

**แนวทางการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา**
**Guideline for Management English activities by using Situation-based
for Prathomsuksa students**

วาสนา เอี่ยมจิ่ง¹, สุนิสา ละวรรณวงศ์² และ จิตณรงค์ เอี่ยมสำอาง³
Wassana lamjing¹, Sunisa Lawanwong² and Chinarong Iamsam-ang³

¹โรงเรียนบ้านวังตะเคียน

^{2,3}คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี²,

¹Banwangtakian School, Thailand

^{2,3}Faculty of Education, Kanchanaburi Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: ¹khunnine1983@gmail.com

Retrieved: March 17, 2024; Revised: June 14, 2024; Accepted: June 19, 2024

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ซึ่งประกอบไปด้วย ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4P มีขั้นตอน ได้แก่ 1) เตรียมพร้อมความรู้ (Preparing) 2) นำเข้าสู่เนื้อหา (Presentation) 3) ฝึกสื่อสารภาษา (Practicing) และ 4) นำไปใช้สนทนาตามสถานการณ์ (Production) การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียนจากการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ที่เสมือนจริง ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงของการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ผลที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการเข้าสู่โลกการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการใช้ภาษาผ่านสถานการณ์เสมือนจริง เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน และยังเป็นวิถีทางที่จะส่งเสริมทำให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต

คำสำคัญ: กิจกรรมภาษาอังกฤษ; การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน; นักเรียนชั้นประถมศึกษา

Abstract

This article aims to present the guideline for management English activities by using situation-based learning for Prathomsuksa students, which consists of The 4Ps learning steps as following: 1) Preparing knowledge (Preparing) 2) Importing into the content. (Presentation) 3) Practicing language communication (Practicing) and 4) Using conversation in the situation (Production). Management English activities using situation-based can be developed English communication skills by learning through the realistic situations. Learners can connect between using English in daily life. The results from this learning arrangement develop communication skills. This is an important characteristic of learners in the 21st century and also prepares them



to the 21st century. Teachers change their role as a supporter (Facilitator) This guideline for Management English activities learning, focus on students by using language through realistic situations. To keep up and changes nowadays society, and to promote students to be lifelong learners.

Keywords: English Activities; Situation-Based Learning; Prathomsuksa Students

บทนำ

ภาษานับว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อสาร ภาษาอังกฤษนับว่าเป็นภาษาที่มีความสำคัญและมีบทบาทมาก เนื่องจากเป็นภาษาที่ใช้สื่อสารอย่างเป็นทางการระหว่างประเทศ ซึ่งหลายประเทศได้ประกาศให้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ และอาจถือได้ว่าเป็นภาษาสากลของโลก ในปัจจุบันนี้โลกได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้ขยายวงกว้างออกไปอย่างแพร่หลายที่เรียกว่า “การสื่อสารไร้พรมแดน” ยิ่งเทคโนโลยีสารสนเทศก้าวหน้ามากขึ้นเพียงใด ความจำเป็นในการใช้ภาษาในการสื่อสารก็ยิ่งจำเป็นมากขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาอังกฤษมาใช้ในการสื่อสาร ใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาและเพิ่มพูนความรู้ ตลอดจนถึงพัฒนาตนเองให้ต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งในยุคปัจจุบันมีการแข่งขันกันทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น รัฐบาลและกระทรวงศึกษาธิการค่อนข้างให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าว จึงมีความจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้พลเมืองของชาติมีสมรรถนะและทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในชีวิตประจำวันได้จริง และนำไปสู่ขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ตามแผนพัฒนายุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560 – 2579) ขึ้นนั้น ซึ่งประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์ โดยยุทธศาสตร์ที่ 2 ได้กล่าวถึง การมีส่วนร่วมที่เกี่ยวเนื่องกับการพัฒนาด้านภาษาอังกฤษ คือ การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน มีพันธกิจในการพัฒนาองค์ความรู้และทักษะของผู้ประกอบการของไทยไปสู่การแข่งขันทับกับประชาคมโลก และยุทธศาสตร์ที่ 3 ได้กล่าวถึง การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพของประชากร ซึ่งมีพันธกิจในการยกระดับคุณภาพการศึกษาของไทยให้มีคุณภาพเท่าเทียม มีความเสมอภาค และทั่วถึงกัน ซึ่งทั้ง 2 ยุทธศาสตร์ ดังกล่าวนี้นับว่าเป็นยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวเนื่องกับระบบการจัดการศึกษาของชาติ และเมื่อได้ศึกษาแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) แล้วนั้น พบว่ามีจุดเน้นและประเด็นในการพัฒนาทั้งหมด 20 ด้าน ที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ทั้ง 6 ยุทธศาสตร์ โดยจะมีส่วนที่เกี่ยวเนื่องกับการพัฒนาภาษาอังกฤษ คือ การเตรียมความพร้อมด้านกำลังประชากร การเสริมสร้างศักยภาพของประชากรในทุกช่วงวัย และการมุ่งพัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะของประชากร รวมไปถึงทักษะในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2559)

