



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวโน้มของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน

หลักสูตรและการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในช่วง 20-30 ปีมานี้ มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ดี เอ วิลคินส์ (D.A. Wilkins 1980 : 2) ให้ความเห็นว่า ในช่วง 20 ปีที่แล้วมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างมากในวงการสอนภาษาอังกฤษโดยเปลี่ยนแปลงจากการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นตัวภาษาให้ผู้เรียนศึกษากฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์อย่างมาก มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้โดยสามารถเลือกใช้หน้าที่ในการสื่อสารความหมายได้เหมาะสมกับสถานการณ์ทางสังคมทั้งของตนเองและคู่สนทนา และเมื่อ 10 - 15 ปีมานี้ วงการอาชีพต่าง ๆ เริ่มให้ความสนใจต่อความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานเฉพาะแต่ละแขนง เพราะในอดีตผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษจากหลักสูตรภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ไม่สามารถใช้ภาษาในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น จึงมีการปรับปรุงหลักสูตรภาษาอังกฤษที่ใช้สอนในโรงเรียน และในสถาบันอาชีวศึกษาต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการในการนำไปใช้ในการทำงานมากขึ้น การสอนภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะจึงได้รับความสนใจ และได้รับการพัฒนาตั้งแต่นั้น เป็นต้นมา

เจอร์รี โอเวนส์ (Jerry Owens 1983 : 24) ให้ความเห็นว่า ในปัจจุบันหลักสูตรภาษาอังกฤษมุ่งให้ผู้เรียนเป็นจุดศูนย์กลาง แทนที่การสอนจะมีเป้าหมายในตัวภาษาคือ ให้ผู้เรียน รู้และใช้รูปไวยากรณ์ได้อย่างคล่องแคล่วอย่างเดียว กลับไปมุ่งที่จะสนองความต้องการของผู้เรียนในอนาคตแทน ดังนั้น เนื้อหาวิชาจึงมุ่งให้สัมพันธ์กับแขนงวิชาชีพของนักศึกษามากกว่าจะยึดระบบไวยากรณ์ในภาษาโดยทั่วไป

นอกจากมีการเปลี่ยนแปลงในด้านหลักสูตรอย่างมากมายในช่วงหลายปีที่ผ่านมาในด้านเทคนิคและวิธีการสอนก็มีการเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจมากมายเกิดขึ้นในห้องเรียน แต่อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีข้อยุติที่ชัดเจนว่า เทคนิคและวิธีการสอนใดที่จะเหมาะสม และดีที่สุดในการสอนภาษา แต่ในปัจจุบันนี้ นักการศึกษาส่วนใหญ่มีความเห็นร่วมกันว่า การพัฒนาการสอนแบบใหม่ที่มีประสิทธิภาพในขณะนี้ คือ การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Keith Johnson 1981 : V1)

ในด้านวิธีการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนั้น คีท จอห์นสัน ( Keith Johnson 1981 : VI) แบ่ง เป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การสอนทักษะทั้งสี่เพื่อการสื่อสาร ( The "four skills" in Communicative Language Teaching) ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการประมวลทักษะทั้งสี่เข้าด้วยกัน ( Integrating skills.)

2. วิธีการและเทคนิคการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Procedures and Techniques.) ได้แก่ การใช้สื่อการสอน ( Visuals) ละคร ( Drama) เกมและการแก้ปัญหา ( Games and Problem Solving) และ บทบาทสมมติและสถานการณ์จำลอง (Role - play and Simulations.)

ดังนั้น เพื่อที่จะพัฒนาการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพในัจจุบันนี้ วิธีการและเทคนิคการสอนภาษาอังกฤษจึงได้รับความสนใจในวงการเรียนการสอนภาษาอย่างยิ่ง ดังจะเห็นได้จากการที่มีหนังสือเอกสารเกี่ยวกับเทคนิคการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และมีแบบเรียนที่เสนอแนะเทคนิคต่าง ๆ เกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมากขึ้น นอกจากนี้ มีการทดลองใช้และเผยแพร่วิธีการ และเทคนิคการสอนดังกล่าวอย่างกว้างขวาง แต่เทคนิคการสอนเพื่อการสื่อสารที่จะกล่าวถึงในที่นี้จำกัดเพียง เกมและสถานการณ์จำลองเท่านั้น

ความหมายของ เกม

เจ วาย เค เคอร์ ( J.Y.K. Keer 1977 : 5 - 10) , ได้กล่าวถึงเกมว่าเป็นกิจกรรมที่มุ่งให้ความบันเทิง ทำให้ผู้เล่นสนุกสนาน และมีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

1. มีกติกาสำหรับผู้เล่นที่จะต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด
2. มีจุดมุ่งหมายในการเล่น หรือมีงานที่ผู้เล่นจะต้องทำอย่างชัดเจน เพื่อแข่งขันกันเป็นผู้ชนะ เช่นต้องมีการเล่นไพ่คู่ ผู้เล่นผู้ใดสามารถจัดคู่ได้มากที่สุด และรวดเร็วที่สุดจะเป็นผู้ชนะ ซึ่งการแข่งขันกันนี้ทำให้เกิดการทำลายในการทำกิจกรรม

ซูซาน โฮลเดน ( Susan Holden 1981 .: 5) กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมเกมฝึกภาษาไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้นักเรียนใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น โดยนำโครงสร้างภาษาที่ครูสอนแล้วมาใช้ แต่จะไม่มีการทบทวนหรือทละครเป็นเรื่องราว

ชัดเจน จุดเด่นของ เกมฝึกภาษา คือ นักเรียนต้องปฏิบัติตามกติกา มุ่งการแพ้ ชนะ มากกว่าการ แสดงบทบาทในสถานการณ์ที่จินตนาการขึ้น สำหรับ เกมฝึกภาษาที่ไม่เน้นการแพ้ ชนะ เรียกว่า กิจ- กรรมที่มีลักษณะคล้าย เกม ( Donn Byrne 1981:155)

