



บทที่ 2

วรรณคดีที่เกี่ยวข้อง

เพื่อเป็นพื้นฐานในการวิจัยเรื่อง "ผลของการใช้แบบฝึกหัดจากเครื่องคอมพิวเตอร์และความคงอยู่ของการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6" ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะนำเสนอตามลำดับดังนี้

1. แนวการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย
2. การสอนคำศัพท์
3. ความคงทนในการจำ
4. แบบฝึกหัดกับการเรียนการสอนคำศัพท์
5. คอมพิวเตอร์
 - 5.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์
 - 5.2 ชนิดของคอมพิวเตอร์
 - 5.3 ลักษณะการเรียนจากคอมพิวเตอร์
 - 5.4 ลักษณะของคอมพิวเตอร์ "PRO. KID"
 - 5.5 คอมพิวเตอร์กับการสอนภาษาอังกฤษ

แนวการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย

การสอนภาษาอังกฤษในหลักสูตรเก่าจะยึดครูเป็นศูนย์กลางการเรียน (teacher centered) ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญที่สุด และไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือจับกลุ่มทำกิจกรรม ทำให้การเรียนการสอนไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้แนวความคิดในการสอนปัจจุบันจึงได้เปลี่ยนไป โดยให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (student centered activities) มุ่งสร้างเสริมให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรงจากการได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและเกิดเป็นการเรียนรู้ขึ้น (ศิษย์จำงภากร 2531:13)

ในการเรียนการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมายนั้นเน้นการใช้ภาษา (use) มากกว่าหลักการใช้ภาษา (usage) เน้นความสำคัญของความ

คล่องแคล่วในการใช้ภาษา (fluency) มากกว่าที่จะเน้นความถูกต้องแม่นยำ (accuracy) ทักษะที่ใช้มีลักษณะเป็นแบบทักษะสัมพันธ์ (integrated skills) และกิจกรรมที่ใช้เป็นลักษณะกลุ่มเพื่อนเน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการสื่อสารขึ้น (ปาริชาติ วัฒนกุล 2530:57)

สัทธา อักษรานูเคราะห์ (2530:3) ได้ให้ความหมายของความ สามารถเพื่อสื่อความหมาย ดังนี้

1. ความสามารถในการใช้ภาษาอย่างถูกต้องตามหลักภาษาศาสตร์ หรือตามหลักไวยากรณ์ (linguistic or grammatical competence) คือ ความรู้เกี่ยวกับระบบเสียง (phonology) คำศัพท์ (vocabulary) และไวยากรณ์ (grammar) รู้ว่าประโยคใดถูกผิดตามหลักไวยากรณ์ สามารถ ใช้และแก้ประโยคนั้น ๆ ให้ถูกต้องได้
2. ความสามารถทางสังคมภาษาศาสตร์ คือ ความสามารถที่จะใช้ ภาษาอย่างถูกต้องตามระเบียบสังคม (sociolinguistic competence) คือ มีความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งประกอบไปด้วย วัฒนธรรม สภาพสังคม บทบาทในสังคมของบุคคล โดยสามารถเลือกใช้ ภาษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับบุคคลและโอกาสต่าง ๆ ได้
3. ความสามารถในการใช้ความสัมพันธ์ของข้อความ (discourse competence) คือ มีความรู้เกี่ยวกับการใช้ระเบียบวิธีของความสัมพันธ์ระหว่าง ประโยค โดยใช้ความรู้ทางไวยากรณ์และความสามารถในการเชื่อมโยงความ หมายทางภาษาให้เข้ากันได้อย่างถูกต้อง
4. ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (pragmatic competence or strategic competence) คือ มีความรู้เกี่ยวกับการปรับตัว เข้ากับสถานการณ์ ตลอดจนการใช้กริยาท่าทาง สีหน้า และน้ำเสียง ประกอบในการสื่อความหมาย

อรไท ชุ่มสาย ณ อยุธยา (2524:5) ได้สรุปสาระสำคัญของ ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมาย ไว้ว่า ความสามารถในการ สื่อความหมายจะเน้นทักษะในการสื่อความหมายขั้นพื้นฐาน กล่าวคือ ให้ผู้เรียน ได้ใช้ภาษาในการสื่อความหมายในสถานการณ์จริง และเน้นการสื่อความหมาย

ให้ผู้อื่นเข้าใจโดยไม่ต้องคำนึงว่าภาษาที่ผู้เรียนแสดงออกนั้นถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ทุกข้อหรือไม่ แต่จะพูดเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจเท่านั้น

ไฮม์ (Hymes 1981:13-14) กล่าวว่า ความสามารถในการสื่อความหมาย คือ ความสามารถที่จะใช้ภาษาหรือตีความภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมในสภาพสิ่งแวดล้อมและสังคม เป็นความสามารถที่รู้ว่าเมื่อใดควรพูดและพูดอะไร กับใคร ที่ไหน เมื่อใด และลักษณะอย่างไร จึงเป็นการมองภาษาในแง่ของสังคมมากขึ้น

คาเนลี และ สเวน (Canale and Swain 1979:52-58) ได้กล่าวถึง ความสามารถในการสื่อความหมายสอดคล้องกับ มันบี (Munby 1983:1-4) ดังนี้

1. ความรู้ทางไวยากรณ์ คำศัพท์ หน่วยคำ วากยสัมพันธ์ อรรถศาสตร์ และสัทศาสตร์
2. ความรู้ทางวัฒนธรรมและสังคม

นอกจากนี้ สายสว่าง เกตุชาติ (2527:2-3) ยังได้กล่าวถึงวิธีสอนตามแนวคิดใหม่ ดังนี้

1. มุ่งให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้อย่างแท้จริง ตั้งแต่ตั้งต้นในสถานการณ์จริงและสถานการณ์จำลอง
2. ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนแสดงออกโดยการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ การเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เฉพาะพฤติกรรม
3. การเรียนการสอนยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ใช้กิจกรรมเป็นเครื่องมือในการฝึกให้นักเรียนได้ใช้ภาษา
4. ส่งเสริมความสามารถในการแสดงออกและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
5. เน้นพัฒนาการทางภาษา

ชาวignon (Savignon 1983:9) ได้กล่าวถึงลักษณะการสอนภาษา เพื่อสื่อความหมาย ดังนี้

1. เน้นการสอนที่ให้ผู้เรียนแสดงออกทั้งในการส่งและรับสาร
2. เป็นการสื่อสารทั้งทางด้านการอ่าน เขียน ฟัง พูด หรือใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ
3. เป็นการใช้ภาษาในสถานการณ์โดยที่ผู้ใช้เลือกรูปภาษาและสำนวนที่ถูกต้องเหมาะสม
4. ความสามารถและการแสดงออกมีความสำคัญเท่ากัน
5. ระดับความสามารถในการใช้ภาษาขึ้นอยู่กับแต่ละสถานการณ์ ไม่มีกฎเกณฑ์ที่กำหนดแน่นอนเพียงเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งเพียงเกณฑ์เดียว

การเรียนการสอนตามแนวการสอนเพื่อสื่อความหมายนั้นจะบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่ขึ้นอยู่กับหลักการสอนหรือวิธีการสอนของครู ดิเลีย เบิร์ต และ คราสเชน (Dilay, Burt, Krashan 1982 อ้างถึงใน กาญจนาปราบพาล 2529:11) กล่าวถึง เทคนิคการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ภาษาที่เกิดขึ้นจริงให้มากที่สุด
2. ในระยะเริ่มต้นของการสอนไม่ควรบังคับให้ผู้เรียนพูด ถ้ายังไม่พร้อม
3. ใช้อุปกรณ์และสื่อช่วยสอนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายขึ้น
4. คิดวิธีที่ทำให้ผู้เรียน เรียนแล้วไม่เครียด
5. สำหรับนักเรียนที่เป็นผู้ใหญ่ ควรมีแบบฝึกหัดเกี่ยวกับไวยากรณ์

ให้ทำบ้าง

6. ศึกษาความสนใจของผู้เรียนและแทรกความสนใจไว้ในบทเรียน
7. สร้างบรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนไม่อายเวลาทำผิด
8. ถ้าสอนการสนทนา ควรสอนประโยคที่จะนำไปใช้ได้
9. ให้เข้าใจว่าผู้เรียนไม่สามารถเรียนรูปแบบต่าง ๆ ของภาษาได้พร้อมกัน บางรูปแบบผู้เรียนสามารถใช้ได้ก่อนรูปแบบอื่น
10. เวลาสอนไม่ควรใช้ภาษาแม่เป็นเทคนิคในการสอน

จากแนวคิดนี้ คณะกรรมการร่างหลักสูตรและสื่อการสอน พุทธศักราช 2521 จึงได้มีการจัดทำหนังสือชุด English Is Fun ขึ้นเพื่อสอนภาษาอังกฤษในระดับ ประถมศึกษา โดยยึดผู้เรียนและกิจกรรมเป็นศูนย์กลางในการสอน และถือหลักการใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ปริมาณเนื้อหาที่นักเรียนเรียนรู้นั้นไม่สำคัญเท่ากับความสามารถในการใช้ภาษาที่ตนเรียนมาได้อย่างแท้จริง และมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ
2. ในการสอนนั้นถือว่า นักเรียนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญที่สุด นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มเพื่อฝึกและใช้ภาษา ครูมีหน้าที่ในการจัดกลุ่มและมอบหมายงานให้แก่แต่ละกลุ่มทำ
3. การเรียนการสอนดำเนินไปโดยอาศัยกิจกรรมเป็นสื่อในการเรียน นักเรียนฝึกใช้ภาษาเพื่อค้นหาหรือประดิษฐ์สิ่งของ เพื่อสอบถามเรื่องราวที่ต้องการทราบ หรือเพื่อแสดงความคิดเห็นในสถานการณ์ต่าง ๆ ครูมีบทบาทสำคัญในฐานะผู้จัดกิจกรรม ผู้ให้คำอธิบายว่าในกิจกรรมนั้น ๆ นักเรียนจะต้องทำอะไรบ้างและเป็นผู้แนะในการฝึกภาษา
4. ความสำเร็จในการเรียนของนักเรียน แสดงได้ด้วยการที่นักเรียนเข้าใจความหมายของภาษา และความสามารถในการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับสถานการณ์ได้อย่างทันท่วงที มิใช่เพียงแต่ความสามารถตอบคำถามในข้อสอบได้ถูกต้องเท่านั้น (สายสว่าง เกตุชาติ 2527:2-3)