ในปัจจุบันการจัดการศึกษาทุกระดับได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้สอนให้มีความรู้ความสามารถ และมีความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นความสำคัญกับผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนเป็นผู้ที่คอยอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้ เพื่อให้สอดคล้องตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2545) มาตรา 22 ที่ระบุไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักโดยผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ เน้นให้ความสำคัญของผู้เรียนมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ว่าด้วยการเรียนรู้ที่เน้นทักษะ กระบวนการ และการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แทนการสอน การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) นับว่าเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด ซึ่งผู้เรียนจะมีโอกาสในการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบในการ

ทำกิจกรรมร่วมกัน มีวินัยในการทำงาน มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ผู้สอนสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนฟัง พูด อ่าน และคิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนเป็นผู้จัดระบบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่วนผู้สอนนั้นเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ ให้คำปรึกษา แนะนำ และเป็นผู้ร่วมสรุปบทเรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

กรวยแห่งการเรียนรู้

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านการลงมือปฏิบัติ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ตรง จากกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีโอกาสดำเนินการลงมือปฏิบัติมากกว่าการรับฟังเพียงบรรยายอย่างเดียว ผู้เรียนเรียนรู้ได้จากการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา ตลอดจนให้ผู้เรียนมีโอกาสในการใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้คงทนได้มากกว่าการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้อย่างเดียว (Passive Learning) กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกนี้จะมีความสอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับระบบความจำ โดยผู้เรียนสามารถเก็บและจำสิ่งที่เรียนรู้ได้อย่างมีส่วนร่วม การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอน รวมไปถึงสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศชั้นเรียน การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงนั้น สามารถเก็บความจำในระบบเป็นความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ผลการเรียนรู้คงอยู่ได้ในระยะยาวกว่า และปริมาณที่มากกว่า ซึ่งอธิบายได้ ดังรูป



ที่มา: <https://touchpoint.in.th/cone-of-learning/>

จากการศึกษาจากกรวยแห่งการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การเรียนรู้เชิงรับ (Passive Learning)

- การเรียนรู้ที่เกิดจากการอ่าน การท่องจำ พบว่า ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ 10%
- การเรียนรู้ที่เกิดจากการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว พบว่า ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้ทำกิจกรรม ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ 20%
- การเรียนรู้ที่เกิดจากการมีภาพประกอบการบรรยายด้วย พบว่า ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ 30%



- การเรียนรู้ที่เกิดจากการจัดประสบการณ์ เช่น การให้รับชมคลิปวิดีโอ การสาธิต การทัศนศึกษา พบว่า ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ 50%

2. การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

- การเรียนรู้ที่เกิดจากการให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ มีปฏิสัมพันธ์ มีการร่วมอภิปราย พบว่าผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ 70%

- การเรียนรู้ที่เกิดจากการจำลองสถานการณ์ การฝึกปฏิบัติ การนำเสนอ พบว่า ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ 90% (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2562)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้บนพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ Constructivism (Cooperstein and Koccevar-Weidinger, 2004) เชื่อว่าความรู้เดิมของผู้เรียนมีความสำคัญต่อการสร้างความรู้ใหม่ นอกจากนี้นักการศึกษาทั้งในไทยและต่างประเทศได้กล่าวถึงความหมายของคำว่า Active Learning เอาไว้ โดยนักการศึกษาไทยใช้คำว่า การเรียนรู้เชิงรุก แทน Active Learning ซึ่งได้นิยามความหมายไว้ดังนี้

การเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างโอกาสในการฟัง พูด อ่าน เขียน และไตร่ตรองอย่างมีความหมาย เกี่ยวกับเนื้อหา แนวคิด ประเด็น และการนำเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไปใช้กับผู้อื่น

Felder and Brent (2009) กล่าวไว้ว่า Active Learning หมายถึง กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาที่ผู้เรียนทุกคนได้ถูกเรียกให้กระทำการต่าง ๆ นอกเหนือจากการนั่งดู ฟังบรรยาย และจดบันทึกอย่างเดียว

จรรยา ดาสา (2552) กล่าวไว้ว่า การเรียนเชิงรุก คือ การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนเป็นผู้ที่คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่จากการได้คิด ได้ปฏิบัติระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2555) กล่าวไว้ว่า การเรียนเชิงรุก คือ การจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนลดกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาให้กับผู้เรียนเพียงอย่างเดียว แต่จะเป็นการพัฒนาความคิดในระดับสูง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติมากกว่าการฟังบรรยาย โดยหลักแล้วจะเน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560) ได้อธิบายไว้ว่า การเรียนเชิงรุก เป็นกระบวนการที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งด้วยวิธีการเชื่อมโยงเนื้อหา องค์ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง แนวคิด ตลอดจนทักษะต่างๆ ที่จำเป็นผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

จากการที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจากนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศหลายท่านได้อธิบายความหมายของ การเรียนรู้เชิงรุก ไว้สามารถสรุปได้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่จากกระบวนการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติมากกว่าการฟังบรรยายอย่างเดียว และเน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับกับผู้เรียนเป็นหลัก

แนวคิดการใช้สถานการณ์เป็นฐานเพื่อการเรียนรู้

การเรียนรู้ตามสถานการณ์เป็นฐานเป็นแนวคิดที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ และฝึกฝนด้วยการปฏิบัติงานจากกิจกรรมในการเรียนที่มีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ของผู้เรียน โดยมีหลักการและพื้นฐานความคิดจากหลายทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้แก่ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ทฤษฎีการวัดและ

ประเมินตามสภาพจริง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ การใช้กระบวนการแก้ปัญหา การใช้กระบวนการสื่อสารทางสังคม ตลอดจนถึงการใช้ระบบผู้เชี่ยวชาญ โดยมีแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้สำหรับการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

Kirshner and Whitson (1997) กล่าวว่า iva การเข้าถึงแนวทางการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานองค์ความรู้และทักษะเป็นการเรียนรู้ในบริบทที่สะท้อนการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

Lankard (1993) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานนั้นผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมมากกว่าการเรียนรู้จากตำราหรือเนื้อหาที่ผู้สอนกำหนดไว้ ความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการปฏิบัติภาระงานเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพบได้ในชีวิตประจำวัน

Ruth Colvin Clark (2015) การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน โดยทั่วไปเหมาะสมที่สุดในการจัดการเรียนรู้เมื่อผู้เรียนมีความรู้ก่อนแล้วสำหรับบางส่วนที่เกี่ยวข้อง หรือมีประสบการณ์วิธีการดำเนินงานที่ต้องพึ่งพาความสำคัญและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา มีประโยชน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการจัดการเรียนรู้ด้านทักษะซึ่งเป็นที่เรื่องยากที่จะได้รับในการทำงาน เพราะความกังวลด้านความปลอดภัยหรือความขาดแคลนของโอกาสในโลกแห่งความจริง การตัดสินใจในการที่จะมีชีวิตหรือผลกระทบต่อชีวิต และวิธีการเรียนรู้ตามสถานการณ์จะช่วยให้การทดลองเสมือนเป็นประสบการณ์จริง

จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดการใช้สถานการณ์เป็นฐาน จากนักการศึกษาหลายท่านสามารถสรุปได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานนั้นผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการลงมือทำกิจกรรมมากกว่าการเรียนรู้จากตำราหรือเนื้อหาที่ผู้สอนกำหนดไว้ ความรู้และทักษะได้รับเป็นการสะท้อนการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้จากการปฏิบัติกิจกรรม หรือภาระงาน ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพบได้ในชีวิตประจำวัน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน

สุจิต เพียรชอบ (2531) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการสอน ได้แก่การเตรียม

1.1 การกำหนดจุดประสงค์ ผู้สอนควรเตรียมให้ชัดเจนโดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเปลี่ยนพฤติกรรมอะไรบ้าง เมื่อผู้เรียนเรียนรู้จากสถานการณ์นั้นแล้ว การกำหนดจุดประสงค์ไว้ชัดเจนจะช่วยให้การสร้างสถานการณ์จำลองสามารถทำได้ง่ายขึ้น

1.2 การกำหนดสถานการณ์จำลอง ผู้สอนควรได้พิจารณาเลือกสถานการณ์ที่เป็นจริงมาดัดแปลง ให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้และการสอนในชั้นเรียนเป็นสถานการณ์ที่ได้เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนได้มี การคิด การวิเคราะห์ การวินิจฉัย และการตัดสินใจที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ซึ่งก่อให้เกิดทักษะตามที่ต้องการ

1.3 การกำหนดโครงสร้างของสถานการณ์จริง ซึ่งประกอบด้วย 1) กำหนดวัตถุประสงค์ของสถานการณ์จริง 2) กำหนดบทบาทหน้าที่แต่ละคน 3) เตรียมข้อมูลและเนื้อหา 4) กำหนด สถานการณ์จริงกับปัจจุบัน 5) ลำดับเหตุการณ์และปัญหาจากสถานการณ์ และ 6) จบสถานการณ์ สรุป อภิปราย

1.4 การกำหนดสื่อการสอนวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ให้พร้อม

2. ขั้นตอนการสอน

2.1 ผู้สอนเสนอสถานการณ์จำลองโดยอาจจะใช้วิธีการต่อไปนี้ 1) เล่าให้ฟังถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น 2) ให้ดูรูปภาพแล้วเล่าเรื่องประกอบ 3) ให้ดูภาพยนตร์จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น 4) ให้ดูจากฉากที่จัดไว้และมีผู้แสดงบทบาทประกอบ

2.2 ผู้เรียนศึกษาปัญหาและแนวทางที่จะแก้ไขปัญหา โดยผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยแล้วให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในหัวข้อที่ตนเองสนใจ



2.3 ผู้เรียนนำเสนอผลงานและแนวทางที่จะแก้ไขปัญหา

3. ขั้นตอนิปรายและสรุปผล

การสรุปอภิปรายผลภายหลังการจากจบสถานการณ์เรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดที่ผู้เรียนทุกคนจะต้องร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยนำเสนอผลการค้นหาว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง เพราะอะไร ทำไมจึงเกิดสถานการณ์เช่นนั้น การอภิปรายและแสดงความคิดเห็นช่วยให้ผู้สอนประเมินความสำเร็จหรือไม่สำเร็จของสถานการณ์นั้น ๆ ลักษณะของการอภิปรายครูอาจจะใช้คำถามในลักษณะที่ประเมินผลผู้ร่วมกิจกรรม โดยการให้อธิบายว่าผู้เรียนเกิดความคิดอะไรบ้างในขณะที่เข้าไปร่วมกิจกรรมในสถานการณ์นั้น ๆ ได้กระทำอะไรจากความคิดนั้นไปบ้าง ใครเป็นผู้มีอิทธิพลมากที่สุด และใครเข้าร่วมกิจกรรมได้ดีที่สุด โดยผู้สอนให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้อธิบายความรู้สึกที่เกิดขึ้น เพื่อเป็นการประเมินผลในการสรุปตอนท้าย ควรอภิปรายเกี่ยวกับข้อดีข้อเสียและสิ่งที่ควรปรับปรุง เพื่อจะใช้สถานการณ์จำลองนั้นซ้ำอีก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน ดังนี้

สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล (2560) พบว่า แนวทางในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้ฉากสถานการณ์เป็นฐาน ซึ่งประกอบไปด้วย การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การสร้างฉากสถานการณ์ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมี 3 ขั้นตอน คือ การเผชิญฉากสถานการณ์ การต่อสู้กับปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังรวมถึงบทบาทของผู้สอน บทบาทของผู้เรียน และผลลัพธ์จากการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้ฉากสถานการณ์เป็นฐานเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับปริญญาตรี ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะจากการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์เสมือนจริง ผู้เรียนสามารถเห็นความเชื่อมโยงของการใช้ภาษาอังกฤษกับการทำงาน และผลที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ยังช่วยพัฒนาทักษะหลายด้าน เช่น ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ทักษะการตัดสินใจ และทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งแสดงถึงการมีคุณลักษณะที่สำคัญของบัณฑิตในศตวรรษที่ 21 และยังเป็นเตรียมความพร้อมให้กับบัณฑิตในการก้าวเข้าสู่โลกของการทำงาน

