

ประสิทธิผลของเกมและเพลงช่วยสอนในรายวิชาภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1¹

Effectiveness of Games and Songs for Language Teaching in the Course Elementary German I

ศลิษา เถาะพ²
Salisa Taeracoop

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบประสิทธิผลของการเรียนการสอนโดยผ่านเกมและเพลงช่วยสอนในรายวิชาภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1 ในแง่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาเยอรมันหรือภาษาต่างประเทศอื่นๆ โดยใช้สื่อเกมและเพลงต่อไปในอนาคต ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยกับนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาดังกล่าว ในภาคปลายปีการศึกษา 2551 จำนวน 14 คน และ คัดเลือกเกมจำนวน 3 เกม เพลงจำนวน 2 เพลง มาใช้ดำเนินการสอนเนื้อหาด้านศัพท์และด้านไวยากรณ์ ทั้งนี้ได้ทำการวัดและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบทดสอบก่อนและหลังการเรียน ประกอบกับให้กลุ่มประชากรตอบแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า ผสมกับชนิดคำถามปลายเปิดเพื่อสำรวจทัศนคติในเรื่องการนำเกมและเพลงมาใช้ในการสอน จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้อัตราส่วนร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้เกมมีแนวโน้มสูงกว่าการใช้เพลง ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนผ่านเพลงและเกม ผู้เรียนต้องการให้นำเกมมาใช้ในการสอนคำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการพูด และต้องการให้นำเพลงมาใช้ในการสอนคำศัพท์และทักษะการฟัง

Abstract

This paper aims to study the effectiveness of using games and songs in the teaching and learning process upon students' learning achievement and motivation in the course Elementary German I. The results of the study can be used as a guideline for the further German or other foreign languages teaching development. The populations are 14 students who took this German course in the second semester 2008. The research instruments are three games and two songs. They are used to teach both structures and vocabularies. The rating scale questionnaire

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยที่ได้รับทุนสนับสนุนจากภาควิชาภาษาต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2551

² อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

and the open-ended questionnaire asking students' opinions about games and songs used in the German course are included in the study. The percentage points are used to analyze the data. The study found that the students tend to have higher learning achievement by the use of games than songs. They also have positive attitude towards the use of both games and songs. Games should be included in vocabulary, grammar and speaking classes while songs are requested in vocabulary and listening classes.

ความสำคัญที่มาของปัญหาและคำถามในการวิจัย

ในปัจจุบันที่เทคโนโลยีและวิทยาการสมัยใหม่ทำให้สังคมโลกไร้พรมแดนขึ้นทุกขณะ การติดต่อสื่อสารกับผู้คนต่างชาติ ต่างภาษาจึงเข้ามามีบทบาทกับชีวิตยุคใหม่กว่าที่เคยเป็นมา ประกอบกับกระแสทิศทางการเมืองโลกที่ประเทศต่างๆ มีความพยายามรวมตัวกันเป็นกลุ่มประเทศในแต่ละทวีป เช่น สหภาพยุโรป (EU) หรือ แม้แต่การถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านสื่อต่างๆ ทำให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศแต่เพียงภาษาเดียวอาจไม่เพียงพออีกต่อไป ด้วยเหตุนี้จึงมีผู้สนใจเรียนวิชาภาษาต่างประเทศอื่นๆ เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนจำนวนมากกลับไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนหรือเลิกเรียนกลางคัน ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากปัจจัยต่างๆ เช่น การขาดแรงจูงใจในการเรียน ความจำเป็นและโอกาสในการใช้ภาษา เวลาเรียนและเวลาที่ใช้ฝึกฝนเพิ่มเติม ความกดดันทางภาษา ระดับความยากหรือง่ายของภาษาอันเกิดมาจากความต่างของระบบโครงสร้างภาษา รวมไปถึงวิธีการสอนที่ไม่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดีเพียงพอ

ปัจจุบันสาขาวิชาภาษาเยอรมัน ภาควิชาภาษาต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์ได้ให้บริการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาเยอรมันพื้นฐาน 1 สำหรับผู้ที่ไม่มีความรู้ภาษาเยอรมันมาก่อนในฐานะวิชาเลือกเสรี โดยมีผู้วิจัยรับหน้าที่เป็นผู้สอนหลักมาตั้งแต่ปี 2549 เนื้อหารายวิชามุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้โครงสร้าง(เบื้องต้น)ที่สำคัญของภาษาเยอรมัน ฝึกการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน โดยกำหนดให้มีจำนวน 3 หน่วยกิต ส่วนหนังสือเรียนที่ใช้คือ Themen aktuell Band 1 บทที่ 1 - 5

ผู้วิจัยตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนาวิธีการสอนให้ทันสมัยและน่าสนใจอยู่เสมอ จึงพยายามนำแนวทางการสอนที่ใช้ปัจจัยความสนุกเข้าจูงใจผู้เรียนในการสอนโดยการนำเกมและเพลงมาใช้ในชั้นเรียน และพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่พึงพอใจกับการใช้เกมและเพลงมาประกอบการเรียนการสอน ผู้วิจัยจึงมีทัศนคติเชิงบวกกับสื่อทั้งสองประเภทนี้

อย่างไรก็ตาม การใช้เกมและเพลงช่วยสอนที่ผ่านมาของผู้วิจัยก็ยังมิได้มีการเก็บบันทึกข้อมูลว่าการใช้สื่อทั้งสองชนิดนี้สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นจริงหรือไม่ และเสริมสร้างแรงจูงใจทางบวกในการเรียนภาษาเยอรมันได้มากน้อยเพียงใด ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งหมายที่จะทดสอบ

ประสิทธิผลของเกมและเพลงช่วยสอนที่นำมาใช้ และหวังว่าคำตอบที่ได้รับน่าจะไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาเยอรมันโดยใช้สื่อเกมและเพลงให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและเพลงในรายวิชาภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1 ในแง่ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของผู้เรียนและการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน
2. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาเยอรมันหรือภาษาต่างประเทศอื่นๆ โดยใช้สื่อเกมและเพลง

ขอบเขตการวิจัย

1. มุ่งดำเนินการกับนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1 กับผู้วิจัย ในภาคปลายปีการศึกษา 2551 จำนวน 1 กลุ่ม จำนวน 14 คน
2. มุ่งวิจัยเฉพาะเกมและเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับศัพท์หรือไวยากรณ์ที่ผู้เรียนมักประสบปัญหาได้แก่
 - 2.1 คำศัพท์ชื่อประเทศและภาษาที่ใช้ในประเทศนั้นๆ
 - 2.2 ความหมายและการใช้คำกริยาแบบแยกส่วน
 - 2.3 การบอกเวลาอย่างไม่เป็นทางการ
 - 2.4 โครงสร้างประโยคที่มีคำกริยา Modalverben
 - 2.5 การใช้ Demonstrativpronomen/ Definitpronomen (คำสรรพนามชี้เฉพาะ) และ Indefinitpronomen (คำสรรพนามไม่ชี้เฉพาะ) ในรูปประธานและรูปกรรม

