

สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเพื่อ เปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคของ นักศึกษาวิตาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตเทคนิคกรุงเทพ แผนกการโรงแรม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 รอบเช้า ภาคปลาย ปีการศึกษา 2528 สรุปและ อภิปรายผลพร้อมทั้งข้อเสนอแนะดังนี้

วัตถุประสงค์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เทคนิค ของนักศึกษาวิตาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตเทคนิคกรุงเทพ แผนกการ โรงแรม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตเทคนิคกรุงเทพ แผนกการโรงแรม ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเทคนิค 6 (อ.314) ในรอบเช้า ภาคปลายปีการศึกษา 2528 จำนวน 2 กลุ่ม ๆ ละ 28 คน รวมทั้งหมด 56 คน นักศึกษาทั้ง 2 กลุ่มนี้มีความรู้พื้นฐานทางด้านภาษา อังกฤษเทคนิคไม่แตกต่างกัน และเมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่ามัธยิม เลขคณิตของคะแนน วิชาภาษาอังกฤษ 5 ที่นักศึกษาทั้ง 2 กลุ่มนี้เรียนในภาคต้น ปีการศึกษา 2528 โดยการทดสอบ ค่าที (t - test) พบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น ผู้วิจัย จึงกำหนดให้นักศึกษากลุ่มแรกซึ่งเป็นนักศึกษาแผนกการโรงแรม ปวช. 3 ก. เป็นกลุ่มทดลอง และกำหนดให้นักศึกษากลุ่มหลังซึ่งเป็นนักศึกษาแผนกการโรงแรม ปวช. 3 ข. เป็นกลุ่มควบคุม จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการสอนวิชาภาษาอังกฤษเทคนิค 6 ตามแผนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้แก่ ประชากรทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้วัตถุประสงค์ปลายทาง วัตถุประสงค์นำทาง และเนื้อหาเดียวกัน กลุ่มทดลองฝึกใช้ภาษาสื่อสารกันโดยใช้สถานการณ์จำลอง แต่กลุ่มควบคุมฝึกใช้ภาษาสื่อสารกัน โดยใช้เกม เวลาที่ใช้สอนรวม 11 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวมทั้งหมดกลุ่มละ 22 คาบ

แผนการสอนทั้งหมดได้รับการตรวจ แนะนำ แก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เมื่อสอนเสร็จได้ทำการทดสอบนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งได้รับการตรวจ แก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เช่นเดียวกับแผนการสอน พร้อมทั้งได้ผ่านการนำไปทดลองใช้เพื่อหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยงซึ่งได้ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบเท่ากับ 0.85 จากนั้นจึงนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม มาวิเคราะห์เปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเทคนิค 6 โดยการทดสอบค่าที (t - test)

ผลของการวิจัย

ผลของการวิจัยสรุปได้ว่า นักศึกษาที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเทคนิค 6 (อ.314) โดยการฝึกใช้ภาษาสื่อสารกัน โดยใช้สถานการณ์จำลอง มีสัมฤทธิ์ผลในการเรียนวิชาดังกล่าว สูงกว่ากลุ่มที่ฝึกใช้ภาษาสื่อสารกันโดยใช้เกม ค่ามัชฌิม เลขคณิตของกลุ่มที่ฝึกใช้ภาษาสื่อสารกัน โดยใช้สถานการณ์จำลองเท่ากับ 36.96 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มที่ฝึกใช้ภาษาสื่อสารกันโดยใช้เกม ที่มีค่ามัชฌิม เลขคณิตเท่ากับ 32.25 และจากการเปรียบเทียบค่ามัชฌิม เลขคณิตของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมโดยการทดสอบค่าที (t - test) ได้ค่า t เป็น 2.23 แต่ค่า t จากตารางค่า t ทางเดียวที่ระดับชั้นความเป็นอิสระ $2n - 2 = 54$ ณ ระดับความมีนัยสำคัญ .05 เป็น 1.69 ซึ่งต่ำกว่าค่า t จากการคำนวณ จึงสรุปได้ว่าผลต่างระหว่างค่ามัชฌิม เลขคณิตของนักศึกษาในกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แตกต่างกัน ณ ระดับความมีนัยสำคัญ .05 เป็นการยอมรับสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