จากข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน เหมาะสมที่สุดในการจัดการเรียนรู้เมื่อผู้เรียนมีความรู้ก่อนบางส่วนที่เกี่ยวข้องหรือมีประสบการณ์วิธีการดำเนินงานที่ต้องอาศัยความสำคัญและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหา มีประโยชน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการใช้ทำงาน โดยออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความจริง สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและแก้ปัญหาได้ การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน ของ (สุจิตเพียรชอบ, 2531; Brown, 2016; Rullan and Clark, 2015) มีความเหมาะสมกับงานในครั้งนี้โดย มี 7 ขั้นตอน คือ 1) เกริ่นนำและให้ความรู้ ได้แก่ การกำหนดจุดประสงค์ การระบุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ การกำหนดสถานการณ์ การกำหนดโครงสร้างของสถานการณ์ และการกำหนดสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ศึกษาสถานการณ์เรียนรู้ตามสภาพจริง ได้แก่ การเสนอสถานการณ์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามสภาพจริง 3) ศึกษาปัญหาและแก้ไขปัญหา 4) เสริมความรู้ คือ การให้ข้อมูลย้อนกลับในการแก้ไขปัญหาและการให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญจะคอยช่วยเสริมสมรรถนะและให้ข้อมูลย้อนกลับ 5) แบ่งปันข้อมูลในสังคมเครือข่ายการเรียนรู้ 6) อภิปรายและสรุปผล ผู้เรียนอภิปรายผลและร่วมแสดงความคิดเห็นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และ 7) วัดและประเมินผล โดยมีการวัดสมรรถนะก่อนเรียน หลังเรียน และระหว่างเรียน โดยระหว่างเรียนจะมีการเก็บร่องรอยหลักฐาน และพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

รหัสวิชา อ 16101

รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2566

เรื่อง Let's go shopping!

เวลา 1 ชั่วโมง

องค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	การสังเกตการบูรณาการสถานการณ์เป็นฐาน
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศใน สถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม ตัวชี้วัด 1. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	- มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด โดยใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม
2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด การศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการจับจ่ายซื้อของ และการถามราคาให้เข้าใจนั้นนักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ และทำความเข้าใจในความหมายของคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องจึงจะทำให้ นักเรียนเข้าใจรายละเอียดได้อย่างถูกต้องชัดเจน และสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	- สาระสำคัญของเนื้อหาเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการสถานการณ์การจับจ่ายซื้อของและการถามราคา ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (KPA) 3.1 ด้านความรู้ 1. รู้และเข้าใจ และบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย 12 ชนิดได้ 2. รู้และเข้าใจ และอธิบายความหมายบทของสนทนาเกี่ยวกับการจับจ่ายซื้อของ และการถามราคาได้ 3.2 ด้านทักษะ 1. สนทนาถาม - ตอบเกี่ยวกับสถานการณ์การจับจ่ายซื้อของ เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายได้ 2. ปฏิบัติงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้ 3.3 ด้านคุณลักษณะ มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย และมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	ด้านความรู้ - นักเรียนเกิดความรู้ เข้าใจ อธิบายความหมายเกี่ยวกับคำศัพท์ และบทของสนทนาเกี่ยวกับการสถานการณ์การจับจ่ายซื้อของและการถามราคา ด้านทักษะ - นักเรียนเกิดทักษะการสื่อสารจากการสนทนาในสถานการณ์การจับจ่ายซื้อของ ด้านคุณลักษณะ - นักเรียนมีความรับผิดชอบ และมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการใช้สถานการณ์การจับจ่ายซื้อของ

