

การรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information gap, Role play และ
Simulation สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1
Teachers' perception of three communicative activities: Information gap,
Role play and Simulation at schools in The Secondary Educational
Service Area Office Bangkok 1

มนชนก กระจำงพุม* ภัทร์ธีรา เทียนเพ็ญพูน** จิรพร ธนะรัชติการนนท์***
Monchanok Krajangpum* Pattera Tienpermpoon** Jiraporn Dhanarattigannon***
คณะศึกษาศาสตร์ (สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยศิลปากร***
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์***
Faculty of Education (English Language Teaching) Silpakorn University***
Faculty of Humanities Kasetsart University***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร; Information gap, Role play และ Simulation 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร; Information gap, Role play และ Simulation (อายุของครูผู้สอน ภาษาอังกฤษ ระดับการศึกษา ประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษ) 3) เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคของกิจกรรมด้านการสื่อสาร; Information gap, Role play และ Simulation กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 กรุงเทพมหานคร (ข้อมูลระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จำนวน 275 คน โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้เครื่องมือที่เป็นแบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด รวบรวมข้อมูลที่ได้และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวน (One-Way ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า 1) การรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร; Information gap, Role play และ Simulation ทั้ง 3 กิจกรรมอยู่ในระดับมาก 2) ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร; Information gap, Role play และ Simulation ได้แก่ ปัจจัยด้านอายุของครูผู้สอน ปัจจัยด้านจำนวนปีในการสอนภาษาอังกฤษ และปัจจัยด้านระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน มีผลการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสารทั้ง 3 กิจกรรมมีการรับรู้ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นการรับรู้ของครูในด้าน ปัจจัยระดับการศึกษาต่อกิจกรรมการสื่อสาร Role play มีการรับรู้ที่ไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: การรับรู้ของครู, กิจกรรมด้านการสื่อสาร Information gap, กิจกรรมด้านการสื่อสาร Role play, กิจกรรมด้านการสื่อสาร Simulation, ครูสอนภาษาอังกฤษ, สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1

Abstract

The research purpose were to investigate the perception of English secondary school teachers under the Secondary Educational Service Area Office Bangkok 1 2) to examine factors affecting the teachers' perception of three communicative activities: Information gap, Role play and Simulation including differences of demographic factors – age, year of teaching experience and education level, and 3) to study the obstacles of three communicative activities: Information gap, Role play and Simulation. The target groups were 275 teachers under the Secondary Educational Service Area Office Bangkok 1. The purposive sampling was used to select the samples. The instrument for collecting data was the questionnaire. The data were analyzed and presented by Mean, Standard Deviation, and One-Way ANOVA.

The results revealed as follows: 1) Teachers under the Secondary Educational Service Area Office Bangkok 1 perceived three communicative activities: Information gap, Role play and Simulation as whole and in each activity at a high level. 2) There were statistically significant differences among those teachers with different age, year of teaching experience and education level at the significant level at .05. Excepting the perception of English secondary school teachers at different education level with Role paly activity had no difference.

Keywords: Teachers' perception, Information gap, Role play, Simulation, English teacher, Schools in The Secondary Educational Service Area Office Bangkok 1

บทนำ

ในปัจจุบันจากที่ทราบกันอยู่แล้วว่าภาษาอังกฤษจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบันของคนทั่วโลก ถึงแม้จะมีภาษาอื่น ๆ ที่มีความสำคัญและถูกนำมาบรรจุในชั้นเรียนให้เป็นภาษาที่สาม ไม่ว่าจะเป็นภาษาจีน ภาษาสเปน และอื่น ๆ อีกมากมาย แต่ภาษาอังกฤษก็ยังคงเป็นภาษาที่คนทั่วโลกยังคงใช้ในการติดต่อสื่อสารอย่างแพร่หลาย ดังนั้นภาษาอังกฤษยังคงเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารและประกอบอาชีพในเวทีเศรษฐกิจโลกเช่นเดิม จากความสำคัญที่กล่าวมาส่งผลให้การจัดการกระบวนการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานที่นักเรียนต้องได้เรียนรู้ เทียบเท่ากับวิชาภาษาไทย เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ให้ครบทั้ง 4 ทักษะ ฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาอังกฤษ รวมถึงให้เข้าใจถึงวัฒนธรรมความแตกต่างระหว่างประเทศเจ้าของภาษาและภาษาแม่ของเรา จากหลักสูตรแกนกลางซึ่งมีมานานและมีการปรับปรุงหลักสูตรหลายฉบับ แต่ในทุกฉบับก็ยังคงมีการให้ความสำคัญกับการเรียนภาษาอังกฤษ อีกทั้งในการสอนภาษาอังกฤษยังต้องรับนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ ให้ใช้กรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล ได้แก่ The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) เป็นกรอบแนวคิดหลักในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทย เป็นกรอบแนวคิดหลักในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทย โดยกล่าวถึงความสำคัญของการสื่อสารภาษาอังกฤษว่าด้วย ให้ปรับจุดเน้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้