นิยามศัพท์

1. เกม : กิจกรรมที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและ/หรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนอื่นๆ อย่างสนุกสนานและมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนการสอนภาษาเยอรมันในด้านไวยากรณ์และทักษะต่างๆ ในชั้นเรียน
2. เพลง : เพลงที่แต่งขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน โดยมีแหล่งที่มาจากหนังสือแบบเรียนภาษาเยอรมัน
3. ผู้เรียน / ประชากร / นิสิต : นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1 ภาคปลายปีการศึกษา 2551 จำนวน 14 คน

ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง³

การนำเกมและเพลงมาใช้ในฐานะสื่อช่วยสอนภาษาต่างประเทศนับเป็นความพยายามประการหนึ่งของผู้สอนในการส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด ปัจจุบันการใช้สื่อทั้งสองประเภทนี้ก็ได้รับความนิยมมากขึ้นและขยายวงกว้างไปยังกลุ่มผู้เรียนในวัยที่สูงขึ้นกว่าแต่ก่อนที่มักจำกัดอยู่ในกลุ่มวัยเด็กเท่านั้น ส่วนหนึ่งเป็นเพราะความรู้จากวิทยาการสมัยใหม่ที่กล่าวถึงปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์และการทำงานของสมองในการเรียนรู้ รวมไปถึงการจำกัดอุปสรรคต่างๆ ที่มักเพิ่มขึ้นจากอายุของผู้เรียนอีกด้วย ผู้วิจัยจะขอกล่าวถึงการใช้สื่อเกมและเพลงในการเรียนการสอน ดังต่อไปนี้

1. การใช้สื่อเกมในการเรียนการสอน

หากกล่าวถึง เกม โดยทั่วไปมักหมายถึงกิจกรรมที่สามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ผู้เล่นได้เป็นหลักและผู้เล่นมักใช้เวลาในการเล่นเกมนอกเหนือจากภาระหน้าที่ประจำวัน และด้วยคุณลักษณะส่งผลให้เกิดความสนุกสนานนี้จึงมีการนำเกมมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษา Wright, Betteridge and Buckby (2006: 1) ให้คำจำกัดความไว้ดังนี้

“ ... we have taken the word ‘game’ to mean an activity which is entertaining and engaging, often challenging, and activity in which the learners play and usually interact with others. (Wright, Betteridge and Buckby 2006: 1)”

ทิสนา แคมมณี (2543) ได้ให้ความหมายวิธีการสอนโดยเกมไว้ว่า คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้วัตถุประสงค์ตามที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมี 3 ประเภท

1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม
2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

3) เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจเหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง

ข้อดีของเกมการศึกษาส่วนใหญ่จะตกอยู่กับผู้เรียน เช่น เกมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและคงทน ส่วนข้อด้อยของการใช้เกมมักตกอยู่กับผู้สอน เนื่องจากต้องอาศัย

³ สามารถอ่านเพิ่มเติมได้ในรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การเตรียมการมาก ใช้เวลามาก มีค่าใช้จ่าย ผู้สอนจะต้องมีความสามารถในการอธิบายเพื่อให้ผู้เรียนประมวลและสรุปองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้อง

ในด้านการเรียนการสอนวิชาภาษาเยอรมันก็พบว่าเกมมีบทบาทไม่น้อยเพราะในปัจจุบันมีหนังสือเรียนภาษาเยอรมันจำนวนไม่น้อยหันมาผนวกเกมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน ทั้งนี้เป็นผลพวงมาจากข้อความรู้ใหม่ในศาสตร์ต่างๆ ที่สนับสนุนการใช้เกม เช่น ในแง่ของการทำงานของสมองและอารมณ์ เกมสามารถช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในสิ่งที่เรียน เมื่อผู้เรียนเห็นคุณค่าในสิ่งที่เรียนแล้วสมองก็จะสั่งการให้บันทึกข้อมูลลงในหน่วยความจำของสมอง ส่วนในแง่ของสมาธิ เกมช่วยลดความเครียดทำให้ผู้เรียนสามารถจดจ่ออยู่กับการเรียนได้ดีขึ้น ส่วนการนำเกมมาใช้สอนผู้สอนมีข้อควรพิจารณา 5 ประการ (Dauvillier & Lévy-Hillierich 2004: 5, 20, 45 – 46) คือ

- 1) จะใช้เกมในช่วงใดของการเรียนการสอน เช่น ในช่วงนำเข้าสู่บทเรียน หรือขั้นสรุปบทเรียน
- 2) ข้อจำกัดของผู้เรียนคืออะไร เช่น อายุ ความสามารถ ภูมิรู้และวัฒนธรรมที่แตกต่างของผู้เรียน
- 3) ผู้สอนควรระมัดระวังเรื่องใดบ้าง เช่น ไม่คาดหวังผลลัพธ์ที่ได้จากผู้เรียนจนเกินไป
- 4) ลักษณะของสถานที่เรียนเป็นอย่างไร เช่น ขนาดห้องเอื้อต่อรูปแบบกิจกรรมหรือไม่ การเล่นเกมจะรบกวนผู้อื่นหรือไม่

5) ผู้สอนต้องเตรียมการกิจกรรมมากน้อยเพียงไร ทั้งในด้านเวลาและแรงงาน

รูปแบบหลักของเกมที่นิยมนำมาใช้สอนภาษาเยอรมันมีอยู่ 8 ประเภท คือ

- 1) เกมเมมโมรี่ (Memory-Spiel) ผู้เรียนเปิดแผ่นการ์ดเกมที่คว่ำหน้าไว้ให้ตรงกันทีละคู่จนครบทุกแผ่น
- 2) เกมโดมิโน (Domino) ผู้เรียนพยายามเรียงเนื้อหาบนแผ่นการ์ดเกมที่มีเนื้อหาผ้งซ้ายและขวาให้สอดคล้องต่อกันไปเรื่อยๆ

3) เกมที่ต้องอาศัยการทอยลูกเต๋า (Würfelgesteuerte Kartenspiele) ผู้เรียนทอยลูกเต๋าเพื่อมีสิทธิ์เดินหมากบนกระดาน หรือ เพื่อทำกิจกรรมตามที่แต้มบนลูกเต๋ากำหนด

4) เกมควอดเร็ท (Quartett-Spiele) ผู้เรียนได้รับแผ่นการ์ดเกมคนละสี่แผ่น และต้องขอแลกแผ่นการ์ดกับผู้อื่นคนอื่นๆ เพื่อให้แผ่นการ์ดที่อยู่ในมือมีเนื้อหาอยู่ในกลุ่มเดียวกัน

5) เกมทบทวนความจำ (Kim Spiel) ผู้เรียนพยายามจดจำภาพหรือเนื้อหาที่แสดงไว้บนแผ่นการ์ดเกม หลังจากทีคว่ำหน้าการ์ด ให้ผู้เรียนแต่ละคนระบุสิ่งที่จดจำได้ให้มากที่สุด

6) เกมต่อคำ (Sprachbaukasten-Spiele) ผู้เรียนสร้างคำ หรือประโยคจากแผ่นการ์ดเกมที่ได้รับ