เจ Reese ( Jay Reese 1977 : 19) ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเกมว่า เกมเป็นกิจกรรม ซึ่งกำหนดกฎเกณฑ์ในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า 2 คน ทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อบรรลุจุดหมายของการสอน ลักษณะ ของเกมมีดังนี้

1. มีกฎเกณฑ์ ในการ เล่น
2. ผู้ เล่นต้อง เชื่อฟัง และ เคารพ ในกฎ เกณฑ์
3. มีผู้ชนะ

เกมกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

เจ Reese ( Jay Reese 1977 : 20) ได้ชี้แนะประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนว่า เกม เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งมีจุดหมายที่จะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติตามที่ต้องการนอก เหนือจากความสนุกสนาน

เวอร์นอน เอส เกอแลช และดอนัลด์ พี อีไล ( Vernon S. Gerlach and Donald P. Ely 1971 : 341) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนไว้ว่าการใช้เกมและการเล่นประกอบการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เหมือนจริง ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และได้แสดงออก นอกจากนี้เกมยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้มากกว่าการฟังครูพูดอย่างเดียว

จิน เดรสเดน แกรมบ์ , จอห์น ซี คาร์ และโรเบิร์ต เอ็ม ฟิทช์ (Jean Dresdan Grambs , John C. Carr and Robert M. Fitch 1970 : 244) ให้ทัศนะเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งซึ่งครูจำนวนมากยอมรับว่าสามารถใช้จูงใจผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของผู้เรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ และเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนด้วย

เจ ดอบสัน ( J . Dobson 1974 : 107) เสนอแนะให้ใช้เกมในการฝึกตัวภาษา และฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้เกมในชั้นฝึกตัวภาษาจะช่วยเปลี่ยนบรรยากาศจากการ

ฝึกซ้ำ ๆ และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดให้กับผู้เรียน ส่วนการใช้เกมฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร จะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพื่อให้ได้ประโยชน์จากกิจกรรม เกมให้มากที่สุด ในการเรียนการสอนครูควรจะต้องรู้จักเลือกเกมให้เหมาะสมกับบทเรียน เจ คอบสัน (J. Dobson 1934 : 108) ได้ชี้ให้เห็นว่า เกมที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1. ไม่ใช่เวลาในการเตรียมมากเกินไป เช่น อธิบายวิธีเล่นหรือกติกาเกินไป
2. เป็นกิจกรรมที่เล่นได้ง่าย และมีการชิงไหวพริบ
3. ไม่ใช่เวลาเล่นเกมนานเกินไป
4. ให้ความสนุกสนาน แต่ไม่ควรทำให้ผู้เรียนขาดระเบียบ
5. ไม่ใช่เวลาในการให้ข้อมูลย้อนกลับ เกี่ยวกับการเล่นเกม นานเกินไป

เจ รีส (Jay Reese 1977 : 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาใช้ประกอบการเรียนการสอนดังนี้

1. ใช้เกมในการนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอนคือ
  - 1.1 นำเข้าสู่บทเรียน หรือ ทบทวนความรู้เดิมด้วยเกม
  - 1.2 ดำเนินการสอน
  - 1.3 ฝึกหัด
2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมประกอบการฝึก โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอนได้แก่
  - 2.1 เตรียมตัวผู้เรียน
  - 2.2 ดำเนินการสอน
  - 2.3 ฝึกหัดโดยให้ผู้เรียนเล่นเกมประกอบการฝึกหัด
3. ใช้เกมเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเล่นในเวลาว่าง เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

ประโยชน์

ความหมายของคำว่า สถานการณ์จำลอง

คำว่า "สถานการณ์จำลอง" อาจถูกนำไปใช้แสดงความหมายคล้ายกับคำว่า "ละคร (Drama)" และ "บทบาทสมมติ (Role Play)" แท้จริงแล้วคำเหล่านี้มีความหมายแตกต่างกัน แต่ที่มีการนำคำเหล่านี้ไปใช้สับสนกันก็ เนื่องจากมีผู้ให้ความหมายของคำเหล่านี้แตกต่างกัน นักการศึกษา และครูสอนภาษาหลายท่านได้ให้คำจำกัดความ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างกันของคำดังกล่าวไว้อย่างชัดเจนดังต่อไปนี้

ซูซาน โฮลเดน ( Susan Holden 1981 : 5) ได้ให้คำจำกัดความที่แสดงความแตกต่างของกิจกรรมการละคร บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลองดังนี้

กิจกรรมการละคร หมายถึง กิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่ให้นักเรียนทำสิ่งต่อไปนี้

ก. แสดงบทบาท หรือ สมมติว่านักเรียน เป็นหรือสร้างทำ เป็นตัวของเขาเองในสถานการณ์ที่จินตนาการขึ้นมา

ข. แสดงบทบาท หรือ สมมติว่านักเรียน เป็นหรือสร้าง ทำเป็นบุคคลอื่นในสถานการณ์ที่จินตนาการขึ้นมา

ในกิจกรรมการละครมุ่งเน้นให้นักเรียน สร้าง ทำเป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งโดยนักเรียนต้องแสดงบทบาทใช้ภาษาในการสนทนากัน ตามบทละครที่แต่งไว้เรียบร้อยแล้ว นักเรียนอาจต้องใช้การแสดงสีหน้า ท่าทางกับการเคลื่อนไหวประกอบคำพูดด้วย นอกจากนี้ความสำคัญของกิจกรรมการละครนี้ อยู่ที่คอนซอมบทบาท และการเจรจามากกว่าการแสดงให้คนอื่นชม หรือการเรียนรู้จากการละคร หรือการอภิปรายการตีความ เรื่องราวในละครนั้น

บทบาทสมมติ หมายถึง กิจกรรมที่นักเรียนต้องตีความ และแสดงบทบาทตามบทหรือมีตรคำสั่งที่กำหนดให้ ซึ่งนักเรียนต้องแสดงบทบาทตามสถานการณ์ที่กำหนดให้นั้นอย่างแน่นอน จะแสดงนอกเหนือจากบทบาทนั้นไม่ได้ นักเรียนต้องรับบทบาท เป็นคนอื่นในสถานการณ์ที่จินตนาการขึ้น ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับกิจกรรมการละคร แต่สถานการณ์ในบทบาทสมมติเป็นสถานการณ์สั้น ๆ เพื่อให้ นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ เป็นคู่ ๆ หรือ เป็นกลุ่มเล็ก ๆ

