

การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษจากเพลง สำหรับนิสิตวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

The Development of Computer- Assisted Interactive Program in Teaching English through Songs for KU Students Taking Foundation English Courses

กิติมา อินทร์มพรรย์

Kitima indrambarya

ABSTRACT

The computer-assisted interactive program is the development of the interactive English language program for self-study through popular English songs to enhance the listening skills of students taking Foundation English courses at Kasetsart University. The designed program can be accessed via the Kasetsart University computer networking system or via CD Rom. The program consists of 9 songs, each of which is accompanied by lyrics, translations, links to artists' websites, listening practices, 11 language focuses, vocabulary and expressions, and practices in language use in various interactive formats, totaling 30 exercises. Out of 50 subjects in the Foundation English courses, 42.85% are satisfied with high interactiveness of the program and 56.14% admit that they have learned a great deal from the program.

Key words: multimedia, CAI, CALL, learn English through songs

บทคัดย่อ

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษจากเพลงเป็นการพัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยตนเองโดยใช้เพลงเป็นสื่อเพื่อ

พัฒนาทักษะการฟังของนิสิตที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ซึ่งสามารถใช้งานผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ภายในมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์หรือผ่านซีดีรอม โปรแกรมนี้ประกอบด้วยเพลงทั้งหมด 9 เพลง แต่ละเพลง

ประกอบด้วย เสียงเพลงพร้อมเนื้อร้อง บทแปล การเชื่อมโยงเข้าเว็บไซต์ของศิลปินที่เกี่ยวข้อง บทฝึกทักษะการฟัง บทอธิบายการใช้ภาษา 11 หัวข้อ ศัพท์สำนวน และแบบฝึกหัดการใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งสิ้น 30 แบบฝึกหัด ทดลองใช้กับนิสิตในระดับวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน จำนวน 50 คน นอกชั้นเรียนในเวลาที่คุณเรียนสะดวก ผลปรากฏว่า 42.85% พอใจด้านปฏิสัมพันธ์ของโปรแกรมในระดับดีมาก 56.14% คิดว่าได้รับประโยชน์จากการใช้โปรแกรมมาก

บทนำ

ในโลกปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่สำคัญในการติดต่อสื่อสาร ดำเนินธุรกิจกับนานาชาติ ดังนั้นทักษะการใช้ภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง การพูด การอ่าน หรือการเขียน การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเฉพาะในห้องเรียนสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมงแต่เพียงอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอเนื่องด้วยเวลาจำกัด อีกทั้งแต่ละห้องเรียนยังมีนิสิตจำนวนมาก ทำให้ผู้สอนไม่สามารถดูแลติดตามแก้ไขจุดอ่อนของนิสิตเป็นรายบุคคลได้อย่างทั่วถึง นอกจากนี้ผู้เรียนแต่ละคนยังมีความสนใจในการเรียนแตกต่างกัน มีเป้าหมายในการเรียนรู้ต่างกัน มีความสามารถในการเรียนรู้เร็วช้าแตกต่างกัน มีเทคนิคและวิธีการเรียนรู้แตกต่างกัน (Shareen, 1989: 5)

จากประสบการณ์การสอนนิสิตวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน เป็นเวลา 6 ปี โดยเฉพาะวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน I และ ภาษาอังกฤษพื้นฐาน III ทำให้รู้สึกเห็นใจและเข้าใจความรู้สึกของนิสิตที่มีทักษะทางภาษาต่างประเทศน้อย และมีโอกาสฝึกฝนทักษะภาษาต่างประเทศนอกห้องเรียนน้อย บางคนจำเป็นต้องเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน I หรือ วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน II มากกว่า 2 ครั้ง จึงจะสามารถได้ไปเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน III ซึ่งอาจใช้เวลา

อีกมากกว่า 1 ภาคการศึกษาก่อนที่จะสามารถเลือกเรียนวิชาภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้นอย่างน้อยอีก 1 วิชาตามความต้องการของหลักสูตรต่างๆ ในมหาวิทยาลัย และด้วยสาเหตุที่ทักษะการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะทักษะการฟังเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ไม่สามารถพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว จึงทำให้นิสิตมักท้อแท้ขาดความสนใจ บางคนขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ

เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หรือ e-courseware เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ประเภทอะซิงโครนัส ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถเลือกเข้าศึกษาบทเรียน ณ เวลาใดก็ได้ สถานที่ใดก็ได้ ตามแต่ผู้เรียนจะสะดวก (ชิน, 2546) ในระยะเวลานานและบ่อยเท่าที่ต้องการ ผู้วิจัยจึงดำริผลิตสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะการฟังภาษาอังกฤษและเพิ่มพูนทักษะการใช้ภาษาอื่นๆ ได้อย่างสนุกสนาน ในเวลาที่เหมาะสม นอกเหนือชั่วโมงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ณ สถานที่ใดก็ได้ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ภายในมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ด้วยเหตุที่เพลงเป็นสุนทรีย์รวมของการพักผ่อน หย่อนใจสำหรับทุกเพศทุกวัย การสร้างสรรค์ไม่ว่าประเภทใดก็มีเพลงเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมเสมอ ผู้วิจัยจึงผลิต โปรแกรมช่วยสอนภาษาอังกฤษที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษในระดับพื้นฐานผ่านสื่อเพลง โดยสอดแทรกเนื้อหาไวยากรณ์พื้นฐานที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อให้นิสิตสามารถพัฒนาทักษะการฟังและการใช้ภาษาอังกฤษในระดับพื้นฐานได้ด้วยตนเองนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนานเพลิดเพลิน

วิธีวิจัย

1) ศึกษาโปรแกรมการสร้างบทเรียนและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษสำเร็จรูปต่างๆ ได้แก่ Real English และ Wiser English (Wiser Software, 1997) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์สอนภาษาอังกฤษจากประเทศออสเตรเลีย; Rosetta Stone (Fairfield Technology, 1991) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์สอนภาษาอังกฤษจากสหรัฐอเมริกา; English Plus (IT Edusoft, 1994) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์สอนภาษาอังกฤษจัดจำหน่ายในประเทศไทย, และ English for Agriculture (Gibson *et al.*, 1999) ซึ่งเป็นบทเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วยภาษา HTML ผ่านซีดีรอมหรือ อินเทอร์เน็ต