7) เกมที่สามารถเล่นได้ในเวลาอันจำกัด (Schnellspiele) เช่น เกมทายปัญหา เกมไขข้อ

8) เกมที่มีรูปแบบซับซ้อนและต้องอาศัยจินตนาการของผู้เรียน (Komplexere, fantasieanregende Spiele) เช่น เกมแรลลี่ที่ให้ผู้เรียนแก้ไขปัญหาต่อเนื่องเป็นฐานๆ ไป เกมเศรษฐี

รูปแบบของเกมที่หลากหลายนั้นสามารถนำมาปรับใช้ให้เหมาะกับการสอนเนื้อหาประเภทต่าง ๆ ได้ ยกตัวอย่างเช่น อาจใช้สอนไวยากรณ์และสอนคำศัพท์ เนื่องจากในกรณีของการสอนไวยากรณ์พบว่าจากการศึกษาของ Günther Zimmermann (1990 cited in Funk & Koenig, 2003: 10) มีผู้สอนภาษาเยอรมันส่วนมาก หรือ 61.8% ของผู้ตอบแบบสอบถาม ประสบปัญหาว่าจะสอนไวยากรณ์ให้น่าสนใจและจูงใจผู้เรียน ส่วนในกรณีของการสอนคำศัพท์ ผู้เรียนก็จะได้ใช้ศัพท์ที่ได้เรียนรู้ใหม่จากการใช้จริงและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนคนอื่น ๆ

2. การใช้สื่อเพลงในการเรียนการสอน

การใช้สื่อเพลงในการเรียนการสอนสามารถสืบย้อนไปได้ถึงอดีตที่มีการใช้ดนตรีประกอบการถ่ายทอดบทกวีนิพนธ์และความรู้ในแขนงต่าง ๆ ด้วยท่วงทำนอง จังหวะและการร้องซ้ำ เนื้อหาความรู้เหล่านี้จึงถูกถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งได้ และยังเป็นหลักฐานหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงการขยายขีดความสามารถในการจำ (Hypermnesia / Hypermnesie) ที่มีเพลงเป็นตัวกระตุ้น

จากหลักการเดียวกันนี้เอง ในช่วงปี 1960 นายแพทย์และนักจิตวิทยาชาวบุลกาเรียคือ Georgi Losanow จึงได้ผนวกแนวคิดของการใช้เพลงเพื่อการศึกษา กับความรู้ด้านประสาทวิทยาและการทำงานของสมองที่ว่าสมองซีกซ้ายและซีกขวาของมนุษย์มีหน้าที่หลักแตกต่างกัน (สมองซีกซ้าย: ประมวลผลเกี่ยวกับการคิดเชิงวิเคราะห์ ภาษา; ซีกขวา: ประมวลผลเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ดนตรี) มาพัฒนาการเรียนรู้แนว Suggestopedie / Suggestopädie หรือ Super Learning โดยมีหลักการเบื้องต้นว่า สมองทั้งสองซีกมีความสำคัญเท่าเทียมกัน กระบวนการเรียนรู้ และสมองจะสามารถบันทึกข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อจิตใจรู้สึกผ่อนคลาย ปราศจากความวิตกกังวล

หากพิจารณาการเรียนภาษาแบบดั้งเดิมที่ผู้เรียนจะได้รับการฝึกทักษะ ฟัง พูด อ่าน เขียนเป็นหลัก จะพบว่าเน้นการใช้สมองซีกซ้ายมากกว่าสมองซีกขวา Losanow จึงทดลองจัดการเรียนการสอนโดยที่ใช้สิ่งเร้ากระตุ้นการมองเห็น การฟัง การเคลื่อนไหวประกอบกันเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนที่สูงสุด ทั้งนี้เขาได้ทดลองเปิดเพลงบรรเลงในยุคคลาสสิกและยุค바로คแทรกในช่วงการเรียนการสอนของกลุ่มผู้เรียนภาษาฝรั่งเศสกลุ่มหนึ่งฟังเพื่อเป็นการผ่อนคลายอีกด้วย ท้ายที่สุด Losanow ได้สรุปผลของการทดลองว่าเพลงมีส่วนช่วยในการเพิ่มความจำให้กับผู้เรียนได้จริง เป็นการจุดประกายให้เกิดวิธีการสอนที่เป็น “ทางเลือก” ให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศในหลังจากนั้นเป็นต้นมา

การใช้สื่อเพลงในการเรียนการสอนภาษาเยอรมันสามารถสืบย้อนกลับได้ตั้งแต่แนวการสอนแบบตรง (Direct Method / direkte Methode) ที่แพร่หลายช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ซึ่งมีความเชื่อกันว่ากระบวนการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของมนุษย์นั้นเหมือนกับกระบวนการเรียนรู้ภาษาแม่ มาจนถึงแนวการสอนในปัจจุบันที่มุ่งเน้นการสื่อความหมาย (Communicative approach / kommunikativer Ansatz) เพลงมีสถานะเป็นสื่อที่ใช้เสริมสร้างทักษะทางภาษาที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นทักษะการพูด ไวยากรณ์ หรือแม้แต่การเสริมสร้าง

แรงจูงใจให้กับผู้เรียน ผลดีของเพลงที่มีต่อการเรียนรู้ได้รับการยืนยันจากงานวิจัยต่างๆ ในสาขาประสาทวิทยา (Neurology / Neurologie) ประสาทจิตวิทยา (Neuropsychology / Neuropsychologie) จิตวิทยาดนตรี (Music psychology / Musikpsychologie) ที่ศึกษาการทำงานสมองผ่านเครื่องการสร้างภาพด้วยเรโซแนนซ์แม่เหล็ก (Magnetic resonance imaging / Magnetresonanztomographie) ว่าเกิดการหลั่งฮอร์โมนที่ทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายและช่วยส่งเสริมเขาวนปัญญาภายในระบบลิมบิก ซึ่งอยู่ในสมองส่วนกลางอีกด้วย

เนื่องจากเพลงสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศได้ในหลายทักษะ ผู้แต่งหนังสือเรียนจำนวนไม่น้อยจึงนิยมบรรจุเพลงลงในหนังสือเรียนด้วย ในกรณีของหนังสือเรียนภาษาเยอรมันที่เห็นเด่นชัดก็คือ หนังสือเรียนชุด Tangram ที่จัดสรรพื้นที่ให้เพลงไว้ในทุกๆ บทเรียนเพื่อใช้สอนการออกเสียง การสอนคำศัพท์ และไวยากรณ์ ผู้แต่งแสดงเจตนารมณ์ของการบรรจุเพลงไว้ในบทเรียนว่าเป็นไปเพื่อเปิดโลกทัศน์เกี่ยวกับเสียงในภาษาเยอรมันให้กับผู้เรียน ด้วยเหตุนี้ เพลงในหนังสือเรียนเล่มนี้จึงมีความหลากหลายด้านประเภทและจุดประสงค์การเรียนรู้ กล่าวคือ มีทั้งเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อจุดประสงค์ในการเรียนการสอน เพลงร่วมสมัย ไปจนถึงเพลงพื้นบ้าน และเพลงเหล่านี้ครอบคลุมเนื้อหาในการเรียนด้านการออกเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์และวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของชาวเยอรมัน (Ina et al., 2000) นอกจากนี้ หนังสือเรียนชุด Tangram ที่กล่าวถึงข้างต้นนี้ ยังพบว่าหนังสือเรียนรุ่นใหม่ เช่น หนังสือเรียนชุด Genial, หนังสือเรียนชุด Wir หรือ หนังสือเรียนชุด Deutsch.com ก็ได้แทรกเพลงไว้เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาเช่นกัน