กิจกรรมสถานการณ์จำลอง เป็นกิจกรรมที่จำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงที่นักศึกษาจะต้องไปประกอบอาชีพ ส่วนมากจะอยู่ในรูปแบบของการแก้ปัญหา ครูทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ควบคุม จะนำของจริงต่าง ๆ เช่น แผนที่ รายการอาหาร ใบสมัครงาน เทปบันทึกเสียง ประกาศ โฆษณา ฯลฯ ที่นักศึกษาต้องใช้ในการประกอบอาชีพจริง มาเป็นสื่อในการกระตุ้นนักศึกษาซึ่ง เป็นผู้เข้าร่วมในสถานการณ์นั้น ให้ใช้ทักษะทางภาษาทุกด้านในการรับข้อมูล พร้อม ๆ กัน ต่อจากนั้น ผู้เข้าร่วมในสถานการณ์แต่ละคนจะได้รับบัตรแสดงขอบข่ายหน้าที่ ความรับผิดชอบ และข้อมูลที่จำเป็นเพิ่มเติมข้อมูลที่ได้รับเพิ่มเติมของแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน แต่เป็นข้อมูลที่กำหนดงาน ( Task) เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสถานการณ์ทุกคนปฏิบัติหน้าที่ ซึ่งได้รับมอบหมายด้วยความสำนึกในหน้าที่และความรับผิดชอบในงานนั้นจริง ๆ ซึ่งทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยมีวัตถุประสงค์

ประสงค์ที่จะแลกเปลี่ยนข้อมูล เพื่อการบรรลุภาระหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย หรือแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้น ผู้เข้าร่วมสถานการณ์ทุกคน ต้องใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเหมือนกับสถานการณ์ในชีวิตจริงมากที่สุด

กิล สตรูทริจ ( Gill Sturtridge 1977 : 32 - 34 ) ให้คำจำกัดความของบทบาทสมมติ และกิจกรรมแบบสถานการณ์จำลองไว้แตกต่างกัน ดังนี้

บทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนต้องแสดงบทบาทต่าง ๆ กัน เช่น เป็นพนักงานโรงแรม เป็นแขกของโรงแรม เป็นหัวหน้าพนักงาน เป็นผู้จัดการ ฯลฯ ในการแสดงบทบาทนักเรียนจะแสดงบทบาทตามเรื่องราวที่เขียนเสร็จแล้ว ใช้ภาษาพูดตามบทนั้น หรือบทที่ย่อสั้น ๆ หรืออาจใช้ภาษาที่ตัวเองคิดเอง แต่จะต้องดำเนินบทบาทตามเรื่องที่กำหนดให้ โดยนักเรียนแต่ละคนได้รับบัตรเรื่อง ซึ่งอธิบายเรื่องราวทั้งหมดและบัตรที่กำหนดบทบาทที่นักเรียนจะต้องแสดง ซึ่งในบัตรนี้อาจมีตัวอย่างประโยคที่แนะนำให้นักเรียนทราบว่าควรพูดอะไรและพูดอย่างไรด้วย

สถานการณ์จำลอง เป็นกิจกรรมที่นักเรียนทุกคนต้องเข้าร่วมในสถานการณ์บางอย่าง นักเรียนซึ่งเรียกว่า ผู้เข้าร่วมในสถานการณ์ต้องใช้วิจารณญาณของตัวเองมากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ ในการที่จะใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยจะต้องคิดเองว่าจะพูดอะไร และจะพูดกับใคร เลือกใช้หน้าที่ในการสื่อความหมาย และทำเนียบภาษาให้เหมาะกับบทบาทของตัวเอง และบทบาทของผู้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์ด้วย โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะร่วมมือกันทำงาน ( Task ) ที่ได้รับมอบหมายหรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น จะไม่มีบัตรเรื่องย่อ หรือบทละครที่บังคับให้ผู้เข้าร่วมในสถานการณ์ที่ต้องดำเนินสถานการณ์ไปในทางใดทางหนึ่งโดยเฉพาะ ผู้เข้าร่วมในสถานการณ์จะได้รับเพียงรายละเอียดของสถานการณ์พร้อมทั้งงาน ( Task ) หรือปัญหาที่เกิดขึ้น และได้รับข้อมูลประจำตัว แสดงชื่อ อายุ หน้าที่ความรับผิดชอบ นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมในสถานการณ์แต่ละคนอาจได้รับข้อมูลอื่น ๆ ที่จำเป็นในการปฏิบัติภาระหน้าที่เพิ่มเติมด้วย ดังนั้น เมื่อผู้เข้าร่วมในสถานการณ์ทราบข้อมูลประจำตัวว่าเป็นพนักงานต้อนรับ เขาจะต้องใช้ข้อมูลทั้งหมดที่ให้ไว้ประกอบกับวิจารณญาณของตัวเองปฏิบัติหน้าที่ตามสถานการณ์นั้นให้ดีที่สุด

เคน โจนส์ ( Ken Jones 1982 : 5 ) กล่าวถึง กิจกรรมสถานการณ์จำลองว่าไม่ใช่การเล่น หรือเกมเพื่อความสนุกสนาน ไม่ใช่บทบาทสมมติหรือละคร แต่กิจกรรมสถานการณ์จำลองเป็นเหตุการณ์หนึ่งซึ่งไม่ใช่การสอนโดยครู แต่นักศึกษาเป็นผู้ที่เข้าร่วมในเหตุการณ์นั้น และเป็นผู้ที่ทำให้เหตุการณ์นั้นดำเนินต่อไป โดยนักศึกษาจะได้รับมอบหมายหน้าที่ ภารกิจในสังคม และความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องอยู่ในสถานการณ์นั้น ซึ่งต้องมีการแก้ปัญหา และการตัดสินใจรวมอยู่ด้วย ส่วนครู

