອນປະສົບບັນຫາສະເໝີດັ່ງນັ້ນ ການຈັດການຫ້ອງຮຽນທີ່ ມີປະສິດທິພາບຈະເປັນພື້ນຖານໃນການຈັດການຮຽນການສອນໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຄວາມຕ້ອງການ ແລະ ຄວາມສົນໃຈຂອງນັກຮຽນ ການຈັດການຫ້ອງຮຽນມີຄວາມຫມາຍກວ້າງຂວາງຄອບຄຸມທັງລະບຽບວິໄນ ປະສິດທິພາບໃນການສອນ ແລະ ທັກສະໃນການຈັດການຫ້ອງຮຽນໃນການຈັດການຫ້ອງຮຽນຜູ້ສອນຈຳເປັນຕ້ອງຮູ້ພຶດຕິກຳທີ່ ຮູ້ທັງສາເຫດ ແລະ ແນວທາງແກ້ໄຂພຶດຕິກຳທີ່ ເປັນພຶດຕິກຳຂອງຜູ້ຮຽນທີ່ຜິດໄປຈາກປົກກະຕິ ເປັນການບໍ່ຍອມຮັບບັນທັດຖານຂອງສັງຄົມບໍ່ວ່າຈະໃນຫ້ອງຮຽນຫລືນອກຫ້ອງຮຽນກໍ

ຕາມ ຜູ້ສອນຈະຕ້ອງສາມາດພິຈາລະນາໄດ້ວ່າພຶດຕິກຳຂອງນັກຮຽນມີສາເຫດເກີດຈາກຫຍັງເພື່ອຈະໄດ້ຮູ້ສາເຫດ ແລະ ຫາວິທີແກ້ບັນຫາໄດ້ຢ່າງເໝາະສົມ

8. ການຈູງໃຈ ແລະ ການເສີມແຮງ ເປັນການໃຊ້ພະລັງຂອງຜູ້ສອນຢ່າງມີທິດທາງເພື່ອໃຫ້ບັນລຸຜົນສຳເລັດຢ່າງໃດຢ່າງໜຶ່ງຊຶ່ງປະກອບດ້ວຍການຈູງໃຈພາຍໃນ ແລະ ການຈູງໃຈພາຍນອກ ການຈູງໃຈພາຍໃນເປັນແຮງຂັບໃນການເຮັດສິ່ງຕ່າງ ໆ ເພື່ອໃຫ້ລາງວັນແກ່ຕົນເອງ ສ່ວນການຈູງໃຈພາຍນອກເປັນການຈູງໃຈເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຮັບການຍົກຍ້ອງ ຊົມເຊີຍ ລາງວັນຈາກບຸກຄົນພາຍນອກ (Cole and Chan 1987: 210-230) ວິທີການສ້າງແຮງຈູງໃຈມີຫລາຍວິທີແຕ່ທີ່ ນິຍົມຫລາຍຄືການໃຫ້ລາງວັນ ການລົງໂທດ ການທົດສອບ ການໃຫ້ຮູ້ຜົນສຳເລັດ ແລະ ການຕັ້ງລຳດັບຄວາມມັ່ງຫວັງ ແລະ ລຳດັບຄວາມຈັນໂລງໃຈ ຫລັກການຈູງໃຈ ແລະ ການເສີມແຮງ 3 ປະການ (Cole and Chan 1987: 210) ຄືເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຮັບການກະຕຸ້ນ ໃຊ້ການເສີມແຮງຮູບແບບຕ່າງ ໆ ແລະ ການໃຊ້ການເສີມແຮງເມື່ອ ອະໄຫລ ແລະ ຢ່າງໃດ ໂດຍວິທີການຈູງໃຈ ແລະ ການເສີມແຮງດັ່ງທີ່ ຈິນິດນາ ສຸກ ຫລາຍ (2544: 134-136) ກ່າວວ່າ ການໃຊ້ວາຈາ ຜູ້ສອນອາດເວົ້າຄຳຊົມເຊີຍໃນໂອກາດຕ່າງ ໆ ເຊັ່ນ ຊົມເຊີຍທັນທີ ຊົມເຊີຍເຊິ່ງແນະ ແລະ ຊົມເຊີຍຍ້ອນຫລັງ ການໃຊ້ທ່າທາງ ເຊັ່ນ ພະຍັກໜ້າ ຍິ້ມຢ່າງເຂົ້າໄປໃກ້ ຈັບສາຍຕາຢູ່ທີ່ ນັກຮຽນຢ່າງຕັ້ງໃຈ ປະຫລິບມືແລະ ອື່ນ ໆ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຊົມເຊີຍເຊັ່ນ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະຫລິບມື ຈັດກົດຈະກຳໃຫ້ຜູ້ຮຽນແຂ່ງຂັນ ແລະ ມີການໃຫ້ຄະແນນໂດຍໃຫ້ຜູ້ຮຽນເປັນຜູ້ໃຫ້ຄະແນນກັນເອງ ໃຫ້ລາງວັນ ແລະ ສັນຍະລັກຕ່າງ ໆ ເຊັ່ນ ການໃຫ້ສິ່ງຂອງ ເມື່ອ ອະຜູ້ຮຽນເຮັດຖືກຕ້ອງ ການຂຽນເຄື່ອງໝາຍຖືກລົງໃນສະໝຸດຫລືແບບຝັກຫັດ ການນຳຊື່ຂອງຜູ້ຊະນະຫລືຜູ້ເຮັດຖືກຂຶ້ນ ປະກາ ສະການນຳຜົນງານສະແດງຂອງຜູ້ຮຽນມາສະແດງໄວ້ເປັນຕົວຢ່າງ ເປັນຕົ້ນ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຫັນຄວາມກ້າວໜ້າຂອງຕົນເອງເຊັ່ນ ເມື່ອ ອະຜູ້ຮຽນເຮັດສິ່ງໃດຖືກຕ້ອງກໍໃຫ້ກາເຄື່ອງໝາຍຖືກລົງໃນຕາລາງປະຕິບັດງານຂອງຕົນ

9. ການໃຫ້ຂໍ້ມູນປ້ອນກັບ ແລະ ການແກ້ໄຂໃຫ້ຖືກຕ້ອງ ເປັນອົງປະກອບໜຶ່ງ ມີອິດທິພົນຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນ ການໃຫ້ຂໍ້ມູນ ກັບ ໝາຍເຖິງ ການແຈ້ງໃຫ້ຜູ້ຮຽນແຕ່ລຳຄົນຮູ້ເຖິງຄວາມເໝາະສົມຂອງການກະທຳຫລືການຕອບຂອງຜູ້ຮຽນ ຜູ້ສອນອາດໃຫ້ຂໍ້ມູນ ກັບແກ່ຜູ້ຮຽນໄດ້ຫລາຍຮູບແບບ ຄື ການໃຫ້ຂໍ້ມູນປ້ອນກັບທາງບວກ ແລະ ທາງລົບ ການເສີມແຮງ ແລະ ການລົງໂທດການໃຫ້ຂໍ້ມູນ ກັບໂດຍຕັ້ງໃຈ ແລະ ບໍ່ຕັ້ງໃຈ ການໃຫ້ຂໍ້ມູນ ກັບໂດຍການປະເມີນຜົນ ແລະ ບໍ່ຕ້ອງປະເມີນການໃຫ້ຂໍ້ມູນປ້ອນກັບ ແລະ ໃຊ້ພາສາທ່າທາງ ການໃຫ້ຂໍ້ມູນປ້ອນກັບວ່າຖືກຫລືບໍ່ຖືກການແກ້ໄຂໃຫ້ຖືກຕ້ອງຄືກະບວນການສອນທີ່ ຕ້ອງການແກ້ໄຂໃນສິ່ງທີ່ ຜູ້ຮຽນຍັງເຂົ້າໃຈຄາດ ຫລືບໍ່ຖືກຕ້ອງ ການແກ້ໄຂໃຫ້ຖືກຕ້ອງນັບວ່າເປັນສິ່ງທີ່ ຈຳເປັນສຳລັບການສອນເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈແນວຄິດທີ່ຖືກຕ້ອງຕໍ່ໄປ ຫລັກໃນການໃຫ້ຂໍ້ມູນປ້ອນກັບ ແລະ ການແກ້ໄຂໃຫ້ຖືກຕ້ອງຊຶ່ງຜູ້ສອນຕ້ອງຄຳນຶງຄືການເລືອກໃຫ້ຂໍ້ມູນປ້ອນກັບ ແລະ ແກ້ໄຂໃຫ້ຖືກຕ້ອງເໝາະກັບນັກຮຽນ ແລະ ຜູ້ສອນຈະຈັດຕຽມຂໍ້ມູນປ້ອນກັບ ແລະ ແກ້ໄຂໃຫ້ຖືກຕ້ອງໄດ້ຢ່າງໃດ (Cole and Chan 1987: 249-259)

10. ປະເມີນຜົນການຮຽນ ເປັນຕົວບົ່ງຊີ້ພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນວ່າຢູ່ໃນລຳດັບໃດ ມີນັກການສຶກສາຫລາຍທ່ານໃຫ້ນິຍາມຂອງການປະເມີນຜົນການຮຽນໄວ້ດັ່ງນີ້ ການປະເມີນຜົນໝາຍເຖິງ ການນຳເອົາຂໍ້ມູນທີ່ໄດ້ຈາກການວັດຜົນມາພິຈາລະນາເພື່ອຫາຂໍ້ສົນບູ ຫລືປະເມີນຄ່າຫລືຕີລາຄາດຸກ (Duke 1990: 112) ກ່າວວ່າ ການປະເມີນຜົນ ໝາຍເຖິງ ກະບວນການໃນການຕັດສິນໃຈໃຫ້ຄຸນຄ່າຫລືສະຫລຸບຜົນເພື່ອ [ພິຈາລະນາ] ຄວາມເໝາະສົມຫລືເປັນການພິຈາລະນາຄຸນຄ່າຂອງລັກສະນະພຶດຕິກຳ ແລະ ສິ່ງຂອງວ່າດີຫລືບໍ່ພຽງໃດໂດຍປຽບທຽບກັບມາດຕະຖານ

ສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ພຶດຕິກຳການສອນເປັນການກະທຳຫລືການສະແດງອອກຂອງຜູ້ສອນທັງທີ່ເປັນພາສາເວົ້າ ແລະ ກິລິຍາອາການເກີດຂຶ້ນໃນການດຳເນີນການຮຽນການສອນ ໂດຍມີຈຸດປະສົງໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນ

ຮູ້ ແລະ ໄດ້ພັດທະນາທັງດ້ານຄວາມຮູ້ ເຈຕາຄະຕິ ແລະ ທັກສະຕາມທີ່ ໄດ້ຕັ້ງຈຸດປະສົງໄວ້ ພຶດຕິກຳການສອນ ເປັນສິ່ງທີ່ ມີຜົນໂດຍກົງຕໍ່ພຶດຕິກຳການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນພຶດຕິກຳການສອນ ແລະ ພຶດຕິກຳການຮຽນເປັນ ກິດຈະກຳທີ່ ມີຄວາມສຳພັນຕໍ່ ເນື່ອງກັນຢ່າງໃກ້ຊິດ ດັ່ງນັ້ນ ພຶດຕິກຳການຮຽນທີ່ ດີຫລືບໍ່ດີຈຶ່ງຂຶ້ນຢູ່ກັບພຶດຕິກຳ ການສອນຂອງຜູ້ສອນເປັນຢ່າງຫລາຍ

3.2.2 ເຈົ້າລັກສະນະຂອງຄູ່ສອນພາສາອັງກິດ

ບະຫລຸມ (Bloom, 1976: 115-126) ກ່າວເຖິງຄຸນນະພາບການສອນທີ່ ດີສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ຄູ່ຕ້ອງໃຫ້ ຜູ້ຮຽນມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳຢ່າງເໝາະສົມ ໃຫ້ແຮງເສີມທີ່ ສອດຄ່ອງກັບຜູ້ຮຽນ ຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນຍ້ອນກັບ ແລະ ແກ້ໄຂຂໍ້ບົກຜ່ອງ ມີການວາງແຜນ ຕຽມການສອນ ແລະ ຕຽມຄວາມພ້ອມຂອງຄູ ໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມ ເຂົ້າໃຈຈຸດມຸ້ງໝາຍແລະຂັ້ນຕອນໃນການ-ເຮັດ-ວຽກງານ ມີການລຳດັບ ເນື້ອໃນຈາກງ່າຍໄປຍາກ ໃຊ້ ອຸປະກອນການສອນຢ່າງເໝາະສົມ ມີການປ່ຽນແປງກິດຈະກຳ ໃຊ້ເທກນິກການສອນທີ່ ໜ້າສົນໃຈ ຮັບຟັງ ຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ຮຽນ ສາມາດຄວບຄຸມອາລົມໄດ້ ແມ່ນຍຳໃນ ເນື້ອໃນວິຊາ ແລະ ຄວາມຮູ້ໃນ ເລື່ອງ ອົງທີ່ ສອນໃຫ້ນັກຮຽນຄົ້ນຄວ້າ [໔] ພົມ?? ເຕີມນອກເໜືອຈາກ ເລື່ອງທີ່ ຮຽນ ເນັ້ນການປະຕິບັດຄອບຄູ່ກັບ ເນື້ອ ໃນວິຊາ ແລະ ມີຄວາມສາມາດໃນການອະທິບາຍໃຫ້ນັກຮຽນເຂົ້າໃຈ

ໄພທູນຍ໌ ສິນລາລັດນ໌ (2544: 49-86) ໄດ້ກ່າວເຖິງວິທີສອນ ບົດບາດຂອງອາຈານ ແລະ ບັນຢາ ກາດການຮຽນການສອນໃນລຳດັບອຸດົມສຶກສາວ່າ ການສອນຂອງອາຈານຄວນເນັ້ນການສ້າງເສີມໃຫ້ນັກສຶກສາ ມີຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ເປັນສຳຄັນ ແລະ ບົດບາດທີ່ ສຳຄັນຂອງອາຈານຄືເປັນຜູ້ຄອຍ-ຖ້າ ແນະແນວ ທາງ ແລະ ວິທີການໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະສົບຄວາມສຳເລັດ ຊຶ່ງບົດບາດ ແລະ ວິທີການສອນຂອງອາຈານຈະມີຄຸນ ນະພາບຫລາຍນ້ອຍພຽງໃດຂຶ້ນຢູ່ກັບການຕຽມຕົວຂອງອາຈານ ອາຈານຄວນມີຄວາມເຂົ້າໃຈໃນບົດບາດຂອງ ຕົນເອງ ແລະ ປະຕິບັດໄດ້ຕາມລັກສະນະຂອງອາຈານທີ່ ດີ ງານທີ່ ອາຈານປະຕິບັດນັ້ນມີ 2 ລັກສະນະຄື ລັກສະນະທາງຄວາມຮູ້ຫລືສະຕິປັນຍາກັບລັກສະນະທາງມະນຸດສຳພັນໝາຍຄວາມວ່າ ອາຈານຈະຕ້ອງຮູ້ເນື້ອ ໃນທີ່ ສອນ ແລະ ຈະຕ້ອງມີທັກສະທາງສຳພັນທະພາບທີ່ ດີດ້ວຍຈຶ່ງຈະຊ່ວຍໃຫ້ປະສົບຜົນສຳເລັດໃນການ ສອນການສອນເປັນກິດຈະກຳທີ່ ເປັນໜ້າທີ່ ຂອງຄູ ແລະ ອາຈານຜູ້ປະກອບວິຊາຊີບຄູ ຄູທຸກຄົນຈຶ່ງຕ້ອງຕະ ໜັກໃນຄວາມສຳຄັນຂອງການສອນ ແລະ ຄຳນຶງເຖິງຄວາມສຳເລັດຂອງຜູ້ຮຽນເປັນຫລັກ ເນື່ອງຈາກສຳເລັດ ຜົນຂອງຜູ້ສອນເປັນສິ່ງທີ່ ສະແດງໃຫ້ເຫັນເຖິງປະສິດທິພາບການສອນ ແຕ່ໃນການສອນນັ້ນຄູແຕ່ລະຄົນຈະມີ ພຶດຕິກຳການສອນທີ່ ແຕກຕ່າງກັນ ທັງນີ້ ຈະຂຶ້ນຢູ່ກັບຫລັກການສອນ ແລະ ລັກສະນະວິທີສອນຂອງຜູ້ສອນ ແຕ່ລຳຄົນຊຶ່ງຈະມີຜົນຕໍ່ການຮຽນຮູ້ ແລະ ການປ່ຽນແປງຂອງຜູ້ຮຽນດ້ວຍ ທາກຄູມີລັກສະນະ ແລະ ຫລັກການ ສອນທີ່ ດີຍ່ອມມີພຶດຕິກຳທີ່ ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ທີ່ ພຶດຕິກຳການສອນທີ່ ຄູສະແດງອອກເປັນສິ່ງ ທີ່ ມີອິດທິພົນເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະທັບໃຈ ເກີດຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຜົນສຸດທ້າຍຄືສຳເລັດທາງການຮຽນ (ນຸດນາດ ວິນຍົດສີ 2544: 32) ນອກຈາກນີ້ ຍັງມີນັກການສຶກສາທ່ານອື່ນໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງພຶດຕິກຳ ການສອນຂອງຄູວ່າເປັນສິ່ງມີຜົນໂດຍກົງຕໍ່ພຶດຕິກຳການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນ ທັງນີ້ ເພາະພຶດຕິກຳການສອນແລະ ພຶດຕິກຳການຮຽນເປັນກິດຈະກຳທີ່ ມີຄວາມສຳພັນຕໍ່ ເນື່ອງກັນຢ່າງໃກ້ຊິດ ດັ່ງນັ້ນພຶດຕິກຳການຮຽນທີ່ ດີຫລືບໍ່ ດີນັ້ນຂຶ້ນຢູ່ກັບພຶດຕິກຳການສອນຂອງຄູເປັນຢ່າງຫລາຍ ຄາລ໌ທະລຳທ໌ ແລະ ຄາລ໌ທ

ລຳທ໌ (ນຸດນາດ ວິນຍົດສີ 2544: 31 ອ້າງເຖິງໃນ Cartwright and Cartwright 1984: 138) ໄດ້ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນໃນ ເລື່ອງ ອົງນີ້ ວ່າພຶດຕິກຳການສອນຂອງຄູມີສ່ວນສຳຄັນຢູ່ໃນການຊີ້ແນະພຶດຕິກຳ ການຮຽນທີ່ ເກີດຂຶ້ນຫລືບໍ່ເກີດຂຶ້ນໃນຫ້ອງຮຽນ ນ ອີກຈາກນີ້ ກອງວິໄຈທາງການສຶກສາ ກົມວິຊາການ (2546: 1) ໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງພຶດຕິກຳການສອນທີ່ ດີຂອງຄູວ່າຈະເປັນສິ່ງທີ່ ຊ່ວຍຜັກດັນພຶດຕິກຳ

ການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນໃຫ້ດຳເນີນໄປໄດ້ດ້ວຍດີ ສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າຄູ່ມືອິດທິພົນຕໍ່ພຶດຕິກຳການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນ ເປັນຢ່າງຫລາຍຄຸນກະບວນຄວນມີເຈົ້າສົມບັດທີ່ ຈັດວ່າເປັນນັກວິຊາການ ນັກປະຕິບັດ ແລະ ຜູ້ຈັດການລວມ ຢູ່ໃນຕົວຄົນດຽວກັນຈິ່ງຈະສາມາດເຮັດໜ້າທີ່ ບຸນນາການຄວາມຮູ້ ແລະ ກະບວນການຮຽນຮູ້ນຳຜູ້ຮຽນໄປສູ່ ເປົ້າໝາຍຂອງການສຶກສາໄດ້ (ກົມວິຊາການ, 2546: 5-10) ຄຸນສົມບັດຂອງຄູທີ່ ພົງປາດຖະຫນາ ແລະ ເປັນ ທິຄາດຫວັງຂອງສັງຄົມ ໄດ້ແກ່ ມີຄວາມຮອບຮູ້ໃນ ເນື້ອໃນວິຊາທີ່ ສອນຢ່າງລຸ່ມເລິກ ສາມາດສັງເກດຄວາມຮູ້ ນຳມາໃຊ້ໃຫ້ເປັນປະໂຫຍດກັບການຮຽນການສອນເຮັດໃຫ້ສາດທິ ສອນມີຄວາມເຂັ້ມແຂງ ແລະ ເຂັ້ມຂຶ້ນຕິດ ຕາມຄວາມກ້າວໜ້າໃນເທກນິກວິທີສອນຕະຫລອດເວລາ ແລະ ນຳມາໃຊ້ພັດທະນາການຮຽນການສອນຂອງ ຕົນໃນຊັ້ນຮຽນ ເປັນແບບຢ່າງໃນການຄິດການເຮັດ (Role modeling) ຄູ່ມືອິດທິພົນຕໍ່ພຶດຕິກຳຂອງຜູ້ຮຽນ ເປັນຢ່າງຫລາຍ ການກະທຳຂອງຄູຈະຢູ່ໃນສາຍຕາຂອງຜູ້ຮຽນຕະຫລອດເວລາ ຜູ້ຮຽນຈະລຽນແບບຄູໂດຍບໍ່ ຮູ້ສຶກຕົວ ດັ່ງນັ້ນຫາກຄູຕ້ອງການໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີພຶດຕິກຳຢ່າງໃດ ຄິດຢ່າງໃດ ຄູຄວນນຳສິ່ງເຫລົ່ານີ້ ມາສະສົມໄວ້ ໃນຕົວຄູຂະນະກໍການສອນດ້ວຍ ຄູຕ້ອງເປັນນັກຈິດວິທະຍາການຮຽນຮູ້ ຄູຕ້ອງຮູ້ຈັກຜູ້ຮຽນເປັນຢ່າງດີ ຮູ້ວ່າຜູ້ ຮຽນມີຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດຢ່າງໃດ ມີຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມຖະຫນົດໃນ ເລື່ອງ ອີງໃດ ເຮັດຢ່າງໃດຈິ່ງ ຈະກະຕຸ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໃຝ່ຮູ້ໃຝ່ຮຽນ ກ້າວທັນຄວາມ ລຳສາມາດປັບຕົວເຂົ້າກັບສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ປ່ຽນແປງໄດ້ ເປັນ ນັກເທກໂນໂລຢີສາມສິນເທດ ຄູຕ້ອງເຂົ້າເຖິງແຫລ່ງການຮຽນຮູ້ໃໝ່ ໆຮູ້ວິທີ ແລະ ໃຊ້ເຄື່ອງມືຄົ້ນຄວ້າຫາ ຄວາມຮູ້ຈາກແຫລ່ງຕ່າງ ໆໄດ້ລວມເຖິງສາມາດນຳໂປແກມການສຶກສາຕ່າງ ໆມາໃຊ້ໃນການຮຽນການສອນໄດ້ ຢ່າງເໝາະສົມ ເປັນຜູ້ກ່ຽວຊານພາສາອັງກິດ ຄູຕ້ອງເປັນຜູ້ເຫັນຄຸນຄ່າແລະຄວາມສຳຄັນຂອງການຮຽນຮູ້ ຕະຫລອດຊີວິດສະຫລຸບວ່າ ພຶດຕິກຳການສອນຂອງຄູຜູ້ສອນເປັນສິ່ງມີຜົນໂດຍກົງຕໍ່ພຶດຕິກຳການຮຽນຂອງຜູ້ ຮຽນເພາະພຶດຕິກຳການສອນ ແລະ ພຶດຕິກຳການຮຽນມີຄວາມສຳພັນກັນຢ່າງໃກ້ຊິດ ດັ່ງນັ້ນ ພຶດຕິກຳການຮຽນທີ່ ດີຫລືບໍ່ດີນັ້ນຂຶ້ນພຶດຕິກຳການສອນຂອງຄູຜູ້ສອນ ຊຶ່ງພຶດຕິກຳການສອນຂອງຄູຖືວ່າເປັນ ອີກໜຶ່ງປັດໄຈທີ່ ມີຜົນຕໍ່ຜູ້ຮຽນເຊັ່ນກັນ

4. ປັດໄຈດ້ານຕົວຜູ້ຮຽນ

4.1 ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານທາງພາສາອັງກິດ

ພື້ນຖານທາງພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາ ໝາຍເຖິງ ສະພາວະທີ່ ນັກສຶກສາໄດ້ຮັບການຮຽນຮູ້ພາສາອັງ ກິດຫລືມີປະສົບການການຮຽນພາສາອັງກິດ ຫລືໝາຍເຖິງ ສະພາບແວດລ້ອມໃນການຮຽນພາສາອັງກິດ ບັນຍາ ກາດໃນການຮຽນມາຈາກກົດຖາບັນການສຶກສາເດີມ ເປັນຕົ້ນ ຍຸບເຍົາ ເມືອງໝູ່(2548 : 12)