หากจะกล่าวโดยสรุปถึงการใช้สื่อเกมและเพลงในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ หรือ การสอนภาษาเยอรมันก็ตาม พบว่าเป็นสื่อที่มีการใช้มาเป็นระยะเวลาอันยาวนานแล้ว หากแต่เพียงจะได้รับกระแสสนับสนุนมากขึ้นในช่วงไม่นานมานี้ด้วยข้อความรู้ใหม่ๆ จากแวดวงการศึกษา อย่างไรก็ตาม การใช้สื่อทั้งสองประเภทก็ยังมีประเด็นปัญหาที่ควรต้องตระหนักอยู่บ้าง ที่สำคัญที่สุด คือ ผู้สอนจะต้องมีความสนใจ นิยม และเชื่อมั่นสื่อเหล่านั้นเสียก่อน มิฉะนั้นก็จะไม่สามารถทำให้ผู้เรียนรู้ถึงจุดประสงค์เรียนรู้แฝงไว้กับกิจกรรมนั้นๆ ได้และท้ายที่สุดผู้เรียนก็อาจจะไม่มีความหมายดังที่ผู้สอนตั้งเป้าประสงค์ไว้ นอกจากนี้ รูปแบบของกิจกรรมที่ใช้สื่อก็เปิดกว้าง ผู้สอนจึงควรพิจารณาให้ละเอียดว่าจะใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยหัวข้อ ประสิทธิภาพของเกมและเพลงช่วยสอนในรายวิชาภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1 ไว้ 6 ขั้นตอนดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย

เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง ที่ใช้ข้อมูลจากแบบทดสอบและข้อมูลจากตอบแบบสอบถามของประชากรในการวิจัยมาวิเคราะห์ประกอบ ทั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาประสิทธิภาพของการใช้เกมและเพลงช่วยสอนที่มีต่อ

ผู้เรียนในแง่ผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนรายวิชาภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1 ตลอดจนศึกษาคุณลักษณะของสื่อที่พึงประสงค์ทั้งสองชนิดเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบสื่อต่อไปในอนาคต

2. ประชากร

ประชากรของการวิจัยคือ นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 357111 ภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1 หมู่เรียนที่ 1 ภาคปลาย ปีการศึกษา 2551 จำนวน 14 คน

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยทำการสอนเนื้อหาที่กำหนดไว้กับประชากรด้วยวิธีการสอนแบบปกติ จากนั้นจึงให้ทำแบบทดสอบก่อนการเรียน และทำแบบทดสอบหลังการเรียน ต่อมานำผลทดสอบที่ได้มาคิดคะแนนและเปรียบเทียบเป็นอัตราส่วนร้อยละว่าประชากรมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่าเดิม เพิ่มขึ้น หรือ ลดลง ท้ายที่สุดเมื่อเสร็จสิ้นการสอนรายวิชาภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1 จะเก็บข้อมูลจากประชากรอีกครั้งหนึ่งโดยใช้แบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งแทรกคำถามปลายเปิดไว้ในช่วงท้ายของแบบสอบถาม จากนั้นจึงทำการประมวลผลอีกครั้ง ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด 1 ภาคการศึกษา คือ ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2551 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2552

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 เกมและเพลงที่นำมาเชื่อมโยงกับเนื้อหาดังต่อไปนี้

4.1.1 คำศัพท์ชื่อประเทศและภาษาที่ใช้ในประเทศนั้นๆ

4.1.2 ความหมายและการใช้คำกริยาแบบแยกส่วน

4.1.3 การบอกเวลาอย่างไม่เป็นทางการ

4.1.4 โครงสร้างประโยคที่มีคำกริยา Modalverben

4.1.5 การใช้ Demonstrativpronomen/ Definitpronomen (คำสรรพนามชี้เฉพาะ)

และ Indefinitpronomen (คำสรรพนามไม่ชี้เฉพาะ) ในรูปประธานและรูปกรรม

4.2 แบบทดสอบก่อนการเรียน และ แบบทดสอบหลังการเรียนที่มีคำตอบเดียวกัน แต่ผู้วิจัยทำการปรับบริบทของแบบทดสอบหลังการเรียนให้มีความแตกต่างไปจากแบบทดสอบก่อนการเรียนเล็กน้อยเพื่อป้องกันจดจำคำถามและคำตอบจากแบบทดสอบที่ใช้ครั้งแรกของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งอาจส่งผลให้วัดระดับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของกลุ่มเป้าหมายคลาดเคลื่อนได้

4.3 แบบสอบถามเพื่อวัดระดับทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายต่อการใช้เกมและเพลงช่วยสอนในลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ประกอบกับคำถามปลายเปิดเพื่อสำรวจความเห็นต่อการนำเกมและเพลงมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาเยอรมัน ซึ่งการผนวกวิธีการเก็บข้อมูลทั้งสองแบบเข้าด้วยกันนั้นไม่เพียงแต่ทำให้สามารถใช้เก็บข้อมูลได้สะดวกรวดเร็ว แต่ยังได้รับข้อมูลเฉพาะบุคคลจากกลุ่มเป้าหมายอีกด้วย

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน กล่าวคือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของแบบสอบถาม (ใช้คำถามชนิดให้เลือกตอบและคำถามชนิดปลายเปิด)

ตอนที่ 2 ความคิดทั่วไปเกี่ยวกับการใช้เกมและเพลง (ใช้คำถามชนิดให้เลือกตอบ)

ตอนที่ 3 ลักษณะทั่วไปของเกมและเพลงที่นิสิตต้องการ (ใช้คำถามชนิดปลายเปิด)

5. ขั้นตอนในการวิจัย

5.1 ดำเนินการสอนเนื้อหารายวิชา 357111 ภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1 ในภาคปลาย ปีการศึกษา 2551 กับประชากร คือ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาดังกล่าวในหมู่เรียนที่ 1 ซึ่งมีผู้วิจัยเป็นผู้สอน

5.2 เมื่อดำเนินการสอนถึงเนื้อหาที่กำหนดให้ใช้เกมและเพลงช่วยสอน ผู้วิจัยจะทำการสอนแบบปกติก่อนและให้ประชากรทำแบบทดสอบก่อนการเรียน จากนั้นจึงจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมและเพลงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในข้อ 4.1 เช่น กิจกรรมแข่งขันระหว่างกลุ่ม การร้องเพลงร่วมกันในชั้นเรียน ฯลฯ และในวันถัดไปจากการใช้เกมและเพลงช่วยสอนจึงให้ทำแบบทดสอบหลังการเรียน