จะเป็นผู้กำหนด เวลา เริ่มต้น และ เวลาจบของกิจกรรมสถานการณ์จำลองเท่านั้น นอกจากนั้น ครู มีหน้าที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ที่สำคัญในสถานการณ์นั้น และกำหนดว่าใครเป็น ใคร ใครทำหน้าที่อะไร มีหน้าที่รับผิดชอบในเรื่องใดบ้าง

สถานการณ์จำลองกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

เจ วาย เค เคอร์ ( J.Y.K.Kerr 1977 : 8 ) กล่าวถึงการใช้สถานการณ์จำลองประกอบการเรียนการสอนว่าในสถานการณ์จำลอง ผู้เข้าร่วมสถานการณ์หรือผู้เรียนไม่ต้องปฏิบัติตามกติกาเหมือนกับการเล่นเกม แต่ผู้เข้าร่วมสถานการณ์จะต้องปฏิบัติตามข้อมูล (information or data or - a scenario) และมีสถานการณ์ที่กำหนดวัตถุประสงค์ในการร่วมสถานการณ์นั้น ผู้เข้าร่วมสถานการณ์จะต้องยอมรับ และปฏิบัติตามข้อมูลและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างแท้จริง ผู้เข้าร่วมสถานการณ์อาจได้รับข้อมูลให้รับบทบาทที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงของเขา หรือได้รับบทบาทที่แตกต่างไปจากชีวิตจริงก็ได้ เช่น ผู้เข้าร่วมสถานการณ์กลุ่มหนึ่งอาจเป็นกลุ่มผู้ควบคุมการจราจรทางอากาศ และอีกกลุ่มหนึ่งอาจเป็นกลุ่มสลิคอากาศก็ได้ ดังนั้น เหตุการณ์ในสถานการณ์จำลองจะดำเนินต่อไปในทางใด หรือผลของสถานการณ์จะเป็นอย่างไรนั้น เป็นเรื่องที่คาดการณ์ล่วงหน้าไม่ได้ เพราะจะต้องขึ้นอยู่กับผลการตัดสินใจของผู้เข้าร่วมสถานการณ์ เจ วาย เค เคอร์ ( J.Y.K. Kerr 1977 : 9 - 10) ได้ให้ความคิดเห็นว่า เกม และสถานการณ์จำลองเป็นกิจกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะ

1. ในกิจกรรมเกม และสถานการณ์จำลองนั้น นักศึกษาได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน อย่างมีวัตถุประสงค์มากกว่าการให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัด

2. ในกิจกรรมสถานการณ์จำลอง นักศึกษาจะได้ใช้ทักษะทั้ง 4 ผสมผสานกัน เช่น นักศึกษาต้องใช้ทักษะในการอ่าน และ ฟัง คำสั่ง ข้อมูล ใช้ทักษะในการพูดเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน และใช้ทักษะในการเขียนเพื่อกรอกแบบฟอร์ม หรือจดบันทึกความจำค่าต่าง ๆ

ผลของการใช้ทักษะทั้ง 4 ผสมผสานกันนี้ทำให้นักศึกษาสามารถทำกิจกรรมสถานการณ์จำลองได้ เป็นที่น่าพอใจ นักศึกษาจะได้รับแรงจูงใจให้ทำกิจกรรมอย่างมาก และความประหม่าจะลดลง นักศึกษาจะรู้สึกว่าการใช้ภาษาในสถานการณ์จำลองนั้นใกล้เคียงกับการใช้ภาษาในชีวิตจริงอย่างมาก

ไมเคิล พี วอล์คเกอร์ ( Michael P. Walker 1977 : 3) กล่าวถึงการใช้ - สถานการณ์จำลองในการฝึกภาษาว่าสถานการณ์จำลองสามารถช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะทางการ

สื่อสารและสร้างความเข้าใจในเรื่องที่สื่อสารอย่างลึกซึ้ง (Insight.) เพราะนักศึกษาได้ฝึกใช้ภาษาสื่อสารกันในสถานการณ์ที่จำลองมาจากสถานการณ์ที่นักศึกษาจะต้องใช้ทักษะทางภาษาค่าง ๆ เหล่านั้นจริง ๆ ในชีวิต และการกำหนดสถานการณ์ยังช่วยให้นักศึกษาสามารถสื่อสารกันอย่างมีความหมายมากขึ้นด้วย และถึงแม้ว่าสถานการณ์ที่กำหนดในการฝึกภาษาเป็นการจำลองสถานการณ์จริง ๆ มาใช้ฝึกในห้องเรียน แต่ช่วงเวลา (Time scale) อาจย่อลง หรือขยายจากเวลาจริง ๆ เช่น นักศึกษาอาจต้องสั่งอาหารเช้าและอาหารกลางวันในระยะ เวลาห่างกันเพียง 10 นาที เป็นต้น

ไมเคิล พี วอล์คเกอร์ (Michael P. Walker 1977:3) กล่าวถึงข้อแตกต่างในการสร้างสถานการณ์จำลองในการสอนภาษาที่แตกต่างจากการสร้างสถานการณ์จำลองในการฝึกการทำงานสาขาอื่นโดยยกตัวอย่างดังนี้ การสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อฝึกนักบินภายในห้องเครื่องบินจำลองนั้น อุปกรณ์กลไกต่าง ๆ ต้องเหมือนของจริงทุกประการและสถานการณ์ส่วนใหญ่ที่จำเป็นสำหรับนักบินมักเกี่ยวกับสถานการณ์ที่นักบินต้องใช้วิธีต่าง ๆ ในการควบคุมกลไก และสถานการณ์เกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาค แต่การสร้างสถานการณ์จำลองในการฝึกภาษาอังกฤษนั้นไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์กลไกที่ใช่จริงทั้งหมดอาจนำวัสดุอุปกรณ์ที่หาได้สะดวกมาใช้ เช่น รายการอาหาร ใบเสร็จรับเงิน เป็นต้น และสถานการณ์ที่สร้างขึ้นมักเน้นให้นักศึกษามีโอกาสติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกันให้เหมาะสมกับสถานภาพทางสังคม (Social environment) และนักศึกษาต้องมีปฏิสัมพันธ์ทางวาจา (Verbal interaction) ซึ่งกันและกันด้วย นอกจากนี้ การสร้างสถานการณ์จำลองสำหรับฝึกภาษาระดับสูง สถานการณ์อาจซับซ้อนมากขึ้น และอาจมีเหตุการณ์ที่เป็นปัญหาต่าง ๆ (Problematic events) ให้นักศึกษาฝึกหัดแก้ไขด้วย