จากความคิดเห็นของนักภาษาศาสตร์สรุปได้ว่า การสอนภาษาตามแนวการสอนเพื่อสื่อความหมาย เป็นการสอนที่เน้นการฝึกให้นักเรียนได้ใช้ภาษา โดยครูเป็นผู้จัดกิจกรรมและสถานการณ์ให้กับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการฝึกทักษะทางภาษาไปใช้ในชีวิตประจำวัน ดังงานวิจัยของ กุไรวรรณ ศฤงคาร์นันต์ (2526:95-98) ได้วิจัยเรื่อง ความคิดเห็นของครูภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาเกี่ยวกับแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อความหมาย ผลปรากฏว่า ครูภาษาอังกฤษส่วนใหญ่มีความเห็นด้วยในระดับมากกว่า แนวการสอนเพื่อสื่อความหมาย เหมาะกับสภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ช่วยส่งเสริมให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสมและกล้าแสดงออกในการพูดและโต้ตอบเป็นภาษาอังกฤษ นักเรียนเห็นประโยชน์ของ

แนวการสอนเพื่อสื่อความหมาย และสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวัน ในการประกอบอาชีพและในการศึกษาต่อ และครูภาษาอังกฤษส่วนใหญ่มีความเห็นในระดับมากกว่า ควรเริ่มใช้แนวการสอนเพื่อสื่อความหมายในระดับประถมศึกษา เนื่องจากเป็นระดับเริ่มแรกของการเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนจึงควรเริ่มพัฒนาทักษะการใช้ภาษาตั้งแต่ต้น ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ นพมาศ รัตนปรีดากุล (2524:75-79) เกี่ยวกับความคิดเห็นในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศของครูภาษาอังกฤษในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยสรุปว่า ครูภาษาอังกฤษทั้งระดับมัธยมศึกษาและประถมศึกษาได้เสนอแนะการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ เด็กควรเริ่มเรียนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา และครูต้องปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาให้เด็กก่อน และจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตร เพื่อให้เด็กนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง ๆ

การสอนคำศัพท์

การที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ดีนั้น นักเรียนที่รู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ และสามารถนำมาใช้ได้ถูกต้องคล่องแคล่ว ย่อมช่วยให้ผลการเรียนได้ผลดียิ่งขึ้น ดังนั้น การจำคำศัพท์ จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเรียนภาษา (ดวงเดือน แสงชัย 2530:69) ดังที่ ฟรีซ์ (Fries 1948:3-9) กล่าวไว้ว่า ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษา ซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้าง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้จะช่วยให้ผู้เรียนภาษา สามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ดังนั้น คำศัพท์จึงนับว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่ง ซึ่ง สตีวิก (Stewick 1972:2) ได้กล่าวเน้นย้ำว่า ผู้เรียนจะเรียนภาษาต่างประเทศเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ระบบเสียง คือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้ไวยากรณ์ของภาษานั้น ๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควรที่จะสามารถนำมาใช้ได้

ฟินอคชีอาโร (Finocchiaro 1974:136) ได้ให้คำจำกัดความของคำศัพท์ ดังนี้

1. Active Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่ผู้เรียนพบเห็นบ่อย ๆ และได้ใช้บ่อย ๆ ทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ครูผู้สอนจะต้องให้นักเรียนสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง ให้นักเรียนรู้ความหมายและสามารถใช้คำศัพท์ได้คล่องแคล่วทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน ศัพท์ประเภทนี้ได้แก่ คำศัพท์ที่เกี่ยวกับบ้าน เครื่องเรือน เวลา วัน เดือน ปี ฤดูกาล อากาศ อาหาร ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เครื่องนุ่งห่ม คำซึ่งบรรยายลักษณะทางกายภาพ (physical characteristic) รูปร่าง สี น้ำหนัก และรส

2. Passive Vocabulary หมายถึง คำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่ค่อยพบหรือนาน ๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟัง การอ่าน และการสอน คำศัพท์ประเภทนี้ครูควรสอนเพียงแต่ให้รู้ความหมายที่ใช้ในประโยคนั้นก็พอ

ในการสอนคำศัพท์ ถ้าผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการใช้คำศัพท์อย่างถูกต้อง โดยสามารถอ่านและเขียนได้นั้น ชมถวิล เนียมกันต์ (2524:81-82) ได้กล่าวถึงหลักในการสอนคำศัพท์ดังต่อไปนี้

1. ครูจะต้องสอนคำศัพท์ที่นักเรียนเรียนในหนังสือเรียน ก่อนที่ครูจะสอนทุกครั้ง ครูต้องศึกษาในแต่ละบทว่า คำศัพท์คำใดที่ต้องใช้บ่อย ๆ บ้าง คำศัพท์จำพวกไหนอยู่ในพวกที่มีประโยชน์และจำเป็นแก่ชีวิตประจำวัน คำศัพท์พวกไหนเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนสนใจ ครูควรต้องฝึกคำศัพท์นั้นในประโยคด้วยปากเปล่าก่อน ฝึกจนนักเรียนสามารถใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และถูกต้อง และในการสอนคำศัพท์ควรมีอุปกรณ์ประกอบด้วย

2. การสอนคำศัพท์ ครูควรจะสอนซ้ำ ๆ จนกว่านักเรียนจะเข้าใจความหมายของคำนั้น ๆ และนำมาใช้ในรูปประโยคได้ดี ฟังเข้าใจ สามารถออกเสียงได้ถูกต้องและเขียนได้ด้วย จึงจะเริ่มสอนคำใหม่ต่อไป

3. การสอนคำศัพท์นั้นต้องสอนในแบบสร้าง (pattern) หรือประโยค (sentence) และสอนเข้ารูปประโยค ในขั้นต้นนี้ครูควรสอนคำศัพท์และโครงสร้างให้นักเรียนเรียนแต่น้อย และต้องให้มีความเข้าใจและแม่นยำก่อน

4. เมื่อสอนคำศัพท์ใหม่ ครูควรจำกัดแบบสร้างและคำศัพท์เสียก่อน เมื่อสอนคำศัพท์ใหม่ ครูควรใช้แบบสร้างเก่า ทั้งนี้เพื่อให้เด็กได้สนใจที่คำศัพท์ เด็กจะได้ไม่กังวลกับแบบสร้างใหม่ ซึ่งจะทำให้สามารถจำคำศัพท์ได้ง่าย

5. ครูควรดำเนินการสอนทีละขั้น คือ ขั้นฟัง ขั้นพูด ขั้นอ่าน และขั้นเขียน พร้อมทั้งต้องเหลือเวลาท้ายชั่วโมงเพื่อให้การบ้าน ครูควรให้นักเรียนจดคำศัพท์หลังจากที่สอนไปแล้ว เพื่อนำไปท่องจำ

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2524:117-121) กล่าวถึงลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์ และกลวิธีในการสอนความหมายของคำตามแนวการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย (Communicative Approach) ดังนี้

ลำดับขั้นในการสอนคำศัพท์

1. พิจารณาความยากง่ายของคำศัพท์ เมื่อครูพบคำศัพท์ใหม่ จะต้องพิจารณาว่าคำนั้น ๆ เป็นคำศัพท์ยาก (ระดับสูงกว่าขั้นของผู้เรียน) หรือเป็นคำศัพท์ง่าย (เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนเรียนในระดับนั้น ๆ ควรจะรู้และใช้ได้ทั้งในการพูดและการเขียน) หรือเป็นคำศัพท์ที่มีปัญหา (ได้แก่ ความหมายและ/หรือวิธีใช้คำนั้น ๆ แตกต่างกันในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) ทั้งนี้เพื่อจะได้แบ่งแยกหาวิธีการในการสอนและการฝึกให้เหมาะสมกับคำศัพท์นั้น ๆ

2. ฝึกการออกเสียงของศัพท์ใหม่ ครูเขียนคำศัพท์ใหม่บนกระดาน พร้อมทั้งเน้นคำ โดยครูอ่านให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนอ่านตาม พร้อมทั้งแก้ไขถ้านักเรียนอ่านผิด

3. สอนความหมาย โดยครูนำมาสอนทีละคำ ครูพยายามให้นักเรียนตีความหมายออกจากภาษาอังกฤษโดยตรง หลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไทยให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ นอกจากคำที่ยากในการอธิบายเป็นภาษาอังกฤษ จึงใช้ภาษาไทยช่วย ส่วนมากครูมักจะใช้อุปกรณ์ เช่น แผนภูมิ รูปภาพของจริง หรือแสดงกิริยาท่าทางประกอบเพื่อช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น

กลวิธีในการสอนความหมายของคำ

1. ใช้คำศัพท์ที่นักเรียนรู้จัก หรือจากสิ่งแวดล้อมของนักเรียนมาผูกประโยค เชื่อมโยงไปสู่ความหมายของศัพท์ใหม่
2. ใช้ประโยชน์ของคำศัพท์เก่าเมื่อมีความหมายเหมือนกัน หรือตรงกันข้ามกับคำศัพท์ใหม่
3. สอนคำศัพท์ใหม่ โดยการใช้น้ำคำจำกัดความอย่างง่าย ๆ
4. ใช้รูปภาพหรือของจริงประกอบการอธิบายความหมาย หรือเขียนภาพบนกระดาน โดยใช้ภาพลายเส้นการ์ตูน จะช่วยให้การแสดง ความหมายชัดเจน โดยไม่ต้องใช้คำแปลประกอบ
5. การแสดงท่าทางในคำศัพท์บางคำ ครูอาจจะสอนความหมาย โดยใช้การแสดงท่าทางประกอบ
6. ใช้ปริบทหรือสอนให้เดาความหมายจากประโยค

ซมถวิล เนียมกันต์ (2524:83) กล่าวถึงวิธีให้นักเรียนเข้าใจ ความหมายของคำ ดังนี้

1. ใช้วิธีสอนแบบตรง (Direct Method) เช่น ใช้ของจริง ในห้องเรียน ซึ่งกรณีนี้เป็นคำศัพท์ที่ใกล้ตัวนักเรียน เช่น book, chair, window เป็นต้น
2. ใช้รูปภาพหรือรูปปั้นเล็ก ๆ (Figurines) ในกรณีที่ครูผู้สอน ไม่สามารถนำของจริงมาแสดงกับนักเรียนได้ ครูอาจใช้รูปภาพซึ่งตัดมาจาก วารสารต่าง ๆ หรือหุ่นจำลองมาใช้ แล้วเก็บรวบรวมไว้ใช้ต่อไป
3. ใช้การแสดงละคร (Role Play) โดยการแสดงท่าทางเพื่อ บอความหมาย เช่น ครูกระโดด เพื่อสอนคำศัพท์ว่า jump แต่ถ้านักเรียนไม่ เข้าใจ อาจให้คำอธิบายเป็นภาษาไทยได้

นอกจากนี้ สุวีระ พงษ์ทองเจริญ (2530:723-726) ยังเสนอแนว
การสอนคำศัพท์เพิ่มเติมไว้ดังนี้

การสอนคำนามประเภทรูปธรรม

1. การแสดงรูปภาพ บัตรภาพ หรือวัสดุต่าง ๆ ให้นักเรียนดู
ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามต่าง ๆ เช่น

What's that? หรือ What are they/those?