ວິພາດາ ປະສານຊັບ (2542: 1) ອ້າງເຖິງຄວາມເຫັນຂອງ ເຊຊີ ເທີເລນ (Tracy Terrell) ວ່າຜູ້ ຮຽນຈະສາມາດຮັບຮູ້ພາສາທີ່ ຈະຮຽນໄດ້ຢ່າງເປັນທຳມະຊາດໂດຍມີປັດໄຈທາງອາລົມເປັນສ່ວນປະກອບ ເຊັ່ນ ສະພາບ ແລະ ບັນຍາກາດໃນຊັ້ນຮຽນ ຄວາມວິຕົກກັງວົນໃນການຮຽນລວມທັງຕົວຄູຜູ້ສອນເປັນສິ່ງສຳຄັນຕໍ່ ການຮຽນຮູ້ທາງພາສາດ້ວຍສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດຂອງຜູ້ຮຽນນັ້ນຂຶ້ນຢູ່ກັບປັດໄຈຫລາຍປະ ການ ພື້ນຖານທາງພາສາອັງກິດເປັນອີກປັດໄຈໜຶ່ງ ທີ່ ມີຜົນຕໍ່ການຮຽນຮູ້ທາງພາສາຂອງຜູ້ຮຽນ

4.2 ລັກສະນະນິໄສຂອງຜູ້ຮຽນ

ລັກສະນະນິໄສຂອງຜູ້ຮຽນໃນທີ່ນີ້ ໝາຍເຖິງສະພາວະທຳມະຊາດຂອງຜູ້ຮຽນທີ່ ສຳພັນກັບພຶດຕິກຳ ການຮຽນຮູ້ທາງພາສາອັງກິດຂອງຜູ້ຮຽນ ຊຶ່ງຈະມີສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງກັບວິທີການຮຽນ (Learning Styles)ຂອງ ຜູ້ຮຽນທີ່ ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນໃນແຕ່ລ່າຄົນ (Individual Differences)ລັກສະນະນິໄສຂອງບຸກຄົນແບ່ງ ເປັນ 2 ປະເພດໃຫຍ່ ໆ ຄື1. Introvert Learners ຄື ລັກສະນະຂອງບຸກຄົນທີ່ ມີນິໄສງຽບຂຶ້ນ ມັກຢູ່ກັບ

ຄວາມຄິດຂອງຕົນເອງຫລາຍກວ່າ ແລະ ບໍ່ມັກມີປະຕິສຳພັນຕິດຕໍ່ກັບບຸກຄົນອື່ນ ມີຄວາມຄິດຄອບງຳຢູ່ກັບ ເລື່ອງ ອົງຂອງຕົວເອງ

ຍຸບເຍົາ ເມືອງໝູດ (2548: 16 ອ້າງເຖິງໃນ Sally 2000: 600 ແລະ ດິນ. ວິດຍ໌ ເທີ ຍິງບູລິນທຳ 2544 : 474)

2. Extrovert Learners ຄື ລັກສະນະຂອງບຸກຄົນທີ່ ມັກເອົາໃຈໃສ່ຕໍ່ ເລື່ອງ ອົງພາຍນອກຕົວ ເປັນບຸກຄົນທີ່ ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ມີຊີວິດຊີວາ ແລະ ມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໃນຕົວເອງ ມັກພົບປະເວົ້າຄູກັບບຸກຄົນອື່ນ ໆ ຍຸບເຍົາ ເມືອງໝູດ (2548: 16 ອ້າງເຖິງໃນ Sally 2000: 412 ແລະ ດິນ. ວິດຍ໌ ເທີ ຍິງບູລິນທຳ 2544 : 322)ກ່າວໂດຍສະຫລຸບຄື ລັກສະນະນີໄສຂອງຜູ້ຮຽນທີ່ ພົງປະສົງ ແລະ ຄວນສົ່ງເສີມໃຫ້ມີການພັດທະນາຄວາມສາມາດທາງການເວົ້າພາສາອັງກິດຄືຜູ້ຮຽນທີ່ ມີລັກສະນະນີໄສປະເພດ Extrovert Learners ຄືມີພຶດຕິກຳທີ່ ມັກເວົ້າ ແລະ ມີປະຕິສຳພັນກັບຜູ້ອື່ນອົບແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນ ຜູ້ຮຽນປະເພດນີ້ ເມື່ອຮຽນພາສາອັງກິດຈະມີຄວາມສຸກກັບການຮຽນ ເມື່ອ ອະພວົກພວກເຂົາໄດ້ເຮັດກິດຈະກຳກຸ່ມຫລືກິດຈະກຳທີ່ ມີການສົນທະນາກັບຜູ້ອື່ນ ໄດ້ມີໂອກາດໂດຍໃຊ້ພາສາທີ່ ຮຽນມາ ແລະ ບໍ່ຢ້ານທີ່ ຈະເວົ້າພາສາອັງກິດ ສ່ວນຜູ້ຮຽນເທີມນີໄສເກັບຕົວ ບໍ່ມັກເວົ້າຫລືບໍ່ມັກມີປະຕິສຳພັນກັບຜູ້ອື່ນ ເຮັດໃຫ້ບໍ່ມີຄວາມສຸກໃນການຮຽນພາສາໂດຍສະເພາະ ເມື່ອ ອະຕ້ອງເຮັດກິດຈະກຳກຸ່ມຫລືກິດຈະກຳທີ່ ຕ້ອງແລກປ່ຽນຄວາມຄິດເຫັນກັບຜູ້ອື່ນ ເຮັດໃຫ້ຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດບໍ່ໄດ້ດີ

4.3 ກົນວິທີການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດ

ເປົ້າ ໝາຍສຳຄັນໃນການຈັດການສຶກສາຄືການພັດທະນາຜູ້ຮຽນໃຫ້ສາມາດຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ ແລະ ການທີ່ ຜູ້ຮຽນຈະບັນລຸເປົ້າໝາຍໃນການຮຽນຮູ້ຜູ້ຮຽນຕ້ອງມີກົນຍຸດທຳການຮຽນຮູ້ທີ່ ເໝາະສົມ ແລະ ມີປະສິດທິພາບເປັນຂອງຕົນເອງ ມີເຊັ່ນນັ້ນແລ້ວເຖິງແມ່ນຕົວຜູ້ຮຽນຈະມີ ຄວາມພະຍາຍາມພຽງໃດກໍບໍ່ສາມາດປະສົບຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນໄດ້ ວິທີການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດຂອງຜູ້ຮຽນກໍເຊັ່ນກັນ ຖ້າຜູ້ຮຽນມີວິທີການ ໃນການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດແລ້ວຜູ້ຮຽນກໍຈະບັນລຸເປົ້າ ໝາຍໃນການຮຽນເຊັ່ນດຽວກັນ ມີຜູ້ໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງກົນຍຸດທຳການຮຽນໄວ້ຫລາຍທ່ານ ດັ່ງນີ້

ອັດສະຫລາ ວົງໂສທອນ (2544: 112) ໄດ້ສະຫລຸບຄວາມຫມາຍຂອງກົນຍຸດທຳການຮຽນຮູ້ວ່າ ຄື ຄວາມຄິດຂັ້ນຕອນຫລືພຶດຕິກຳທີ່ ເກີດຂຶ້ນຈາກຄວາມພະຍາຍາມຂອງຜູ້ຮຽນທີ່ ຈະພັດທະນາ ກະສະທາຍພາສາບໍ່ວ່າຈະເປັນການຟັງ ເວົ້າ ອ່ານຫລືຂຽນ ແລະ ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ພາສາໃນສັງຄົມເພື່ອການຮຽນການສື່ສານໃນສັງຄົມ ເພື່ອ [ຕນເອງ] ຈະໄດ້ເຂົ້າໃຈ ແລະ ໃຊ້ພາສາໄດ້ ຊຶ່ງພຶດຕິກຳນີ້ ກຳນົດຂຶ້ນເອງອາດລວມເຖິງຄວາມສາມາດໃນການເຕົ້າຄວາມຫມາຍ ແລະ ລວມເຖິງການຈຳສັບ ແລະ ກົດເກນອີກດ້ວຍ ສອດຄ່ອງກັບ ຊິມເມີລ໌ແມນ (Zimmerman 1988: 284-298) ແລະ ພິນລິດ (Pinrich 1995: 171-172) ທີ່ ກ່າວເຖິງກົນຍຸດທຳໃນການສຶກສາວ່າເປັນສິ່ງທີ່ ສາມາດຮຽນຮູ້ ແລະ ພັດທະນາໄດ້ ຊ່ວຍສົ່ງເສີມການຮຽນຮູ້ ພັດທະນາທັກສະຄວາມຄິດສ້າງສັນແຮງຈູງໃຈ ສະໜາທິແລະສິ່ງທີ່ ຕໍ່ຜົນສຳເລັດ ທາງການຮຽນ ນັກຮຽນທີ່ ມີກົນຍຸດທຳໃນການສຶກສາສູງຈະເປັນບຸກຄົນທີ່ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບຕໍ່ການຮຽນສູງ ມີການວາງແຜນການຮຽນຢ່າງຕໍ່ ເນື່ອງເພາະເຊື່ອວ່າການຮຽນເປັນກະບວນການທີ່ ຄວບຄຸມໄດ້ ດັ່ງນັ້ນຈຶ່ງມີຄວາມມານະພະຍາຍາມຄິດຄົ້ນກົນຍຸດທຳທີ່ຈະພັດທະນາທັກສະຄວາມຮູ້ໃຫ້ ເພີ່ມະພຸນຢູ່ສະເໝີ ສຳລວດກວດສອບ ແລະ ປະເມີນການຮຽນຮູ້ຂອງຕົນເອງທຸກຂັ້ນຕອນ ຈັດສັນສິ່ງແວດລ້ອມໃຫ້ ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ການຮຽນຮູ້ກົນຍຸດທຳການຮຽນຮູ້ໃນການສຶກສາຊ່ວງຕົ້ນ ໆໂດຍຫລັກເກນແລ້ວມຸ້ງເນັ້ນທາງປັນຍາ ການສຶກສາໃນພາຍ ກ່ຽວຂ້ອງກັບເຈົ້າລັກສະນະທາງສັງຄົມສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ກົນຍຸດທຳການຮຽນຮູ້ໃນທີ່ ນີ້ ໝາຍເຖິງ ການວາງແຜນ ການກຳນົດວິທີການຮຽນຂອງ

ຕົນເອງ ແລະ ການຄວບຄຸມຕົນເອງໃນການພັດທະນາທັກສະທາງດ້ານຕ່າງ ໆ ເພື່ອໃຫ້ການຮຽນເປັນໄປດ້ວຍຄວາມວ່ອງໄວ ມີປະສິດທິພາບ ແລະ ປະສິບຄວາມສຳເລັດຕາມທີ່ ຄາດໝາຍ ຜູ້ທີ່ ຈະຮຽນພາສາໄດ້ດີນັ້ນຈະຕ້ອງມີວິທີການຮຽນຮູ້ທີ່ ເປັນຂອງຕົນເອງ ຮັບຜິດຊອບການຮຽນຮູ້ພາສາຂອງຕົນເອງ ເບິ່ງ-ເຫັນຂໍ້ບົກຜ່ອງທາງການໃຊ້ພາສາຂອງຕົນເອງ ແລະ ພ້ອມທີ່ ຈະແກ້ໄຂປັບ-ປຸງຂໍ້ຜິດພາດຂອງຕົນເອງໄດ້

4.4 ເຈຕາຄະຕິທີ່ ມີຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດ

ໃນການຮຽນຮູ້ພາສາຕ່າງປະເທດເຈຕາຄະຕິມີບົດບາດສຳຄັນເພາະຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດຂຶ້ນຢູ່ກັບເຈຕາຄະຕິຂອງຜູ້ຮຽນທີ່ ມີຕໍ່ເຈົ້າຂອງພາສາດ້ວຍ ດັ່ງທີ່ ຄາດເຊນ (Krashen 1982: 136) ໄດ້ກ່າວວ່າ ເຈຕາຄະຕິ ແລະ ຄວາມຖະຫນັດທາງພາສາມີຄວາມກ່ຽວຂ້ອງກັບຜົນສຳເລັດ ທາງການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດຂອງຜູ້ຮຽນແຕ່ບໍ່ຂຶ້ນຕໍ່ກັນ ແລະ ກັນ ທັງນີ້ ເພາະຜູ້ຮຽນອາດຈະມີຄວາມຖະຫນັດຕົ້ນ ແລະ ມີເຈຕາຄະຕິທີ່ ດີຫລືມີຄວາມຖະຫນັດສູງແຕ່ມີເຈຕາຄະຕິໃນທາງລົບ ຊຶ່ງເຈຕາຄະຕິນັ້ນບໍ່ວ່າຈະເປັນປະເທດໃດກໍມີສ່ວນໃນການກຳນົດຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນໄດ້ທັງນັ້ນເພາະຜູ້ຮຽນບາງຄົນອາດບໍ່ມີຄວາມຕ້ອງການທີ່ຈະເປັນເໝືອນເຈົ້າຂອງພາສາແຕ່ມີຄວາມເຫັນວ່າພາສາຕ່າງປະເທດນັ້ນມີປະໂຫຍດໃນດ້ານຕ່າງ ໆ ເຊັ່ນ ເຮັດໃຫ້ໄດ້ຮັບຮູ້ແນວຄິດໃໝ່ ໆ ວິທີການດຳເນີນຊີວິດສະໄໝໃໝ່ໃຫ້ເປັນປະໂຫຍດໃນການ-ເຮັດ-ວຽກງານ ດັ່ງນັ້ນເຈຕາຄະຕິທີ່ ດີຕໍ່ພາສາຕ່າງປະເທດຍ່ອມມີຄວາມສຳພັນ ແລະ ມີອິດທິພົນຕໍ່ພຶດຕິກຳຫລືສຳລັດທິຜົນໃນການຮຽນພາສາຂອງຜູ້ຮຽນຢ່າງແນ່ນອນ ນອກຈາກນີ້ ໄຄນ (Klein 1990: 37-38) ອະທິບາຍວ່າ ເຈຕາຄະຕິ ເປັນສິ່ງສຳຄັນສຳລັບການຮຽນຮູ້ພາສາທີ່ ສອງ ຫາກຜູ້ຮຽນມີເຈຕາຄະຕິທີ່ ດີຕໍ່ພາສາທີ່ ສອງນັ້ນ ໆ ຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນປະສິບຄວາມສຳເລັດຫລາຍກວ່າຜູ້ຮຽນທີ່ ມີເຈຕາຄະຕິບໍ່ດີ

4.4.1 ຄວາມຫມາຍຂອງເຈຕາຄະຕິ

“ເຈຕາຄະຕິ” ຫລື “Attitude” ໃນພາສາອັງກິດນັ້ນມາຈາກຄຳໃນພາສາລາຕິນວ່າ “Aptus” ກົງກັບຄຳວ່າ “ຄວາມເໝາະສົມ” (fitness) ຫລື “ການປຸງແຕ່ງ” (adaptation) ເບລອນ (Baron 1980 : 642) ທີ່ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງ “ເຈຕາຄະຕິ” ວ່າເປັນຄວາມຮູ້ສຶກຄວາມເຊື່ອ ແລະ ພຶດຕິກຳທີ່ ມີຕໍ່ສິ່ງຂອງຄົນ ເລື່ອງອື່ນໆ ແລະ ກຸ່ມຕ່າງ ໆ ໃນທາງບວກຫລືທາງລົບ ສ່ວນເລຟະຕັນ (Lefton 1986: 354) ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງ “ເຈຕາຄະຕິ” ວ່າເປັນຄວາມຮູ້ສຶກ ຄວາມເຊື່ອ ແລະ ການໂນ້ມນ້າວໃຫ້ສະແດງພຶດຕິກຳຕໍ່ຄົນຄວາມຄິດຫລືສິ່ງຕ່າງ ໆ ແລະ ດານເລີຍ (Darley 1991: 611) ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງ “ເຈຕາຄະຕິ” ວ່າເປັນການສະແດງອອກທີ່ ໄດ້ໄດ້ຕະຫລອງແລ້ວຕໍ່ເຫດການ ສິ່ງຕ່າງ ໆ ຫລືຄົນວ່າພົງພໍໃຈຫລືບໍ່ພົງພໍໃຈສອດຄ່ອງກັບຄວາມຄິດຂອງກຽດແມນ (Gleitman 1992: 309) ທີ່ ໃຫ້ຄວາມຫມາຍຂອງ “ເຈຕາຄະຕິ” ວ່າເປັນສະພາບຂອງຈິດໃຈທີ່ ມີຕໍ່ຄວາມຄິດ ສິ່ງຕ່າງ ໆ ຫລືຄົນຊຶ່ງເກີດຈາກຄວາມເຊື່ອ ຄວາມຮູ້ສຶກ ການໄດ້ຕະຫລອງ ແລະ ການໂນ້ມນ້າວທີ່ ສະແດງອອກໃນທາງບວກຫລືທາງລົບ

ສະຫລຸບວ່າ ເຈຕາຄະຕິ ໝາຍເຖິງ ຄວາມຮູ້ສຶກ ຄວາມຄິດເຫັນ ຄວາມເຊື່ອທີ່ ມີຕໍ່ບຸກຄົນ ເລື່ອງ ອື່ນໆ ຕ່າງ ໆ ທັງທາງບວກ ແລະ ທາງລົບ ສ່ວນເຈຕາຄະຕິທີ່ ມີຕໍ່ການຮຽນ ຄື ຄວາມຮູ້ສຶກຫລືຄວາມຄິດເຫັນກ່ຽວກັບການຮຽນ ທັງດ້ານການຈັດການຮຽນການສອນ ວິຊາຮຽນ ແລະ ອາຈານຜູ້ສອນ ຊຶ່ງສະແດງພຶດຕິກຳອອກມາໃນ 2 ລັກສະນະ ຄື ພົງພໍໃຈ ແລະ ບໍ່ພົງພໍໃຈ

4.4.2 ອົງປະກອບຂອງເຈຕາຄະຕິ

ອົງປະກອບໃນການເກີດເຈຕາຄະຕິນັ້ນ ໄດ້ມີນັກການສຶກສາແບ່ງອົງປະກອບໄວ້ຫລາຍທ່ານ ດັ່ງນີ້ ເລຟະຕັນ (Lefton 1986: 354) ພາພາເລຍ (Papalia 1958: 602-603) ໄດ້ແບ່ງອົງປະກອບຂອງເຈຕາຄະຕິອອກເປັນ 3 ປະການ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ດ້ານຄວາມຮູ້ສຶກ (The affective component) ໄດ້ແກ່ ອາລົມ ແລະ ຄວາມຮູ້ສຶກທີ່ມີຕໍ່ສິ່ງນັ້ນ ໆ ເປັນອົງປະກອບດ້ານຄວາມຮູ້ສຶກຂອງບຸກຄົນຊຶ່ງມີອາລົມມາກຽວຂ້ອງ ຫາກບຸກຄົນມີຄວາມຮູ້ສຶກມັກພໍບຸກຄົນໃດຫລືສິ່ງໃດກໍຈະຊ່ວຍໃຫ້ເກີດເຈຕະນາຕະຕິທິ ດີຕໍ່ບຸກຄົນນັ້ນ

2. ດ້ານຄວາມເຂົ້າໃຈ (The cognitive component) ໄດ້ແກ່ ຄວາມຄິດ ແລະ ຄວາມເຊື່ອທີ່ ມີຕໍ່ສິ່ງນັ້ນ ໆ ເປັນອົງປະກອບທີ່ [?]ກິ?? ກຽວກັບຄວາມຮູ້ຫລືຄວາມເຊື່ອຂອງບຸກຄົນຕໍ່ສິ່ງໃດສິ່ງໜຶ່ງ ຫາກມີຄວາມຮູ້ຫລືຄວາມເຊື່ອຫວ່າສິ່ງໃດດີກໍຈະມີເຈຕະນາຕະຕິທິ ດີຕໍ່ສິ່ງນັ້ນ

3. ດ້ານພຶດຕິກຳ (The behavioral component) ໄດ້ແກ່ ການຕອບສະໜອງຫລືການສະແດງອອກທີ່ ມີຕໍ່ສິ່ງນັ້ນ ໆ ເປັນອົງປະກອບກຽວກັບພຶດຕິກຳຂອງບຸກຄົນຄືຄວາມໂນ້ມມຸງທີ່ບຸກຄົນຈະສະແດງພຶດຕິກຳຕອບໂຕ້ຢ່າງໃດຢ່າງໜຶ່ງອອກມາ ພຶດຕິກຳທີ່ ສະແດງອອກມານັ້ນເກີດຈາກຄວາມຮູ້ສຶກທີ່ ພວກເຂົາມີກຽວກັບວັດຖຸ ເຫດການຫລືບຸກຄົນຈາກທີ່ ກ່າວມາສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ເຈຕະນາຕະຕິມີອົງປະກອບ 3 ປະການ ຄື ດ້ານຄວາມຮູ້ສຶກຫລືອາລົມ ດ້ານຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ດ້ານການສະແດງພຶດຕິກຳ ອົງປະກອບທັງສາມດ້ານນີ້ ມີຄວາມສຳພັນກັນຫລາຍຈົນບໍ່ສາມາດແຍກອອກຈາກກັນໄດ້

5. ປັດໄຈດ້ານ ການສົ່ງເສີມ ແລະ ສະໜັບ-ສະໜູນທາງການຮຽນຂອງຄອບຄົວ

ເກຣນເນີ (Gardner 1973: 235-245) ໄດ້ຈຳແນກບົດບາດຂອງພໍ່ ແມ່ ຜູ້ປົກຄອງຕໍ່ການຮຽນຮູ້ພາສາອອກເປັນ 2 ຊະນິດ ຄື ບົດບາດທີ່ ປາກົດການກະທຳ (active role) ບົດບາດຊະນິດນີ້ໝາຍເຖິງ ການທີ່ບິດາ-ມານດາຫລືຜູ້ປົກຄອງປາກົດການກະທຳອອກມາໂດຍການກະຕຸ້ນຜູ້ຮຽນໃຫ້ຮຽນພາສາ ສອນພາສາໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນ ສົ່ງເສີມຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນພາສາ ຄອຍ-ຖ້າເບິ່ງ-ແຍງໃຫ້ຜູ້ຮຽນກໍ່ການເຮືອນ ແລະ ສົ່ງເສີມໃຫ້ຜູ້ຮຽນເຮັດທຸກຢ່າງກຽວກັບການຮຽນພາສາໄດ້ດີ ໃຫ້ລາງວັນ ແລະ ໃຫ້ການເສີມແຮງແກ່ຜູ້ຮຽນ ເມື່ອ ອະຜູ້ຮຽນປະສົບຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນ ແລະ ບົດບາດທີ່ ບໍ່ປາກົດການກະທຳ (passiverole) ບົດບາດຊະນິດນີ້ ເປັນບົດບາດທີ່ ລະອຽດອ່ອນ ແລະ ມີຄວາມສຳຄັນກວ່າບົດບາດຊະນິດທີ່ ປາກົດການກະທຳ ບົດບາດຊະນິດນີ້ ເປັນ ເລື່ອງ ອົງກຽວກັບເຈຕະນາຕະຕິຂອງບິດາ-ມານດາຫລືຜູ້ປົກຄອງທີ່ ມີຕໍ່ຊຸມຊົນທີ່ ໃຊ້ພາສາທີ່ ຜູ້ຮຽນຮຽນ ບົດບາດຊະນິດນີ້ ຂອງບິດາ-ມານດາຫລືຜູ້ປົກຄອງຈະຊ່ວຍຈຸໃຈຜູ້ຮຽນໃຫ້ຮຽນຮູ້ພາສາສະຫລຸບວ່າຜູ້ຮຽນທີ່ ມີຄວາມພ້ອມທາງດ້ານຄອບຄົວ ທັງດ້ານຄວາມອົບອຸ່ນ ແລະ ຖານະທາງການເງິນຈະໄດ້ຮັບການສະໜັບ-ສະໜູນໃຫ້ມີໂອກາດຫລາຍກວ່າຜູ້ອື່ນະໃນການຮຽນພາສາ ມີໂອກາດຮຽນພິເສດຫລືສຶກສາຕໍ່ໃນຕ່າງປະເທດ ທັງນີ້ ລວມເຖິງເຈດຕິດທີ່ ດີຂອງຜູ້ປົກຄອງທີ່ ມີຕໍ່ພາສານັ້ນ ໆຈະຊ່ວຍສົ່ງເສີມຈຸໃຈໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມສຳເລັດໃນການຮຽນພາສາໄດ້