ลีโอ ไจนส์ (Leo Jones 1983 : 3- 4) ได้เสนอแนะวิธีการนำสถานการณ์จำลองมาใช้ประกอบการเรียนการสอนซึ่งสามารถดำเนินการได้ตามลำดับดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมตัว ซึ่งประกอบด้วย การเตรียมตัวในชั้นเรียน และการเตรียมตัวที่บ้าน

ก. การเตรียมตัวในชั้นเรียน

ครูแนะนำเกี่ยวกับ "สถานการณ์" ในสถานการณ์จำลอง

ครูให้ข้อมูล เกี่ยวกับการใช้ภาษาที่สำคัญและมีกิจกรรมฝึกหัด

ข. การเตรียมตัวที่บ้าน (ก่อนที่กิจกรรมสถานการณ์จำลองจะเกิดขึ้น)

นักศึกษาจะศึกษารายละเอียดของข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับ เพื่อเตรียมตัวค้นคว้า หาหรือทำอุปกรณ์เพิ่มเติมอ่านหรือเขียนจดหมาย อ่านย่อ หรือคัดข่าวจากหนังสือพิมพ์



ขั้นที่ 2 การจัดกิจกรรมแบบสถานการณ์จำลอง ซึ่งอาจกินเวลาดังแต่ 1 - 3 ชั่วโมง

ขั้นที่ 3 การติดตามผล ซึ่งประกอบด้วย การติดตามผลทั้งที่บ้าน และที่โรงเรียน

ก. การติดตามผลที่บ้าน

นักศึกษาพิจารณาถึงคำถาม เพื่อการอภิปราย เกี่ยวกับสถานการณ์จำลอง

นักศึกษาทำงาน เขียน เกี่ยวกับการใช้ภาษา

ข. การติดตามผลในชั้นเรียน

การอภิปราย เกี่ยวกับการแก้ปัญหาหรือประเด็นสำคัญอื่น ๆ ในสถานการณ์จำลอง

ครูให้ข้อมูลย้อนกลับ เกี่ยวกับการใช้ภาษาที่เป็นปัญหา

ในการทดลองของมูลนิธิคุ้มครองความเป็นอยู่ของเด็กนานาชาติและการศึกษา

โลก ในปี ค.ศ. 1980 ได้มีการก่อตั้งคณะกรรมการขึ้นมาชุดหนึ่ง เพื่อจัดหลักสูตรให้แก่ผู้อพยพจากประเทศลาว และกัมพูชา 3 หลักสูตร ดังนี้

1. หลักสูตร เร่งรัดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ( Intensive English as a Second Language - ESL)

2. หลักสูตร เสริมสร้างวัฒนธรรมและการเตรียมตัวก่อนการทำงาน ( Cultural Orientation - CO)

3. หลักสูตร การเตรียมตัวก่อนการทำงาน (Pre-Employment training - PET)

ในปี ค.ศ. 1982 ได้มีการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรทั้ง 3 นี้ พร้อมทั้งทำคู่มือครู สำหรับครูที่ใช้สอนภาษาอังกฤษแก่ผู้อพยพชาวอินโดจีนที่พนัสนิคมชลบุรี โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะสนองความรู้พื้นฐานทางด้าน เทคโนโลยีที่ผู้อพยพจะต้องพบในสังคมของประเทศอุตสาหกรรมที่ผู้อพยพจะเดินทางไปอาศัยต่อไป และเตรียมตัวให้ผู้อพยพ เสริมสร้างทักษะภาษาที่จำเป็นเพื่อการดำรงชีวิตในประเทศที่ 3 เช่น การสมัครงาน การทำงาน และทักษะทางภาษาที่สองอื่น ๆ ที่จำเป็น ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้อย่างกว้างขวางในการจัดการเรียนการสอนแก่ผู้อพยพ เหล่านี้คือ สถานการณ์จำลอง

คณะกรรมการชุดนี้ ( The Consortium 1984 : 171) ได้กล่าวถึงการนำสถานการณ์จำลองมาใช้ในห้องเรียนว่า สถานการณ์จำลอง เหมือนการนำเหตุการณ์ในชีวิตจริงมาทำการซ้อมใหญ่ โดยครู เป็นผู้เลือกสถานการณ์ ซึ่งนักเรียนต้องพบในประเทศที่ 3 นักเรียน พร้อมทั้งผู้เข้าร่วมสถานการณ์อื่น ๆ ที่เป็นผู้พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาประจำชาติจะได้รับบทบาทต่าง ๆ ของผู้ที่ต้อง

เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้น ห้องเรียนจะถูกกำหนดให้เหมือนกับสถานการณ์จริง ๆ มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เช่น กำหนดให้เป็นร้านค้า โรงงาน

สถานการณ์จำลองไม่เหมือนกับละคร เพราะจะไม่มียุทธแน่นอนที่จะให้ผู้เข้าร่วมสถานการณ์พูดตามแต่ผู้เข้าร่วมสถานการณ์จะต้องใช้ทักษะต่าง ๆ ที่ตนเองมีในการสนทนาได้ตอบกับคนอื่น ๆ ผลของสถานการณ์จะเป็นในลักษณะปลายเปิด ความผิดพลาดและการเข้าใจผิดอาจจะเกิดขึ้นเหมือนกับในสถานการณ์ในชีวิตจริงทั่ว ๆ ไป