What's "....." in English?

เมื่อนักเรียนถาม ครูควรจะตอบทันทีว่า It's _____ . หรือ They're
_____. เป็นการบอกคำศัพท์ ส่วนความหมายของคำนั้นนักเรียนทราบด้วย
ตนเอง เมื่อเห็นอุปกรณ์ที่ครูแสดง เป็นการช่วยให้ครูไม่ต้องใช้ภาษาไทยโดย
ไม่จำเป็น

2. การเขียนคำหรือแสดงบัตรคำเพื่อให้นักเรียนอ่าน คู่ตัวสะกด
และเขียนคำเพื่อจดบันทึกคำศัพท์ไว้ในสมุดของนักเรียน

ครู : Read this "mango"

นักเรียน : Mango

ครู : Spell it

นักเรียน : m-a-n-g-o

ครู : Write it in your notebooks.

นักเรียนเขียนคำลงในสมุดจดศัพท์ "mango" และ "mangoes" ครูอาจจะให้
นักเรียนเขียนภาพมะม่วงประกอบคำเป็นการบ้านก็ได้

3. หากมีคำอื่น ๆ ที่ครูจะต้องสอนเพื่อใช้ในการฝึกบทสนทนาตอน
ต่อไป อาจใช้วิธีคล้าย ๆ กันนี้ แต่เปลี่ยนแปลงวิธีการได้บ้าง เช่น ครูแสดง
ภาพกล้วยหรือแอปเปิ้ล และพูดว่า

"Look. Here is an apple" หรือ "Look. Here are
some bananas".

คำกริยาที่แสดงความหมายเกี่ยวกับกริยาอาการ

1. การแสดงท่าทางประกอบ การสอนคำกริยานั้นมักเริ่มด้วยการใช้คำสั่งในการบอกให้นักเรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ นักเรียน เรียนประโยคเหล่านี้ครั้งละ 1-2 ประโยคเท่านั้น แต่เมื่อได้ชินอยู่บ่อย ๆ นักเรียนจะจำประโยคได้ เช่น

Sit down.

Stand up.

Open your book. Close your book.

Open your English books to page _____.

2. การใช้ภาพแสดงอากัปกิริยา คำกริยาเป็นคำที่จะหาภาพมาแสดงความหมายได้ไม่ยาก เมื่อครูหาภาพได้แล้ว ควรจะทำเป็นบัตรภาพของครูเก็บเอาไว้ เช่น ภาพเด็กชายเล่นฟุตบอล สำหรับคำ play football ภาพเด็กนอนหลับสำหรับคำ sleep คนดูโทรทัศน์สำหรับคำ watch television

เมื่อครูสอนก็จะออกคำสั่ง เช่น

Look at picture number _____. The boys are playing football.

Look at picture number _____. The girl is sleeping.

Look at picture number _____. They are watching television.

การแสดงท่าทางหรือใช้ภาพแสดงอาการบางครั้งนักเรียนก็เข้าใจความหมายชัดเจนแล้ว ถ้าครูต้องการทราบว่านักเรียนเข้าใจจริงหรือไม่ จะใช้วิธีสอบถามด้วยภาษาไทยก็ได้

คาร์ล (Caroll 1963:1074-1075) แห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ทำการศึกษาเรื่องการสอนภาษาต่างประเทศ ได้กล่าวถึง เรื่องการสอน คำศัพท์ว่า ถ้าจะสอนศัพท์ให้ได้ผลจริง ๆ นั้น ในขั้นแรกควรให้เด็กฟังคำต่าง ๆ ซึ่งปรากฏอยู่ในแบบสร้าง ข้อความที่ผู้ออกมาในรูปแบบประโยคต่าง ๆ นี้ ต้องพยายามสื่อความหมายของคำศัพท์ให้เด็กเข้าใจคำศัพท์นั้นจริง ๆ เพราะ การให้เด็กท่องจำคำศัพท์เป็นแถว ๆ ไป หรือใช้วิธีหาความหมายจากพจนานุกรม

ไม่ได้เป็นการทำให้เด็กเรียนรู้คำศัพท์อย่างแท้จริง ควรสอนคำศัพท์ในวงจำกัด และใช้กิจกรรมต่าง ๆ ช่วยสอน สอนคำที่เป็นรูปธรรมก่อนที่จะสอนคำที่เป็นนามธรรม การฝึกให้เด็กใช้คำที่ปรากฏอยู่ในรูปประโยคเสมอ ๆ จะเป็นแนวทางให้เด็กเข้าใจคำศัพท์ต่าง ๆ เมื่อไปปรากฏอยู่ในข้อความที่เด็กอ่าน

ลาโด (Lado 1964:120-125) ได้เสนอวิธีสอนศัพท์ตามขั้นตอน ดังนี้

1. การฟัง ให้นักเรียนได้ฟังศัพท์เป็นคำโดด ๆ และเมื่อศัพท์นั้นอยู่ในรูปประโยค โดยให้ฟังซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง
2. การออกเสียง ครูควรฝึกฝนให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ที่สอนอย่างถูกต้อง
3. การหาความหมายศัพท์ โดยให้หาความหมายจากบริบท ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่ชัดเจนอยู่ในตัวแล้ว หรืออาจจะให้หาค่าเหมือน และคำตรงข้ามด้วยก็ได้
4. การใช้รูปภาพ รูปภาพที่นำมาใช้ควบคู่ไปกับการสอนคำศัพท์ อาจจะเป็นรูปภาพง่าย ๆ และเข้าใจได้ดี เช่น รูปภาพที่ใช้เส้นตรง เส้นโค้งประกอบกัน อาจเป็นรูปที่วาดเอง หรือตัดมาจากหนังสือนิตยสาร แต่ข้อสำคัญคือ ต้องเป็นภาพที่เหมาะสม โดยไม่ทำให้เกิดความสับสนคลุมเครือ
5. การแสดงบทบาทสมมติ ฝึกให้นักเรียนรู้ความหมายของศัพท์ โดยการแสดงบทบาทสมมติ เช่น การแสดงบทบาทสนทนา เกมและเพลง
6. การใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เป็นของจริง เช่น การแสดงความหมายของคำศัพท์ที่เป็นชื่ออาหาร ของเด็กเล่น เงิน เป็นต้น

ดังนั้นจึงกล่าวโดยสรุปว่า การสอนคำศัพท์มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนภาษา เพราะการรู้ความหมายของคำศัพท์จะทำให้นักเรียนเข้าใจ และสามารถสื่อความหมายอย่างถูกต้อง ซึ่ง มาเฮอร์ (Maher 1975:2616-A) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์ พบว่า คณะนาคำศัพท์เป็นตัวชี้ การตีความเข้าใจทางภาษาได้ และเด็กที่เข้าใจคำศัพท์มากจะสามารถเดา ความหมายของคำในประโยคได้ด้วย

การสอนคำศัพท์ควรจะเริ่มสอนจากคำศัพท์ง่าย ๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน
สอนซ้ำ ๆ โดยใช้รูปภาพ แผนภูมิ ของจริง หรือแสดงกิริยาท่าทางประกอบ
ฝึกออกเสียงคำศัพท์นั้น ๆ ให้ถูกต้อง และนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยค
อย่างง่าย อาจจะเป็นประโยคคำสั่ง หรือบทสนทนาสั้น ๆ ก็ได้

สำหรับในด้านงานวิจัย ได้มีผู้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนการสอนคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ เช่น เบญจลักษณ์ ธนะพาณิชย์ (2528:25-30) ได้ศึกษา
เปรียบเทียบความจำในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่พบว่า นักเรียนที่เรียน
คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยภาพการ์ตูนที่ไม่มีรายละเอียดด้านหลัง สามารถจำได้ดี
กว่านักเรียนที่เรียนด้วยภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดด้านหลังเกี่ยวกับภาพ นอกจากนี้
วสี ศรีปฐมสวัสดิ์ (2532:45) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทาง
การเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนจาก
บทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีภาพสีและภาพสีเอกรงค์ประกอบ พบว่า นักเรียนที่มี
ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่างกัน เมื่อเรียนคำศัพท์ภาษา
อังกฤษ ผลสัมฤทธิ์จะแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การเรียนการสอนคำศัพท์
ภาษาอังกฤษที่ส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนนั้นมีหลายวิธี ฉะนั้นครู
และผู้เกี่ยวข้องควรให้ความสนใจ และศึกษาวิธีการของการเรียนการสอน
แบบต่าง ๆ เพื่อนำมาพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

ความคงทนในการจำ

การที่ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ดีนั้น องค์ประกอบสำคัญประการ
หนึ่งก็คือ การจำ (memory)

กมลรัตน์ หล้าสว่างษ์ (2528:238) ได้ให้ความหมายของการจำ
หมายถึง ความสามารถสะสมประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับจากการเรียนรู้ทั้ง
ทางตรงและทางอ้อม แล้วสามารถถ่ายทอดออกมาในรูปของการระลึกได้
หรือการจำได้

อาดัมส์ (Adams 1967:9 อ้างถึงใน แมน ต้นสมบูรณ์ 2529:14) กล่าวถึง ความจำว่า คือการคงไว้ซึ่งผลของการเรียน หรือคือ ความสามารถที่จะระลึกได้ถึงสิ่งเร้าที่เคยเรียนมา หรือเคยมีประสบการณ์มาก่อน หลังจากที่ได้ทิ้งไว้ช่วงระยะเวลาหนึ่ง