5.3 ตรวจคิดคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนโดยจะไม่เน้นการตรวจการสะกดคำในแบบทดสอบที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาไวยากรณ์หรือโครงสร้างประโยค นำผลคะแนนของประชากรแต่ละคนที่ทำแบบทดสอบครบทั้งสองครั้งเท่านั้นมาจัดกลุ่มเปรียบเทียบมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่าเดิม ดีขึ้น หรือ ลดลง เท่าไรโดยใช้อัตราส่วนร้อยละในการระบุ

5.4 ในช่วงสิ้นสุดการเรียนการสอน ให้ประชากรตอบแบบสอบถามอันประกอบไปด้วยคำถามชนิดให้เลือกตอบและคำถามชนิดปลายเปิด จากประมวลผลข้อมูลแบบสอบถาม

5.5 วิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดและนำเสนอเป็นรูปเล่ม

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับโดยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน คือ

6.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้เกมและเพลงช่วยสอน

6.2 ทศนคติต่อการใช้เกมและเพลงในการเรียนการสอน

6.3 ลักษณะเกมและเพลงที่ผู้เรียนต้องการให้นำมาใช้ในการเรียนการสอน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้เกมและเพลงช่วยสอน

1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้เกมช่วยสอน

เกมที่ใช้ในการสอนคำศัพท์และไวยากรณ์จากจำนวน 3 เกม นั้น มีเกมจำนวน 2 เกม ส่งผลให้ผู้เรียนทั้งกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมสูงขึ้น และอีกหนึ่งเกมที่เหลือไม่สามารถระบุประสิทธิภาพของเกมได้จริง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1.1 เกมเมมโมรี่ (ใช้สอนเนื้อหาคำศัพท์ โดยจับคู่บัตรคำศัพท์และภาพ)

ประสบความสำเร็จในการใช้สอน เนื่องจากผู้เรียนทั้งกลุ่มที่ทำแบบทดสอบครบทั้ง 2 ฉบับจำนวน 11 คนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 10.72% (จาก 73.14% เพิ่มขึ้นเป็น 83.86%) และจำแนกผู้เรียนตามลักษณะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ 3 กลุ่ม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่าเดิม 3 คน (27.27%) ซึ่งมีผู้ได้คะแนนเต็ม 1 คน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากขึ้น 7 คน (63.63%) และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง 1 คน (9.09%)

1.1.2 เกมใบ้คำจากประโยคที่กำหนด (ใช้สอนความหมายและการใช้กริยา แบบแยกส่วน โดยผู้เรียนแสดงท่าทางตามที่กำหนดเพื่อให้คนอื่น ๆทายประโยค)

ประสบความสำเร็จในการใช้สอน เนื่องจากผู้เรียนทั้งกลุ่มที่ทำแบบทดสอบครบทั้ง 2 ฉบับจำนวน 7 คนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 10% (จาก 78.57% เพิ่มขึ้นเป็น 88.57%) และจำแนกผู้เรียนตามลักษณะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ 2 กลุ่ม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่าเดิม 4 คน (63.63%) ซึ่งมีผู้ได้คะแนนเต็ม 3 คน, และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากขึ้น 3 คน (57.14%) จะเห็นได้ว่าไม่มีผู้เรียนกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ลดลง

1.1.3 เกมบันไดงู (ใช้สอนการบอกเวลาอย่างไม่เป็นทางการ หากผู้เรียนสามารถบอกเวลาที่กำหนดได้ถูกต้องจะได้รับสิทธิ์เดินหมากบนกระดานบันไดงู)

ไม่สามารถระบุความสำเร็จในการสอนได้ เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากแบบทดสอบก่อนการเรียนบ่งชี้ว่าผู้เรียนกลุ่มดังกล่าวไม่ประสบปัญหาในเนื้อหาที่กำหนดจึงไม่มีความจำเป็นในการทำแบบทดสอบหลังการเรียน

1.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้เพลง

เพลงที่เลือกใช้ในการสอนคำศัพท์และไวยากรณ์ซึ่งเป็นเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการสอนจากหนังสือเรียน Tangram จำนวน 2 เพลงนั้น มีเพลงจำนวน 1 เพลงส่งผลให้ผู้เรียนทั้งกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมสูงขึ้นและอีกหนึ่งเพลงไม่ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น รายละเอียดมีดังนี้

1.2.1 เพลง Freizeitstomp (ใช้สอนเนื้อหาคำกริยา Modalverben ฟังเพลง เดิมชองว่า ในเนื้อเพลง และร้องเพลง)

ประสบความสำเร็จในการใช้สอน เนื่องจากผู้เรียนทั้งกลุ่มที่ทำแบบทดสอบครบทั้ง 2 ฉบับจำนวน 11 คนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 4 % (จาก 74% เพิ่มขึ้นเป็น 78%) และจำแนกผู้เรียนตามลักษณะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ 3 กลุ่ม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่าเดิม 3 คน (27.27%) ซึ่งมีผู้ได้คะแนนเต็ม 1 คน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากขึ้น 6 คน (54.55%) และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง 2 คน (18.18%)

1.2.2 เพลง Einkaufsbummel-Rap (ใช้สอน Definitpronomen และ Indefinitpronomen ฟังเพลงเติมช่องว่างในเนื้อเพลง และร้องเพลง)

ไม่ประสบความสำเร็จในการใช้สอน เนื่องจากผู้เรียนทั้งกลุ่มที่ทำแบบทดสอบครบทั้ง 2 ฉบับจำนวน 13 คนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยลดลง 1.88 % (จาก 95.15% ลดลง 93.27%) และ จำแนกผู้เรียนตามลักษณะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ 3 กลุ่ม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่าเดิม 7 คน (53.85%) ซึ่งมีผู้ได้คะแนนเต็มทั้ง 7 คน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากขึ้น 2 คน (15.38%) และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง 4 คน (30.77%)

อนึ่ง หากนำข้อมูลผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่ได้จากแบบทดสอบมาพิจารณาเทียบกับค่าเฉลี่ยผลการประเมินแบบสอบถามหัวข้อบทบาทของเพลงและเกมในการช่วยจำเนื้อหาบทเรียนจากมุมมองของผู้เรียน จะพบว่าข้อมูลสอดคล้องไปในทางเดียวกัน กล่าวคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้เกมนั้นสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ที่เกิดจากการใช้เพลง และค่าเฉลี่ยผลประเมินก็บ่งชี้ว่าผู้เรียนคิดว่าเกมมีส่วนช่วยให้จำเนื้อหาได้มากกว่าเพลง(หัวข้อเกม 4.21, หัวข้อเพลง 3.65) อย่างไรก็ตาม ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ในการเรียนจากสื่อทั้งสองประเภทที่แตกต่างนี้อาจมาจากเนื้อหาในบทเรียนมีความยากง่ายแตกต่างกัน