6. ງານວິໄຈທີ່ [?]ກິ?? ກຽວຂ້ອງ

6.1 ງານວິໄຈໃນປະເທດ

ນິດຢາ ໄວໂລຈິນວົງ (2543) ໄດ້ສຶກສາປັດໄຈທີ່ ມີຜົນຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການອອກສຽງພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາລຳດັບອຸດົມສຶກສາ ສຶກສາສະເພາະກໍລະນີ: ນັກສຶກສາຊັ້ນປີທີ 1 ສະຖາບັນລາດພັດສວນດູສິດ ພົບວ່າ ຄວາມສາມາດໃນການອອກສຽງພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາມີນ້ອຍຫລາຍ ກ່າວຄືສາມາດສື່ສານເຂົ້າໃຈໄດ້ດີພຽງຮ້ອຍລະ 4.8 ປານກາງຮ້ອຍລະ 32.9 ບໍ່ສາມາດສື່ສານໄດ້ຮ້ອຍລະ 25.3 ສື່ສານໄດ້ເລັກນ້ອຍຮ້ອຍລະ 37 ແລະ ປັດໄຈທີ່ ມີອິດທິພົນຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການອອກສຽງພາສາອັງກິດສະຫລຸບໄດ້ 3 ປະເດັນ ຄື 1) ປັດໄຈດ້ານພູມິຫລັງ ແລະ ເຈົ້າລັກສະນະຂອງແຕ່ລ່າບຸກຄົນອັນມີຜົນຈາກການສຶກສາ ແລະ ອາຊີບພໍ່ລວມເຖິງເກດພາສາອັງກິດຫລັກ ແລະ ເສີມຂອງນັກສຶກສາ 2) ປັດໄຈດ້ານການຮຽນການສອນທີ່ ຜ່ານມາ ແລະ ໂອກາດສຳຜັດພາສາທີ່ ມີຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການອອກສຽງພາສາອັງກິດ 3) ປັດໄຈດ້ານເຈຕະນາຕະຕິ ແຮງ

ຈູງໃຈ ແລະ ບຸກຄະລິກກະພາບ ພົບວ່າ ມີພຽງເຈຕະນາຕິ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບທີ່ ມີອິດທິພົນຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການອອກສຽງພາສາອັງກິດ

ລັດນິບລ ຈາວລຸ່ງວະນິຊິດກຸນ (2543) ສຶກສາພຶດຕິກຳການສອນພາສາອັງກິດ ແລະ ຫຼັກການປະຕິບັດງານຂອງຄູ່ຄົນແບບ ວິຊາພາສາອັງກິດປີ 2542 ໃນໂຮງຮຽນປະຖົມ ແລະ ມັດຍົມສຶກສາ ພົບວ່າຄູ່ມືການຕຽມແຜນການສອນລ່ວງໜ້າ ຈັດຕຽມກິດຈະກຳສອນຄ່ອງກັບຈຸດປະສົງຂອງການຮຽນ ແລະ ເນື້ອໃນຕຽມສີ່ ອ ເຄື່ອງມືວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ ສຳລັບການຈັດການຮຽນການສອນ ຄູ່ຄົນແບບມີການຕຽມຄວາມພ້ອມນັກຮຽນດ້ວຍກິດຈະກຳທີ່ ເລົ່າຄວາມສົນໃຈ ມີການແຈ້ງຈຸດປະສົງໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ ທົບທວນຄວາມຮູ້ເດີມ ມີການດຳເນີນການສອນ ການເວົ້າ ການຂຽນ ໂດຍໃຊ້ຂັ້ນຕອນ 3 Ps ແລະ ໃຊ້ຂັ້ນຕອນການສອນຟັງ ແລະ ອ່ານ ຄື ຂັ້ນຕອນການສອນ Pre, While, Post Activity ຄູ່ຄົນແບບຈັດກິດຈະກຳ ແລະ ທີ່ ເປີດໂອກາດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຝຶກປະຕິບັດທັກສະໃນຮູບແບບກິດຈະກຳ ລາກຫລາຍ ສ້າງສັນຄວາມຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ ກິດຈະກຳເປັນແບບບຸນນາການທັກສະພາສາທີ່ ຕໍ່ການນຳຄວາມຮູ້ໄປໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳ-ວັນດ້ານການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ ມີການໃຊ້ເຄື່ອງມືທີ່ ຫລາກຫລາຍວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນລະຫວ່າງຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ແລະ ມີການແຈ້ງຜົນໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ ອນີ?? ງ ຄູ່ຄົນແບບໃຫ້ຄວາມສຳຄັນກັບຫຼັກການ ແນວຄິດ ແລະ ທິດສະດີຕ່າງ ໆມາໃຊ້ໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ສຳລັບຮູບແບບການສອນ ຄູ່ຄົນແບບສອນໂດຍໃຊ້ເນື້ອໃນ ແລະ ກິດຈະກຳເພື່ອໜ້າໄປສູ່ການຮຽນຮູ້ພາສາ ເປີດໂອກາດໃຫ້ນັກສຶກສາເຮັດໂຄງງານ ແລະ ມີການນຳຜົນການປະເມີນໃນແຕ່ລ່າຄາບມາໃຊ້ຈັດກິດຈະກຳຊ່ອມເສີມ

ນຸດນາດ ວິນຍົດສີ (2544) ໄດ້ສຶກສາປັດໄຈທີ່ ມີຄວາມສຳພັນກັບຜົນສຳເລັດ ທາງການຮຽນພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາ ສະຖາບັນເທກໂນໂລຍີລາດມົງຄົນ ວິທະຍາເຂດພະນະຄອນ ວັດຖຸປະສົງເພື່ອ ອສຶກສາຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງປັດໄຈດ້ານຕົວຜູ້ຮຽນຄືນິໄສໃນການຮຽນ ແລະ ເຈຕະນາຕິຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດ ປັດໄຈດ້ານສັງຄົມ ຄື ຖານະທາງເສດຖະກິດຂອງຄອບຄົວ ແລະ ການສົ່ງເສີມຂອງທາງເຮືອນປັດໄຈດ້ານການຮຽນການສອນ ຄື ບັນຍາກາດທາງວິຊາການ ແລະ ການຮັບຮູ້ພຶດຕິກຳການຮຽນການສອນພາສາອັງກິດກັບຜົນສຳເລັດທາງການເລຍີ ນະພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາ ພົບວ່າຕົວແປທີ່ ສາມາດສົ່ງຜົນສຳເລັດ ທາງການຮຽນພາສາອັງກິດ ຄື ເຈຕະນາຕິຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດຊຶ່ງເປັນຕົວແປໜຶ່ງຂອງປັດໄຈດ້ານຕົວຜູ້ຮຽນທີ່ ມີອຳນາດພະຍາກອນຜົນສຳເລັດ ທາງການຮຽນພາສາອັງກິດໄດ້ຮ້ອຍລະ 1.80 ຢ່າງມີໄນສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ ລຳດັບ 0.01 ແລະ ປັດໄຈດ້ານສັງຄົມ ໄດ້ແກ່ ການສົ່ງເສີມທາງການຮຽນຂອງທາງເຮືອນ ມີຄວາມສຳພັນທາງບວກກັບຜົນສຳເລັດ ທາງການຮຽນພາສາອັງກິດຢ່າງມີໄນສຳຄັນທາງສະຖິຕິທີ່ ລຳດັບ 0.01 ແລະ ປັດໄຈດ້ານຕົວຜູ້ຮຽນໄດ້ແກ່ ເຈຕະນາຕິຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງກິດເປັນປັດໄຈທີ່ ສາມາດພະຍາກອນຜົນສຳເລັດ ທາງການຮຽນຂອງນັກສຶກສາລຳດັບປະກາດນິຍັດລຳວິຊາຊີບຊັ້ນສູງ ຊັ້ນປີ ທີ່ 1 ຂອງສະຖາບັນເທກໂນໂລຍີລາດມົງຄົນ ວິທະຍາເຂດພະນະຄອນ ໄດ້ຮ້ອຍລະ 21.80 ຢ່າງມີໄນສຳຄັນທາງສະຖິຕິ ລຳດັບ 0.01

ຍຸບເຍົາ ເມືອງໝູດ ແລະ ຄະນະ (2548) ໄດ້ສຶກສາປັດໄຈທີ່ ມີຜົນຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າພາສາອັງກິດຂອງນັກສຶກສາທຳອິດເຂົ້າລຳດັບປົນຍາຕິ ຫຼັກສູດ 2 ປີຕໍ່ ເນື່ອງ ມະຫາວິທະຍາລຳເທກໂນໂລຍີລາດມົງຄົນສຸວັນນະພູມີ ວິທະຍາເຂດພະນະຄອນສີອະຫຍຸດຢາ ວາສຸກີ ສາຂາວິຊາການບັນຊີ ການຈັດການການຕະຫລາດ ສານສິນເທດ ແລະ ການທ່ອງ ເທົ່ ຫຍ້ວ ຈຳນວນ 50 ຄົນ ພົບວ່າ ນັກສຶກສາມີພຽງຮ້ອຍລະ 2 ທີ່ ມີຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າພາສາອັງກິດຢູ່ໃນເກນດີຫລາຍ ຮ້ອຍລະ 58 ມີຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າພາສາອັງກິດຢູ່ໃນເກນທີ່ ອ່ອນກວ່າ ແລະ ມີນັກສຶກສາຮ້ອຍລະ 2 ທີ່ ມີຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າພາສາອັງກິດຢູ່ໃນເກນອ່ອນຫລາຍ ນອກຈາກນັ້ນຍັງພົບວ່ານັກສຶກສາກຸ່ມຕົວຢ່າງຂາດການຝຶກຝົນທັກສະທາງພາສາ ແລະ ຍັງຂາດ

ການເຮັດກິດຈະກຳຕ່າງ ໆນອກຊັ້ນຮຽນເພື່ອ [ພັທນາ] ທັກສະທາງພາສາຂອງຕົນເອງໃນຂະນະທີ່ ນັກສຶກສາໃຫ້ຄວາມເຫັນວ່າຄູ່ຜູ້ສອນພາສາອັງກິດໃນສະຖານສຶກສາເດີມເປັນຄູທີ່ ດີແລ້ວ ຢ່າງໃດກໍຕາມນັກສຶກສາກຸ່ມຕົວຢ່າງເຫັນຄວາມສຳຄັນຂອງພາສາອັງກິດ ແລະ ມີຄວາມຕ້ອງການທີ່ ຈະໃຊ້ພາສາອັງກິດໄດ້ດີເພື່ອໃຫ້ໄດ້ງານທີ່ ດີ

6.2 ງານວິໄຈໃນຕ່າງປະເທດ

ໂຟລິດເຊີລ໌ (Politzer 1985: 54-68) ສຶກສາພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ພາສາ ແລະ ຄວາມສຳພັນຂອງພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ພາສາກັບຜົນສຳເລັດ ທາງການຮຽນພາສາຂອງນັກຮຽນ ພາສາອັງກິດເປັນພາສາທີ່ ສອງໃນລຳດັບມະຫາວິທະຍາລຳ ພົບວ່າ ສາຂາວິຊາເປັນອົງປະກອບທີ່ ສຳຄັນໃນການຮຽນພາສາແບບເຂັ້ມຂອງນັກສຶກສາ ຊຶ່ງມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນລະຫວ່າງນັກສຶກສາດ ສາຂາວິຊາວິສວກລຳລົມສາດ ແລະ ວິທະຍາສາດກັບສາຂາທຸລະກິດສັງຄົມ ແລະ ການສຶກສາ ຕໍ່ມາໂຟລິດເຊີລ໌ (Politzer 1985: 67-68) ໄດ້ສຶກສາໃນທຳນອງດຽວກັນພົບວ່າ ສາຂາວິຊາເອກຂອງນັກສຶກສາມະຫາວິທະຍາລຳມີອິດທິພົນຕໍ່ການເລືອກໃຊ້ກິນວິທີການຮຽນພາສາທີ່ ສອງ ໂດຍສະເພາະຢ່າງຍິ່ງ?? ງະນັກສຶກສາສາຂາວິຊາເອກມຸນສີຍສາດ ສັງຄົມວິທະຍາແລະສາຂາການສຶກສາສາມາດໃຊ້ກິນວິທີການຮຽນໄດ້ດີກວ່ານັກສຶກສາສາຂາວິຊາຄອມພິວເຕີ ສາຂາວິຊາເອກວິທະຍາສາດ ແລະ ຄະນິດສາດ

ໂອມອນເລ ແລະ ຄະນະ (O'Malley and others 1985: 32-41) ສຶກສາການປະຍຸກຕໍ່ໃຊ້ກິນວິທີການຮຽນພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນມັດຍົມສຶກສາທີ່ ຮຽນພາສາອັງກິດເປັນພາສາທີ່ ສອງ ຈຳນວນ 70 ຄົນ ແລະ ຄູ່ສອນພາສາອັງກິດຈຳນວນ 22 ຄົນ ເກັບຂໍ້ມູນໂດຍການສຳພາດ ແລະ ບັນທຶກສຽງ ແບບສຳພາດປະກອບດ້ວຍຄຳຖາມຕ່າງ ໆທີ່ ໃຫ້ນັກຮຽນອະທິບາຍປະເພດຂອງກິນວິທີການຮຽນພາສາອັງກິດໃນການເວົ້າການອອກສຽງຄຳສັບ ການປະຕິບັດຕາມຄຳສັ່ງ ການໃຊ້ພາສານອກຊັ້ນຮຽນ ແລະ ການຟັງນອກຈາກນີ້ ຜູ້ວິໄຈໄດ້ສັງເກດການຮຽນການສອນໃນຊັ້ນຮຽນ ແລະ ສຳພາດຄູ່ຜູ້ສອນແຕ່ລຳຄົນວ່າໄດ້ສອນກິນວິທີການຮຽນພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຫລືສັງເກດການນັກໃຊ້ກິນວິທີການຮຽນຂອງນັກຮຽນຫລືບໍ່ ຜົນການສຶກສາພົບວ່ານັກຮຽນໃຊ້ກິນວິທີການຮຽນພາສາອັງກິດຢູ່ໃນລຳດັບຕົ້ນ ແລະ ປານກາງ ແລະ ນັກຮຽນມັກໃຊ້ກິນວິທີການຮຽນພາສາກັບການຮຽນແບບຈຸນພາສາ (Discrete tasks) ຊຶ່ງເປັນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ການຟັງ ການອອກສຽງ ແລະ ການຮຽນໄວຍາກອນສະເພາະ ເລື່ອງ ອົງຫລາຍກວ່າການຮຽນແບບທັກສະສຳພັນ (integrative tasks) ທັງນີ້ ອາດເປັນເພາະຂະນະທີ່ ຮຽນໃນຊັ້ນຮຽນນັກຮຽນມີໂອກາດໄດ້ຝຶກກິດຈະກຳທາງພາສານ້ອຍຫລາຍ ນອກຈາກນີ້ ຍັງພົບວ່າ ຄູ່ສ່ວນໃຫຍ່ບໍ່ມີຄວາມຮູ້ ເລື່ອງ ອົງກິນວິທີການຮຽນພາສາ ບໍ່ເຄີຍແນະນຳກິນວິທີການຮຽນໃຫ້ນັກຮຽນໃນຂະນະທີ່ ສອນ ແລະ ບໍ່ເຄີຍສັງເກດການໃຊ້ກິນວິທີການຮຽນຂອງນັກຮຽນຫວງສຽວ ຫົວ (Huang Xiao Hua 1985: 167-168) ໄດ້ສຶກສາເຖິງກິນວິທີການຮຽນຮູ້ທັກສະການສື່ສານຂອງນັກສຶກສາຈີນທີ່ ຮຽນພາສາອັງກິດເປັນພາສາຕ່າງປະເທດ ເພື່ອສຶກສາ ແລະ ວິເຄາະກິນວິທີການຮຽນຮູ້ໂດຍທົ່ວໄປ ເທກນິກສະເພາະທີ່ ນັກສຶກສາໃຊ້ໃນການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າພາສາອັງກິດ ແລະ ການປະເມີນການໃຊ້ກິນວິທີການຮຽນຂອງນັກສຶກສາເອງ ໂດຍສຶກສາຈາກນັກສຶກສາວິຊາເອກພາສາອັງກິດແຫ່ງດຖາບັນພາສາກວາງສູ ຈຳນວນ 60 ຄົນ ໂດຍໃຊ້ແບບສອບຖາມກ່ຽວກັບກິນວິທີການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດ ແລະ ການສຳພາດເພື່ອປະເມີນຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ພາສາເພື່ອການສື່ສານພົບວ່າ ກິນວິທີການຮຽນພາສາມີສ່ວນຊ່ວຍສົ່ງເສີມ ແລະ ພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການເວົ້າໂດຍສະເພາະຢ່າງຍິ່ງການຝຶກໃຊ້ພາສາໃນສະຖານນະການຈິງ ເຊັ່ນ ການຄິດເປັນພາສາອັງກິດ ການສົນທະນາກັບເພື່ອຄູແລະ ເຈົ້າຂອງພາສາ ເມື່ອ ອະໜິໂອກາດການມີສ່ວນຮ່ວມໃນກິດຈະກຳການໃຊ້ພາສາ ແລະ ການມີນິໄສຮັກການອ່ານ

ກິນເລດຕ໌ (Gillette 1987: 268-278) ສຶກສາວິທີການຮຽນຮູ້ ແລະ ແຮງຈູງໃຈໃນການຮຽນຂອງ ຜູ້ທີ່ປະສົບຜົນສໍາເລັດໃນການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດ 2 ຄົນ ເປັນການສຶກສາສະເພາະກໍລະນີ ໂດຍໃຊ້ວິທີການ ທີ່ໃຫ້ຜູ້ຮຽນທັງ 2 ຄົນ ພິຈາລະນາການຮຽນຂອງຕົນເອງ ການສັງເກດການນໍາການຮຽນໃນຊັ້ນຮຽນ ການ ສໍາພາດ ແບບສອບຖາມວັດທິດນິກົດີ ແລະ ແຮງຈູງໃຈໃນການຮຽນພາສາຕ່າງປະເທດ ຜົນການສຶກສາພົບວ່າ ຜູ້ ຮຽນທັງສອງຮຽນພາສາໂດຍເນັ້ນທີ່ ຄວາມຫມາຍຂອງພາສາຫລາຍກວ່າກົດເກນ ມີຄວາມກ້າທີ່ ຈະລອງໃຊ້ ພາສາ ສົນໃຈພື້ນຖານທາງສັງຄົມ ແລະ ວັດທະນະທຳຂອງເຈົ້າຂອງພາສານະຕົວຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຢູ່ສະເໝີສາມາດ ຄວບຄຸມກະບວນການຮຽນຮູ້ຂອງຕົນເອງໄດ້ຢ່າງເຕັມທີ່ ໃຊ້ກົນວິທີການຮຽນພາສາທີ່ ເປັນຂອງຕົນເອງ ບໍ່ເຄີຍ ລຽນແບບກົນວິທີການຮຽນຂອງຜູ້ອື່ນ ນອກຈາກນີ້ ຍັງມີຄວາມອິດທິນຕໍ່ຄວາມກໍາກວົມຂອງພາສາ ມີບຸກຄະ ລິກກະພາບກ້າສະແດງອອກ ມີຄວາມເຂົ້າໃຈ ພຶ້ງພໍໃຈໃນການຮຽນພາສາ ແລະ ມີການຮັບຮູ້ກ່ຽວກັບຄວາມ ພາກພູມໃຈໃນຕົນເອງ (Self-esteem) ສ່ວນ ເລື່ອງ ອົງແຮງຈູງໃຈນັ້ນຜູ້ຮຽນມີແຮງຈູງໃຈເຊິ່ງເຄື່ອງມື (Instrumental motivation) ຫລາຍກວ່າແຮງຈູງໃຈເຊິ່ງບຸນນາການ (Integrative motivation) ແລະ ມີຮູບແບບຂອງການຮຽນແບບມອງພາບລວມ ເປັນການຮຽນພາສາແບບທັກສະສໍາພັນຫລາຍກວ່າການມອງ ລາຍລະອຽດຊຶ່ງເປັນການສຶກສາຂໍ້ປົກຍ່ອຍຂອງພາສາ

ຊູ (Su 1990: 351) ໄດ້ກໍານົດວິໄຈເຖິງຄຸນຄ່າ ແລະ ປະໂຫຍດຂອງບົດບາທິດມິມຕີ (Role-play) ຊຶ່ງຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນມີສະມັດຖະພາບໃນການສື່ສານ (Communicative competence) ໃນຊັ້ນຮຽນ ບົດ ບາດສະໝີມຕີເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນທີ່ ຮຽນພາສາອັງກິດໃນຖານະຂອງພາສາຕ່າງປະເທດ (EFL) ຢູ່ໃນສະຖານນະ ການເວົ້າເພື່ອການສື່ສານທີ່ ຄ້າຍຄຶງກັບຊີວິດຈິງ ສະຖານນະການເຊັ່ນນີ້ ເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນພັດທະນາທັກສະການ ເວົ້າຜົນການວິໄຈພົບວ່າ ບົດບາທິດມິມຕີມີປະສິດທິພາບໃນການລຸດຄວາມຢ້ານຂອງນັກຮຽນໃນການເວົ້າ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ພຶດຕິກຳການຮຽນພາສາ ໄປກວ່ານັ້ນນັກຮຽນມີປະສິດທິພາບໃນການສື່ສານຫລາຍຂຶ້ນຈາກ ການສຶກສາເອກະສານກ່ຽວກັບການເວົ້າ ທິດສະດີ ແລະ ແນວຄິດກ່ຽວກັບປັດໄຈທີ່ ມີສິ່ງຕໍ່ການຮຽນພາສາອັງ ກິດ ຕະຫລອດຈົນສຶກສາງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງທັງໃນປະເທດ ແລະ ຕ່າງປະເທດ ເຮັດໃຫ້ສາມາດກໍານົດກອບ ແນວຄິດຂອງການວິໄຈດັ່ງທີ່ ໄດ້ກ່າວມາແລ້ວ

ບົດທີ 3

ວິທີດໍາເນີນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ

ໃນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າຄັ້ງນີ້ຜູ້ຄົນຄວ້າໄດ້ດໍາເນີນຕາມລໍາດັບດັ່ງນີ້:

1. ປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ
2. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການດໍາເນີນການທົດລອງ
3. ວິທີການດໍາເນີນການທົດລອງ
4. ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

1. ປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ

ກຸ່ມເປົ້າໝາຍທີ່ໃຊ້ໃນການສຶກສາຄັ້ງນີ້ໄດ້ແກ່: ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ ຈຳນວນ 40 ຄົນ, ຍີ່ 17 ຄົນ.

2. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການດໍາເນີນການທົດລອງ

- ແຜນການສອນຄໍາສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ກົດຈະກຳເກມ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ ຈຳນວນ 3 ແຜ່ນໆລະ 4 ຊົ່ວໂມງ.

- ແບບທົດສອບໃນການປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນໃນຄໍາສັບພາສາອັງກິດນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ ຈຳນວນ 20 ຂໍ້.

- ແບບສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງນັກຮຽນໃນການສອນໂດຍໃຊ້ເກມ

2.1 ແຜນການສອນໂດຍໃຊ້ກົດຈະກຳເກມຄໍາສັບ

ໃນການສ້າງແຜນການສອນໂດຍໃຊ້ກົດຈະກຳເກມຄໍາສັບແມ່ນມີຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

1. ສຶກສາຫຼັກສູດປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ຂອງກະຊວງສຶກສາທິການໃນສົກປີ 2010.
2. ສຶກສາເປົ້າໝາຍຂອງຫຼັກສູດ, ເປົ້າໝາຍລາຍວິຊາ, ຈຸດປະສົງລາຍວິຊາ, ຄຳອະທິບາຍລາຍວິຊາ ແລະ ຂອບເຂດຂອງເນື້ອໃນວິຊາຕາມຫຼັກສູດໃນກຸ່ມການຮຽນຮູ້ພາສາຕ່າງປະເທດຂອງໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ.
3. ສຶກສາທິດສະດີ, ຫຼັກການ, ແນວຄິດ, ວິທີການ ແລະ ຂໍ້ສະເໜີຈາກເອກະສານ ແລະ ບົດຄົ້ນຄວ້າທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບການສ້າງແຜນການສອນ ແລະ ເທັກນິກວິທີການສອນພາສາອັງກິດເພື່ອນຳມາສ້າງເກມ ແລະ ນຳມາໃຊ້ໃນການຝຶກຄຳສັບ.
4. ສຶກສາເບິ່ງລາຍລະອຽດຂອງເນື້ອໃນ ແລະ ຄຳສັບໃນບົດຮຽນທີ່ຈະໃຊ້ໃນການທົດລອງຈາກປຶ້ມ Book1 ເຊິ່ງເປັນປຶ້ມແບບຮຽນໃນລະດັບຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3.
5. ສຶກສາເອກະສານກ່ຽວກັບເກມພາສາ ແລະ ເກມຄຳສັບໃນການສອນພາສາຈາກຖານຂໍ້ມູນໃນ Internet.
6. ຂຽນແຜນການສອນໂດຍໃຊ້ກົດຈະກຳເກມຄຳສັບເພື່ອສຶກສາຜົນສຳເລັດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດປະກອບດ້ວຍ: ເນື້ອໃນບົດສອນ, ຈຸດປະສົງ, ເນື້ອໃນຂອງກົດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ, ສື່ການຮຽນ-ການສອນ ແລະ ການວັດປະເມີນຜົນ.
7. ນຳແຜນການສອນທີ່ສ້າງໄປຜ່ານທີ່ປຶກສາເພື່ອກວດແກ້.