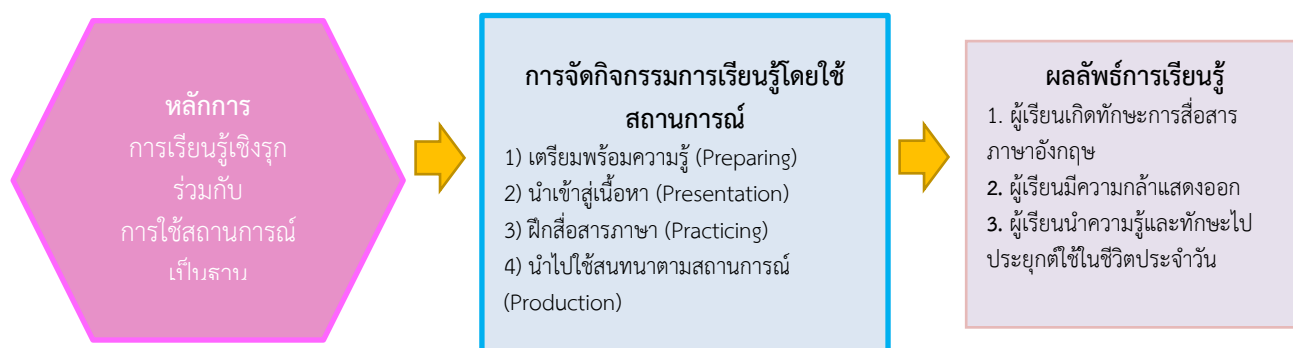


4. สารการเรียนรู้ 4.1 Content : Let's go shopping! 4.2 Vocabulary : shorts, pants, suit, hat, cap, scarf, tank top, sweater, shirt, skirt, jeans, t-shirt 4.3 Target language : A: How much is it? B: It's..... 4.4 Function : Asking and answering about shopping 4.5 Culture : การเลือกซื้อสินค้าและการถามราคา	- นักเรียนได้เรียนรู้จากสารการเรียนรู้ ดังนี้ เนื้อหา คำศัพท์ โครงสร้างประโยค บทสนทนา จากการใช้สถานการณ์การจับจ่ายซื้อของ การเลือกซื้อสินค้าและการถามราคา
5. กระบวนการจัดการเรียนรู้ 5.1 ขั้นเตรียมพร้อมความรู้ (Preparing) - ทบทวนความรู้เดิมโดยการถามนักเรียนเกี่ยวกับการจับจ่ายซื้อของประเภทเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่จำเป็นในชีวิตประจำวันมีอะไรบ้าง โดยครูยกตัวอย่างและกระตุ้นให้นักเรียนตอบเป็นภาษาอังกฤษ - ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และรายละเอียดกิจกรรมการเรียนรู้	- นักเรียนได้ทบทวนความรู้เดิมโดยการตอบคำถามจากการใช้สถานการณ์การจับจ่ายซื้อของประเภทเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน
องค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	การสังเกตการบูรณาการสถานการณ์เป็นฐาน
5.2 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) - ครูนำเสนอคำศัพท์เกี่ยวกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้นักเรียนออกเสียงตาม พร้อมทั้งชี้ที่เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายชนิดต่าง ๆ โดยใช้สื่อจริง - ครูอ่านออกเสียงคำศัพท์ตามหลักโฟนิคส์ เกี่ยวกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย อ่านออกเสียง 2 ครั้ง นักเรียนอ่านตามไปทีละคำจนครบ - ครูนำเสนอบทสนทนาเกี่ยวกับการจับจ่ายซื้อของ โดยอ่านและให้นักเรียนพูดตาม 2 ครั้ง พร้อมทั้งอธิบายความหมาย	- ครูนำเสนอเนื้อหาผ่านการบูรณาการจากการใช้สถานการณ์การจับจ่ายซื้อของประเภทเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน
5.3 ขั้นฝึกสื่อสารภาษา (Practicing) - นักเรียนเล่นเกม Mini board โดยครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆละ 3-4 คน และแจกกระดานเล็กให้นักเรียนกลุ่มละ 1 กระดาน หลังจากนั้นครูชี้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายแต่ละชนิดให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ กลุ่มไหนเขียนเสร็จให้ชูกระดาน พร้อมทั้งอ่านออกเสียงคำศัพท์นั้น ครูตรวจสอบคำศัพท์และให้คะแนนเป็นกลุ่ม (Group work) - นักเรียนจับคู่ฝึกสนทนาถาม – ตอบ โดยนำโครงสร้างประโยคที่ครูนำเสนอมาปรับประยุกต์ใช้	- นักเรียนฝึกทักษะการสื่อสาร จากการเล่นเกม Mini board และนักเรียนฝึกสนทนาถาม – ตอบ โดยใช้สถานการณ์การจับจ่ายซื้อของประเภทเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