2. ทศนคติต่อการใช้เกมและเพลงในการเรียนการสอน

จากการประเมินผลแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ พบว่าโดยรวมผู้เรียนมีทัศนคติอยู่ในระดับดีต่อการใช้เกมและเพลงในการเรียนการสอนภาษาเยอรมัน ทั้งนี้ค่าเฉลี่ยผลตอนที่ 2 หัวข้อความคิดทั่วไปเกี่ยวกับการใช้เกมและเพลงในการเรียนการสอนรายวิชาภาษาเยอรมันเบื้องต้น 1 อยู่ในระดับ 4.27 และ 3.9 ตามลำดับ (การแปลผล: 5 – 4.51 เห็นด้วยมากที่สุด, 3.51 - 4.50 เห็นด้วยมาก, 2.51 - 3.50 เห็นด้วยปานกลาง, 1.51 - 2.50 เห็นด้วยน้อย, 1.00 - 1.50 เห็นด้วยน้อยที่สุด) จะเห็นชัดว่าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกมมากกว่าการใช้เพลง

นอกเหนือจากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยขอสรุปข้อมูลด้านทัศนคติต่อการใช้เกมและเพลงตามรายจุดประสงค์ย่อยที่ใช้กำหนดคำถามของแบบสอบถาม ดังนี้

2.1 ความคิดเห็นต่อเกม/เพลงที่นำมาใช้จริงในการเรียนการสอน

เกม: เกมที่นำมาใช้สอนจริงอันได้แก่ เกม Memory เกมใบ้คำ เกมบันไดงู มีความน่าสนใจอยู่ในระดับมาก รูปแบบการจัดกิจกรรมที่ชื่นชอบมากที่สุดคือ ลักษณะกลุ่มย่อยกลุ่มละ 3-4 คน ซึ่งความชื่นชอบรูปแบบกิจกรรมจะลดลงเมื่อจำนวนคนมากขึ้น ผลประเมินยังบ่งชี้ความคิดของผู้เรียนว่าเกมมีส่วนช่วยในการจำเนื้อหาในบทเรียนในระดับมาก และจำนวนเกมที่นำมาใช้จริงหากมีจำนวนมากขึ้นกว่านี้ก็จะเป็นการดี

เพลง: เพลงที่นำมาใช้ทั้งสองเพลง คือ เพลง Freizeitstomp และเพลง Einkaufsbummel-Rap มีความน่าสนใจในระดับมาก เพลงประเภท Rap ได้รับความชื่นชอบน้อยกว่าเพลง Jazz ทั้งนี้เพลง Rap

ก็ยังมีส่วนช่วยในการจำเนื้อหาบทเรียนน้อยกว่าเพลง Jazz อีกด้วย และจำนวนเพลงที่นำมาใช้จริงหากมีจำนวนมากขึ้นกว่านี้ก็จะเป็นการดี

2.2 ความคิดเห็นในภาพรวมต่อการใช้เกม/เพลง

เกม: การนำเกมมาช่วยสอนมีความเหมาะสมมาก เป็นเครื่องมือช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพมาก อีกทั้งทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ

เพลง: การนำเพลงมาช่วยสอนมีความเหมาะสมมาก เป็นเครื่องมือช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพมาก อีกทั้งทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ

2.3 แรงจูงใจในการเรียนภาษาเยอรมันที่เกิดขึ้นจากการใช้เกม/เพลง

เกม: เกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนภาษาเยอรมันได้ระดับมากที่สุด สามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความอยากศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้านภาษาเยอรมันได้มาก ผู้เรียนสนับสนุนให้ผู้สอนนำเกมมาช่วยสอนต่อไปในอนาคต

เพลง: เพลงทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนภาษาเยอรมันได้ระดับมาก สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความอยากศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้านภาษาเยอรมันได้มาก ผู้เรียนสนับสนุนให้ผู้สอนนำเพลงมาช่วยสอนต่อไปในอนาคต

3. ลักษณะเกมและเพลงของผู้เรียนต้องการให้นำมาใช้ในการเรียนการสอน

เกม: ควรนำเกมมาช่วยสอนคำศัพท์และไวยากรณ์เป็นหลัก รองลงมาคือ ทักษะการพูด ข้อแนะนำอื่นๆ จากผู้เรียน คือ ควรเพิ่มจำนวนเกมให้มากกว่า 3 เกมต่อหนึ่งภาคการศึกษา และให้เวลาในการทำกิจกรรมมากขึ้น เกมอื่นๆ ที่ผู้เรียนเสนอแนะคือ เกมใบ้ทายคำศัพท์ และเกมเปิดป้ายทบทวนเนื้อหาการใช้คำสรรพนาม

เพลง: ควรนำเพลงมาช่วยสอนคำศัพท์และทักษะการฟัง ประเภทของเพลงที่เหมาะสมคือ เพลงร่วมสมัยประเภทป๊อป หรือ ร็อค และเพลงพื้นบ้านที่ฟังง่าย จำง่าย ร้องตามได้ง่าย จังหวะเพลงไม่ควรเร็วมากนักและเพลงมีขนาดสั้นเพื่อที่จะได้ไม่ต้องรอฟังเนื้อหาในส่วนที่ไม่จำเป็น

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยข้างต้นสามารถตอบโจทย์วัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ว่า ประสิทธิภาพของเกมช่วยสอนน่าจะสูงกว่าประสิทธิภาพของเพลงช่วยสอนทั้งในแง่ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของผู้เรียนและการเสริมสร้างแรงจูงใจของผู้เรียน ซึ่งผลวิจัยนี้ก็สามารถนำมาปรับใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนได้ในอีกทางหนึ่ง ผู้วิจัยขออภิปรายผลของการวิจัย ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้เกมและเพลงช่วยสอน

จากผลการวิจัยที่บ่งชี้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้เกมนั้นมีแนวโน้มสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้เพลง ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าเป็นเช่นนั้นอาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมทำได้สมบูรณ์ ถ่ายทอดเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้มากกว่าการใช้เพลง

แม้หนังสือเรียนที่ใช้ในชั้นเรียน คือ Themen aktuell 1 มีการกำหนดกรอบเนื้อหาที่แน่ชัดมาแล้ว แต่รายละเอียดปลีกย่อยในหนังสือเรียนแต่ละเล่มมักแตกต่างกัน แต่เกมมีโครงสร้างที่หลากหลาย ผู้สอนสามารถกำหนดเนื้อหา รูปแบบกิจกรรมได้ตามที่ต้องการ ในขณะที่หากใช้เพลงจากหนังสือเรียนคนละชุดกับหนังสือเรียนที่ใช้สอน ผู้สอนจะประสบปัญหาเรื่องความแตกต่างของเนื้อหาปลีกย่อย ส่วนกรณีที่ผู้สอนแต่งเพลงเอง ผู้สอนจะต้องมีความสามารถในการคัดเลือกเนื้อหาที่สำคัญมาบรรจุลงในเนื้อเพลง รวมทั้งต้องมีความสามารถในการคัดเลือกทำนองเพลงให้เหมาะสมกับผู้เรียนและร้อยเรียงเนื้อหาลงในทำนองนั้นๆ ได้ ซึ่งในกรณีของกลุ่มประชากรของผู้วิจัย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการใช้เพลงที่ต่ำกว่าผลสัมฤทธิ์ที่เกิดจากการใช้เกมก็อาจมาจากปัญหานี้ก็เป็นได้ เพราะผู้วิจัยเลือกใช้เพลงที่มาจากหนังสือเรียนคนละชุดกับที่ใช้สอน