8. ນຳແຜນການສອນທີ່ປັບປຸງໄປຜ່ານຜູ້ຊ່ຽວຊານ 3 ທ່ານ ກວດສອບຫາຄວາມທ່ຽງຕິງຂອງເນື້ອໃນ ແລະ ນຳຂໍ້ສະເໜີຈາກຜູ້ຊ່ຽວຊານມາປັບປຸງແກ້ໄຂຂໍ້ບົກຜ່ອງໃນແຜນການສອນ

2.2 ແບບທົດສອບໃນການປະເມີນການຮຽນຮູ້

1. ສຶກສາລະບຽບການປະເມີນຈາກເອກະສານກ່ຽວກັບການວັດ ແລະ ປະເມີນຜົນ.

2. ສຶກສາແນວທາງການສ້າງແບບຂໍ້ສອບ.

3. ນຳແບບທົດສອບທີ່ສ້າງແລ້ວໄປໃຫ້ຜູ້ຊ່ຽວຊານໃນການສອນພາສາອັງກິດ ຈຳນວນ 3 ຄົນ ກວດເບິ່ງຄວາມທ່ຽງຕິງລະຫວ່າງຂໍ້ສອບ ກັບ ຈຸດປະສົງຂອງເນື້ອໃນບົດຮຽນ. ການກວດສອບຄວາມທ່ຽງຕິງຂອງເນື້ອໃນກຳນົດຄວາມຄິດເຫັນຂອງຄະແນນດັ່ງນີ້:

+1 ໝາຍເຖິງ ແນ່ໃຈວ່າຂໍ້ສອບດັ່ງກ່າວ ສາມາດວັດຈຸດປະສົງຂອງເນື້ອໃນໄດ້

0 ໝາຍເຖິງ ບໍ່ແນ່ໃຈວ່າຂໍ້ສອບດັ່ງກ່າວຈະສາມາດວັດຈຸດປະສົງຂອງເນື້ອໃນໄດ້ຫຼື ບໍ່

-1 ໝາຍເຖິງ ແນ່ໃຈວ່າຂໍ້ສອບດັ່ງກ່າວບໍ່ສາມາດວັດຈຸດປະສົງຂອງເນື້ອໃນໄດ້.

ຫຼັງຈາກນຳແບບທົດສອບໄປກວດເບິ່ງຄວາມທ່ຽງຕິງຂອງຂໍ້ສອບແລ້ວນຳຄະແນນມາແທນຄ່າໃສ່ສູດ

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC ແທນດັດສະນີຄວາມສອດຄ່ອງລະຫວ່າງຂໍ້ສອບ ແລະ ຈຸດປະສົງ

$\sum R$ ແທນຄະແນນຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານທັງໝົດ

N ແທນຈຳນວນຜູ້ຊ່ຽວຊານ

ເກນໃນການພິຈາລະນາຖ້າຂໍ້ສອບໃດທີ່ມີຄ່າ $IOC \geq 0.5$ ເປັນຂໍ້ທີ່ໃຊ້ໄດ້ ເພາະຖ້າເປັນຂໍ້ສອບທີ່ມີຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມເນື້ອໃນ, ສ່ວນຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ $IOC < 0.5$ ຈະຕ້ອງໄດ້ດຳເນີນການແກ້ໄຂປັບປຸງຫຼືຕັດອອກ ເພາະຖ້າເປັນຂໍ້ສອບທີ່ຂາດຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມເນື້ອໃນຫຼືມີຄວາມທ່ຽງຕິງຕາມເນື້ອໃນ.

4. ນຳແບບທົດສອບທີ່ໄດ້ຈາກຜູ້ຊ່ຽວຊານມາຄຳນວນຫາຄ່າ IOC ແລ້ວ ຄັດເລືອກຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າລະຫວ່າງ 0.5 ເຖິງ 1 ສ່ວນຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າຕໍ່າກວ່ານັ້ນນຳມາປັບປຸງແກ້ໄຂຕາມຂໍ້ສະເໜີຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານ ແລະ ໄດ້ພົບວ່າ ຂໍ້ສອບທີ່ມີຄວາມສອດຄ່ອງ (IOC) ລະຫວ່າງ (0..... - 0.....)

5. ນຳແບບທົດສອບທີ່ໄດ້ປັບປຸງ, ແກ້ໄຂແລ້ວໄປທົດລອງກັບກຸ່ມນັກຮຽນ (ຈຳນວນ) ທີ່ບໍ່ແມ່ນກຸ່ມຕົວຢ່າງໃນຊັ້ນປະຖົມ ປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດບ້ານນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ

6. ນຳເອົາຜົນການທົດສອບ ເພື່ອຫາຄວາມຍາກງ່າຍ ຄ່າ (p), ອຳນາດຈຳແນກ (r) ແລະເລືອກຂໍ້ທົດສອບທີ່ມີຄ່າ (p) ຕັ້ງແຕ່ 0.2 – 0.8. ສ່ວນ ຄ່າ (r) ຕັ້ງແຕ່ 0.2 ຂຶ້ນໄປ ໄວ້ຈຳນວນ 20 ຂໍ້ ຕາມທີ່ຕ້ອງການ.

7. ຜົນການຄັດເລືອກຂໍ້ທົດສອບການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ພົບວ່າ ມີຄວາມຍາກ (p) ຕັ້ງແຕ່ 0.....- 0.....ແລະ ຄ່າຈຳແນກ (r) ຕັ້ງແຕ່ 0.....- 0.....ໂດຍຄວບຄຸມຈຸດປະສົງຂອງການຮຽນຮູ້

8. ນຳຜົນຂອງການວິເຄາະໄປຫາອາຈານທີ່ປຶກສາເພື່ອພິຈາລະນາ ແລະ ໃຫ້ຄຳແນະນຳ. ແລ້ວປັບປຸງ, ປ່ຽນແປງ ແລະ ດັດແກ້ຕາມຄຳແນະນຳຂອງອາຈານທີ່ປຶກສາ

9. ນຳແບບທົດສອບໄປທົດລອງກັບກຸ່ມຕົວຢ່າງ. ນັກຮຽນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ

2.3 ແບບສັງເກດພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້

1. ສຶກສາເນື້ອໃນບົດສອນ.
2. ສຶກສາບັນດາເອກະສານກ່ຽວກັບການສ້າງແບບສັງເກດ.

3. ນຳແບບສັງເກດທີ່ສ້າງແລ້ວໄປຫາຜູ້ຊ່ຽວຊານເພື່ອກວດສອບຄວາມທ່ຽງຕົງຂອງເນື້ອໃນແບບສັງເກດແລະເນື້ອໃນບົດສອນຫຼືຈຸດປະສົງຂອງບົດຮຽນ. ການກວດສອບຄວາມທ່ຽງຕົງຂອງເນື້ອໃນກຳນົດຄວາມຄິດເຫັນຂອງຄະແນນດັ່ງນີ້:

+1 ໝາຍເຖິງ ແນ່ໃຈວ່າຂໍ້ຄວາມໃນແບບສັງເກດ ສາມາດວັດຈຸດປະສົງຂອງເນື້ອໃນໄດ້

0 ໝາຍເຖິງ ບໍ່ແນ່ໃຈວ່າຂໍ້ຄວາມໃນແບບສັງເກດຈະສາມາດວັດຈຸດປະສົງຂອງເນື້ອໃນໄດ້ຫຼື ບໍ່

-1 ໝາຍເຖິງ ແນ່ໃຈວ່າຂໍ້ຄວາມໃນແບບສັງເກດບໍ່ສາມາດວັດຈຸດປະສົງຂອງເນື້ອໃນໄດ້.

ຫຼັງຈາກນັ້ນນຳແບບທົດສອບໄປກວດເບິ່ງຄວາມທ່ຽງຕົງຂອງຂໍ້ສອບແລ້ວນຳຄະແນນມາແທນຄ່າໃສ່ສຸດ.

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC ແທນດັດສະນີຄວາມສອດຄ່ອງລະຫວ່າງຂໍ້ສອບ ແລະ ຈຸດປະສົງ

$\sum R$ ແທນຄະແນນຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານທັງໝົດ

N ແທນຈຳນວນຜູ້ຊ່ຽວຊານ

ເກນໃນການພິຈາລະນາຖ້າຂໍ້ຄວາມໃດທີ່ມີຄ່າ $IOC \geq 0.5$ ເປັນຂໍ້ທີ່ໃຊ້ໄດ້ເພາະຖືວ່າເປັນແບບສັງເກດທີ່ມີຄວາມທ່ຽງຕົງຕາມເນື້ອໃນ, ລ່ວນຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ $IOC < 0.5$ ຈະຕ້ອງໄດ້ດຳເນີນການແກ້ໄຂປັບປຸງຫຼືຕັດອອກ ເພາະຖືວ່າຂາດຄວາມທ່ຽງຕົງຕາມເນື້ອໃນຫຼືມີຄວາມທ່ຽງຕົງຕາມເນື້ອໃນຕໍ່ເກີນໄປ.

4. ເລືອກຜູ້ສັງເກດ ຈຳນວນ 3 ທ່ານ ໂດຍພິຈາລະນາຈາກປະສົບການໃນການສອນ, ວຸດທິການສຶກສາ, ເງື່ອນໄຂທີ່ເອື້ອຍອຳນວຍ ແລະ ຄຸນສົມບັດທີ່ເໝາະສົມຂອງຜູ້ສັງເກດ.

5. ນຳແບບສັງເກດທີ່ສ້າງແລ້ວໃຫ້ຜູ້ສັງເກດທີ່ມີຄຸນສົມບັດເໝາະສົມສັງເກດພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນ ປ5 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດບ້ານນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ

6. ກວດສອບຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບສັງເກດ ເຊິ່ງຈະໃຊ້ຄຳນວນຫາຄ່າຄວາມທ່ຽງຕົງຂອງຜູ້ສັງເກດ ເພາະໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນແມ່ນໃຊ້ການເກັບຂໍ້ມູນຂອງຜູ້ສັງເກດ ຜູ້ສັງເກດຈຶ່ງຈັດເປັນເຄື່ອງມືໃນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນກັບແບບສັງເກດ, ຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທີ່ເກີດຂຶ້ນເປັນຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທີ່ເກີດຈາກຜູ້ສັງເກດຕັ້ງແຕ່ 2 ຄົນຂຶ້ນໄປ ທີ່ໃຊ້ແບບສັງເກດ ແລະ ສັງເກດສິ່ງດຽວກັນ. ມີສູດຄຳນວນຫາຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທີ່ເອີ້ນວ່າ ສຳປະສິດຄວາມສອດຄ່ອງດັ່ງນີ້:

$$\text{ສຳປະສິດຄວາມສອດຄ່ອງ} = \frac{\text{ຈຳນວນຄັ້ງທີ່ບັນທຶກຕົງກັນ}}{\text{ຈຳນວນຄັ້ງທີ່ບັນທຶກຕົງກັນ} + \text{ຈຳນວນຄັ້ງທີ່ບັນທຶກຕ່າງກັນ}}$$

ຄ່າສຳປະສິດຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທີ່ໄດ້ຈາກການຄຳນວນໃນສູດຈະມີຄ່າສູງສຸດເທົ່າກັບ 1 ໂດຍເມື່ອຄ່າທີ່ໄດ້ມາມີຄ່າໃກ້ 1 ສະແດງວ່າເຄື່ອງມືມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂ້ອນຂ້າງສູງ. ຜົນການກວດສອບຄວາມເຊື່ອໝັ້ນເຄື່ອງມືແບບສັງເກດ ພົບວ່າ ມີຄ່າ

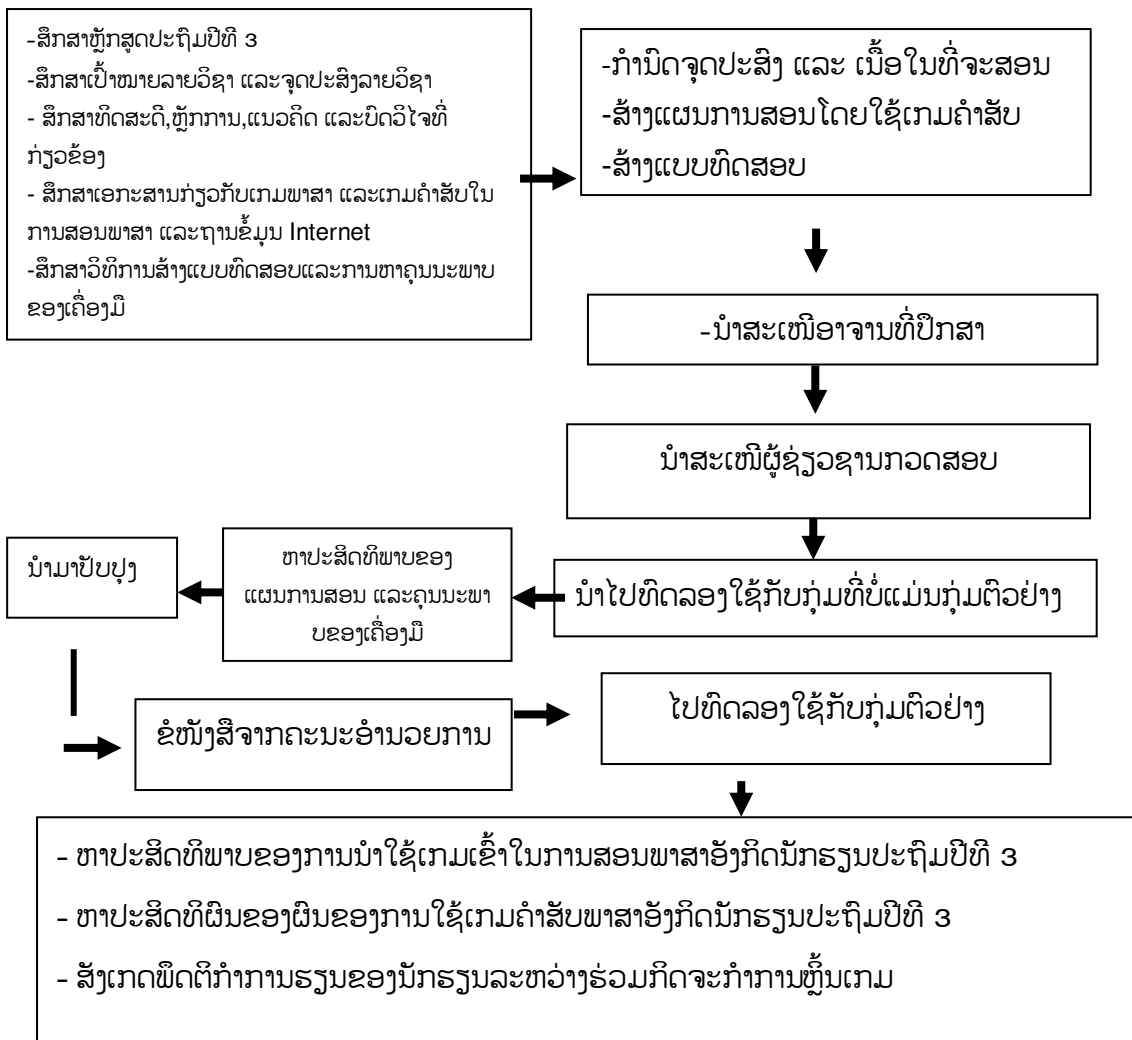
7. ວິເຄາະຜົນການສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງນັກຮຽນເປັນເປີເຊັນ

ຕົວຢ່າງ: ແບບສັງເກດພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນ

ໃນການຮຽນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ກົດຈະກຳເກມ

ລຳດັບ	ພຶດຕິກຳການສັງເກດ	ລະດັບພຶດຕິກຳ				
		ຫຼາຍທີ່ສຸດ	ຫຼາຍ	ປານກາງ	ໜ້ອຍ	ບໍ່ມີ
1	ນັກຮຽນມີຄຳຖາມ					
2	ນັກຮຽນມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ					
3	ນັກຮຽນມີຄວາມຕັ້ງໃຈ ແລະ ເອົາໃຈໃສ່					
4	ນັກຮຽນມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ					
5	ນັກຮຽນສາມາດຕອບຄຳຖາມຂອງຄູໄດ້					
6	ນັກຮຽນຍອມຮັບຟັງຄຳຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນ					
7	ນັກຮຽນເຄົາລົບກະຕິການການຫຼິ້ນເກມ					
8	ນັກຮຽນສາມາດອ່ານ					
9	ນັກຮຽນສາມາດຂຽນ					
10	ນັກຮຽນສາມາດເຂົ້າໃຈ					

ຂັ້ນຕອນໃນການສ້າງເຄື່ອງມື



ຮູບພາບປະກອບ 2: ຂັ້ນຕອນໃນການສ້າງເຄື່ອງມື

3. ວິທີດໍາເນີນການທົດລອງ

3.1 ແບບແຜນການທົດລອງ

ການສຶກສາຄັ້ງນີ້ເປັນການວິໄຈແນວທົດລອງ (Experimental Research) ໃຊ້ການທົດລອງແບບ One-Group Posttest Only Design (ລ້ວນ ສາຍຍຶດ ແລະ ອັງຄະນາ ສາຍຍຶດ, 2538:249) ເຈາະຈົງ ເລືອກ 1 ກຸ່ມເປັນກຸ່ມທົດລອງ ດັ່ງນີ້:

ກຸ່ມທົດລອງ	ສອບກ່ອນ	ທົດລອງ	ສອບຫຼັງ
E	T ₁	X	T ₂

ເມື່ອ	E	ແທນກຸ່ມທົດລອງ
	T ₁	ການທົດສອບກ່ອນການຮຽນ (Pre-test) ໂດຍການໃຊ້ແບບທົດສອບປະເມີນຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບພາສາອັງກິດ
	X	ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດ
	T ₂	ການທົດສອບຫຼັງການທົດລອງ (Post-test) ໂດຍການໃຊ້ແບບທົດສອບປະເມີນຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບພາສາອັງກິດຫຼັງຈາກ

ການທົດລອງຈົບບົດ

3.2 ຂັ້ນຕອນການທົດລອງ

(1) ດໍາເນີນການທົດລອງໃນພາກຮຽນ 1 ບົດສຶກຮຽນ 2017-2018 ເປັນເວລາ 6 ອາທິດ ອາທິດລະ 2 ຊົ່ວໂມງລວມເປັນ 12 ຊົ່ວໂມງ.

ອາທິດ	ຈຳນວນ ຊົ່ວໂມງ	ເນື້ອໃນ	ຈຸດປະສົງ
1	2	Lesson 2 Greeting & Toys/I- O	- ນັກຮຽນສາມາດອອກສຽງຄໍາສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍ I ແລະ O ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ - ນັກຮຽນສາມາດຂຽນຄໍາສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍດ້ວຍ I ແລະ O - ນັກຮຽນສາມາດໃສ່ຄໍານຳໜ້າຂອງຄໍາສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນດ້ວຍ I ແລະ O ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
2	2		
3	2	Lesson 3 Numbers (1-5) U- B	- ນັກຮຽນສາມາດອ່ານ ແລະ ຂຽນ ຄໍາສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍ U ແລະ B ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ - ນັກຮຽນສາມາດໃສ່ຄໍານຳໜ້າຂອງຄໍາສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນດ້ວຍດ້ວຍ U ແລະ B ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ - ນັກຮຽນສາມາດອ່ານ, ຂຽນ ແລະ ນັບເລກ 1-5 ໄດ້.
4	2		

5	2	Lesson 4 Numbers (6-10)- (1-10) C-D	- ນັກຮຽນສາມາດອ່ານ ແລະ ຂຽນ ຄຳສັບຈຳນວນ ໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນດ້ວຍ C ແລະ D ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ - ນັກຮຽນສາມາດໃສ່ຄຳນຳໜ້າຂອງຄຳສັບຈຳນວນ ໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນດ້ວຍດ້ວຍ C ແລະ D ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ - ນັກຮຽນສາມາດອ່ານ,ຂຽນ ແລະ ນັບເລກ 1-10 ໄດ້.
6	2		
ລວມ	12 ຊົ່ວໂມງ		

❖ ຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

ຂັ້ນຕອນໃນການສອນແບບໃຊ້ເກມ	ຂັ້ນຕອນການຈັດກິດຈະກຳການສອນ
1. ຜູ້ສອນນຳສະເໜີເກມ, ຊີ້ແຈງວິທີການຫຼິ້ນ ແລະ ກະຕິ ການຫຼິ້ນ	ຂັ້ນນຳສູ່ບົດຮຽນ - ທົບທວນຄຳສັບທີ່ຮຽນມາ - ຄຸຈຸໃຈໂດຍການສົນທະນາ, ຊັກຖາມກ່ຽວກັບຄຳສັບໃໝ່ ໂດຍໃຊ້ສື່ການສອນຕ່າງໆ
2. ຜູ້ຮຽນຫຼິ້ນເກມຕາມກະຕິກາ	ຂັ້ນສອນ - ຄູ່ສອນຄຳສັບໃໝ່ໂດຍໃຊ້ວັດຖຸຈິງ ຫຼື ພາບປະຈັກຕາ - ຄູ່ອອກສຽງໃຫ້ນັກຮຽນອອກຕາມ - ສອນຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບ - ຝຶກທັກສະຕ່າງໆຈາກການຫຼິ້ນເກມ.
3. ຜູ້ສອນ ແລະ ຜູ້ຮຽນອະພິປາຍກ່ຽວກັບຜົນຂອງການ ຫຼິ້ນເກມ ແລະ ວິທີການຫຼິ້ນເກມ ຫຼື ພຶດຕິກຳການຫຼິ້ນ ເກມຂອງຜູ້ຮຽນ	ຂັ້ນສະຫຼຸບ - ຄູ່ ແລະ ນັກຮຽນຮ່ວມກັນສະຫຼຸບເຖິງເນື້ອໃນກ່ຽວກັບຄຳສັບທີ່ ໄດ້ຮຽນມາ

(2) ການທົດສອບຫຼັງຮຽນ (Post-test) ໂດຍໃຊ້ແບບທົດສອບທີ່ສ້າງຂຶ້ນ.

4. ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

4.1 ສະຖິຕິພື້ນຖານໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

1. ຄ່າສະເລ່ຍ (mean) ໂດຍຄຳນວນຈາກສູດ (ຍຸດທະສາດ ຊັດສຸກສິລິ, 2553:70).

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

ໃຫ້ $\bar{X}$ ແທນຄ່າສະເລ່ຍຂອງຄະແນນ

$\sum X$ ແທນຜົນລວມຂອງຄະແນນທັງໝົດ

N ແທນຈຳນວນນັກຮຽນທັງໝົດ

2. ຫາຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານໃຊ້ສູດ (ຍຸດທະສາດ ຊັດສຸກສິລິ, 2553:70)

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

ໃຫ້ S.D. ແທນຄ່າປ່ຽນເປັນມາດຕະຖານ

$\sum X$ ແທນຜົນລວມຂອງຄະແນນທັງໝົດ

$\sum X^2$ ແທນຜົນລວມຂອງຄະແນນແຕ່ລະຕົວຍົກກຳລັງສອງ

N ແທນຈຳນວນນັກຮຽນໃນກຸ່ມຕົວຢ່າງ

4.2 ສະຖິຕິໃນການຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື

4.2.1 ການຫາຄຸນນະພາບຂອງແບບທົດສອບ

(1) ຫາຄວາມສອດຄ່ອງລະຫວ່າງຂໍ້ສອບກັບຈຸດປະສົງໃຊ້ສູດ(ຍຸດທະສາດ ຊັດສຸກສິລ, 2553:68)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC ແທນດັດສະນີຄວາມສອດຄ່ອງລະຫວ່າງຂໍ້ສອບ ແລະ ຈຸດປະສົງ

$\sum R$ ແທນຄະແນນຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານທັງໝົດ

N ແທນຈຳນວນຜູ້ຊ່ຽວຊານ

(2) ຫາຄວາມຍາກງ່າຍຂອງຂໍ້ສອບພິຈາລະນາຈາກສັດສ່ວນລະຫວ່າງຈຳນວນຜູ້ທີ່ຕອບຂໍ້ສອບໃນແຕ່ລ່າຂໍ້ຖືກຕໍ່ຈຳນວນຜູ້ເຂົ້າສອບທັງໝົດດັ່ງສູດຕໍ່ໄປນີ້:

$$ສູດP = \frac{R}{N}$$

P ໝາຍເຖິງຄ່າຄວາມຍາກຂອງຄໍາຖາມແຕ່ລ່າຂໍ້

R ໝາຍເຖິງຈຳນວນຜູ້ຕອບຖືກໃນແຕ່ລ່າຂໍ້

N ໝາຍເຖິງຈຳນວນຜູ້ເຂົ້າສອບທັງໝົດ

ເກນໃນການພິຈາລະນາຄວາມຍາກຂອງຂໍ້ສອບ

- ຂໍ້ສອບມີຄ່າ P ຫຼາຍກວ່າ 0.80 ສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນງ່າຍຫຼາຍ (ຕ້ອງປັບປຸງຫຼືຕັດອອກ)
- ຂໍ້ສອບມີຄ່າ P ລະຫວ່າງ 0.60-0.80 ສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນຄ່ອນຂ້າງງ່າຍ
- ຂໍ້ສອບມີຄ່າ P ລະຫວ່າງ 0.40-0.59 ສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນປານກາງ
- ຂໍ້ສອບມີຄ່າ P ລະຫວ່າງ 0.20-0.39 ສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນຂ້ອນຂ້າງຍາກ
- ຂໍ້ສອບມີຄ່າ P ຕໍ່າກວ່າ 0.20 ສະແດງວ່າຂໍ້ສອບນັ້ນຍາກຫຼາຍ (ຕ້ອງປັບປຸງຫຼືຕັດອອກ).

(3) ຫາອຳນາດຈຳແນກນຳໃຊ້ສູດສັດສ່ວນຂອງຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງກຸ່ມສູງ-ກຸ່ມຕໍ່າ(ສຸມາລີຈັນຊຳ, 2542:137).

$$ສູດr = \frac{R_u - R_e}{\frac{N}{2}}$$

r ໝາຍເຖິງຄ່າອຳນາດຈຳແນກເປັນລາຍຂໍ້

R_u ໝາຍເຖິງຈຳນວນຜູ້ທີ່ຕອບຖືກໃນຂໍ້ນັ້ນໃນກຸ່ມເກັ່ງ

R_e ໝາຍເຖິງຈຳນວນຜູ້ທີ່ຕອບຖືກໃນຂໍ້ນັ້ນໃນກຸ່ມອ່ອນ.

N ໝາຍເຖິງຈຳນວນຄົນທັງໝົດທີ່ທົດລອງ

ເກນພິຈາລະນາຄ່າອຳນາດຈຳແນກຂອງຂໍ້ສອບ.

- ຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ r 0.40 ຂຶ້ນໄປໝາຍເຖິງຂໍ້ສອບດີຫຼາຍ
- ຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ r 0.30-0.39 ໝາຍເຖິງຂໍ້ສອບດີ
- ຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ r 0.20-0.29 ໝາຍເຖິງຂໍ້ສອບພໍໃຊ້ໄດ້ (ໃຊ້ໄດ້ແຕ່ຕ້ອງປັບປຸງ)
- ຂໍ້ສອບທີ່ມີຄ່າ r < 0.20 ໝາຍເຖິງຂໍ້ສອບໃຊ້ບໍ່ໄດ້(ຄວນປັບປຸງຫຼືຕັດອອກ)

(4) ຫາຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ ຂອງຂໍ້ສອບໝົດຊຸດ ໂດຍອີງຕາມສູດຂອງ ຄູເດີ ລີຊາດສັນ (Kuder-Richardson method) ປະຕິບັດຕາມເກນທີ່ວ່າ ຂໍ້ສອບຖືກໃຫ້ 1 ຄະແນນ,ຂໍ້ສອບທີ່ຜິດໃຫ້ 0 ຕາມຄະແນນ ແລະ ນຳໃຊ້ສູດ KR-20 ອ້າງຈາກ(ລຳຊະດາ ປົວໄພ, 2552:54)

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right\}$$

r_{tt} ແທນຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບທົດສອບ

N ແທນຈຳນວນຂໍ້ຂອງແບບທົດສອບ

P ແທນຊັດສ່ວນຂອງຜູ້ທີ່ຕອບຖືກໃນແຕ່ລ່າຂໍ້ $\left(\frac{\text{ຈຳນວນຄົນທີ່ຕອບຖືກ}}{\text{ຈຳນວນຄົນທັງໝົດ}} \right)$

q ແທນຊັດສ່ວນຂອງຜູ້ທີ່ຕອບຜິດໃນແຕ່ລ່າຂໍ້ $(1-P)$

S_t ແທນຄະແນນຄວາມແປປວນຂອງແບບທົດສອບທັງສະບັບ

4.2.2 ຫາຄຸນນະພາບຂອງແບບສັງເກດ

(1) ຫາຄວາມສອດຄ່ອງລະຫວ່າງຂໍ້ສັງເກດກັບຈຸດປະສົງໃຊ້ສູດ (ຍຸດທະສາດ ຊັດສຸກສິລິ, 2553:68)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC ແທນດັດສະນີຄວາມສອດຄ່ອງລະຫວ່າງຂໍ້ສັງເກດ ແລະ ຈຸດປະສົງ

$\sum R$ ແທນຄະແນນຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານທັງໝົດ

N ແທນຈຳນວນຜູ້ຊ່ຽວຊານ

(2) ຫາຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບສັງເກດ ມີສູດຄຳນວນຫາຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທີ່ເອີ້ນວ່າ ສຳປະສິດຄວາມສອດຄ່ອງດັ່ງນີ້: (ສຸວິມິນ ຕິການັນ, 2543:138).

$$\text{ສຳປະສິດຄວາມສອດຄ່ອງ} = \frac{\text{ຈຳນວນຄັ້ງທີ່ບັນທຶກຕົງກັນ}}{\text{ຈຳນວນຄັ້ງທີ່ບັນທຶກຕົງກັນ} + \text{ຈຳນວນຄັ້ງທີ່ບັນທຶກຕ່າງກັນ}}$$

ຄ່າສຳປະສິດຄວາມເຊື່ອໝັ້ນທີ່ໄດ້ຈາກການຄຳນວນໃນສູດຈະມີຄ່າສູງສຸດເທົ່າກັບ 1 ໂດຍເມື່ອຄ່າທີ່ໄດ້ມາມີຄ່າໃກ້ 1 ສະແດງວ່າເຄື່ອງມືມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂ້ອນຂ້າງສູງ.

4.3 ການຫາປະສິດທິພາບຂອງການຈັດການຮຽນຮູ້

(1) ຫາປະສິດທິພາບການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນ ຄຳສັບພາສາອັງກິດ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນຕາມເກນ 80/80

ໂດຍໃຊ້ສູດ $E1/E2$ ດັ່ງນີ້: (ຍຸດທະສາດ ຊັດສຸກສິລິ, 2553, pp. 71-72)

$$E1 = \frac{\frac{\sum x}{N}}{A} \times 100$$

ໃຫ້ E_1 ແທນ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການ

$\sum X$ ແທນ ຄະແນນແບບທົດສອບຍ່ອຍທຸກຊຸດລວມກັນ

A ແທນ ຄະແນນເຕັມຂອງແບບທົດສອບຍ່ອຍທຸກຊຸດລວມກັນ

N ແທນ ຈຳນວນນັກຮຽນທັງໝົດ

$$E2 = \frac{\frac{\sum y}{N}}{B} \times 100$$

ໃຫ້ E_2 ແທນ ປະສິດທິພາບຂອງຜົນລັບ

$\sum y$ ແທນ ຄະແນນລວມຂອງແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນ

B ແທນ ຄະແນນເຕັມຂອງແບບທົດສອບຫຼັງຮຽນ

N ແທນ ຈຳນວນນັກຮຽນທັງໝົດ

(2) ການຫາຄ່າດັດສະນີຂອງປະສິດທິຜົນການຮຽນຮູ້ດ້ວຍວິທີການໃຊ້ສຸດ (ຍຸດທະພົງ ຊັດສຸກສິລິ, 2553:72).

$$\text{ດັດສະນີປະສິດທິຜົນ} = \frac{\text{ຜົນລວມຂອງຄະແນນຫຼັງຮຽນທຸກຄົນ} - \text{ຜົນລວມຂອງຄະແນນກ່ອນຮຽນທຸກຄົນ}}{(\text{ຈຳນວນນັກຮຽນ} \times \text{ຄະແນນເຕັມ}) - \text{ຜົນລວມຂອງຄະແນນກ່ອນຮຽນທຸກຄົນ}}$$

$$\text{ຫຼື } EI = \frac{P_2 - P_1}{\text{Total} - P_1}$$

ເນື້ອ P₁ ແທນຜົນລວມຂອງຄະແນນກ່ອນຮຽນທຸກຄົນ
P₂ ແທນຜົນລວມຂອງຄະແນນຫຼັງຮຽນທຸກຄົນ
Total ແທນຜົນຄູນຂອງຈຳນວນນັກຮຽນກັບຄະແນນເຕັມ

ບົດທີ 4

ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

1. ສັນຍາລັກທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຜູ້ຄົນຄວນໄດ້ນຳໃຊ້ສັນຍາລັກຕ່າງໆໃນການວິເຄາະດັ່ງນີ້:

n ແທນ ຈຳນວນກຸ່ມຕົວຢ່າງ

$\bar{X}$ ແທນ ຄ່າສະເລ່ຍຂອງຄະແນນ

S.D ແທນ ສ່ວນປ່ຽນແປງມາດຕະຖານ

D ແທນຜົນລວມສ່ວນຕ່າງລະຫວ່າງຜົນລວມຂອງຄະແນນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ

2. ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ຜູ້ຄົນຄວນໄດ້ນຳສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ແລະ ແປຄວາມໝາຍຂອງຂໍ້ມູນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

1 ປະສິດທິພາບໃນການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນກະຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ນັກຮຽນປະຖົມປີທີ 3 ຕາມເກນ 80/80

2 ປະສິດທິຜົນຂອງການນຳໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດນັກຮຽນປະຖົມປີທີ 3

3. ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຈາກການສັງເກດພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນໃນເວລາການ ໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນຂະບວນການຮຽນ-ການສອນ.

2.1 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບຂອງການຮຽນ-ການສອນໂດນການໃຊ້ເກມ

ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບປະສິດທິພາບການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ນັກຮຽນປະຖົມປີທີ 3 ໂດຍການໃຊ້ເກມຕາມເກນ 80/80 ເຊິ່ງສາມາດເຫັນໄດ້ໃນຕາຕະລາງລຸ່ມນີ້:

ຕາຕະລາງທີ ... ສະແດງປະສິດທິພາບຂະບວນການຮຽນ-ການສອນແຕ່ລະບົດ ()

ຕາຕະລາງທີ....: ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນປະສິດທິພາບໃນການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນກະຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ນັກຮຽນປະຖົມປີທີ 3 ຕາມເກນ 80/80

ປະສິດທິພາບການຮຽນ-ການສອນ	n	$\bar{X}$	SD	E1/E2
ປະສິດທິພາບຂະບວນການ E1	40	12.01	7.08	80.06
ປະສິດທິພາບຂອງຜົນການຮຽນ E2	40	16.35	2.37	81.75

ຈາກຕາຕະລາງຂໍ້ມູນຂ້າງເທິງສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າປະສິດທິພາບໃນການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນຈຳນວນ 40 ຄົນ ຢູ່ໃນເກນ 80.06/81.75 ເຊິ່ງມີຄະແນນສະເລ່ຍ($\bar{X}$) ເທົ່າກັບ 12.01 ການກະຈາຍຂອງຂໍ້ມູນ S.D ເທົ່າກັບ 7.08 ໃນລະຫວ່າງຂະບວນການຮຽນຮູ້ E1 ແລະພາຍຫຼັງດຳເນີນການຮຽນ-ການສອນພົບວ່າຄະແນນສະເລ່ຍ ($\bar{X}$) ສູງຂຶ້ນເທົ່າກັບ 16.35 ການກະຈາຍຂອງຂໍ້ມູນ S.D ຫຼຸດລົງເຫຼືອ 2.37 ເມື່ອທຽບກັນ (E₁)

2.2 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິຜົນຂອງການນຳໃຊ້ເກມ

ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນສຶກສາປະສິດທິຜົນຂອງການນຳໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດນັກຮຽນປະຖົມປີທີ 3

ຕາຕະລາງທີ.....ສະແດງປະສິດທິຜົນຂອງການນຳໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ປະສິດທິຜົນ	N	$\bar{X}$	S.D	T	E.I
ກ່ອນຮຽນ	40	7.20	3.00	20.97	0.71
ຫຼັງຮຽນ	40	16.35	2.37		

ຈາກຕາຕະລາງຂໍ້ມູນຂ້າງເທິງສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າການຈັດການຮຽນ-ການສອນໂດຍໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນວິຊາພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ກຸ່ມເປົ້າໝາຍນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດບ້ານນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ ຈຳນວນ 40 ຄົນ ແມ່ນໄດ້ຮັບປະສິດທິຜົນ E.I ເທົ່າກັບ 0.71 ຄິດເປັນຮ້ອຍລະ 71 ເຊິ່ງກ່ອນຮຽນມີຄະແນນສະເລ່ຍ ($\bar{X}$) ເທົ່າກັບ 7.20 ການກະຈາຍຂອງຂໍ້ມູນ S.D ເທົ່າກັບ 3 ແລະພາຍຫຼັງດຳເນີນການຮຽນ-ການສອນແລ້ວເຫັນວ່າຄະແນນສະເລ່ຍຂອງຄະແນນ ($\bar{X}$) ສູງຂຶ້ນເທົ່າກັບ 16.35 ການກະຈາຍຂອງຂໍ້ມູນ S.D ຫຼຸດລົງເຫຼືອ 2.37

2.3 ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບພຶດຕະກຳນັກຮຽນ

ຂໍ້ມູນທີ່ໄດ້ຈາກການສັງເກດພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນໃນເວລາຫຼິ້ນເກມເຂົ້າໃນຂະບວນການຮຽນ-ການສອນ ເຊິ່ງໄດ້ສະເໜີໃນຕາຕະລາງລຸ່ມນີ້:

ຕາຕະລາງທີສະແດງຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບພຶດຕິກຳນັກຮຽນໃນຂະບວນການຫຼິ້ນເກມການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ລ/ດ	ພຶກຕິກຳການສັງເກດ	ສັງລວມຄະແນນ			Total	$\bar{X}$
		ແຕ່ລະຄັ້ງ				
		1	2	3		
1	ນັກຮຽນມີການຕັ້ງຄຳຖາມໃນເວລາສອນ	4.00	4.33	4.00	12.33	4.11
2	ນັກຮຽນມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນຕໍການຈັດການຮຽນ ຫຼື ການຫຼິ້ນເກມ	4.33	5.00	5.00	14.33	4.78
3	ນັກຮຽນມີຄວາມຕັ້ງໃຈແລະ ເອົາໃຈໃສ່ໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຫຼື ການຮຽນ	4.67	5.00	5.00	14.67	4.89
4	ນັກຮຽນມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາດຳເນີນກິດຈະກຳການສອນ	5.00	4.33	4.33	13.67	4.56
5	ນັກຮຽນສາມາດຕອບຄຳຖາມຂອງຄູໄດ້ພາຍຫຼັງທີ່ດຳເນີນກິດຈະກຳການສອນ	4.00	4.00	4.33	12.33	4.11

6	ນັກຮຽນຍອມຮັບຟັງຄຳຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນ	4.00	4.33	4.00	12.3 3	4.11
7	ນັກຮຽນເຄົາລົບກະຕິການການຫຼິ້ນເກມ	4.00	4.67	4.67	13.3 3	4.44
8	ນັກຮຽນສາມາດອ່ານຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນເກມ ໄດ້ພາຍຫຼັງສຳເລັດການດຳເນີນກິດຈະກຳ	4.33	4.33	4.67	13.3 3	4.44
9	ນັກຮຽນສາມາດສະກົດຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນເກມໄດ້ ພາຍຫຼັງສຳເລັດການດຳເນີນກິດຈະກຳໄດ້	3.67	4.33	4.33	12.3 3	4.11
10	ນັກຮຽນສາມາດຮູ້ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນ ການຫຼິ້ນເກມໄດ້ພາຍຫຼັງສຳເລັດການດຳເນີນ ກິດຈະກຳ	4.33	4.00	4.33	12.6 7	4.22
		42.3 3	44.3 3	44.6 7	Total	43.7 8
					X	4.38

ຂໍ້ມູນຂ້າງເທິງສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນໂຮງຮຽນປະຖົມປີທີ 3 ໂດຍພາບລວມຢູ່ໃນລະດັບດີ ໂດຍມີຄະແນນສະເລ່ຍ $\bar{X} = 4.38$ ເມື່ອສັງເກດເປັນລາຍຂໍ້ ຂໍ້ທີ່ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບດີຄືຂໍ້ 3 ນັກຮຽນມີຄວາມຕັ້ງໃຈແລະ ເອົາໃຈໃສ່ໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳ $\bar{X}=4.89$, ລອງລົງມາຄືຂໍ້ 2 ນັກຮຽນມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນຕໍການຈັດການຮຽນ ຫຼື ການຫຼິ້ນເກມ $\bar{X}=4.78$ ແລະ ຂໍ້ 4 ນັກຮຽນມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາດຳເນີນກິດຈະກຳການສອນ $\bar{X}=4.56$

ສ່ວນຂໍ້ທີ່ມີຄ່າສະເລ່ຍລະດັບດີ ແຕ່ຕ່ຳກວ່າທຸກຂໍ້ຄືຂໍ້ທີ່ມີຄ່າສະເລ່ຍ $\bar{X}=4.11$ ຂໍ້ທີ 1. ນັກຮຽນມີການຕັ້ງຄຳຖາມໃນເວລາສອນ, ຂໍ້ທີ 3. ນັກຮຽນສາມາດຕອບຄຳຖາມຂອງຄູໄດ້ພາຍຫຼັງທີ່ດຳເນີນກິດຈະກຳການສອນ, ຂໍ້ທີ6. ນັກຮຽນຍອມຮັບຟັງຄຳຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນ ແລະ ແລະ ຂໍ້ທີ 9. ນັກຮຽນສາມາດສະກົດຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນເກມໄດ້ພາຍຫຼັງສຳເລັດການດຳເນີນກິດຈະກຳ.

ບົດທີ 5

ສະຫຼຸບ ອະພິປາຍ ແລະ ສະເໜີແນະ

ການຄົ້ນຄວ້າໃນຄັ້ງນີ້ເປັນການສຶກສາກ່ຽວກັບການໃຊ້ເກມປະກອບເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ, ກຸ່ມເປົ້າໝາຍທີ່ໃຊ້ໃນການສຶກສາຄັ້ງນີ້ໄດ້ແກ່: ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ ຈຳນວນ 1 ຫ້ອງ ມີນັກຮຽນທັງໝົດ 40 ຄົນ ເປັນຍິງ 17 ຄົນ, ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ຄື: ແຜນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳເກມຈຳນວນ 4 ແຜນໆ ລະ 4 ຊົ່ວໂມງ, ແບບທົດສອບໃນການປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນໃນຄຳສັບພາສາອັງກິດຈຳນວນ 20 ຂໍ້ ແລະ ແບບສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງນັກຮຽນໃນການສອນໂດຍໃຊ້ເກມເຊິ່ງຈະນຳສະເໜີສະຫຼຸບຜົນການຄົ້ນຄວ້າ, ອະພິປາຍຜົນການຄົ້ນຄວ້າ ແລະ ຂໍສະເໜີ ຕາມລຳດັບດັ່ງນີ້:

5.1 ສະຫຼຸບຜົນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ

ຈາກການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າໂດຍການໃຊ້ເກມປະກອບເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ ສາມາດສະຫຼຸບຜົນໄດ້ດັ່ງນີ້:

ປະສິດທິພາບຂອງແຜນການສອນໂດຍການໃຊ້ເກມໃນການສອນຄຳສັບ ພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມ ປີທີ 3 ຢູ່ໃນເກນ 80.06/81.75 ເຊິ່ງເປັນໄປຕາມເກນທີ່ກຳນົດໄວ້

ການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ໂດຍການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດແມ່ນໄດ້ຮັບປະສິດທິຜົນ .71 ຫຼື 71%

ໃນລະຫວ່າງການດຳເນີນກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນໂດຍການໃຊ້ເກມໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ ເຫັນວ່າຄະແນນ ພຶດຕິກຳນັກຮຽນໃນຂະບວນການຫຼິ້ນເກມການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ໂດຍພາບລວມຢູ່ໃນລະດັບດີ ເຊິ່ງມີຄະແນນສະເລ່ຍ $\bar{X} = 4.38$

5.2 ອະພິປາຍຜົນ

ຈາກການສຶກສາການໃຊ້ເກມປະກອບເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນເມືອງນາຊາຍທອງ ນະຄອນ ຫຼວງວຽງຈັນສາມາດອະພິປາຍຜົນການທົດລອງໄດ້ດັ່ງນີ້

1. ຜົນຂອງການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ເກມກັບກຸ່ມເປົ້າໝາຍນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ເຫັນວ່າແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ 80.06/81.75 ໝາຍຄວາມວ່ານັກຮຽນໄດ້ຄະແນນສະເລ່ຍຈາກການທົດສອບຍ່ອຍໃນແຕ່ລະແຜນການສອນຫຼັງຈາກຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ຄິດເປັນຮ້ອຍລະ 80.06 ແລະ ຄະແນນສະເລ່ຍຈາກການເຮັດແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຫຼັງຮຽນ ຄິດເປັນ 81.75 ສະແດງວ່າແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ທີ່ຜູ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າສ້າງຂຶ້ນມີປະສິດທິພາບສູງກວ່າເກນ 80/80 ທີ່ຕັ້ງໄວ້ ທັງນີ້ອາດເນື່ອງມາຈາກວ່າ ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍການນຳໃຊ້ເກມຊ່ວຍເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມຜ່ອນຄາຍ, ເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມສາມັກຄີໃນເວລາຈັດກິດຈະກຳຈຶ່ງສົ່ງຜົນເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມຈຳຄຳສັບພາສາອັງກິດໄດ້ດີ

ເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບຜົນການຄົ້ນຄວ້າຂອງ ພິດສະໄໝ ຮຸ່ງໂຣດນິມິດໄຊ (2548:43) ພົບວ່າ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງການໄດ້ຍິນລະດັບ ປະຖົມ 6 ທີ່ໄດ້ຮັບການສອນໂດຍການໃຊ້ກົດຈະກຳເກມເປັນ 65/67.50 ແລະ ສອດຄ່ອງກັບຜົນການຄົ້ນຄວ້າຂອງ ທິບພະວັນ ພັນຈະເລີນ (2548) ພົບວ່າ ປະສິດທິພາບຂອງຊຸດການສອນເພິງພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນມັດທະຍົມປີທີ4 ມີຄ່າເທົ່າກັບ 86.12/81.18 ແລະ ຍັງສອດຄ່ອງກັບຜົນການຄົ້ນຄວ້າຂອງ ບຸນເລີຍ ອິດທິກຸນ (2554:84) ພົບວ່າ ແຜນການຈັດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍກຸ່ມຮ່ວມມືເລື່ອງບົດປະຍຸກ ກຸ່ມສາລະການຮຽນຮູ້ຄະນິດສາດ ຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ເທົ່າກັບ 77.60/77.08