การที่นักเรียนจะจดจำสิ่งที่ได้ เรียนรู้หรือมีประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ ที่น่าสนใจคือ กระบวนการเรียนรู้ ซึ่ง กาเย (Gagné 1970:70-71) อธิบายขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

1. **ขั้นสร้างความเข้าใจ** เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ของสิ่งเร้า โดยการรับรู้และตีความหมาย
2. **ขั้นการเรียนรู้** ในขั้นนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นความสามารถอย่างใหม่ขึ้น
3. **ขั้นเก็บไว้ในความจำ** คือ การนำเอาสิ่งที่ได้เรียนรู้มาเก็บไว้ในส่วนของความจำช่วงเวลาหนึ่ง
4. **ขั้นการรื้อฟื้น** เป็นขั้นที่นำเอาสิ่งที่เรียนรู้มาและเก็บเอาไว้ในส่วนของความจำนั้นออกมาในลักษณะของการกระทำที่สังเกตได้

ข่าวสารหรือสถานการณ์ของสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่สัมผัสกับประสาทการรับรู้และสิ่งเข้าไปในระบบความจำของมนุษย์นั้น จะถูกแบ่งขั้นของความจำออกเป็น 3 ขั้นตอน (ชัยพร วิชชาวุธ 2520:39) คือ ขั้นแรก ความจำติดตา (iconic memory) หรือความจำการรู้สึกสัมผัส (sensory memory) ข่าวสารหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ของสิ่งเร้า ในขั้นนี้จะหายและอาจสูญหายไปอย่างรวดเร็ว หากไม่มีการเปลี่ยนแปลงไปใช้ในขั้นต่อไป ขั้นที่สอง คือ ความจำระยะสั้น (short-term memory) เป็นความจำหลังการรับรู้ในระยะเวลาสั้น ๆ และหายสาบสูญไปได้ง่ายมากหากมนุษย์มิได้ตั้งใจจดจำอยู่ในสิ่งที่กำลังจำ และขั้นที่สาม คือ ความจำระยะยาว (long-term memory) เป็นความจำที่มีความคงทนมากกว่าความจำระยะสั้น หลังจากที่มีมนุษย์มีความตั้งใจจดจำอยู่กับข่าวสารนั้น มนุษย์จะไม่มีรู้สึกในสิ่งที่จำอยู่ในความจำระยะยาว แต่เมื่อต้องการใช้หรือมีสิ่งใดมาสะกิดก็จะสามารถรื้อฟื้นขึ้นมาได้

เผชิญ สิ่งน้อย (2527:12) กล่าวถึงความจำระยะยาวว่า ความจำระยะยาวก็คือความคงทนในการจำ คือ การคงไว้ซึ่งประสบการณ์ หรือความรู้ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง หลังจากเกิดการเรียนรู้แล้ว และสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เกิดความคงทนในการจำ คือ

1. ลักษณะของความต่อเนื่อง หรือความสัมพันธ์กันของประสบการณ์ ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้

2. การที่ได้ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้วอยู่เสมอ ชัยพร วิชชาวุฒ (2520:118) กล่าวถึงการศึกษาทบทวนสิ่งที่จำได้คืออยู่แล้วซ้ำอีก จะช่วยให้ ความจำถาวรมากขึ้น และถ้าได้ทบทวนอยู่เสมอแล้วช่วงระยะเวลาที่ความจำ ระยะสั้นจะฝังตัวกลายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำ ประมาณ 14 วัน หลังจากได้ผ่านการเรียนรู้ไปแล้ว

3. การลืม (Forgetting) การเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนที่ ผิด ๆ หรือไม่เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ผู้เรียนไม่สามารถถ่ายทอดออกมาให้ ผู้อื่นรับทราบได้ จะเกิดสิ่งที่ตรงข้ามกับการจำ คือ การลืม (Forgetting) ซึ่งเป็นความไม่สามารถสะสมประสบการณ์ต่าง ๆ ได้ องค์ประกอบที่ทำให้เกิด การลืมได้แก่

- 3.1 มีสิ่งรบกวนในขณะจำ
- 3.2 การขาดการฝึกฝน
- 3.3 การเปลี่ยนแปลงสภาพการ
- 3.4 ทศนคติและความสนใจ
- 3.5 ระยะเวลา

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ภาษาได้ดั้นนั้น นอกจากการเรียนคำศัพท์แล้ว ยังมีองค์ประกอบสำคัญก็คือ ความจำ ซึ่งเป็นความสามารถในการสะสม ประสบการณ์หรือความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ของผู้เรียน และความจำจะคงอยู่ ได้นานหรือไม่ขึ้นอยู่กับความตั้งใจ ความสนใจ และสิ่งเร้าที่มีต่อผู้เรียน ความจำแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ความจำระยะสั้น เป็นความจำหลังการรับรู้ ในช่วงเวลาสั้น ๆ และความจำระยะยาว เป็นความจำที่ต่อเนื่องจากความจำ ระยะสั้น ซึ่งถ้าผู้เรียนสามารถสะสมความจำระยะสั้นไว้ได้นานเท่าไรจะกลายเป็นความจำระยะยาว หรือความคงทนในการจำ

ในด้านงานวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจำคำศัพท์ ได้มีผู้ศึกษาไว้
ดังนี้

นางน้อย เพียรสุขสวัสดิ์ (2526:๖) ได้ทำการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนและความคงทนในการจำ การสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียน
กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม และกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบธรรมดาแตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นั่นคือ นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบใช้เกม มี
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์สูงกว่านักเรียนในกลุ่ม
ที่ได้รับการสอนแบบธรรมดา นอกจากนี้ นันทพร ศษศิริวงศ์ (2526:52-55)
ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบ หลัง
การสอนผ่านไป 1 สัปดาห์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำ
มากกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่ไม่มีเกมประกอบ

สำหรับผลการวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
นั้น โดยสรุปอาจกล่าวได้ว่า ไม่ว่าจะในระดับชั้นใด การศึกษาเกี่ยวกับ
ความคงทนในการจำนั้น มีความสำคัญต่อการเรียนการสอน และเป็นองค์ประกอบ
หนึ่งของการเรียนรู้ที่ควรจะศึกษา เพื่อหารูปแบบหรือวิธีการสอนที่ทำให้นักเรียน
มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง และคงอยู่ได้นาน

แบบฝึกหัดกับการเรียนการสอนคำศัพท์

ภาษาอังกฤษเป็นวิชาทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อ
ให้นักเรียนเกิดความชำนาญ สามารถใช้คำศัพท์ในภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง
และคล่องแคล่ว ดังที่ ฟริส (Fries 1964:3) และ เอเคิน (Aiken 1973:
99) กล่าวว่า การเรียนคำศัพท์ต้องอาศัยเวลาและการฝึกฝนบ่อย ๆ เมื่อ
สอนศัพท์คำใดไป ควรจะย้ำให้บ่อยครั้งเท่าที่จะเป็นไปได้

ดังนั้น การฝึกฝนทักษะทางภาษาให้กับนักเรียนจึงต้องใช้แบบฝึกหัด
เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยในการฝึกฝนและทบทวนในสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว

ในเรื่องของแบบฝึกหัด ได้มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของแบบฝึกหัดดังนี้

กู๊ด (Good 1973:224) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกหัดว่า แบบฝึกหัด หมายถึง งานที่ครูมอบหมายให้นักเรียนทำ เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนไปแล้ว และเป็นการฝึกทักษะต่าง ๆ ที่เรียนไปแล้ว

สุดา บุญยไวโรจน์ (2523:9) กล่าวถึง แบบฝึกหัดว่า หมายถึง งานที่ครูมอบหมายให้นักเรียนทำทั้งในเวลาเรียน นอกเวลาเรียน และนำมาส่งตามกำหนด

ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2508:43) ให้ความหมายของแบบฝึกหัดว่า แบบฝึกหัดหมายถึง งานที่ครูให้นักเรียนทำ เพื่อที่นักเรียนจะได้หัดควบคุมตนเอง ทำงานด้วยตนเอง หัดรับผิดชอบ และได้มีประสบการณ์ในการเรียนเพิ่มขึ้น เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดทบทวนสิ่งที่เรียนในชั้น

จากการศึกษาเรื่องความหมายของแบบฝึกหัดของนักการศึกษา สรุปได้ว่า แบบฝึกหัด หมายถึง งานหรือสิ่งที่ครูมอบหมายให้นักเรียนทำทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน เพื่อทบทวนความรู้ที่เรียนไปแล้ว เป็นการฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง หัดรับผิดชอบ และมีประสบการณ์ในการเรียนมากขึ้น

การสร้างแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดมีความสำคัญและเป็นเครื่องมือในการฝึกฝนทักษะทางภาษาดังที่ ลาโด (Lado 1964:36-37) กล่าวถึงแบบฝึกหัดว่า ถ้ามีการฝึกฝนซ้ำมากเท่าไร การเรียนรู้จะดียิ่งขึ้น และจำได้นานขึ้นเท่านั้น จากความสำคัญดังกล่าวได้มีนักการศึกษาได้เสนอแนะการสร้างแบบฝึกหัด ไว้ดังนี้

สุจิต เพียรชอบ และ สายใจ อินทรมพรรย์ (สุจิต เพียรชอบ และ สายใจ อินทรมพรรย์ 2522:52-62) กล่าวว่า การสร้างแบบฝึกหัดตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางจิตวิทยา มีดังนี้

1. กฎการเรียนรู้ของ ชอร์นไคด์ เกี่ยวกับกฎแห่งการฝึกหัด (Law of exercise) ซึ่งกล่าวว่า สิ่งใดก็ตามที่มีการฝึกหัดบ่อย ๆ ย่อมจะทำให้ผู้ฝึก

มีความคล่อง เกิดการเรียนรู้ได้นานคงทน และสามารถทำได้ดี (Law of use) ในทางตรงกันข้าม สิ่งใดก็ตามที่ไม่ได้รับการฝึกหัดหรือทอดทิ้งไปนานแล้ว ย่อมจะทำให้ทำได้ไม่ดี (Law of disuse) ผู้เรียนจะมีทักษะทางภาษาดี ต่อเมื่อมีการฝึกฝนหรือกระทำซ้ำบ่อย ๆ จากกฎแห่งการฝึกหัดนี้จะช่วยทำให้ การฝึกความคิดสร้างสรรค์สัมฤทธิ์ผล

2. ความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรคำนึงถึงว่า นักเรียนแต่ละคน มีความรู้ ความถนัด ความสามารถและความสนใจต่างกัน ฉะนั้นในการสร้าง แบบฝึกหัด จึงควรพิจารณาถึงความเหมาะสม คือ ไม่ยากและง่ายจนเกินไป และควรมีหลาย ๆ แบบ

3. การจูงใจผู้เรียน โดยการจัดแบบฝึกหัดจากง่ายไปหายาก เพื่อ เป็นการดึงดูดความสนใจของนักเรียน ซึ่งจะทำให้เกิดผลสำเร็จในการฝึก และช่วยยั่วยุให้ติดตามต่อไป

4. ใช้แบบฝึกหัดสั้น ๆ เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย

ฮาร์เลส (Harless NO DATE:93-94) ได้กล่าวถึงการสร้าง แบบฝึกหัดว่า การสร้างแบบฝึกหัดต้องแน่ใจภาษาที่ใช้เหมาะสมกับนักเรียน และควรสร้างโดยใช้หลักจิตวิทยาในการแก้และสนองตอบ ดังนี้

1. การใช้แบบฝึกหัดหลาย ๆ ชนิด เพื่อเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจ
2. แบบฝึกหัดที่จัดทำขึ้นนั้นต้องให้นักเรียนสามารถแยกออกมา พิจารณาได้ว่าแต่ละแบบ แต่ละข้อต้องการให้ทำอะไร
3. การให้นักเรียนได้ฝึกการตอบแบบฝึกหัดแต่ละชนิด แต่ละรูปแบบ ว่ามีวิธีการตอบอย่างไร
4. นักเรียนได้มีโอกาสตอบสนองสิ่งเร้าดังกล่าวด้วยการแสดงออก ทางความสามารถและเข้าใจลงในแบบฝึกหัด
5. นักเรียนได้นำสิ่งที่เรียนรู้จากบทเรียนมาตอบในแบบฝึกให้ตรง เป้าหมายที่สุด

นอกจากนี้ ริเวอร์ (River 1968:97-105) ได้ให้หลักในการสร้างแบบฝึกหัดไว้ดังนี้

1. ต้องมีการฝึกนักเรียนมากพอควรในเรื่องหนึ่ง ๆ ก่อนที่จะฝึกเรื่องอื่น ๆ ต่อไป ทั้งนี้ทำขึ้นเพื่อการสอน มิใช่ทำขึ้นเพื่อทดสอบ
2. แต่ละบทควรฝึกโดยใช้แบบประโยคเพียง 1 แบบเท่านั้น
3. ฝึกโครงสร้างใหม่กับสิ่งที่เรียนรู้แล้ว
4. ประโยคและคำศัพท์ควรเป็นแบบที่ใช้พูดกันในชีวิตประจำวัน
5. ประโยคที่ฝึกควรเป็นประโยคสั้น ๆ

เดชานต์ (Dechant 1964:133-135) ให้ความเห็นถึงการสร้างแบบฝึกหัดว่า เด็ก ๆ ควรจะได้เรียนรู้ความหมายของคำจากภาพ ฉะนั้นแบบฝึกหัดจึงควรมีรูปภาพ การใช้ภาพในแบบฝึกหัดอาจใช้วิธีโยงคำกับภาพ เขียนคำจากภาพ

ส่วน วรรณาก พ่วงสุวรรณ (2518:22) เสนอแนะการสร้างแบบฝึกหัดดังนี้

1. ตั้งวัตถุประสงค์
2. ศึกษาเนื้อหา
3. ชั้นต่าง ๆ ในการสร้าง
 - 3.1 ศึกษาปัญหาในการเรียนการสอน
 - 3.2 ศึกษาจิตวิทยาของเด็ก และจิตวิทยาการเรียนการสอน
 - 3.3 ศึกษาเนื้อหาวิชา
 - 3.4 ศึกษาลักษณะของแบบฝึกหัด
 - 3.5 เลือกเนื้อหาต่าง ๆ ที่เหมาะสมมาบรรจุในแบบฝึกหัด

ศศิธร สุขธิแพทย์ (2517:72) ได้เสนอการสร้างแบบฝึกหัดที่นักศึกษาสนใจและกระตือรือร้นที่จะทำ มีลักษณะดังนี้

1. ใช้หลักจิตวิทยา
2. ส่วนวนภาษาง่าย
3. ให้ความหมายต่อชีวิต

4. คิดได้เร็วและสนุก
5. ปลุกความสนใจ
6. เหมาะกับวัยและความสามารถ

จากการศึกษาเรื่องการสร้างแบบฝึกหัด สรุปได้ว่า การสร้างแบบฝึกหัด จะต้องสร้างให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการสร้างและเด็กได้เรียนรู้มาแล้ว จะต้องสร้างให้ยากง่ายพอเหมาะกับระดับชั้น วัย และความสามารถ เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก แบบฝึกหัดจะสร้างอย่างไรนั้นต้องเข้าใจหลักจิตวิทยาเรื่อง การเร้าและตอบสนองต่อผู้เรียน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุด

รูปแบบของแบบฝึกหัด

จากความสำเร็จของแบบฝึกหัดดังกล่าวแล้ว การสร้างแบบฝึกหัดจึงต้องคำนึงถึงรูปแบบของแบบฝึกหัด ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้เร็วและนานคงทน นักการศึกษาหลายท่านได้เสนอรูปแบบของแบบฝึกหัด ไว้ดังนี้

บรูคส์ (Brooks 1960:156-161) ได้เสนอรูปแบบของแบบฝึกหัดทางภาษาไว้ 12 แบบ คือ

1. การเลียนคำ (Repetition) วิธีนี้จะใช้ได้ผลในการฝึกพูด โดยให้นักเรียนพูดตาม เลียนแบบข้อความที่ครูพูด
2. การเปลี่ยนคำ (Inflection) เป็นการเปลี่ยนเอาคำอื่นเข้ามาแทนที่
3. การแทนที่ด้วยคำที่แทนกันได้ (Substitution)
4. จัดถ้อยคำใหม่ (Restatement) โดยกำหนดข้อความในวงเล็บ แล้วให้หาคำหรือข้อความมาเติมโดยไม่ให้เสียความเดิม
5. เติมคำให้สมบูรณ์ (Completion)
6. การโยกย้ายคำ (Transformation) ดูคำที่อยู่ท้ายข้อความ แล้วจัดวางตำแหน่งให้ถูกต้อง หากจำเป็นก็อาจเพิ่มคำได้บ้าง
7. การขยายคำ (Expansion) จัดวางคำที่กำหนดให้ในที่ที่เหมาะสม เพื่อขยายคำที่อยู่ข้างหน้า

8. จำกัดค่าให้แคบลง (Contraction) หาค่า วลี หรืออนุประโยค มาแทนที่คำที่ขีดเส้นใต้

9. การเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง (Transtruction) อาจเปลี่ยนจากประโยคปฏิเสธ เป็นประโยคคำถาม หรือประโยคบอกเล่า หรือเปลี่ยนกาล

10. การรวมประโยค (Integration) จะกำหนดประโยคให้ 2 ประโยค แล้วให้รวมเข้าเป็นประโยคเดียวกัน ด้วยคำเชื่อมที่เหมาะสม

11. การแต่งคำตอบ (Rejoinder) ให้นักเรียนฝึกหัดแต่งคำตอบโต้ตอบประโยคที่กำหนดให้

12. การทำประโยคให้สมบูรณ์ (Restoration) ในแบบฝึกหัดจะกำหนดส่วนของประโยคให้เป็นตอน ๆ ให้นักเรียนเรียงเป็นประโยค อาจมีการเปลี่ยนแปลงบางรูปคำและเพิ่มบางคำ

ฮอฟเนอร์ และ จอลลี (Hafner & Jolly 1972:84-85) กล่าวถึงรูปแบบของแบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะ ดังนี้

1. ให้นักเรียนเขียนชื่อของสิ่งที่เรากำหนดให้ในแบบฝึกหัด
2. ให้หัดเติมพยัญชนะต้นเพื่อหาคำสมบูรณ์
3. กำหนดค่าให้และให้นักเรียนเลือกคำเติมลงในประโยคให้สมบูรณ์
4. เรียงคำต่าง ๆ ให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ และถูกต้องตามหลักภาษา

นอกจากนี้ อีเวอร์ (Ewer 1971:65-70) ได้เสนอรูปแบบของแบบฝึกหัด ดังนี้

1. แบบเติมคำ (Completion)
2. แบบการเปลี่ยนแปลงรูปประโยค (Transformation)
3. การถามตอบ (Question and Answer exercises)
4. แบบใช้ตารางเทียบแทน (Substitutional table)
5. แบบฝึกสำหรับให้นักเรียนแปล (Translation)
6. แบบฝึกการออกเสียง (Pronunciation)

กัญญา ปัญญาสุทธิ (2523:29) ได้รวบรวมรูปแบบของแบบฝึกหัดทักษะ
ทางภาษา ไว้ดังนี้

1. ให้นักเรียนเลือกคำที่ถูกต้องมาเติมในช่องว่างให้ได้ความสมบูรณ์
2. ให้นักเรียนคิดคำมาเติมในช่องว่างเอง
3. ให้เลือกวงกลมคำที่ต้องการตามคำสั่ง
4. เติมพยัญชนะต้นหน้าคำที่ไม่สมบูรณ์
5. เติมตัวสะกด
6. หาคำคล้องจอง
7. ประสมคำจากภาพ
8. จับคู่คำที่มีสระเหมือนกัน
9. หาความหมายของคำศัพท์
10. จับคู่คำกับความหมายของคำ
11. ทำอักษรไขว้
12. ผสมคำให้ครบตามช่องที่เว้นไว้
13. หาคำที่ต้องการจากบทความสั้น ๆ
14. เรียงคำใหม่ให้เป็นประโยคที่ถูกต้อง
15. แต่งประโยคจากภาพ
16. ดูภาพแล้วแต่งเรียงความ