คณะกรรมการดังกล่าว ( The Consortium 1984 : 171 ) ได้สรุปว่า สถานการณ์จำลองสามารถช่วยให้ผู้เข้าร่วมสถานการณ์บรรลุวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. นักศึกษาได้รับประสบการณ์ตรงในการฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในสถานการณ์ต่าง ๆ
2. นักศึกษาสามารถใช้ทักษะทางภาษาทั้งหมดของเขาในการสื่อสารกับคนอื่น ๆ ในสภาพแวดล้อมที่กำหนด
3. สถานการณ์จำลองทำให้นักศึกษาเข้าใจ ทักษะคิด ความคาดหวัง และความประพฤตินของชาวอเมริกันหรือเจ้าของภาษาได้ดีขึ้น
4. สถานการณ์จำลองจะช่วยให้นักศึกษาพัฒนายุทธวิธีในการเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่คุ้นเคยและการเข้าใจผิดทางด้านวัฒนธรรม
5. และสถานการณ์จำลองช่วยให้ครูมีโอกาสประเมินความสามารถของนักเรียนในการนำสิ่งที่เรียนรู้แล้วไปใช้

การวิจัยเกี่ยวกับ เกมในต่างประเทศ

งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวกับการทดลองใช้เกมประกอบการเรียนการสอน มีรายละเอียดพอสรุปได้ดังนี้

ในปี ค.ศ. 1975 โดโลเรส หอเลย์ ดิกเคอร์สัน ( Dolores Pawley Dickerson 1976 : 6456 A - 6457 A ) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้แอคทีฟเกม (Active Game) และ แพสซีฟเกม ( Passive Game ) กับการสอนแบบธรรมดาเพื่อเป็นวิธีเสริมแรงในการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็ก เกรด 1 ที่มีความสามารถในขอบเขตจำกัด ผลการวิจัยพบว่า ควรใช้เกมเป็นวิธีเสริมแรงในการเรียนมากกว่าการสอนแบบธรรมดา เพราะการสอนโดยใช้เกมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้หัมปะกันทำให้เกิดการทำงานร่วมกัน และมีการแข่งขันกัน

ในปี ค.ศ. 1976 แอนเดรีย เจน ริชาร์ดสัน เทเลอร์ ( Andrea Jane Richardson Taylor 1979 : 788A - 789 A) ได้วิจัยโดยเปรียบเทียบการสอนโดยใช้เกมกับวิธีสอนแบบธรรมดา ตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 2 กลุ่ม ๆ ละ 15 คน นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมมีความสัมพันธ์กันดีกว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบธรรมดา

ค.ศ. 1978 เจมส์ เออร์วิน วอลลิ่ง ( James Irvin Walling 1977 : 6147A) ได้ทำการวิจัยโดยทดลองศึกษาผลของการเรียนโดยใช้เกม เป็นสื่อการสอนทุกชั้นตอนกับการสอนวิธีอื่น เช่น การบรรยาย - อภิปราย ( Lecture - Discussion) การบรรยายอย่างเดียว (Lecture) และการบรรยายประกอบเกม (Lecture-Game) กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ ( Illinois) จำนวน 180 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนทุกชั้นตอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ การวิจัยเกี่ยวกับ เกมในประเทศไทย

งานวิจัยในประเทศไทยที่เกี่ยวกับ เกมประกอบการ เรียนการสอนมีรายละเอียดพอสรุปได้ดังนี้

ในปี พ.ศ. 2523 พเยาว์ ยินดีสุข ได้ทำการทดลองสอน เพื่อเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผล วิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 80 คน แบ่ง เป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งสอนโดยวิธีสอนแบบใช้เกม อีกกลุ่มหนึ่งสอนโดยวิธีสอนแบบบรรยายประกอบการสาธิต ใช้เวลาสอน 4 สัปดาห์ เมื่อจบบทเรียนแล้วมีการสอบด้วยแบบทดสอบ จากนั้นผู้วิจัยได้ เปรียบ เทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนัก เรียนทั้ง 2 กลุ่มพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนัก เรียนกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่สอนแบบบรรยายประกอบการ สาธิต

ในปี พ.ศ. 2524 วิไล จิตกรณกิจศิลป์ ได้ทำการวิจัย เพื่อ เปรียบ เทียบผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดอินทารามจำนวน 80 คน แบ่ง เป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 40 คน กลุ่มทดลองใช้เกมประกอบการสอน กลุ่มควบคุมไม่ใช้เกมประกอบการสอน ใช้เวลาสอน 10 คาบ ๆ ละ 5 นาที เมื่อเรียนจบบทเรียนทั้งหมดแล้ว ให้นักเรียนทำแบบ สอบวัดสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน จากนั้นผู้วิจัยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติของความแตกต่างระหว่าง คะแนนเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนัก เรียนทั้ง 2 กลุ่มพบว่าไม่แตกต่างกันที่ระดับความ มีนัยสำคัญ .05 หลังจากนั้นให้นัก เรียนกลุ่มทดลองทำแบบสอบวัดความคิด เห็นที่มีต่อการ เรียนโดยใช้เกม

ประกอบการสอนพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

การวิจัยเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองในต่างประเทศ

งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวกับการใช้สถานการณ์จำลองประกอบการเรียนการสอนสรุปได้ดังนี้

ในปี ค.ศ. 1977 กิล สตรูทริจ ( Gill Sturtridge 1977 : 32 - 34 ) ได้ทดลองใช้สถานการณ์จำลองสอนนักศึกษาวิชาเศรษฐศาสตร์ ในหลักสูตรทักษะทางการเรียนในระดับมหาวิทยาลัย โดยสร้างสถานการณ์จำลองจากการคิดแปลง แบบเรียน "ดีซิชั่นส์ เวสต์ ออย" ( Decisions : West Oil) ซึ่งใช้เป็นแบบฝึกหัดสำหรับฝึกการตัดสินใจของนักศึกษาในระดับ 6 ของประเทศอังกฤษ ในสถานการณ์นี้ นักศึกษาจะเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีหน้าที่ให้คำแนะนำและคำปรึกษาแก่บริษัทน้ำมันต่าง ๆ จากนั้นนักศึกษาหรือผู้เข้าร่วมสถานการณ์จะได้ฟังข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทแห่งหนึ่ง ซึ่งเขาจะต้องตรวจสอบ และพิจารณาเพื่อให้คำแนะนำเกี่ยวกับระบบการทำงานของบริษัทแห่งนั้น นอกจากนี้ นักศึกษาจะได้ดูภาพหนึ่งเกี่ยวกับระบบการทำงานของบริษัมน้ำมันต่าง ๆ และได้อ่านบทความในหนังสือพิมพ์เกี่ยวกับบริษัมน้ำมัน ข้อมูลเหล่านี้จะช่วยประกอบการตัดสินใจของผู้เข้าร่วมสถานการณ์เหล่านี้