2) วางโครงเรื่องของบทเรียนและแบบฝึกหัด และตรวจสอบกับเจ้าของภาษา โดยคัดเลือกเพลงภาษาอังกฤษที่เป็นที่นิยมระหว่างปี ค.ศ. 1980 – 1990s โดยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้

- มีระดับความยากง่ายอยู่ในระดับง่ายถึงปานกลาง
- ลักษณะทำนองเข้าถึงปานกลาง การออกเสียงเพลงชัดเจน

3) รวบรวมวัตถุดิบ ได้แก่ ภาพ และเสียง โดยนำมาดัดแปลงเป็นรูปแบบที่ต้องการ

4) สร้างบทเรียนโดยใช้ authoring tool โดยมีซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนาผลผลิตสื่อดังนี้

- โปรแกรม Macromedia Dreamweaver 4 ในการเขียน html script และพัฒนาแบบฝึกหัดต่างๆ
- โปรแกรม Adobe Photoshop และ Image Ready ในการตกแต่งรูปภาพ การสร้างภาพเคลื่อนไหว
- โปรแกรม Microsoft Windows Media Player
- Web browser ได้แก่ Microsoft Internet Explorer Version 5 up

โปรแกรมที่ผลิตขึ้นประกอบด้วยเนื้อหาใน

การนำเสนอบทเรียนรวมทั้งสิ้น 9 เพลง พร้อมบทแปล 9 บท บทอธิบายการใช้ภาษา 11 บท แบบฝึกหัดทดสอบความเข้าใจ 10 แบบฝึกหัด แบบฝึกหัดศัพท์และสำนวน 3 แบบฝึกหัด และแบบฝึกหัดการใช้ภาษา 17 แบบฝึกหัด รวม 30 แบบฝึกหัด แต่ละเพลงประกอบด้วยส่วนประกอบดังนี้

- Lyric หมายถึงเนื้อเพลง พร้อมเสียงทำนองเพลง

- Translation หมายถึงบทแปล

- Explore หมายถึงบทฝึกทักษะการฟัง พร้อมการควบคุมระบบการฟังเสียงเพลง และศัพท์

- Exercise หมายถึงแบบฝึกหัดซึ่งประกอบด้วย Comprehension หรือแบบฝึกหัดทดสอบความเข้าใจและ Vocabulary / Expression หรือ แบบฝึกหัดทดสอบความเข้าใจคำศัพท์และสำนวน

- Language หมายถึงบทให้ความรู้ด้านภาษา ซึ่งประกอบด้วย Explanation หรือคำอธิบาย Exercises หรือแบบฝึกหัดในรูปแบบต่างๆ

5) ทดสอบประสิทธิภาพการนำเสนอของสื่อที่ผลิต โดยใช้อาสาสมัครนิสิตที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานจำนวน 50 คน เลือกฟังเพลงใดก็ได้อย่างน้อย 3 เพลง ฝึกทักษะการใช้ภาษาอย่างน้อย 3 ทักษะ โดยใช้ระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 1-3 ชั่วโมง ในศูนย์พัฒนาภาษาด้วยตนเอง ภาควิชาภาษาต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์ หลังจากนั้นให้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นแสดงความพึงพอใจที่มีต่อโปรแกรมที่ผลิตขึ้น และวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามด้วยร้อยละ

ผลและวิจารณ์

ผลการพัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดีย

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผลิตขึ้นสามารถใช้งานได้สองรูปแบบคือ การใช้งานผ่านระบบเครือข่ายของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ หรือ

ผ่านซีดีรอม โดยมีรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาดังนี้

1. **หน้าเมนูหลัก** ประกอบด้วยภาพนักร้องและเมนูหลักต่างๆ ให้ผู้เรียนเลือกดังนี้

- Song Titles บทเรียนเพลงต่างๆ
- Language บทฝึกทักษะการใช้ภาษา
- Objectives วัตถุประสงค์ของโปรแกรม
- Credits ผู้จัดทำ
- Requirement อุปกรณ์และการติดตั้งมัลติมีเดียที่ใช้งาน

- Help คำแนะนำการใช้งาน

2. **Song Titles** ผู้เรียนสามารถเลือกบทเรียนจากเพลงได้รวมทั้งสิ้น 9 เพลง แต่ละเพลงประกอบด้วยส่วนประกอบดังนี้

2.1 **Lyric หรือ เนื้อเพลง** ปรากฏพร้อมเสียงทำนองเพลง รูปและชื่อนักร้อง พร้อมการเชื่อมโยงไปเว็บไซต์ของนักร้อง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเพลงหรือนักร้องเพิ่มเติมผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ online ได้

2.2 **Translation หรือ บทแปล** เป็นการแปลเนื้อเพลงบรรทัดต่อบรรทัดเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อร้องได้ดียิ่งขึ้น

2.3 **Explore หรือ บทฝึกทักษะการฟัง** ประกอบด้วยแบบฝึกหัดเติมคำเพลงละ 12 – 15 คำ เพื่อทดสอบการฟังและการสะกดคำศัพท์ที่ได้ยินของผู้เรียน มีลักษณะเฉพาะดังนี้ (Figure 2)

- ผู้เรียนสามารถเลือกฟังเพลงท่อนใดก็ได้ซ้ำโดยไม่จำกัดครั้ง
- ผู้เรียนสามารถเดาคำศัพท์ได้จากการใบ้คำโดยการบอกจำนวนตัวอักษรของคำที่จำเป็นต้องใช้ในช่องว่างนั้นๆ
- ผู้เรียนสามารถทราบคะแนนและตรวจดูคำตอบที่ผิดจากเฉลย เมื่อทำครบทุกช่อง
- ผู้เรียนสามารถเลือกฟังการออกเสียงคำศัพท์ที่ถูกต้องจากเจ้าของภาษา
- ผู้เรียนสามารถทราบความหมายของคำ

ศัพท์หรือสำนวนที่ปรากฏในเนื้อเพลงได้ด้วยการเลื่อนเมาส์ไปที่คำนั้น และเพื่อเป็นการฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ โปรแกรมได้ให้ความหมายเป็นภาษาอังกฤษอย่างง่าย

- ผู้เรียนสามารถเลือกฟังเพลงใดก็ได้จากเพลงทั้ง 9 เพลงต่อไปนี้

Always On My Mind (Willie Nelson)

As Long As You Love Me (Blackstreet

Boys)

Back At One (Brian McKnight)

Eternal Flames (Human Nature)

Every Day I Love You (Boyzone)

In My Life (Bette Midler)

More Than Words (Extreme)

Nothing's Gonna Change My Love For You

(Glenn Medeiros)

Saving All My Love (Whitney Houston)

2.4 **Exercises หรือ แบบฝึกหัด** เป็นแบบฝึกหัดเพื่อทดสอบความเข้าใจเนื้อเพลง ศัพท์หรือสำนวนที่ปรากฏในเนื้อเพลง โดยผู้เรียนสามารถเลือกฟังเพลงทั้งเพลงหรือท่อนใดก็ได้ซ้ำโดยไม่จำกัดจำนวนครั้งระหว่างทำแบบฝึกหัด ลักษณะของแบบฝึกหัดมี 3 ประเภท ได้แก่

- **แบบฝึกหัดเลือกตอบ (multiple choice)** ให้โอกาสตอบได้เพียงครั้งเดียว โดยโปรแกรมจะให้เสียง feedback แสดงผลการตอบถูกหรือผิดแตกต่างกันไป และให้คำชมเชยเมื่อตอบถูกหรือคำอธิบายเมื่อตอบผิด แต่ไม่อนุญาตให้ตอบซ้ำ และโปรแกรมจะแสดงคะแนนทั้งหมดที่ท้ายหน้าแบบฝึกหัด
- **แบบฝึกหัดเลือกตอบถูกหรือผิด(true/false)** ให้โอกาสตอบได้เพียงครั้งเดียว โดยโปรแกรมจะให้เสียง feedback แสดงผลการตอบถูกหรือผิดแตกต่างกันไป และให้คำชมเชยเมื่อตอบถูกหรือคำอธิบายเมื่อตอบผิด แต่ไม่อนุญาตให้ตอบซ้ำ และโปรแกรมจะแสดงคะแนนทั้งหมดที่ท้ายหน้าแบบฝึกหัด



Figure 1 Main menu.

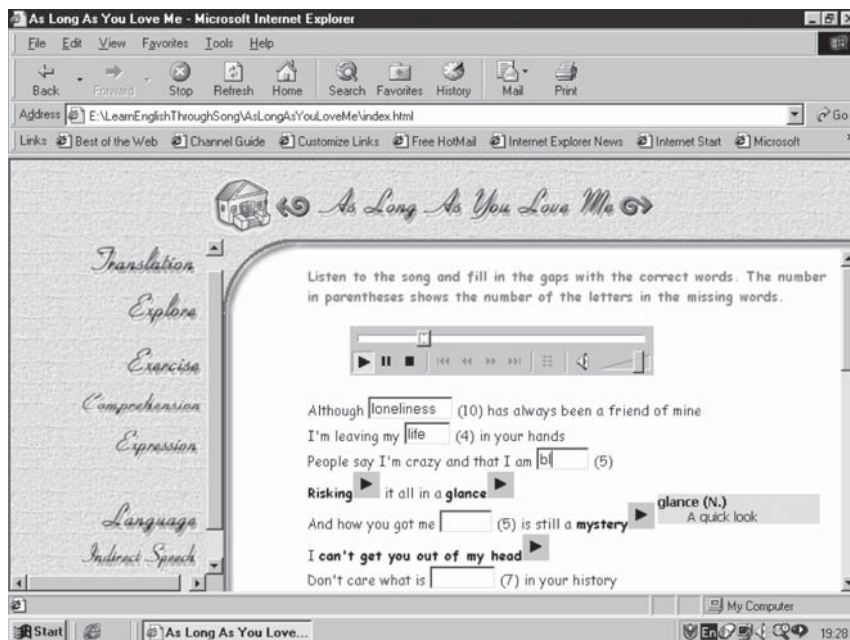


Figure 2 Explore in “As Long As You Love Me”.

- **แบบฝึกหัดจับคู่ (drag and drop)** โปรแกรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกตอบได้จนกว่าจะถูกต้อง โดยไม่มีคะแนน หากตอบผิด จะปรากฏเสียงเตือนพร้อมข้อความให้ลองใหม่ โดยคำตอบจะสะท้อนกลับไปตำแหน่งเดิม หากใส่คำตอบถูกต้องจะได้รับข้อความชมเชยพร้อมเสียง

3. **Language** หรือ **บทฝึกทักษะการใช้ภาษา** ประกอบด้วย เนื้อหาที่เกี่ยวกับทักษะการใช้ภาษาอังกฤษที่ปรากฏในเพลงและทักษะการใช้ภาษาอังกฤษพื้นฐานที่สำคัญรวมทั้งสิ้น 11 หัวข้อ ดังนี้

British & U.S. English	If Clause
Could or Should	Indirect Speech
Do or Be	Negative Prefixes
Do Substitute	Some as Subject
Subject & Verb	Yes/No Questions
Gerunds	

ทั้งนี้หัวข้อการใช้ภาษาดังกล่าวสามารถแบ่งระดับเป็น 3 กลุ่มย่อยดังนี้

1) **ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษพื้นฐานที่สำคัญ** ซึ่งผู้เรียนในระดับต้นหรือกลางมักใช้ผิดและสับสนได้แก่

- **การหาประธานและกริยาแท้ในประโยค** (Subject & Verb) ซึ่งเป็นหัวข้อที่ผู้เรียนมักประสบปัญหามากที่สุดหัวข้อหนึ่ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงสร้างโปรแกรมให้มีปฏิสัมพันธ์ต่อคำตอบของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้ได้มากที่สุด พร้อมทั้งฝึกหาประธานและกริยาแท้ของประโยคให้ได้

- **การใช้คำว่า some ในตำแหน่งประธานของประโยค** (Some as Subject) โดยให้ผู้เรียนหาว่า some แทนคำนามใดในเนื้อความที่ปรากฏ

- **การเลือกใช้กริยาช่วย do หรือ be ในประโยค** (Do or Be) ซึ่งเป็นหัวข้อที่สำคัญอีกหัวข้อหนึ่งซึ่งผู้เรียนจำนวนมากไม่สามารถแยกความแตกต่างได้ โปรแกรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกแยกความแตกต่างขั้นพื้นฐานในการใช้กริยาช่วยทั้งสอง และ

ผันให้ถูกต้องกับประธานที่ปรากฏ

- **การสร้างประโยคคำถาม-ตอบ** (Yes/No Questions) เป็นหัวข้อที่ไม่ยากแต่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับการเลือกใช้กริยาช่วยของผู้เรียน ผู้เรียนไม่เพียงแต่จะมีโอกาสฝึกเรียงคำในประโยคให้ถูกต้องแต่ยังต้องเลือกใช้กริยาช่วยให้ถูกต้องไปพร้อมกันด้วย

2) **ทักษะการใช้ภาษาในระดับกลาง** ซึ่งสามารถนำมาใช้เสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษพื้นฐาน III หรือสูงกว่า ได้แก่

- หัวข้อ **Could or Should** แสดงให้เห็นความแตกต่างในการใช้ could และ could have กับ should และ should have

- หัวข้อ **Do Substitute** อธิบายลักษณะการใช้กริยาช่วยแทนการพูดซ้ำทั้งประโยคเพื่อเน้นหรือย้ำ

- หัวข้อ **Gerunds** ซึ่งให้เห็นความแตกต่างระหว่างกริยากลุ่มที่ต้องตามด้วย V-ing และกลุ่มที่ต้องตามด้วย infinitive

- หัวข้อ **Indirect Speech** แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างการอ้างอิงโดยใช้คำพูดโดยตรงและทางอ้อม

- หัวข้อ **If Clause** แสดงให้เห็นลักษณะการพูดถึงสิ่งที่เป็นไปได้ในอนาคต และการพูดถึงสิ่งที่ตรงข้ามความจริงในปัจจุบัน

3) **ปฏิกิริยาการใช้ภาษา** เป็นหัวข้อที่เกี่ยวกับเกร็ดการใช้ภาษาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อทักษะการอ่านพูด และเขียนภาษาอังกฤษ ได้แก่

- หัวข้อ **Negative Prefixes** ให้ผู้เรียนได้สัมผัสลักษณะการใช้ prefix ที่มีความหมายว่า ‘ไม่’ ที่พบบ่อยได้แก่ un-, in-, และ dis-

- หัวข้อ **British & U.S. English** ซึ่งให้เห็นความแตกต่างในการใช้ภาษาและความแตกต่างในด้านการสะกดคำทั้งสองแบบ

หลังจากการอธิบายลักษณะการใช้ภาษาพร้อมตัวอย่างแบบมีปฏิสัมพันธ์แล้ว แต่ละหัวข้อจะมีแบบ

ฝึกหัดต่างๆ แบ่งได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

- **แบบฝึกหัดเลือกตอบ (multiple choice)** ให้ตอบได้เพียงครั้งเดียว เมื่อผู้เรียนตอบผิดหรือถูก โปรแกรมจะให้เสียง feedback แสดงว่าการตอบถูกหรือผิดแตกต่างกันไป และให้คำชมเชยเมื่อตอบถูกหรือคำอธิบายเพิ่มเติมเมื่อตอบผิด

- **แบบฝึกหัดจับคู่ (drag and drop)** เมื่อผู้เรียนตอบผิดหรือถูก โปรแกรมจะให้เสียง feedback แสดงว่าถูกหรือผิดแตกต่างกันไป และโปรแกรมจะให้คำชมเชยเมื่อผู้เรียนตอบถูกต้องและให้คำอธิบายเพิ่มเติมเมื่อผู้เรียนตอบผิดเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขตอบซ้ำ จนเข้าใจได้ดังตัวอย่างใน figure 3

- **แบบฝึกหัดเติมคำ (text entry)** ผู้เรียนสามารถกดปุ่ม check เพื่อตรวจสอบเฉลย หากตอบผิดจะปรากฏคำอธิบายว่าผิดอย่างไร ดัง Figure 4 และ Figure 5

ปัญหาและข้อจำกัดในการพัฒนาโปรแกรม

การพัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียชุดนี้ยังประสบปัญหาหลายประการ

1. การอัดเสียงและคัดลอกไฟล์เสียง ผู้วิจัยต้องการเลือกไฟล์ที่มีขนาดเล็ก เพื่อให้การโหลดผ่านระบบเครือข่ายเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว และมีคุณภาพเสียงดี ฟังชัดเจน ทำให้ใช้ระยะเวลาในการอัดเสียงและคัดลอกเสียงนาน และในที่สุดเลือกใช้โปรแกรม Windows Media Player

2. ปัญหาข้อบกพร่องของโปรแกรม Windows Media Player ที่ส่งผลต่อการใช้งาน คือ Windows Media Player รุ่น 7.1 ไม่อนุญาตให้ผู้ควบคุมปุ่มต่างๆ เช่น หยุด (pause) หรือ ย้อนกลับ (rewind) ในส่วนที่ต้องการ หรือเล่นเพลงในช่วงต่างๆ ของเพลงตามต้องการได้โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ในขณะที่ Windows Media Player รุ่น 9 สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้เป็นอย่างดี แต่กลับไม่สามารถควบคุมการใช้งานไฟล์ Windows Media Audio ผ่านซีดีรอมได้ ทำให้จำเป็นต้องจำกัดรุ่นการใช้งานของ Windows Media Player ตามลักษณะ

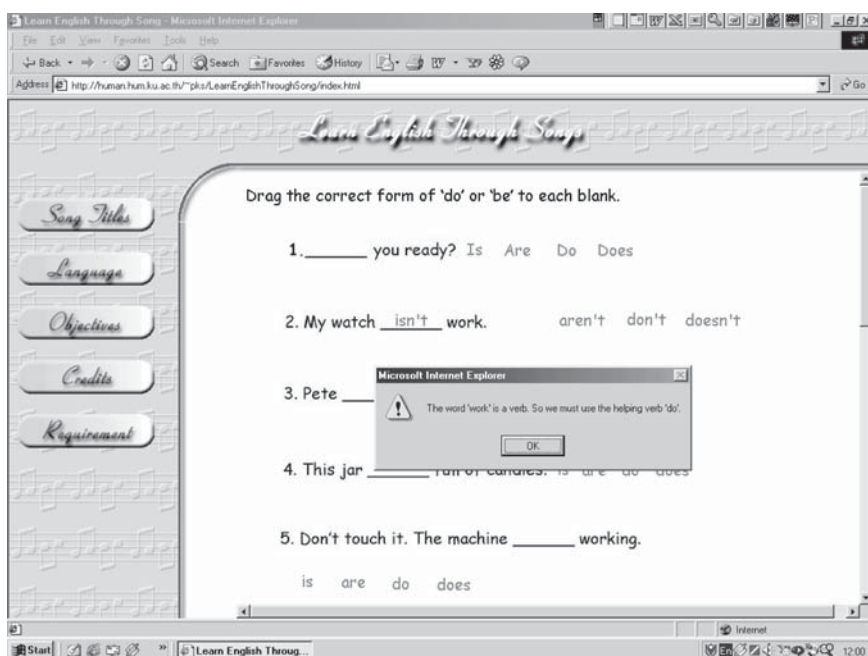


Figure 3 Drag and Drop Exercise in the “Do or Be” Topic of Language Menu.

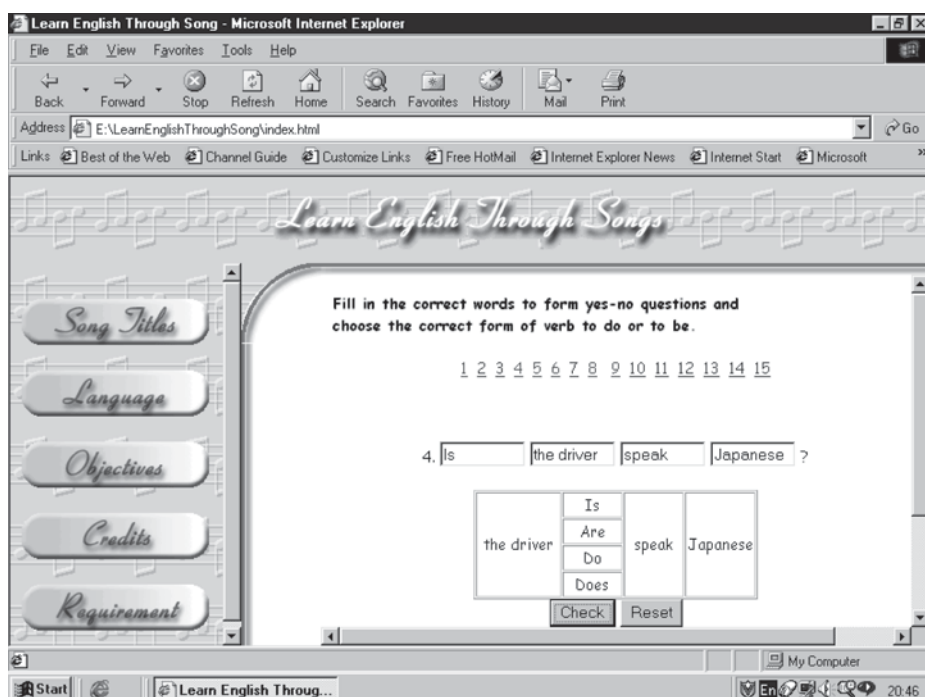


Figure 4 Text entry exercise in “Yes/No Questions” topic of language menu.

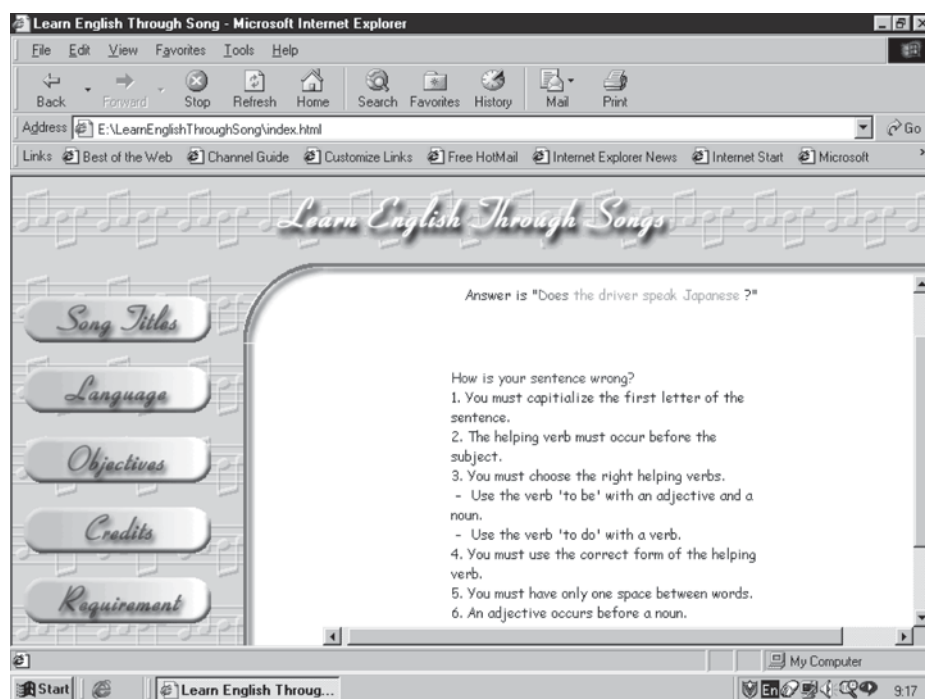


Figure 5 Feedback for “Yes/No Questions” topic of language menu.

การใช้งานของผู้ใช้

ผลการสำรวจความคิดเห็น

จากแบบสอบถามที่ได้รับคืนจำนวนทั้งสิ้น 57 ชุด ที่แจกระหว่างเดือนสิงหาคม – กันยายน 2545 เป็นแบบสอบถามจากนิสิตรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานจำนวน 50 ชุด อีก 7 ชุดเป็นคำตอบจากผู้ที่ยื่นสูงกว่ารายวิชาพื้นฐานทั้งในระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษา

ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 79 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเป็นนิสิตที่กำลังศึกษาวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน III สังกัดคณะต่างๆ ในมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 96.5 ใช้เวลาทำโปรแกรม 1 - 3 ชั่วโมง มีเพียงร้อยละ 1.75 ใช้เวลา 7 - 10 ชั่วโมงในการศึกษาโปรแกรมชุดนี้ โดยมีข้อจำกัดในเรื่องระยะเวลาที่ให้นิสิตทดลองใช้โปรแกรมและตอบแบบสอบถามในช่วงใกล้สอบทำให้นิสิตมีแรงจูงใจที่จะใช้เวลาเพื่อทำกิจกรรมดังกล่าวน้อย และมักใช้เวลาไม่เกิน 2 ชั่วโมง นอกจากนี้เนื่องจากปัจจุบันผู้วิจัยมิได้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานแล้ว ทำให้ไม่สามารถสนับสนุนให้นิสิตได้ทดลองใช้โปรแกรมได้อย่างเต็มที่

ผลการสำรวจแบบสอบถาม สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1. เมื่อพิจารณาจากเนื้อเพลง ผลการสำรวจ

แสดงให้เห็นว่า เพลงที่ได้รับความนิยมมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ More Than Words (50.88%), In My Life (47.37%), Eternal Flame (45.61%) และ As Long As You Love Me (45.61%) ตามลำดับ ดัง figure 6 เพลงเหล่านี้เป็นเพลงทำนองค่อนข้างช้า ได้รับความนิยมสูง และมีลักษณะการออกเสียงภาษาชัดเจน ฟังง่าย

2. เมื่อพิจารณาจากทักษะการใช้ภาษาที่นิสิตเลือกศึกษา ผู้วิจัยสามารถจัดลำดับความสนใจของผู้ใช้จากมากที่สุดถึงน้อยที่สุดได้ (Table 1)

3. ผลการสำรวจระดับความพึงพอใจของผู้ใช้โปรแกรมจากน้อยที่สุดไปมากที่สุดโดย 1=น้อยที่สุด, 2 = น้อย, 3 = ปานกลาง, 4 = มาก, 5 = มากที่สุด สามารถสรุปได้ดังนี้

3.1 ลักษณะการนำเสนอโปรแกรม ผู้วิจัยพบว่าผู้ทดลองโปรแกรมจำนวน 42.85% มีความพึงพอใจมาก (4) ต่อการมีปฏิสัมพันธ์ของโปรแกรม; 50.88% เห็นว่าเมนูและสัญลักษณ์ (icon) สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ในระดับปานกลาง (3); 45.61% เห็นว่าโปรแกรมใช้ง่ายในระดับดี (4); และ 45.61% เห็นว่าโปรแกรมสามารถดึงดูดความสนใจได้ดี (4) ดัง Figure 7

3.2 เนื้อหาของโปรแกรม ผู้ทดลองใช้โปรแกรมจำนวน 56.14% เห็นว่าได้รับประโยชน์จากการใช้โปรแกรมมาก (4); 50.88% เห็นว่าโปรแกรมให้ความสนุกสนานมาก (4); 42.1% เห็น

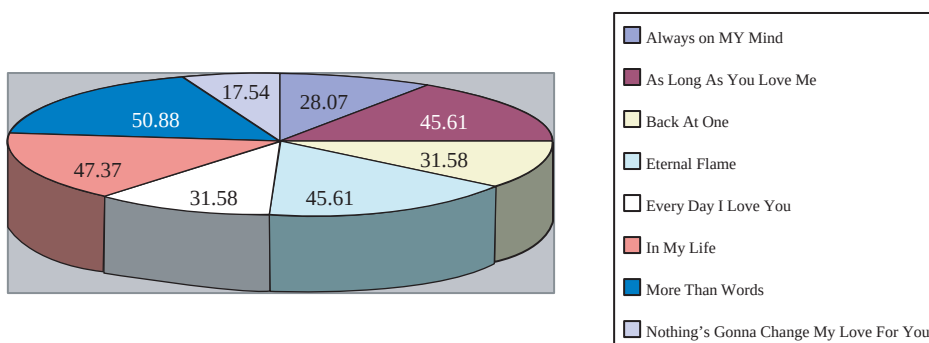
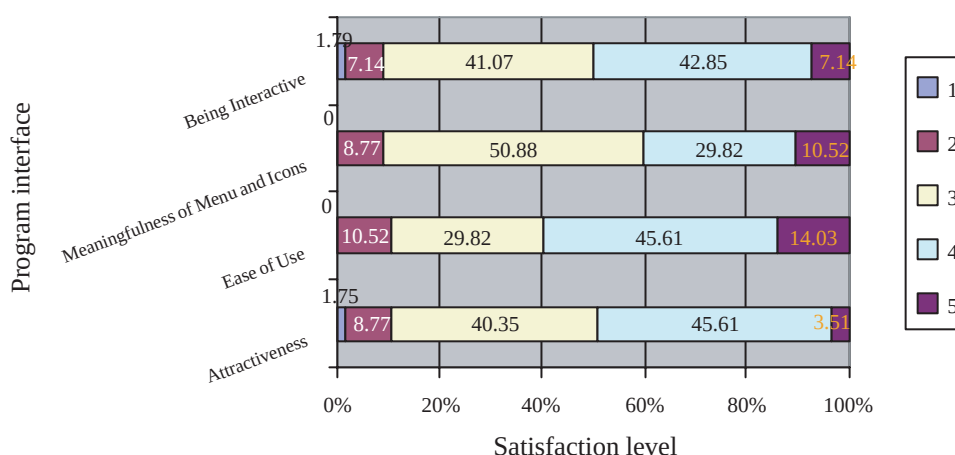


Figure 6 Students' choice of songs.