เป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้โดยเน้นการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ปรับจากการเน้นไวยากรณ์เป็นเน้นการสื่อสารเริ่มจาก ฟัง พูด อ่าน เขียน และส่งเสริมการยกระดับความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากต้องการปรับจุดอ่อนที่ประเทศไทยมีการเรียนภาษาอังกฤษมาอย่างช้านาน ส่วนใหญ่ไม่ต่ำกว่า 10 ปี รวมถึงผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีในทุกสาขาวิชา ก็ยังไม่สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติโดยใช้ภาษาอังกฤษได้ ผลลัพธ์เหล่านี้สามารถสะท้อนไปถึงการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ซึ่งอาจจะเกิดจากการสอนอย่างไม่ตรงประเด็น รวมถึงปัญหาในเรื่องของความรู้ความชำนาญของครูที่ยังมีไม่มากพอในการจัดการเรียนการสอนพูดภาษาอังกฤษ เน้นการจัดการเรียนการสอนเฉพาะเรื่องการทำข้อสอบเพื่อการแข่งขันและการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาจึงทำให้ละเลยการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และเกิดปัญหาไม่สามารถติดต่อสื่อสารกับชาวต่างชาติได้อย่างมั่นใจหรือไม่ได้เลย สิ่งนี้จึงเป็นโจทย์สำคัญสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันที่ต้องหากิจกรรมเพื่อจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเสริมสร้างบรรยากาศในการพูดภาษาอังกฤษ (Ellen D. Gagne, Carol Walker Yeakovich and Frank R. Yekovich, 1993) และแน่นอนว่ามีกิจกรรมมากมายที่ใช้ในการสอนพูดภาษาอังกฤษ แต่ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของ 3 กิจกรรมเพื่อการสื่อสารเหล่านี้ 1. กิจกรรม Information gap 2. กิจกรรม Role play 3. กิจกรรม Simulation เป็น 3 กิจกรรมที่มีมานานมาก แต่ยังคงเป็นที่นิยมและยังใช้กันอยู่อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน (ทิศนา แคมมณี, 2547) และนอกจากการใช้ในห้องเรียนแล้วนั้น ทั้ง 3 กิจกรรมยังถูกยกมาเป็นกิจกรรมเพื่อใช้ในการวิจัยในชั้นเรียนอยู่เสมอทั้งในประเทศไทยและ ต่างประเทศอีกด้วย เนื่องจากทั้ง 3 กิจกรรมเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกพูดภาษาอังกฤษได้มากขึ้น และมีขั้นตอนที่น่าสนใจ มีความท้าทายความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน และเป็นกิจกรรมที่มีนักวิชาการหลายท่านนำมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการสอนพูดภาษาอังกฤษ และครูรุ่นหลัง ๆ ในปัจจุบันมีความรู้จักในกิจกรรมเหล่านี้ ถึงแม้บางคนจะนำมาใช้หรือ บางคนอาจรู้จักเพียงชื่อแต่ยังไม่เคยนำมาจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนก็ตาม แต่บางกิจกรรมและบางขั้นตอน เช่น ตามที่ Harmer (2010) ได้พูดถึง กิจกรรม Information gap ที่ถูกนำมาบรรจุเป็นขั้นตอนการฝึกพูดภาษาอังกฤษในห้องเรียน ก่อนที่นักเรียนจะไปร่วมทำกิจกรรมในขั้นตอนการแสดงบทบาทสมมติ หรือสถานการณ์จำลอง

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการทำงานวิจัยนี้เพื่อเป็นการตระหนักถึงการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมการสื่อสาร Information gap, Role play และ Simulation ว่ายังคงเป็นสิ่งที่จำเป็นและมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนครูในยุคใหม่ ๆ ยังรู้จักขั้นตอนวิธีการนำกิจกรรมเหล่านี้มาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพในห้องเรียนอยู่หรือไม่ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสารคือ Information gap, Role play และ Simulation
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสารคือ Information gap, Role play และ Simulation (อายุของครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวนปีการสอนภาษาอังกฤษ ระดับการศึกษา)

3. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคของกิจกรรมด้านการสื่อสารคือ Information gap, Role play และ Simulation

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นที่ 1. ศึกษาวิจัยเรื่อง การรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information gap, Role play และ Simulation สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 โดยการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 2. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและเนื้อหาที่จะนำไปเก็บข้อมูล (IOC : Index of Item Objective Congruence) เพื่อความเหมาะสมในการใช้ภาษานำเครื่องมือวิจัยให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเพื่อปรับปรุงเครื่องมือวิจัยจากนั้นนำไปทดสอบ (Tryout) กับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มเดียวกับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูล เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วจึงนำมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) เพื่อปรับปรุงเครื่องมือวิจัย

ขั้นที่ 3. การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

ขั้นที่ 4. เป็นการวิจัยเพื่อประเมินการรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information gap, Role play และ Simulation สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 โดยใช้แบบประเมินเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด เพื่อนำผลมาแปรผลประกอบการวิเคราะห์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ ครูผู้สอนภาษาอังกฤษสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ที่กำลังสอนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวนครูภาษาอังกฤษทั้งสิ้น 876 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้จากการกำหนดสัดส่วนครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 876 คน โดยใช้สูตรทาโร ยามาเน (Taro Yamane, 1967) คำนวณเพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างเพื่อการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการคัดเลือกโดยวิธีเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จึงได้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 275 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พิจารณาจากการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยใช้แบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ เป็นคำถามแบบเลือกตอบ (Check list) ซึ่งเป็นข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 275 คน แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อได้แก่ อายุของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวนปีในการสอนภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่าง และ ระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลการรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information Gap, Role Play และ Simulation สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 โดยแยกออกเป็น 3 กิจกรรมการสื่อสาร ดังนี้

- การรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร Information Gap จำนวน 9 ข้อ
- การรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร Role Play จำนวน 9 ข้อ
- การรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร Simulation จำนวน 7 ข้อ

ตอนที่ 3 เป็นการตอบคำถามของกลุ่มตัวอย่างโดยเป็นคำถามปลายเปิด และถามความความคิดเห็น โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามเขียนแสดงความคิดเห็นและเลือกตอบคำถามที่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมการสื่อสารทั้ง 3 กิจกรรม ดังนี้ ความถี่ของการใช้กิจกรรมการสื่อสาร เหตุผลที่ใช้กิจกรรมการสื่อสารทั้ง 3 กิจกรรม กิจกรรมเสนอแนะอื่นที่ใช้ในการสอนพูดภาษาอังกฤษ แสดงความคิดเห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นเมื่อใช้กิจกรรมการสื่อสารทั้ง 3 กิจกรรม และ ข้อเสนอแนะในการใช้กิจกรรมการสื่อสารทั้ง 3 กิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลสถิติเชิงพรรณนาให้ทราบถึงลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าสถิติ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว F-test

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่องการรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information Gap, Role Play และ Simulation สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ด้านประชากรศาสตร์

ตารางที่ 1 สรุปจำนวนประชากรศาสตร์โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น อายุ จำนวนปีในการสอน ภาษาอังกฤษ และระดับการศึกษา (N = 275)

ลักษณะทางประชากรศาสตร์	จำนวน	ร้อยละ
1. อายุ		
- 23-30 ปี	141	51.30
- 31-40 ปี	78	28.40
- 41 ปีขึ้นไป	86	20.3
2. จำนวนปีในการสอนภาษาอังกฤษ		
- ต่ำกว่า 5 ปี	123	44.73
- 5-10 ปี	78	28.36
- 11-14 ปี	6	2.18
- 15-20 ปี	23	8.36
- มากกว่า 20 ปี	45	16.36
3. ระดับการศึกษา		
- ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	213	77.45
- ปริญญาโท	62	22.55
- ปริญญาเอก	0	0.00

จากตารางที่ 1 แสดงว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุดอยู่ในช่วงอายุ 23 - 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 51.13 สำหรับจำนวนปีในการสอนภาษาอังกฤษต่ำกว่า 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 44.73 เป็นกลุ่มที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด และระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 77.45 ของจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลการรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information Gap, Role Play และ Simulation ในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1