ในการดำเนินการสอน กิล สตรูทริจ ( Gill Sturtridge 1977 :32-34) ได้แบ่งลำดับขั้นตอนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเป็น 3 ชั้น ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

ชั้นที่ 1 สอน-ฝึก ทักษะทางภาษา และให้ข้อมูล

ชั้นที่ 2 ให้ทำงานกลุ่ม หรือทำงานเป็นคู่

ชั้นที่ 3 ให้ข้อมูลย้อนกลับ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ตาราง 1)

จากการทดลองครั้งนี้ กิล สตรูทริจ ( Gill Sturtridge 1977 :32-34) พบว่าสถานการณ์จำลองไม่ใช่กิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถใช้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ในลักษณะที่ผสมผสานกัน ในสถานการณ์ที่นักศึกษาต้องใช้จริงในชีวิตการทำงาน

ต่อมาในปี ค.ศ. 1980 เอฟ แชมเบอร์ส (F. Chambers 1980 : 161 - 183) ได้ทดลองใช้สถานการณ์จำลอง ฝึกผู้ขายตัวเครื่องบิน โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะเชื่อมโยงการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้สถานการณ์จำลองกับการเรียนการสอนในห้องเรียนธรรมดา เขาได้ศึกษา

เกี่ยวกับสภาพการสอนภาษาอังกฤษในท้อง เรียนธรรมดา โดยการวิเคราะห์หลักสูตร แบบเรียน วัตถุประสงค์รายวิชา และรายละเอียดของ เนื้อหาวิชา เขาพบว่า การสอนภาษาอังกฤษในท้อง เรียนธรรมดานั้น ครูจะแบ่ง เนื้อหาภาษาอังกฤษออกเป็นตอน ๆ ตามหน้าที่ในการสื่อความหมาย (Communicative Function) แล้วสอนกับฝึกทักษะต่าง ๆ ให้จบเป็นช่วง ๆ บรรยากาศใน ชั้นเรียนค่อนข้างเป็นระ เบียบ เรียบร้อย ขาดความสนใจที่จะมุ่งสอนให้นัก เรียนมีความสามารถในการสื่อสาร เขาสรุปว่า สภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในท้อง เรียนธรรมดายังไม่เหมาะสม กับการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เพราะสภาพการฝึกในท้อง เรียนแตกต่างจากโลกภายนอก ที่นักเรียนจะต้องใช้ภาษาอังกฤษในการปฏิบัติงาน

จากนั้น เขาได้จำลองสถานการณ์ของห้องขายตัว เครื่องบิน มาใช้ในการฝึกผู้ขายตัว เครื่องบิน โดยนำเอกสารต่าง ๆ เกี่ยวกับการจองตัว เครื่องบิน เช่น ตารางเวลาเครื่องบิน หนังสือเดินทาง ตัว เครื่องบิน และใบเสร็จรับเงิน มาประกอบการฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อ สื่อสารกันตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในการปฏิบัติงาน ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสถานการณ์จำลอง สะดวกและประหยัดกว่าการนำนักเรียนไปฝึกใช้ภาษาอังกฤษในห้องขายตัว เครื่องบินจริง ๆ และ การที่นักเรียนได้รับประสบการณ์จากการฝึกภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่นักเรียนจะต้องใช้ในการ ทำงานจริง ๆ ทำให้นัก เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะพยายามใช้ภาษาอังกฤษติดต่อสื่อสารกัน และ นักเรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิจัยเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองในประเทศไทย

ในประเทศไทยมีผู้วิจัย เกี่ยวกับการ เรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองน้อยมาก ซึ่ง หอสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ในปี พ.ศ. 2516 แม้นมาศ ลิลลัคยกุล ได้เปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลในการเรียนของนัก- เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบ โครงสร้าง และวิธีสอนแบบสถานการณ์ โดยผู้วิจัยนำเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในหนังสือ คี ออกซ์ฟอร์ด อิงลิช คอร์ส พอร์ ไทยแลนด์ เล่ม 2 บทที่ 13-16 มาเตรียม เป็นบท เรียนที่จะใช้สอนด้วยวิธีสอน ทั้ง 2 แบบ เนื้อหาที่จะใช้สอนแบบโครงสร้างจะ เรียงลำดับไวยากรณ์ และคำศัพท์ จากง่ายไปหา ยาก และนำ เนื้อหาเดียวกันนี้มาสร้าง เป็นบทสนทนาที่มีความหมายตรงตามสถานการณ์เพื่อ ใช้สอน ตามวิธีสอนแบบสถานการณ์ แต่ไม่คำนึงถึงลำดับความยากง่ายของไวยากรณ์และรูปศัพท์

จากการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบสถานการณ์มีสัมฤทธิ์ ผลไม่แตกต่างจากนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบโครงสร้าง แต่จากการสังเกตของผู้วิจัย

พบว่า วิธีสอนแบบสถานการณ์เรียกร้องความสนใจของนักเรียนได้นานกว่าวิธีอื่น นอกจากนี้ ผู้วิจัยเสนอแนะให้ทดลองกับตัวอย่างประชากรที่ยังไม่เคยเรียนภาษาอังกฤษมาก่อน เพื่อจัดปัญหาเรื่องความรู้เดิมของนักเรียนซึ่งอาจมีอิทธิพลทำให้ผลการวิจัยคลาดเคลื่อนไปบ้าง