สินีนารถ สัตยวงศ์ (2517:14-17) ได้รวบรวมรูปแบบของแบบฝึกหัด
ไว้ดังนี้

1. เลือกคำมาเติมในช่องว่างให้สมบูรณ์
2. ตอบคำถาม
3. ให้ออกว่าคำในกลุ่มคำใดที่ต่างจากคำอื่นในกลุ่มคำ
4. เติมอักษรให้ครบจำนวนไขว้ปลาที่จุดไว้
5. จับคู่คำที่มีความหมายเหมือนกัน หรือให้เลือกคำที่มีความหมาย
เหมือนกับคำแรกในกลุ่ม
6. ให้จับคู่คำที่มีความหมายตรงข้ามกันหรือให้ออกว่าคำทั้งคู่ที่ให้มา
เหมือนกันหรือต่างกัน
7. ให้เลือกคำที่มีความหมายรวมถึงคำทั้งหมดในกลุ่ม

8. หาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกับคำจำกัดความที่ให้มา
9. เติมข้อความในประโยคให้สมบูรณ์
10. นำคำศัพท์ที่ให้ไปผูกเป็นประโยค
11. ให้เลือกคำเติมในช่องว่างแต่ละช่องในข้อความที่ให้ (passage) ข้อความนั้นอาจเป็นข้อความสั้น ๆ หรือบทสนทนา
12. ทำอักษรไขว้ (crossword)

นอกจากนี้ สุวีริยา พงษ์ทองเจริญ (2524:51, 120-121) กล่าวถึงรูปแบบการฝึกใช้คำศัพท์ตามแนวการสอนภาษาเพื่อสื่อความหมาย (Communicative Approach) ดังนี้

1. หาคำศัพท์ที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน
2. หาคำศัพท์ที่มีความหมายแตกต่างไปจากกลุ่ม
3. หาคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกัน
4. เติมคำในช่องว่างโดยการให้อักษรเป็นตัวแนะ
5. ฝึกการใช้คำศัพท์ที่มีความหมายตามภาพหรืออักษรที่กำหนด
6. ปริศนาอักษร

จากเอกสารที่เกี่ยวกับแบบฝึกหัดดังกล่าว สรุปได้ว่า แบบฝึกหัดเป็นเครื่องมือที่จำเป็นต่อการฝึกทักษะทางภาษาของนักเรียน และการฝึกแต่ละทักษะนั้น ควรมีหลาย ๆ แบบ เพื่อนักเรียนจะได้ไม่เบื่อ แบบฝึกหัดนอกจากจะเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการเรียนทักษะทางภาษาของนักเรียนแล้ว ยังมีประโยชน์สำหรับครูในการสอน ทำให้ทราบพัฒนาการทางทักษะนั้น ๆ และเห็นข้อบกพร่องในการเรียน ซึ่งจะได้แก้ไขปรับปรุงได้ทันเวลาที่ ทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จทางการเรียน (วัลลีย์ เริงเกษตรกรณ์ 2529:40)

ในด้านงานวิจัยเกี่ยวกับการทำแบบฝึกหัด มีผู้วิจัยหลายท่านดังนี้ เพ็ญศรี บีประทุม (2529:บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ความสนใจ และความคงทนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม และการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน ผลการวิจัยพบว่า

นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาที่เป็นเกม กับนักเรียน
ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้ภาษาในแบบเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทาง
การเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ .01

สุเบดา ปาทาน (2529:57) ได้วิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนเขียนโดยใช้แบบฝึกหัดรวม
ประโยค และแบบฝึกหัดทำยบทเรียน ผลปรากฏว่าการสอนเขียนโดยใช้แบบ
ฝึกหัดรวมประโยค ทำให้นักเรียนมีเจตคติต่อการเขียนภาษาอังกฤษดีกว่า
การสอนเขียนโดยใช้แบบฝึกหัดทำยบทเรียน

นอกจากนี้ สุรพล ศรีนวล (2532:51) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการทำ
แบบฝึกหัด เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการอธิบายก่อนทำแบบฝึกหัด หลังทำ
แบบฝึกหัดและหลังตรวจแบบฝึกหัด ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการอธิบายก่อนทำแบบ
ฝึกหัด หลังทำแบบฝึกหัด และหลังตรวจแบบฝึกหัดแก้ไขแบบฝึกหัดไม่แตกต่างกันอย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่มีความสามารถทางคณิตศาสตร์
ระดับเดียวกัน ได้รับการอธิบายต่างกัน ก็มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์
ไม่แตกต่างกันด้วย

จากผลการศึกษาวิจัยที่ได้กล่าวมานี้ แสดงว่า แบบฝึกหัดเป็น
เครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่ง ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ และเจตคติทางการเรียนของ
เด็กด้วย ดังนั้น การสร้างแบบฝึกหัดจึงควรได้มีการศึกษา ผลการวิจัยที่
ผ่านมา เพื่อนำเอาข้อดีของแบบฝึกหัดมาใช้ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการ
เรียนการสอนต่อไป

คอมพิวเตอร์

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีต่าง ๆ มีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ เริ่มจากเรามีเครื่องอำนวยความสะดวกหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นเครื่องไฟฟ้า เครื่องอุปโภคบริโภค และที่สำคัญอีกสิ่งหนึ่งที่กำลังเข้ามามีบทบาทในวงการศึกษาก็คือ คอมพิวเตอร์ ซึ่งให้ประโยชน์ในด้านข่าวสาร ส่งเสริมการเรียนรู้ และให้ความสนุกสนานกับผู้ใช้ด้วย แม้แต่ในประเทศที่กำลังพัฒนายังเน้นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน ถึงแม้ว่าคอมพิวเตอร์จะเป็นอุปกรณ์ที่มีราคาค่อนข้างสูงก็ตาม

ความหมายของคอมพิวเตอร์

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2528:10) ได้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้ คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถรับข้อมูลและชุดคำสั่งซึ่งอยู่ในรูปแบบที่เครื่องสามารถจะรับได้ แล้วทำการคำนวณ เคลื่อนย้ายข้อมูล ทำการเปรียบเทียบ จนกระทั่งได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

ผดุง อารยะวิญญู (2527:11) ได้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์ไว้ว่า คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องคำนวณกลชนิดหนึ่งที่ใช้ไฟฟ้าเป็นพลังงานในการทำงาน สามารถคำนวณข้อมูลได้รวดเร็วและถูกต้อง เข้าใจคำสั่งซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในลักษณะต่าง ๆ

วันชัย นิลกำแหง (2526:1) ได้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์ว่า คอมพิวเตอร์ หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการคำนวณ แต่มีความสามารถมากกว่าเครื่องคำนวณ เพราะสามารถรับเอาข้อมูลเพื่อนำมาเปรียบเทียบหรือทำการคำนวณได้มากกว่าเครื่องคิดเลขธรรมดา นอกจากนี้ภายในเครื่องยังมีหน่วยความจำขนาดใหญ่เพื่อรับและเก็บข้อมูล รวมทั้งคำสั่งต่าง ๆ ไว้อีกด้วย

วิชิต ปุณวัฒน์ (2527:9) กล่าวถึงคอมพิวเตอร์ว่า คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีหน่วยความจำ สัญญาณต่าง ๆ ภายในเครื่อง ใช้เก็บคำสั่ง (program) สำหรับควบคุมการทำงานของเครื่อง และดำเนินขั้นตอนในการปฏิบัติงานตามคำสั่งที่เตรียมไว้ มีหน่วยที่สามารถรับคำสั่งและสัญญาณต่าง ๆ พร้อมกับหน่วยที่จะแสดงผลงานตามคำสั่งนั้น ๆ ด้วย

จากความหมายของคอมพิวเตอร์ พอสรุปได้ว่า คอมพิวเตอร์ หมายถึง เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ไฟฟ้าเป็นพลังงาน สามารถรับข้อมูล เปรียบเทียบคำนวณ เก็บข้อมูล ส่งสัญญาณต่าง ๆ และแสดงผลออกมา โดยใช้คำสั่งควบคุมการทำงานของเครื่องให้เป็นไปตามลำดับ

ชนิดของคอมพิวเตอร์

คอมพิวเตอร์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน จำแนกออกตามขนาดได้เป็น 4 ชนิดคือ

1. ไมโครคอมพิวเตอร์ (Micro Computer) ซึ่งเป็นเครื่องขนาดเล็ก บางชนิดสามารถพกติดตัวได้ บางชนิดเป็นเครื่องแบบตั้งโต๊ะ
2. มินิคอมพิวเตอร์ (Mini Computer) เป็นเครื่องที่มีขนาดใหญ่กว่าชนิดไมโครคอมพิวเตอร์ มีราคาแพงกว่า และมีอุปกรณ์การใช้งานที่แข็งแกร่งกว่า
3. เมนเฟรมคอมพิวเตอร์ (Mainframe Computer) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ มีอุปกรณ์มากมาย มีความเร็วในการทำงานสูง มักใช้ในหน่วยงานที่มีผู้ใช้เป็นจำนวนมาก เช่น ธนาคาร บริษัท สายการบิน มหาวิทยาลัย ศูนย์คอมพิวเตอร์ต่าง ๆ
4. ซุปเปอร์คอมพิวเตอร์ (Super Computer) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดยักษ์ มีความสามารถสูงสุด มีราคาแพงมาก ถูกนำมาใช้ในด้านวิจัยวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ และการทหาร เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งในประเทศไทยยังไม่มีคอมพิวเตอร์ชนิดนี้ (ครุวิชิต มัลลียงค์ 2527 ข:24, 27)

การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน

สมชาย ทยานอง (2526:5) ได้กล่าวสรุปไว้ว่า คอมพิวเตอร์ช่วยในการเรียนการสอน สามารถทำได้ 2 วิธี

1. คอมพิวเตอร์ช่วยประกอบการสอน (Computer Assisted Instruction) เป็นการนำเอาคอมพิวเตอร์มาเป็นตัวประกอบการเรียนการสอน โดยผู้เรียนได้ศึกษาบทเรียนต่าง ๆ ไปแล้วด้วยวิธีธรรมดา คอมพิวเตอร์จะเป็นเครื่องมือแสดงบทบททวนให้เข้าใจยิ่งขึ้น หรือเป็นการทดสอบความเข้าใจของผู้เรียนว่า เข้าใจถูกต้องเพียงใด

2. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Aided Instruction) เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือใช้สอนบทเรียน เช่น การฝึกบิน การฝึกใช้เครื่องมือแบบต่าง ๆ ผู้สอนอาจจะสอนบ้างแต่ไม่หมดในวิธีนี้