ตารางที่ 2 สรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนการรับรู้ของครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information Gap

	การรับรู้ของครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information Gap ในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1	ระดับการรับรู้			
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ คิดเห็น	อันดับ
1.1	นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนภาษาอังกฤษ	3.15	0.56	มาก	6
1.2	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ	3.16	0.65	มาก	5
1.3	ส่งเสริมการสื่อสารโต้ตอบระหว่างบทสนทนา	3.24	0.65	มาก	3
1.4	สามารถพัฒนาความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ	3.20	0.57	มาก	4
1.5	สามารถกระตุ้นทักษะการคิดและการใช้ภาษาอังกฤษ	3.34	0.56	มาก	1
1.6	เป็นกิจกรรมที่ง่ายและไม่ซับซ้อนในการฝึกพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3.24	0.62	มาก	3
1.7	นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านขั้นตอนในการทำกิจกรรม	3.26	0.58	มาก	2
1.8	กิจกรรมพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทางการพูดภาษาอังกฤษ	3.20	0.58	มาก	4
1.9	สามารถทำให้เข้าใจบทสนทนาภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	3.13	0.64	มาก	7

จากตารางที่ 2 พบว่า การรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมสื่อสาร Information gap อยู่ในระดับมากในทุกประเด็น โดยเรียงลำดับ 3 ประเด็นที่ครูมีการรับรู้มากที่สุดดังนี้ ประเด็นอันดับที่ 1 กิจกรรม Information gap สามารถกระตุ้นทักษะการคิดและการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.56 ประเด็นอันดับที่ 2 นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านขั้นตอนในการทำกิจกรรม Information gap มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.58 และประเด็นอันดับที่ 3 มี 2 ข้อคือ กิจกรรม Information gap เป็นกิจกรรมที่ง่ายและไม่ซับซ้อนในการฝึกพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน และ กิจกรรม Information Gap ช่วยส่งเสริมการสื่อสารโต้ตอบระหว่างบทสนทนาของนักเรียนได้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.62, 0.65 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 สรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนการรับรู้ของครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Role play

การรับรู้ของครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Role Play ในเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1	ระดับการรับรู้			
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความ คิดเห็น	อันดับ
2.1 ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนภาษาอังกฤษ	3.34	0.55	มาก	5
2.2 ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ	3.28	0.58	มาก	8
2.3 ช่วยส่งเสริมการสื่อสารโต้ตอบระหว่างบทสนทนาของนักเรียนได้	3.30	0.56	มาก	7
2.4 สามารถพัฒนาความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้	3.31	0.49	มาก	6
2.5 สามารถกระตุ้นทักษะการคิดและการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียน	3.31	0.58	มาก	6
2.6 สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจบทสนทนาภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	3.35	0.53	มาก	4
2.7 มีส่วนทำให้นักเรียนสามารถเลือกใช้ศัพท์และสำนวนได้เหมาะสมกับสถานการณ์	3.39	0.62	มาก	3
2.8 ช่วยให้นักเรียนสามารถนำบทสนทนาการสื่อสารภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	3.49	0.58	มาก	1
2.9 กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการฝึกสนทนาเป็นภาษาอังกฤษกับเพื่อนร่วมชั้นได้เป็นอย่างดี	3.45	0.55	มาก	2

จากตารางที่ 3 พบว่า การรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมสื่อสาร Role play อยู่ในระดับมากในทุกประเด็น โดยเรียงลำดับ 3 ประเด็นที่ครูมีการรับรู้มากที่สุดดังนี้ ประเด็นอันดับที่ 1 กิจกรรม Role play ช่วยให้นักเรียนสามารถนำบทสนทนาการสื่อสารภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.58 ประเด็นอันดับที่ 2 กิจกรรม Role play กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการฝึกสนทนาเป็นภาษาอังกฤษกับเพื่อนร่วมชั้นได้เป็นอย่างดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.55 ประเด็นอันดับที่ 3 กิจกรรม Role play มีส่วนทำให้นักเรียนสามารถเลือกใช้ศัพท์และสำนวนได้เหมาะสมกับสถานการณ์ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.62

ตารางที่ 4 สรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนการรับรู้ของครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Simulation