ในแง่ของแรงจูงใจที่เกิดจากการใช้เกมและเพลงช่วยสอนที่ส่งผลต่อผู้เรียน พบว่าระดับความชื่นชอบกิจกรรมที่ใช้เกมสูงกว่ากิจกรรมที่ใช้เพลง นับว่าสอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดขึ้น สาเหตุที่ทำให้เป็นเช่นนั้น น่าจะมาจากความเป็นสากลของเกมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้มากกว่าเพลง ในขณะที่เพลงมักจะมีลักษณะเฉพาะตัวกว่าทั้งในด้าน ทำนองเพลง ความเร็ว เสียงร้อง จึงทำให้ผู้เรียนเฉพาะคนมีความสนใจ เกิดการรับรู้และพึงพอใจต่างกัน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าความกล้าแสดงออกของผู้เรียนในการร่วมกิจกรรมที่ใช้เกมและเพลงช่วยสอนมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ ในขณะที่กลุ่มผู้เรียนกลุ่มนี้ไม่มีปัญหาในการร่วมกิจกรรมเกม แต่กับกิจกรรมที่ใช้เพลงกลับแสดงผู้เรียนส่วนหนึ่งแสดงอาการเขินอายกับการร้องเพลงต่อหน้ากลุ่มผู้เรียนด้วยกัน จึงทำให้ร้องเพลงเพียงเบาๆ ให้ได้ยินเฉพาะตนเองเท่านั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าผู้เรียนไม่ได้ฝึกฝนและเรียนรู้อย่างเต็มที่เช่นเดียวกับการที่ได้จากการใช้เกม

4. ข้อจำกัดในการจัดเตรียมกิจกรรมที่ใช้เกมและเพลงช่วยสอน

แม้ในทางทฤษฎีการนำสื่อเกมและเพลงมาใช้ช่วยสอนจะเป็นวิธีที่กระตุ้นผู้เรียนได้ดีและผู้สอนพึงกระทำ แต่การจัดกิจกรรมแต่ละครั้งต้องอาศัยการเตรียมการของผู้สอนค่อนข้างมาก นอกเหนือจากต้องเตรียมการด้านเนื้อหาแล้ว ในด้านเวลาก็สามารถกล่าวได้ว่าการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อพิเศษนอกเหนือจากที่มีในหนังสือเรียนมักต้องใช้เวลาเตรียมการสอนมากกว่าปกติ กรณีที่ผู้สอนเลือกใช้เกมก็จะสามารถควบคุมเวลาโดยการเลือกประเภทเกมที่ใช้เวลาเตรียมการตามที่ตนมีอยู่ แต่กรณีการใช้เพลงจะมีความซับซ้อนกว่า กล่าวคือ

กรณีที่เพลงเป็นส่วนหนึ่งของหนังสือเรียนที่ใช้ ผู้สอนจะใช้เวลาในการเตรียมการน้อย แต่กรณีผู้สอนแต่งเพลงเองจะควบคุมเวลาได้ยากกว่า เนื่องจากการใช้เพลงจะขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้สอนเป็นสำคัญ

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อพิเศษนอกเหนือจากที่มีในหนังสือเรียนมีความเป็นไปได้ที่ต้องใช้งบประมาณเพิ่มเติม อย่างไรก็ตาม หากผู้สอนเลือกใช้เกมช่วยสอนก็จะสามารถควบคุมงบประมาณที่มีอยู่โดยการเลือกประเภทเกมที่ใช้ได้ เช่นเดียวกับการแต่งเพลงช่วยสอนเองที่มักไม่ทำให้เกิดรายจ่าย แต่หากต้องการใช้เพลงสำเร็จรูปผู้สอนจะมีรายจ่ายที่สูงพอสมควรอันเป็นผลมาจาก คือ ค่าวัสดุ ค่าลิขสิทธิ์ และค่าอัตราแลกเปลี่ยนเงินระหว่างประเทศ

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า หากผู้สอนต้องการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม หรือ เพลง ที่มีเนื้อหาเพิ่มเติมจากหนังสือเรียนที่ใช้อยู่ การเลือกใช้เกมจะคุ้มค่าต่อการเตรียมการมากกว่า

5. ลักษณะเกมและเพลงของผู้เรียนต้องการให้นำมาใช้ในการเรียนการสอนในอนาคต

ข้อมูลจากคำถามปลายเปิดที่ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมและเพลงต่อไปในอนาคตสามารถสรุปได้ว่า ผู้เรียนมีความมุ่งหวังให้ผู้สอนดำเนินการใช้สื่อทั้งสองประเภทต่อไป โดยเชื่อมโยงสื่อเกมเข้ากับเนื้อหาไวยากรณ์และคำศัพท์มาเป็นหลัก ส่วนสื่อเพลงให้เชื่อมโยงกับการสอนคำศัพท์และฝึกทักษะการฟัง ความต้องการดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เป็นอุปสรรคในการเรียนจากแง่มุมของผู้เรียน เนื่องจากโครงสร้างภาษาเยอรมันนั้นมีความแตกต่างกับภาษาไทยค่อนข้างมาก ประกอบกับภาษาเยอรมันเป็นภาษาต่างประเทศที่สองนอกเหนือไปจากภาษาอังกฤษ ผู้เรียนมักเกิดความสับสนได้ง่าย ส่วนการเรียนคำศัพท์ต้องอาศัยความจำอย่างมาก จึงไม่น่าแปลกที่ผู้เรียนจะต้องการ“ตัวช่วย”ดึงดูดความสนใจทำให้การเรียนรู้เกิดความหมายยิ่งขึ้น นอกจากนี้การฝึกทักษะการฟังก็เป็นเรื่องของการใช้ประโยชน์จากสื่อเพลงโดยตรง

ในเรื่องของการใช้เกม มีผู้เรียนกล่าวถึงปัญหาในประเด็นว่าจำนวนเกมสามเกมต่อภาคเรียนหนึ่งน้อยเกินไป อีกทั้งเวลาที่ใช้ต่อเกมหนึ่งๆ นั้นสั้นเกินไป ตามความคิดของผู้วิจัยถือว่าการเพิ่มจำนวนเกมเป็นเรื่องที่กระทำได้เพียงแต่จะต้องใช้เวลาเตรียมการสอนมากขึ้น ส่วนเวลาที่ใช้ต่อเกมหนึ่งๆ นั้นน่าจะเป็นปัญหาของลักษณะเกมที่ต้องดำเนินให้เสร็จสิ้นภายในคาบที่สอน ฉะนั้นรูปแบบของเกมจึงควรจะกระชับกว่านี้จึงจะทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกว่าเป็นเหตุการณ์อย่างกระตั้นตันในขณะที่ยังคงกำลังสนุกกับการเรียน