2. ດັດສະນີປະສິດທິຜົນຂອງການຈັດກົດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນປະຖົມປີທີ 3 ໂດຍການໃຊ້ເກມ ມີຄ່າເທົ່າກັບ 0.71 ສະແດງວ່ານັກຮຽນມີຄວາມກ້າວໜ້າໃນການຮຽນຮູ້ຄິດເປັນຮ້ອຍລະ 71 ອັນເນື່ອງມາຈາກກົດຈະກຳດັ່ງກ່າວເປັນການສ້າງຄວາມເພີດເພີນ, ຜ່ອນຄາຍ ແລະ ເຮັດໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ໃນເວລາດຽວກັນ ເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບການຄົ້ນຄວ້າຂອງ ພິດສະໄໝ ຮຸ່ງໂຣດນິມິດໄຊ (2548:46-47) ພົບວ່າ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງການໄດ້ຍິນ ລະດັບຊັ້ນປະຖົມປີທີ 6 ທີ່ໄດ້ຮັບການສອນໂດຍການນຳໃຊ້ກົດຈະກຳເກມຄຳສັບເທົ່າ 70 ສ່ວນຮ້ອຍ ແລະ ຍັງສອດຄ່ອງກັບການຄົ້ນຄວ້າຂອງ ບຸນເລີຍ ອິດທິກຸນ(2554:86) ພົບວ່າ ດັດສະນີປະສິດທິຜົນຂອງການຮຽນຮູ້ດ້ວຍການຈັດກົດຈະກຳການຮຽນຮູ້ແບບກຸ່ມຮ່ວມມື ກຸ່ມສາລະການຮຽນຮູ້ຄະນິດສາດ ເລື່ອງບົດປະຍຸກຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ມີຄ່າເທົ່າກັບ 0.6090 ຫຼື ຄິດເປັນ 60.90

3. ຈາກການສັງເກດພຶດຕິກຳຂອງນັກຮຽນໃນລະຫວ່າງການດຳເນີນກົດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍການໃຊ້ເກມກັບກຸ່ມເປົ້າໝາຍ ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ພົບວ່າລະດັບພຶດຕິກຳຢູ່ໃນເກນດີ ສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 4.38 ເຊິ່ງມີສາຍເຫດມາຈາກການຈັດການຮຽນດັ່ງກ່າວແມ່ນເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມຕື່ນຕົວ ແລະ ກະຕືລືລົ້ນເພາະບາງເກມແມ່ນເປັນເກມດ່ຽວ,ບາງເກມແມ່ນເປັນເກມຄູ່ ແລະ ເປັນກຸ່ມເຊິ່ງເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ມີການປັບຕົວ, ສື່ສານກັບເພື່ອນຮ່ວມຫ້ອງນັກຮຽນມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ແລະມີຄວາມເອົາໃຈໃສ່ໃນການເຮັດກົດຈະກຳເຊິ່ງສະແດງວ່າເຂົາເຈົ້າມີຄວາມພິຈາລະນາໃນການສອນໂດຍການໃຊ້ເກມເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບບົດຄົ້ນຄວ້າຂອງ ສຳເນົາ ສີປະມົງ (2547:) ພົບວ່າ ການໃຊ້ເກມຄຳສັບປະກອບການສອນຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດສູງ ແລະ ຜົນການຄວ້າຄວ້າຍັງພົບວ່ານັກຮຽນມີຄວາມຮູ້ສຶກມັກໃນກົດຈະກຳເກມຄຳສັບທີ່ໃຊ້ປະກອບການສອນໃນລະດັບມັກຫຼາຍ ແລະ ຫຼາຍທີ່ສຸດ

5.3 ຂໍ້ສັງເກດທີ່ໄດ້ຈາກການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າ

ຜ່ານການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າການໃຊ້ເກມເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໃຫ້ແກ່ນັກ ຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 5 ມີຂໍ້ສັງເກດດັ່ງລຸ່ມນີ້:

(1) ຈາກການສັງເກດການທົດລອງພົບວ່ານັກຮຽນມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນທີ່ຈະຮຽນ ແລະ ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະກັນໃນກຸ່ມຂອງຕົນ, ບັນຍາກາດໃນການສອນເຕັມໄປດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ. ນັກຮຽນຮູ້ຈັກແພ້-ຊະນະ

(2) ເກມບາງຢ່າງຍັງບໍ່ເປັນທີ່ສົນໃຈຂອງນັກຮຽນ ເນື່ອງຈາກເກມທີ່ນຳມາຫຼິ້ນບາງ ເກມມີການຫຼິ້ນທີ່ຊັບຊ້ອນ, ນັກຮຽນບໍ່ເຂົ້າໃຈວິທີການຫຼິ້ນເຊິ່ງເຮັດໃຫ້ໃຊ້ເວລາໃນການຫຼິ້ນເກມດົນເກີນໄປ. ບາງເກມກໍ່ຕອບສະໜອງການຮຽນຮູ້ໃຫ້ສະເພາະນັກຮຽນກຸ່ມເກັ່ງ ແລະກຸ່ມກາງ ສ່ວນນັກຮຽນກຸ່ມອ່ອນຈຶ່ງບໍ່ຄ່ອຍມີບົດບາດໃນການຫຼິ້ນເທົ່າທີ່ຄວນ.

5.4 ຂໍ້ສະເໜີ

5.4.1 ຂໍ້ສະເໜີດ້ານການຮຽນ-ການສອນ

(1) ໃນການສອນຄຳສັບໂດຍການໃຊ້ເກມນັ້ນຄູ່ສອນຄວນຊີ້ແຈງໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ເຖິງຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນເກມວ່າ ເປັນການຝຶກຄຳສັບ ໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳເກມເຂົ້າມາປະກອບການສອນ ເພື່ອເປັນການທົບທວນຄຳສັບ ແລະ ເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນຈື່ຈຳຄຳສັບໄດ້ ເພາະບາງຄັ້ງນັກຮຽນອາດບໍ່ເຂົ້າໃຈ ແລະ ຫຼິ້ນເພື່ອຈັດມຸ້ງໝາຍທີ່ຈະຊະນະການແຂ່ງຂັນກັບມູ່ເພື່ອເອົາຊະນະຫຼາຍກວ່າ ເຊິ່ງບາງຄັ້ງອາດຈະເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມວຸ້ນວາຍຄສຮູບຝຶກຝົນໃຫ້ນັກຮຽນມີຄວາມຊື່ສັດ ແລະ ເຄົາລົບກະຕຶກໃນການຫຼິ້ນ ເພາະນັກຮຽນບາງຄົນຈະເຊຍກຸ່ມຕົນເອງ ແລະ ຖ້າບອກຄຳຕອບໃຫ້ກຸ່ມຕົນຈົນສ້າງຄວາມວຸ້ນວາຍ.

(2) ໃນການແບ່ງກຸ່ມຄວນໃຊ້ການແບ່ງກຸ່ມໃຫ້ຫຼາກຫຼາຍຮູບແບບເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຊ່ວຍເຫຼືອເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນໃຫ້ຫຼາຍຂຶ້ນ.

(3) ຄູ່ສອນຄວນເລືອກເກມໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດທີ່ໃຫ້ປະໂຫຍດ ເພື່ອນຳມາແຊກໃນຂັ້ນຕອນຕ່າງໆຂອງການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ເພື່ອໃຫ້ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຂອງນັກຮຽນສູງຂຶ້ນ.

(4) ຄູ່ຄວນເປີດໂອກາດໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກເກມທີ່ຕົນມັກມາໃຊ້ໃນການຈັດການຮຽນຮູ້ບາງຄັ້ງເພື່ອເຮັດໃຫ້ເຂົາເຈົ້າມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຈັດການຮຽນ-ການສອນຫຼາຍຂຶ້ນ.

5.4.2 ຂໍ້ສະເໜີໃນການວິໄຈຄັ້ງຕໍ່ໄປ

(1) ຄວນມີການສຶກສາທົດລອງການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳເກມກັບ ນັກຮຽນກຸ່ມຕົວຢ່າງອື່ນ ແລະ ໃນລະດັບຊັ້ນອື່ນ.

(2) ຄວນມີການຄົ້ນຄວ້າການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດໂດຍການໃຊ້ເກມກັບການທົດລອງໃນທັກສະການຟັງ, ການເວົ້າ, ອ່ານ ແລະ ຂຽນ ເພື່ອສຶກສາຜົນສະເພາະທາງ.

(3) ຄວນມີການຄົ້ນຄວ້າວິທີສອນແບບຕ່າງໆທີ່ເໝາະສົມໃນການສອນຄຳສັບໃຫ້ຫຼາຍຂຶ້ນ ເຊັ່ນ: ສອນໃຫ້ຮຽນຮູ້ຄຳສັບຈາກບົດເລື່ອງເພື່ອເປັນການຮຽນຮູ້ຈາກສ່ວນລວມກ່ອນແລ້ວຈຶ່ງສອນແບບເປັນຄຳໆຫຼັງຈາກນັ້ນຈຶ່ງນຳເກມທີ່ສຶກສານີ້ແຊກເຂົ້າໄປໃນຊ່ວງໃດຊ່ວງໜຶ່ງຂອງການສອນ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຢ່າງມີຄວາມສຸກບໍ່ເກີດຄວາມເບື້ອນ້າຍໃນການຮຽນ ເພາະການສອນໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດຈື່ຈຳຄຳສັບພາສາອັງກິດຖືເປັນສິ່ງທີ່ຕ້ອງຝຶກຝົນຖ້າຄູ່ໃຊ້ວິທີການຝຶກຝົນ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

- ກະນົກພັນ ສອນພູດ. (2553). ຜົນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ພາສາໄທ ເລື່ອງ ຄຳຍາກ ຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ໂດຍການຈັດການຮຽນຮູ້ກຸ່ມຮ່ວມມືເທັກນິກ STAD ປະກອບແບບຝຶກທັກສະ. ສາລະຄາມ: ມະຫາວິທະຍາໄລສາລະຄາມ.
- ກະເສມ ສາລ່າຍທິບ. (2543). ລະບຽບວິໄຈ. ກຸງເທບ: ມະຫາວິທະຍາໄລນະເລສອນ.
- ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ. (2012,12, 20). 4 ມູທະລຸຂອງຂະແໜງການສຶກສາ ແລະ ກິລາ. ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ: ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ.
- ກໍແກ້ວ ຈັນພາສາ.(2014,ມິຖຸນາ,23).ການສັງເກດ.Retrieved (2014,ມິຖຸນາ,23) ,fromkku.ac.th: <http://home.kku.ac.th/korcha/obs1.html>
- ສະຖາບັນຄົ້ນຄວ້າວິທະຍາສາດການສຶກສາ.(2010).ຫຼັກສູດຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ.ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ: ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະກິລາ.
- ສະວິດ ຍອດສີມ. (2543). ລາຍງານການວິໄຈເລື່ອງການສຶກສາ ແລະ ພັດທະນາການວິເຄາະຂໍ້ສອບວິຊາພາສາອັງກິດເພື່ອການສື່ສານ ແລະ ການສືບຄົ້ນ. ກຸງເທບ: ລາດສະພັດສວນສຸນັນທາ.
- ສິນ ແສງທະນູ ແລະ ຄິດພິງທັດ.(2521).ຄູ່ມືພາສາອັງກິດພາກທິດສະດີ ແລະ ປະຕິບັດ.ກຸງເທບ: ໄທວັດທະນະພານິດ.
- ສຸມາລີ ຈັນຊຸ່. (2542). ການວັດ ແລະ ປະມວນຜົນ. ກຸງເທບ: ມະຫາວິທະຍາໄລເທັກໂນໂລຢີພະຈອມເກົ້າຊົນບຸລີ.
- ສຸວິດ ມຸນຄຳ ແລະ ອໍລະໄທ ມຸນຄຳ. (2550). 19 ວິທີການຈັດການຮຽນຮູ້ ເພື່ອພັດທະນາຄວາມຮູ້ ແລະ ທັກສະ (ພິມຄັ້ງທີ 6). ກຸງເທບ: ໂຮງພິມພາບພິມ.
- ສຸວິມິນ ຕິການັນ. (2543). ລະບຽບວິທີການວິໄຈທາງສັງຄົມສາດ:ແນວທາງສູ່ການປະຕິບັດ. ກຸງເທບ.
- ສຸຮາງ ໂຄດຕະກຸນ. (2541). ຈິດຕະວິທະຍາການສຶກສາ. ກຸງເທບ: ອັກສອນບັນດິດ.
- ສຸໄຮ ພິງທອງຈະເລີນ. (2526).ວິທີສອນພາສາອັງກິດສຳລັບຜູ້ເລີ່ມຮຽນສະບັບປັບປຸງ. ກຸງເທບ:ໂຮງພິມປະມວນສິນ.
- ສິມພອນ ວະລາວິດສີ. (2541). ການສຶກສາປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 2 ທີ່ມີຜົນການຮຽນຕ່ຳຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກທີ່ມີເກມ ແລະ ບໍ່ມີເກມປະກອບ. ມະຫາສາລະຄາມ : ວິທະຍາໄລມະຫາສາລະຄາມ.
- ສັນຕິ ແສງສຸກ. (2541). ຜົນສາເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນທາງການຮຽນຮູ້ຄຳສັບວິຊາພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3 ລະຫວ່າງການສອນໂດຍເກມ ແລະ ການສອນປົກກະຕິ. ຊົນບຸລີ : ມະຫາໄລບູລະພາ.
- ສັນທິດ ຫອມສີມັດ. (2543). ປຽບທຽບຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຈຳຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ໂດຍການສອນທີ່ມີແບບຝຶກທັດທີ່ມີເກມ ແລະ ບໍ່ເກມປະກອບ. ຂອນແກ່ນ: ມະຫາວິທະຍາໄລຂອນແກ່ນ.
- ສຳເນົາ ສີປະມິງ. (2547). ການສຶກສາຜົນການໃຊ້ເກມຄຳສັບປະກອບການສອນທີ່ມີຕໍ່ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ໂຮງຮຽນອັດສຳຊັນລະຍອງ. ກຸງເທບ: ມະຫາວິທະຍາໄລບູລະພາ.

ຍຸດທະພົງ ຊັດສຸກສິລິ. (2553). ການປຽບທຽບຜົນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ກຸ່ມສາລະການຮຽນຮູ້
ຄະນິດສາດ ເລື່ອງ ຄວາມໜ້າຈະເປັນ ຊັ້ນມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 5 ດ້ວຍກຸ່ມຮ່ວມມືແບບ STAD
ກັບການຮຽນຮູ້ແບບປົກກະຕິ. ສາລະຄາມ: ມະຫາວິທະຍາໄລສາລະຄາມ.

ທິດສະນາ ເຂມມະນີ. (2552). ສາດການສອນ ອົງຄວາມຮູ້ເພື່ອການຈັດຂະບວນການຮຽນຮູ້ທີ່ມີ
ປະສິດທິພາບ (ພິມຄັ້ງທີ 11). ກຸງເທບ: ສຳນັກພິມຈຸລາລົງກອນມະຫາວິທະຍາໄລ.

ນັນທະພອນ ຄອດສິຣິພົງ. (2541). ການປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາ
ອັງກິດລະດັບມັດທະຍົມສຶກສາປີທີ 1 ຈາກການສອນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ມີເກມປະກອບ ແລະ ບໍ່
ມີເກມປະກອບ. ກຸງເທບ: ມະຫາວິທະຍາໄລສີນະຄະລິນວິໄລດ ປະສານມິດ.

ນິກພະລັກ ຄຳສິຫາ. (2555, ເມສາ 04). ເກມການສຶກສາສຳລັບເດັກປະຖົມ. Retrieved (2557, ກັນຍາ
,11) from nopparuk: <http://nopparuk.blogspot.com/>

ບຸນເລີຍ ອິດທິກຸນ. (2554). ການພັດທະນາແຜນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ດ້ວຍກຸ່ມຮ່ວມມື ແບບ
STAD ກຸ່ມສາລະການຮຽນຮູ້ເລື່ອງຄະນິດສາດ ເລື່ອງ ບົດປະຍຸກ ຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ
3. ສາລະຄາມ: ມະຫາວິທະຍາໄລສາລະຄາມ.

ບຸບຜາ ເຮືອງຮອງ. (2012-2013). ເກມການສຶກສາໄດ້ທົດລອງຄືນ. Retrieved (2014,ພຶດສະພາ 18)
ຈາກ (Educational Games): <http://taamkru.com/th>

ປາໂມດ ບຸນມຸສິກ. (2541). ປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການສະກົດຄຳພາສາອັງກິດຂອງ
ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 6 ລະຫວ່າງການສອນແບບເກມ ແລະ ການສອນແບບປົກກະຕິໃນໂຮງຮຽນ
ປະຖົມສຶກສາສັງກັດສຳນັກງານການສຶກສາຈັງຫວັດນະຄອນສີທຳມະລາດ. ຊົນບຸລີ :
ມະຫາວິທະຍາໄລ ສີນະຄະລິນວິໄລດ.

ພວງລັດ ທະວິລັດ. (2543). ວິທີການວິໄຈທາງພຶດຕິກຳສາດ ແລະ ສັງຄົມສາດ. ກຸງເທບ: ສຳນັກງານທົດສອບ
ທາງການສຶກສາ ແລະ ຈິດຕະວິທະຍາ ມະຫາວິທະຍາໄລສີນະຄະລິນວິໄລດ.

ພິດສະໄໝ ຮຸ່ງໂຮດນິມິດໄຊ. (2548). ການສຶກສາຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດຈາກການ
ສອນໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳເກມຄຳສັບຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງການໄດ້ຍິນລະດັບຊັ້ນປະຖົມ
ສຶກສາປີທີ 6. ກຸງເທບ: ມະຫາວິທະຍາໄລສີນະຄະລິນວິໄລດ.

ລ້ວນ ສາຍຍົດ ແລະ ອັງຄະນາ ສາຍຍົດ. (2538).ເທັກນິກການວິໄຈທາງການສຶກສາ.ກຸງເທບ: ພິມຄັ້ງທີ 5.

ລະຊະດາ ປົວໄພ. (2552). ການຈັດການຮຽນການສອນໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການຮຽນການສອນແບບໂມເດ
ວຊີບປ້າ ທີ່ມີຕໍ່ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ ແລະ ເຈດຕະຄະຕິທາງວິທະຍາສາດ. ສີນະຄະລິນ: ມະຫາ
ວິທະຍາໄລສີນະຄະລິນວິໄລດ.

ວອນພອນ ສິລາຂາວ. (2539). ການປຽບທຽບຜົນສຳເລັດ ແລະ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາ
ອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6 ທີ່ຮຽນໂດຍໃຊ້ແບບຝຶກຫັດທີ່ມີເກມ ແລະ ບໍ່ມີເກມ
ປະກອບການສອນ. ກຸງເທບ: ມະຫາວິທະຍາໄລສີນະຄະລິນວິໄລດປະສານມິດ.

ອະມິນລັດ ອຸບົນລັດ.(2014, ຕຸລາ 27).ການລວບລວມຂໍ້ມູນດ້ວຍການສັງເກດ. Retrieved(2014,ມິຖຸນາ
,26)ຈາກ kroobannok:<http://www.kroobannok.com/blog/38815>

ອະນຸພາບ ດິນໂສພິນ. (2542). ການປຽບທຽບຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນວິຊາພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນ
ປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ລະຫວ່າງການສອນໂດຍໃຊ້ເກມ ແລະ ການສອນຕາມຄູ່ມືຄູ. ມະຫາສາລະຄາມ:
ວິທະຍາໄລມະຫາວິທະຍາໄລມະຫາສາລະຄາມ.

ອຸໄທ ພິລິມລິນ ແລະ ເພັນສີ ລັງສີຍາກຸນ. (2526). ບັນຫາການສອນອ່ານພາສາອັງກິດແກ່ຜູ້ເລີ່ມຮຽນ. ກຸງ
ເທບ: ມະຫາວິທະຍາໄລລາມຄຳແຫງ.

ອໍລະສາຍິງຍິງ. (2551). ການສຶກສາຜົນປຽບທຽບແລະຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບພາສາອັງກິດທີ່ຮຽນ
ດ້ວຍບົດຮຽນເກມຄອມພິວເຕີແລະບົດຮຽນຄອມພິວເຕີຊ່ວຍສອນວິຊາພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນ
ຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 6 ຈັງຫວັດນະຄອນປະຖົມ.ນະຄອນປະຖົມ: ມະຫາວິທະຍາໄລສິນລະ
ປະກອນ

ໄຊວັດ ສຸທິລັດ. (2552). 80 ນະວັດຕະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນຜູ້ຮຽນເປັນສຳຄັນ. ກຸງເທບ: PRO-TEXTS.

Piaget,J. (1983). Handbook of child psychology (1). New York: Willey.

Created with SoftChalk LessonBuilder. (2009, 07 28).ຫຼັກການສ້າງແບບທົດສອບ.ໄດ້ທົດ
ລອງຄືນ Retrieved (2014,07, 24) ຈາກ netra.lpru:[http://netra.lpru.ac.th/
~phaitoon/9999softmeas/unit4/](http://netra.lpru.ac.th/~phaitoon/9999softmeas/unit4/)

ຄຳຕັດສະນີຄວາມສອດຄ່ອງ (IOC) ຂອງແບບທົດສອບ

ຫົວ ໜ່ວຍ	ເນື້ອໃນ	ຄຳເຫັນຜູ້ຊ່ຽວຊານ			ລວມ	IOC
		1	2	3		
ແບບທົດສອບປະເພດທີ 2 ແຖງ 4	ພາກທີ 1: ໃຫ້ນັກຮຽນໝາຍເອົາຂໍ້ທີ່ຄິດວ່າຖືກຕ້ອງ	1	1	1	3	1.00
	ພາກທີ 2: ໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກພະຍັນຊະນະທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບຮູບພາບແລ້ວຂຽນໃສ່ໃນຊ່ອງວ່າງທີ່ກຳນົດ	1	1	0	2	0.67
	ພາກທີ 3: ຈົ່ງຕື່ມ A ຫຼື An ໃສ່ໜ້າຄຳທີ່ຄິດວ່າເໝາະສົມ.	1	1	1	3	1.00
	ພາກທີ 1: ໃຫ້ນັກຮຽນຂີດວົງມົນໃສ່ຂໍ້ທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບພາບທີ່ກຳນົດ	1	1	1	3	1.00
	ພາກທີ 2: ຈົ່ງຈັບຄູ່ຄຳທີ່ມີຄວາມໝາຍດຽວກັນ.	1	1	1	3	1.00
	ພາກທີ 1: ໃຫ້ນັກຮຽນຂີດວົງມົນໃສ່ຂໍ້ທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບພາບທີ່ກຳນົດ	1	1	1	3	1.00
	ພາກທີ 2: ໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກພະຍັນຊະນະທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບຮູບພາບແລ້ວຂຽນໃສ່ໃນຊ່ອງວ່າງທີ່ກຳນົດ	1	1	1	3	1.00
	ພາກທີ 3: ຈົ່ງຈັບຄູ່ຄຳທີ່ມີຄວາມໝາຍດຽວກັນ.	1	1	1	3	1.00
ແບບວັດຜົນສຳເລັດ	ພາກທີ 1: ໃຫ້ນັກຮຽນວົງມົນເອົາຂໍ້ທີ່ຄິດວ່າຖືກຕ້ອງ	1	1	1	3	1.00
	ພາກທີ 2: ໃຫ້ນັກຮຽນຂີດວົງມົນໃສ່ຂໍ້ທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບພາບທີ່ກຳນົດ	1	1	1	3	1.00
	ພາກທີ 3: ໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກພະຍັນຊະນະທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບຮູບພາບແລ້ວຂຽນໃສ່ໃນຊ່ອງວ່າງທີ່ກຳນົດໃຫ້	1	1	0	2	0.67
	ພາກທີ 4: ຈົ່ງຈັບຄູ່ຄຳທີ່ມີຄວາມໝາຍດຽວກັນ.	1	1	1	3	1.00

ຄ່າຕັດສະນີຄວາມສອດຄ່ອງ (IOC) ຂອງສັງເກດພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້

ລຳດັບ	ພຶກຕິກຳການສັງເກດ	ຄຳເຫັນຜູ້ຊ່ຽວຊານ			ຜົນລວມ	IOC
		1	2	3		
1	ນັກຮຽນມີການຕັ້ງຄຳຖາມໃນເວລາສອນ	1	1	1	3	1
2	ນັກຮຽນມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນຕໍການຈັດການຮຽນ ຫຼື ການຫຼິ້ນເກມ	1	1	1	3	1
3	ນັກຮຽນມີຄວາມຕັ້ງໃຈແລະ ເອົາໃຈໃສ່ ໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຫຼື ການຮຽນ	1	1	1	3	1
4	ນັກຮຽນມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາດຳ ເນີນກິດຈະກຳການສອນ	1	1	0	2	0.67
5	ນັກຮຽນສາມາດຕອບຄຳຖາມຂອງຄູໄດ້ ພາຍຫຼັງທີ່ດຳເນີນກິດຈະກຳການສອນ	1	1	1	3	1
6	ນັກຮຽນຍອມຮັບຟັງຄຳຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນ	1	1	0	2	0.67
7	ນັກຮຽນເຄົາລົບກະຕິການການຫຼິ້ນເກມ	1	1	0	2	0.67
8	ນັກຮຽນສາມາດອ່ານຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນເກມ ໄດ້ພາຍຫຼັງສຳເລັດການດຳເນີນກິດຈະກຳ	1	1	1	3	1
9	ນັກຮຽນສາມາດສະກົດຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນຫຼິ້ນ ເກມໄດ້ພາຍຫຼັງສຳເລັດການດຳເນີນກິດຈະກຳໄດ້	1	1	1	3	1
10	ນັກຮຽນສາມາດຮູ້ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບ ທີ່ໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນເກມໄດ້ພາຍຫຼັງສຳເລັດ ການດຳເນີນກິດຈະກຳ	1	1	0	2	0.67

ຄ່າຄວາມຍາກງ່າຍ (p) ແລະຄ່າອຳນາດຈຳແນກ (r) ຂອງແບບທົດສອບ

ວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຮູ້ຈຳນວນ 20 ຂໍ້

ຂໍ້ສອບທົ	ຄ່າຄວາມຍາກ (p)	ຄ່າອຳນາດຈຳແນກ (r)
1	.58	.24
2	.50	.25
3	.53	.25
4	.58	.24
5	.53	.25
6	.58	.24
7	.55	.25
8	.58	.24
9	.50	.25
10	.55	.25
11	.45	.25
12	.48	.25
13	.53	.25
14	.53	.25
15	.53	.25
16	.60	.24
17	.55	.25
18	.45	.25
19	.65	.23
20	.43	.24

ຄ່າຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຂອງແບບວັດຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນຮູ້ວິຊາພາສາອັງກິດ

ຈຳນວນ 20 ຂໍ້ (ທັງສະບັບ)

ຂໍ້ສອບທົ	P	q(1-P)	pq	ຜົນລວມ pq	X	S ²	rtt
1	.58	.43	.24	.24	10.6	7.68	.99
2	.50	.50	.25				
3	.53	.48	.25				
4	.58	.43	.24				
5	.53	.48	.25				
6	.58	.43	.24				
7	.55	.45	.25				
8	.58	.43	.24				
9	.50	.50	.25				
10	.55	.45	.25				
11	.45	.55	.25				
12	.48	.53	.25				
13	.53	.48	.25				
14	.53	.48	.25				
15	.53	.48	.25				
16	.60	.40	.24				
17	.55	.45	.25				
18	.45	.55	.25				
19	.65	.35	.23				
20	.43	.58	.24				

ຄະແນນຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນກ່ອນ ແລະຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການ

ຈັດການຮຽນ-ການສອນໂດຍການໃຊ້ເກມ.