ในปี พ.ศ. 2518 กฤษฎา ชวติ ได้สร้างสถานการณ์จำลองปัญหาการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา โดยพิจารณาเลือกปัญหาที่สำคัญและจำเป็นต้องแก้ไขก่อน มาสร้างและเสนอปัญหาเหล่านี้ออกมาในแบบจำลอง 4 ลักษณะ คือ สไลด์ชุดประกอบคำบรรยาย เทปบันทึกภาพ การเขียนบรรยายเรื่อง และการแสดงบทบาทสมมติ ต่อจากนั้น สร้างคู่มือครู คู่มือการสอน ระเบียบสะสม และทะเบียนนักเรียน เพื่อใช้ประกอบปัญหาที่สร้างขึ้น

จากนั้น ทดลองใช้แบบสถานการณ์จำลองปัญหาที่สร้างขึ้นกับนิสิตชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์-จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ผ่านการเรียนวิชาระเบียบวิธีสอนมาแล้ว และกำลังจะออกไปฝึกสอนเพื่อฝึกการแก้ปัญหาด้วยตัวเองอย่างมีเหตุผล และให้นิสิตเหล่านั้นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแก้ปัญหาการสอน โดยใช้สถานการณ์จำลองด้วย

ผลการวิจัยพบว่า สถานการณ์จำลองเป็นอุปกรณ์การศึกษาที่สามารถนำมาใช้ฝึกให้นิสิตแก้ปัญหาการเรียนการสอนก่อนที่จะออกไปฝึกสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสถานการณ์จำลองที่เป็นการแสดงบทบาทให้ประโยชน์ในการเตรียมการแก้ปัญหามากที่สุด

ในปี พ.ศ. 2524 คณะกรรมการโครงการวิจัย กรมการฝึกหัดครู ได้ทำการวิจัยเชิงทดลอง เรื่อง "ผลการใช้หนังสือแบบ โนชั่นนอล (Notional type) ของนักศึกษาฝึกหัดครูปีที่ 1 ระดับปริญญา" โดยตั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยว่า เพื่อทราบผลการใช้หนังสือแบบ โนชั่นนอล (Notional Type) ว่าภายในระยะเวลา 1 ภาคเรียนผู้เรียนมีพัฒนาการในทักษะทางการสื่อความหมายมากเพียงใด ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งเน้นความสามารถในด้านการสื่อความหมาย โดยใช้กลุ่มประชากรที่เป็นนักศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 1 วิชาเอกภาษาอังกฤษจำนวน 31 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 16 คน และกลุ่มควบคุม 15 คน สำหรับกลุ่มทดลอง ผู้สอนมีหนังสือคู่มือครูเป็นแนวปฏิบัติ ใช้อุปกรณ์การสอนคือ เทป และมีการฝึกใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จำลอง และบทบาทสมมติ (Simulation and Role-play) ส่วนกลุ่มควบคุมดำเนินการสอนโดยเสรี ไม่เน้นกิจกรรมการเรียนการสอนดังเช่นกลุ่มทดลอง มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง จากการทดสอบปรากฏว่า การสอนโดยใช้คำราแบบโนชั่นนอล (Notional-Type) และการจัดกิจกรรมโดยใช้สถานการณ์จำลองและบทบาทสมมติ ตลอดจนการมีอุปกรณ์ต่าง ๆ ช่วย

สามารถปรับปรุงทักษะด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะในด้านการฟังได้อย่างดี นอกจากนี้ขบวนการเรียนการสอนของกลุ่มทดลองนี้ ทั้งผู้เรียนและผู้สอนมีกิจกรรมการเรียนการสอน ที่ใช้ภาษาอังกฤษในการพูดถึง 90% แต่ความรู้เกี่ยวกับตัวภาษาหรือหลักไวยากรณ์นั้น กลุ่มทดลองมีพัฒนาการใกล้เคียงกันกับกลุ่มควบคุม

ในปี พ.ศ. 2526 นิตยา ประพฤติกิจ ได้เปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการพูด ภาษาอังกฤษของนักศึกษาฝึกหัดครูวิชาเอกภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการละคร กับการฝึกรูปประโยค โดยผู้วิจัยได้สร้างแผนการสอนสำหรับกลุ่มประชากรทั้งสองกลุ่ม โดยคัดเลือกบทสนทนาจากหนังสือเบรคทรู 2 ( Breakthrough 2) รวม 6 บทเรียนใช้เวลาสอนบทเรียนละ 4 คาบ ผู้วิจัยได้ใช้กิจกรรมสำหรับกลุ่มประชากรทั้ง 2 กลุ่มต่างกันดังนี้

ก. กลุ่มทดลอง ใช้กิจกรรมการละคร ได้แก่ เกม (Game) การแสดงท่าไม้ (mine or pantomine) บทบาทสมมติ (role - playing) การแสดงสด ( improvisation) สถานการณ์จำลอง (simulation) และการเล่าเรื่อง (storytelling)

ข. กลุ่มควบคุมใช้กิจกรรมฝึกรูปประโยค ได้แก่ การฝึกแบบเทียบแทน (substitution) การฝึกแบบสลับที่หรือปรีวรรค ( conversion or transformation) การฝึกสนทนาแบบจำกัดวง ( controlled conversation) และการฝึกขยายความ ( addition or expansion)

งานวิจัยนี้พบว่าสัมฤทธิ์ผลทางการพูดภาษาอังกฤษโดยส่วนรวมของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการละครจะสูงกว่านักศึกษาที่เรียนโดยใช้การฝึกรูปประโยคอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

จะเห็นได้ว่างานวิจัยนี้จัดสถานการณ์จำลอง ( simulation) ให้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการละคร ( dramatic activity) และผู้วิจัยไม่ได้ศึกษาสัมฤทธิ์ผลของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลองอย่างเดียว

นอกจากนี้อาจกล่าวได้ว่าการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และสถานการณ์จำลองในประเทศไทยมานานมาแล้ว แต่ไม่มีการวิจัยเพิ่มเติมทางด้านการใช้กิจกรรมดังกล่าวในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับต่าง ๆ มากนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งยังไม่มี การเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้เกม และสถานการณ์จำลองเลย