อภิปรายผลการศึกษาวิจัย

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น มีประเด็นที่อาจนำมาอภิปรายได้ดังนี้
จากผลการวิจัยที่ปรากฏว่า นักศึกษาที่ฝึกใช้ภาษาสื่อสารกันโดยใช้สถานการณ์จำลอง มีสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสูงกว่ากลุ่มที่ฝึกใช้ภาษาสื่อสารกันโดยใช้เกม อาจเป็นเพราะ

1. นักศึกษากลุ่มที่ฝึกใช้ภาษาสื่อสารกันโดยใช้สถานการณ์จำลอง ได้ฝึกใช้ภาษาอย่างสมจริงมากกว่านักศึกษากลุ่มที่เล่นเกม เพราะครูได้จำลองสถานการณ์ที่นักศึกษาต้องประสบในการประกอบอาชีพในอนาคต เช่น การรับโทรศัพท์จากลูกค้าที่ต้องการจองโต๊ะในภัตตาคาร

การรับคำสั่งอาหารเช้า และอาหารกลางวันจากลูกค้า โดยมีการกำหนดบทบาทหน้าที่เป็นลูกค้า พนักงานต้อนรับ และพนักงานเสิร์ฟ มีการกำหนดสถานที่เป็นร้านอาหาร ฝ่ายประชาสัมพันธ์ ห้องพักของลูกค้า มีการนำชื่อภัตตาคาร โรงแรมชั้นหนึ่งที่นักศึกษารู้จัก เป็นอย่างดีมากำหนดใน สถานการณ์ นอกจากนี้ มีการนำแบบฟอร์มที่พนักงานโรงแรม ภัตตาคาร ต้องใช้จริง เช่น รายการอาหาร แบบฟอร์มการบันทึกคำสั่งของลูกค้า และแบบฟอร์มการบันทึกการจองโต๊ะ ในภัตตาคารมาให้นักศึกษาใช้ประกอบการฝึกด้วย กล่าวคือ นักศึกษาที่มีหน้าที่เป็นพนักงานเสิร์ฟ จะต้องสนทนาได้ตอบกับลูกค้า และบันทึกคำสั่งของลูกค้าลงในแบบฟอร์มที่กำหนดให้เหมือนเป็น พนักงานเสิร์ฟจริง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยเร่งเร้าให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นที่จะใช้ภาษาติดต่อ สื่อสารกัน และนักศึกษามีความสนใจที่จะฝึกใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่วมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ การทดลองใช้สถานการณ์จำลองในการฝึกผู้ขายตัว เครื่องบินของ เอฟ แชมเบอร์ส (F.Chambers 1980 : 161 - 183) ที่พบว่า การที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการฝึกภาษาในสถานการณ์ จำลองที่จำลองจากสถานการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องประสบในการทำงานจริง ๆ ทำให้ผู้เรียนมีความ กระตือรือร้นที่จะพยายามใช้ภาษาติดต่อสื่อสารกัน ทำให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่าง มีประสิทธิภาพ