ลักษณะการเรียนจากคอมพิวเตอร์

ในการเรียนกับคอมพิวเตอร์ นักเรียนจะต้องมานั่งที่หน้าจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ และกดรหัสลงแป้นอักษร ซึ่งมีลักษณะคล้ายเครื่องพิมพ์ดีด คอมพิวเตอร์จะส่งข้อความขึ้นมาปรากฏบนจอภาพ ในการเสนอบทเรียนจะมีปัญหาถามให้นักเรียนตอบ เมื่อนักเรียนตอบ คอมพิวเตอร์ก็จะตรวจสอบว่า คำตอบถูกหรือไม่ (ประสิทธิ์ สารภี 2521:21-22) ดังที่ บิชเลอร์ และ สโนว์แมน (Bichler and Snowman 1982:159) กล่าวว่า "นักเรียนได้มีปฏิริยาตอบสนองกลับต่อคำถามที่ถูกแสดงไว้บนจอภาพของคอมพิวเตอร์โดยการกดแป้นคำตอบ"

คอมพิวเตอร์ช่วยในการเรียนการสอนได้ในลักษณะต่าง ๆ สรุปได้เป็น 5 ทักษะ (ผดุง อารยะวิญญู 2527:42-47)

1. การฝึกทักษะให้กับนักเรียน ในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอนนั้น ส่วนมากมักจะนำมาใช้ในการฝึกทักษะ ซึ่งอาจจะเป็นทักษะด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาต่าง ๆ

2. การสอนเสริมจากคาบเรียนปกติ การสอนเสริมในลักษณะนี้เป็นการให้คอมพิวเตอร์สอนนักเรียนแทนครู เฉพาะเนื้อหาวิชาบางตอน ซึ่งเด็กอาจเรียนไม่ทันหรือขาดเรียน การเรียนในลักษณะนี้เป็นการเรียนราย

บุคคล คอมพิวเตอร์จะถามนักเรียนทีละคำถามแล้วให้นักเรียนตอบ หากนักเรียนตอบได้ก็จะถามต่อไปเรื่อย ๆ การเรียนรู้จึงเกิดจากการที่นักเรียนพยายามที่จะหาคำตอบด้วยตนเองตามความสามารถ

3. การสาธิตกิจกรรมการเรียนการสอน การสาธิตกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์นั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับการสาธิตของครู แต่การสาธิตด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์นี้น่าสนใจมากกว่า เพราะคอมพิวเตอร์สามารถแสดงเส้นและรูปทรงที่สวยงาม ตลอดจนสีและเสียงอีกด้วย เช่น การสาธิตเกี่ยวกับการโคจรของดาวพระเคราะห์ ในระบบสุริยจักรวาล การหมุนเวียนของโลหิต ฯลฯ

4. การจำลองของจริงเพื่อเป็นตัวอย่างแก่นักเรียน การจำลองแบบเป็นการเลียนแบบของจริง หรือสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ ซึ่งบางครั้งอาจมีขนาดใหญ่ ไม่สะดวกในการศึกษา หรือบางอย่างอาจเป็นอันตรายถ้าเข้าไปศึกษา เช่น การชลประทาน หรือการแสดงภัยธรรมชาติ อันเกิดจากแผ่นดินไหว น้ำท่วม เป็นต้น

5. การเสนอกิจกรรมประเภทเกมเพื่อช่วยการเรียนการสอน เกมเพื่อช่วยการเรียนการสอนของคอมพิวเตอร์จะเหมือนเกมทั่ว ๆ ไปคือ เป็นการแข่งขันหรือนำไปสู่ชัยชนะ แต่จะสามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ พร้อมทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกันด้วย เกมเพื่อช่วยการเรียนการสอน สามารถนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวางในหลายสาขาวิชา ไม่ว่าจะเป็น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรือภาษาศาสตร์ เกมเพื่อช่วยการเรียนการสอนจะมีคุณภาพเพียงใดขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของเกม หากเกมสามารถทำให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้และก่อให้เกิดความสนุกสนาน ก็นับว่าเป็นเกมช่วยการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ

คอมพิวเตอร์มีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ของคน จากการสำรวจการใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ในสหรัฐอเมริกา พบว่า คนเป็นจำนวนมากใช้ไมโครคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้ เพื่อความบันเทิง และเพื่อธุรกิจในบ้าน ผลการสำรวจพอสรุปได้ว่า ไมโครคอมพิวเตอร์ถูกนำมาใช้ด้านต่าง ๆ ตามลำดับดังนี้ (ผดุง อารยะวิญญู 2527:15)

การนำไปใช้	ตั้งใจจะใช้	ใช้จริง
เล่นเกม	65%	69%
เรียนรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	68%	63%
เรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม	68%	61%
ใช้แทนพิมพ์ดีด	58%	59%
ทำบัญชีงานในบ้าน	58%	45%
คำนวณ	36%	34%
ใช้เกี่ยวกับการศึกษาทั่วไป	41%	34%
ทำบัญชีเพื่อธุรกิจ	28%	25%
ใช้ในการขนส่ง	32%	24%
เขียนโปรแกรมเพื่อขาย	21%	18%

จะเห็นได้ว่าสถิติผู้ใช้ไมโครคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้มีจำนวนค่อนข้างสูง จากหลักการของบทเรียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทำให้มีผู้คิดค้นและประดิษฐ์อุปกรณ์ทางการศึกษาในรูปของเครื่องคอมพิวเตอร์ แบบ Education Electronic Learning Aids ที่มีลักษณะจำลองการทำงานมาจากเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องใหญ่ ซึ่งสามารถนำมาให้นักเรียนใช้เพื่อเป็นการปูพื้นฐาน ให้นักเรียนเริ่มต้นการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งโรงเรียนบางแห่งไม่สามารถจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ช่วยสอนชนิดที่ต้องสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือไม่สามารถบริการให้เพียงพอกับความต้องการของนักเรียน และประการสำคัญ คือ การเสี่ยงต่อการเสียหายของเครื่อง จึงควรให้นักเรียนเริ่มต้นการใช้คอมพิวเตอร์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่มีโปรแกรมสำเร็จรูปก่อน

ลักษณะของเครื่องคอมพิวเตอร์ PRO KID

ชุดของ PRO KID ประกอบด้วยตัวเครื่องและแผ่นโปรแกรม 50 ใบ เครื่อง PRO KID ใช้ได้ทั้งแบตเตอรี่และเครื่องแปลงไฟ

การทำงานของเครื่อง PRO KID

เมื่อใส่แบตเตอรี่เรียบร้อยแล้ว เครื่อง PRO KID พร้อมจะทำงานพิมพ์ เมื่อกดปุ่ม "ON" (PRO KID จะเปิดเครื่องเองโดยอัตโนมัติใน 5 นาที หากเปิดทิ้งไว้เลย ๆ

คีย์บอร์ด



มีคีย์บอร์ดทั้งหมด 46 ปุ่ม ซึ่งจะใช้สำหรับการสั่งการระบบคอมพิวเตอร์ ใน PRO KID ปุ่มบางปุ่มอาจมีการทำงานหลายอย่างในโอกาสต่าง ๆ กัน เช่น ถ้ากำลังเล่นเกม "สะกดคำ" ปุ่มอักษรต่าง ๆ จะใช้ในการสะกด แต่ถ้ากำลังเล่นเกม "ดนตรี" ปุ่มตัวอักษรเหล่านี้จะกลายเป็นโน้ตดนตรีทันที

ปุ่มตัวเลข 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ใช้สำหรับเกมที่ต้องใช้ตัวเลขในการตอบคำถาม

ปุ่มตัวอักษร



ใช้ในการสะกดคำ หรือเติมคำเพื่อหาคำตอบ ปุ่มอักษร 5 ตัวที่มีสีแดงบอกให้ทราบว่า เป็น "สระ" จะช่วยในการหาคำตอบได้เร็วขึ้น

ปุ่มตัวโน้ตดนตรี

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
so	la	ti	du	re	mi	fa	su	la	ti
k	l	m	n	o	p				
do	re	mi	fa	so					

มีทั้งหมด 15 ปุ่ม ใช้ในการแต่งหรือเล่นเพลง หรือตอบคำถามเกี่ยวกับดนตรี

ปุ่ม PAUSE

P

ใช้สำหรับแยกโน้ตดนตรีเวลาแต่งเพลง ปุ่ม pause จะเปรียบเสมือนการเว้นจังหวะ (หรือโน้ตที่ไม่มีเสียง)

ปุ่มคำนวณ

r	s	x	+
+	-	x	+

ใช้ในการคำนวณต่าง ๆ

ปุ่มให้ทวนหรือซ้ำใหม่ REPEAT

REPEAT

ใช้เพื่อให้เครื่องทวนคำถามใหม่ ใช้ได้หลายครั้งตามต้องการ แต่ถ้ายกปุ่มอื่น ๆ ไปแล้ว PRO KID จะไม่ทวนคำถามให้ใหม่อีก

ปุ่มใส่ข้อมูล ENTER


ENTER

หลังจากพิมพ์ข้อมูลหรือคำตอบแล้ว จะต้องกดปุ่ม ENTER เพื่อให้ PRO KID รับรู้ และจะไม่สามารถเปลี่ยนคำตอบใหม่ ถ้าได้กด ENTER แล้ว


ปุ่ม CODE

CODE

หากแผ่นโปรแกรมเสียหรือสูญหาย อาจใช้ปุ่ม CODE นี้แทนแผ่นโปรแกรม เพื่อเรียกโปรแกรมที่ต้องการขึ้นมา ปุ่มนี้จะทำงานเฉพาะเวลาที่เครื่องหมาย "ใส่การ์ด" (Insert card) ปรากฏบนจอเท่านั้น ซึ่งเพียงแค่นกด CODE ตามด้วยเลขที่โปรแกรมที่ต้องการ และกด ENTER

ปุ่ม SPACE 

ปุ่มนี้สำหรับการใส่ช่องว่างระหว่างตัวอักษร

ปุ่ม CLEAR 

เมื่อใส่คำตอบผิด และยังไม่ได้กด ENTER สามารถใช้ปุ่ม CLEAR ลบคำตอบที่ไม่ต้องการเพื่อใส่คำตอบใหม่

การให้คะแนนของ PRO KID

เมื่อตอบถูก เครื่องจะบอกให้เราทราบ (Right !) หลังจากนั้น เครื่องจะเปลี่ยนเป็นคำถามต่อไป ถ้าตอบผิดเครื่องจะบอกให้ลองใหม่ (Try again!) ในกรณีที่เราไม่สามารถตอบได้ และต้องการทราบคำตอบ ก็เพียง กดปุ่ม ANSWER บางโปรแกรม อาจมีคำถามมากมาย สามารถเลือกที่จะ เปลี่ยนโปรแกรมใหม่เมื่อใดก็ได้ โดยเพียงแต่ถึงแผ่นโปรแกรมนั้นออกและ ใส่แผ่นใหม่

PRO KID จะให้คะแนนหลังจากได้ตอบคำถามครบ 8 คำถามแล้ว ดังนี้

ตอบถูกในครั้งแรก	ได้ 10 คะแนน
ตอบถูกในการตอบครั้งที่ 2	ได้ 6 คะแนน
ตอบถูกในการตอบครั้งที่ 3	ได้ 2 คะแนน
ถ้าใช้ปุ่ม ANSWER	ได้ 0 คะแนน

ถ้าตอบถูกทั้ง 8 คำถามในการตอบครั้งแรกทุกครั้ง เครื่องจะให้ โบนัสอีก 20 คะแนน

ในกรณีที่ตอบผิดเกิน 3 ครั้ง เครื่องจะให้คำตอบที่ถูกโดยอัตโนมัติ

ลักษณะการเรียนจากเครื่องคอมพิวเตอร์มีลักษณะคล้ายกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เครื่องหมายคอมพิวเตอร์ PRO KID เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่ประกอบด้วยตัวเครื่อง ซึ่งมีแป้นพิมพ์ตัวอักษร ตัวเลข และตัวโน้ต ที่ทำหน้าที่ต่างกัน มีลักษณะคล้ายกับเครื่องพิมพ์ดีด รวมทั้งหมุด 46 ปุ่ม ผู้เรียนจะเปิดเครื่องและสอดแผ่นการ์ดโปรแกรมสำเร็จรูปลงในเครื่อง นักเรียนจะตอบคำถามที่ได้ยินจากในเครื่องโดยกดปุ่มต่าง ๆ ตามความต้องการของผู้เรียน แต่ละโปรแกรมจะมีคำถาม 8 ข้อ ถ้านักเรียนตอบผิดมีโอกาสดูใหม่ได้อีก หรือถ้าไม่ทราบคำตอบก็ขอคำแนะนำจากเครื่องได้ การโต้ตอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์จะมีเสียงและการ์ตูนปรากฏขึ้นบนจอ หลังจากนักเรียนเรียนจบแต่ละโปรแกรมจะมีคะแนนปรากฏขึ้นบนจอ

การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ PRO KID เป็นการปูพื้นฐานการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ช่วยสอนขนาดใหญ่ ที่นักเรียนสามารถเล่นได้ด้วยตนเอง ด้วยวิธีง่าย ๆ

คอมพิวเตอร์กับการสอนภาษาอังกฤษ

ในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอนนั้น ส่วนมากมักจะนำมาใช้ในการฝึกทักษะ ซึ่งอาจจะเป็นทักษะด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาต่าง ๆ โปรแกรมการฝึกทักษะไม่เพียงแต่จะช่วยด้านความจำเท่านั้น ยังช่วยให้นักเรียนรู้จักคิด เพราะคอมพิวเตอร์จะเป็นฝ่ายป้อนคำถามให้นักเรียนเป็นฝ่ายตอบ (ผดุง อารยะวิญญู 2527:42-43) และจากงานวิจัยพบว่า คอมพิวเตอร์สามารถใช้ได้กับทุกสาขาวิชา โดยเฉพาะคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ จะมีประสิทธิภาพมากกว่าวิชาอื่น ๆ (Dence 1981:50-54)

ดังนั้นในยุคแห่งคอมพิวเตอร์นี้ เราสามารถใช้คอมพิวเตอร์ในการสอนวิชาภาษาต่างประเทศ สำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมหาวิทยาลัย โดยที่ระบบคอมพิวเตอร์ช่วยลดขั้นตอนการสอนของครูได้ ผู้เรียนสามารถอ่านข้อความได้หลายครั้งตามความสามารถ ทดสอบความเข้าใจได้ทันที และผลการทดสอบก็สามารถตอบสนองได้รวดเร็ว การใช้คอมพิวเตอร์จึงช่วยพัฒนาทางวิชาการ ผู้สอนมีเวลาตรวจสอบ และพัฒนาหลักสูตรตามหลักวิชาการ มีโอกาสสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมใหม่ ๆ มีเวลาศึกษาค้นคว้าตำรางานวิจัย

และพัฒนาความสามารถทางการสอนได้มากขึ้น (Garrett 1986:247-251) การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสอนภาษา สามารถฝึกฝนภาษาทั้งด้านไวยากรณ์ (grammar) ทักษะความเข้าใจในการอ่าน (reading comprehension) และคำศัพท์ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อกลางช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นวิชาที่ยากและเรียนกันไม่ได้ผล ให้กลายเป็นสิ่งที่น่าสนใจมีสิ่งเร้าตอบสนอง นำตื่นเต้นต่อผู้เรียน สามารถทำให้ผู้เรียนเรียนได้ดีขึ้น (วารินทร์ รัชมิพรหม 2525:75) และยังช่วยให้ผู้เรียนคงไว้ซึ่งพฤติกรรมการเรียนได้นาน ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ตรง เป็นการสร้างความรับผิดชอบให้เกิดในตัวผู้เรียน เพราะไม่เป็นการบังคับผู้เรียน แต่เป็นการให้การเสริมแรงอย่างเหมาะสม (นิพนธ์ สุขปวีติ 2526:42)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า คอมพิวเตอร์สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอน การฝึกทักษะในวิชาภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี นักเรียนสามารถฝึกฝนทักษะทางภาษาอังกฤษได้จากคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนและเรียนรู้ได้ดี และนานขึ้น ดังที่ เบค (Beck 1979:3006-A) ได้ทำการวิเคราะห์การใช้ และทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในโรงเรียนมัธยมของ เนบเรสกา (Nebreska) โดยการทดลองกับโรงเรียนมัธยม 29 แห่ง ใน เนบเรสกา ระหว่างปีการศึกษา 1978-1979 ปรากฏว่า

1. การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่วนมากจะใช้กับวิชาคอมพิวเตอร์ ศาสตร์ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ
2. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยนักเรียนหญิงมีทัศนคติในทางบวกมากกว่านักเรียนชาย

วอร์ด (Ward 1987:2977-A) ทำการวิจัยเปรียบเทียบการฝึกทักษะ (drill and practice) โดยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับการสอนตามปกติที่มีต่อการรู้คำศัพท์ และทัศนคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนประถมศึกษาเกรด 4, 5 และ 6 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้คือ

1. กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติ จากการทดสอบศัพท์อย่างมีนัยสำคัญ

2. มีปฏิสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญ ระหว่างการฝึกทักษะด้านศัพท์ กับความสามารถทางการอ่าน แต่ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่าง คะแนนของเพศชายกับเพศหญิง

3. ทางด้านทัศนคติต่อการสอนอ่าน นักเรียนที่เรียนจากคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนจะมีทัศนคติทางบวกมากกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนปกติ

4. ไม่มีปฏิสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญระหว่างการฝึกทักษะกับเพศ หรือ การฝึกทักษะกับความสามารถ

โคลิช (Kolich 1986:138-A) ได้ทำการทดสอบเกี่ยวกับผลจากการ ฝึกฝนด้านศัพท์โดยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านศัพท์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษา เกรด 11 จากการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ว่า กลุ่ม ทดลองซึ่งได้รับการสอนโดยคอมพิวเตอร์มีผลสัมฤทธิ์ในคะแนนศัพท์สูงกว่ากลุ่ม ควบคุม อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้เขายังได้สนับสนุนให้มีการวิจัยเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเกี่ยวกับศัพท์อีกด้วย

คิง (King 1985:1604-A) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสอน ภาษาอังกฤษ ในโรงเรียนมัธยมศึกษาด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยให้กลุ่ม ทดลองเรียนทักษะการอ่านและการเขียนจากคอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่า ผลการเรียนภาษาอังกฤษไม่แตกต่างกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีปกติ

มิลเลอร์ (Miller 1986:1911-A) ทำการวิจัยศึกษา ผลของ การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการแก้ปัญหาทางการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทาง วิชาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยให้กลุ่มทดลองเรียนการอ่าน และ วรรณคดีจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และให้กลุ่มควบคุมเรียนเนื้อหา เดียวกันจากครูผู้สอนด้วยการเรียนการสอนในชั้นปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกัน

นอกจากนี้ วลี ศรีปฐมสวัสดิ์ (2532:43) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีภาพสีและ ภาพองค์ประกอบ ผลปรากฏว่า นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ต่างกัน เมื่อเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สายทิพย์ ชลธาร (2530:53-55) ได้ทำการวิจัยเรื่องปฏิสัมพันธ์ ระหว่างเทคนิคการชี้หน้าในคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน เมื่อเรียนด้วย คอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และเทคนิคการชี้หน้าในคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีปฏิสัมพันธ์ และมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นกัน

ผลงานวิจัยที่กล่าวมานี้ แสดงให้เห็นว่า คอมพิวเตอร์มีผลต่อ การเรียนของนักเรียนทั้งด้านผลสัมฤทธิ์และเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ จากประสิทธิภาพการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์นี้เองทำให้นักการศึกษา หันมาสนใจที่จะนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการด้านการศึกษา ก่อให้เกิดแนวคิดใหม่ ในการนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการด้านการสอนมากขึ้น

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนตามแนว การสอนเพื่อสื่อความหมาย การสอนคำศัพท์ การทำแบบฝึกหัด และการใช้ คอมพิวเตอร์ในการสอนภาษาอังกฤษ จะพบว่า การทำแบบฝึกหัดมีความจำเป็น ต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน การฝึกการทำแบบฝึกหัดจะทำให้ นักเรียนมีความชำนาญในการใช้ภาษาอังกฤษ และในปัจจุบันวิทยาการทางการ ศึกษาก้าวหน้ามากขึ้น มีนักการศึกษาคิดค้นหาวิธีที่จะทำให้ประสิทธิภาพของ การเรียนสูงขึ้น การนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการเรียนการสอน จึงเป็นวิธีหนึ่ง ที่จะช่วยส่งเสริมคุณภาพการเรียนการสอนของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งเจตคติ ที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วย