Table 1 Students' preference of language topics.

Language topics	Percentage of number of students
If clause	68.42%
Yes & no questions	43.85%
Could & should	35.09%
Subjects & verbs	35.08%
Gerunds	33.33%
Do or be	21.05%
Negative prefixes	17.54%
Some as subject	15.79%
British & U.S. English	15.79%
Do substitute	10.53%
Indirect speech	5.26%

**Figure 7** Satisfaction level with program interface.

ว่าความเหมาะสมของระดับความยากง่ายของโปรแกรมอยู่ในระดับปานกลาง (3); 49.12% เห็นว่าแบบฝึกหัดมีความน่าสนใจอยู่ในระดับปานกลาง (3); 50.88% เห็นว่าโปรแกรมมีเนื้อหาที่น่าสนใจอยู่ในระดับดี (4) และระดับความยากง่ายของเพลงอยู่ในระดับดี (4) ดัง Figure 8

3.3 ลักษณะของเสียงและข้อความตอบกลับ (feedback) ผู้ทดลองใช้โปรแกรมจำนวน 50.88% เห็นว่าข้อความตอบกลับช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ใน

ระดับปานกลาง (3); 49.12% เห็นว่าข้อความตอบกลับสามารถสื่อความหมายได้ในระดับปานกลาง (3); 54.38% เห็นว่าเสียงการได้กลับเมื่อตอบถูกหรือผิดให้ความเป็นกันเองในระดับปานกลาง และ 49.12% เห็นว่าเสียงถูกหรือผิดสื่อความหมายได้ดีในระดับปานกลาง (3) ดัง Figure 9

3.4 สิ่งที่น่าสนใจและข้อเสนอแนะผู้ทดลองใช้โปรแกรมให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า รู้สึกพอใจลักษณะการนำเสนอบทเรียนโดยใช้สื่อเพลง เนื่องจากได้ฟัง

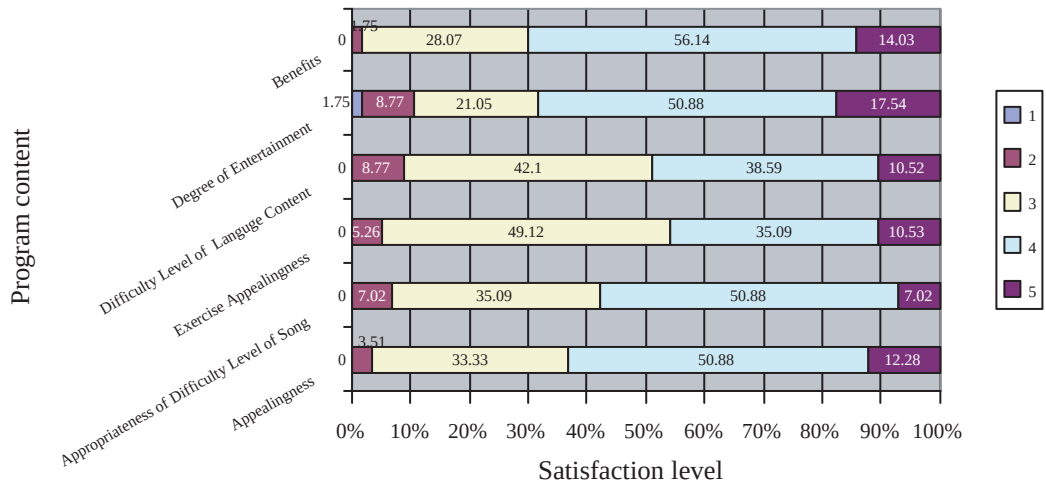


Figure 8 Satisfaction level with program content.

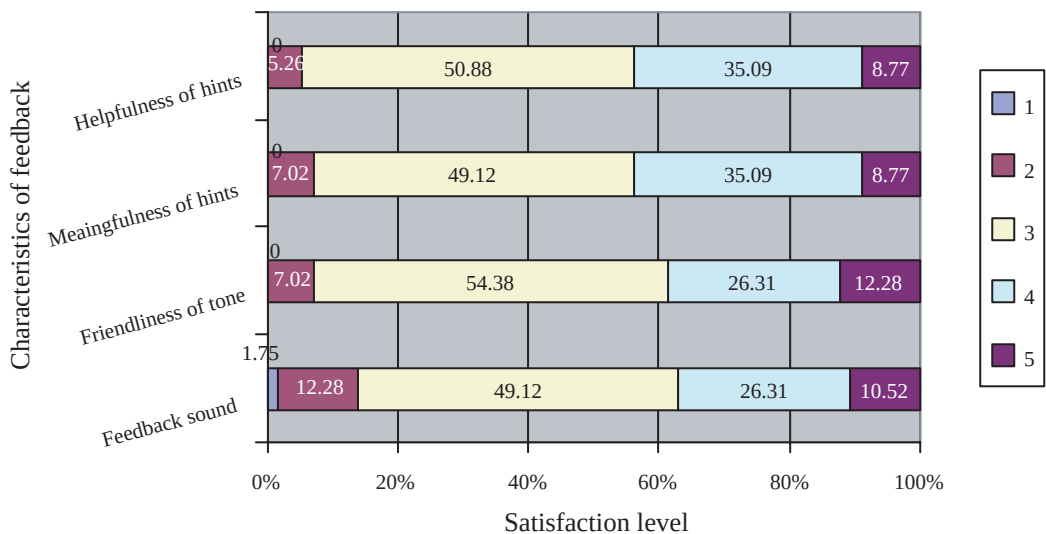


Figure 9 Satisfaction level with program feedback.

เพลงไพเราะที่เป็นที่นิยม พร้อมบทแปล ซึ่งมีการสอดแทรกไวยากรณ์พื้นฐานและเกร็ดการใช้ภาษาให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งมีแบบฝึกหัดหลากหลายรูปแบบ และมีคำอธิบายชี้แนะให้เข้าใจง่ายเมื่อตอบผิด ทำให้โปรแกรมน่าสนใจมากนอกจากนี้ผู้ทดลองใช้โปรแกรมยังสนับสนุนให้พัฒนาโปรแกรมโดยเพิ่มลักษณะการไอเกะเพื่อให้ทราบว่าเพลงที่ฟังร้องถึง

ช่วงใด เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนในระดับเบื้องต้น
3.5 ปัญหาที่ผู้ทดลองใช้โปรแกรมพบ ผลการสำรวจแบบสอบถามทำให้ผู้วิจัยทราบว่าผู้เรียนบางคนใช้เวลาน้อยเกินไปในการทดสอบโปรแกรม ทำให้หาเครื่องมือในการฟังเพลงไม่พบ และไม่มีโอกาสฟังเพลงในบทฝึกทักษะการฟังได้ตามที่คาดหวัง นอกจากนี้ด้วยข้อจำกัดทางความรู้เกี่ยวกับ web browser

ของ Internet Explorer ทำให้ผู้เรียนหลายคนไม่ทราบที่สามารถปรับตัวอักษรให้ใหญ่เล็กตามต้องการได้ ทำให้มิได้ใช้คุณสมบัติต่างๆ ของบทเรียนอย่างเต็มที่ ดังนั้นในการปรับปรุงแก้ไขขั้นสุดท้ายผู้วิจัยจึงได้เพิ่มหัวข้อ Help เพื่อช่วยนำทางผู้เรียนในการใช้งานให้ได้ประโยชน์สูงสุด

สรุป

การพัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียช่วยสอนภาษาอังกฤษจากเพลงนี้มีเป้าหมายเพื่อสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการฟังและการใช้ภาษาอังกฤษของนิสิตที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ซึ่งประสบผลสำเร็จในระดับหนึ่ง เนื่องจากผู้วิจัยยังขาดความชำนาญในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ความชำนาญในการออกแบบสื่อให้สวยงาม การพัฒนาสื่อผสมมัลติมีเดียในอนาคตจึงควรเป็นความร่วมมือระหว่างผู้มีความชำนาญในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์และผู้เชี่ยวชาญทางภาษาอังกฤษที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับหนึ่ง เพื่อให้สามารถผลิตสื่อที่มีประสิทธิภาพเป็นที่พอใจของผู้เรียนได้

เอกสารอ้างอิง

ยีน ภูววรรณ. 2546. “อย่างไรจึงเรียกว่า e-learning” ใน *สัมมนาไอซีทีเพื่อการศึกษาไทย* ระหว่างวันที่ 23 – 24 มกราคม 2546. อาคารสารนิเทศ 50 ปี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (อค์สำเนา)

Ali's Boyzone Page. [Homepage of Ali]. [Online] Available: <http://www.boyzonesite.cjb.net/> [Accessed 5 August 2002].

Bette Midler : *Delve into the Devine*. [Homepage of CC]. [Online]. Available: <http://delveinto-thedivine.cjb.net/>. [Accessed 5 August 2002].

Bette Midler. [Homepage of The Movie Times]. [Online]. Available: <http://www.the-movie-times.com/thrsdir/actress/actress-Profiles.mv?bmidler>. [Accessed 5 August 2002].

Bette Midler: *The Unofficial home of the Devine*. [Homepage of Terri]. [Online]. Available: <http://www.experiencethedivine.com/>. [Accessed 5 August 2002].

Black Street Boys BLVD. [Homepage of Black Street Boys]. [Online] Available: <http://www.bsbbld.com>. [Accessed 5 August 2002].

Brian McKnight – *The Ultimate Web Site*. [Homepage of Teddy D.]. [Online] Available: <http://www.geocities.com/BourbonStreet/8764/br>anm.htm>. [Accessed 5 August 2002].

Fairfield Technology. 1991. *Rosetta Stone. English (US). Level 2*. [CD Rom]. [19 October 1999].

Gibson, Phil et al. 1999. *English for Agriculture*. [CD Rom]. [Accessed 15 March 2000].

Human Nature - Sony Music Australia. [Homepage of Sony Music Australia]. [Online] Available: <http://www.humannature.tv>. [Accessed 5 August 2002].

IT Edusoft. 1994. *English Plus: Intermediate 2*. [CD Rom]. [Accessed 15 March 2000].

Sheerin, Susan. 1989. *Self-Access*. Oxford: Oxford University Press.

The Glenn Medeiros Site – *For Glenniacs Only*. [Homepage of Glenniacs]. [Online]. Last update June 15, 2003. Available: <http://www.g-medeiros.be/> [Accessed 20 July 2003].

The Official Brian McKnight Web Page. [Homepage of Brian McKnight]. [Online] Available: <http://www.brian-mcknight.com/main.html>. [Accessed 5 August 2002].

- VH 1: Artist Extreme*. [Homepage of VH1]. [Online]. Available: <http://www.vh1.com/artists/az/extreme/artist.jhtml>. [Accessed 5 August 2002].
- Whitney Houston Online*. [Homepage of Whitney Houston]. [Online] Available: <http://www.whitney-houston.com/>. [Accessed 5 August 2002].
- Whitney Houston Worship Homepage*. [Homepage of Lisa]. [Online] Available: <http://www.whitney-fan.com/index.shtml>. [Accessed 5 August 2002].
- Willie Nelson & Family World Headquarters*. [Homepage of Willie Nelson]. [Online]. Available: <http://www.willienelson.com/index.htm>. [Accessed 5 August 2002].
- Wiser Software. 1997. *Real English: Travel*. [CD Rom]. [Accessed 20 August 1999].
- _____. 1997. *Wiser English: English II*. [CD Rom]. [Accessed 20 August 1999].