นอกจากนี้ การแข่งขันซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะการเล่นเกมก็เป็นสิ่งที่น่าพิจารณาว่าเป็นข้อดีหรือข้อด้อยของกิจกรรม เนื่องจากมีผู้แสดงความคิดเห็นว่าเมื่อมีการแข่งขันทำให้ต้องรีบๆ หาคำตอบไปก่อนทำให้สื่อที่ใช้มิได้กระตุ้นเนื้อหาอย่างที่เราควรจะเป็น อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยมีทรรศนะส่วนตัวว่าควรมองการแข่งขันเป็นข้อดีมากกว่าข้อด้อย เพราะการแข่งขันจะช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียน ซึ่งถ้าหากผู้เรียนขาดความ

สนใจเสียตั้งแต่เริ่มต้นกิจกรรมเนื้อหาที่เรียนไปก็ยังไม่ถูกกระตุ้น แต่ผู้สอนก็ไม่จำเป็นต้องจัดกิจกรรมที่ต้องเกิดการแข่งขันทุกครั้งไป เพราะความต้องการเอาชนะอาจทำให้ผู้เรียนเครียดหรืออาจอิงเอาจึงกับการร่วมกิจกรรมมากเกินไป ซึ่งนับว่าขัดกับวัตถุประสงค์หลักของการใช้เกมในการเรียนการสอนที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้นจากความสนุกเพลิดเพลิน

จากเสียงสะท้อนเกี่ยวกับการใช้เพลงพบว่าคุณลักษณะสำคัญของเพลงที่เหมาะสมกับการสอนคือ จังหวะเพลงควรช้า ทำนองคุ้นหูร้องตามได้ง่าย หากเป็นไปได้ควรเป็นเพลงร่วมสมัยเช่น เพลงป๊อป เพลงร็อค และเพลงจะต้องมีความยาวเหมาะสม ซึ่งประเด็นทั้งหมดนี้นับว่าเป็นปัจจัยที่เอื้อให้การเรียนรู้ที่ใช้เพลงเป็นสื่อช่วยสอนประสบความสำเร็จ เพราะหากผู้เรียนฟังเพลงแล้วไม่สามารถร้องตามได้จริง คุณประโยชน์ของการนำเพลงมาใช้ก็ย่อมถดถอยลง อย่างไรก็ตาม การค้นหาเพลงที่มีคุณลักษณะครบถ้วนทั้งทุกประการนับเป็นปัญหาหลักของผู้สอนที่ใช้เพลงที่แต่งขึ้นเพื่อการสอนจากหนังสือเรียนชุดอื่น เพราะการค้นหาเพลงที่มีเนื้อหาตรงกับที่ต้องการสอนและมีคุณลักษณะที่กล่าวมาครบเป็นเรื่องที่ยาก ดังนั้น ข้อเสนอแนะที่ได้จากผู้เรียนจึงควรถือว่าเป็นแนวทางในการคัดเลือกเพลงช่วยสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้เพลงช่วยสอนมากกว่าจะยึดมั่นเป็นกฎเกณฑ์ตายตัวในการคัดเลือกเพลง

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยที่มุ่งนำศึกษาประสิทธิผลทั้งของการใช้เกมและการใช้สื่อเพลง ดังนั้น การวิจัยในครั้งต่อไปอาจจำกัดขอบเขตอยู่ในบริบทของสื่อชนิดใดชนิดหนึ่งจะได้ข้อมูลในเชิงลึกที่นำมาใช้ประโยชน์ได้มากขึ้น

1.1 กรณีการวิจัยสื่อเกมช่วยสอนอาจศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิผลของเกมประเภทต่างๆ ที่มีต่อผู้เรียน หรือ ศึกษาประสิทธิผลของเกมที่น่ามาใช้สอนเฉพาะทักษะใดทักษะหนึ่ง

1.2 กรณีการวิจัยสื่อเพลงช่วยสอน ควรดำเนินการสอนโดยใช้ชุดหนังสือเรียนที่มีเพลงช่วยสอนบรรจุไว้เพื่อควบคุมปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากความแตกต่างด้านเนื้อหาปลีกย่อย เมื่อใช้หนังสือเรียนชุดหนึ่งแต่นำเพลงช่วยสอนจากหนังสือเรียนอีกชุดมาใช้ ผลลัพธ์ของงานวิจัยจะมีความเที่ยงตรงมากยิ่งขึ้น หรือ อาจนำเพลงทั่วไปที่มีเนื้อหาตรงกับบทเรียนมาช่วยสอนแทนเพลงที่อยู่ในแบบเรียนเพื่อเป็นการเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียน

2. งานวิจัยนี้จำกัดขอบเขตอยู่ที่การเรียนการสอนภาษาเยอรมันเท่านั้น แต่ในบริบทของการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศอื่นๆ ก็มีการนำสื่อเกมและสื่อเพลงมาช่วยสอนเช่นกัน ดังนั้น หากผู้สอนภาษาต่างประเทศอื่นๆ สนใจศึกษาสื่อเกมและเพลงช่วยสอน ข้อความรู้อย่างไรก็จะมีหลากหลายและยังถือได้ว่าเป็นการแบ่งปันประสบการณ์เพื่อการพัฒนาการสอนอย่างกว้างขวางอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- เกศริน พนารังสรรค์. 2543. “ผลของเพลงสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อทัศนคติ การแสวงหาความรู้ ความพึงพอใจ และการใช้ประโยชน์ของผู้ฟัง.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทองคำ พานจันทร์. 2545. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการฟัง-พูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชินีบูรณะที่สอนโดยเพลงกับการสอนแบบปกติ.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิตนา แคมมณี. 2543. **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพเก้า ณ พัทลุง. 2548. **การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา**. สงขลา: ภารกิจการเอกสารและตำรามหาวิทยาลัยทักษิณ.
- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. 2548. **หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาภาษาเยอรมัน หลักสูตรปรับปรุง 2548**. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อรุณี วิริยะวิจิตร. 2532. **การเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- Alke, Ina, et al. 2000. **Tangram Deutsch als Fremdsprache**. Lehrerbuch, Ismaning: Hueber.
- Aufderstraße, Hartmut, et al. 2003. **Themen aktuell 1**. Ismaning: Max Hueber.
- Dauvillier, Christa and Lévy-Hillerich, Dorothea. 2004. **Spiele im Deutschunterricht**. Fernstudieneinheit 28, München: Langenscheidt.
- Dörnyei, Zoltan. 2002. **Motivational Strategies in the Language Classroom**. 5th ed. Cambridge: Cambridge University Press.
- Funk, Hermann and Koenig, Michael. 2003. **Grammatik lehren und lernen**. Fernstudieneinheit 17, München: Langenscheidt.
- Wright, Andrew, Betteridge, David, and Buckby, Michael. 2006. **Games for Language Learning**. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press.