การรับรู้ของครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Simulation ในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1		ระดับการรับรู้			
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	อันดับ
3.1	ช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนภาษาอังกฤษ	3.26	0.56	มาก	4
3.2	ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ	3.27	0.52	มาก	3
3.3	ช่วยส่งเสริมการสื่อสารโต้ตอบระหว่างบทสนทนาของนักเรียนได้	3.24	0.61	มาก	5
3.4	สามารถพัฒนาความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้	3.28	0.57	มาก	2
3.5	สามารถทำให้นักเรียนเลือกใช้ศัพท์และสำนวนได้เหมาะสมกับสถานการณ์	3.32	0.63	มาก	1
3.6	ทำให้นักเรียนสามารถนำบทสนทนาการสื่อสารภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	3.24	0.57	มาก	5
3.7	ช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออกในการสื่อสารภาษาอังกฤษ	3.24	0.62	มาก	5

จากตารางที่ 4 พบว่า การรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมสื่อสาร Simulation อยู่ในระดับมากในทุกประเด็น โดยเรียงลำดับ 3 ประเด็นที่ครูมีการรับรู้มากที่สุดดังนี้ ประเด็นอันดับที่ 1 กิจกรรม Simulation สามารถทำให้นักเรียนเลือกใช้ศัพท์และสำนวนได้เหมาะสมกับสถานการณ์ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.63 ประเด็นอันดับที่ 2 กิจกรรม Simulation สามารถพัฒนาความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.57 และประเด็นอันดับที่ 3 กิจกรรม Simulation ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.52 เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลการรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมการสื่อสาร: Information Gap, Role Play และ Simulation สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 พบว่าการรับรู้ของครูอยู่ในระดับมากทุกกิจกรรม อย่างไรก็ตามสามารถเรียงลำดับได้ดังนี้ จากการทำแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด พบว่าครูมีการรับรู้ต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร Role play มากเป็นอันดับ 1 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.56 รองลงมาคือ กิจกรรมด้านการสื่อสาร Simulation มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.58 อันดับที่ 3 คือ กิจกรรมด้านการสื่อสาร Information gap ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.60

การวิเคราะห์ปัจจัยลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างกับการรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information gap, Role play และ Simulation โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวน (One-Way ANOVA)

ตารางที่ 5 แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะประชากรศาสตร์ด้านอายุต่อการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสารทั้ง 3 กิจกรรม

การรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
Information gap	ระหว่างกลุ่ม	28.507	2	14.254	31.820	.000
	ภายในกลุ่ม	121.842	272	.448		
	รวม	150.349	274			
Role play	ระหว่างกลุ่ม	18.285	2	9.143	18.909	.000
	ภายในกลุ่ม	131.511	272	.483		
	รวม	149.796	274			
Simulation	ระหว่างกลุ่ม	44.303	2	22.152	40.831	.000
	ภายในกลุ่ม	147.566	272	.543		
	รวม	191.869	274			

จากตารางที่ 5 จะเห็นว่า Sig < 0.05 ทั้ง 3 กิจกรรมการสื่อสาร แสดงว่า ช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างและการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร Information gap, Role play และ Simulation ที่แตกต่างกันอย่างน้อย 1 คู่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 6 แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะประชากรศาสตร์ด้านจำนวนปีในการสอน ภาษาอังกฤษ ต่อการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสารทั้ง 3 กิจกรรม

การรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
Information gap	ระหว่างกลุ่ม	43.942	4	10.985	27.875	.000
	ภายในกลุ่ม	106.407	270	.394		
	รวม	150.349	274			
Role play	ระหว่างกลุ่ม	33.810	4	8.453	19.676	.000
	ภายในกลุ่ม	115.986	270	.430		
	รวม	149.796	274			
Simulation	ระหว่างกลุ่ม	78.441	4	19.610	46.680	.000
	ภายในกลุ่ม	113.428	270	.420		
	รวม	191.869	274			

จากตารางที่ 6 เห็นว่า Sig < 0.05 ทั้ง 3 กิจกรรมการสื่อสาร แสดงว่า มีช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่าง และการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร Information gap, Role play และ Simulation ที่แตกต่างกันอย่างน้อย 1 คู่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 7 แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา ต่อการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสารทั้ง 3 กิจกรรม

การรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
Information gap	ระหว่างกลุ่ม	24.062	1	24.062	52.017	.000
	ภายในกลุ่ม	126.287	273	.463		
	รวม	150.349	274			
Role play	ระหว่างกลุ่ม	.001	1	.001	.002	.967
	ภายในกลุ่ม	149.795	273	.549		
	รวม	149.796	274			
Simulation	ระหว่างกลุ่ม	2.783	1	2.783	4.018	.046
	ภายในกลุ่ม	189.086	273	.693		
	รวม	191.869	274			