สำหรับการฝึกภาษาโดยใช้เกมนั้น ถึงแม้ว่าจะมีการกำหนดสถานการณ์ประกอบการ เล่นเกมบ้าง แต่เกมบางอย่าง เช่น การเล่นเกมดิงขิงบอล หรือการเล่นไพ่คู่ การโยนลูกบอล หรือการหยิบไพ่จากกอง เป็นอุปสรรคในการสื่อสารอย่างมาก ทำให้การสนทนาระหว่างคู่สนทนา ไม่สมจริงไม่ต่อเนื่อง เหมือนกับการฝึกสนทนาโดยกำหนดสถานการณ์จำลอง นอกจากนี้ นักศึกษา ที่เล่นเกมบางครั้งมีการมุ่งเอาชนะทำให้มีการใช้เล่ห์เหลี่ยม เช่น โยนลูกบอลให้ผู้ที่ทำคะแนน ได้สูง เพราะเกรงว่าผู้นั้นจะเป็นผู้ชนะ ทำให้การสนทนาดังกล่าวไม่ต่อเนื่อง ไม่เป็นธรรมชาติ เหมือนกับการสนทนาในชีวิตประจำวัน ยิ่งไปกว่านั้นถึงแม้ว่าในการเล่น เกม มีการกำหนดหน้าที่ ของนักศึกษา เช่น นักศึกษาที่เป็นผู้โยนลูกบอลจะทำหน้าที่เป็นพนักงานเสิร์ฟ และนักศึกษาที่รับ ลูกบอลจะเป็นลูกค้า หรือผู้ที่เลือกไพ่ที่เป็นภาพของหวานจะเป็นพนักงานเสิร์ฟ และผู้ที่เลือกไพ่ เป็นภาพเนื้อสัตว์จะเป็นลูกค้า และมีการใช้แบบฟอร์มต่าง ๆ เหมือนกับนักศึกษากลุ่มที่ฝึกใช้ภาษา โดยใช้สถานการณ์จำลอง แต่ความสนใจของนักศึกษา จะมุ่งไปสู่การแข่งขันเพื่อชัยชนะมากกว่า ทำให้สภาพการฝึกภาษาโดยใช้เกม แตกต่างกับสถานการณ์ที่นักศึกษาจะต้องประสบในชีวิตการ ทำงานในอนาคตอย่างมาก

2. การฝึกภาษาโดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นการมอบหมายงาน (Task) ให้นักศึกษาลงมือทำให้สำเร็จ เช่น มีบัตรข้อมูล (Information Cards) และ บัตรคำสั่ง (Direction Cards) บัตรข้อมูลจะบอกหน้าที่และความรับผิดชอบ ส่วนบัตรคำสั่งจะเป็น (Task) ที่นักศึกษาแต่ละคนจะต้องปฏิบัติ ในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย นักศึกษาจะต้องใช้วิจารณญาณของตนเอง ในการเลือกใช้ภาษาต่าง ๆ ให้ถูกต้องตามสถานการณ์ นอกจากนี้ ในบางครั้งเมื่อเกิดปัญหา นักศึกษาอาจจะต้องตัดสินใจแก้ปัญหาเหล่านั้นด้วยตนเอง การที่นักศึกษาทำงานเสร็จจะทำให้ นักศึกษาเกิดกำลังใจ และกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติภาระหน้าที่ของคนให้ดีที่สุด และมีความภาคภูมิใจ เมื่อทำงานเสร็จแล้ว นอกจากนี้ บัตรข้อมูล (Information Cards) ในการฝึกภาษาโดยใช้ สถานการณ์จำลองจะกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบอย่างชัดเจน เช่น กำหนดว่านักศึกษาเป็นพนักงานต้อนรับ หรือนักศึกษาเป็นนักธุรกิจที่สำคัญ ทำให้นักศึกษาเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองชัดเจน และ นักศึกษาต้องปฏิบัติหน้าที่ที่กำหนดไว้จนสิ้นสุดสถานการณ์

สำหรับการฝึกภาษาโดยใช้เกมไม่มีการมอบหมายงาน (Task) และไม่มีบัตรข้อมูล (Information Card) จะมีกติกาและคำแนะนำในการเล่น (Directions on how to play the game) ซึ่งทำให้นักศึกษาสนุกสนานในการแข่งขันเพื่อชัยชนะมากกว่าทำงานให้เสร็จ และกติกาบางข้อจะเป็นตัวกำหนดบทบาทหน้าที่ดังตัวอย่างในข้อ 1 และในการเล่น แต่ละครั้งนักศึกษาแต่ละคนต้องเป็นทั้งลูกค้า และพนักงานเสิร์ฟ เช่น เมื่อนักศึกษาผู้หนึ่งเป็นผู้โยน ลูกบอลเขาจะเป็นพนักงานเสิร์ฟ ค่อยมาถ้ามีนักศึกษาคนอื่นโยนลูกบอลกลับมาให้เขาอีก นักศึกษาผู้นั้นจะต้องกลายเป็นลูกค้า ซึ่งทำให้นักศึกษาต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทอยู่เสมอ ทำให้นักศึกษาไม่เข้าใจ บทบาทหน้าที่ของตนเองอย่างชัดเจน