5.4 ขั้นนำไปใช้สนทนาตามสถานการณ์ (Production) - นักเรียนทำกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ Mingle survey โดยครูแจกตารางและอธิบายกิจกรรม หลังจากนั้นนักเรียนสำรวจว่าเพื่อนคนไหนต้องการซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายประเภทใดบ้าง ซึ่งในตารางจะมีคำศัพท์เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายทั้ง 12 คำ โดยใช้โครงสร้างประโยค Can I help you? แล้วใส่ชื่อเพื่อนลงไปในตารางพร้อมทั้งก็ใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องคำศัพท์นั้น ถ้าไปจนครบตามเวลาที่กำหนด เมื่อครบตามเวลาที่กำหนดครูจะเป็นผู้ส่งสัญญาณบอก	- นักเรียนทำกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ โดยใช้สถานการณ์การจับจ่ายซื้อของประเภทเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย - นักเรียนร่วมกันสะท้อนความคิด สรุปประโยชน์ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
องค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ - นักเรียนเขียนแต่งประโยคที่ไปสำรวจเพื่อนมาคนละ 5 ประโยคลงไปในใบงาน - นักเรียนที่เป็นอาสาสมัครมาอ่านให้เพื่อนฟังที่หน้าชั้นเรียน - นักเรียนประเมินตนเอง เพื่อนประเมินเพื่อนในระหว่างการนำเสนอ - ครูถามคำถามเพื่อให้ นักเรียนร่วมกันสะท้อนความคิดสรุปประโยชน์ที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง	การสังเกตการบูรณาการสถานการณ์เป็นฐาน

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการศึกษา

จากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน ได้ดังนี้



ภาพที่ 2 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน

บทสรุป



การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ และใช้ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านสถานการณ์เสมือนจริง ที่มีความใกล้เคียงกับบริบทการใช้ชีวิตประจำวันของผู้เรียน ซึ่งภาษาที่ได้เรียนรู้จึงมีความเป็นธรรมชาติและสามารถใช้สื่อสารได้จริง การเรียนรู้จากสถานการณ์นี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน และลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความกระตือรือร้น ได้ฝึกความกล้าแสดงออกและเป็นการสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารมากขึ้น เห็นความสำคัญและเห็นประโยชน์จากการใช้ทักษะภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง อีกทั้งขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นตอน ยังช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการตัดสินใจ เป็นต้น ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน จึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทยได้ผลมากขึ้น ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน

1. ในการทำกิจกรรมผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงความสามารถอย่างทั่วถึง เพราะนอกจากจะเป็นการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษแล้ว ยังเป็นการสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในความสามารถของตนเองมากยิ่งขึ้น

2. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หากสถานการณ์ที่กำหนดไม่สอดคล้องกับบริบท หรือความสนใจของผู้เรียน ผู้สอนควรมีการปรับเปลี่ยนหรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมเสนอความคิดเห็นในการสร้างสถานการณ์

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว
- กฤษณพงษ์ เลิศบารุงชัย. (2562). *พีระมิดแห่งการเรียนรู้ (Cone of Learning)*. สืบค้นเมื่อ 25 มกราคม 2567, จาก <https://touchpoint.in.th/cone-of-learning/>
- จรรยา ดาสา. (2552). *15 เทคนิคในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก*. นิตยสาร สสวท.
- ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2552). *การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2566, จาก <http://pirun.ku.ac.th>
- สุจิต เพียรชอบ. (2531). *การพัฒนาการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุดคะนิง นฤพนธ์จิรกุล. (2560). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการเรียนรู้จากสถานการณ์เสมือนจริงเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางภาษาอังกฤษ และการรับรู้ความสามารถของตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต)*. วิทยาลัยครุศาสตร์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2559). *คู่มือบริหารจัดการเวลาเรียน “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ปีการศึกษา 2559*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.



- Errington, E.P. (2010). *Preparing graduates for the professions using scenario-based learning*. Brisbane: Post Pressed.
- Felder, R. M. and Brent, R. (2009). *Active Learning*. Retrieved October 2, 2023, from [http://www4.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public/Papers/ALpaper \(ASQ\).pdf](http://www4.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/felder/public/Papers/ALpaper (ASQ).pdf)
- Georgopoulos, V. C., Chouliara, S., & Stylios, C. D. (2014). *Fuzzy cognitive map scenario based medical decision support systems for education*. Paper presented at the 2014 36th Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society.
- Kirshner, D., & Whitson, J. A. (1997). *Situated cognition: Social, semiotic, and psychological perspectives*. New York: Psychology Press.
- Lankard, B. A. (1993). *Integrating academic and vocational education: Strategies for implementation*. PUB DATE CONTRACT, 53.
- Ruth Clark. (2009). *Accelerating Expertise With Scenario-Based Learning*. Learning Blueprint. Merrifield, VA: American Society for Teaching and Development.