จากตารางที่ 7 ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างและการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร Role play พบว่า Sig > 0.05 แสดงว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันไม่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของ

ครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร Role play ที่แตกต่างกัน โดยค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ของครูที่สำเร็จปริญญาตรีอยู่ที่ 1.88 และระดับปริญญาโทอยู่ที่ 1.87

ตอนที่ 3 สรุปปัญหาและข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการสื่อสาร Information gap, Role paly และ Simulation ที่กลุ่มตัวอย่างพบปัญหาและข้อเสนอแนะเพื่อเป็นประโยชน์สำหรับงานวิจัย

จากการสำรวจปัญหาของการจัดกิจกรรมการสื่อสาร Information gap, Role paly และ Simulation โดยเป็นการถามปลายเปิดและมีผู้ตอบแบบสอบถาม 196 คน สามารถสรุปปัญหาหลัก ๆ 3 ประเด็น โดยเรียงจากมากที่สุด ดังนี้ ปัญหาอันดับ 1 คือ นักเรียนไม่มั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 18.18 ปัญหาอันดับที่ 2 คือ นักเรียนขาดความกระตือรือร้น ต้องมีการควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดในการทำกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 13.81 ปัญหาลำดับที่ 3 คือปัญหานักเรียนบางคนอาจจะไม่สามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากขาดความรู้ด้านคำศัพท์ และโครงสร้างประโยคเบื้องต้น คิดเป็นร้อยละ 12.72

ข้อเสนอแนะในการใช้กิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information Gap, Role Play และ Simulation แบ่งออกเป็น 12 ประเด็น และผู้วิจัยนำเสนอข้อเสนอแนะ 3 ประเด็นหลัก มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 114 คน พบว่าข้อเสนอแนะที่กลุ่มตัวอย่างเสนอมากที่สุดคือ ครูควรให้ความสนใจในระหว่างที่นักเรียนทำกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 10.54 อันดับที่ 2 คือ ครูควรอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมอย่างชัดเจน คิดเป็นร้อยละ 8.36 ลำดับที่ 3 คือ ควรให้ออกาสนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเสนอหัวข้อหรือเรื่องที่นักเรียนสนใจในการจัดกิจกรรม หรือสำรวจความสนใจของนักเรียนในเรื่องที่อยากปฏิบัติ คิดเป็นร้อยละ 6.18

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การรับรู้ของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อกิจกรรมการสื่อสาร: Information gap, Role play และ Simulation สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 สามารถอภิปรายผลได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

จากจุดประสงค์งานวิจัยข้อที่ 1 เพื่อศึกษาการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร; Information gap, Role play และ Simulation สามารถสรุปได้ว่า การรับรู้ของครูผู้สอนภาษาอังกฤษมีต่อกิจกรรมการสื่อสาร: Information gap, Role play และ Simulation อยู่ในระดับมาก ทั้ง 3 กิจกรรม ถือเป็นผลการวิจัยที่มีความเป็นไปได้สูง เนื่องจากทั้ง 3 กิจกรรมถือว่าเป็นกิจกรรมที่ใช้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดที่มีมาตั้งแต่อดีต และใช้กันอย่างแพร่หลายและใช้มาโดยตลอดในปัจจุบัน เห็นได้จากแหล่งอ้างอิงจากนักวิชาการทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ยังคงมีงานวิจัยที่ใช้กิจกรรมเหล่านี้เป็นกิจกรรมหลักในการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน เช่น พิษณุภา กล้าวิจารณ์ (2560), วนิษา สิริรังหอม (2563) Aida Irona and Ratmanida (2018), Merita Ismaili และ Lumturije Bajrami (2016) เป็นต้น ถึงแม้ในปัจจุบันจะมีกิจกรรมที่เพิ่มเติมขึ้นมามากมายที่น่าสนใจในการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดในปัจจุบัน แต่ทั้ง 3 กิจกรรมก็ยังคงเป็นกิจกรรมพื้นฐานเพื่อนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนการพูดภาษาอังกฤษ ประเด็นที่ทำให้ทั้ง 3 กิจกรรมยังคงเป็นที่นิยมใช้กันอยู่ จากการตอบคำถามปลายเปิดในแบบสอบถาม (N = 158) สรุปได้ 3 ประเด็นที่มากที่สุดดังนี้

ประเด็นที่ 1 กิจกรรมด้านการสื่อสาร; Information gap, Role play และ Simulation เป็นกิจกรรมการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางและเป็นกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) คิดเป็นร้อยละ

13.81 กล่าวคือ ในการจัดกิจกรรมเหล่านี้ในช่วงชั้นการฝึกพูดนักเรียนได้ฝึกด้วยตัวของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์และให้ความช่วยเหลือเมื่อนักเรียนต้องการความช่วยเหลือทางภาษา (ทิตินา แคมมณี, 2554 และ พิชญภา กล้าวิจารณ์, 2560)

ประเด็นที่ 2 กิจกรรมด้านการสื่อสาร; Information gap, Role play และ Simulation เป็นกิจกรรมที่ได้ใช้ทักษะ ฟัง พูด อ่าน เขียน ครบทุกทักษะ คิดเป็นร้อยละ 10.90 แม้ว่าทั้ง 3 กิจกรรมจะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการพูดภาษาอังกฤษก็ตาม อย่างไรก็ตามในระหว่างขั้นตอนการสอน พบว่าทักษะการฟัง ซึ่งได้รับฟังจากคลิปเสียง หรือการฟังจากครูเพื่อเป็นตัวอย่างในการพูดบทสนทนา ทักษะการอ่าน เกิดจากนักเรียนได้อ่านบทความหรือบทสนทนา เพื่อตีความก่อนที่จะลงมือสร้างบทสนทนาด้วยตนเอง ทักษะการเขียน เป็นที่แน่นอนที่นักเรียนต้องฝึกเขียนบทสนทนาของตนเองซึ่งต้องผ่านการเรียนรู้การสร้างประโยคที่ถูกต้องและเหมาะสม (Aida irona and Ratmanida, 2018)

ประเด็นที่ 3 กิจกรรมด้านการสื่อสาร; Information gap, Role play และ Simulation เป็นกิจกรรมที่ได้ฝึกภาษาอังกฤษในสถานการณ์เสมือนจริง ใช้ (Merita Ismaili และ Lumturije Bajrami, 2016 และ Ur, 1996) คิดเป็นร้อยละ 9.45 จากความคิดเห็นดังกล่าว ถือเป็นความคิดเห็นที่เป็นหัวใจสำคัญของทั้ง 3 กิจกรรม กล่าวคือ เหตุผลของการจัดการเรียนการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษคือพัฒนาให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน หมายความว่า การนำสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงนำมาจำลอง และสร้างบทบาทในชั้นเรียน (ธิดารัตน์ วิเชียรลม, 2554)

จากจุดประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร; Information gap, Role play และ Simulation (อายุของครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษ และระดับการศึกษา) สามารถสรุปผลสมมติฐานโดยแบ่งเป็นกิจกรรมด้านการสื่อสารทั้ง 3 กิจกรรม และแบ่งตามอายุของครูผู้สอนภาษาอังกฤษ จำนวนปีในการสอนภาษาอังกฤษ และระดับการศึกษา แบ่งเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ปัจจัยด้านช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างส่งผลให้การรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information gap, Role play และ Simulation แตกต่างกัน ถือเป็นสิ่งที่ทำให้เห็นได้ชัดเจนว่าเนื่องจากทั้ง 3 กิจกรรมเป็นกิจกรรมที่มีมานานจึงไม่น่าแปลกใจที่ครูในกลุ่มอายุ 31-40 ปี จะมีค่าเฉลี่ยในการใช้ทั้ง 3 กิจกรรมและเข้าใจในการใช้กิจกรรมการสื่อสารเหล่านี้มากที่สุด

ประเด็นที่ 2 ปัจจัยด้านจำนวนปีในการสอนภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างส่งผลให้การรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information gap, Role play และ Simulation แตกต่างกัน และกลุ่มจำนวนปีในการสอนภาษาอังกฤษที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ช่วงปี 15 – 20 ปี ซึ่งถือว่ามีประสิทธิภาพในการใช้กิจกรรมการสื่อสารทั้ง 3 กิจกรรมเป็นอย่างดี

ประเด็นที่ 3 ปัจจัยด้านระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างส่งผลให้การรับรู้ของครูที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information gap และ Simulation แตกต่างกัน แต่ปัจจัยระดับการศึกษาของครู ต่อกิจกรรมการสื่อสาร Role paly ไม่ได้ทำให้การรับรู้แตกต่างกัน จากประเด็นนี้ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะอยู่ในระดับปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 77.45 ของจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

จุดประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคของกิจกรรมด้านการสื่อสาร: Information gap, Role play และ Simulation

สรุปปัญหาและอุปสรรคของกิจกรรมด้านการสื่อสาร Information gap, Role play และ Simulation เป็นการตอบคำถามแบบปลายเปิดโดยที่ไม่ได้บังคับให้ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็น (N = 196) สรุปเป็น 3 ประเด็นหลักที่กลุ่มตัวอย่างพบมากที่สุดในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

ประเด็นที่ 1 นักเรียนไม่มั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 18.18 เรียกได้ว่าเป็นปัญหาที่นักเรียนรู้ตนเองและ ครูสามารถสังเกตจากการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน นักเรียนยังขาดความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ มีความกังวล ความเครียดทุกครั้งที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร การจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการสื่อสารบ่อยครั้ง จนเป็นความเคยชินสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยและมีความมั่นใจมากยิ่งขึ้น (ทิศนา แคมมณี 2550)

ประเด็นที่ 2 นักเรียนขาดความกระตือรือร้น ต้องมีการควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดในการทำกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 13.81 เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ใช้ภาษาอื่น ที่ไม่ใช่ภาษาแม่ของตนเอง ทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการสื่อสาร ครูจึงต้องกำกับดูแลเมื่อนักเรียนฝึกซ้อมบทสนทนาอย่างใกล้ชิด รวมถึงสร้างบรรยากาศในการพูดภาษาอังกฤษ เช่น ครูควรพูดภาษาอังกฤษในชั้นเรียน เพื่อเป็นการแสดงตัวอย่างให้กับนักเรียน เป็นการเรียนรู้จดจำ นำไปใช้ และควรเสริมแรงให้นักเรียนพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น (วนิษา สิริรังหอม, 2563)

ประเด็นที่ 3 นักเรียนบางคนอาจจะไม่สามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากขาดความรู้ด้านคำศัพท์ และโครงสร้างประโยคเบื้องต้น คิดเป็นร้อยละ 12.72 ปัญหานี้ครูผู้สอนควรใช้เวลาในชั้นฝึกปฏิบัติมากขึ้นและครูต้องคอยกำกับดูแลมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้

1. ควรเปรียบเทียบวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมการสื่อสาร Information gap, Role play หรือ Simulation เปรียบเทียบกับการสอนทักษะการพูดภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนการสอนเพื่อนำมาวิเคราะห์และพัฒนาเทคนิคการสอนพูดภาษาอังกฤษต่อไป
2. เนื่องการทำวิจัยครั้งนี้มีเพียงแค่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพียงแค่กลุ่มเดียว ควรเพิ่มกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างออกไป เช่น ต่างสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา หรือต่างช่วงชั้น เช่นระดับประถมศึกษา เพื่อหาข้อมูลและข้อเท็จจริงแล้วนำไปขยายผลต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. วิจัยเรื่องการรับรู้ของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมด้านการสื่อสารทั้ง 3 ประเภท
2. วิจัยเรื่องการเพิ่มศักยภาพด้านการสอนภาษาอังกฤษของครูภาษาอังกฤษ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา. ลาดพร้าว

- พิชญาภา กล้าวิจารณ์. (2560). “การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role play).” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ทศนา แคมมณี. (2547). **ศาสตร์การสอน**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิดารัตน์ วิเชียรลม. (2554). **การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติในการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองหลวงศึกษา**. รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วนิชา สิริรังหอม. (2563). “การใช้กิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนในบริบทที่มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL).” **CRMA Journal of Humanities And Social Science Volume 7**: 104-107.
- Aida irona, and Ratmanida. (2518). “Using information gap activity in classroom interaction to increase the students’ speaking ability.” **Journal of English language teaching** 7(1) : 216-222.
- Ellen D. Gagne, Carol Walker Yeakovich and Frank R. Yeakovich. (1997). **Cognitive Psychology of School Learning**, The (2nd Edition). Allyn & Bacon.
- Hammer, J. (2010). **The practice of English Language Teaching Third Edition**. London. Longman Press.
- Merita Ismaili. (2016). “Information gap activities to enhance speaking skills of elementary level students.” **Procedia Social and Behavioral Sciences**. 232 : 612-616.
- Yamane, Taro. (1967). **Statistics, An Introductory Analysis**, 2nd Ed., New York : Harper and Row.