3. เนื่องจากการฝึกภาษาโดยใช้สถานการณ์จำลองไม่ใช่การแข่งขัน แต่เป็นการทำงานให้เสร็จ ทำให้นักศึกษาที่เป็นคู่สนทนาเต็มใจที่จะช่วยแก้ไขข้อบกพร่องของกันและกัน เพื่อช่วยให้งานนั้นสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี การที่นักศึกษามีโอกาสเรียนรู้จากกันและกันนี้ อาจมีส่วนช่วยให้นักศึกษากลุ่มที่เรียนโดยใช้สถานการณ์จำลองนี้มีสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเพ็ญสุข ภูตระกูล (2528) ที่พบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยให้เพื่อนช่วยสอนมีคะแนนในการสอบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยตนเอง

ในขณะที่การฝึกภาษาโดยใช้เกมนั้น นักศึกษามุ่งแข่งขันกัน จึงทำให้นักศึกษาไม่ช่วยเหลือแก้ไขซึ่งกันและกันเลย

4. บรรยากาศในการเรียนของนักศึกษากลุ่มที่ฝึกใช้ภาษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง มีการเปลี่ยนแปลงบ่อย ๆ ทำให้นักศึกษาตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา และการที่จำลองสถานการณ์ที่นักศึกษาจะต้องพบในชีวิตการทำงานในอนาคตยิ่งเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษาได้แสดงออกถึงอริยาบท ท่าทาง ประกอบการสนทนา เช่น นักศึกษาที่มีหน้าที่เป็นพนักงาน เสริฟต้องยืนพูดกับลูกค้าด้วยความนอบน้อม ผู้วิจัยสังเกตเห็นนักศึกษาส่วนใหญ่แสดงอริยาบทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ นักศึกษา ยังกล้าที่จะออกสำเนียงที่ชัดเจนโดยไม่แสดงอาการขวยเขิน และนักศึกษาที่อ่อนมีโอกาสมิกลีเลียนแบบตัวอย่างที่ดีของเพื่อน ๆ ได้ด้วย

สำหรับบรรยากาศในการเรียนของนักศึกษากลุ่มที่ฝึกใช้ภาษาโดยใช้เกมนั้นบางครั้งนักศึกษาเขียนอายุที่จะต้องทำกิจกรรม เช่น โยนลูกบอล นอกจากนี้ นักศึกษาบางคนไม่เข้าใจกติกาหรือวิธีการเล่นเกม ทำให้เกมการแข่งขันดำเนินไปล่าช้าไม่สนุก เพราะนักศึกษาไม่เข้าใจคำศัพท์ที่ใช้ในคำสั่ง ครูต้องเสียเวลาในการอธิบายกติกา และวิธีการเล่นมาก

5. เนื่องจากนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่มจับคู่ฝึกสนทนาได้ครบพร้อม ๆ กัน จึงเป็นการยากที่จะประเมินผลความสามารถในการสื่อสาร โดยการศึกษาจากการสนทนาได้ตอบของนักศึกษาแต่ละคู่โดยตรง ผู้วิจัยจึงได้กำหนดให้นักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม เขียนบทสนทนาโดยไม่ต้องดูตัวอย่างหลังจากการฝึกสนทนาทุกครั้ง ผู้วิจัยพบว่า

5.1 นักศึกษาที่ฝึกภาษา โดยใช้สถานการณ์จำลองสามารถเขียนบทสนทนาได้คล่องและถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้ อาจจะเป็นเพราะนักศึกษาได้เขียนบทสนทนาในส่วนตัวตนเองพูด และการเขียนบทสนทนานี้สามารถเอื้ออำนวยให้นักศึกษาสามารถสนทนากับคู่สนทนาต่อไปได้คล่องแคล่วขึ้น นอกจากนี้ เนื่องจากนักศึกษากลุ่มที่ฝึกภาษาโดยใช้สถานการณ์จำลองมีโอกาสมิกลีเลียนแบบหลายคู่ทำให้นักศึกษากลุ่มนี้ฝึกเขียนบทสนทนาหลายครั้ง จึงนับได้ว่าเป็นการส่งเสริมความแม่นยำในการสนทนามากขึ้นด้วย