ນັກຮຽນຄົນທີ	ກ່ອນສອນ	ຫຼັງສອນ
1	13	20
2	9	18
3	17	20
4	13	19
5	6	20
6	4	18
7	7	20
8	6	18
9	10	17
10	14	20
11	6	17
12	10	19
13	8	17
14	4	16
15	5	17
16	7	17
17	7	17
18	6	18
19	8	18
20	7	17
21	5	16
22	2	14
23	6	16
24	6	15
25	6	15
26	4	14
27	4	17
28	5	15
29	5	13

ຄະແນນຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການ

ຈັດການຮຽນ-ການສອນໂດຍການໃຊ້ເກມ. (ຕໍ່)

ນັກຮຽນຄົນທີ	ກ່ອນສອນ	ຫຼັງສອນ
30	8	15
31	6	14
32	6	11
33	6	12
34	5	14
35	9	16
36	8	12
37	7	14
38	10	14
39	7	18
40	6	16
ຄ່າສະເລ່ຍ	7.20	16.35
S.D	3.00	2.37

ຄະແນນວັດປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການລະຫວ່າງການທົດລອງ E1

ນັກຮຽນ ຄົນທີ	ຄະແນນລະຫວ່າງດໍາເນີນການທົດລອງ			
	ຄັ້ງທີ 1 (15)	ຄັ້ງທີ 2 (15)	ຄັ້ງທີ 3 (15)	ລວມ
1	15	15	15	45
2	15	15	14	44
3	15	15	15	45
4	15	15	14	45
5	15	15	14	44
6	15	15	15	44
7	15	14	15	44
8	15	14	15	44
9	15	14	14	44
10	14	15	15	43
11	14	13	15	42
12	14	14	15	43
13	14	14	13	43
14	13	13	13	39
15	13	14	13	40
16	13	13	13	39
17	13	13	13	39
18	12	13	13	38
19	13	13	13	39
20	12	13	13	38
21	12	13	13	38
22	12	11	12	35
23	12	10	12	34
24	12	11	12	35
25	12	11	10	33
26	12	10	11	33
27	11	12	11	34
28	10	10	10	30

ຄະແນນວັດປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການລະຫວ່າງການທົດລອງ E1 (ຕໍ່)

ນັກຮຽນ ຄົນທີ	ຄະແນນລະຫວ່າງດໍາເນີນການທົດລອງ			
	ຄັ້ງທີ 1 (15)	ຄັ້ງທີ 2 (15)	ຄັ້ງທີ 3 (15)	ລວມ
29	10	11	10	31
30	10	11	10	31
31	10	10	12	32
32	10	9	10	29
33	9	9	10	28
34	9	9	9	27
35	9	9	8	26
36	9	9	9	27
37	8	8	9	25
38	8	7	9	24
39	7	8	9	24
40	7	8	8	23
ຜົນລວມຄະແນນແບບທົດສອບຍ່ອຍ				1441
ຄະແນນເຕັມຂອງແບບທົດສອບຍ່ອຍທັງໝົດ(3*15)				45
ຈຳນວນນັກຮຽນທັງໝົດ 40				40
E1				80.06

ສະແດງປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ໂດຍການໃຊ້

ເກມສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ E1/E2

ນັກຮຽນຄົນທີ	ຂະບວນການ	ຫຼັງສອນ
1	45	20
2	44	18
3	45	20
4	45	19
5	44	20
6	44	18
7	44	20
8	44	18
9	44	17
10	43	20
11	42	17
12	43	19
13	43	17
14	39	16
15	40	17
16	39	17
17	39	17
18	38	18
19	39	18
20	38	17
21	38	16
22	35	14
23	34	16
24	35	15
25	33	15
26	33	14
27	34	17
28	30	15
29	31	13

ສະແດງປະສິດທິພາບຂອງແຜນການຈັດການຮຽນ-ການສອນ ໂດຍການໃຊ້

ເກມສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ $E1/E2$

ນັກຮຽນຄົນທີ	ຂະບວນການ	ຫຼັງສອນ
30	31	15
31	32	14
32	29	11
33	28	12
34	27	14
35	26	16
36	27	12
37	25	14
38	24	14
39	24	18
40	23	16
ຜົນລວມ	1441	654
ຄະແນນເຕັມ/ຊຸດ	45	20
E1/E2	80.06	81.75

ສັງລວມແບບສັງເກດພຶດຕິກຳການຮຽນຮູ້ຂອງນັກຮຽນໃນຊົ່ວໂມງສອນ

ຂໍ້ສັງເກດ	ພຶກຕິກຳການສັງເກດ	ສັງລວມຄະແນນແຕ່ລະຄັ້ງ			Total	ຄ່າສະເລ່ຍ
		1	2	3		
1	ນັກຮຽນມີການຕັ້ງຄຳຖາມໃນເວລາສອນ	4.00	4.33	4.00	12.33	4.11
2	ນັກຮຽນມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນຕໍການຈັດການຮຽນ ຫຼື ການຫຼິ້ນເກມ	4.33	5.00	5.00	14.33	4.78
3	ນັກຮຽນມີຄວາມຕັ້ງໃຈແລະ ເອົາໃຈໃສ່ໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຫຼື ການຮຽນ	4.67	5.00	5.00	14.67	4.89
4	ນັກຮຽນມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນເວລາດຳເນີນກິດຈະກຳການສອນ	5.00	4.33	4.33	13.67	4.56
5	ນັກຮຽນສາມາດຕອບຄຳຖາມຂອງຄູໄດ້ພາຍຫຼັງທີ່ດຳເນີນກິດຈະກຳການສອນ	4.00	4.00	4.33	12.33	4.11
6	ນັກຮຽນຍອມຮັບຟັງຄຳຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນ	4.00	4.33	4.00	12.33	4.11
7	ນັກຮຽນເຄົາລົບກະຕິການການຫຼິ້ນເກມ	4.00	4.67	4.67	13.33	4.44
8	ນັກຮຽນສາມາດອ່ານຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນເກມໄດ້ພາຍຫຼັງສຳເລັດການດຳເນີນກິດຈະກຳ	4.33	4.33	4.67	13.33	4.44
9	ນັກຮຽນສາມາດສະກົດຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນຫຼິ້ນເກມໄດ້ພາຍຫຼັງສຳເລັດການດຳເນີນກິດຈະກຳໄດ້	3.67	4.33	4.33	12.33	4.11
10	ນັກຮຽນສາມາດຮູ້ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບທີ່ໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນເກມໄດ້ພາຍຫຼັງສຳເລັດການດຳເນີນກິດຈະກຳ	4.33	4.00	4.33	12.67	4.22
		42.33	44.33	44.67	Total	43.78
		3	3	7		
					X	4.38

ເອກະສານຊ້ອນທ້າຍ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການຄົ້ນຄວ້າ

ແຜນການສອນບົດຮຽນທີ 2-4

ແບບທົດສອບບົດຮຽນທີ 2-4

ແຜນການສອນທີ 1

ການໃຊ້ເກມປະກອບເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ວິຊາ: ພາສາອັງກິດ

ບົດທີ 2: Greetings & Toys/ I-O

ເວລາ: 120 ນາທີ

ວັນທີ:...../...../.....

ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3

ຫ້ອງ: ປ 3

I. ເນື້ອໃນສຳຄັນ

ການອ່ານອອກສຽງ ແລະ ການສະກົດຄຳຈະເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດໄດ້ດີຢູ່ຂຶ້ນ.

II. ຈຸດປະສົງ

- ນັກຮຽນສາມາດອອກສຽງຄຳສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍ I ແລະ O ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
- ນັກຮຽນສາມາດຂຽນຄຳສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍດ້ວຍ I ແລະ O
- ນັກຮຽນສາມາດໃສ່ຄຳນຳໜ້າຂອງຄຳສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນດ້ວຍ I ແລະ O ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ

III. ຄຳສັບທີ່ສອນ

- Ice-cream
- Ink
- Ivory
- Egg
- Arm
- Eye
- Orange
- Ox
- Ocean

IV. ສື່ການສອນ

- ບັດຄຳ
- ບັດພາບ
- ເຈ້ຍຂາວ

V. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1 ຂຶ້ນນຳສູ່ບົດຮຽນ

- ຄູ່ທົບທວນຄຳສັບທີ່ຮຽນມາໃນຊົ່ວໂມງກ່ອນ
- ຄູ່ຈູງໃຈນັກຮຽນໂດຍການສົນທະນາກ່ຽວກັບຄຳສັບທີ່ຈະຮຽນເຊັ່ນ: ຊັກຖາມນັກຮຽນກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ພວກເຂົາມັກກິນໃນຍາມຮ້ອນ ແລະອື່ນໆ.

2 ຂຶ້ນສອນ

2.1 ຄູ່ຍົກຮູບພາບຄຳສັບທີ່ຈະຮຽນໃນຊົ່ວໂມງໃຫ້ນັກຮຽນເບິ່ງເທື່ອລະຮູບເຊັ່ນ: Ice-cream, Ink, Ivory ແລະອື່ນໆຕາມລຳດັບ

2.2 ຄູ່ອອກສຽງຄຳສັບໃນແຕ່ລະຮູບພາບໃຫ້ນັກຮຽນຟັງ 2-3 ເທື່ອ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຕາມ.

2.3 ຄູ່ໃຫ້ນັກຮຽນບອກຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບເທື່ອລະຮູບພາບເປັນພາສາລາວແລະຄູ່ສອນຄວາມໝາຍ

ຂອງຄຳສັບໃນບາງຮູບພາບທີ່ນັກຮຽນສັງເກດບໍ່ໄດ້.

2.4 ຄູບອກຫຼັກການຕື່ມ A ແລະ An ໃຫ້ນັກຮຽນພ້ອມໃຫ້ນັກຮຽນຕື່ມຄຳຕາມເອກະສານໃນບົດຮຽນ

2.4 ຝຶກຫັກສະຕ່າງໆຈາກການຫຼິ້ນເກມ

(1) ຄູນຳສະເໜີເກມ, ຊື່ແຈ້ງວິທີການຫຼິ້ນ ແລະ ກະຕິການຫຼິ້ນເກມສູ່ນັກຮຽນ

(2) ຜູ້ຮຽນຫຼິ້ນເກມຕາມກະຕິກາ (ຜູ້ສັງເກດບັນທຶກພຶດຕິການຫຼິ້ນເກມຂອງນັກຮຽນ)

(3) ຄູສະຫຼຸບຜົນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນຜູ້ທີ່ຊະນະບອກວິທີການຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ຟັງ.

3. ຂຶ້ນສະຫຼຸບ

- ຄູຍົກຮູບພາບ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຄຳສັບຕາມຮູບພາບພ້ອມບອກວ່າຄຳສັບທີ່ຍົກມານັ້ນໃສ່

Article ຕົວໃດ?

- ຄູຢາຍຮູບພາບໃຫ້ນັກຮຽນແຕ່ລະຄົນຕື່ມຄຳນຳໜ້າ ແລະ ຄຳສັບຕາມຮູບພາບທີ່ຕົນເອງໄດ້.

VI. ຂຶ້ນທົດສອບ:

3. ນັກຮຽນທຸກຄົນເຮັດແບບທົດສອບຍ່ອຍທີ່ຄູໄດ້ສ້າງຂຶ້ນເປັນລາຍບຸກຄົນເພື່ອວັດຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

4. ຄູບັນທຶກຄະແນນນັກຮຽນເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ແຈ້ງຄະແນນໃຫ້ທຸກຄົນໄດ້ຮັບຮູ້ເພື່ອປັບປຸງແກ້ໄຂຕົນເອງ

ລາຍຊື່ຜູ້ສັງເກດໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໂດຍການໃຊ້ເກມ

4. ທ່ານທອງຄຳ ໄຊຍະສອນ

ຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນປະຖົມຜາງແຫ້ງ

5. ທ່ານນາງກິງ

ຄູປະຈຳຫ້ອງປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 5 , ພ້ອມທັງເປັນອາຈານສອນວິຊາພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນປີ 5

6. ທ່ານອຳນວຍ

ຄູປະຈຳຫ້ອງປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 4 , ພ້ອມທັງເປັນອາຈານ ສອນວິຊາພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນປີ 4

ເກມຈັບຄູ່

I. ຈຸດປະສົງ

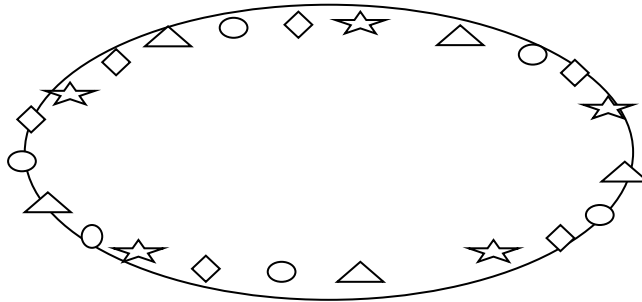
- ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສະກົດຄຳສັບ ແລະຮູ້ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບ

II. ອຸປະກອນ

4. ບັດຄຳ
5. ບັດພາບ
6. ເຈ້ຍຂາວ

III. ວິທີການຫຼິ້ນ

11. ແບ່ງນັກຮຽນເປັນ 8ກຸ່ມໆລະ 5 ຄົນ ແລະ 6 ຄົນ ສະຫຼັບກັນ.
12. ຈັດການແຂ່ງຂັນ 2 ຄັ້ງເພື່ອຄັດເລືອກເອົາຜູ້ຊະນະໃນແຕ່ລະຄັ້ງມາຫາທີ່ 1 ຂອງການຫຼິ້ນເກມ
13. ນຳ 4ກຸ່ມມານັ່ງອ້ອມກັນເປັນວົງມົນໂດຍນັ່ງສະຫຼັບບ່ອນກັນຕາມພາບປະກອບ



14. ຄູແຈກເຈ້ຍຂາວ, ບັດຄຳສັບຫຼືຮູບພາບໃຫ້ນັກຮຽນ, ສະຫຼັບຕາມຈຸດຕ່າງໆຕາມຮູບພາບຂ້າງເທິງ
- ຕົວຢ່າງບັດຄຳ:

ink

Ice-cream

egg

15. ເມື່ອໄດ້ສັນຍານເລີ່ມຫຼິ້ນໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນທີ່ມີບັດທີ່ຄູແຈກໃຫ້ສົ່ງບັດຄຳໄປທາງຂວາມືຂອງຕົນໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນອື່ນໆຕໍ່ໄປເລື້ອຍໆຈົນກວ່າຈະໄດ້ຍິນສຽງສັນຍານຢຸດ
16. ເມື່ອໃຫ້ສັນຍານຢຸດຄູຈະຍົກບັດພາບຫຼືບັດຄຳຂຶ້ນມາໃບ ແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນທີ່ຖືບັດຄຳສັບຫຼືບັດພາບທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບຮູບພາບຫຼືບັດຄຳຂອງຄູນັ້ນຍົກບັດຄຳຂອງຕົນຂຶ້ນ. ຖ້າເປັນຄູ່ທີ່ຖືກຕ້ອງກັນແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນຄົນນັ້ນສະກົດຄຳທີ່ຕົນຍົກຂຶ້ນໃຫ້ໝູ່ຟັງຖ້າສະກົດຖືກຕ້ອງກໍໃຫ້ເກັບບັດຄຳຫຼືບັດພາບນັ້ນໄວ້ເປັນຄະແນນ. ການຫຼິ້ນເກມຈະດຳເນີນໄປເລື້ອຍໆຈົນກວ່າຈະໄດ້ຜູ້ຊະນະຈາກ 4ກຸ່ມທຳອິດ
17. ດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມກັບ 4ກຸ່ມສຸດທ້າຍຄືກັບ 4ກຸ່ມທຳອິດ
18. ເອົາກຸ່ມທີ່ຊະນະຈາກການຫຼິ້ນ 2 ຄັ້ງມາແຂ່ງກັນເພື່ອຫາຜູ້ຊະນະ
19. ເມື່ອຄູອະທິບາຍກະຕິການຫຼິ້ນ ແລະສາທິດວິທີຫຼິ້ນຮຽບຮ້ອຍແລ້ວກໍໃຫ້ນັກຮຽນເລີ່ມຫຼິ້ນເກມ
20. ໃຫ້ຝ່າຍທີ່ຊະນະອອກສຽງບັດຄຳຫຼືຮູບພາບທີ່ຕົນມີ ແລະ ໃຫ້ໝູ່ໃນຫ້ອງສະກົດຄຳນັ້ນໆ

IV. ການໃຫ້ລາງວັນ

3. ຄູ່ໃຫ້ຄະແນນເພີ່ມສໍາລັບນັກຮຽນກຸ່ມທີ່ຊະນະ
4. ໃຫ້ສໍາຄັນລະຫັດສໍາລັບນັກຮຽນກຸ່ມທີ່ໄດ້ທີ່ 1 ແລະທີ່ 2

ບົດຮຽນທີ 2: Greetings & Toys/ I-O

ພາກທີ 1: ໃຫ້ນັກຮຽນໝາຍ ✓ ເອົາຂໍ້ທີ່ຄິດວ່າຖືກຕ້ອງ

2. ຄຳໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າໄຂ່ໃນພາສາລາວ

ກ. Egg✓ ຂ. Eadຄ. Eye ງ. End

2. ຄຳໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າ ແຂນ ໃນພາສາລາວ

ກ. Arn ຂ. Andຄ. Arm ງ. Ant

3. ຄຳໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າມະຫາສະໝຸດ ໃນພາສາລາວ

ກ. Ox ຂ. Ocean ຄ. Oead ງ. Ocern

4. ຄຳໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າງົວ ໃນພາສາລາວ

ກ. Ox ຂ. Oxe ຄ. Oxa ງ. Oxc

5. ຄຳໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າດວງຕາ ໃນພາສາລາວ

ກ. Ear ຂ. Eadຄ. Eye ງ. End

6. ຄຳໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່ານ້ຳມືກ ໃນພາສາລາວ

ກ. In ຂ. Ind ຄ. Ine ງ. Ink

ພາກທີ 2: ໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກຕົວສະກົດທີ່ມີຄວາມໝາຍຕົງກັບພາບ ແລ້ວຂຽນລົງໃນຊ່ອງວ່າງທີ່ກຳນົດໃຫ້

1. ant ____



a✓	c	l	n✓	s
b	d	m	r	t✓

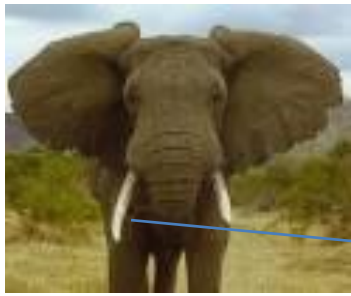
2.....



ພະຍັນຊະນະ:

a	c	e	r	n	f	l
b	c	e	m	u	g	j

3.



➔ ງາ

ພະຍັນຊະນະ:

r	c	v	r	i	f
b	o	e	m	u	y

4.



ພະຍັນຊະນະ

r	c	v	r	g	n
b	o	e	a	u	y

5.



ພະຍັນຊະນະ

b	c	e	m	n	u
a	d	f	e	g	o

6.....



ພະຍັນຊະນະ

b	c	e	m	n	y
a	d	g	e	g	o

ພາກທີ 3: ຈົ່ງໃສ່ຕື່ມ A ຫຼື An ໃສ່ໜ້າຄຳທີ່ຄິດວ່າເໝາະສົມ

1. ...An..... ink
2.ice-cream
3.egg
4.arm
5.eye
6.orange

ແຜນການສອນທີ 2
ການໃຊ້ເກມປະກອບເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ວິຊາ: ພາສາອັງກິດ

ບົດທີ3: Number (1-5) U-B

ເວລາ: 120 ນາທີ

ວັນທີ:...../...../.....

ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3

ຫ້ອງ: ປ 3

I.ເນື້ອໃນສຳຄັນ

ການອ່ານອອກສຽງ ແລະການສະກົດຄຳຈະເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດໄດ້ດີຍິ່ງຂຶ້ນ.

II.ຈຸດປະສົງ

- ນັກຮຽນສາມາດອ່ານ ແລະ ຂຽນ ຄຳສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍ U ແລະ B ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
- ນັກຮຽນສາມາດໃສ່ຄຳນຳໜ້າຂອງຄຳສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນດ້ວຍU ແລະ B ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
- ນັກຮຽນສາມາດອ່ານ,ຂຽນ ແລະ ນັບເລກ 1-5 ໄດ້.

III.ຄຳສັບທີ່ສອນ

umbrella	Uncle
uniform	ball
book	bird
one	two
three	four
five	

IV. ສິ່ການສອນ

- ຮູບເກີບທີ່ມີຄຳສັບຕ່າງໆຂຽນຢູ່ໂດຍໃຊ້ເຈ້ຍແຂງ
- ເກີບຂ້າງຊ້າຍຂຽນຄຳສັບ
- ເກີບຂ້າງຂວາຂຽນຄຳແປ

V. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1 ຂັ້ນນຳສູ່ບົດຮຽນ

- ຄູ່ຍົກພາບຄຳສັບຊົ່ວໂມງກ່ອນຂຶ້ນປະມານ 5 ພາບ ແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານພ້ອມທັງສະກົດຄຳ
- ຄູ່ຈຶງໃຈນັກຮຽນໂດຍການສົນທະນາກ່ຽວກັບຄຳສັບທີ່ຈະຮຽນເຊັ່ນ: ສິ່ງໃດທີ່ສາມາດໃຊ້ກັນເດດ ແລະ ຝົນໄດ້

2 ຂັ້ນສອນ

- 4.1 ຄູ່ແຕ້ມຮູບພາບທີ່ຈະຮຽນໃນຊົ່ວໂມງໃຫ້ນັກຮຽນເດົາວ່າແມ່ນສິ່ງໃດ?
- 4.2 ຄູ່ຂຽນຄຳສັບໃສ່ກ້ອງຮູບພາບທີ່ແຕ້ມເທື່ອລະຄຳ
- 2.3 ຄູ່ອອກສຽງຄຳສັບໃນແຕ່ລະຮູບພາບໃຫ້ນັກຮຽນຟັງ 2-3 ເທື່ອ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຕາມ.
- 2.4 ຄູ່ບອກຫຼັກການຕື່ມA ແລະ An
- 2.5 ຄູ່ນຳປຶ້ມ 1 ຫົວຍົກຂຶ້ນແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນບອກຈຳນວນ ແລະ ເພີ່ມຈຳນວນຂຶ້ນເລື້ອຍໆຈົນເຖິງ 5

2.6 ຄູຂຽນຕົວເລກໃສ່ກະດານ ແລະພານັກຮຽນອ່ານອອກສຽງ

2.7 ຝຶກທັກສະຕ່າງໆຈາກການຫຼິ້ນເກມ

(1) ຄູນຳສະເໜີເກມ, ຊີ້ແຈງວິທີການຫຼິ້ນ ແລະກະຕິການຫຼິ້ນເກມສູ່ນັກຮຽນ

(2) ຜູ້ຮຽນຫຼິ້ນເກມຕາມກະຕິກາ(ຜູ້ສັງເກດບັນທຶກພຶດຕິການຫຼິ້ນເກມຂອງນັກຮຽນ)

(3) ຄູສະຫຼຸບຜົນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນຜູ້ທີ່ຊະນະບອກວິທີການຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ຟັງ.

3. ຂັ້ນສະຫຼຸບ

- ຄູຍົກຮູບພາບໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະ ສະກົດຄຳພ້ອມທັງບອກຄຳນຳໜ້າຂອງ
ຄຳສັບຕາມພາບ

- ຄູຍົກສິ່ງຂອງຈິງຂຶ້ນແລະເພີ່ມຈຳນວນໄປຈົນເຖິງ5 ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຕົວເລກ

VI. ຂັ້ນທົດສອບ:

5. ນັກຮຽນທຸກຄົນເຮັດແບບທົດສອບຍ່ອຍທີ່ຄູໄດ້ສ້າງຂຶ້ນເປັນລາຍບຸກຄົນເພື່ອວັດຄວາມຮູ້, ຄວາມ
ເຂົ້າໃຈໃນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

6. ຄູບັນທຶກຄະແນນນັກຮຽນເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ແຈ້ງຄະແນນໃຫ້ທຸກຄົນໄດ້ຮັບຮູ້ເພື່ອປັບປຸງແກ້ໄຂ
ຕົນເອງ

ລາຍຊື່ຜູ້ສັງເກດໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໂດຍການໃຊ້ເກມ

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1. ທ່ານ ນາງ ທອງພິມ ສອນທອງຄຳ | ຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ |
| 2. ທ່ານ ນາງ ວົງພະຈັນ ກຸດສິຫາລາດ | ຄູປະຈຳຫ້ອງປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 3 , ພ້ອມທັງເປັນຄູ |
| ສອນວິຊາພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນປ 3 | |
| 3. ທິມງານວິໄຈ ຈາກວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ | |

ເກມຫາຄູ່

I. ຈຸດປະສົງ

1. ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດອ່ານ ແລະຮູ້ຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບ
2. ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດສະກົດຄຳສັບໄດ້.

II. ອຸປະກອນ

- ຮູບເກີບທີ່ມີຄຳສັບຕ່າງໆຂຽນຢູ່ໂດຍໃຊ້ເຈ້ຍແຂງ
- ເກີບຂ້າງຊ້າຍຂຽນຄຳສັບ
- ເກີບຂ້າງຂວາຂຽນຄຳແປ

III. ວິທີການຫຼິ້ນ.

1. ຄູ່ແຈກພາບເກີບໃຫ້ນັກຮຽນຄົນລະຂ້າງ ໂດຍຜູ້ທີ່ໄດ້ເກີບຂ້າງຊ້າຍເປັນຄຳສັບ ແລະ ຜູ້ທີ່ໄດ້ເກີບຂ້າງຂວາເປັນຄຳແປ.
2. ຄູ່ເອົິນນັກຮຽນຄົນລຳດັບທີ່ 15 (ຕາມລາຍຊື່ນັກຮຽນ) ໃຫ້ເຮັດພາສາມື ແລະທ່າທາງປະກອບອະທິບາຍຄຳສັບທີ່ຢູ່ໃນພາບເກີບຂອງຕົນ.
3. ນັກຮຽນທີ່ມີພາບເກີບຂ້າງກົງກັນຂ້າມ ເບິ່ງຄຳສັບຫຼືຄຳແປໃນພາບຂອງຕົນ. ຖ້າຄິດວ່າຂໍ້ມູນໃນພາບຂອງຕົນກົງກັບຄຳທີ່ໝູ່ອະທິບາຍໃຫ້ຍົກມືຂຶ້ນ ແລະອ່ານຄຳທີ່ຢູ່ໃນພາບຕົນ
4. ເມື່ອໄດ້ຄູ່ແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນທັງ 2 ຄົນ. ພ້ອມກັນອ່ານ ແລະສະກົດຄຳທີ່ຕົນໄດ້.ເມື່ອຄູ່ແນະນຳກະຕຶກາແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນເລີ່ມຫຼິ້ນເກມ
5. ດຳເນີນການຫຼິ້ນເກມໄປເລື້ອຍໆຈົນກວ່າຈະເຖິງຄູ່ສຸດທ້າຍ.

ຕົວຢ່າງພາບປະກອບ



ແບບທົດສອບ
ບົດຮຽນທີ 3: Number (1-5) U-B

ພາກທີ 1: ໃຫ້ນັກຮຽນວົງມົນໃສ່ຂໍ້ທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບພາບທີ່ກຳນົດ.
ຕົວຢ່າງ:



- ກ. Orange
- ຂ. Orange
- ຄ. Orang
- ງ. Oreng

1.



- ກ. A umbrolla
- ຂ. An umbrella
- ຄ. An unbrella
- ງ. An umbrerlle

2.



- ກ. A bell
- ຂ. A boll
- ຄ. A ball
- ງ. An bole

3.



- ກ. A book
- ຂ. A ball
- ຄ. An boek
- ງ. An booke

4.



- ກ. A bire
- ຂ. A bird
- ຄ. An bird
- ງ. An booke

5.



- ກ. A unit
- ຂ. A univer
- ຄ. A unifer
- ງ. A uniform

ພາກທີ 2: ຈົ່ງຈັບຄູ່ຄໍາທີ່ມີຄວາມໝາຍດຽວກັນ

- | | |
|-------------|---------------|
| 1. Uniform | (a) ຄັນຮີ່ມ |
| 2. Three | (b) ເລກ 5 |
| 3. Two | (c) ລຸງ |
| 4. Uncle | (d) ນົກ |
| 5. Ball | (e) ເລກ 4 |
| 6. Four | (f) ເລກ 1 |
| 7. Umbrella | (g) ເຄື່ອງແບບ |
| 8. Book | (h) ເລກ 3 |
| 9. Five | (i) ໝາກບ້ານ |
| 10. Bird | (j) ປຶ້ມ |
| 11. One | (k) ເລກ 2 |
- An arrow points from the word "Book" (8) to the word "ປຶ້ມ" (j).

ແຜນການສອນທີ 3
ການໃຊ້ເກມປະກອບເຂົ້າໃນການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ

ວິຊາ: ພາສາອັງກິດ

ບົດທີ 4: Number (6-10)(1-10)C-D

ເວລາ: 120 ນາທີ

ວັນທີ:...../...../.....

ນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມປີທີ 3

ຫ້ອງ: ປ 3)

I.ເນື້ອໃນສຳຄັນ

ການອ່ານອອກສຽງ ແລະການສະກົດຄຳຈະເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ພາສາອັງກິດໄດ້ດີຢູ່ຂຶ້ນ.

II.ຈຸດປະສົງ

- ນັກຮຽນສາມາດອ່ານ ແລະ ຂຽນ ຄຳສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍ C ແລະ D ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
- ນັກຮຽນສາມາດໃສ່ຄຳນຳໜ້າຂອງຄຳສັບຈຳນວນໜ້ອຍທີ່ຂຶ້ນດ້ວຍດ້ວຍ C ແລະ D ໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ
- ນັກຮຽນສາມາດອ່ານ,ຂຽນ ແລະ ນັບເລກ 1-10 ໄດ້.

III.ຄຳສັບທີ່ສອນ

Cat	Candy
Car	Desk
Door	Six
Seven	Eight
Nine	Ten
ທວນຄືນຄຳສັບບົດທີ 2-3	

IV. ສິ່ການສອນ

- ບັດຄຳ ແລະຮູບພາບ
- ພາບເກີບຂ້າງຊ້າຍ ແລະຂວາ
- ແຜ່ນຕົວອັກສອນ A-Z ຈຳນວນ 6 ຊຸດ

V. ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ

1 ຂັ້ນນຳສູ່ບົດຮຽນ

- ຄູ່ຍົກພາບຄຳສັບຊົ່ວໂມງກ່ອນຂຶ້ນປະມານ 5 ພາບ ແລ້ວໃຫ້ນັກຮຽນອ່ານພ້ອມທັງສະກົດຄຳ
- ຄູ່ຈຸງໃຈນັກຮຽນໂດຍການສົນທະນາກ່ຽວກັບຄຳສັບທີ່ຈະຮຽນເຊັ່ນ: ສັດໃດແດ່ທີ່ຄົນເຮົາມັກລ້ຽງ

2 ຂັ້ນສອນ

2.1 ຄູ່ຍົກຮູບພາບຄຳສັບທີ່ຈະຮຽນໃນຊົ່ວໂມງໃຫ້ນັກຮຽນເບິ່ງເທື່ອລະຮູບເຊັ່ນ: Cat, Dog, Candyແລະອື່ນໆຕາມລຳດັບ

2.2 ຄູ່ອອກສຽງຄຳສັບໃນແຕ່ລະຮູບພາບໃຫ້ນັກຮຽນຟັງ 2-3 ເທື່ອ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຕາມ.

2.3 ຄູໃຫ້ນັກຮຽນບອກຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບເທື່ອລະຮູບພາບເປັນພາສາລາວແລະຄູສອນຄວາມໝາຍຂອງຄຳສັບໃນບາງຮູບພາບທີ່ນັກຮຽນສັງເກດບໍ່ໄດ້.

2.4 ຄູບອກຫຼັກການຕົ້ມ A ແລະ An ໃຫ້ນັກຮຽນພ້ອມໃຫ້ນັກຮຽນຕົ້ມຄຳຕາມເອກະສານໃນບົດຮຽນ

2.5 ຝຶກທັກສະຕ່າງໆຈາກການຫຼິ້ນເກມ

(1) ຄູນຳສະເໜີເກມ, ຊື່ແຈງວິທີການຫຼິ້ນ ແລະກະຕິການຫຼິ້ນເກມສູ່ນັກຮຽນ

(2) ຜູ້ຮຽນຫຼິ້ນເກມຕາມກະຕິກາ(ຜູ້ສັງເກດບັນທຶກພຶດຕິການຫຼິ້ນຂອງນັກຮຽນ)

(3) ຄູສະຫຼຸບຜົນການຫຼິ້ນເກມ ແລະ ໃຫ້ນັກຮຽນຜູ້ທີ່ຊະນະບອກວິທີການຫຼິ້ນໃຫ້ໝູ່ຟັງ.

5. ຂັ້ນສະຫຼຸບ

- ຄູຍົກຮູບພາບໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຄຳສັບຕາມຮູບພາບ ແລະສະກົດຄຳ ພ້ອມທັງບອກຄຳນຳໜ້າ

- ຄູຍົກສິ່ງຂອງຈິງຂຶ້ນແລະເພີ່ມຈຳນວນໄປຈົນເຖິງ 10 ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນອອກສຽງຕົວເລກ

VI. ຂັ້ນທົດສອບ:

3 ນັກຮຽນທຸກຄົນເຮັດແບບທົດສອບຍ່ອຍທີ່ຄູໄດ້ສ້າງຂຶ້ນເປັນລາຍບຸກຄົນເພື່ອວັດຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນເນື້ອໃນບົດຮຽນ

4 ຄູບັນທຶກຄະແນນນັກຮຽນເປັນລາຍບຸກຄົນ ແລະ ແຈ້ງຄະແນນໃຫ້ທຸກຄົນໄດ້ຮັບຮູ້ເພື່ອປັບປຸງແກ້ໄຂຕົນເອງ

VII. ຂັ້ນປະເມີນຜົນ

1. ໃຊ້ແບບສັງເກດຕິດຕາມລະຫວ່າງການດຳເນີນກິດຈະກຳ

ລາຍຊື່ຜູ້ສັງເກດໃນການຮຽນ-ການສອນຄຳສັບພາສາອັງກິດ ໂດຍການໃຊ້ເກມ

- | | |
|------------------------------------|--|
| 1. ທ່ານ ນາງ ທອງພິມ ສອນທອງຄຳ | ຜູ້ອຳນວຍການໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດນາໂດນ |
| 2. ທ່ານ ນາງ ວົງພະຈັນ ກຸດສິຫາລາດ | ຄູປະຈຳຫ້ອງປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 3 , ພ້ອມທັງເປັນຄູສອນວິຊາພາສາອັງກິດສຳລັບນັກຮຽນປ 3 |
| 3. ທິມງານວິໄຈ ຈາກວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ | |

I. ຈຸດປະສົງ

-ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນຮູ້ຄວາມໝາຍ ແລະສະກົດຄຳໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງ

II. ອຸປະກອນ

7. ບັດອັກສອນ A-Z ຈຳນວນ 8 ຊຸດ

8. ຮູບພາບກ່ຽວກັບຄຳສັບ 8 ພາບ ເຊັ່ນ: ພາບໂຕແມວ, ໂຕໝາ, ເຂົ້າໜົມ, ລົດ ແລະອື່ນໆ

III. ວິທີຫຼິ້ນ

1. ຄູ່ແບ່ງນັກຮຽນອອກເປັນ 8 ທີມໆລະ 5 ຄົນ ຫຼື 6 ຄົນ. ແລ້ວແຈກບັດຕົວອັກສອນໃຫ້ທີມລະ 1 ຊຸດ
2. ຄູ່ສະແດງພາບເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສະກົດຄຳສັບຕາມພາບໃຫ້ຖືກຕ້ອງ
3. ທີມໃດຫາຕົວອັກສອນຂອງຄຳສັບຕາມພາບໄດ້ຄົບໃຫ້ຢືນຂຶ້ນ ແລະ ໂຊບັດຄຳສັບຕາມລຳດັບ
4. ທີມທີ່ລຽງຕົວອັກສອນໄດ້ຖືກຕ້ອງແລະໄວທີ່ສຸດຈະເປັນຜູ້ຊະນະ

ຕົວຢ່າງ:

ຄູ: ຍົກພາບ



ນັກຮຽນ: ຍົກບັດຄຳສັບ

b

i

r

d

5. ໃຫ້ຄະແນນທຸກກຸ່ມທີ່ຍົກພາບຂຶ້ນແຕ່ນັບຄະແນນຕາມຕົວອັກສອນທີ່ລຽງໄດ້ຖືກຕ້ອງເຊັ່ນ: bird ນັບເປັນ 4 ຄະແນນ. ທີມໃດຍົກບັດຄຳ bire ສະແດງວ່າຖືກ 3 ຄຳໃຫ້ 3 ຄະແນນ. ຖ້າທີມໃດຍົກຄຳສັບບໍ່ລຽງຕາມລຳດັບແມ່ນບໍ່ໃຫ້ຄະແນນເຊັ່ນ: dire ແມ່ນບໍ່ໃຫ້ຄະແນນ (ໃຫ້ທີມທີ່ໄດ້ຄະແນນໜ້ອຍທີ່ສຸດສະກົດຄຳສັບ ແລະອ່ານອອກສຽງຄຳສັບຕາມທີ່ຜູ້ຊະນະຖືໄວ້.)
6. ດຳເນີນການແຂ່ງຂັນ ແລະ ເກັບຄະແນນໄປເລື້ອຍໆຈົນກວ່າຄູຈະຍົກພາບໝົດ 8 ພາບ
7. ຄັດເອົາທີມຊະນະພຽງ 1 ທີມ

IV. ການໃຫ້ລາງວັນ

1. ຄູໃຫ້ຄະແນນເພີ່ມສຳລັບນັກຮຽນກຸ່ມທີ່ຊະນະ ແລະ ໃຫ້ເຂົ້າໜົມກັບທຸກຄົນໆລະ 2 ກ້ອນ

ແບບທົດສອບ
ບົດຮຽນທີ 4: Number (6-10)(1-10) C-D

ພາກທີ 1: ໃຫ້ນັກຮຽນວົງມົນໃສ່ຂໍ້ທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບພາບທີ່ກຳນົດ.

ຕົວຢ່າງ:



- ກ. Umbrella
- ຂ. Unbrella
- ຄ. Umberlla
- ງ. Umbrerlle

1.



- ກ. A cut
- ຂ. A cat
- ຄ. An call
- ງ. An cale

2.



- ກ. A candy
- ຂ. A cande
- ຄ. An candi
- ງ. An candee

3.



- ກ. An door
- ຂ. An deak
- ຄ. A daek
- ງ. A desk

4.



- ກ. A desk
- ຂ. A door
- ຄ. Don't
- ງ. A deak

5.

ພະຍັນຊະນະ:



- ກ. A cut
- ຂ. An cat
- ຄ. A car
- ງ. An call

ພາກທີ 2: ໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກພະຍັນຊະນະທີ່ມີຄວາມໝາຍຕົງກັບພາບ ແລ້ວຂຽນລົງໃນຊ່ອງວ່າງທີ່ກຳນົດໃຫ້

1.ball.....



e	a	l	n	s
b	d	m	l	t

2.



ພະຍັນຊະນະ:

a	c	b	r	n	o	l
b	o	e	m	u	g	k

3.



ພະຍັນຊະນະ

r	l	a	r	i	l
b	o	e	m	u	y



ພະຍັນຊະນະ:

r	c	v	r	c	m
b	o	e	a	u	i

5.....



ພະຍັນຊະນະ:

b	c	e	r	n	u
a	g	f	e	g	o

6.....



ພະຍັນຊະນະ:

b	c	e	m	n	u
a	r	f	e	g	o

ພາກທີ 3: ຈົ່ງຈັບຄູ່ຄໍາທີ່ມີຄວາມໝາຍດຽວກັນ

- | | |
|----------|------------|
| 1. One | (a) ເລກ 7 |
| 2. six | (d) ເລກ 9 |
| 3. eight | (e) ເລກ 10 |
| 4. ten | (g) ເລກ 6 |
| 5. seven | (j) ເລກ 1 |
| 6. nine | (k) ເລກ 8 |

**ແບບວັດຜົນສໍາເລັດການຮຽນຮູ້ຄໍາສັບພາສາອັງກິດ
ບົດຮຽນທີ 2-4 ໃນການໃຊ້ເກມຊ່ວຍສອນ**

ພາກທີ 1: ໃຫ້ນັກຮຽນໝາຍວົງມົນເອົາຂໍ້ທີ່ຄິດວ່າຖືກຕ້ອງ

ຕົວຢ່າງ: ຄໍາໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າ ໄຂ່ ໃນພາສາລາວ

(ກ). Egg ຂ. Ead ຄ. Eye ງ. End

1. ຄໍາໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າ ແຂນ ໃນພາສາລາວ

ກ. Arn ຂ. Ant ຄ. Arm ງ. And

2. ຄໍາໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າ ມະຫາສະໝຸດ ໃນພາສາລາວ

ກ. Ox ຂ. Ocean ຄ. Ocern ງ. Oead

3. ຄໍາໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າ ງົວ ໃນພາສາລາວ

ກ. Ox ຂ. Oxa ຄ. Oxe ງ. Oxc

4. ຄໍາໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າ ແມວ ໃນພາສາລາວ

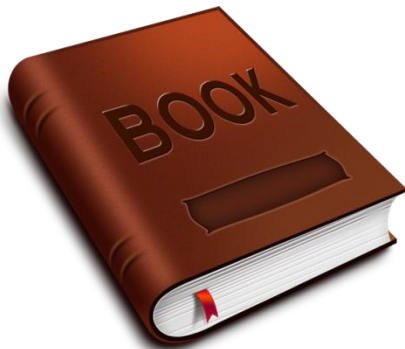
ກ. Cat ຂ. Cut ຄ. Cale ງ. Call

5. ຄໍາໃດລຸ່ມນີ້ທີ່ແປວ່າ ຄັນຮີ່ມ ໃນພາສາລາວ

ກ. Umbrella ຂ. Unbreille ຄ. Umberlla ງ. Umbrella

ພາກທີ 2: ໃຫ້ນັກຮຽນວົງມົນໃສ່ຂໍ້ທີ່ມີຄວາມໝາຍກົງກັບພາບທີ່ກໍານົດ.

ຕົວຢ່າງ:



ກ. A book

ຂ. A boor

ຄ. A both

ງ. A books

1.



- ກ. A unit
- ຂ. An unifer
- ຄ. An univer
- ງ. A uniform

2.



- ກ. A umbrolla
- ຂ. An umbrella
- ຄ. An umbrell
- ງ. A unbrella

3.



- ກ. A bird
- ຂ. A bire
- ຄ. An book
- ງ. A booke



4.

ກ. An Cat

- ຂ. An Cut
- ຄ. A Car
- ງ. A Call

5.



- ກ. One
- ຂ. Ond
- ຄ. Once
- ງ. Once

ພາກທີ 3: ໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກພະຍັນຊະນະທີ່ມີຄວາມໝາຍດຶງກັບພາບ ແລ້ວຂຽນລົງໃນຊ່ອງວ່າງທີ່ກຳນົດໄວ້.
ຕົວຢ່າງ:ball.....



e	a	o	n	s
b	d	m	l	t

1.....



ພະຍັນຊະນະ:

a	c	d	r	n	o	l
b	o	e	m	u	g	k

2.



ພະຍັນຊະນະ:

r	l	a	r	i	l
b	o	e	m	u	c

3.



ພະຍັນຊະນະ

r	c	v	r	c	m
b	o	e	a	u	i

4.



ພະຍັນຊະນະ

b	e	e	t	n	u
a	h	f	e	e	r

5.

2

ພະຍັນຊະນະ

b	w	e	m	n	u
a	r	f	e	t	o

ພາກທີ 3: ຈົ່ງຈັບຄູ່ຄຳທີ່ມີຄວາມໝາຍດຽວກັນ

- | | | |
|----------|---|------------|
| 1. four |  | (b) ເລກ 5 |
| 2. six | | (d) ເລກ 4 |
| 3. eight | | (e) ເລກ 8 |
| 4. five | | (f) ເລກ 9 |
| 5. ten | | (g) ເລກ 6 |
| 6. seven | | (j) ເລກ 10 |
| 7. nine | | (k) ເລກ 7 |

ປະຫວັດຂອງຜູ້ຄົ້ນຄວ້າ



ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ: ນາງ ລັດສະໝີ ວົງສາລາດ

ວັນ, ເດືອນ, ປີເກີດ: 01/12/1983

ສະຖານທີ່ເກີດ: ບ້ານ: ທ່າແຕງໄຕ້ ເມືອງ ທ່າແຕງ ແຂວງ ສາລະວັນ

ບ້ານຢູ່ປະຈຸບັນ: ບ້ານ: ນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ

ປະຫວັດການສຶກສາ:

ປີ 2005: ຈົບຊັ້ນສູງສາຍຄູພາສາອັງກິດ ທີ່ວິທະຍາໄລຄູປາກເຊ ແຂວງ ຈຳປາສັກ

ປີ 2007: ເຂົ້າສັງກັດລັດທີ່ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ

ປີ 2013: ຈົບປະລິນຍາຕີຄະນະສຶກສາສາດ, ສາຍຄູພາສາອັງກິດ, ທີ່ວິທະຍາໄລຄູປາກເຊ (ເຊື່ອມຕໍ່ພັກແລ້ງ)

ປີ 2014 ຮອດປະຈຸບັນ: ແມ່ນເປັນຄູສອນທີ່ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ

ຕຳແໜ່ງປະຈຸບັນ: ຮອງໜ່ວຍງານວິໄຈພາກປະຕິບັດ

ສະຖານທີ່ເຮັດວຽກ: ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