5.2 สำหรับนักศึกษาที่ฝึกภาษาโดยใช้เกม เขียนบทสนทนาไม่ค่อยถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่าเนื่องจากนักศึกษากลุ่มนี้ต้องเขียนบทสนทนาทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นส่วนตัวตนเองพูดหรือส่วนของคู่สนทนา หลังจากเกมยุติแล้วเพียงครั้งเดียวเท่านั้น และในขณะที่กำลังดำเนินการเล่นเกมอยู่นักศึกษาไม่สะดวกที่จะเขียนบทสนทนาได้เลย นักศึกษาจึงไม่มีโอกาสฝึกเขียนซ้ำ ๆ กันหลาย ๆ ครั้ง นับว่าเป็นการขาดการส่งเสริมความแม่นยำในการสนทนาด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. สำหรับสถาบันฝึกหัดครู และผู้บริหารการศึกษาทั่วไป

เนื่องจาก เอฟ แชมเบอร์ส (F. Chamberc 1980 : 161-183) กล่าวว่า การฝึกใช้ภาษาไทยโดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นการจำลองสถานการณ์ที่ผู้เรียนจะต้องประสบในการทำงานในอนาคตมาให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาสื่อสารซึ่งกันและกัน ซึ่งทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นที่จะใช้ภาษาสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น สถาบันฝึกหัดครู และผู้บริหารการศึกษา ควรส่งเสริมให้มีการเผยแพร่เทคนิค และวิธีสอนภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์จำลองอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ ควรมีการส่งเสริมให้มีการนำเทคนิคและวิธีสอนดังกล่าวไปใช้ในการสอนภาษาอังกฤษในระดับต่าง ๆ ให้มากยิ่งขึ้น โดยการจัดการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ เรื่องการทดลองใช้สถานการณ์จำลองในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

2. สำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษ

2.1 ควรให้ความสนใจและศึกษาแนวทางการพัฒนาการใช้เทคนิค และวิธีสอนภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์จำลองให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเข้าร่วมประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ เกี่ยวกับการทดลองใช้สถานการณ์จำลองในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และควรศึกษาจากเอกสาร วารสาร หนังสือ และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับ เทคนิคและวิธีสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อเป็นการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรมากยิ่งขึ้น

2.2 ถ้ามีโอกาสและเวลาควรเข้าร่วมสังเกตการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์จำลอง จากสถาบันการศึกษาที่มีการใช้เทคนิคและวิธีการสอนดังกล่าวนี้ เช่น ที่ศูนย์พัฒนาทักษะ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในประเทศที่ 3 ของผู้อพยพชาวอินโดจีน อ. พนัสนิคม จ. ชลบุรี อนึ่ง ในการเข้าร่วมสังเกตการสอนที่ใช้เทคนิคและวิธีการดังกล่าว ผู้สังเกตควรเป็นผู้เข้าร่วมสถานการณ์ (Participant) ด้วย ทั้งนี้ จะก่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนที่มีโอกาสสื่อสารกับคนที่ไม่รู้จักมาก่อนเลย และผู้เข้าร่วมสถานการณ์จะได้มีโอกาสสังเกตปฏิกริยาโต้ตอบของผู้เรียนที่อยู่ในสถานการณ์จำลองนั้นอย่างใกล้ชิด นอกจากนี้ ทำให้ผู้สังเกตเข้าใจสถานการณ์ที่ผู้เรียนกำลังฝึกอยู่อย่างชัดเจนด้วย

3. สำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

3.1 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการทดลองสอนภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์จำลอง
กับประชากรกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป

3.2 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการทดลองสอนวิชาอื่น ๆ โดยใช้สถานการณ์จำลอง



ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย