



รายงานการวิจัย

การพัฒนาบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์เพื่อเพิ่มความเข้าใจวัฒนธรรมตะวันตก

Development of Web-based Culture Capsules to Improve Students'

Western Cultural Understanding

ผู้วิจัย

ธัญญวัฒน์ ตรีเนตร

RMUTK- CARIT



3 2000 00123809 8

โครงการวิจัยทุนสนับสนุนงานวิจัยของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

งบประมาณเงินรายได้ ปี พ.ศ. 2555

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความอนุเคราะห์ของหลายท่าน ขอขอบคุณ
คณาจารย์สาขาวิชาภาษาตะวันตก คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพที่
ได้ช่วยให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชม
งคลกรุงเทพที่ได้มอบทุนการวิจัยในครั้งนี้ นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะผู้บริหารของคณะ
ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีทุกท่านที่ได้เปิดโอกาสและสนับสนุนให้ผู้วิจัยทำการศึกษ
ครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านตั้งแต่ระดับชั้นสามัญจนถึงระดับอุดมศึกษา
ที่ได้กรุณาประสิทธิ์ประสาทความรู้ทางวิชาการแก่ผู้วิจัย รวมถึงผู้เขียนบทความ หนังสือและตำรา
ทุกเล่มที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยอันเป็นพื้นฐานทฤษฎีที่สำคัญในการดำเนินการศึกษา
ครั้งนี้

อนึ่ง หากจะมีความดีที่อาจจะเกิดขึ้นหรือมีขึ้นจากการวิจัยครั้งนี้ไม่ว่าจะด้วยประการใดก็
ตาม ผู้วิจัยขอมอบความดีดังกล่าวให้กับทุกท่านทั้งที่กล่าวนามและไม่ได้กล่าวนามที่ช่วยให้การ
ศึกษาวิจัยครั้งนี้บรรลุผลสำเร็จลงได้ด้วยดี

ผู้วิจัย

สิงหาคม 2556



บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาคำอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์เพื่อเพิ่มความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก 2) เพื่อศึกษาถึงความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพที่ได้ศึกษาผ่านเว็บไซต์ 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษและ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 194 คน โดยวิธีการสุ่มแบ่งชั้นตามสัดส่วนของประชากร เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ แบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่ได้ศึกษาคำอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานได้แก่ การทดสอบที

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า

1. บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์มีประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ 84.00/84.67
2. ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษาหลังจากที่ได้ศึกษาจากบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01
3. ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับสูงกับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01
4. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์อยู่ในระดับมากที่สุด

Abstract

The purposes of this study were to 1) develop the web-based culture capsules to improve western cultural understanding, 2) examine students' western cultural understanding learning via the web-based culture capsules, 3) investigate the relationship between students' understanding of western culture and English learning achievement and, 4) explore students' satisfaction towards the developed web-based culture capsules. Proportional stratified random sampling was applied to formulate a sample of 194 students during the second semester of the academic year 2012. Research instruments applied in this study included the Web-based Culture Capsules, the Western Cultural Understanding Test, the English language Achievement Test, and the Satisfaction Evaluation form. Data obtained was analyzed by mean scores, percentages, and stand deviations. T-test was applied to examine hypotheses.

The findings of this study were as follows:

1. The web-based culture capsules had efficiency of 84.00/84.67.
2. The students' western cultural understanding through the web-based culture capsules was significantly higher than before at the 0.01 level.
3. The students' western cultural understanding was positively correlated to their English language achievement. They were significantly correlated at 0.01 level.
4. The students' satisfaction towards the developed web-based culture capsules was at the highest level.

สารบัญ

บทที่

หน้า

1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
	ความสำคัญของการวิจัย.....	6
	ขอบเขตของการศึกษา.....	7
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
	สมมติฐานในการวิจัย.....	9
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
	เอกสารที่เกี่ยวกับความเข้าใจในวัฒนธรรม.....	11
	ความหมายของวัฒนธรรม.....	11
	ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรม.....	12
	วัฒนธรรมกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ.....	13
	การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม.....	14
	หัวข้อของวัฒนธรรมที่ควรสอนแก่ผู้เรียนภาษาต่างประเทศ.....	17
	วิธีสอนวัฒนธรรม.....	22
	การวัดผลทางวัฒนธรรม.....	27
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนผ่านเว็บไซต์.....	29
	ความหมายของการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์.....	29
	ลักษณะการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์.....	29
	ขั้นตอนการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์.....	30
	ประโยชน์การเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ในการเรียนการสอนภาษา.....	30
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	32
	ความหมายของมัลติมีเดียและคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	32
	ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	33
	หลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยาสำหรับการออกแบบบทเรียน	
	คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	34
	องค์ประกอบของมัลติมีเดีย.....	37

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
รูปแบบการนำเสนอมีเดีย.....	39
ประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์มีเดีย.....	40
ข้อดีและข้อจำกัดของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มีเดีย.....	44
การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มีเดีย.....	40
ขั้นตอนการออกแบบและการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มีเดีย.....	44
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	53
 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	 62
การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	62
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	63
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	69
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	70
 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	 72
 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	 81
วัตถุประสงค์และวิธีดำเนินการวิจัย.....	81
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	82
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
สรุปผลการวิจัย.....	83
อภิปรายผล.....	84
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	92
ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	93
 บรรณานุกรม.....	 94

สารบัญ(ต่อ)

บทที่

หน้า

ภาคผนวก.....	101
ภาคผนวก ก. ตัวอย่างแบบทดสอบ.....	101
ภาคผนวก ข. ค่าความเชื่อมั่นและอำนาจจำแนกของข้อสอบ.....	123
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	130



บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1	จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำแนกตามคณะที่เรียน.....	62
2	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำแนกตามคณะที่เรียน.....	45
3	ประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์.....	74
4	การเปรียบเทียบคะแนนความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกก่อนและหลังการทดลอง.....	76
5	การเปรียบเทียบคะแนนความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกก่อนและหลังการทดลองเพื่อ ทดสอบสมมติฐาน.....	77
6	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละของความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกจำแนกตาม ประเภทของวัฒนธรรม.....	77
7	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ภาษาอังกฤษและแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก.....	78
8	ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม ผ่านเว็บไซต์.....	79
9	ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรม.....	124
10	ค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ภาษาอังกฤษ.....	127

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ชนชาติต่างๆใช้ในการติดต่อสื่อสารกันอย่างกว้างขวาง ตลอดจนใช้ในการถ่ายทอดความรู้ ความรู้สึกนึกคิด ความต้องการของกันและกัน ดังนั้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน สำหรับประเทศไทยจะพบได้ว่า ภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเป็นอย่างมาก ไม่ใช่เฉพาะเพียงแต่คนที่อยู่ในเขตเมืองที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในฐานะเครื่องมือในการทำงานหรือการศึกษา เท่านั้น แม้แต่คนในชนบทที่ห่างไกลก็มีโอกาสพบเห็นภาษาอังกฤษ เช่น ในสลากยา เครื่องมือเครื่องใช้ และป้ายโฆษณาภาษาอังกฤษซึ่งได้เข้ามามีอิทธิพลต่อคนในชนบทที่ห่างไกลด้วย ดังนั้น ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญมาก และผู้มีทักษะทางภาษาอังกฤษย่อมมีโอกาสประสบความสำเร็จในการดำรงอยู่ในสังคมที่ดีกว่า (ญาดา คุ่มแก้ว, 2531: 5)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเป็นแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) ซึ่งเกิดจากความเชื่อที่ว่า ภาษาคือการสื่อความหมาย ส่วนความสามารถทางตัวภาษา (Linguistic competence) ซึ่งได้แก่ ความรู้ในเรื่องรูปแบบ (Form) และความหมาย (Meaning) ของภาษา จะเป็นเพียงส่วนหนึ่งของความสามารถในการสื่อความหมายเท่านั้น (Freeman, 1986: 133) ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนภาษาจึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาสมรรถภาพการติดต่อสื่อสารของผู้เรียนให้สามารถใช้ภาษาสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ และเน้นภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เหมาะสมกับสภาพทางสังคมและวัฒนธรรม (จรัญ มาณย์ ตริมาศ.2539: 1; อ้างอิงจาก กุลยา เบญจกาญจน์. 2530. การสอนไวยากรณ์อังกฤษเพื่อการสื่อสาร. หน้า 22)

เห็นได้ว่าจุดมุ่งหมายในการสอนภาษามีได้เน้นเพียงแต่ให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ หากแต่ยังให้ความสำคัญกับความเข้าใจในปัจจัยสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เพราะวัฒนธรรมเป็นเครื่องกำหนดวิถีชีวิตของคนในสังคม และภาษาก็เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ดังที่ บราวน์ (Brown, 2000: 177) มีความเห็นพร้อมทั้ง

ลาโด (Lado, 1968: 23) ว่า ภาษาและวัฒนธรรมมีความเกี่ยวข้องกันอย่างมากจนยากที่จะแยกภาษาออกจากวัฒนธรรมได้ ภาษาเป็นผลผลิตของวัฒนธรรม และขณะเดียวกันภาษาก็เป็นเครื่องมือที่ช่วยสื่อความรู้สึก หากผู้เรียนเข้าใจในวัฒนธรรมของภาษา ผู้เรียนก็จะเข้าใจและสามารถใช้ภาษานั้นๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล นอกจากนี้ ซีลเย (Seelye, 1993 : 10) มีความเห็นคล้ายกันว่า การเรียนรู้ภาษาเพียงอย่างเดียวแต่ขาดซึ่งความเข้าใจในวัฒนธรรมของภาษาที่เรียนนั้น จะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะผู้เรียนขาดความเข้าใจในเรื่องของกาลเทศะในการพูดว่า เรื่องใดควรพูดเมื่อไร และเรื่องไหนไม่ควรพูดในเวลาใด

ดังนั้นในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ครูผู้สอนจำเป็นต้องสอดแทรกความรู้ด้านวัฒนธรรมให้แก่ผู้เรียน ทั้งนี้ก็เพราะว่าวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและวัฒนธรรมประจำชาติของผู้เรียนอาจมีความแตกต่างกัน ซึ่งจาร์มัลย์ ตรีมาศ (2538: 19; อ้างอิงจาก Debyser, 1973. *Le Rapport Langue Civilisation et L'Enseignement de la Cinilisation aux Debutants*. pp. 53) สรุปว่า ผู้เรียนจะได้รับประโยชน์จากการเรียนวัฒนธรรมของชนชาติเจ้าของภาษา 3 ประการดังนี้

1. รู้ลักษณะที่ถูกต้องของโครงสร้างภาษา
2. เข้าใจวัฒนธรรมของชาติอื่นๆ ได้กว้างขวางขึ้น
3. เพิ่มพูนบุคลิกลักษณะของผู้เรียน

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมต่างไปจากเจ้าของภาษาอังกฤษมาก (พนิดา สุนทรวินาต, 2533 : 3) จากสาเหตุนี้ทำให้เกิดปัญหาในเรื่องของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural communication) จะเห็นได้ว่าแม้ผู้ที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารสูงแต่บางครั้งการสื่อสารนั้นก็ไม่สามารถประสบความสำเร็จ ผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่สามารถเข้าใจความต้องการของกันและกันได้ เนื่องจากขาดความเข้าใจในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ดังที่เลอวิน, แบ็กซ์เตอร์ และ แม็กนัลที (Levine; Baxter; & McNulty, 1987: 17) ได้เสนอตัวอย่างของความล้มเหลวของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมระหว่างครูชาวอเมริกันและลูกศิษย์ชาวเอเชีย โดยครูชาวอเมริกันได้กล่าวชมเชยลูกศิษย์ถึงความก้าวหน้าในการเรียนภาษาอังกฤษ ลูกศิษย์ได้ตอบว่า "Oh, no. My English is not very good." ซึ่งทำให้ครูชาวอเมริกันรู้สึกประหลาดใจกับเหตุการณ์นี้ และไม่รู้ว่าจะดำเนินการสนทนาต่อไปอย่างไรดี

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นปัญหาที่คนไทยและชาวเอเชียส่วนใหญ่มักพบเจอกับปัญหาในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เพราะวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมของชาวเอเชียนั้นสอนให้รู้จักถ่อมตัวเมื่อมีคนมาชมเชย ในวัฒนธรรมตะวันตกคำตอบที่ผู้ที่ชมเชยคาดหวังจากผู้ที่ถูกชมเชยคือ "Thank you" จะเห็นได้ว่า การขาดความเข้าใจในวัฒนธรรมของภาษาที่สอง ทำให้การสื่อสารล้มเหลวแม้ผู้นั้นจะมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษสูงเพียงใดก็ตาม จะเห็นได้ว่าแม้ผู้ที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารสูงแต่บางครั้งการสื่อสารนั้นก็ประสบความล้มเหลวเนื่องจากขาดความตระหนักรู้ในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ซึ่งการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาอาจทำได้หลายประการ อาทิเช่น การบรรยาย การให้ข้อมูลโดยเจ้าของภาษา การบันทึกเทปการสัมภาษณ์ การใช้บทอ่านเพื่อทำความเข้าใจในวัฒนธรรม ฯลฯ นอกจากนี้ แฮดลีย์ (Hadley, 1993: 383) ได้เสนอวิธีการสอนวัฒนธรรมโดยใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม (Culture Capsule) ซึ่งประกอบไปด้วย คำอธิบายสั้นๆ โดยปกติแล้วมีประมาณ 1-2 ย่อหน้า โดยจะแสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมของภาษาแม่กับวัฒนธรรมของภาษาที่สอง สื่อการสอนประเภทนี้อาจมีรูปถ่าย ของจริง หรือสไลด์ประกอบด้วยก็ได้

หลักการสำคัญของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม (Culture Capsule) คือ จะต้องแสดงความขัดแย้งของวัฒนธรรมทั้งสองในแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น การหัวเราะของสตรี วัฒนธรรมของไทยนั้นสอนสตรีว่าเวลาหัวเราะต้องปิดปากเพื่อความสุภาพ แต่ในสังคมอเมริกันหากสตรีปิดปากขณะหัวเราะ คนทั่วไปจะมองว่าเธอคนนั้นกำลังแอบนินทาว่าร้ายใครอยู่ หลังจากผู้เรียนได้อ่านบทความซึ่งแสดงความขัดแย้งของวัฒนธรรมแล้ว ครูผู้สอนก็จะนำประเด็นที่ผู้เรียนได้ศึกษานำไปสู่การอภิปรายในชั้นเรียน เห็นได้ว่าแนวคิดในเรื่องของการใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม (Culture Capsule) มาใช้ในการสอนภาษาอังกฤษจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการเพิ่มความตระหนักรู้ในวัฒนธรรมตะวันตกอันจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตนับเป็นแหล่งข้อมูลสารสนเทศจากทั่วโลก สามารถนำเสนอข่าวสารที่ทันสมัย และหาสิ่งที่ต้องการได้โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทาง ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้เนื้อหา ข้อมูลใหม่พัฒนาความรู้ของ ตนเองให้มากขึ้น และให้

ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ โดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีกิจกรรมหลากหลายน่าสนใจ อีกทั้งยังมีสื่อสนับสนุนและมีเทคนิคต่าง ๆ นำตื่นเต้น มีสิ่งแปลกใหม่ตลอดเวลา เป็นที่สนใจของผู้เรียน ด้วยการเข้าสู่ เวิลด์ ไวด์ เว็บ (world wide web) ตามเว็บไซต์ (web site) ต่าง ๆ ทั่วโลก หรือใช้ E-mail ในการสนทนาโต้ตอบกับคนทั่วโลก หรือเจ้าของภาษาโดยตรง ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มมากขึ้น (Singhal. 1997: 148) อีกทั้งยังไม่มีข้อจำกัดเรื่องขนาดซึ่งเป็นข้อจำกัดของหนังสือเรียนโดยทั่ว ๆ ไปอีกด้วย อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อการศึกษาของโลกยุคใหม่ช่วยให้ผู้เรียนได้ก้าวสู่โลกกว้างได้อย่างสะดวกไม่ว่าจะอยู่สถานที่ใด เวลาใด เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลทรัพยากรทางปัญญามากมายมหาศาลในลักษณะที่สื่อประเภทอื่นไม่สามารถกระทำได้ (วรทัต พฤกษากุลนันท์. 2551: 1) อีกทั้งการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีต้นทุนในการจัดการศึกษาที่ต่ำกว่าการศึกษาในชั้นเรียน และ ตอบสนองต่อผู้เรียนได้มาก (ทิชากร พ่วงพรม. 2549-2550: 79) การสร้างบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านระบบอินเทอร์เน็ตนับว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้วัฒนธรรมตะวันตกที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้สอนเพียงแค่เตรียมแผนการสอน และนำมาสร้างในเว็บก็สามารถสอนผู้เรียนได้ และสะดวกสำหรับนักเรียนที่จะฝึกใช้ภาษาอังกฤษจากสถานการณ์จริงที่เป็นปัจจุบันและพบได้ในชีวิตประจำวัน (Khan. 1997: 186)

นอกจากนี้ จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดการศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสาน ทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ขึ้นเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคมแห่งการเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข เปิดโอกาสให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา พัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2545) ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกทำได้เพื่อให้มีความรู้และทักษะ เพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (พระราชบัญญัติการศึกษา

แห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวดที่ 9 มาตรา 66) โดยรัฐต้องส่งเสริมให้มีการวิจัยและการผลิตและการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา รวมทั้งติดตาม ตรวจสอบและประเมินผล การใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเพื่อให้เกิดการใช้ที่คุ้มค่าและเหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ของคนไทย (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวดที่ 9 มาตรา 67)

การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางคือผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์ ได้มีโอกาสแสวงหาความรู้และกระบวนการต่างๆ ด้วยตนเอง (คณะกรรมการปฏิรูปการศึกษา กรมวิชาการ. 2545 : 5) ซึ่งวัฒนาพร ระวังทุกข์ ได้ให้แนวคิดของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางไว้ว่า การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอาจไม่ใช่คำตอบเดียวสำหรับครูหรืออาจไม่ใช่วิธีการที่มีประสิทธิภาพสูงสุด อาจจะมีวิธีการอื่นๆอีกหลายวิธีที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป แต่วิธีการ "ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง" คือวิธีการหนึ่งที่มีคุณค่าเพราะเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะสนับสนุน ความเชื่อที่ว่า "มนุษย์ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะบรรลุศักยภาพสูงสุดของตน 100%" วิธีการนี้ผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริมให้มีความรับผิดชอบและมีส่วนร่วมเต็มที่ต่อการเรียนรู้ของตน ผู้เรียนแต่ละคนมีคุณค่าสมควรได้รับการเชื่อถือไว้วางใจ แนวทางนี้จึงเป็นแนวทางที่จะผลักดันผู้เรียนไปสู่การบรรลุศักยภาพของตน โดยส่งเสริมความคิดของผู้เรียนและอำนวยความสะดวกให้พัฒนาศักยภาพของตนเองเต็มที่ (วัฒนาพร ระวังทุกข์. 2541 : 7) จากข้างต้นจึงสรุปได้ว่า การให้ผู้เรียนได้ศึกษาวัฒนธรรมตะวันตกผ่านทางบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ย่อมเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการฝึกฝนด้วยตนเองตามศักยภาพของตนโดยปราศจากข้อจำกัดจากปัจจัยภายนอก

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพได้กำหนดให้ทุกหลักสูตรวิชาจะต้องเรียนภาษาอังกฤษพื้นฐานอย่างน้อยสามรายวิชา เป็นจำนวน 9 หน่วยกิต ซึ่งในรายวิชาพื้นฐานเหล่านี้ประกอบไปด้วย การศึกษาและฝึกทักษะทางภาษาในหลายๆหน้าที่ อาทิ การทักทายและแนะนำตัว การขอร้อง การขอโทษ การบอกวิธีปฏิบัติ การเชื้อเชิญ (หลักสูตรรายวิชาศึกษาทั่วไป, 2553) อย่างไรก็ตามพบว่า ในคำอธิบายรายวิชาของภาษาอังกฤษพื้นฐานไม่ได้กล่าวถึงการศึกษาวัฒนธรรมตะวันตกไว้อย่างตรงๆ แต่ได้มีการแทรกเนื้อหาในด้านความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกไว้ในตำราเรียน ซึ่งในจุดนี้ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการรวบรวมเนื้อหาทางวัฒนธรรมตะวันตกที่

สำคัญและนักศึกษามีความจำเป็นต้องรู้และเข้าใจไว้ในที่เดียวกันให้ง่ายต่อการสืบค้นและศึกษา โดยเอื้อให้ผู้เรียนมีอิสระในการศึกษาตามศักยภาพและความพร้อมของตน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาว่าการใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ในวัฒนธรรมมากขึ้นเพียงใดและส่งผลต่อความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหรือไม่ ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อการสื่อสารให้มีความเหมาะสมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์
2. เพื่อศึกษาถึงความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพที่ได้ศึกษาผ่านเว็บไซต์
3. เพื่อศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ
4. เพื่อศึกษาความพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทำให้ได้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ซึ่งจะเป็นสื่อในการเพิ่มความรู้ความเข้าใจให้แก่ผู้เรียน นอกจากนี้ยังทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ อันจะเป็นข้อมูลให้แก่ครูสอนภาษาต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล กรุงเทพมหานคร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวนทั้งสิ้น 1937 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล กรุงเทพมหานคร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โดยใช้วิธีสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนของประชากรในแต่ละคณะ (Proportional-Stratified random sampling) โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 10 ของประชากรทั้งหมดได้นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้นประมาณ 194 คน

ระยะเวลาในการวิจัย

ดำเนินการเก็บข้อมูลในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2555 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ ระหว่างเดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ 2556

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น

- การใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

- ประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

- ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก

- ความพึงพอใจที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีนิยามคำศัพท์เฉพาะดังนี้

1. บทอ่านที่แสดงความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ บทอ่านที่ประกอบไปด้วยเนื้อวัฒนธรรมของชาวตะวันตกทั้งเชิงข้อมูล เชิงพฤติกรรม และเชิงสัมฤทธิ์ผล บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมตะวันตกซึ่งเป็นสื่อที่ใช้ในการนำเสนอบทเรียนที่

ได้จัดเรียงลำดับไว้เป็นลำดับขั้นให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้และทบทวนบทเรียนด้วยตนเองโดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา ตัวอย่าง แบบฝึกหัดและแบบทดสอบ ที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาส

2. ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ หมายถึง ความสามารถในการสอบถามความคิดเห็น แสดงความคิดเห็น การแสดงความเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย การรวบรวมข้อมูลจากการสนทนาและการอ่านข้อมูลจากโฆษณา การอ่านโฆษณาประกาศรับสมัครงาน การเขียนประวัติย่อ และจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน ซึ่งวัดได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก หมายถึง ความรู้ในข้อมูลทั่วไป รวมถึงความเข้าใจในมรรยาทและขนบธรรมเนียมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในการสื่อสารที่ปรากฏในถ้อยคำ และการใช้ภาษาที่ไม่ใช่ถ้อยคำ ของประชาชนในประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา วัดได้จากแบบทดสอบความเข้าใจในวัฒนธรรม ซึ่งแบ่งได้เป็น 3 หัวข้อใหญ่ ได้แก่

3.1 วัฒนธรรมเชิงข้อมูล ได้แก่ ความรู้ในข้อมูลทั่วไปของประเทศเจ้าของภาษา เช่น ความรู้ในเรื่องภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การเดินทาง สถานที่ท่องเที่ยว เป็นต้น

3.2 วัฒนธรรมเชิงพฤติกรรม ได้แก่ ความเข้าใจในมรรยาทและขนบธรรมเนียมที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในการสื่อสารที่ปรากฏในถ้อยคำ และการใช้ภาษาที่ไม่ใช่ถ้อยคำในการสื่อความหมาย รวมถึงแบบแผนในการดำเนินชีวิต ทัศนคติ และค่านิยมของผู้คนในประเทศอังกฤษและ ประเทศสหรัฐอเมริกา

3.3 วัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผล ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจในด้านผลผลิตต่างๆ ที่สร้างขึ้นโดยประชาชนในประเทศอังกฤษและประเทศสหรัฐอเมริกา เช่น วรรณกรรม กีฬา เพลง ดนตรี และภาพยนตร์ เป็นต้น

4. ความพึงพอใจของนักเรียน ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ด้านเนื้อหา รูปภาพ ความสะดวกในการใช้ โดยวัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจ

สมมติฐานในการวิจัย

1. บทอ่านที่แสดงความแตกต่างผ่านเว็บไซต์มีประสิทธิภาพ 80/80
2. นักศึกษาที่ได้ศึกษาบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์มีความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกสูงขึ้นก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01
3. ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอรายละเอียดตามหัวข้อดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับความเข้าใจในวัฒนธรรม

- 1.1 ความหมายของวัฒนธรรม
- 1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรม
- 1.3 วัฒนธรรมกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ
- 1.4 การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม
- 1.5 หัวข้อของวัฒนธรรมที่ควรสอนแก่ผู้เรียนภาษาต่างประเทศ
- 1.6 วิธีการสอนวัฒนธรรม
- 1.7 การวัดผลทางวัฒนธรรม

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนผ่านเว็บไซต์

- 2.1 ความหมายของการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์
- 2.2 ลักษณะการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์
- 2.3 ขั้นตอนการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์
- 2.4 ประโยชน์ของการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

- 3.1 ความหมายของมัลติมีเดียและคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
- 3.2 ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
- 3.3 หลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยาสำหรับการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
- 3.4 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย
- 3.5 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดีย
- 3.6 ประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
- 3.7 ข้อดีและข้อจำกัดของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
- 3.8 การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
- 3.9 ขั้นตอนการออกแบบและการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารเกี่ยวกับความเข้าใจในวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจในวัฒนธรรมของชนชาติที่พูดภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1.1 ความหมายของวัฒนธรรม

คำว่า "วัฒนธรรม" มาจากคำภาษาอังกฤษว่า "Culture" ซึ่งมีผู้ให้คำจำกัดความไว้อย่างต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

เทเปอร์แมน และคนอื่นๆ (Tepperman; et al. 1994: 1) นิยามคำว่า วัฒนธรรมอย่างกว้างๆ ว่า วัฒนธรรมคือ สิ่งแวดล้อมที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น ทั้งความคิดและการกระทำ เป็นสิ่งที่มนุษย์แลกเปลี่ยนกัน และ เป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์โลกอื่นๆ

เทอร์-มินาโซวา (Ter-Minasova. 1994: 62) ให้คำจำกัดความของวัฒนธรรมว่า วัฒนธรรมในความหมายทางมานุษยวิทยา หมายถึง แบบแผนชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ประวัติศาสตร์ และศีลธรรมของผู้ใช้ภาษา

ฮินเกล (Hinkel. 1999: 1) กล่าวว่า วัฒนธรรมเป็น ทุกสิ่งทุกอย่างของสังคมมนุษย์ รวมถึง กลุ่ม ระบบ และ กิจกรรมต่างๆ

ลาโด (Lado. 1986 : 52) นิยามความหมายของวัฒนธรรมว่าเป็น วิถีของผู้คน ซึ่งสอดคล้องกับ เชสเตน (Chastain. 1988 : 302) ที่ให้ความเห็นว่า วัฒนธรรม คือ วิถีทางที่ผู้คนอยู่อาศัย

บราวน์ (Brown. 2000: 176) นิยามความหมายของวัฒนธรรม คล้ายกับ ลาโด (Lado) และ

เชสเตน (Chastain) ที่ได้กล่าวไว้ หากได้มีการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า วัฒนธรรม คือ ความคิด ประเพณี ทักษะ ศิลปะ และเครื่องมือ ที่บ่งบอกลักษณะของกลุ่มของผู้คนในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

ดักลาส (Nada.2006: Online; citing Douglas. 1994) สรุปแนวคิดที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม ไว้ที่น่าสนใจว่า วัฒนธรรมเปรียบเสมือนกาวซึ่งยึดให้กลุ่มของผู้คนในสังคมใดสังคมหนึ่ง เป็นหน่วยเดียวกัน

นอกจากนี้ยังมีนักการศึกษาไทยหลายท่านได้นิยามความหมายของ "วัฒนธรรม" ไว้ดังต่อไปนี้

พัฒน์ น้อยแสงศรีและสองศรี โตประเสริฐ (2520: 126-127) ระบุว่า วัฒนธรรมมีอยู่สองความหมาย คือ ความหมายอย่างกว้างตามความคิดของนักมานุษยวิทยา และความหมายอย่าง

แคบตามที่ประชาชนทั่วไปใช้ โดยให้ความหมายไว้ว่า ตามความหมายอย่างกว้างนั้น วัฒนธรรม คือการดำเนินชีวิตของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความหมายตั้งแต่การหาเลี้ยงชีพ กฎหมาย การปกครอง ขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ สภาพทางเศรษฐกิจ ระบบสังคม ตลอดจนศิลปกรรมต่างๆ ซึ่งในความหมายอย่างกว้างนี้มีทั้งสิ่งดีงามและสิ่งที่ไม่ดีงาม วัฒนธรรมอันไม่ดีย่อมก็จะได้รับการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงตามสมัย ส่วนความหมายอย่างแคบที่ประชาชนทั่วไปใช้นั้น วัฒนธรรมก็คือ ศิลปะ วรรณคดี ดนตรี และขนบธรรมเนียมประเพณีที่ควรรักษาไว้ เช่น ประเพณีลอยกระทงของไทย วัฒนธรรมไทยและการฉลองวันวาเลนไทน์ของชาวอเมริกัน เป็นต้น

เชวง จันทะเรตต์ (2528 : 105) กล่าวถึงคำว่าวัฒนธรรมว่า เป็นชื่อรวมสำหรับแบบอย่างของพฤติกรรมทั้งหมดที่ได้มาทางสังคมและที่ถ่ายทอดกันไปทางสังคมโดยอาศัยสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมจึงเป็นคำที่แสดงถึงสัมฤทธิ์ผลที่เด่นชัดที่สุดของมวลมนุษยชาติซึ่งรวมถึง ภาษา การทำเครื่องมืออุตสาหกรรม ศิลปะ วิทยาศาสตร์ กฎหมาย การปกครอง ศีลธรรม และศาสนา รวมถึงอุปกรณ์ที่เป็นวัตถุหรือสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งแสดงรูปแบบแห่งสัมฤทธิ์ผลทางวัฒนธรรม และทำให้ลักษณะทางวัฒนธรรมทางปัญญามีผลเป็นประโยชน์ใช้สอยได้ เช่น อาคาร เครื่องมือ เครื่องจักรกล เครื่องมือสื่อสาร ศิลปวัตถุ ฯลฯ

ศรีภูมิ อัครมาส และคนอื่นๆ (2544: 1) กล่าวว่า “วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่ทำให้เกิดความเจริญงอกงามแก่หมู่คณะและวิถีชีวิตของหมู่คณะ “

จากความหมายของวัฒนธรรมที่นักมานุษยวิทยาและนักการศึกษาได้นิยามไว้ข้างต้น สรุปได้ว่า วัฒนธรรมหมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวกับการดำรงชีวิตของคนในสังคมหรือวิถีทางดำเนินชีวิตของชนหมู่หนึ่ง ซึ่งรวมกันอยู่ในที่แห่งหนึ่ง เป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลที่อยู่ในสังคมเป็นที่ยอมรับและบ่งบอกถึงเอกลักษณ์เฉพาะของกลุ่มสังคมนั้นๆ รวมทั้งการแสดงออกทางคำพูดและการแสดงออกที่ไม่ใช่คำพูดต่างๆ ที่คนในสังคมนั้นๆ แสดงออก

1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรม

มีนักการศึกษาหลายคนได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งได้แสดงไว้ดังต่อไปนี้

ลาโด (Lado. 1968: 23) ได้กล่าวถึง ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรมว่า ภาษาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมและเป็นเครื่องมือสำคัญที่สมาชิกของสังคมใช้สื่อสารกัน ดังนั้นภาษาจึงเป็นส่วนประกอบของวัฒนธรรมและเป็นสิ่งที่ใช้แสดงส่วนประกอบอื่นๆ ของวัฒนธรรม

คัสชัน (Cassion. 1981: 318) กล่าวว่า ภาษาและวัฒนธรรมไม่ได้แยกเป็นอิสระจากกัน แต่วัฒนธรรมเป็นระบบที่กว้างกว่าภาษา ภาษาเป็นเพียงระบบย่อยของวัฒนธรรม ความสามารถทางภาษาเป็นรูปแบบหนึ่งของความสามารถทางวัฒนธรรม

แคลมช (Klamch. 1988: 3) ผู้เขียนหนังสือ "Language and Culture" ได้กล่าวว่า ภาษาและวัฒนธรรมมีความเกี่ยวเนื่องกันใน 3 กรณี ได้แก่

1. ภาษาเป็นสิ่งที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมของผู้พูดภาษานั้นๆ คำพูดและความคิดของคนจะสะท้อนให้ทราบถึงเจตคติของผู้คนในสังคมนั้นๆ
2. ภาษาเป็นสิ่งที่รวบรวมความเป็นวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ กล่าวคือ คนสามารถแสดงออกถึงความคิดซึ่งใช้ประสบการณ์ส่วนตัว โดยผ่านทางกระบวนการสื่อสาร
3. ภาษาเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมนั้นๆ หมายความว่า ผู้คนในสังคมนั้นๆ มองว่า ภาษาเป็นเอกลักษณ์ของสังคมนั้นๆ

จากความคิดที่ได้กล่าวมาแล้ว พอจะสรุปได้ว่า ภาษาและวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันเป็นอย่างมาก ภาษาเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมและค่านิยมของคนในแต่ละสังคม ภาษาแต่ละภาษาย่อมจะต้องแฝงความหมายทางวัฒนธรรมไว้เสมอ ภาษาเป็นเพียงระบบย่อยของวัฒนธรรม ภาษาเป็นสัญลักษณ์เบื้องต้น และเป็นเครื่องมือที่ถ่ายทอดวัฒนธรรมให้เป็นที่รู้จักกันในสังคม

1.3 วัฒนธรรมกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ผู้เรียนควรได้เรียนรู้กฎเกณฑ์ทางภาษาควบคู่ไปกับการเรียนรู้วัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่ผู้เรียนศึกษาด้วย จึงจะทำให้มีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง เกิดความเข้าใจตรงกัน

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความสำคัญกับการสอนเนื้อหาทางวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการเรียนการสอนภาษา ดังที่ รอฟ (Rauf. 1988: 24) ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาว่าแนวโน้มของการเรียนการสอนภาษาในปัจจุบันมีการเปลี่ยนทิศทาง โดยบูรณาการเอาโครงสร้างทางสังคมศาสตร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและสังคมด้วย

ดิกสัน (Dickson. 1987: 85) ตั้งข้อสังเกตว่า การเรียนภาษาที่สองนั้น ถ้ามีความแตกต่างทางวัฒนธรรมของสังคมเจ้าของภาษา และของผู้เรียนมากเพียงไร ก็ยิ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนภาษามากขึ้นเท่านั้น และในทางกลับกันถ้าวัฒนธรรมทั้งสองมีความใกล้เคียงกันมากเท่าใด สภาพการเรียนรู้ภาษาก็จะดีขึ้น

นอกจากนี้ ซีลเย่ (Seelye. 1993: 22) ให้ความเห็นว่า ไม่สามารถแยกการเรียนภาษา ออกจากการศึกษาถึงวัฒนธรรมได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ บราวน์ (Brown. 2000: 177) ที่ให้ ความเห็นว่า ภาษาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมและวัฒนธรรมก็เป็นส่วนหนึ่งของภาษา ทั้งสองมี ความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน ดังนั้นจึงไม่สามารถแยกการเรียนภาษาออกจากการศึกษาในเรื่อง ของวัฒนธรรมได้

ในอดีตนั้น ครูผู้สอนภาษามักจะมองข้ามความสำคัญของการสอดแทรกวัฒนธรรมของ ภาษาที่สองให้แก่ผู้เรียน ดังที่ ทักเกอร์ และ แลมเบิร์ต (Tucker & Lambert. 1973: 246) ได้กล่าว ว่าการสอนเพียงไวยากรณ์ไม่เพียงพอ ควรเพิ่มเติมในด้านค่านิยม และขนบธรรมเนียมประเพณี ต่างๆ ของเจ้าของภาษา แต่เป็นที่น่าเสียดายว่าสิ่งสำคัญเหล่านี้กลับถูกมองข้ามไป หรือถ้าหากจะ มีการสอนก็สอนกันแต่เพียงเพื่อให้ขึ้นชื่อว่าได้สอนแล้วเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ของ ประเทศไทยในอดีต ดังที่เตื่อนตา ไมจันท์ (2529: 115-116) ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นของ ผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาทั้งโรงเรียนรัฐบาลและเอกชน พบว่า ครูส่วนใหญ่ไม่เคย เข้าอบรมการเรียนการสอนวัฒนธรรม และยังเห็นด้วยน้อยมากในการให้ความสำคัญต่อการสอน หัวข้อวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทเรียนโดยให้เหตุผลว่าไม่ทราบว่าจะสอนอะไร หรือไม่มีเวลาพอ บางส่วนคิดว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้วัฒนธรรมได้ภายหลัง และบางส่วนมีความคิดว่า ไม่เกี่ยวข้องกับ ภาษา

แต่ในปัจจุบันการเรียนการสอนวัฒนธรรมของภาษาที่สองได้รับความสนใจมากขึ้นจาก ผู้รับผิดชอบในวงการการศึกษาของประเทศไทย ดังที่ กรมวิชาการได้จัดทำหนังสือ “ภาษาควรจำ วัฒนธรรมควรรู้” ซึ่งเรียบเรียงโดย ศรีภูมิ อัครมาส และ คนอื่นๆ (2544) เพื่อให้ความรู้เรื่องการ ใช้ คำศัพท์ สำนวนภาษาอังกฤษที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมทางภาษาแก่ครูผู้สอน นักเรียน นักศึกษาและ ผู้สนใจทั่วไปได้ใช้ศึกษา ค้นคว้า และอ้างอิง

กล่าวโดยสรุป ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศจำเป็นต้องสอดแทรกวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดความเข้าใจพฤติกรรมของเจ้าของภาษาและยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ ภาษาต่างประเทศเพิ่มขึ้น และยังทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์และความพร้อมที่จะติดต่อสื่อสาร กับชาวต่างประเทศได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้วัฒนธรรมที่แตกต่างกันมากจะเป็นอุปสรรคต่อการ เรียนภาษาเพิ่มขึ้น ในทางตรงข้าม หากวัฒนธรรมมีความใกล้เคียงกันมากก็จะมีผลเอื้อต่อสภาพ การเรียนรู้ภาษาดีขึ้น อย่างไรก็ตามทั้งความคล้ายและความต่างทางวัฒนธรรมของภาษาแรกและ ภาษาที่สองสามารถนำไปใช้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนภาษาได้ทั้งสิ้น

1.4 การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural communication) หมายถึง การสื่อสารซึ่งรวมทั้งวัจนะ(verbal) และอวัจนะ (nonverbal) ระหว่างผู้คนที่มาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ในการสื่อสารลักษณะนี้จะถูกอิทธิพลของ ค่านิยม เจตคติ และพฤติกรรมของบุคคลในวัฒนธรรมนั้น แสดงปฏิกิริยาและการตอบสนองต่อบุคคลที่มาจากวัฒนธรรมที่ต่างกับตน(Levin ;& Adelman. 1993: preface)

เลอวิน และ อเดลแมน (Levine;& Adelman.1993: 28) ได้เปรียบเทียบความแตกต่างทางวัฒนธรรมโดยใช้ภาษาหลายๆภาษาในโลกเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา โดยเรียงลำดับความแตกต่างจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ดังนี้

แตกต่างกันมากที่สุด (MOST DIFFERENT)	
ภาษาตะวันตก	ภาษาเอเชีย
ภาษาอิตาเลียน	ภาษาซาอู
ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน	ภาษากรีก
ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน	ภาษาเยอรมัน
ภาษาอังกฤษของคนขาวในสหรัฐอเมริกา	ภาษาอังกฤษของชนชาติอื่นๆในสหรัฐอเมริกา
ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน	ภาษาอังกฤษแบบอังกฤษ
ภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน	ภาษาอังกฤษแบบแคนาเดียน
แตกต่างกันน้อยที่สุด (LEAST DIFFERENT)	

จากตารางข้างบนจะพบว่า ความแตกต่างด้านวัฒนธรรมระหว่างภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาเอเชีย กับ ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาตะวันตก มีความแตกต่างกันมากที่สุด ซึ่งสามารถทำให้เกิดปัญหาในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมได้

ในเรื่องนี้ บราวน์ (Brown. 1980: 123-124) ได้เสนอแนวคิดที่น่าสนใจว่า คนเรามักจะเชื่อว่าสิ่งที่อยู่แวดล้อมที่เราคุ้นเคยนั้น เป็นสิ่งที่ถูกต้องเสมอ เพราะสิ่งเหล่านี้ได้ซึมซับสู่ตัวเราโดยไม่รู้ตัว อย่างไรก็ตามสิ่งที่ดูว่าเป็นเรื่องถูกต้องของแต่ละคนในวัฒนธรรมหนึ่ง อาจดูเป็นความไม่เหมาะสม หรือหยาบคายในสายตาของผู้ที่อยู่ต่างวัฒนธรรม ดังนั้น ความเข้าใจผิดจึงเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นโดยง่าย

มีสถานการณ์มากมายที่เป็นปัญหาในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ซึ่ง เลอวิน, แบ็กสเตอร์ และ แม็กนัลลี (Levine; Baxter; & McNulty. 1987) ได้รวบรวมไว้ในหนังสือ "The Culture Puzzle" ดังที่ได้แสดงไว้ตัวอย่างไว้ ดังนี้

สถานการณ์ตัวอย่าง

มายา และซาร่าเป็นเพื่อนร่วมงานกันในประเทศสหรัฐอเมริกา มายาไม่ใช่ชาวอเมริกัน

ซาร่าเป็นชาวอเมริกัน ทั้งสองเป็นเพื่อนที่ดีต่อกันแต่ไม่ถึงกับสนิทกัน วันหนึ่ง ซาร่าสังเกตเห็นว่ามายา มีความกังวลอะไรบางอย่างในใจ เธอจึงตัดสินใจถาม มายา เกี่ยวกับเรื่องนี้

ซาร่า : You seem upset about something. Is everything okay? (คุณดูไม่ค่อยสบายใจเลยนะ ทุกอย่างยังปกติดีอยู่หรือ)

มายา : Everything's fine. (ก็ไม่มีอะไรนี่ ทุกอย่างปกติดี)

ซาร่า : Are you sure? You look upset. (คุณแน่ใจใช่ไหม แต่คุณดูไม่ค่อยสบายใจเลย)

มายา : (Thinking, "Why is she asking me how I feel? She shouldn't ask me so many questions.") No, there's no problem. (She looks away.) (มายาคิดว่า ทำไมซาร่าจะต้องมาถามเธอว่าเธอรู้สึกอย่างไร ซาร่าไม่ควรถามคำถามมากมาย แล้วตอบกลับไปว่า "ไม่มีปัญหาอะไรหรอก")

ซาร่า : (Thinking to herself, "I'm just trying to help her and to show her that I'm interested in her") Well, I hope everything's Okay. Remember, you can always talk to me. (ซาร่าคิดกับตัวเองว่า ฉันพยายามที่จะช่วยเธอและแสดงให้เห็นว่าฉันสนใจในตัวของเธอ แต่เธอกลับพูดออกไปว่า "เออละฉันหวังว่าทุกอย่างราบรื่นดีนะ จำไว้ คุณสามารถคุยกับฉันไปตลอดเวลานะ")

มายา : (Thinking to herself, "Why should I talk to her?") Okay. (มายาคิดกับตัวเองว่า แล้วฉันจะบอกกับเธอทำไมละ แต่ตอบไปว่า "ตกลงจ้ะ")

ซาร่า : (Thinking to herself, "I hope she talks to somebody. She'll feel better if she gets her feelings out.") See you tomorrow. (ซาร่าคิดกับตัวเองว่า ฉันหวังว่ามายาคงจะพูดคุยกับคน

อื่นนะ เธอจะรู้สึกดีขึ้นหากเธอได้ปลดปล่อยความไม่สบายใจออกมาบ้าง แต่กลับตอบไปว่า “เจอกันพรุ่งนี้นะ”)

จากสถานการณ์นี้จะพบว่า เกิดปัญหาในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ของวัฒนธรรมอเมริกันกับวัฒนธรรมอื่น ชาวไร่ซึ่งเป็นชาวอเมริกันคิดว่า การปลดปล่อยความทุกข์ออกมาเป็นเรื่องที่ดีกว่าจะเก็บมันไว้คนเดียว ซึ่งเป็นเรื่องที่ธรรมดาจริงๆ สำหรับวัฒนธรรมอเมริกัน ชาวไร่ไม่ได้ตระหนักเลยว่า เธออาจจะทำให้มายารู้สึกอึดอัด มายาซึ่งมาจากวัฒนธรรมอื่นรู้สึกแปลกใจมากว่า คนที่ไม่ใช่เพื่อนสนิทมาถามคำถามประเภทนี้กับเธอ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว มายาอาจจะไม่เคยพูดปรับทุกข์ของตนแม้แต่กับเพื่อนสนิท ในสถานการณ์นี้ชาวไร่ไม่เข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรมและมีความรู้สึกที่ว่า มายาปฏิเสธความหวังดีของเธอ ชาวไร่ไม่ได้ตระหนักว่าบางวัฒนธรรมสอนให้ผู้คนซ่อนความรู้สึกเศร้าหรือโกรธเพราะมีความเชื่อว่าการควบคุมอารมณ์ได้นั้นแสดงถึงความเป็นคนที่เข้มแข็ง

จากตัวอย่างที่กล่าวมานั้น สรุปได้ว่า ความเข้าใจในวัฒนธรรมของผู้ที่เราสนทนาด้วยนั้นมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จในการสื่อสารนอกจากความรู้ด้านโครงสร้างและความหมาย ดังนั้นในฐานะผู้สอนภาษาจะต้องมีความเข้าใจในวัฒนธรรมและเห็นความสำคัญต่อการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการสอนภาษาด้วย ผู้สอนจะต้องแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เพื่อให้การสื่อสารนั้นๆ สำเร็จลงด้วยดี

1.5 หัวข้อของวัฒนธรรมที่ควรสอนแก่ผู้เรียนภาษาต่างประเทศ

ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ผู้สอนจำเป็นที่จะต้องเลือกหัวข้อของวัฒนธรรมที่ควรสอนแก่ผู้เรียน

บรู๊ค(Brooks, 1992: 123-128) ได้เสนอหัวข้อของวัฒนธรรมที่ครูผู้สอนภาษาต่างประเทศควรสอดแทรกในการเรียนการสอน ไว้ดังต่อไปนี้

1. การทักทาย การแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน การอำลา (Greetings, friends, farewells)
2. รูปแบบภาษาของแต่ละบุคคล (The morphology of personal exchange)
3. ระดับของคำพูด (Levels of speech)
4. รูปแบบของความสุภาพ (Patterns of politeness)
5. ความเคารพ (Respect)
6. รูปแบบของสำเนียงสูงต่ำ (Intonation patterns)
7. การลดเสียงและการเว้นการออกเสียง (Contractions and omissions)
8. คำต้องห้าม (Verbal taboos)

9. ภาษาพูดและภาษาเขียน (Written and spoken Language)
10. ตัวเลข (Numbers)
11. นิทานชาวบ้าน (folklore)
12. วรรณกรรมที่เกี่ยวกับเด็ก (Childhood literature)
13. ระเบียบวินัย (Discipline)
14. งานเทศกาล (Festival)
15. วันหยุด (Holidays)
16. การสังเกตกิจกรรมในวันอาทิตย์ (Observance of Sunday)
17. การละเล่น (Games)
18. เพลง (Music)
19. งาน กิจกรรมที่ต้องทำ (Errands)
20. สัตว์เลี้ยง (Pets)
21. โทรศัพท์ (Telephone)
22. มิตรภาพ (Comradeship)
23. สิ่งที่เป็นของส่วนตัว (Personal possessions)
24. วิธีการเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะกับอากาศ (Keeping warm and cool)
25. ความสะอาด (Cleanliness)
26. เครื่องสำอาง (Cosmetics)
27. ยาสูบ (Tobacco and smoking)
28. ยาและแพทย์ (Medicine and doctors)
29. การแข่งขัน (Competitions)
30. การนัดหมาย (Appointments)
31. การเชื้อเชิญ และ การนัดพบของคนต่างเพศ (Invitations and dates)
32. การจราจร (Traffics)
33. การเป็นเจ้าของ การซ่อม และการขับรถ (Owning, repairing and driving cars)
34. วิทยาศาสตร์ (Science)
35. เครื่องใช้ที่มีประโยชน์ (Gadgets)
36. กีฬา (Sports)
37. รายการวิทยุและโทรทัศน์ (Radio and television programs)

38. หนังสือ (Books)
39. สิ่งพิมพ์อื่นๆ (Other reading matters)
40. งานอดิเรก (Hobbies)
41. การเรียนในโรงเรียน (Learning in school)
42. ศิลปะการเขียน (Penmanship)
43. การเขียนและการส่งจดหมาย (Letter writing and mailing)
44. การรับประทานอาหารในบ้าน (Family meals)
45. การรับประทานอาหารนอกบ้าน (Meals away from home)
46. เครื่องดื่มที่มีและไม่มีแอลกอฮอล์ (Soft drinks and alcohol)
47. ขนมขบเคี้ยวและอาหารที่รับประทานระหว่างมื้อ (Snacks and between-meal eating)
48. ร้านอาหาร บาร์ และ กั๊ตตาการ (Cafes, bars and restaurants)
49. ลาน สนามหญ้าและทางเดินริมถนน (Yards, lawns and sidewalks)
50. สวนสาธารณะและสนามเด็กเล่น (Parks and playgrounds)
51. ดอกไม้และสวน (Flower and gardens)
52. โรงภาพยนตร์และโรงละคร (Movies and theaters)
53. กิจกรรมกลางแจ้ง (Outdoor events)
54. พิพิธภัณฑ์ นิทรรศการและสวนสัตว์ (Museums, exhibitions and zoos)
55. การเดินทาง (Getting from place to place)
56. ความแตกต่างระหว่างชีวิตในเมืองและชนบท (Contrasts in town and country life)
57. การพักผ่อนและที่พัก (Vacation and resort areas)
58. การออกค่ายและการปีนเขา (Camping and hiking)
59. การออมเงิน (Saving accounts and thrift)
60. งานที่ไม่ธรรมดาและการหาเงิน (Odd jobs and earning power)
61. อาชีพ (Career)

นอกจากนี้ ศรีภูมิ อัครมาส และคนอื่นๆ (2544) ได้เสนอหัวข้อวัฒนธรรมของชนชาติที่พูดภาษาอังกฤษที่ผู้เรียนไทยควรรู้ อันประกอบไปด้วยวัฒนธรรมของ ประเทศสหราชอาณาจักร ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศแคนาดา ประเทศออสเตรเลีย และประเทศนิวซีแลนด์ ซึ่งสอดคล้อง

กับแนวคิดของ แฮมเมอร์ลี (Hammerly, 1982: 513-517) โดยแบ่งหมวดของวัฒนธรรมออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ วัฒนธรรมเชิงข้อมูล วัฒนธรรมเชิงพฤติกรรม และวัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผล ซึ่งในแต่ละหัวข้อใหญ่ได้แบ่งเป็นหัวข้อย่อยๆ ดังที่แสดงต่อไปนี้

1. วัฒนธรรมเชิงข้อมูล เป็นวัฒนธรรมที่แสดงถึงความรู้ทั่วไป ที่มีต่อประเทศที่ประชาชนพูด

ภาษาอังกฤษ ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

- 1.1 ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์
- 1.2 ความรู้เกี่ยวกับการเมืองการปกครอง
- 1.3 ความรู้เกี่ยวกับการศึกษา
- 1.4 ความรู้เกี่ยวกับภูมิศาสตร์ และสถานที่สำคัญ
 - 1.4.1 การคมนาคม การขนส่ง การเดินทางและการท่องเที่ยว
 - 1.4.2 สถานที่และเมืองสำคัญ
- 1.5 ความรู้เกี่ยวกับวีรบุรุษ และบุคคลสำคัญ
- 1.6 ความรู้เกี่ยวกับข่าวสาร และเทคโนโลยี

2. วัฒนธรรมเชิงพฤติกรรม เป็นวัฒนธรรมที่สอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของประชาชนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ ซึ่งประกอบไปด้วย การสนทนาในชีวิตประจำวัน การแสดงพฤติกรรมที่ไม่ใช้คำพูด ตลอดจนธรรมเนียมปฏิบัติ การดำเนินชีวิต ทัศนคติและค่านิยม ซึ่งได้แสดงรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- 2.1 การสนทนาในชีวิตประจำวัน
 - 2.1.1 การแสดงความเห็น
 - 2.1.2 การถามและการบอกทิศทาง
 - 2.1.3 การเสนอให้ความช่วยเหลือ การรับและปฏิเสธความช่วยเหลือ
 - 2.1.4 การขอร้อง การตอบรับ และการปฏิเสธคำขอร้อง
 - 2.1.5 การขายและการซื้อ
 - 2.1.6 การเรียกขานบุคคล
 - 2.1.7 การกล่าวชมเชย และการแสดงความยินดี
 - 2.1.8 การเชิญ การตอบรับและการปฏิเสธคำเชิญ
 - 2.1.9 การแสดงความดีใจ และเสียใจ
 - 2.1.10 การใช้โทรศัพท์

- 2.1.11 การขอโทษ และการให้อภัย
- 2.1.12 การแนะนำตนเองต่อผู้อื่นและแนะนำให้ผู้อื่นรู้จักกัน
- 2.1.13 การทักทายและการอำลา
- 2.1.14 การขอบคุณ และการตอบรับคำขอบคุณ
- 2.2 การแสดงพฤติกรรมที่ไม่ใช้คำพูด
 - 2.2.1 การสื่อสารด้วยการเขียน
 - 2.2.2 การแสดงออกด้วยสีหน้า ท่าทางและสัญลักษณ์
- 2.3 ธรรมเนียมปฏิบัติ การดำเนินชีวิต ทศนคติและค่านิยม
 - 2.3.1 ศาสนาและพิธีทางศาสนา และการเชื่อโชคลาง
 - 2.3.2 การสมัครงาน การทำงาน และอาชีพ
 - 2.3.3 ค่านิยมทางสังคม
 - 2.3.4 การเข้าร่วมในโอกาสต่างๆ ของสังคม
 - 2.3.5 ขนบธรรมเนียมประเพณี และการเฉลิมฉลองในวันสำคัญ
 - 2.3.6 ความสัมพันธ์ระหว่างสังคมกับสิ่งแวดล้อม
 - 2.3.7 อาหาร และมารยาทในการรับประทานอาหาร
 - 2.3.8 ชนิดของร้านอาหาร
 - 2.3.9 งานพิเศษและรายได้
 - 2.3.10 การแต่งงาน ครอบครัว และสังคม
 - 2.3.11 การใช้เวลาว่าง
 - 2.3.12 ความรัก การมีน้ำใจ และการสร้างมิตรภาพ
 - 2.3.13 สุขภาพและการดูแลรักษา
 - 2.3.14 การแต่งกาย
 - 2.3.15 สัตว์และสัตว์เลี้ยงในบ้าน
 - 2.3.16 ลักษณะที่อยู่อาศัย

3. วัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิผล เป็นหัวข้อวัฒนธรรมซึ่งเป็นผลผลิตของ วัฒนธรรมนั้นๆ ซึ่งอาจหมายถึงบุคคลที่มีชื่อเสียง วรรณกรรม เพลงและดนตรี และอื่นๆ ดังต่อไปนี้

- 3.1 วรรณกรรม และผู้เขียนเด่น
- 3.2 รูปแบบและการเขียนวรรณกรรม
- 3.3 เพลงและดนตรี

3.4 ศิลปะ

3.5 กีฬา

3.6 นักกีฬา

จะเห็นได้ว่า แนวความคิดทั้งของ บรู๊ค (Brooks, 1992) และ ศรีภูมิ อัครมาส และคนอื่นๆ (2544) มีความคล้ายคลึงกันอย่างมากในการเสนอหัวข้อวัฒนธรรมที่ผู้เรียนควรรู้และผู้สอนควรสอดแทรกในการสอนภาษา จะมีเพียงบางส่วนเท่านั้นที่แตกต่างกันเพราะความแตกต่างของบริบททางสังคมและเวลา อาทิเช่น บรู๊ค (Brooks) เสนอให้มีการสอดแทรกในเรื่องของ ยาสูบและการสูบบุหรี่ ซึ่งไม่มีหัวข้อนี้ในงานของ ศรีภูมิ อัครมาส และคนอื่นๆ เนื่องจากในปัจจุบันพบว่า ทั่วโลกได้มีการรณรงค์ลดการบริโภคบุหรี่ ดังนั้น ข้อเสนอของ บรู๊ค (Brooks) อาจจะเป็นเรื่องที่ล้าสมัยและเป็นเรื่องที่ไม่ควรที่จะให้ความสำคัญแล้วในปัจจุบัน อีกหัวข้อหนึ่งคือ เรื่องของการนัดพบกันของคนต่างเพศ (Dating) ซึ่งเป็นเรื่องที่ธรรมดาสำหรับผู้คนที่อยู่ในสังคมตะวันตก แต่ในประเทศไทยถือว่าเป็นเรื่องที่ยังไม่สมควรสำหรับบุคคลที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ

อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนภาษานับว่ามีความสำคัญที่สุดในการคัดเลือกหัวข้อวัฒนธรรมของชนชาติที่พูดภาษาอังกฤษเข้าไปสอดแทรกในการเรียนการสอนภาษา กล่าวคือ ผู้สอนจะต้องเลือกหัวข้อวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับ วัย ธรรมชาติของผู้เรียน รวมถึงบริบทของสังคมไทย นอกจากนี้ผู้สอนต้องคอยแนะนำว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่เหมาะสมกับสังคมไทย เนื่องจากบางเรื่องก็เป็นสิ่งที่ยอมรับได้ในวัฒนธรรมหนึ่งแต่กลับเป็นสิ่งที่ไม่เป็นที่ยอมรับในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง ผู้สอนควรเน้นย้ำกับผู้เรียนว่า เราสามารถรับรู้และเข้าใจในวัฒนธรรมของต่างชาติได้และนำมาปรับใช้ได้ในบางเรื่องแต่ไม่รับทุกสิ่งทุกอย่างของวัฒนธรรมต่างชาติมาเป็นวิถีทางในการดำเนินชีวิตของเราเสียหมด เพราะหากเป็นเช่นนั้น ก็จะทำให้เราเสียความเป็นเอกลักษณ์ของเราในที่สุด

สำหรับแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งประเภทของวัฒนธรรมเพื่อนำมาสร้างเป็นข้อสอบออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ วัฒนธรรมเชิงข้อมูล วัฒนธรรมเชิงพฤติกรรม และวัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิผล ตามแนวคิดของ แฮมเมอร์ลี (Hammerly, 1982: 513-517) และ ศรีภูมิ อัครมาส และคนอื่นๆ (2544)

1.6 วิธีการสอนวัฒนธรรม

ในการสอนวัฒนธรรม ครูผู้สอนควรจะต้องตั้งเป้าหมาย (Goals) ไว้ก่อนว่า มีความต้องการจะให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมใด และ บรรลุถึงระดับใด ซึ่ง ซีลเย (Seelye, 1993) ได้เสนอถึง เป้าหมายในการสอนให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในวัฒนธรรมของภาษาที่สอง ซึ่งแบ่งได้เป็น 6 ระดับ ได้แก่

เป้าหมายที่ 1 Interest ผู้เรียนแสดงออกถึงความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมของภาษาที่สองและแสดงความเข้าใจผู้คนในวัฒนธรรมนั้น

เป้าหมายที่ 2 Who ผู้เรียนเข้าใจว่า ความคาดหวังของบทบาทในสังคมและตัวแปรทางสังคมอื่นๆ เช่น อายุ เพศ ระดับของสังคม ชนชาติ รวมถึงถิ่นที่อยู่ มีผลต่อวิถีที่ผู้คนพูดและแสดงพฤติกรรม

เป้าหมายที่ 3 What ผู้เรียนตระหนักว่าการสื่อสารที่ประสบผลสำเร็จต้องมีความเข้าใจในวัฒนธรรม ซึ่งควรจะเกิดขึ้นเมื่อผู้คนคิด กระทำ และตอบโต้ต่อผู้คนในวัฒนธรรมอื่นๆ

เป้าหมายที่ 4 Where and When ผู้เรียนต้องมีความเข้าใจในวัฒนธรรมอื่นๆ ในแง่ของบริบทของเวลาและสถานที่ ว่าในเรื่องเดียวกันหากต่างเวลาและสถานที่ สามารถส่งผลให้การสื่อสารนั้นประสบผลสำเร็จหรือล้มเหลวได้

เป้าหมายที่ 5 Why ผู้เรียนมีความเข้าใจว่า ผู้คนแสดงพฤติกรรมตามวิถีทางของวัฒนธรรมที่ผู้คนนั้นๆ อาศัยอยู่ เพราะสังคมเห็นว่าสิ่งนั้นเป็นเรื่องที่เหมาะสมในบริบทของสังคมนั้นๆ

เป้าหมายที่ 6 Exploring ผู้เรียนสามารถประเมินถึงการที่มาของวัฒนธรรมที่ศึกษา และมีทักษะในการหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่สองจากแหล่งความรู้ต่างๆ เช่น ห้องสมุด สื่อผสม ผู้คน และ จากการสังเกตเป็นรายบุคคล

จะเห็นได้ว่า เป้าหมายทั้ง 6 ระดับนั้นเป็นการเรียงลำดับจากสิ่งที่เกิดขึ้นง่ายที่สุดไปจนถึงสิ่งที่ยากที่สุด การสอนให้ผู้เรียนเข้าใจในวัฒนธรรมของชนชาติอื่นต้องเริ่มจากให้เขาเหล่านั้นสนใจเสียก่อน เมื่อสนใจแล้ว ความสามารถในด้านอื่นๆ ที่ยากขึ้นก็จะตามมา จนในที่สุด ผู้เรียนสามารถสืบค้น เสาะหา รวมถึงสังเกตการณ์ในวัฒนธรรมที่สองได้ด้วยตัวเขาเอง

การสอนวัฒนธรรมแก่ผู้เรียนภาษาต่างประเทศ สามารถแยกได้เป็นสองประเด็นด้วยกัน คือ วิธีการสอน และ เทคนิคการสอน ซึ่ง แฮดเลย์ (Hadley, 1993: 374-385) ได้เสนอวิธีการสอนวัฒนธรรมแก่ผู้เรียนภาษาต่างประเทศไว้ 4 วิธี ดังต่อไปนี้

1. การบรรยาย (Lecture)

แม้ว่าวิธีนี้จะเป็นวิธีสอนที่ธรรมดาที่สุด แต่ครูผู้สอนสามารถทำให้เกิดประสิทธิภาพได้ โดยผู้สอนจะต้องสอนให้กระชับได้ใจความ นอกจากนี้ครูผู้สอนอาจใช้สื่อการสอนประเภทภาพประกอบ หรือของจริงเพื่อทำให้บทเรียนนั้นน่าสนใจ ครูผู้สอนจำเป็นต้องเน้นย้ำถึงมุมมองที่เป็นลักษณะเฉพาะเจาะจงในวัฒนธรรมนั้นๆ รวมถึงต้องคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนจดบันทึกสิ่งสำคัญจากสิ่งที่ได้เรียนรู้

2. การให้ข้อมูลโดยเจ้าของภาษา (Native informants)

ผู้ให้ข้อมูลที่เป็นเจ้าของภาษานับว่าเป็นแหล่งความรู้ที่ดีที่สุดในการหาความรู้ในด้านวัฒนธรรมของภาษานั้นๆ ครูผู้สอนอาจเชิญเจ้าของภาษาซึ่งอาจเป็นนักเรียนแลกเปลี่ยน หรือครูผู้สอนชาวต่างชาติ เข้าร่วมการอภิปรายกับนักเรียนในชั้นเรียนในหัวข้อวัฒนธรรมใดหัวข้อหนึ่ง

3. การบันทึกเทปการสัมภาษณ์ (Audiotaped Interviews)

กิจกรรมนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการฝึกฟังได้ ครูผู้สอนอาจให้ผู้เรียนเปรียบเทียบวัฒนธรรมของตนเองกับวัฒนธรรมที่กำลังศึกษาในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จากนั้นครูผู้สอนเปิดเทปวิดีโอซึ่งมีการสัมภาษณ์ชาวต่างชาติที่เป็นเจ้าของภาษา หลังผู้เรียนดูวิดีโอแล้ว ครูผู้สอนอาจให้ผู้เรียนอภิปรายถึงข้อแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของตนเองกับวัฒนธรรมของภาษาต่างประเทศที่ตนกำลังเรียน

4. การใช้บทอ่านเพื่อความเข้าใจในวัฒนธรรม (Using Readings for Cultural Understanding)

วิธีการสอนนี้ แฮดลีย์ (Hadley. 1993: 383; อ้างอิงจาก Byrnes, 1991. *Reflections on the Development of Cross-Cultural Communication*. pp. 205) ได้เสนอแนวทางการสอนซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

- 1) ผู้เรียนอ่านบทอ่านเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของตนเองและบทอ่านที่เป็นภาษาแม่ของผู้เรียน
- 2) ผู้เรียนอ่านเรื่องที่เป็นปรากฏการณ์เดียวกัน หากแต่เป็นบทอ่านเป็นภาษาที่สอง ที่ผู้เรียนกำลังศึกษา
- 3) ผู้เรียนอ่านเรื่องในหัวข้อเดิม ซึ่งเป็นมุมมองของวัฒนธรรมที่สอง แต่บทอ่านเป็นภาษาแม่ของผู้เรียน
- 4) ผู้เรียนอ่านเรื่องในหัวข้อเดิม ซึ่งเป็นมุมมองของวัฒนธรรมที่สอง และบทอ่านที่เป็นภาษาที่สองที่ผู้เรียนกำลังศึกษา

วิธีการสอนนี้เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนอ่านบทอ่านที่หลากหลายที่อยู่ภายใต้หัวข้อเดียวกัน แต่มีมุมมองของวัฒนธรรมที่ต่างกัน วิธีการสอนนี้ช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงมุมมองของสองวัฒนธรรมซึ่งอาจแตกต่างกัน อันเนื่องมาจากบริบทที่แตกต่างกัน

วิธีการสอนวัฒนธรรมทั้ง 4 วิธีนับว่าเป็นวิธีการที่ล้วนแต่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจใน วัฒนธรรมของภาษาที่สอง ผู้สอนควรเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน สภาพแวดล้อม ทรัพยากร รวมถึงหัวข้อที่ต้องการจะสอนผู้เรียน

นอกจากวิธีการสอนดังกล่าวข้างต้น แฮดเลย์ (Hadley, 1993: 394-407) ได้เสนอเทคนิค ในการสอนวัฒนธรรม ไว้ดังต่อไปนี้

1. บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม (Cultural Capsule) ประกอบไปด้วย คำอธิบายสั้นๆ โดยปกติแล้วมีประมาณ 1-2 ย่อหน้า ซึ่งแสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม ของภาษาแม่กับวัฒนธรรมของภาษาที่สอง สื่อการสอนประเภทนี้อาจมีรูปถ่าย ของจริง หรือสไลด์ ประกอบด้วยก็ได้

หลักการสำคัญของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม (Cultural Capsule) คือ จะต้องแสดงความขัดแย้งของวัฒนธรรมทั้งสองในแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง ยกตัวอย่าง เช่น การหัวเราะของสตรี วัฒนธรรมของไทยนั้นสอนสตรีว่าเวลาหัวเราะต้องปิดปากเพื่อความ สุภาพ แต่ในสังคมอเมริกันหากสตรีปิดปากขณะหัวเราะ คนทั่วไปจะมองว่าเธอคนนั้นกำลังแอบ นินทาว่าร้ายใครอยู่

หลังจากผู้เรียนได้อ่านบทความซึ่งแสดงความขัดแย้งของวัฒนธรรมแล้ว ครูผู้สอน ก็จะนำประเด็นที่ผู้เรียนได้ศึกษานำไปสู่การอภิปรายในชั้นเรียน

2. บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมที่รวมเป็นหมวดหมู่ (Cultural Cluster) จัดทำโดยการรวบรวมบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมที่อยู่ในหัวข้อเดียวกัน หรือสัมพันธ์กัน ตั้งแต่ 3 บทอ่านขึ้นไป ผู้สอนอาจนำสื่อวิทัศน์มาช่วยสอนด้วยก็ได้ โดยให้ ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมุติเลียนแบบ ภาพยนตร์ที่พวกเขาได้รับชมจากสื่อวิทัศน์ที่ครูผู้สอน จัดเตรียมไว้

3. แบบจำลองวัฒนธรรม (Culture Assimilators) เทคนิคการสอนนี้เป็น เทคนิคที่ใช้นอกห้องเรียนเพื่อช่วยให้คนสามารถปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมใหม่ได้

แบบจำลองวัฒนธรรม (Culture Assimilators) ประกอบไปด้วย เหตุการณ์ที่เป็น สถานการณ์ล่อแหลม (critical incidents) จำนวน 75-100 ฉาก (episodes) ที่เกิดขึ้นใน วัฒนธรรมของภาษาที่สอง ในแต่ละฉากจะเป็นคำบรรยายสั้นๆ ถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ที่ อยู่ในวัฒนธรรมที่เป็นเจ้าของภาษากับผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมอื่นๆ ในแต่ละสถานการณ์จะมีตัวเลือก ให้ผู้เรียนเลือกตอบ เมื่อผู้เรียนตอบแล้วก็จะเข้าไปอ่านในส่วนที่เป็นการสะท้อนกลับ (Feedback)

เพื่อให้ผู้เรียนตรวจสอบว่าสิ่งที่เขาได้เลือกตอบนั้นถูกหรือไม่ หากไม่ถูกก็จะมีคำอธิบายให้ผู้เรียนมีความเข้าใจมากขึ้น

5. การแสดงละคร (Mini-Dramas)

กิจกรรมการแสดงละครสามารถจัดขึ้นโดยเลือกหัวข้อของวัฒนธรรมที่เป็นความขัดแย้งระหว่างวัฒนธรรมแม่ของผู้เรียนกับวัฒนธรรมที่สอง ตั้งแต่ 3-5 สถานการณ์

ผู้เรียนจะต้องอภิปรายถึงสาเหตุของความไม่เข้าใจในวัฒนธรรมของแต่ละสถานการณ์ซึ่งครูผู้สอนจะเป็นผู้นำในการดำเนินการอภิปราย ซึ่งในแต่ละสถานการณ์ผู้สอนจะให้ข้อมูลเพิ่มเติม ผู้เรียนจะยังไม่ทราบคำตอบว่าอะไรคือสาเหตุที่แท้จริงที่ทำให้เกิดความผิดพลาดในการสื่อสาร คำตอบจะได้รับการเฉลยในสถานการณ์สุดท้าย

หลังจากนั้นผู้สอนจะมอบ "บท" (Script) ให้ผู้เรียนได้แสดงละครในแต่ละฉากหรือสถานการณ์ ผู้สอนจะมีการตั้งคำถามและให้ผู้เรียนช่วยกันอภิปรายหาคำตอบร่วมกัน หลังจากละครทุกฉากหรือทุกสถานการณ์จบลง ครูผู้สอนจะให้ผู้เรียนแปลความและอธิบายถึงสิ่งที่ผู้เรียนได้พบเห็นในละครจำลอง

6. ภาษาท่าทาง (Body Language)

วัฒนธรรมเชื่อมโยงระหว่าง การสื่อสารโดยใช้คำพูดกับการสื่อสารที่ใช้ภาษาท่าทาง (Brooks, 1964) ดังนั้นครูผู้สอนภาษาต่างประเทศจึงไม่ควรละเลยที่จะสอนให้ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องของการสื่อสารโดยใช้ภาษาท่าทาง

เทคนิคการสอนที่น่าสนใจในการสอนภาษาท่าทางของวัฒนธรรมที่สองคือ การใช้ภาพยนตร์ต่างประเทศนำไปใช้ประกอบการสอนในห้องเรียน เนื่องจากในภาพยนตร์ต่างประเทศจะมีการสื่อสารโดยใช้ภาษาท่าทางอยู่ตลอดเวลา ในบางครั้งผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ต่างประเทศทั้งๆที่เขาเหล่านั้นฟังบทสนทนาไม่ออกแม้แต่คำเดียว เนื่องจากผู้เรียนสามารถเดาเนื้อเรื่องผ่านภาษาท่าทางในภาพยนตร์นั้น

7. แบบจำลองวัฒนธรรมโดยใช้รูปภาพ (Cultoons)

เทคนิคการสอนนี้มีความคล้ายคลึงกับแบบจำลองทางวัฒนธรรม (Culture Assimilators) ต่างกันตรงที่ เทคนิคการสอนนี้ใช้รูปภาพในการนำเสนอ โดยปกติจะมีรูปจำนวน 4 รูป ซึ่งในแต่ละรูปจะแสดงให้เห็นถึงสาเหตุที่เป็นไปได้ในการที่จะทำให้เกิดความเข้าใจผิดในวัฒนธรรมที่สอง

วิธีการสอนนี้ ครูผู้สอนจะเป็นผู้บรรยายถึงสถานการณ์ให้ผู้เรียนฟังก่อน หลังจากนั้นจะให้ผู้เรียนเลือกรูปภาพที่คิดว่าตัวละครในรูปภาพนั้นๆแสดงพฤติกรรมตอบสนองได้อย่างถูกต้องเหมาะสมในวัฒนธรรมที่ผู้เรียนศึกษา หากผู้เรียนเลือกรูปภาพที่ตัวละครในรูปภาพแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ครูผู้สอนก็จะให้ผู้เรียนอ่านคำอธิบายหลังรูปภาพว่าเพราะเหตุใดตัวละครในรูปภาพถึงได้แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในวัฒนธรรมนั้นๆ

8. การสรุปความรู้ทางวัฒนธรรมจากบทอ่าน (The Micro Logue)

เทคนิคการสอนนี้ ครูผู้สอนจะเลือกบทอ่านที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนได้ศึกษา เมื่อผู้เรียนได้อ่านเรียบร้อยแล้ว ครูผู้สอนจะให้ผู้เรียนตอบคำถาม แล้วนำเสนอสิ่งที่ได้อ่านโดยการสรุปเป็นคำพูดหรืองานเขียนก็ได้

ข้อดีของเทคนิคการสอนวิธีนี้ก็คือ ครูผู้สอนไม่จำเป็นต้องมีความรู้ในวัฒนธรรมนั้นๆ เพราะผู้เรียนสามารถศึกษาจากบทอ่านได้เลย ข้อดีอีกข้อหนึ่งก็คือ เทคนิคการสอนนี้ใช้เวลาเพียงเล็กน้อยในการทำกิจกรรม

เห็นได้ว่า การสอนวัฒนธรรมมีวิธีการและเทคนิคการสอนมากมาย แต่จะเลือกใช่วิธีใดนั้นต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นหลัก เพราะกิจกรรมและวิธีสอนแต่ละประเภทมีความจำกัดในเรื่องของอายุ ประสบการณ์ ระดับความรู้ของผู้เรียน ฯลฯ กิจกรรมที่ต้องใช้การวิเคราะห์มากอาจไม่เหมาะกับผู้เรียนที่มีอายุน้อย ในทำนองเดียวกัน การตกแต่งต้นคริสต์มาสหรือการให้ครูแต่งตัวเป็นซานตาคลอสมาแจกขนมให้ผู้เรียนในวันคริสต์มาสก็ไม่เหมาะสมกับผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ ดังนั้น สำหรับการสอนในด้านวัฒนธรรม นอกจากครูผู้สอนควรจะเลือกใช้วิธีการสอน เทคนิคการสอน รวมทั้งจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเนื้อหาในวัฒนธรรมนั้นๆ แล้ว ครูผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงคุณลักษณะของผู้เรียนด้วย

1.7 การวัดผลทางวัฒนธรรม

การวัดผลทางวัฒนธรรมสามารถทำได้เช่นเดียวกับเนื้อหาด้านอื่นๆดังที่ วาล์เลท (Vallette, 1977: 191 -197) ได้เสนอหลักการวัดผลทางด้านความรู้และด้านพฤติกรรมที่สังเกตได้ โดยแบ่งเป็น 5 ระดับด้วยกัน คือ

ขั้นที่ 1 ด้านทักษะกลไก (Mechanical Skill)

สามารถร้องเพลงของเจ้าของภาษา หรือสามารถบอกได้ว่าภาพที่กำหนดให้ภาพใดที่แสดงลักษณะวัฒนธรรมของเจ้าของภาษานั้นๆ หรือสามารถกาเครื่องหมายข้อความที่บรรยายลักษณะของเจ้าของภาษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ขั้นที่ 2 ด้านความรู้ (Knowledge)

ความสามารถจับคู่คำจำกัดความในข้อความในคอลัมน์ซ้ายมือกับคำหรือข้อความในคอลัมน์ทางขวามือ หรือเลือกคำตอบที่ถูกต้อง เพื่อมาเติมความหรือประโยคที่บรรยายเกี่ยวกับเรื่องวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาได้ถูกต้อง

ขั้นที่ 3 ด้านการถ่ายโอนความรู้ (Transfer)

สามารถนำความรู้ที่เรียนมาแล้ว ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่ เช่น จากสถานการณ์ต่างๆ หรือข่าว ข้อความในหนังสือพิมพ์ ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าแสดงถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาอย่างไร

ขั้นที่ 4 ด้านการสื่อสาร (Communication)

ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจและแสดงออกได้ เช่น สามารถแสดงบทบาทเหมือนกับอยู่ในสถานการณ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การไปซื้อของ การจองห้อง การรับโทรศัพท์ หรือ การใช้ภาษาในร้านอาหาร เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ด้านการวิเคราะห์วิจารณ์ (Criticism)

สามารถอธิบายส่วนที่แตกต่าง ส่วนที่เหมือนกันระหว่างวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและของตนเอง หรือสามารถอธิบายสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

สรุปได้ว่า การวัดผลทางวัฒนธรรมมีหลายระดับ โดยเรียงลำดับจากความซับซ้อนน้อยไปหาความซับซ้อนมาก ยิ่งระดับการศึกษาของผู้เรียนสูงเท่าไรการวัดผลทางวัฒนธรรมก็ต้องมีความซับซ้อนมากขึ้นเท่านั้น การวัดผลทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่จำเป็นในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ เพราะภาษาและวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แยกกันไม่ออก เมื่อครูผู้สอนต้องการวัดความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศของผู้เรียน นอกจากทักษะทางภาษา อันได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ที่ครูผู้สอนจำเป็นต้องวัดแล้ว ความเข้าใจในวัฒนธรรมก็เป็นอีกหัวข้อหนึ่งที่ครูผู้สอนต้องสอดแทรกเข้าไปในการวัดผลนั้นๆ ด้วย เพราะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้นผู้เรียนต้องมีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องและเหมาะสมกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนผ่านเว็บไซต์

2.1 ความหมายของการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์

การใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนการสอนเป็นการนำเอาระบบอินเทอร์เน็ตมาเพื่อใช้ในการศึกษา ซึ่งมีผู้ให้นิยามและความหมายของการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ไว้หลายท่านได้แก่

โคลลิน (Colleen. 1996) ให้ความหมายของการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ว่า เป็นสื่อใหม่ ซึ่งรวบรวมคุณสมบัติของไฮเปอร์มีเดียซึ่งประกอบไปด้วย ข้อความ เสียง วิดีโอ ภาพกราฟิก และ ภาพเคลื่อนไหว เป็นการสอนรายบุคคลโดยผ่านเครือข่าย การออกแบบการสอนต้องใช้หลักทฤษฎีเพื่อการออกแบบ เพื่อให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษาแก่ผู้เรียน

คาน (Khan. 1997) ให้ความหมายของการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ว่า เป็นโปรแกรมไฮเปอร์มีเดียที่ช่วยในการสอน โดยการใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะและทรัพยากรของอินเทอร์เน็ต มาสร้างให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ในทุกทาง

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2542) ให้ความหมายของการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ว่า เป็นการผนวกคุณสมบัติไฮเปอร์มีเดีย (Hyper Media) เข้ากับคุณสมบัติของเครือข่ายเวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web) เพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ในมิติที่ไม่มีขอบเขตจำกัดด้วยระยะทาง และเวลาที่แตกต่างกันของผู้เรียน

การเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์เป็นการนำเอาทรัพยากรที่มีอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ตมาสนับสนุนการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างไม่มีขอบเขตจำกัด

2.2 ลักษณะการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์

ระบบอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์ทางการศึกษาอยู่มาก พาร์สัน (Parson. 1997) ได้แบ่งลักษณะของเว็บไซต์สำหรับการเรียนการสอน ผ่านเว็บไซต์ดังนี้

1. การเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์แบบรายวิชาอย่างเดียว (Stand – Alone Course) เป็นรายวิชา มีเครื่องมือ และแหล่งที่เข้าไปถึง และเข้าหาได้โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

2. การเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์แบบเว็บสนับสนุนรายวิชา (Web Supported Courses) เป็นรายวิชาที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมที่มีการพบปะระหว่างครูกับนักเรียน มีการกำหนดงานที่ให้ผู้เรียนทำบนเว็บไซต์ กำหนดให้อ่าน การสื่อสารผ่านระบบคอมพิวเตอร์ หรือการมีเว็บไซต์ที่สามารถชี้ตำแหน่งของแหล่งบนพื้นที่ของเว็บไซต์โดยรวมกิจกรรมต่าง ๆ ไว้

3. การเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์แบบศูนย์การศึกษา (Web Pedagogical Resources) เป็นชนิดของเว็บไซต์ที่มีวัตถุดิบ เครื่องมือ ซึ่งสามารถรวบรวมรายวิชาขนาดใหญ่

เข้าไว้ด้วยกัน หรือเป็นแหล่งสนับสนุนกิจกรรมทางการศึกษาซึ่งผู้ที่เข้ามาใช้ก็จะมีสื่อให้บริการหลายรูปแบบเช่น ข้อความ ภาพ การสื่อสารระหว่างบุคคล และการทำภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ เป็นต้น

สรุปได้ว่าการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์มีหลากหลายลักษณะผู้สอนควรพิจารณาว่าผู้สอนมีวัตถุประสงค์ใด ควรพิจารณาและคัดเลือกให้เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2.3.ขั้นตอนการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์

วิชุดา รัตนเพียร (2542) กล่าวว่า การเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์มีลักษณะการจัดสภาพการเรียนการสอนที่แตกต่างจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ ผู้เรียนจะเรียนผ่านจอคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกับเครือข่าย โดยผู้เรียนแต่ละคนที่เป็นสมาชิกเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าสู่ระบบเครือข่ายเพื่อศึกษาเนื้อหาบทเรียนจากที่ใดเวลาใดก็ได้ และผู้เรียนแต่ละคนยังสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้สอนหรือผู้เรียนคนอื่น ๆ ได้ทันทีทันใดเหมือนกับได้เผชิญหน้ากันจริง ได้อธิบายขั้นตอนการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนที่เป็นสมาชิกอินเทอร์เน็ตเข้าสู่ระบบด้วยการบันทึกเข้า (Login)
2. พิมพ์ที่อยู่ของเว็บที่ต้องการเข้าไปศึกษา
3. เมื่อเข้าไปสู่เว็บเพจที่ต้องการแล้ว ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่นำเสนอผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์
4. ในบางช่วงบางตอนของบทเรียนผู้เรียนจะถูกกระตุ้นให้มีปฏิริยาสนองตอบต่อเนื้อหาของบทเรียนโดยผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับบทเรียนผ่านเว็บ หรือสามารถโต้ตอบกับผู้เรียนคนอื่น ๆ หรือแม้แต่ผู้สอน ที่เข้าสู่บทเรียนในเวลาเดียวกันหรือคนละเวลาก็ได้
5. ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาเท่าที่กำหนดในเว็บเพจหนึ่ง ๆ หรืออาจเข้าสู่เว็บเพจอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องก็ได้ เพื่อเป็นการขยายขอบเขตของความรู้
6. ผู้เรียนมีปฏิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ทางโปรแกรมการเรียนได้สร้างขึ้นอาจเป็นการพิมพ์คำตอบ คลิกเลือกข้อมูล หรืออาจเป็นการสนทนาโต้ตอบกันก็ได้
7. บางเว็บไซต์อาจมีการทดสอบหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนแล้ว

2.4.ประโยชน์การเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ในการเรียนการสอนภาษา

รูปทอง กว้างสวัสดิ์. 2551; อ้างอิงจาก ผ่าน บาลโพธิ์. 2540 , บัทเลอร์-พาสโก และ วิเบอร์ก (Butler-Pascoe; & Wiburg. (2003). กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอนภาษา ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อกับเจ้าของภาษา และผู้ใช้ภาษาอังกฤษได้ทั่วโลก ซึ่งการติดต่อนี้ จะทำให้ผู้เรียนเข้าไปถึงข้อมูลเรื่องต่าง ๆ ซึ่งมีจำนวนมากและสามารถอ่าน และคัดลอกข้อมูลนั้นมาใช้ประโยชน์ได้
2. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงและพัฒนาทักษะและความสามารถทางภาษาได้รวดเร็วขึ้น ทั้งนี้เพราะผู้เรียนได้ใช้ภาษาตามความรู้ ความสามารถและความสนใจของตน ซึ่งนับได้ว่าเป็นการเรียนภาษาที่ถูกต้อง เพราะผู้เรียนมีแรงจูงใจ ในการเรียนสูงที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ดียิ่งขึ้น
3. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพยิ่งขึ้น เช่นอาจเขียนหรือพูดได้เนื้อหาสาระมากขึ้น เพราะผู้เรียนสามารถนำข้อมูลที่มีประโยชน์ที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตจำนวนมากมาใช้ได้สะดวกรวดเร็ว เนื่องจากไม่ต้องเดินทางไปยังห้องสมุดเพื่อคนคว้าข้อมูลที่ต้องการนอกจากนี้ ข้อมูลที่ค้นได้ยังเป็นข้อมูลที่เก็บอยู่ในแฟ้มข้อมูล (data file) ที่ผู้เรียนสามารถนำมาตัดต่อ ดัดแปลงหรือเพิ่มเติมข้อมูลนั้น โดยไม่ต้องพิมพ์ข้อมูลนั้นเข้าไปในคอมพิวเตอร์ใหม่ทั้งหมด เหมือนกับการใช้ข้อมูลจากหนังสือหรือวารสารทั่วไป
4. ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ภาษาที่เรียนอย่างแท้จริง ไม่ได้ใช้ภาษาเฉพาะที่มีในบทเรียนเท่านั้น สำหรับผู้ที่เรียน ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศแล้ว เครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะช่วยให้ผู้เรียน มีโอกาสใช้ภาษาที่เรียนมากขึ้นและกว้างขวางยิ่งขึ้น
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเสนอผลงานของตน อาจเป็นการเผยแพร่ผลงานที่สมบูรณ์แล้วหรือผลงานที่ต้องการคำแนะนำเพื่อแก้ไขปรับปรุง การเสนอผลงานอาจใช้จดหมาย อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) หรืออาจเสนอผ่าน Web Page หรือHome Page ที่มีอยู่แล้วหรือที่สร้างขึ้นใหม่
6. ช่วยให้ผู้เรียนทำงานกลุ่มได้สะดวกยิ่งขึ้น เพราะสมาชิกของกลุ่มไม่จำเป็นต้องมาประชุมพร้อมกันทุกครั้ง สมาชิกของกลุ่มอาจทำงานต่างเวลาหรือต่างสถานที่กันได้ เป็นต้นว่า สมาชิกบางคนอาจทำงานของกลุ่มในช่วงเช้า บางคนอาจศึกษางานที่เพื่อนในกลุ่มทำไปแล้วและเพิ่มเติมในช่วงบ่าย แต่ทั้งนี้สถานที่นั้น ๆ ต้องมีระบบอินเทอร์เน็ตให้ผู้เรียนใช้
7. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์กับผู้เรียนคนอื่น และผู้สอนจากสถานศึกษาต่าง ๆ ทั่วโลก การติดต่อในลักษณะนี้อาจติดต่อโดยใช้ E-mail ซึ่งทำได้สะดวกมากในปัจจุบัน และผลพลอยได้จากการติดต่อดังกล่าว กับบุคคลอื่นยังช่วยเปิดโลกทัศน์ และช่วยสร้างวิสัยทัศน์ (vision) ของผู้เรียนให้กว้างและเหมาะสมยิ่งขึ้นอีกด้วย

สรุปว่า การเรียนการสอนภาษาผ่านเว็บไซต์ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาได้ดียิ่งขึ้นเพราะสามารถติดต่อ กับเจ้าของภาษาและผู้ใช้ภาษาอังกฤษได้ทั่วโลก สามารถใช้ภาษาในการค้นคว้าหาข้อมูลที่มีอยู่ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้สะดวก จึงช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสใช้ภาษาที่เรียนมากขึ้น และยังเป็นเปิดโลกทัศน์และวิสัยทัศน์ของผู้เรียนให้กว้างขึ้นด้วย

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

3.1 ความหมายของมัลติมีเดียและคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

คำว่า “Multimedia” ตามพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 96) ได้ให้ความหมายมัลติมีเดียไว้ว่า หมายถึง สื่อประสมหรือสื่อหลายแบบ

กิดานันท์ มลิทอง (2548 : 192) ได้ให้ความหมายของมัลติมีเดียไว้ว่า หมายถึงการนำเสนอข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ

ฤทธิ์ชัย อ่อนมิ่ง (2548 : 1) ได้ให้ความหมายว่า มัลติมีเดียคือการใช้สื่อหลายประเภทร่วมกัน คำว่ามัลติมีเดียใช้กันมานานแล้วและมักนิยมเรียกทับศัพท์ว่ามัลติมีเดีย แต่เดิมใช้โดยการต่อพ่วงอุปกรณ์ต่างๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งมีความยุ่งยากซับซ้อนในการต่อพ่วงและควบคุมการทำงานมัลติมีเดียมีบทบาทต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมากมีลักษณะเป็นข้อความ มีภาพและเสียงประกอบ เชื่อว่าจะช่วยให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ดังนั้นมัลติมีเดียจึงหมายความว่าสื่อประสมหรือสื่อหลายสื่อร่วมกันนำเสนอข้อมูลข่าวสาร โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในการเรียน โดยได้รับรู้ข้อมูลหลากหลายรูปแบบมากกว่า 1 ช่องทาง ซึ่งอาจหมายถึงการนำอุปกรณ์ต่างๆ หลายชนิด เช่น เครื่องฉาย เครื่องเล่นวีดิทัศน์ เครื่องวิดีโอฟรีเซ็น เตชั่น เครื่องเสียงหรือเครื่องอื่นๆ มาต่อพ่วงและใช้งานร่วมกันหรือการนำสื่อหลายชนิดมาบูรณาการเข้าด้วยกัน

บุปผชาติ ทัพพิกรณ์ สุกรี รอดโพธิ์ทอง ชัยเลิศ พิชิตพรชัย และโสภภาพรรณ แสงศัพท์(2544 : 2) ได้ให้ความหมายมัลติมีเดีย หมายถึงการใช้สื่อมากกว่า 1 สื่อ ร่วมกันเสนอข้อมูลข่าวสาร โดยจุดมุ่งหมายให้ผู้รับสื่อสามารถรับข้อมูลข่าวสารได้มากกว่า 1 ช่องทาง และหลากหลายรูปแบบ

สถาพร สารุการ (2547 : ออนไลน์) ได้ให้ความหมายมัลติมีเดียไว้ว่า มัลติมีเดียหรือสื่อประสม (Multimedia) เป็นการนำเอาตัวกลาง (Media) ชนิดที่ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ เช่นเสียง

ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ ข้อความ ฯลฯ ผสมสัมพันธ์กัน ซึ่งแต่ละชนิดมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ป้องกันการเข้าใจความหมายผิดเป็นให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสที่ผสมผสานกัน สามารถตอบสนองจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนได้อย่างสมบูรณ์ มีการจัดระเบียบ ของตัวกลาง (Media) เพื่อใช้ให้เหมาะสมในการนำเสนอเนื้อหาของสื่อแต่ละชนิด เพื่อให้คำตอบที่ชัดเจนเป็นประโยชน์และน่าสนใจแก่ผู้เรียน สิ่งสำคัญในการออกแบบ (Instructional – multimedia design) การจัดระบบสื่อประสมต้องประสานความสัมพันธ์ของสื่อที่ใช้ เพื่อใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะและความสามารถหรือศักยภาพของสื่อแต่ละชนิดนั้นให้ได้ประโยชน์มากที่สุด ทำให้สื่อแต่ละชนิดที่ใช้นั้นอำนวยความสะดวกแก่กันและกันทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีได้มากขึ้น

สล็อตส์ (Sloss. 1997 : 36) ได้ให้ความหมายของมัลติมีเดียว่า มัลติมีเดีย มาจากคำสองคำ คือ Multi หมายถึง มากหรือหลากหลาย และคำว่า Media (จากข้อมูล ซึ่งรวมกันแล้ว มัลติมีเดีย หมายถึง การใช้สื่ออย่างหลากหลายโดยการมองเห็นและการฟัง โดยจะเน้นหนักเพื่อการสื่อสารข้อมูล)

ฮอลคอมบ์ (Holcomb.1992 : 683) กล่าวว่ามัลติมีเดีย หมายถึง เทคโนโลยีแบบหนึ่งว่าที่ทำหน้าที่ในการผสมผสานสิ่งที่เป็นข้อความ กราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี และวิดีโอ ในการนำเสนอโดยใช้คอมพิวเตอร์ในการควบคุม

พอลลิสเซนและเฟรเทอร์ (Paulissen and Frater. 1994 : 3) ให้ความหมายมัลติมีเดียว่า คือ การใช้คอมพิวเตอร์ในการรวมสื่อและควบคุมอิเล็กทรอนิกส์หลายชนิด เช่น จอคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นวีดิทัศน์แบบเลเซอร์ดิสก์ เครื่องเล่นแผ่นเสียงจากแผ่นซีดี เครื่องสังเคราะห์คำพูดและเสียงดนตรีเพื่อสื่อความหมายหลายประการ

มอลดิน (Mauldin. 1996 : 36) กล่าวว่า มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์ในการแสดงผลในรูปของวิดีโอ เสียงดนตรี ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ

สรุปได้ว่ามัลติมีเดียหมายถึงการใช้คอมพิวเตอร์รวบรวมสื่อหลายสื่อเข้าไว้ด้วยกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น

3.2 ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ได้มีผู้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไว้ดังนี้

ครวชิต มาลัยวงศ์ (2540 : 10) ได้ให้ความหมายว่าเป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการใช้สื่อต่างๆ เช่น วิดีทัศน์ เสียง ภาพกราฟฟิก ภาพถ่าย ข้อความและความสามารถในการทำงานแบบ

โต้ตอบมาใช้งานแบบผสมผสานกันเพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถทำงาน คำนวณ ค้นหาข้อมูล แสดงภาพ วิดีทัศน์ และมีเสียงต่างๆ

สถาพร สารุการ (2547 : ออนไลน์) ให้ความหมายไว้ว่าคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย (Multimedia Computer) เป็นการนำเอาคอมพิวเตอร์มาควบคุมสื่อต่างๆ เพื่อให้ทำงานร่วมกัน สื่อที่จะเข้ามาร่วมในระบบมัลติมีเดีย อาจเป็นทั้งสัญลักษณ์ ภาพและเสียงที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นตัวควบคุม ในการทำงานในระบบสัญญาณดิจิทัลสื่อต่างๆ หรือมัลติมีเดียสามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์และผู้ใช้ได้ในหลายๆ กรณีโดยความสามารถในการนำเอาสื่อเดี่ยว (Mono Media) ทั้งที่เป็นภาพ, เสียง วิดีโอ แอนิเมชัน (Animation) ข้อความ (text) เข้าไปช่วยในการให้ข้อมูล เป็นการ สามารถนำสื่อต่างๆ มาใช้ร่วมกันได้ ทำให้รูปแบบการติดต่อระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์เป็นไปตามธรรมชาติที่ใช้ในการสื่อสารกันมากที่สุดเป็นการเพิ่มความชัดเจนของข้อมูล ข่าวสารและความเข้าใจ ในการสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้นการโต้ตอบระหว่างมนุษย์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ จึงเป็นไปอย่างง่ายดายและมีประสิทธิภาพ หากพิจารณาภาพรวมจะพบว่าระบบคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีบทบาทมากขึ้น เป็นการขยายความสามารถในการสื่อสารขึ้นอย่างมากมายระบบคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจึงมีบทบาทมากขึ้นทุกที่ไม่ว่าในงานด้านการศึกษาด้านธุรกิจ ด้านสื่อสารโทรคมนาคมและงานด้านอื่นๆ

ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 177) ให้ความหมายคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไว้ว่า คือ เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติทำหน้าที่เหมือนสมองกลใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีการทางคณิตศาสตร์

พอลลิสเซนและเฟรเทอร์ (Paulissen and Frater. 1994 : 3) กล่าวว่า เป็นการใช้คอมพิวเตอร์ ในการรวมสื่อและควบคุมอิเล็กทรอนิกส์หลายชนิด เช่น จอคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่น วิดีทัศน์ เลเซอร์ดิสก์ เครื่องเล่นแผ่นเสียงจากแผ่นซีดี เครื่องสังเคราะห์คำพูดและเสียงดนตรีเพื่อสื่อความหมายบางประการ

สรุปคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง เทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการใช้สื่อต่างๆ ที่นำมาผสมผสานกันโดยจะประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว รูปภาพ เสียง แสง สี เสียงดนตรี เสียงพูดประกอบเพื่อดึงดูดใจผู้เรียนและเข้าใจสิ่งที่ต้องการศึกษาได้ง่ายขึ้น

3.3 หลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยาสำหรับการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นต้องอาศัยหลักการและทฤษฎีจิตวิทยา มาประยุกต์ในการออกแบบ (ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง. 2548 : 20-25) ดังนี้

หลักการรับรู้ (Perception) เกิดจากการกระตุ้นจากสิ่งเร้าที่เหมาะสม มนุษย์จะเลือกรับรู้ ในสิ่งที่ตนเองสนใจ

หลักการจำ (Memory) การที่มนุษย์จะสามารถเรียนรู้สิ่งใดแล้วสามารถจำและสามารถนำไปปฏิบัติได้ ผู้เรียนต้องจัดเก็บความรู้นั้นไว้เป็นระบบระเบียบและการที่ผู้เรียนได้ทำซ้ำๆ ก็จะช่วยให้อ่านและ ทำได้

หลักการมีส่วนร่วม (Participation) การเรียนรู้เกิดจากการกระทำ ดังนั้นการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจะต้องสามารถโต้ตอบกันได้

หลักการสร้างแรงจูงใจ (Motivation) โดยเลปเปอร์ (Lapper) ได้แบ่งแรงจูงใจเป็น 2 ลักษณะ คือ แรงจูงใจภายนอกคือค่าจ้าง รางวัล คำติชมและแรงจูงใจภายในคือ ความสนใจอยาก รู้ อยากเรียน

ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Difference) โดยมนุษย์ทุกคนมีความแตกต่างกันทั้งด้านความเชื่อ ความสนใจ ความถนัด ความสามารถ อารมณ์ สติปัญญา ดังนั้นแต่ละคนจะมีวิธีในการเรียนรู้แตกต่างกัน ดังนั้นการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียต้องมีความยืดหยุ่น มีระดับของความยากง่าย เพื่อตอบสนองความต้องการระหว่างบุคคล

ทฤษฎีแผนภูมิโนทัศน์ (Concept Mapping) การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียควรจัดให้เป็นระบบระเบียบ นอกจากนั้นบทเรียนต้องออกแบบให้ผู้เรียน ทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติบ่อยๆ เพื่อให้เกิดทักษะและจำได้ตามทฤษฎีการฝึกและการทำซ้ำ (Law of Practice and Repetition)

ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม เป็นทฤษฎีที่เกิดจากความเชื่อว่ามนุษย์เกิดจากการเรียนรู้และการเสริมแรงจะช่วยกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมได้ตามต้องการ นักจิตวิทยาที่ได้รับการยอมรับในทฤษฎีนี้คือ วาตสัน (Watson) ซึ่งถือว่าเป็นบิดาของทฤษฎีพฤติกรรมนิยม และสกินเนอร์ (Skinner) ที่นำทฤษฎีนี้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน โดยเฉพาะทฤษฎีการเสริมแรง

การเสริมแรงเป็นการทำให้ผู้ถูกเสริมแรง มีความพึงพอใจที่เกิดขึ้นจากความสำเร็จในการเรียนหรือการทำกิจกรรม ซึ่งสกินเนอร์ (Skinner) เชื่อว่าการเสริมแรงเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการเรียน ซึ่งโปรแกรมมีลักษณะ ดังนี้

1. แบ่งบทเรียนออกเป็นส่วนย่อยเรียกว่าเฟรม แต่ละเฟรมประกอบไปด้วยเนื้อหาหรือมีภาพประกอบ

2. เรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก
 3. ผู้เรียนต้องเข้าใจและสามารถตอบคำถามในแต่ละเฟรมได้อย่างถูกต้องก่อนที่จะศึกษาเนื้อหาเฟรมต่อไป
 4. การเสริมแรงจะทำทุกครั้งที่คุณเรียนตอบคำถาม
 5. ไม่มีการกำหนดเวลาในการศึกษา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้เรียนเป็นสำคัญ
- ทฤษฎีพฤติกรรมนิยมดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์ใช้ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียได้ดังนี้
1. การออกแบบบทเรียนควรแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อยๆ และบอกเป้าหมายและวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้อะไร
 2. การออกแบบควรมีการนำเสนอเนื้อหาเป็นขั้นตอนจากเนื้อหาที่ง่ายค่อยๆ ไปสู่เนื้อหาที่ยากโดยผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามความเหมาะสมกับความถนัดและความสามารถของตนเอง
 3. บทเรียนคอมพิวเตอร์ต้องมีเกณฑ์การวัดผลที่ชัดเจนและตรวจสอบได้ว่าผู้เรียนมีความสามารถอยู่ในระดับใด
 4. บทเรียนต้องสามารถโต้ตอบกับผู้เรียนและแสดงผลในทันทีทันใดเมื่อผู้เรียนส่งงานหรือใช้บทเรียน
 5. บทเรียนต้องมีสิ่งอำนวยความสะดวกสบายในการใช้งานตลอดจนสนองความคิดจินตนาการและความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียนได้
 6. บทเรียนต้องมีการออกแบบที่น่าสนใจ เสียง ตัวอักษร สถานการณ์และวิธีการอื่นๆ มากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น
 7. ควรมีการแทรกคำถามในบทเรียนเป็นระยะๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดความอยากรู้อยากเห็นและการค้นคำตอบอย่างต่อเนื่อง
 8. ไม่ควรมีกฎ ระเบียบ หรือข้อบังคับในการใช้บทเรียนมากเกินไปจนทำให้ผู้เรียนเกิดความอึดอัดและไม่สะดวกในการใช้

ทฤษฎีปัญญานิยม เกิดจากแนวคิดของชอมสกี (Chomsky) ที่เชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์เกิดขึ้นจากจิตใจ ความคิดและความรู้สึกที่มีความแตกต่างกัน พฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นมีความเชื่อมโยงกัน ความเข้าใจ การรับรู้ การระลึก ประสบการณ์ ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจการแก้ปัญหา ซึ่งแนวคิดตามทฤษฎีปัญญานิยมต่างจากทฤษฎีพฤติกรรมนิยมที่เชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้และการเสริมแรงช่วยกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมได้ตามต้องการ

การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ตามทฤษฎีปัญญานิยมต้องคำนึงถึงความแตกต่างด้านความคิด ความรู้สึกและโครงสร้างการรับรู้ การเรียนจึงเป็นการผสมผสานข้อมูลเดิมกับข้อมูลใหม่เข้าด้วยกัน ผู้เรียนที่มีข้อมูลเดิมอยู่แล้วจะสามารถเชื่อมโยงกับข้อมูลใหม่ ทำให้การรับรู้ การเรียนรู้เป็นไปได้อย่างรวดเร็วกว่าผู้เรียนที่ไม่มีข้อมูลเดิมอยู่เลย โดยเพียร์เจ (Piaget) เป็นนักจิตวิทยาในกลุ่มทฤษฎีปัญญานิยมที่ได้ศึกษาวิจัยพัฒนาการรับรู้ของเด็ก และได้สร้างทฤษฎีพัฒนาการของปัญญาขึ้น โดยเชื่อว่ามนุษย์จะค่อยๆ พัฒนาสติปัญญาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ยึดทฤษฎีปัญญานิยมต้องคำนึงถึงเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน การเลือกเนื้อหา การเลือกกิจกรรมเรียนการควบคุมการเรียน การใช้ภาษา การใช้ภาพต้องมีความเหมาะสมกับเพศ วัย สติปัญญา ประการอื่นๆ ของผู้เรียน

3.4 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย

กาเยสกี (Gayeski. 1994 : 8) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของมัลติมีเดียว่าจะต้องประกอบด้วยตัวอักษร (Text) กราฟฟิก (Graphic) เสียง (Audio) วิดิทัศน์ (Video) ภาพจริง (Synthetic) ที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงพอสรุปได้ว่า มัลติมีเดียมีองค์ประกอบดังนี้

1. ตัวอักษร (Text) ซึ่งเป็นตัวสื่อที่เสนอออกมาและมีความสำคัญในการนำเสนอเนื้อหาให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ
2. รูปภาพ (Picture) เป็นภาพที่เกิดจากการสแกนสร้างขึ้นหรือภาพถ่ายหรือภาพที่วาด
3. ภาพเคลื่อนไหวหรือวิดิทัศน์ (Animation and Video) เป็นภาพที่ได้จากการใช้เทคนิคหรือภาพจากโทรทัศน์วิดิทัศน์

4. เสียง (Audio) จะประกอบไปด้วยเสียงบรรยายหรือเสียงดนตรี

กิดานันท์ มลิทอง (2548 : 194 - 196) กล่าวว่า องค์ประกอบของมัลติมีเดียมีดังนี้

1. ตัวอักษร (Text) จัดเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญที่สุดของสื่อมัลติมีเดียซึ่งเป็นส่วนของเนื้อหาข้อมูลในลักษณะของข้อความ โดยสามารถปรับแต่งรูปแบบ สี และลักษณะพิเศษต่างๆ ของข้อความได้

2. ภาพกราฟฟิก (Graphic) หมายถึง ภาพถ่าย ภาพเขียน ภาพวาดลายเส้น และภาพลักษณะต่างๆ ที่เป็นภาพนิ่งหรือแม้แต่ข้อความที่พิมพ์ด้วยโปรแกรมกราฟฟิก เพื่อให้แตกต่างให้สวยงามจะถูกแปลงเป็นภาพกราฟฟิก เช่นกัน ภาพกราฟฟิก นับว่าเป็นสิ่งสำคัญในสื่อมัลติมีเดียเนื่องจากเป็นสิ่งที่ดึงดูดตา และความสนใจของผู้ชม สามารถสร้างความคิดรวบยอดได้ดีกว่าการใช้ข้อความและเป็นจุดต่อประสานในการเชื่อมโยงหลายมิติได้อย่างน่าสนใจ

3. ภาพแอนิเมชัน (Animation) เป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหวโดยใช้ Animation Program ในการสร้างภาพนิ่งที่วาดได้จาก Paint Program, Draw Programs หรือภาพวาดจาก Clip Art มาใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ที่ละภาพด้วยแล้วใช้สมรรถนะของโปรแกรมในการเรียงภาพเหล่านั้นให้ปรากฏเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในการนำเสนอ

4. ภาพเคลื่อนไหวแบบวิดีโอ (Full – Motion Video) เป็นการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวด้วยความเร็ว 30 ภาพต่อวินาทีด้วยความคมชัดสูง (หากใช้ 15 – 24 ภาพต่อวินาที จะกลายเป็นภาพคมชัดต่ำ) การถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวแบบวิดีโอจะต้องถ่ายภาพก่อนด้วยกล้องวิดีโอ แล้วจึงตัดต่อด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Premiere และ Ulead Video Studio ปกติไฟล์ภาพลักษณะนี้จะมีขนาดใหญ่มาก จึงต้องลดขนาดไฟล์ให้เล็กลงด้วยการใช้เทคนิคการบีบอัดภาพ (Compression) ด้วยการลดพารามิเตอร์บางส่วนของสัญญาณในขณะที่คงเนื้อหาสำคัญไว้

5. เสียง (Sound) เสียงเป็นองค์ประกอบสำคัญต่อการรับรู้รองมาจากประสาทตาจากการวิจัยพบว่า มนุษย์เรียนรู้จากการได้ยิน 11% และจำได้จากการได้ยิน 20% รูปแบบเสียงที่ใช้ในสื่อมัลติมีเดีย มีดังนี้

1. เสียงบรรยายหรือเสียงพูด (Speech/Narration) เป็นรูปแบบที่พบเห็นในบทเรียนทั่วไป จุดเด่นจะอยู่ที่การเลือกเสียงให้สอดคล้องกับระดับผู้เรียน มีความชัดเจนและผู้บรรยายมีลีลาการใช้เน้นถ้อยคำที่น่าสนใจชวนติดตาม จุดเด่นดังกล่าวนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ จุดเด่นด้านคุณภาพเสียง และจุดเด่นด้านการออกเสียง การออกแบบเสียงสำคัญอยู่ที่การเตรียมบทเสียง (Sound Script) ผู้ออกแบบบทเสียงจะต้องออกแบบการใช้ถ้อยคำให้สละสลวยสื่อความหมายกะทัดรัด ชูใจ มีจังหวะคล้องจองกับการนำเสนอภาพ และข้อความหน้าจอ และสอดคล้องกับตัวผู้เรียน เทคนิคเพิ่มเติมคือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกที่จะฟังเสียง หรือไม่ฟังเสียงบรรยายได้ รวมทั้งการออกแบบทั้งการออกแบบให้ผู้เรียนควบคุมความดังของเสียงได้สะดวก

2. เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect) เสียงเอฟเฟกต์เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า เสียงประกอบ จำแนกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ Synchronized Sound ซึ่งเป็นเสียงหลักที่เกิดจากการกระทำ (Action) โดยตรงจากจอภาพ มักจะเป็นสัญญาณเสียงสั้นๆ เช่น เสียงแก้วแตก ลูกโป่งแตก เคลื่อนย้ายสิ่งของ การลากเส้น การกระพริบ หรือ Highlight ภาพหรือตัวอักษรอีกประเภทหนึ่ง คือ เสียงฉากหลัง (Background Sound) เป็นเสียงที่ยาวนานกว่าเสียง Synchronized Sound เป็นเสียงที่ทำให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์และความรู้สึกคล้อยตามเนื้อหาหรือภาพเหตุการณ์ที่ปรากฏบนหน้าจอในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์นั้น ผู้ออกแบบจะใช้เสียงฉากหลังนี้ประกอบการเสนอหัวเรื่อง

หรือบทนำ เพื่อช่วยสร้างความน่าสนใจของบทเรียนและอาจใช้เสียงรูปแบบนี้นำเสนอเนื้อหาส่วนอื่นๆได้ด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบว่าเห็นสมควรจะใช้ อย่างไรในช่วงใดบ้าง

3. เสียงดนตรีประกอบ (Music Background) สัญญาณเสียงดนตรีสามารถจัดรวมอยู่ในรูปแบบของเสียง Background แต่ในการนำเสนอบทเรียนด้วยคอมพิวเตอร์นั้น เสียงดนตรีจะไม่นิยมใช้เสียงที่ผลิตจากเครื่องดนตรีที่บันทึกเสียงผ่านอุปกรณ์ที่ต่อพ่วงกับระบบคอมพิวเตอร์โดยตรง เนื่องจากต้องให้หน่วยความจำมาก (เสียงที่บันทึกไว้จะเป็นสัญญาณดิจิทัล ซึ่งมีรูปแบบเป็น Audio File แต่จะนิยมใช้เสียงที่สร้างจากโปรแกรมสร้างเสียงดนตรีโดยเฉพาะ เสียงดนตรีดังกล่าวนี้เรียกกันโดยทั่วไปว่าเป็นเสียงในรูปแบบ Music Instrument Digital Interface) เพิ่มข้อมูลในระบบ MIDI นี้ จะไม่ใช่ข้อมูลสัญญาณเสียงดนตรีโดยตรง สัญญาณเสียงที่ได้ยินจะเกิดจากการสั่งการของโปรแกรม (โน้ตดนตรีที่สร้างขึ้น) ไปยังอุปกรณ์สร้างดนตรี (Sound Card) เพื่อสร้างเสียงดนตรีตามตัวโน้ต จึงใช้เนื้อที่น้อยมาก ซึ่งหากเปรียบเทียบเพิ่มเสียงดนตรีชนิด Audio File (บันทึกเสียงโดยตรงจากเครื่องดนตรี) กับเพิ่มเสียงในรูปแบบ MIDI แล้วเนื้อที่ Audio File 1 นาทีสามารถนำมาใช้สร้างเสียงระบบ MIDI ได้หลายชั่วโมง

4. ส่วนต่อประสาน เมื่อนำข้อมูลต่างๆ มารวบรวมเป็นไฟล์สื่อมัลติมีเดียด้วยซอฟต์แวร์แล้ว การจะนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้งานจำเป็นต้องใช้ส่วนต่อประสาน (Interface) เพื่อให้ผู้ใช้สามารถใช้งานโต้ตอบกับข้อมูลสารสนเทศเหล่านั้นได้ ส่วนต่อประสานในโปรแกรมจะมีมากมายหลายรูปแบบ เช่น รายการเลือก (Menu) และสัญลักษณ์รูปต่างๆ เป็นต้น

5. การเชื่อมโยง (Hyper Link) ไฟล์สื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นอาจจะเป็นไฟล์สื่อมัลติมีเดียธรรมดาที่ใช้เพียงส่วนต่อประสานในการทำงาน ดังเช่น การนำเสนอเนื้อหาที่บรรจุข้อความ ภาพ และเสียงครั้งละสไลด์เรียงตามลำดับ แต่หากเป็นไฟล์สื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบที่ผู้ใช้สามารถคลิกปุ่มหรือสัญลักษณ์รูปซึ่งเป็นจุดเชื่อมโยงเพื่อนำไปสู่เนื้อหาอื่นๆ ได้โดยการเชื่อมโยงนี้จะสร้างเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลตัวอักษร ภาพและเสียง (Hyper Media) โดยใช้ข้อความขีดเส้นใต้ (Hyper Text) หรือภาพกราฟฟิกที่ใช้แทนสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น รูปลำโพง เพื่อให้ผู้ใช้คลิกที่จุดเชื่อมโยงเหล่านั้นไปยังข้อมูลที่ต้องการ

3.5 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดีย

การนำเสนอมัลติมีเดียมีหลากหลายรูปแบบที่สามารถนำเสนอได้ ธนพัฒน์ ถึงสุข และชเนนทร์ สุวารี (2538 : 107-113) ได้ทำการเสนอรูปแบบของมัลติมีเดียไว้ดังนี้

1. รูปแบบเส้นตรง (Linear Progression)

รูปแบบนี้จะมีลักษณะใกล้เคียงกับหนังสือ ซึ่งมีโครงสร้างแบบเส้นตรง โดยให้ผู้ใช้งานเริ่มต้นจากหน้าแรก และสามารถไปสู่นำจอที่ผ่านมาได้ถ้าผู้ใช้งานไม่เข้าใจ การนำเสนอผลงานแบบนี้ส่วนมากจะอยู่ในรูปของไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ซึ่งข้อความเป็นตัวหลักในการดำเนินเรื่องราวทั้งการใส่เสียงวิดิทัศน์หรือแอนิเมชั่น เพื่อเพิ่มความสนใจ การนำเสนอรูปแบบนี้อาจเรียกได้ว่าเป็น Electronic Stories หรือไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia) ซึ่งเหมาะสมกับตลาดผู้บริโภค

2. รูปแบบอิสระ (Perform Hyper jumping)

รูปแบบอิสระนี้ อนุญาตให้ผู้ใช้ข้ามไปมาระหว่างหน้าจอใดหน้าจอหนึ่งอย่างอิสระเป็นการกระตุ้นให้ผู้ใช้มีความอยากรู้อยากเห็นและประหลาดใจ ความสนใจของผู้ใช้ว่าจะเข้าสู่ข้อมูล ได้อย่างไร และวิธีไหนที่เร็วที่สุดเพื่อป้องกันผู้ใช้งานหลงทางหรือสับสน แต่ภายใต้ความประหลาดใจนั้น ผู้พัฒนาโปรแกรมนี้จะต้องจัดโครงสร้างภายในให้ดีและจะต้องเป็นผู้ที่เชี่ยวชาญอย่างมาก เพราะต่างจากการสร้างงานแบบเส้นตรงที่ผู้ใช้เพียงแค่เลื่อนจากจอหนึ่งไปอีกจอหนึ่งเท่านั้น ในรูปแบบนี้จะมีการข้ามไปมาระหว่างหน้าจอหนึ่งไปยังอีกหน้าจอหนึ่ง

3. รูปแบบวงกลม (Circular Paths)

รูปแบบวงกลมจะประกอบไปด้วยเส้นตรงชุดเล็กๆ หลายๆ ชุดมาเชื่อมต่อกัน ประกอบด้วยรายละเอียดของข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว

4. รูปแบบฐานข้อมูล (Database)

รูปแบบฐานข้อมูลนี้จะมีการบรรจุขึ้นเพื่อเพิ่มความสามารถในการค้นหาสำหรับการให้รายละเอียดของข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว รูปแบบนี้สามารถใช้ได้ทุกสถานการณ์ที่มีการให้รายละเอียดเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล โดยสามารถเพิ่มความสามารถทางมัลติมีเดียเข้าไปได้

5. รูปแบบผสม (Compound document)

ในรูปแบบนี้เป็นการผสมผสานรูปแบบทั้งสี่รูปแบบที่กล่าวมาข้างต้น เพราะมีความรู้ดีในการบรรจุสื่อต่างๆ ตลอดจนถึงการใช้ OLE (Object Link and Embedding) นอกจากนี้ยังสามารถที่จะเชื่อมฐานข้อมูลให้ทำงานร่วมกับชาร์ต และสเปรดชีตได้อีกด้วย

3.6 ประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีหลากหลายประเภท โดยแต่ละวงการจะนำมาใช้แตกต่างกันไป ซึ่ง ลินดา (Linda. 1995 : 6-8) ได้แบ่งประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียตามลักษณะการใช้งานดังนี้

1. มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา (Education Multimedia) เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน เริ่มได้รับความนิยมและนำมาใช้ในการฝึกอบรม (Computer Based Training) เฉพาะงาน ก่อนที่จะนำมาใช้ในระบบชั้นเรียนอย่างจริงจัง เช่น โปรแกรมการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานโปรแกรมพัฒนาภาษา โปรแกรมทบทวนสำหรับเด็ก (CAI) มี 3 รูปแบบแบ่งตามลักษณะการใช้งานดังนี้

1.1 Self Training เป็นโปรแกรมการศึกษาที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตัวเองในทักษะต่างๆ มีการนำเสนอ (Presentation) หลายรูปแบบ เช่น การฝึกหัด (Drill and Practice) แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation) เป็นต้น เน้นการเรียนการสอนรายบุคคล เป็นสื่อที่มีทั้งการสอนความรู้ การฝึกปฏิบัติ และการประเมินผลภายในโปรแกรมเดียว ผู้ใช้สามารถศึกษาได้ด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องมีครูผู้สอน

1.2 Assisted Instruction เป็นโปรแกรมการศึกษาที่สร้างขึ้นเพื่อช่วยให้ข้อมูลหรือใช้ประกอบการสอนเนื้อหาต่างๆ เป็นต้น หรือใช้เป็นสื่อในการศึกษาเพิ่มเติม เป็นการอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน ในโปรแกรมอาจจะสร้างเป็นรูปแบบไฮเปอร์เท็กซ์ ให้สามารถโยงเข้าสู่รายละเอียดที่นำเสนอไว้ ช่วยให้การค้นคว้าง่ายขึ้น

1.3 Edutainment เป็นโปรแกรมการศึกษาที่ประยุกต์ความบันเทิงเข้ากับความรู้ มีรูปแบบ ในการนำเสนอแบบเกม (Game) หรือการนำเสนอความรู้ในลักษณะของเกมสถานการณ์จำลอง (Game Simulation) หรือการนำเสนอเป็นเรื่องสั้น (Mini Series)

2. มัลติมีเดียเพื่อฝึกอบรม (Training Multimedia) เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นเพื่อการฝึกอบรม ช่วยพัฒนาประสิทธิภาพของบุคคลด้านทักษะการทำงาน เจตคติต่อการทำงาน ในหน่วยงาน

3. มัลติมีเดียเพื่อความบันเทิง (Entertainment Multimedia) เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นเพื่อความบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน เพลง

4. มัลติมีเดียเพื่องานด้านข่าวสาร (Information Access Multimedia) เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่รวบรวมข้อมูลเฉพาะงาน ข้อมูลจะเก็บไว้ในรูปซีดีรอมหรือมัลติมีเดียเพื่อช่วยรับส่งข่าวสาร (Conveying Information) ใช้เพิ่มประสิทธิภาพการรับส่งข่าวสารการประชาสัมพันธ์ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ

5. มัลติมีเดียเพื่องานขายและการตลาด (Sale and Marketing Multimedia) เป็นมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอและส่งข่าวสาร (Presentation and Information) เป็นการนำเสนอและส่งข่าวสารในรูปแบบวิธีที่น่าสนใจ ประกอบด้วยสื่อหลายอย่างประกอบการนำเสนอ เช่น ด้านการตลาดรวบรวมข้อมูลการซื้อขาย แหล่งซื้อขายสินค้าต่างๆ นำเสนอข่าวสารด้านการขายทุกด้าน ผู้ที่สนใจยังสามารถสั่งซื้อสินค้าหรือฟังคำอธิบายเพิ่มเติมในเรื่องนั้นๆ ได้ทันที

6. มัลติมีเดียเพื่อการค้นคว้า (Book Adaptation Multimedia) เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่รวบรวมความรู้ต่างๆ เช่นแผนที่ แผนที่ ภูมิประเทศของประเทศต่างๆ ทำให้การค้นคว้าเป็นไปอย่างสนุกสนาน มีรูปแบบเป็นฐานข้อมูลมัลติมีเดีย (Multimedia Databases)

7. มัลติมีเดียช่วยงานการวางแผน (Multimedia as a Planing Aid) เป็นกระบวนการสร้างและ การนำเสนองานแต่ละชนิดให้มีความเหมือนจริง (Virtual Reality) มี 3 มิติ เช่น การออกแบบทางด้านสถาปัตยกรรมและภูมิศาสตร์หรือนำไปใช้ในการแพทย์ ด้านการทหารจำลองการเดินทางในสนามรบ เพื่อให้ผู้ใช้ได้สัมผัสเหมือนอยู่ในสถานการณ์จริง ซึ่งบางครั้งไม่สามารถจะไปอยู่ในสถานการณ์จริงได้

8. มัลติมีเดียเพื่อเป็นสถานีข่าวสาร (Information Terminals) จะพบเห็นในงานบริการข้อมูลข่าวสารธุรกิจ จะติดตั้งอยู่ส่วนหน้าของหน่วยงานเพื่อบริการลูกค้า โดยลูกค้าสามารถเข้าสู่ระบบบริการ ของหน่วยงานนั้นด้วยตนเอง

นอกจากนี้ ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง (2548 : 3 – 4) ยังได้แบ่งแยกประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไว้ดังนี้

1. การฝึกและปฏิบัติ (Drill and Practice Method) เป็นรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแบบการฝึกและปฏิบัติ เป็นวิธีการสอนโดยสร้างโปรแกรมเน้นการฝึกทักษะและการปฏิบัติให้ผู้เรียนได้ฝึกเป็นขั้นตอนและจะไม่ให้ข้ามขั้นจนกว่าจะฝึกปฏิบัติหรือฝึกในขั้นต้นเสียก่อน จึงจะฝึกในทักษะขั้นสูงต่อไป โปรแกรมประเภทนี้พบได้บ่อยในการสอนคณิตศาสตร์เพื่อฝึกทักษะและการคำนวณ และภาษาอังกฤษฝึกความสามารถในการใช้ภาษาทั้งพูด อ่าน ฟัง และเขียน โปรแกรมสำหรับการฝึกทักษะและปฏิบัติลักษณะนี้จะมีคำถามให้ผู้เรียนตอบหลายๆ รูปแบบ และคอมพิวเตอร์ก็จะเฉลยคำตอบที่ถูกเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ของการเรียนในแต่ละชุดการสอน ระดับความยากง่ายสามารถปรับเปลี่ยนได้เช่นเดียวกับแบบการย้อนกลับ (Feedback) อาจเป็นทางบวก (Positive) หรือทางลบ (Negative) ก็ได้ รวมทั้งสามารถให้การส่งเสริมแรงในรูปแบบของรางวัลและการลงโทษต่างๆ ได้อีกด้วย

2. การสอนเสริม (Tutorial Method) เป็นรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแบบ การสอนเสริม ในการสอนวิธีนี้คอมพิวเตอร์จะทำหน้าที่คล้ายผู้สอน โปรแกรมที่ออกแบบจะเปิด โอกาสให้ผู้เรียนตอบโต้กับเครื่องคอมพิวเตอร์โดยตรง ผู้เรียนสามารถเดาคำตอบหรือทดลองตอบ กับเครื่องตามที่โปรแกรมกำหนดไว้ได้ รูปแบบของโปรแกรมนี้อาจจะเป็นแบบสาขา (Branching Programmed Instruction) ซึ่งคุณภาพของโปรแกรมที่ใช้หลักการนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของ โปรแกรมเมอร์ที่สร้างออกมาให้มีความสมบูรณ์ด้านเนื้อหา เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและ ปรับได้เหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียนว่ามีมากน้อยเพียงใด สามารถทำได้ครบทั้งสาม ประการจะพบว่า เป็นการสร้างโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพไม่แพ้ผู้สอน

3. เกมส์ (Game Method) เป็นรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแบบเกมส์ มีการ ออกแบบโดยใช้วิธีการสอน ซึ่งมีความเฉพาะของลักษณะวิธีการออกแบบโปรแกรม ลักษณะนี้ โปรแกรมอาจจะไม่มีการสอนโดยตรงแต่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยการฝึกจะส่งเสริมทักษะความรู้ทั้ง ทางตรงและทางอ้อมก็ได้ การใช้เกมในการสอนนอกจากจะใช้สอนโดยตรง อาจออกแบบให้ใช้ ในช่วงใดช่วงหนึ่งของการสอน เช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชื่นสรุปหรือใช้เป็นการให้รางวัลหรือ ประกอบการทำรายงานบางอย่างได้ด้วย

4. สถานการณ์จำลอง (Simulation Method) เป็นรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียแบบสถานการณ์จำลอง เป็นการจำลองสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นให้ปรากฏเป็นรูปร่าง หรือสิ่งของไม่ซับซ้อนและยากต่อการเข้าใจ การใช้ Simulation จะลดระดับความจริงที่เป็นอยู่ใน เรื่องของรูปทรง ขนาด เวลาและสถานที่ให้ผู้เรียนสามารถเห็นได้อย่างละเอียด โปรแกรมที่ใช้ ส่วนมากจะใช้ฝึกนักบินตำรวจและทหารในการจำลองสถานการณ์แล้วฝึกให้ผู้เรียนตอบให้ได้ อย่างถูกต้องและแม่นยำเมื่อพบกับสถานการณ์จริง

5. การค้นพบ (Discovery Method) เป็นรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแบบการ ค้นพบ จะมีการออกแบบโปรแกรมการสอนด้วยวิธีให้ค้นหาคำตอบเอง โดยจะมีลักษณะที่ให้ ผู้เรียนเรียนจากส่วนย่อยและรายละเอียดต่างๆ แล้วผู้เรียนสรุปเป็นเกณฑ์ซึ่งถือเป็นการค้นพบ การศึกษาวิธีนี้เป็นการใช้การเรียนรู้แบบอุปนัย (Inductive) ผู้เรียนอาจจะเรียนรู้โดยการค้นคว้าจาก ฐานข้อมูลแล้วลองแก้ปัญหาแบบลองผิดลองถูกเสมือนเป็นการทำแบบฝึกหัดในห้องปฏิบัติการบน เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อค้นพบสูตรหรือหลักการได้ด้วยตนเอง โดยศึกษาฐานข้อมูลที่สามารถให้ ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาและพบเห็นอาชีพต่างๆ (Career Exploration)

6. การแก้ปัญหา (Problem – Solving Method) เป็นรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียแบบการแก้ปัญหา การใช้โปรแกรมการสอนบนเครื่องคอมพิวเตอร์แบบนี้วิธีการ

พิจารณาได้ 2 วิธี คือ ทำให้โปรแกรมให้ผู้เรียนสร้างโปรแกรมและปัญหาเองแล้วให้เครื่องช่วยในการค้นหาคำตอบซึ่งอาจจะเป็นปัญหาต่างๆ ทางการคำนวณ โดยเครื่องจะช่วยคำนวณหรือค้นหาคำตอบจากฐานข้อมูลต่างๆ หรือแหล่งอ้างอิงต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาของผู้เรียนที่สร้างขึ้นได้ อีกแบบหนึ่งเป็นแบบผู้สอนหรือโปรแกรมเมอร์ได้สร้างไว้แล้วสำหรับผู้เรียนได้ค้นหาคำตอบ หลักการสำคัญประการหนึ่งที่ใช้ในการสร้างโปรแกรมประเภทนี้ คือโปรแกรมไม่ควรให้มีการแก้ปัญหาโดยวิธีเดียว เพราะจะเป็นการค้นหาวิธีการแก้ปัญหาซึ่งผิดกับวัตถุประสงค์ แต่ควรจะเป็นโปรแกรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้วิธีการต่างๆ ได้หลายๆ วิธี เพื่อหาคำตอบของปัญหานั้น

3.7 ข้อดีและข้อจำกัดของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

การนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมาใช้ในปัจจุบันนับว่ามีบทบาทมากขึ้นในแทบทุกวงการไม่ว่าจะเป็นวงการธุรกิจ อุตสาหกรรม การฝึกอบรม บันเทิงและยังเป็นเครื่องมือสำคัญทางการศึกษาทั้งนี้เนื่องจากเทคโนโลยีมัลติมีเดียสามารถที่จะนำเสนอได้หลากหลายแบบไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ วิดีทัศน์ การจำลองสถานการณ์ โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้โดยตรง เกิดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้นโดยแฮทฟิลด์ และบิทเทอร์ (Hatfield and Bitter. 1994 : 110) ได้เสนอข้อดีของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบเชิงรุกกับแบบสื่อนำเสนอการสอนแบบเชิงรับ
 2. สามารถเป็นแบบจำลองการนำเสนอ หรือตัวอย่างที่เป็นแบบฝึกและการสอนที่ไม่มีแบบฝึก
 3. มีภาพประกอบและมีปฏิสัมพันธ์
 4. เป็นสื่อที่สามารถพัฒนาเพื่อช่วยการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาอย่างมีศักยภาพ
 5. ยอมให้ผู้ใช้ควบคุมได้ด้วยตนเองและมีระบบหลากหลายแนวทางในการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ
 6. สร้างแรงจูงใจและมีหลายรูปแบบของการเรียน
 7. มีสิ่งที่จะช่วยพัฒนาความเข้าใจและเพิ่มศักยภาพในการคิด
 8. จัดการด้านเวลาในการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและใช้เวลาในการเรียนน้อยกว่า
 9. มีจำนวนข้อมูลมากมายและหลายรูปแบบ
- นอกจากนี้ ลินดา (Linda. 1995 : 6- 8) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของมัลติมีเดียไว้ดังนี้
1. การสื่อความหมาย สามารถสื่อความหมายได้อย่างรวดเร็ว เข้าใจง่าย

2. ควบคุมการนำเสนอสามารถจัดลำดับให้ผู้ติดตามความต้องการของผู้เรียน
โปรแกรมได้อย่างสะดวก

3. ควบคุมลำดับการปฏิบัติ สามารถสร้างเงื่อนไขของการวิ่งไปสู่ลำดับเหตุการณ์ได้
อย่างซับซ้อน

4. การพัฒนาประสิทธิภาพของงานสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้มากมาย เช่นงาน
บันเทิง งานด้านการศึกษา ผลิตสื่อการเรียนการสอน สื่อการฝึกอบรม งานนำเสนอโครงการ
แนวความคิดและข่าวสารทางธุรกิจและโฆษณา ช่วยในงานออกแบบทางวิศวกรรม ทำให้งาน
ต่างๆ มีประสิทธิภาพและประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ในระยะเวลาอันสั้น ช่วยลดเวลา
ในการสื่อสาร เป็นต้น

5. ดึงดูดความสนใจมัลติมีเดียประกอบด้วยภาพนิ่ง ภาพกราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว
ภาพวิดิทัศน์และเสียงจะดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและช่วยในการสื่อสารระหว่าง
ผู้สอนและผู้เรียน

6. ให้สารสนเทศหลากหลาย การใช้ CD-ROM ในการให้ข้อมูลและสารสนเทศใน
ปริมาณ ที่มากมายและหลากหลายรูปแบบที่เกี่ยวกับเนื้อหาข้อมูลที่สอน

7. ทดสอบความเข้าใจ ผู้เรียนบางคนอาจจะไม่กล้าถามข้อสงสัยหรือตอบคำถามใน
ห้องเรียน การใช้มัลติมีเดียจะช่วยแก้ปัญหาในสิ่งนี้ได้โดยการใช้ลักษณะการศึกษารายบุคคล

8. ส่งเสริมแนวความคิด มัลติมีเดียสามารถแสดงสารสนเทศเพื่อส่งเสริมแนวความคิด
หรือ มโนทัศน์ของผู้เรียนโดยเสนอสิ่งที่ให้ตรวจสอบย้อนหลังและแก้จุดอ่อนในการเรียน
ฤทธิ์ชัย อ่อนมิ่ง (2548 : 7-8) กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดไว้ ดังนี้
ข้อดี

1. คอมพิวเตอร์จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เนื่องจากการเรียนด้วย
คอมพิวเตอร์นั้นเป็นประสบการณ์ที่แปลกและใหม่

2. การใช้สี ลายภาพเส้น ภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนเสียงดนตรี จะเป็นการเพิ่มความ
เหมือนจริง และเร้าใจผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้ ทำแบบฝึกหัดหรือทำกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ เป็น
ต้น

3. ความสามารถของหน่วยความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์ ช่วยในการบันทึกคะแนน
และพฤติกรรมต่างๆ ของผู้เรียนไว้เพื่อใช้ในการวางแผนบทเรียนในขั้นต่อไปได้

4. ความสามารถในการเก็บข้อมูลของเครื่องทำให้สามารถนำมาใช้ได้ ในลักษณะของการศึกษารายบุคคลได้เป็นอย่างดี โดยสามารถกำหนดบทเรียนให้แก่ผู้เรียนแต่ละคนและแสดงผลความก้าวหน้าให้เห็นได้ทันที

5. ลักษณะของโปรแกรมบทเรียนที่ให้ความเป็นส่วนตัวแก่ผู้เรียนเป็นการช่วยให้ผู้เรียนที่เรียนช้าสามารถเรียนไปได้ตามความสามารถของตนอย่างไม่มีขีดจำกัด โดยไม่ต้องอายผู้อื่นเมื่อตอบคำถามผิด

ข้อจำกัด

1. ถึงแม้ว่าขณะนี้ราคาเครื่องคอมพิวเตอร์และค่าใช้จ่ายต่างๆ เกี่ยวกับเครื่องคอมพิวเตอร์ จะลดลงมากแล้วก็ตาม แต่การที่จะนำเครื่องคอมพิวเตอร์มาใช้ในวงการศึกษาในบางแห่งบางสถานที่นั้นจำเป็นต้องมีการพิจารณากันอย่างรอบคอบเพื่อให้คุ้มค่าใช้จ่าย ตลอดจนการดูแลรักษาด้วย

2. การออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการเรียนการสอนนั้น นับว่ายังมีน้อย เมื่อเทียบกับการออกแบบโปรแกรมเพื่อใช้ในการด้านอื่นๆ ทำให้บทเรียนคอมพิวเตอร์มีจำนวนและขอบเขตจำกัดที่จะนำมาใช้เรียนในวิชาต่างๆ

3. ในขณะนี้ยังขาดอุปกรณ์ที่ได้คุณภาพมาตรฐานระดับเดียวกัน เพื่อให้สามารถใช้ได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ต่างระบบกัน เป็นต้นว่าซอฟต์แวร์ที่ผลิตขึ้นมาใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ระบบของ IBM ไม่สามารถใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ของระบบ Macintosh ได้

4. การที่จะให้ผู้สอนเป็นผู้ออกแบบโปรแกรมบทเรียนเองนั้นนับว่าเป็นงานต้องอาศัยเวลา สติปัญญาและความสามารถเป็นอย่างยิ่ง ทำให้การเพิ่มภาระของผู้สอนให้มากยิ่งขึ้น

5. เนื่องจากคอมพิวเตอร์เป็นการวางโปรแกรมบทเรียนไว้ล่วงหน้า จึงมีการลำดับขั้นตอนใน การสอนทุกอย่างตามที่วางไว้ ดังนั้นการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงไม่สามารถช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้

6. ผู้เรียนบางคนโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ อาจจะไม่ชอบโปรแกรมที่เรียนตามขั้นตอนทำให้เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ได้

จากข้อดีและข้อจำกัดที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การนำคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมาช่วยสอนต้องนึกถึงปัจจัยรอบข้างและลักษณะความแตกต่างระหว่างบุคคล ดังนั้น การที่จะนำมาใช้ต้องคำนึงถึงหลายสิ่ง หลายอย่าง

3.8 การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง (2548 : 12-15) กล่าวว่า การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จะไม่เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ ถ้าขาดองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านบุคลากร ด้านผู้เชี่ยวชาญใน ทางด้านต่างๆ และโปรแกรมในการใช้มี ดังนี้

1. ด้านบุคลากร

ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย นั้นจำเป็นต้องรอบคอบในการสร้าง บทเรียนเพราะผู้เรียนจะต้องเผชิญกับผู้สอนซึ่งเป็นสิ่งไม่มีชีวิต การออกแบบและพัฒนาบทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จึงต้องสร้างให้มีความยืดหยุ่นมากที่สุด ในการออกแบบและพัฒนา บทเรียนจึงต้องเกี่ยวข้องกับบุคคล หลายฝ่าย ดังนี้

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและเนื้อหา บุคลากรด้านนี้จะเป็นผู้ที่มีความรู้และ ประสบการณ์ทางด้านการออกแบบหลักสูตรการพัฒนาหลักสูตรรวมไปถึงการกำหนดเป้าหมาย และทิศทางของหลักสูตร วัตถุประสงค์ระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน ขอบข่ายของเนื้อหา กิจกรรม การเรียนการสอน ขอบข่ายรายละเอียด คำอธิบายของเนื้อหาวิชา ตลอดจนวิธีการวัดและ ประเมินผลของหลักสูตร บุคลากรกลุ่มนี้เป็นผู้ที่สามารถให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาได้เป็นอย่างดี

1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนบุคคลกลุ่มนี้ หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่ในการเสนอ เนื้อหาวิชาใด วิชาหนึ่งโดยเฉพาะ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความชำนาญ มีประสบการณ์และประสบ ความสำเร็จในด้านการเรียน การสอนมาเป็นอย่างดี เป็นต้นว่า มีความรู้ในเนื้อหาอย่าง ลึกซึ้ง สามารถจัดลำดับความยากง่ายความสัมพันธ์และความต่อเนื่องของเนื้อหา รู้เทคนิควิธีการ นำเสนอเนื้อหา การออกแบบและสร้างบทเรียน ตลอดจนมีวิธีวัดและประเมินผลการเรียนรู้มา เป็น อย่างดี บุคคลกลุ่มนี้จะเป็นผู้ช่วยที่ทำให้การออกแบบบทเรียนมีคุณภาพและประสิทธิภาพและ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน หมายถึง ผู้ที่จะช่วยทำหน้าที่ในการออกแบบและ ให้คำแนะนำปรึกษาทางด้านการวางแผน การออกแบบบทเรียน อันประกอบด้วยเรื่อง การ ออกแบบ การจัดวางรูปแบบ การออกแบบหน้าจอหรือเฟรมต่างๆ การเลือกและวิธีการใช้ตัวอักษร เส้น รูปทรง กราฟฟิก แผนภาพ แผนภูมิ รูปภาพ สี แสง เสียง การจัดทำรายงานและสื่อการเรียน การสอนอื่นๆ ที่จะช่วยทำให้บทเรียนมี ความสวยงามและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.4 ผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ผู้ที่ทำงานด้านคอมพิวเตอร์หรือทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สำหรับโปรแกรมที่ช่วยในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสร้างบทเรียนมี 2 ระบบ คือระบบนิพนธ์บทเรียน (Authoring System) โปรแกรมระบบนี้เขียนและพัฒนาขึ้นด้วยผู้ชำนาญการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านโปรแกรม คอมพิวเตอร์ซึ่งออกแบบไว้สำหรับสร้างและนำเสนอบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยเฉพาะ ดังนั้น การใช้งานจึงง่ายและสะดวกต่อผู้ใช้ที่ไม่มีทักษะทางการเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างบทเรียน ก่อนหน้านี้เป็นเรื่องที่สร้างปัญหาในการใช้ภาษาไทยมาก เนื่องจากได้มีการประยุกต์ภาษาไทยกับระบบปฏิบัติการของคอมพิวเตอร์ ถึงแม้ว่าจะยังไม่มีมาตรฐานรองรับ แต่ก็เป็นที่ยอมรับได้โดยทั่วไป ตัวอย่างโปรแกรมระบบนิพนธ์บทเรียน ได้แก่ ระบบ PLATO.

Authoware Professional Multimedia Toolbook, Icon Author, Macromedia Director. เป็นต้น ข้อดีของระบบนิพนธ์ของบทเรียนเหล่านี้คือ ใช้งานง่ายและสะดวกส่วนข้อจำกัดก็คือราคาค่อนข้างสูง และต้องใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบที่มีขีดความสามารถค่อนข้างสูง

2. ระบบการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ ไป ได้แก่ Photoshop PC Story Board Show Partner, Paint Brush. เป็นต้น เนื่องจากเป็นโปรแกรมสำหรับสร้างภาพต่างๆ ไปเหมาะสำหรับการสร้างภาพเพื่อการนำเสนอมากกว่าที่จะเป็นการโต้ตอบบทเรียน แม้ว่าบางโปรแกรมจะสามารถโต้ตอบได้ แต่ยากเกินกว่าบุคคลทั่วไปที่จะทำได้ เนื่องจากการสร้างบทเรียนต้องใช้หลักการโปรแกรมจึงไม่เป็นที่ยอมรับ

5. โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ระดับสูง ภาษาคอมพิวเตอร์ เช่น ภาษา Basic ภาษา Pascal และภาษาซี สามารถใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้ ซึ่งจะอยู่ในวงการของนักคอมพิวเตอร์เสียเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากการสร้างบทเรียนด้วยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เขียน ต้องอาศัยความชำนาญและประสบการณ์ในการเขียนโปรแกรมเป็นอย่างมาก แต่โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ระดับสูงประเภทนี้ก็เหมาะสำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีลักษณะเนื้อหาเป็นการคำนวณทางด้านคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ การสร้างบทเรียนโดยใช้โปรแกรมประเภทนี้จึงอยู่ในแวดวงของผู้สอนน้อยมาก ปัญหาต่างๆ เหล่านี้เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้การพัฒนาทางด้านบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร

การสร้างและการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จึงต้องประสานความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญหลายๆ ฝ่าย เริ่มตั้งแต่การพัฒนาหลักสูตร การออกแบบบทเรียนโดยการนำเสนอเนื้อหาประกอบสื่อและกิจกรรมต่างๆ สร้างแบบทดสอบเพื่อวัดประเมินผลและสิ้นสุดที่การพัฒนา

บทเรียนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญทุกๆ ด้านดังกล่าวในการให้คำปรึกษาและเสนอแนวทางในการพัฒนาเพื่อเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นการสร้างและพัฒนาทางการศึกษาอีกแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นการบูรณาการศาสตร์เข้าด้วยกัน เช่น การพัฒนาการเรียนการสอน จิตวิทยาการเรียนรู้ การสื่อสารบทเรียนโปรแกรม วิธีระบบ ตลอดจนหลักการและเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

3.9 ขั้นตอนการออกแบบและการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มิใช่สร้างความพอใจ จำเป็นต้องมีขั้นตอนมากมาย โดยโจเนเซนต์และแฮนนัม (Jonassen ; Hannum. 1987 : 7-14) ได้กล่าวถึงการออกแบบว่าเป็นขบวนการทางวิทยาศาสตร์และศิลปะ การออกแบบนั้นควรใช้วิธีการเชิงระบบ (Systems Approach) โดยองค์ประกอบ 4 ประการ ของการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สามารถนำมาเป็นแนวทางในการนำไปสู่ปฏิบัติ คือ

1. การออกแบบสิ่งเร้าหรือเนื้อหาที่จะสอน (Design of the Stimulus) นักเรียนสามารถเห็นข้อมูล ได้บนจอภาพจะเน้นวิธีการแสดงข้อมูล (Information) ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจและจำได้ ขั้นตอนในการแสดงข้อมูลนั้นต้องเข้าใจง่าย

1.1 คำสั่งของแต่ละกิจกรรมต้องชัดเจน

1.2 แสดงตัวอย่างของคำสั่งนั้น

1.3 บรรยายเนื้อหาส่วนที่เป็นสาระสำคัญ

1.4 แสดงแผนภูมิหรือ outline เพื่อให้เห็นว่าเนื้อหานั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับรายวิชานั้นอย่างไร

1.5 บรรยายข้อมูลในรูปแบบของการเปรียบเทียบ

2. การตอบสนองของผู้เรียน

ผู้เรียนต้องมีความรู้ในคำสั่งต่างๆ ที่ใช้ควบคุมบทเรียน รวมทั้งมีความรู้เกี่ยวกับคำสั่งพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ที่สำคัญที่สุด คือการป้อนข้อมูล

2.1 ไม่จำเป็นต้องให้ผู้เรียนตอบสนองเปิดเผย

2.2 ใช้ศิลป์ในการตั้งคำถามหรือคำสั่งในการทบทวนเพื่อกระตุ้นให้มีการตอบสนองโดยไม่ต้องเปิดเผย

2.3 เมื่อต้องการประเมินผลหรือให้ feedback ควรให้การตอบสนองแบบเปิดเผย

- 2.4 ให้ผู้เรียนประเมินความเข้าใจของตนเองในแต่ละเนื้อหา
- 2.5 ผู้เรียนในระดับเด็กเล็ก ควรให้ตอบโดยกดแป้นคีย์เพียง 1-2 คีย์ แต่ผู้เรียนระดับสูง ที่ต้องให้ความคิดมากๆ ควรใช้แป้นมากกว่า 1 คีย์
- 2.6 ผู้เรียนในระดับสูง ควรให้ผู้เรียนพิมพ์คำตอบเอง ต้องเขียนโปรแกรมให้สามารถรับคำตอบ ซึ่งบางครั้งอาจมีการสะกดผิดและคำตอบที่ไม่คาดคิดมาก่อน
- 2.7 นอกจากการประเมินคอมพิวเตอร์ อาจให้มีการประเมินโดยเพื่อนนักเรียนด้วยกันหรือครูผู้เป็นผู้ประเมินโดยใช้สมุดแบบฝึกหัด
3. การให้ข้อมูลย้อนกลับ
- 3.1 การให้ feedback ตอนไหนนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ ถ้าเป็นบทเรียนที่เกี่ยวกับความจำควรให้ feedback ทุกครั้ง แต่ถ้าเป็นการเรียนระดับสูงหรือเป็นนามธรรม ควรให้ feedback ตอนท้ายของบทเรียน
- 3.2 ต้องให้ feedback ทันทีทันใดหลังจากผู้เรียนตอบคำถาม
- 3.3 หลีกเลี่ยง feedback ชนิดถูก/ผิด เพราะเป็นเพียงการยืนยันคำตอบ
- 3.4 เมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง feedback ให้ทราบว่าคุณคำตอบนั้นถูกหรือผิด ถ้าผิดผิดเพราะอะไร
- 3.5 เมื่อผู้เรียนตอบคำถามผิด ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนตอบคำถามอีกครั้ง
- 3.6 ควรจัด feedback แตกต่างกันตามระดับมาตรฐานของผู้เรียน
- 3.7 การให้ feedback ควรแตกต่างกันไป ไม่ควรซ้ำ
- 3.8 ควรให้ feedback ที่เป็นลักษณะการเสริมสร้าง
4. การควบคุมบทเรียน
- 4.1 ควรมีการทดลองก่อนเรียน (Pretest) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่ได้คะแนนสูงสามารถเลือกวิธีการเรียนและระดับความยากง่ายของบทเรียนได้
- 4.2 ควรให้คำแนะนำให้กับผู้เรียนเกี่ยวกับตัวเลือกในการควบคุมบทเรียนก่อนการเรียน
- 4.3 จัดระดับความยากง่ายของคำถามให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และผู้เรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย
- 4.4 ควรมีตัวอย่างคำถามและคำตอบในบทเรียนและไม่ควรให้ผู้เรียนข้ามกรอบตัวอย่าง

4.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเลือกจำนวนคำถามตามความต้องการได้และหลังจากตอบคำถามแบบฝึกหัดแต่ละข้อแล้วผู้เรียนสามารถเลือกที่จะทำแบบฝึกหัดต่อไปหรือเลือกเรียนเรื่องต่อไป

4.6 ให้นักเรียนสามารถเริ่มเรียนหรือเลิกได้ทุกขณะ เช่น ในขณะที่กำลังทำแบบฝึกหัดนักเรียนสามารถหยุดและกลับไปยังบทเรียนได้

4.7 หลังจากจบบทเรียนแล้ว ควรแสดงความก้าวหน้าของผู้เรียน

นอกจากนี้ ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง (2548 : 17-19) กล่าวว่า การออกแบบและการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียว่าแบ่งเป็น 6 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหาจะทำให้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพที่จะนำไปใช้งานตามวัตถุประสงค์ได้ต้องใช้ความรอบคอบ ต้องใช้ข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เข้าช่วย รวมทั้งต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความสมบูรณ์ของเนื้อหาที่ได้จากการวิเคราะห์เริ่มตั้งแต่การพิจารณาหลักสูตร การกำหนดวัตถุประสงค์และการกำหนดขอบข่ายของเนื้อหา

2. การออกแบบการดำเนินเรื่อง

การออกแบบการดำเนินเรื่องเพื่อกำหนดขั้นตอนการเข้าสู่ส่วนต่างๆ ของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เช่น ส่วนของชื่อเรื่อง ส่วนแนะนำการใช้บทเรียน ส่วนวัตถุประสงค์ในการเรียน ส่วนของเนื้อหา ส่วนของแบบทดสอบ ตลอดจนการกำหนดในส่วนของการออกจากบทเรียน การออกแบบในส่วนของการดำเนินการเรียนรู้นั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ผู้ออกแบบต้องกำหนดการเดินเรื่องในบทต่างๆ และเนื้อหาย่อยๆ ในบทเรียนแต่ละบทเรียนให้มีความสะดวกในการเรียน ดังนั้นในขั้นตอนนี้ผู้สร้างจะต้องนำหลักการออกแบบการสอนมาช่วยในการออกแบบ

3. การเขียนบทดำเนินเรื่อง

การเขียนบท หมายถึง การเขียนเรื่องราวของบทเรียนที่ประกอบด้วยเนื้อหา แบ่งออกเป็นเฟรมตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบการนำเสนอ โดยร่างเป็นเฟรมย่อยๆ เรียนตามลำดับตั้งแต่เฟรมที่ 1 จนถึงเฟรมสุดท้ายของบทเรียน บทดำเนินเรื่องจะประกอบด้วยภาพ ข้อความ ลักษณะของภาพและเงื่อนไขต่างๆ โดยมีลักษณะเช่นเดียวกันกับบทสคริปต์ของการถ่ายทำสไลด์หรือภาพยนตร์ การเขียนบทดำเนินเรื่องจะยึดหลักของข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาที่ผ่านมาเป็นหลัก บทดำเนินเรื่องจะใช้ เป็นแนวทางในการสร้างบทเรียนในขั้นต่อไป ดังนั้นการสร้างบทดำเนินเรื่องจึงต้องมีความละเอียดรอบคอบและสมบูรณ์ เพื่อให้การสร้างบทเรียนในขั้นต่อไปทำได้ง่ายและเป็นระบบ อีกทั้งยังสะดวกต่อการแก้ไขบทเรียนในภายหลัง การเขียนบทที่ดีผู้เขียนต้องมี

ความรู้ในเรื่องของเทคโนโลยีทางการศึกษา เช่น การถ่ายทำโทรทัศน์ การตัดต่อ การบันทึกเสียง การถ่ายภาพนิ่ง การใช้คอมพิวเตอร์สร้างภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟฟิก และการใช้ภาษาเทคนิคต่างๆ ที่ผู้เขียนบทใช้สื่อสารกับผู้ปฏิบัติได้อย่างเข้าใจ นอกจากนี้ผู้เขียนบทต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ต้องใช้จินตนาการ และสามารถนำหลักการทางด้านจิตวิทยาการศึกษามาประยุกต์ใช้ในการกำหนดภาพและเสียงได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและลักษณะของผู้เรียน

4. การเลือกโปรแกรมหลักและโปรแกรมตกแต่งในการสร้างบทเรียน

โปรแกรมหลักและโปรแกรมเสริมที่ใช้ในการสร้างบทเรียนนั้นมีหลายโปรแกรม เช่น Macromedia Authorware, Macromedia Dreamweaver, Toolbook, Director, Macromedia Flash 3 D Studio Max Adobe Illustrator , เป็นต้น การเลือกโปรแกรมใดนั้นโดยมากจะขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์เป็นสำคัญ แต่อย่างไรก็ตามการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มักใช้โปรแกรมที่ใช้ใน การสร้างเพียงโปรแกรมเดียวแต่อีกลักษณะหนึ่ง การใช้โปรแกรม ภาษาคอมพิวเตอร์ วิธีการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบนี้จะเป็นการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์โดยที่ผู้สร้างจะอาศัยความชำนาญและมีประสบการณ์ในด้านการเรียน โปรแกรมต่างๆ มาแล้วเป็นอย่างดี แต่การตกแต่งให้สวยงามและการทำเทคนิคต่างๆ มีความ จำเป็นต้องใช้หลายโปรแกรมร่วมกัน นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงเครื่องมืออื่นๆ อีกมากมาย เช่น กล้องโทรทัศน์ เครื่องตัดต่อหรือโปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหว ห้อง บันทึกเสียงและอุปกรณ์สำหรับบันทึกเสียง กล้องถ่ายภาพสำหรับสร้างภาพนิ่ง เป็นต้น

5. การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในขั้นนี้ จะใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์สร้างตามขั้นตอนที่ดำเนินการมาแล้วทั้งหมด คือ การดำเนินเรื่อง (Flowchart) และบทดำเนินเรื่อง (Storyboard)

6. การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

การประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นการตรวจสอบว่าบทเรียนที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนเพียงใด ซึ่งแนวคิดในการประเมินมีหลายวิธี แต่วิธีการประเมินที่น่าเชื่อถืออย่างหนึ่งคือวิธีการประเมินที่ใช้กระบวนการวิจัยเชิงพัฒนา ซึ่งมีวิธีการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นผู้ประเมิน คุณภาพบทเรียนที่สร้างขึ้น ในเบื้องต้น หลังจากนั้นจึงนำบทเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับผู้เรียนโดยการให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ที่สร้างขึ้น ระหว่างเรียนแต่ละตอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน และหลังจากเรียนเสร็จทั้ง

หมดแล้วให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการเรียนรู้ที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและการทำแบบทดสอบจะเป็นข้อมูลสำคัญ ในการพิจารณาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้น

สรุปว่าการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียต้องได้รับความร่วมมือจากนักคอมพิวเตอร์ นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญของสาขาที่จะสร้างบทเรียน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ดีนั้นจะต้องสร้างอย่างมีหลักการ อิงอยู่บนรากฐานของจิตวิทยาการเรียนรู้ หลักสูตรและเทคโนโลยี การศึกษาอีกทั้งยังต้องใช้เวลามาก ต้องเริ่มจากจุดมุ่งหมาย ใช้เทคนิคการเขียนโปรแกรม วิเคราะห์เนื้อหา มีการทดสอบก่อนเรียน ทดสอบหลังเรียนและต้องเริ่มจากกระบวนการร่าง แล้วนำไปปรับปรุงทดลองใช้ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ต้องใช้เวลามาก

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม

4.1.1 งานวิจัยในประเทศ

พนิดา สุนทรวิภาต (2533) ได้ทำการศึกษาความสามารถของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน และความเข้าใจในวัฒนธรรม ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำ นักเรียนสามารถทำคะแนนเฉลี่ยได้ 14.57 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนนหรือคิดเป็นร้อยละ 36.42 2) ความเข้าใจในวัฒนธรรมของชนชาติเจ้าของภาษาของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง นักเรียนสามารถทำคะแนนเฉลี่ยได้ 24.14 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนนหรือคิดเป็นร้อยละ 60.34 และ 3) ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับสูงกับความเข้าใจในวัฒนธรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จารุมาลย์ ตริมาศ(2538) ได้ทำการศึกษาความเข้าใจวัฒนธรรมของชนชาติที่พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่จบมัธยมศึกษาตอนต้น ในปีการศึกษา 2537 มีความเข้าใจวัฒนธรรมของชนชาติที่พูดภาษาอังกฤษที่ระดับคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 56.98 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ ร้อยละ 60

บุญฤทธิ์ โสมณี (2545) ทำการวิจัยศึกษาและเปรียบเทียบ ความรู้ด้านวัฒนธรรม ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ของ

วิทยาเขตที่ตั้งอยู่ในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด โดยแบ่งความรู้ด้านวัฒนธรรมอังกฤษออกเป็นสามตอนคือ 1) ด้านการสนทนาในชีวิตประจำวัน 2) ความรู้ด้านธรรมเนียมในการปฏิบัติในการดำเนินชีวิต ทักษะคิดและค่านิยมต่างๆ และ 3) ความรู้เกี่ยวกับมารยาทบนโต๊ะอาหารและการแสดงพฤติกรรม ผลการวิจัยสรุปว่า ความรู้ด้านวัฒนธรรมอังกฤษของนักศึกษาคิดเป็นร้อยละ 50.61 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ระดับ ร้อยละ 61

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่าความรู้ด้านวัฒนธรรมระหว่างนักศึกษาในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดโดยภาพรวมไม่มีความแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม ความเข้าใจในวัฒนธรรมอังกฤษด้านธรรมเนียมปฏิบัติ การดำเนินชีวิต ทักษะคิดและค่านิยมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

เห็นได้ว่าความเข้าใจในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาของนักเรียนไทยอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ โดยสังเกตจากผลการวิจัยซึ่งพบว่าผู้เรียนไทยมีความเข้าใจในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

4.1.2 งานวิจัยต่างประเทศ

มีนักวิจัยชาวต่างประเทศหลายท่านได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ของความเข้าใจในวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อความสามารถทางภาษาไว้หลายแง่มุม ดังต่อไปนี้

ไฮแลนด์ (Hyland. 1993: 69-84) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมและการเรียนรู้เรื่องความชอบในรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนญี่ปุ่น โดยใช้แบบสอบถาม เพื่อพิสูจน์ว่าปัจจัยอะไรบ้างที่เป็นตัวส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่นกับนักเรียน 440 คน ในมหาวิทยาลัย 8 แห่งในญี่ปุ่น (265 คน) และวิทยาลัยแห่งหนึ่งในประเทศนิวซีแลนด์ (140 คน) ผลการวิจัยพบว่า ความแตกต่างระหว่างเพศ ระดับของวิทยาลัย จำนวนปีของการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวนของภาคเรียนที่นักเรียนได้เรียนกับครูต่างชาติ และการเรียนในต่างประเทศมีส่วนเกี่ยวข้องกับความแตกต่างของรูปแบบการเรียนรู้ นักเรียนญี่ปุ่นไม่มีรูปแบบการเรียนรู้หลัก แต่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ความชอบในรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ 2 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญจากเจ้าของภาษาและนักเรียนที่พูดภาษาต่างกันจะมีพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่ต่างกันด้วย

หว่อง (Wong. 2000) ได้ทำการวิจัยซึ่งเป็นวิทยานิพนธ์ในระดับปริญญาเอก เรื่อง "The influence of gender and culture on the pedagogy of five western EFL teachers in China" ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ทำการศึกษาอิทธิพลของเพศและวัฒนธรรมกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศจีน ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยในมุมกลับ กล่าวคือ แทนที่จะศึกษาถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับการเรียนภาษาอังกฤษ กลับเป็นการวิจัยถึง ปัญหาที่ครูที่เป็นเจ้าของภาษาประสบในการสอนภาษาอังกฤษในต่างประเทศที่ภาษาอังกฤษไม่ได้เป็นภาษาแม่ ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ครูชาวตะวันตกที่สอนวิชาภาษาอังกฤษจำนวน 5 คน ผลการวิจัยพบว่า

อิทธิพลที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมีทั้งสิ้น 30 หัวข้อ ซึ่งอิทธิพลทั้งหมดสามารถนำมารวมกลุ่มแยกได้เป็น 3 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่

1) ประสบการณ์และความคาดหวังของผู้สอน ในกลุ่มนี้จะประกอบไปด้วยอิทธิพลที่มีผลต่อการเรียนภาษาอังกฤษ อาทิเช่น ประสบการณ์ในการสอนของครู ประสบการณ์ในเรื่องของการข้ามของวัฒนธรรม ประสบการณ์เรียนรู้ เพศ ความสนใจ ทักษะ ฯลฯ

2) สภาพความเป็นจริงและข้อจำกัดของบริบทในภาษาแม่ อิทธิพลที่มีผลต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่อยู่ในกลุ่มนี้ ได้แก่ เป้าหมายในการจัดการ ห้องเรียน หนังสือเรียน แหล่งเรียนรู้ สภาพทางการเมือง อายุของผู้เรียน ความสนใจ ฯลฯ

3) อิทธิพลอื่นๆ อันได้แก่ เจตคติของผู้เรียน ความสัมพันธ์ระหว่างครูชาวต่างชาติกับครูชาวจีน ปัญหาส่วนบุคคลและการพัฒนาทางวิชาชีพ

ครูผู้สอนที่สอนภาษาอังกฤษในประเทศจีนจำนวน 5 ท่าน ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอิทธิพลของวัฒนธรรมที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ไว้ดังต่อไปนี้

1) วัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมจีนในการเรียนรู้มีความแตกต่างกันอย่างมาก

2) ความแตกต่างระหว่างครูชาวตะวันตกและครูชาวจีนในการสอนภาษามีอยู่อย่างชัดเจน กล่าวคือครูชาวจีนนิยมให้วิธีการสอนแบบดั้งเดิมตามแนวความคิดของชาวจีนในการสอนภาษาอังกฤษแทนที่จะใช้วิธีการสอนเพื่อการสื่อสาร ซึ่งเป็นวิธีที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยชาวตะวันตก

3) การปรับการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศจีน ทำได้โดยเพิ่มการสอนโครงสร้างในชั้นเรียนให้ผู้เรียนทำงานในกลุ่มย่อย อนุญาตให้ผู้เรียนใช้ภาษาจีนได้บ้างในชั้นเรียนวิชาภาษาอังกฤษและให้ผู้เรียนตอบคำถามพร้อมกันทั้งห้องบ้างแทนที่จะถามเป็นรายบุคคลอย่างเดียว เป็นต้น

ซาลูเวีย (Saluveer.2004) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "Teaching Culture in English Classes" ซึ่งเป็นการศึกษาสภาพการเรียนการสอนวัฒนธรรมในห้องเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในประเทศ เอสโตเนีย งานวิจัยได้ข้อค้นพบว่า

1. ครูผู้สอนจำนวนหนึ่งในสามของกลุ่มตัวอย่างมีการสอดแทรกการสอนวัฒนธรรม ภาษาอังกฤษในชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ และมีการพูดถึงปัญหาของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมจำนวน สี่ประเด็น 1 ครั้ง

2. ครูผู้สอนใช้เทคนิคการสอนหลากหลายในการสอนวัฒนธรรมโดยเรียงลำดับได้คือ วิธี สอนวัฒนธรรมโดยวิธีโครงงานเป็นที่นิยมมากที่สุดมีระดับคะแนน 4.09 ตามมาด้วยการสอนโดย ใช้วิดีโอมีระดับคะแนนทั้งสิ้น 4.06 การพูดคุยอภิปรายถึงปัญหาของวัฒนธรรมที่สองเป็นที่นิยม ใช้กันในลำดับที่สาม มีระดับคะแนน 4.00 ส่วนวิธีการสอนที่ครูผู้สอนนิยมน้อยที่สุดคือการ บรรยาย ซึ่งมีระดับคะแนนเพียง 2.31 เท่านั้น

สำหรับเทคนิคในการสอนวัฒนธรรมนั้นจะพบว่า ครูผู้สอนภาษาจำนวนมากเลือกใช้ บทการแสดงถึงความแตกต่างของวัฒนธรรม (Culture capsule) ในการสอนวัฒนธรรม โดยมี คะแนนเฉลี่ยทั้งสิ้น 3.41 นอกจากนี้ครูผู้สอนอื่นๆ ยังได้เสนอเทคนิคที่ใช้ในการสอนวัฒนธรรม เพิ่มเติม เช่น การจัดไปทัศนศึกษาที่ประเทศอังกฤษ การนำเสนอผลงาน การพูดคุยพบปะกับ เจ้าของภาษา รวมถึงการเขียนจดหมายกับเพื่อนที่เป็นชาวต่างชาติที่เป็นเจ้าของภาษา

3. ครูผู้สอนถูกถามให้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับหัวข้อวัฒนธรรมที่มีความสำคัญที่ควร สอนให้แก่ผู้เรียน ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในเอสโตเนีย ได้เสนอหัวข้อวัฒนธรรมที่ควรสอนโดย หัวข้อที่ครูผู้สอนได้เสนอ 4 หัวข้อของวัฒนธรรมที่มีความจำเป็นต้องสอนสูงที่สุด ได้แก่

1. แบบแผนของความสุภาพ (Pattern of politeness)
2. ขนบธรรมเนียมประเพณี (Custom and Tradition)
3. แบบแผนของชาตินั้นๆ (National Stereotype)
4. กฎเกณฑ์ของพฤติกรรม (Rules of behavior)

ส่วนหัวข้ออื่นๆ ที่มีความต้องการในการสอนให้แก่ผู้เรียนรองลงมาได้แก่ ชีวิตครอบครัว (Family life) วิถีชีวิตของเยาวชน (Youth life) การศึกษา (Education) และอาหาร (Food) หัวข้อ ทางวัฒนธรรมที่ครูผู้สอนเห็นว่ามีความจำเป็นน้อยที่สุดในการสอดแทรกในการสอนได้แก่ กฎหมายและความเป็นระเบียบเรียบร้อย (Law and order)

จอห์นสัน (Johnson. 1981) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความซับซ้อนของโครงสร้างประโยคและความยากของคำในปรากฏในบทอ่านกับการมีประสบการณ์เดิมในด้านวัฒนธรรม โดยทำการวิจัยกับนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยชาวอิหร่าน จำนวน 46 คน กลุ่มตัวอย่างถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยที่กลุ่มที่ 1 ได้รับมอบหมายให้ศึกษาบทอ่านที่เป็นภาษาอังกฤษที่ยังไม่ได้ปรับแก้ให้ง่ายต่อความเข้าใจจำนวน 2 เรื่องด้วยกัน โดยที่บทอ่านเรื่องแรกเป็น นิทานพื้นบ้านของอิหร่าน (Iranian folklore) ส่วนบทอ่านที่สองเป็น นิทานพื้นบ้านของอเมริกัน (American folk) ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 ได้รับมอบหมายให้อ่านบทอ่าน 2 เรื่องซึ่งเป็นเรื่องเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่างแรก แต่บทอ่านของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ได้มีการปรับให้ง่ายต่อความเข้าใจ หลังจากนั้น กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มทำการทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านของบทอ่านทั้งสองเรื่อง ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มสามารถทำแบบทดสอบที่เกี่ยวข้องกับนิทานพื้นบ้านของอิหร่านได้ดี ในขณะที่ทั้งสองกลุ่มมีคะแนนในการทำแบบทดสอบที่เกี่ยวข้องกับนิทานพื้นบ้านของอเมริกันได้ไม่ดี ซึ่งแสดงว่าประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมส่งผลต่อความสามารถในการอ่านมากกว่า ความซับซ้อนของโครงสร้างประโยค และ ความหมายของคำ

นอกจากงานวิจัยข้างต้น จอห์นสัน (Johnson. 1982) ได้ทำการทดลองศึกษาถึงปัจจัยสองด้านที่มีผลต่อการอ่าน อันได้แก่ ความเข้าใจในวัฒนธรรม และ ช่วงเวลาในการศึกษาคำศัพท์ ที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคยซึ่งปรากฏอยู่ในบทอ่าน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยจำนวน 72 คน ซึ่งได้รับมอบหมายให้อ่านเรื่องเกี่ยวกับ วันฮาโลวีน (Halloween) ในบทอ่านนี้ประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมทั้งที่กลุ่มตัวอย่างคุ้นเคยและไม่คุ้นเคย ส่วนในด้านคำศัพท์นั้นกลุ่มตัวอย่างได้ทำการศึกษาคำศัพท์ใหม่ที่ไม่คุ้นเคยสองรูปแบบด้วยกัน คือ 1) ศึกษาความหมายคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยก่อนการอ่าน และ 2) ศึกษาคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยในขณะที่อ่าน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถทำคะแนนในส่วนเนื้อเรื่องที่กลุ่มตัวอย่างมีความคุ้นเคยด้านวัฒนธรรมได้ดีกว่า สิ่งที่ไม่คุ้นเคย แต่สิ่งที่น่าสนใจก็คือ ช่วงเวลาในการศึกษาคำศัพท์ใหม่ที่ยังไม่คุ้นเคยไม่ส่งผลต่อการจำคำศัพท์แต่อย่างใด

เรย์โนลด์ และ คนอื่นๆ (Reynolds.; et al. 1982: 353-366) ทำการวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์เดิมในด้านวัฒนธรรมและความเข้าใจในการอ่าน โดยทำการศึกษาเกี่ยวกับนักเรียนเกรด 8 โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม ได้แก่ ชาวอเมริกันผิวขาว และ ชาวอเมริกันผิวดำ โดยกำหนดให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มอ่านบทอ่านที่เกี่ยวกับเรื่อง "playing the dozens" ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ใช้ความสามารถในการใช้ความรู้ ความอดทน ปฏิภาณ

ในการถกเถียงในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง กิจกรรมนี้เป็นที่นิยมมากในหมู่ชาวอเมริกันผิวดำ กิจกรรม "playing the dozens" นี้ถือว่าเป็นรากฐานของดนตรีแนว Hip Hop ผลการวิจัยพบว่า ความเข้าใจในบทอ่านของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ นักเรียนชาวอเมริกันผิวดำมองว่า "playing the dozens" เป็นการละเล่นอย่างหนึ่ง ในขณะที่นักเรียนชาวอเมริกันผิวขาวกลับมองว่ากิจกรรมนี้ เป็นกิจกรรมที่มีความรุนแรงและหยาบคาย จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ประสิทธิภาพเดิมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมส่งผลอย่างมากกับการตีความในเรื่องที่อ่าน ผลการวิจัยนี้ส่งเสริมผู้สอนตระหนักในการเลือกเรื่องที่จะให้ผู้เรียนอ่าน รวมถึงการจัดทำแบบทดสอบการอ่านที่ปราศจากอคติทางวัฒนธรรม เนื่องจาก ในบางครั้งผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านสูงแต่ปราศจากซึ่งความเข้าใจในวัฒนธรรม นั้นย่อมทำให้ครูผู้สอนไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าการที่ผู้เรียนทำคะแนนได้ไม่ดีนั้นเกิดจากการขาดซึ่งความสามารถในการอ่านหรือความเข้าใจในวัฒนธรรม

4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์

4.2.1 งานวิจัยภายในประเทศ

บุญเรือง เนียมหอม (2540) ศึกษาการพัฒนาระบบการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ตในระดับอุดมศึกษาเพื่อศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ต พัฒนาระบบการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ตในระดับอุดมศึกษาและเพื่อประเมินระบบการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ต พบว่า การเรียนการสอนเน้นกิจกรรมและบริการของอินเทอร์เน็ต ผู้สอนเป็นผู้ควบคุม ตรวจสอบ ติดตามการเรียนของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมทรัพยากรสนับสนุนการเรียนทางอินเทอร์เน็ต ให้อารมณ์แบบเรียนแบบร่วมมือ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง อาจารย์ส่วนใหญ่เห็นว่าระบบการเรียนการสอนมีความเหมาะสม อาจารย์ส่วนใหญ่ สามารถนำระบบไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาระบบการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ตได้ ปัญหาการนำไปใช้งานจริงคือ ความล่าช้าในการรับข้อมูลจาแหล่งทรัพยากรภายนอก

วรารคนา หอมจันทร์ (2542) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างโปรแกรมการเรียนการสอนผ่านเว็บเปิด และปิดของโปรแกรมการเรียนการสอนผ่านเว็บและระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี จำนวน 80 คน พบว่า ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรมการเรียนการสอนผ่านเว็บแบบเปิด และแบบปิดมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันเมื่อเรียนด้วยโปรแกรมการเรียนการสอนผ่านเว็บ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ยงยุทธ อินทจักร (2545) ศึกษากรณีศึกษาการสอนด้วยเว็บไซต์ ประสพการณ์ท้าทายสำหรับผู้สอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ภาควิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ พบว่านักศึกษามีทักษะทางภาษาอังกฤษดีขึ้น พัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์ดีขึ้น การเรียนด้วยเว็บไซต์เป็นการกระตุ้นให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน รู้จักการเรียนรู้ด้วยตนเองและฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นที่น่าพอใจสำหรับผู้เรียน และผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีกับการเรียนผ่านเว็บไซต์

สุญาณี เดชทองพงษ์ (2545) ศึกษาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีต่อเมตาคognition และความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษระหว่างนักศึกษาไทยและจีนพบว่า เมตาคognition ของนักศึกษากายหลังการเรียนด้วยการสอนผ่านเครือข่ายและใช้เครื่องมือสื่อสารแบบร่วมมือสูงกว่าเมตาคognition ของนักศึกษาก่อนการเรียนด้วยการสอนผ่านเครือข่ายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษของนักศึกษากายหลังการเรียนด้วยการสอนผ่านเครือข่ายและใช้เครื่องมือสื่อสารแบบร่วมมือมีความแตกต่างจากความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษก่อนการเรียนด้วยการสอนผ่านเครือข่ายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 ความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยและนักศึกษาจีนกายหลังการเรียนด้วยการสอนผ่านเครือข่าย ไม่แตกต่างกัน

ฉันทนา สุคนธนิช (2549) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนบนเว็บไซต์เรื่อง การแสวงหาสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบางมด(ตันเปาว์วิทยาคาร) พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนการสอนบนเว็บไซต์ เรื่องการแสวงหาสารสนเทศ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนการสอนบนเว็บไซต์อยู่ในระดับเห็นด้วยมากทุกข้อ

บทนี้เป็นการนำเสนอเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่านภาษาอังกฤษผ่านเว็บไซต์โดยใช้วิธีการอ่านและกระบวนการอ่านผ่านเว็บไซต์ประกอบกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีในการจูงใจ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาได้ดียิ่งขึ้นและนำเสนอผลการวิจัยของผู้ที่ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ทั้งในประเทศ และ ต่าง ประเทศ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนผ่านเว็บที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการนำเว็บไซต์ และอินเทอร์เน็ตมาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษดีขึ้น ฝึกทักษะการคิดและอ่านอย่างมีวิจารณญาณ สามารถตอบสนองในเรื่องความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ให้ผลย้อนกลับทันทีที่ผู้เรียนทำแบบทดสอบ และให้โอกาสผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และ ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างหลากหลายซึ่งเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนผ่านเว็บ ดังนั้นการเรียนการสอนผ่านเว็บมีคุณสมบัติที่เหมาะสมในการที่จะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอนอ่านวิชาภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศิริวิทยา อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

4.2.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

ไฮท์ และ อีวิง (Hites; & Ewing. 1996) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนการสอนโดยใช้เว็บไซต์พบว่าการใช้เว็บไซต์มาเป็นสื่อในการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนและทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นอกจากนั้นยังพบว่าการเรียนการสอนด้วยเว็บไซต์ยังสามารถสนองตอบในเรื่องความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และยังสามารถให้ผลย้อนกลับในกรณีที่ทำแบบทดสอบได้อย่างรวดเร็วและมีระบบ จึงช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

อิคเปซ และ ลอยด์ (Ikpeze; & Loyd. 2007) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ต โดยใช้เทคนิค เว็บควีส (Web Quest) พบว่า การใช้เทคนิคเว็บควีส สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการใช้ความคิดและความรู้ เมื่อกิจกรรมถูกคัดเลือก รวบรวม และส่งต่อด้วยความระมัดระวัง กิจกรรมที่ซับซ้อนเป็นการให้โอกาสนักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการเชื่อมต่อกับความคิด และอ่านอย่างมีวิจารณญาณ เพิ่มทักษะการอ่าน กิจกรรมที่นักเรียนได้ปฏิบัติเป็นการ

เพิ่มแรงจูงใจให้นักเรียนค้นหา พัฒนาตนเองให้ดีขึ้น ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่หลากหลายที่ทำ
ท้ายด้วยการเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต

ฟรายด์แมน (Friedman. 2009) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการให้นักศึกษามหาวิทยาลัยญี่ปุ่นชั้น
ปีที่ 3 ใช้เว็บไซต์เป็นแหล่งรวบรวม สร้างสรรค์คำศัพท์จากตำราที่มีอยู่ในเว็บไซต์เป็นพจนานุกรม
ประกอบด้วยคำศัพท์ และตัวอย่างประโยคที่เลือกจากเว็บไซต์ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้เลือกแหล่ง
เครื่องมือและคำศัพท์เองซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจว่าตนเองว่าต้องการรู้อะไร พบว่าผู้เรียนผู้เรียนได้ให้
ความเอาใจใส่ในเรื่องของรูปแบบของพจนานุกรม หน้าที่และความหมายของคำเมื่อมาประกอบ
กัน ทำให้ผู้เรียนได้รับผลประโยชน์จากการที่ใช้ตำราที่เป็นของจริงเข้าใจหน้าที่ของคำศัพท์ใน
สภาพแวดล้อมของโลกแห่งความเป็นจริง



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
กรุงเทพ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555
จำนวนทั้งสิ้น 1937 คน โดยสามารถจำแนกจำนวนนักศึกษาตามคณะต่างๆ ได้ดังนี้

ตาราง 1 จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปี
การศึกษา 2555 จำแนกตามคณะที่เรียน

คณะ	จำนวนนักศึกษา (คน)
1. ศิลปศาสตร์	383
2. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	250
3. ครุศาสตร์อุตสาหกรรม	69
4. วิศวกรรมศาสตร์	174
5. บริหารธุรกิจ	622
6. เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์	364
7. อุตสาหกรรมสิ่งทอ	75
รวม	1937

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
กรุงเทพ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โดยใช้วิธีสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนของประชากรในแต่ละคณะ (Proportional-Stratified random sampling) โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 10 ของประชากรทั้งหมดได้นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้นประมาณ 194 คน

ตาราง 2 กลุ่มตัวอย่างของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2555 จำแนกตามคณะที่เรียน

คณะ	จำนวนนักศึกษา (คน)
1. ศิลปศาสตร์	38
2. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	25
3. ครุศาสตร์อุตสาหกรรม	7
4. วิศวกรรมศาสตร์	17
5. บริหารธุรกิจ	62
6. เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์	36
7. อุตสาหกรรมสิ่งทอ	8
รวม	193

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 4 ส่วน คือ

1. บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

เป็นบทเรียนที่ประกอบไปด้วยวัฒนธรรมสามประเภทได้แก่ วัฒนธรรมเชิงข้อมูล วัฒนธรรมเชิงพฤติกรรมและวัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผล โดยมีแบบทดสอบให้ผู้เรียนได้ฝึกทำหลังการศึกษาบทเรียน

2. แบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก

แบบทดสอบที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choice) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 70 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การให้คะแนนคือตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน เป็นการทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก 3 ประเภท ได้แก่ วัฒนธรรมเชิงข้อมูล วัฒนธรรมเชิงพฤติกรรม และวัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผล

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choice) ชนิด 4 ตัวเลือกจำนวน 85 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การให้คะแนนคือตอบถูกได้ 1 คะแนนและตอบผิดได้ 0 คะแนน เป็นการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษโดยครอบคลุมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแสดงความคิดเห็น การรวบรวมข้อมูล การอ่านโฆษณารับสมัครงาน การเขียนประวัติย่อ และจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน

4. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่ศึกษา บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

1.1 ศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมตะวันตก ทั้งในเชิงข้อมูล เชิงพฤติกรรม และเชิงสัมฤทธิ์ผล

1.2 กำหนดรูปแบบและขั้นตอน รวมถึงรายละเอียดของเนื้อหาในบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม ในแต่ละเรื่องให้มีรูปแบบที่น่าสนใจ มีเนื้อหาคำอธิบายที่ชัดเจนให้ผู้เรียนเข้าใจและเกิดองค์ความรู้ ได้ถูกต้อง

1.3 ดำเนินการจัดทำบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม

1.4 นำเนื้อหาที่จัดเตรียมไปเขียนโปรแกรม

1.5 การตรวจสอบคุณภาพ (try – out) กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 4 คน แยกเป็นนักเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน แล้วนำมาวิเคราะห์ หาประสิทธิภาพ ($E_1 : E_2$) ของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.6 นำบทอ่านที่แสดงความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ที่ปรับปรุงแล้วมาตรวจสอบคุณภาพกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน แล้วมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ ($E_1:E_2$) ผลจากการตรวจสอบพบว่า หาประสิทธิภาพ ($E_1:E_2$) ของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม มีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ที่ตั้งไว้ 80/80 จึงนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.7 ขัณฑ์ทดลองภาคสนาม นำบทอ่านที่แสดงความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ จำนวน 48 คน แล้วมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ ($E_1:E_2$) พบว่า หาประสิทธิภาพ ($E_1:E_2$) ของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80 นำบทอ่านที่แสดงความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินเพื่อหาค่าเกณฑ์มาตรฐานอีกครั้งหนึ่ง จึงนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2. แบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก

การสร้างแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในแบบเรียนภาษาอังกฤษในรายวิชาบังคับ ได้แก่ วิชาภาษาอังกฤษ 1 และ วิชาภาษาอังกฤษ 2 เนื่องจากเป็นวิชาบังคับที่นักศึกษาทุกคนต้องเรียน

2.2 ศึกษาตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างข้อสอบ

2.3 กำหนดประเภทวัฒนธรรมที่ทำการทดสอบ โดยแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

- 1) วัฒนธรรมเชิงข้อมูล (Factual Culture)
- 2) วัฒนธรรมเชิงพฤติกรรม (Behavioral Culture)
- 3) วัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผล (Achievement Culture)

2.4 กำหนดหัวข้อวัฒนธรรมย่อยที่มีความสอดคล้องกับหัวข้อวัฒนธรรมทั้ง 3 หัวข้อข้างต้น ได้หัวข้อวัฒนธรรมที่ใช้ศึกษาดังต่อไปนี้

1) วัฒนธรรมเชิงข้อมูล (Factual Culture)

- 1.1 ความรู้เกี่ยวกับภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์
- 1.2 ความรู้เกี่ยวกับการเมืองการปกครอง
- 1.3 สถานที่สำคัญ

1.4 การเดินทาง

1.5 บุคคลสำคัญ

1.6 ธงชาติ

2) วัฒนธรรมเชิงพฤติกรรม (Behavioral Culture)

2.1 การสนทนาในชีวิตประจำวัน

2.1.1 การทักทายและแนะนำตัว

2.1.2 การขอร้อง

2.1.3 การเรียกขานบุคคล

2.1.4 การกล่าวชมเชย และการแสดงความยินดี

2.1.5 การเชื้อเชิญ

2.1.6 การแสดงความดีใจ และเสียใจ

2.1.7 การใช้โทรศัพท์

2.1.8 การขอโทษ และการให้อภัย

2.1.9 การแสดงความเห็น

2.1.10 การขอบคุณ

2.2 ภาษาท่าทาง

2.3 ธรรมเนียมปฏิบัติ การดำเนินชีวิต ทศนคติและค่านิยม

2.3.1 ศาสนาและความเชื่อไศคลง

2.3.2 ค่านิยมทางสังคม

2.3.3 ขนบธรรมเนียมประเพณี และการเฉลิมฉลองในวันสำคัญ

2.3.4 อาหาร และมารยาทในการรับประทานอาหาร

2.3.5 ชนิดของร้านอาหาร

2.3.6 การแต่งงาน

2.3.7 การมีนินด และการสร้างมิตรภาพ

2.3.9 การแต่งกาย

2.3.10 ลักษณะที่อยู่อาศัย

3) วัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผล (Achievement Culture)

3.1 วรรณกรรม

3.2 เพลงและดนตรี

3.3 ภาพยนตร์

3.4 กีฬา

3.5 นักกีฬา

2.5 สร้างตารางกำหนดคุณลักษณะของข้อสอบ (Test Specification) เพื่อกำหนดเนื้อหาให้เหมาะสมกับจำนวนข้อสอบ

2.6 สร้างแบบทดสอบแบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 104 ข้อ

2.7 นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจ เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และตรวจแก้ไขภาษา และความเหมาะสมของตัวเลือกและตัวลวง

2.8 นำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นนำเอาแบบทดสอบไปทดลองกับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ภาควิชาภาษาต่างประเทศและอุตสาหกรรมบริการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-21 ของ คูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson Formula) และวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อในเรื่องของความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.02 ถึง 0.08 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์คุณภาพจำนวน 83 ข้อ

2.9 แก้ไขปรับปรุงข้อทดสอบและคัดเลือกข้อสอบที่เหมาะสมจำนวน 70 ข้อ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรและคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่องาน ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ปีพุทธศักราช 2553

3.2 กำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการทดสอบโดยครอบคลุมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแสดงความคิดเห็น การรวบรวมข้อมูล การอ่านโฆษณารับสมัครงาน การเขียนประวัติย่อและจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษโดยเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ได้ข้อสอบทั้งสิ้น 120 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมเพื่อที่จะนำมาแก้ไขข้อบกพร่องก่อนนำไปใช้

3.5 เมื่อปรับปรุงแก้ไขข้อทดสอบเรียบร้อยแล้ว นำข้อสอบไปทดลองสอบกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 80 คนทำ เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-21 ของ คูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson Formula) โดยข้อสอบมีค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.91 และวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อในเรื่องของความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.02 ถึง 0.08 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งมีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์คุณภาพจำนวน 93 ข้อ

3.6 แก้ไขปรับปรุงข้อทดสอบและคัดเลือกข้อสอบที่เหมาะสมจำนวน 85 ข้อ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

4.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดทำแบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นแนวทาง ในการกำหนดกรอบการสร้างประเด็นคำถาม

4.2 จัดทำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ซึ่งเป็นแบบสำรวจรายการ ประกอบด้วยความคิดเห็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ เห็นด้วย มากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย เห็นด้วยน้อยที่สุด โดยมีประเด็นคำถาม 10 ข้อ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนดีขึ้น
2. ช่วยให้ผู้เรียน เรียนได้ตามความสามารถของตน
3. ช่วยลดความวิตกกังวลขณะเรียนเนื้อหา
4. ช่วยให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น
5. ไม่ทำให้ผู้เรียนกลัวเมื่อตอบคำถามผิดขณะเรียน
6. การเรียนรู้ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ทำให้รู้สึกอยากเรียน
7. บทเรียนมีการนำเสนอที่น่าสนใจ

8. เนื้อหาที่ใช้ประกอบบทเรียน มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้
9. รูปภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน สวยงามและเหมาะสมต่อการเรียนรู้
10. บทเรียน ใช้งานง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้

4.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล เพื่อหาความตรง ค่าดัชนีความสอดคล้อง ผลค่าความตรงมีค่า เท่ากับ 0.88

4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่หาค่าความเหมาะสมแล้ว ไปขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผล เพื่อหาค่าความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจ ความเหมาะสมของแบบประเมินความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.78 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49

4.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้

1. สร้างบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งด้านวัฒนธรรมเชิงข้อมูล เชิงพฤติกรรมและเชิงสัมฤทธิ์ผล
2. นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกไปให้กลุ่มตัวอย่างทำก่อนการเรียนรู้
3. มอบหมายให้นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเข้าไปศึกษาความรู้ในบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม
4. นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกไปให้กลุ่มตัวอย่างทำหลังการเรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐาน โดยใช้ t-test
5. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษไปให้กลุ่มตัวอย่างทำเพื่อวิเคราะห์ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ
6. นำแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนผ่านบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ไปให้กลุ่มตัวอย่างทำ

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของแบบทดสอบทั้งชุด

หาค่าเฉลี่ย ร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของหัวข้อวัฒนธรรมในแต่ละหัวข้อ เพื่อศึกษาหัวข้อวัฒนธรรมที่ผู้เรียนมีปัญหา

2. เปรียบเทียบความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกก่อน-หลังเรียน โดยใช้ t-test
3. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบทดสอบทั้งหมด
4. วิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก
5. ทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์โดยใช้ t-test
6. ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละ โดยแปลผลจากมาตราส่วนลิเคิร์ท ดังนี้

ระดับความพึงพอใจ	ช่วงคะแนน
มากที่สุด	4.50 - 5.00
มาก	3.50 - 4.49
ปานกลาง	2.50 - 3.49
น้อย	1.50 - 2.49
น้อยที่สุด	0.00 - 1.49

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ สถิติพื้นฐาน สถิติที่ใช้ในการหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ และ สถิติที่ใช้ทดสอบสมมุติฐาน

1. สถิติพื้นฐาน ผู้วิจัยได้ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจในการใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ซึ่งได้แก่

- 1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)
- 1.2 ร้อยละ (Percentage)
- 1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติที่ใช้ในการหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ โดยนำมาใช้ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก ได้แก่ สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation)
3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน ได้แก่ การทดสอบที (t-test)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ศึกษาถึงความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพที่ได้ศึกษาผ่านเว็บไซต์ และนำผลของการศึกษาหาความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกนำมาศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ความพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์การวิเคราะห์ข้อมูลจำแนกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษาที่ได้ศึกษาจากบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

ตอนที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 4 ความพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

การหาประสิทธิภาพของการพัฒนาของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แบบ กลุ่มเดียว 1 : 4 โดยรวม ร้อยละของคะแนนรวมเฉลี่ยที่เรียนจากบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ระหว่างเรียนมีค่าเท่ากับ 65.00 และ ร้อยละ ของคะแนนรวมเฉลี่ยที่บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

ไซต์ประเมินหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 65.00 แสดงว่าประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ โดยรวม แบบ 1 : 4 มีค่ารวมเฉลี่ย เท่ากับ 65.00/65.00 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่า บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ที่สร้างขึ้นไม่ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน มีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงนำไปปรับปรุงแก้ไข

การหาประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แบบ กลุ่มเดียว 1 : 10 ประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ที่ได้จากการทดลองหาประสิทธิภาพ 1 : 10 โดยรวม ร้อยละของคะแนนรวมเฉลี่ยที่เรียนบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ระหว่างเรียนมีค่าเท่ากับ 72.67 และร้อยละ ของคะแนนรวมเฉลี่ยที่บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ประเมินหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 70.00 แสดงว่าประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์โดยรวม แบบ 1 : 10 มีค่ารวมเฉลี่ยเท่ากับ 72.67/70.00 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นไม่ผ่านเกณฑ์มาตรฐานมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงนำไปปรับปรุงแก้ไข

การหาประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แบบ กลุ่มภาคสนาม 1:48 ประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ที่ได้จากการทดลองหาประสิทธิภาพ 1 : 48 โดยรวม ร้อยละของคะแนนรวมเฉลี่ยที่เรียนบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ระหว่างเรียนมีค่าเท่ากับ 84.58 และ ร้อยละ ของคะแนนรวมเฉลี่ยที่ผู้เรียน เรียนด้วยบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ประเมินหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 84.65 แสดงว่าประสิทธิภาพบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ โดยรวม แบบ 1 : 30 มีค่ารวมเฉลี่ยเท่ากับ 84.00/84.67 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่สร้างขึ้นผ่านเกณฑ์มาตรฐานมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

ตาราง 3 ประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

แบบ 1: 30

นักศึกษา	ประสิทธิภาพกระบวนการ E ₁			รวม 30 คะแนน	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ E ₂	ร้อยละ
	วัฒนธรรม เชิงข้อมูล (10)	วัฒนธรรม เชิง พฤติกรรม (10)	วัฒนธรรม เชิง สัมฤทธิ์ผล (10)			ประเมิน หลังเรียน (20)	
1.	8	8	9	25	83.33	18	90.00
2.	9	9	9	27	90.00	16	80.00
3.	8	8	8	24	80.00	17	85.00
4.	9	8	9	26	86.67	17	85.00
5.	9	9	8	26	86.67	17	85.00
6.	8	8	8	24	80.00	18	90.00
7.	8	8	8	24	80.00	16	80.00
8.	8	8	8	24	80.00	18	90.00
9.	9	8	9	26	86.67	16	80.00
10.	8	8	8	24	80.00	18	90.00
11.	9	8	8	25	83.33	16	80.00
12.	9	8	8	25	83.33	18	90.00
13.	9	9	9	27	90.00	17	85.00
14.	8	8	9	25	83.33	16	80.00
15.	9	9	8	26	86.67	17	85.00
16.	8	8	8	24	80.00	16	80.00
17.	9	9	8	26	86.67	17	85.00
18.	8	8	8	24	80.00	17	85.00

ตาราง 1 (ต่อ)

นักศึกษา	ประสิทธิภาพกระบวนการ E ₁			รวม 30 คะแนน	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ E ₂	ร้อยละ
	วัฒนธรรม เชิงข้อมูล (10)	วัฒนธรรม เชิง พฤติกรรม (10)	วัฒนธรรม เชิง สัมฤทธิ์ผล (10)			ประเมิน หลังเรียน (20)	
19.	8	8	9	25	83.33	16	80.00
20.	9	9	8	26	86.67	17	85.00
21.	9	8	8	25	83.33	17	85.00
22.	9	9	8	26	86.67	17	85.00
23.	9	8	8	25	83.33	17	85.00
24.	8	9	8	25	83.33	18	90.00
25.	8	8	9	25	83.33	16	80.00
26.	9	9	9	27	90.00	18	90.00
27.	8	8	8	24	80.00	16	80.00
28.	9	8	9	26	86.67	18	90.00
29.	9	9	8	26	86.67	16	80.00
30.	8	8	8	24	80.00	17	85.00
รวม	256	250	250	756	2520.00	508	2540.00
เฉลี่ย	8.53	8.33	8.33	25.20	84.00	16.93	84.67

จากตาราง 3 พบว่า ประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ที่ได้ผ่านการทดลองหาประสิทธิภาพ 1 : 30 โดยรวม ร้อยละของคะแนนรวมเฉลี่ยที่เรียนผ่านบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ระหว่างเรียนมีค่าเท่ากับ 84.00 และร้อยละ ของคะแนนรวมเฉลี่ยที่นักเรียน เรียนด้วยบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่าน

เว็บไซต์ประเมินหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 84.67 แสดงว่าประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์โดยรวม แบบ 1 : 30 มีค่ารวมเฉลี่ยเท่ากับ 84.00/84.67 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของคะแนนบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นผ่านเกณฑ์มาตรฐาน มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษาที่ได้ศึกษาจากบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบเพื่อวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง จากข้อสอบจำนวน 70 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน โดยนำคะแนนที่ผู้เรียนทำได้จากการทำแบบทดสอบ นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลองมาเปรียบเทียบกัน ดังตาราง 4 ดังนี้

ตาราง 4 การเปรียบเทียบคะแนนความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกก่อนและหลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		ผลต่าง
N	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	
194	30.39	4.66	43.62	7.03	12.23

จากตาราง 4 พบว่า คะแนนความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษาเพิ่มขึ้นหลังการทดลอง โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองเป็น 30.39 และ 43.62 ตามลำดับ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 12.23 คิดเป็นร้อยละ 43.53

เพื่อหาความแตกต่างทางสถิติของคะแนนความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกก่อน และหลังการทดลอง ผู้วิจัยนำคะแนนมาเปรียบเทียบโดยใช้สูตร t-test for Dependent Samples ดังตาราง 5 ดังนี้

ตาราง 5 การเปรียบเทียบคะแนนความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกก่อนและหลังการทดลองเพื่อทดสอบสมมติฐาน

ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก	N	$\sum D$	$\sum D^2$	t
กลุ่มตัวอย่าง	194	2373	30919	44.69**

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 5 พบว่า ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษาหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

เพื่อให้ทราบข้อมูลในเชิงลึกเพื่อนำไปปรับปรุงบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมในโอกาสต่อไป ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามประเภทของวัฒนธรรมได้แก่ วัฒนธรรมเชิงข้อมูล เชิงพฤติกรรมและเชิงสัมฤทธิ์ผล ซึ่งได้แสดงข้อมูลไว้ในตาราง 6

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละ ของความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก จำแนกตามประเภทวัฒนธรรม

ประเภทวัฒนธรรม	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			ร้อยละ ส่วนต่าง
	$\bar{x}$	SD	ร้อยละ	$\bar{x}$	SD	ร้อยละ	
เชิงข้อมูล	3.94	1.78	26.26	7.89	2.19	53.20	26.94
เชิงพฤติกรรม	22.23	4.25	49.40	28.54	5.19	63.42	14.02
เชิงสัมฤทธิ์ผล	4.21	1.48	42.10	7.20	1.66	72.00	29.90
รวม	30.39	4.66	43.41	43.62	3.01	62.31	18.90

จากตาราง 6 พบว่า ระดับคะแนนหลังการทดลองของความเข้าใจในวัฒนธรรมตักของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองในทุกประเภทของวัฒนธรรม โดยกลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในวัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผลเพิ่มขึ้นสูงที่สุด โดยมีส่วนต่างของร้อยละเท่ากับ 29.90 ในขณะที่มีความเข้าใจในวัฒนธรรมเชิงพฤติกรรมเพิ่มขึ้นน้อยที่สุด

เท่ากับร้อยละ 14.02 อย่างไรก็ตามผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ สามารถเพิ่มเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของกลุ่มตัวอย่างได้ในทุกประเภทของวัฒนธรรม

ตอนที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษและความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษและคะแนนจากแบบทดสอบความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกมาคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ปรากฏผลดังแสดงไว้ในตาราง 7 ดังนี้

ตาราง 7 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก

แบบทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	r_{xy}	t
ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ	85	55.81	0.80	18.47**
ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก	70	43.62		

จากตาราง 7 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษและความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งเป็นไปได้ว่า ถ้าผู้เรียนมีความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกเป็นอย่างดี น่าจะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษที่ดีด้วย ในทางกลับกัน ถ้าผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกน้อย อาจทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษในระดับต่ำ

ตอนที่ 4 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้แสดงไว้ในตาราง 8

ตาราง 8 ความพึงพอใจของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1	ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนดีขึ้น	4.43	0.50	มาก
2	ช่วยให้ผู้เรียน เรียนได้ตามความสามารถของตน	4.80	0.41	มากที่สุด
3	ช่วยลดความวิตกกังวลขณะเรียนเนื้อหา	4.67	0.48	มากที่สุด
4	ช่วยให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น	4.27	0.45	มาก
5	ไม่ทำให้ผู้เรียนกลัวเมื่อตอบคำถามผิขณะเรียน	4.80	0.41	มากที่สุด
6	การเรียนรู้ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ทำให้รู้สึกอยากเรียน	4.73	0.45	มากที่สุด
7	บทเรียนมีการนำเสนอที่น่าสนใจ	4.20	0.41	มาก
8	เนื้อหาที่ใช้ประกอบบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมมีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้	4.80	0.41	มากที่สุด
9	รูปภาพที่ใช้ประกอบบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมสวยงามและเหมาะสมต่อการเรียนรู้	4.73	0.45	มากที่สุด
10	บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม ใช้ง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้	4.77	0.43	มากที่สุด
	รวม	4.62	4.40	มากที่สุด

จากตาราง 8 พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.62 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.44 รายการประเมินที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงสุด คือ มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ได้แก่ ข้อ 2. ช่วยให้ผู้เรียน เรียนได้ตามความสามารถของตน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.80 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 ข้อ 5. ไม่ทำให้ผู้เรียนกลัวเมื่อตอบคำถามผิดขณะเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.80 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 ข้อ 8. เนื้อหาที่ใช้ประกอบบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.80 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 ข้อ 10. บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ใช้ง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.77 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.43 ข้อ 6. การเรียนรู้ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ทำให้รู้สึกอยากเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.73 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 ข้อ 9. รูปภาพที่ใช้ประกอบบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ สวยงามและเหมาะสมต่อการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.73 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 และมีความพึงพอใจระดับมาก คือ ข้อ 3. ช่วยลดความวิตกกังวลขณะเรียนเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.67 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.48 ข้อ 1. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนดีขึ้น มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.43 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.50 ข้อ 4. ช่วยให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.27 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 ข้อ 7. บทเรียนมีการนำเสนอที่น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.20 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา การพัฒนาบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์เพื่อเพิ่มความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก โดยมีจุดมุ่งหมายและลำดับขั้นตอนในการดำเนินการศึกษาวิจัยดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์
2. เพื่อศึกษาถึงความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพที่ได้ศึกษาผ่านเว็บไซต์
3. เพื่อศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ
4. เพื่อศึกษาความพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โดยใช้วิธีสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนของประชากรในแต่ละคณะ (Proportional-Stratified random sampling) โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 10 ของประชากรทั้งหมดได้นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 194 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 4 ส่วน คือ

1. บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

เป็นบทเรียนที่ประกอบไปด้วยวัฒนธรรมสามประเภทได้แก่ วัฒนธรรมเชิงข้อมูล วัฒนธรรมเชิงพฤติกรรมและวัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผล โดยมีแบบทดสอบให้ผู้เรียนได้ฝึกทำหลังการศึกษาบทเรียน

2. แบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก

แบบทดสอบที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choice) ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 70 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การให้คะแนนคือตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน เป็นการทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก 3 ประเภท ได้แก่ วัฒนธรรมเชิงข้อมูล วัฒนธรรมเชิงพฤติกรรม และวัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผล

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choice) ชนิด 4 ตัวเลือกจำนวน 85 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การให้คะแนนคือตอบถูกได้ 1 คะแนนและตอบผิดได้ 0 คะแนน เป็นการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษโดยครอบคลุมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแสดงความคิดเห็น การรวบรวมข้อมูล การอ่านโฆษณารับสมัครงาน การเขียนประวัติย่อ และจดหมายสมัครงาน และการสัมภาษณ์งาน

4. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่ศึกษา บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้

1. สร้างบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งด้านวัฒนธรรมเชิงข้อมูล เชิงพฤติกรรมและเชิงสัมฤทธิ์ผล

2. นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกไปให้กลุ่มตัวอย่างทำก่อนการเรียน

3. มอบหมายให้นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเข้าไปศึกษาความรู้ในบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม

4. นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกไปให้กลุ่มตัวอย่างทำหลังการเรียน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐาน โดยใช้ t-test

5. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษไปให้กลุ่มตัวอย่างทำเพื่อวิเคราะห์ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ

6. นำแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนผ่านบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ไปให้กลุ่มตัวอย่างทำ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของแบบทดสอบทั้งหมด
หาค่าเฉลี่ย ร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของหัวข้อวัฒนธรรมในแต่ละหัวข้อ เพื่อศึกษาหัวข้อวัฒนธรรมที่ผู้เรียนมีปัญหา
2. เปรียบเทียบความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกก่อน-หลังเรียน โดยใช้ t-test
3. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบทดสอบทั้งหมด
4. วิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก
5. ทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์โดยใช้ t-test
6. ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและร้อยละ โดยแปลผลจากมาตราส่วนลิเคิร์ต

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยสามารถสรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์
ประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์มีประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด กล่าวคือ ผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกระหว่างเรียนเท่ากับ ร้อยละ 84.00 และมีคะแนนหลังเรียนร้อยละ 84.67 ประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์มีประสิทธิภาพ อยู่ในเกณฑ์ 84.00/84.67 ตรงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. เปรียบเทียบความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษาที่ได้ศึกษาจากบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

คะแนนความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษาเพิ่มขึ้นหลังการทดลอง โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองเป็น 30.39 และ 43.62 ตามลำดับ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 12.23 คิดเป็นร้อยละ 43.53 เมื่อผู้วิจัยนำคะแนนมาเปรียบเทียบโดยใช้สูตร t-test for Dependent Samples พบว่า ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของนักศึกษาลงการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษและคะแนนจากแบบทดสอบความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกมาคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษและความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

4. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.62 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.44

อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การที่ประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ นี้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 84.00/84.67 เป็นเพราะว่าการสร้างและพัฒนาบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ดังกล่าวผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น วิเคราะห์งาน วิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ผู้เรียน กลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนวิเคราะห์จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมก่อนที่จะนำมาวางแผนในการสร้างและพัฒนาให้ตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมโดย ได้รับคำชี้แนะและแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาความถูกต้องของภาษา ความเหมาะสมในการออกแบบ วิธีการเรียนและรูปแบบการนำเสนอแล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงและพัฒนา แล้วจึงนำบทอ่านที่แสดงความแตกต่าง

ของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ทดลองใช้กับผู้เรียนกลุ่มเดี่ยวแบบ 1 : 4 ผู้เรียนกลุ่มเล็ก 1 : 10 เพื่อหาข้อบกพร่องอีกครั้ง และนำมาแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาอีกครั้ง แล้วนำไปใช้ทดลองภาคสนาม 1 : 30 กับนักศึกษามหาวิทยาลัยวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพจำนวน 30 คน มีประสิทธิภาพ โดยรวมทั้ง 3 เรื่อง มีค่าคิดเป็นร้อยละ เท่ากับ 84.58 และร้อยละของคะแนนรวมเฉลี่ย มีค่าคิดเป็น ร้อยละ เท่ากับ 84.65 แสดงว่าประสิทธิภาพบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์มีค่าคิดเป็นร้อยละ เท่ากับ 84.58/84.65 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้จึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 194 คน

จากการดำเนินการวางแผนอย่างมีขั้นตอนและมีระบบแล้ว จึงนำไปใช้กับกลุ่ม จำนวน 30 คน มีประสิทธิภาพ โดยรวมทั้ง 3 เรื่อง มีค่าคิดเป็นร้อยละ เท่ากับ 84.00 และร้อยละของคะแนนรวมเฉลี่ย มีค่าคิดเป็น ร้อยละ เท่ากับ 84.67 แสดงว่าประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์มีค่าคิดเป็นร้อยละ เท่ากับ 84.00/84.67 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ที่สร้างขึ้นผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้เช่นเดียวกันซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีทางจิตวิทยาสำหรับการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ของ ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง. (2548 : 20-25) กล่าวว่า ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Difference) โดยมนุษย์ทุกคน มีความแตกต่างกันทั้งด้านความเชื่อ ความสนใจ ความถนัด ความสามารถ อารมณ์ สติปัญญา ดังนั้น แต่ละคนจะมีวิถีในการเรียนรู้แตกต่างกัน ดังนั้นการออกแบบบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ มีระดับของความยากง่าย เพื่อตอบสนองความต้องการระหว่างบุคคล

การประเมินบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์เป็นการตรวจสอบว่าบทเรียนที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนเพียงใด ซึ่งแนวคิดในการประเมินมีหลายวิธี แต่วิธีการประเมินที่น่าเชื่อถืออย่างหนึ่งคือวิธีการประเมินที่ใช้กระบวนการวิจัยเชิงพัฒนา ซึ่งมีวิธีการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นผู้ประเมินคุณภาพบทเรียนที่สร้างขึ้นในเบื้องต้น หลังจากนั้นจึงนำบทเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับผู้เรียนโดยการให้ผู้เรียนศึกษาบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ระหว่างเรียนแต่ละตอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน และหลังจากเรียนเสร็จทั้งหมดแล้วให้ทำแบบทดสอบความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก ผลการเรียนรู้ที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและการทำแบบทดสอบ

จะเป็นข้อมูลสำคัญในการพิจารณาประสิทธิภาพของบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ที่สร้างขึ้น และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมพ์ใจ เทพจันทิก (2549 : 42) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐาน สำหรับนักเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 3 โดยใช้เครื่องมือบทเรียนคอมพิวเตอร์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์แบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผลการวิจัย ได้ผลิตบทเรียนมีประสิทธิภาพ 89.25/95.00 และมีคุณภาพบทเรียนที่เนื้อหา ด้านสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษาอยู่ในระดับดีมากและยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ขจรฤทธิ์ ภักดีพันธ์ (2549 : 35) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โดยการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อให้ได้บทเรียนที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 เครื่องมือที่ใช้ทดลอง คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบประเมินคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ได้ผลิตขึ้นมีคุณภาพจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเทคโนโลยีทางการศึกษาอยู่ในระดับดีและมีประสิทธิภาพ 89.91/88.08

2. การที่ความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเป็นเพราะว่าสภาพการณ์ปัจจุบันมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มีการส่งเสริมให้ผู้สอนใช้สื่อการเรียนการสอนในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียนให้มีความอยากที่จะเรียนรู้ นอกจากนี้มหาวิทยาลัยยังส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านระบบคอมพิวเตอร์ทำให้มีแหล่งการเรียนรู้ผ่านระบบคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมาก อีกทั้งบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ของผู้วิจัยสามารถตอบสนอง ความต้องการของผู้เรียนได้ดี โดยไม่ซับซ้อนยุ่งยากมากนัก สามารถใช้งานได้สะดวก ผู้เรียนลดความกังวล ลดความกลัวโดยเฉพาะอย่างยิ่งลดความกลัวในการเรียนรู้ลงได้มาก ทั้งนี้เพราะผู้เรียนสามารถเรียนรู้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ได้ด้วยตนเองจึงสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี หลักการที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียของถนอมพร เลหาจรัสแสง (2541 : 6-11) กล่าวไว้ว่า แนวคิดทางจิตวิทยา พุทธิพิสัย (Cognitive Psychology) เกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้แก่แนวคิดทางด้านจิตวิทยาพุทธิพิสัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ความสนใจและการรับรู้ถูกต้อง (Attention and Perception) การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นเกิดจากการที่มนุษย์ให้ความสนใจกับสิ่งเร้า (Stimuli) และรับรู้(Perception) สิ่งเร้าต่างๆ นั้น

อย่างถูกต้อง แต่หากมีสิ่งเร้าเข้ามาพร้อมกันหลายตัวและมนุษย์ไม่ได้ให้ความสนใจ กับตัวกระตุ้น ที่ถูกต้องอย่างเต็มที่ การรับรู้ที่ต้องการก็ไม่อาจเกิดขึ้นได้(หรือเกิดขึ้นได้น้อย) ดังนั้น คอมพิวเตอร์ ช่วยสอนที่ดีจะต้องออกแบบให้เกิดการรับรู้ที่ง่ายตายและเที่ยงตรงที่สุดจนเกิดความรู้ การเรียนรู้ จากคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นการเรียนรู้ในขั้นแรกก่อนที่จะมีการนำไปประยุกต์ใช้จริง การนำ ความรู้ที่ได้จากการเรียนในบทเรียนและชุดกลาแล้วนั้นไปประยุกต์ใช้ในโลกจริงก็คือ การถ่ายโอน การเรียนรู้นั่นเอง สิ่งที่มีอิทธิพลต่อความสามารถของมนุษย์ในการถ่ายโอนการเรียนรู้ ได้แก่ ความ เหมือนจริงของบทเรียน การถ่ายโอนการเรียนรู้ถือเป็นผลการเรียนรู้ที่พึงปรารถนาที่สุด และยัง สอดคล้องกับงานวิจัยของ จักรกฤษณ์ ใจตรงกล้า (2550 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาบทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 85/85 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนระยองวิทยาคม จังหวัดระยอง จำนวน 48 คน โดยการทดลอง 3 ครั้ง เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละและค่าเฉลี่ย ผลการศึกษาค้นคว้า ได้บทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ มีคุณภาพทั้งทางด้านเนื้อหาและด้าน เทคโนโลยีการศึกษาในระดับดีมาก และมีประสิทธิภาพ 86.34/85.52และยังสอดคล้องกับงานวิจัย ของ ปันธารีย์ เขียมวงศ์วุฒิ (2553 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนมูลนิธิ ปากเกร็ดวิทยา อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จำนวน 48 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน อาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ยและ ค่าร้อยละ ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีคุณภาพด้านเนื้อหาในระดับดี มีคุณภาพด้านเทคโนโลยีการศึกษาระดับดี มาก และมีประสิทธิภาพ 88.58/92.75

3.ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษและความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษและความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกอยู่ในระดับปานกลางทั้งคู่ ซึ่งเมื่อนำผลคะแนนมาคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษและความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 กล่าวคือหากผู้เรียนมีความเข้าใจในวัฒนธรรมของชนชาติเจ้าของภาษาในระดับสูงแล้วก็อาจส่งผลให้มีความสามารถในการอ่านสูงตามด้วย ในทางกลับกันหากผู้เรียนมีความเข้าใจในวัฒนธรรมต่ำอาจทำให้มีความสามารถในการอ่านต่ำด้วย ซึ่งสามารถอธิบายถึงสาเหตุได้ว่า วัฒนธรรมมีความสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ซึ่งนักการศึกษาและนักภาษาศาสตร์หลายท่าน เช่น คัสซัน (Cassion. 1981: 318) บราวน์ (Brown. 1980:65) แคลมช (Kramch. 1988:3) ซีลเย (Seelye.1993:22) มีความเห็นตรงกันว่า ภาษาและวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออก ภาษาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมและวัฒนธรรมก็เป็นส่วนหนึ่งของภาษา ทั้งสองมีความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน จึงไม่สามารถแยกการเรียนภาษาออกจากการศึกษาในเรื่องของวัฒนธรรมได้ ดังนั้นการใช้ภาษาในการสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพย่อมจะต้องมีความเข้าใจในวัฒนธรรมของชนชาติเจ้าของภาษาด้วยเพราะภาษาเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมและค่านิยมของคนในสังคม ภาษาแต่ละภาษาย่อมจะต้องแฝงความหมายทางวัฒนธรรมไว้เสมอ เห็นได้ว่าการมีความรู้เพียงคำศัพท์และโครงสร้างยังไม่เพียงพอ ผู้เรียนที่มีความสามารถทางภาษาจะต้องมีความรู้ในวัฒนธรรม ค่านิยมรวมถึงขนบธรรมเนียมของชนชาติเจ้าของภาษาด้วย (Tucker & Lambert. 1973: 246)

ผลการวิจัยครั้งนี้ยังสนับสนุนความคิดของ กูดแมน (Goodman. 1979. 25-27)

วิลเลียมส์ (Williams. 1994: 3-7) ไรเดอร์และเกรฟ (Ryder; & Graves.1994: 16-19) ที่กล่าวว่า หากผู้เรียนมีความรู้ในด้านภาษา ประสบการณ์เดิม ความรู้รอบตัวในเรื่องต่างๆ ตลอดจนความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนก็จะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากขึ้น เห็นได้ว่าผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษนอกจากจะมีความรู้ในด้านภาษาอันได้แก่ความรู้เรื่องศัพท์และโครงสร้างแล้ว ผู้เรียนจะต้องมีความรู้และมีความเข้าใจในวัฒนธรรมของชนชาติเจ้าของภาษาด้วย เพราะงานเขียน บทสนทนา แต่ละประเภทมีลักษณะโครงสร้างที่แตกต่างกันและยังสะท้อนความเชื่อ ตลอดจนวัฒนธรรมของผู้เขียนด้วย ดังนั้นหากงานเขียนและบทสนทนานั้นเสนอเรื่องราวที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมหรือประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้อ่าน ก็อาจจะส่งผลให้ผู้อ่านไม่เข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อถึงได้ ดังผลการวิจัยของ เรย์โนลด์ และคนอื่นๆ (Reynolds.; et al. 1982: 353-366) ที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง

ประสบการณ์เดิมในด้านวัฒนธรรมและความเข้าใจในการอ่าน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมส่งผลอย่างมากกับการตีความในเรื่องที่เรียน

เมื่อพิจารณาถึงผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า บทอ่านบางบทจะเป็นบทอ่านที่มีคำศัพท์ที่ยาก และมีความซับซ้อนของประโยคมาก แต่ผลการตรวจให้คะแนนกลับพบว่า นักศึกษาสามารถทำความเข้าใจในบทอ่านนี้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจอห์นสัน (Johnson. 1982) ที่พบว่าความเข้าใจในวัฒนธรรมส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียน

เมื่อวิเคราะห์ผลของคะแนนความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก สามารถสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างยังมีความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกในระดับปานกลาง หากเมื่อพิจารณาเป็นรายหัวข้อของวัฒนธรรมพบว่า บางหัวข้อของวัฒนธรรมนักศึกษาสามารถทำความเข้าใจได้ดี บางหัวข้อ นักศึกษาทำความเข้าใจไม่ได้ ซึ่งผู้วิจัยขออภิปรายเป็น 2 ประเด็นดังนี้

3.1 หัวข้อวัฒนธรรมที่นักศึกษาทำความเข้าใจได้ดี

หัวข้อวัฒนธรรมที่นักศึกษาทำความเข้าใจได้ดีได้แก่ เพลงและดนตรี อาหารและร้านอาหาร การเชื่อเชิญ ภาพยนตร์ การทักทายและแนะนำตัว ภาษาท่าทาง (ดูในภาคผนวก) ซึ่งอาจเกิดจากสาเหตุดังต่อไปนี้

3.1.1 นักศึกษาเคยเรียนเกี่ยวกับหัวข้อวัฒนธรรมนั้น

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักศึกษาตอบคำถามในข้อ 17 (Which of the following questions can be asked for the first time?) ได้มากที่สุด โดยมีผู้ตอบถูกถึง 90 คน จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 107 คน ซึ่งเป็นคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ควรพุดคุยในการพบกันครั้งแรก ในหัวข้อนี้ผู้เรียนเคยเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 1 ขณะศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 นอกจากนี้ นักศึกษายังได้เรียนวิชาภาษาอังกฤษอีกหลายรายวิชา เช่น ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สนทนาภาษาอังกฤษ ซึ่งในรายวิชาดังกล่าวมีเนื้อหาในเรื่องของการทักทายและแนะนำตัวแทรกอยู่ สิ่งนี้น่าจะเป็นสาเหตุให้ผู้เรียนเกิดความตระหนัก และเข้าใจในวัฒนธรรมของการพบกันครั้งแรก

3.1.2 นักศึกษามีความสนใจเกี่ยวกับหัวข้อวัฒนธรรมนั้น

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักศึกษาสามารถทำความเข้าใจในหัวข้อวัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผลได้มากที่สุด ซึ่งวัฒนธรรมในหัวข้อนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับ ดนตรี วรรณกรรม ภาพยนตร์และกีฬา การที่นักศึกษาสามารถทำความเข้าใจในหัวข้อวัฒนธรรมนี้ได้มากที่สุดอาจเนื่องมาจากนักศึกษาส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นแล้วสิ่งที่วัยรุ่นให้ความสนใจมักจะเกี่ยวกับเรื่องที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมเชิงสัมฤทธิ์ผล ดังที่ พรพิมล เจียมนาครินทร์ (2539: 130-132) ได้

กล่าวถึงกิจกรรมที่วัยรุ่นมีความสนใจซึ่งได้แก่ ดนตรี การอ่านหนังสือ การดูภาพยนตร์ เกมกีฬา การฟังวิทยุและโทรทัศน์ เป็นต้น เมื่อผู้เรียนซึ่งเป็นวัยรุ่นมีความสนใจในเรื่องดังกล่าวอาจทำให้เขาเหล่านั้นศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม เสาะหาความรู้จากแหล่งต่างๆ จนเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจในที่สุด

3.1.3 นักศึกษามีความคุ้นเคยกับหัวข้อวัฒนธรรมนั้น

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า หัวข้อวัฒนธรรมที่นักศึกษาทำคะแนนได้ดีอีกหัวข้อหนึ่งได้แก่ ภาษาท่าทาง ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่า แบบเรียนภาษาอังกฤษในปัจจุบันโดยเฉพาะอย่างยิ่งแบบเรียนจากต่างประเทศที่มักจะมีรูปภาพประกอบซึ่งมีลักษณะท่าทางของผู้คนเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสถานการณ์ต่างๆ ในส่วนนี้น่าจะทำให้ผู้เรียนได้เกิดความคุ้นเคยในเรื่องของภาษาท่าทาง อีกประการหนึ่งผู้เรียนอาจเรียนรู้ภาษาท่าทางจากภาพยนตร์ต่างประเทศ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในประเทศไทย การชมภาพยนตร์ต่างประเทศนอกจากจะทำให้เกิดความเพลิดเพลินแล้ว ผู้ชมยังได้เรียนรู้วัฒนธรรมต่างประเทศอีกด้วย

3.2 หัวข้อวัฒนธรรมที่นักศึกษาทำคะแนนได้ไม่ดี

หัวข้อวัฒนธรรมที่นักศึกษาส่วนใหญ่ทำคะแนนได้ไม่ดี เป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการนัดหมาย ศาสนาและความเชื่อโชคลาง ธงชาติ การขอร้อง การขอบคุณ (ดูในภาคผนวก) ซึ่งอาจเกิดจากสาเหตุดังต่อไปนี้

3.2.1 นักศึกษาไม่เคยเรียนและไม่มีความสนใจเกี่ยวกับหัวข้อวัฒนธรรมนั้นๆ

จากการวิเคราะห์พบว่า การที่นักศึกษาทำคะแนนเกี่ยวกับวัฒนธรรมบางหัวข้ออาจเกิดจากนักศึกษาไม่เคยเรียนในหัวข้อวัฒนธรรมนั้นๆ มาก่อน ยกตัวอย่างเช่น เรื่องศาสนาและความเชื่อโชคลาง อย่างไรก็ตามมีหัวข้อวัฒนธรรมอีกหลายหัวข้อที่นักศึกษาไม่เคยเรียนแต่กลับทำคะแนนได้ดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนักศึกษามีความสนใจในหัวข้อวัฒนธรรมนั้นๆ

3.2.2 นักศึกษาเคยเรียนหัวข้อวัฒนธรรมนั้นๆ แล้ว แต่ลืมเมื่อทำข้อสอบครั้งนี้

มีหัวข้อวัฒนธรรมหลายหัวข้อที่นักศึกษาเคยเรียนแล้วแต่ทำคะแนนได้ไม่ดี ยกตัวอย่างเช่น การขอร้อง และการขอบคุณ นักศึกษาทุกคนในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพจะต้องศึกษารายวิชาภาษาอังกฤษ 1 และภาษาอังกฤษ 2 ซึ่งเป็นรายวิชาบังคับในชั้นปีที่ 1 ซึ่งในสองรายวิชานี้ได้มีการกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับ การขอร้องและการขอบคุณไว้ อย่างไรก็ตาม

ก็ตามถึงแม้ว่านักศึกษาจะเคยเรียนในหัวข้อเหล่านี้แล้วแต่ผลการวิเคราะห์ข้อมูลกลับพบว่า นักศึกษาทำคะแนนได้น้อยมากในหัวข้อนี้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักศึกษาส่วนใหญ่ไม่มีโอกาสได้ใช้ภาษาอังกฤษที่ได้เรียนมาไปใช้กับสถานการณ์จริงมากนักจึงทำให้สับสนในสิ่งที่เคยเรียนมา ซึ่งภาษาจัดว่าเป็นทักษะปฏิบัติ (practical skill) กล่าวคือหากผู้เรียนมีโอกาสดำเนินปฏิบัติมากเท่าใด ก็จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่วมากเท่านั้น (ผะอบ พวงน้อย; และคนอื่นๆ. 2546:45-46)

3.2.3 นักศึกษาใช้ความรู้ทางวัฒนธรรมไทยในการตอบคำถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบความเข้าใจในวัฒนธรรมพบว่า นักศึกษาบางส่วนใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมในวัฒนธรรมไทยเป็นเกณฑ์ในการตอบคำถาม ยกตัวอย่างเช่น ข้อสอบในข้อ 18 (If you were talking to a friend and then a third person (who you didn't know) came along and began talking to your friend. What can't you do?) ถามว่าเราไม่ควรจะทำอะไรหากขณะที่เรากำลังสนทนากับเพื่อนอยู่แล้วมีบุคคลที่สามที่เราไม่รู้จักเข้ามาร่วมการสนทนา ผลปรากฏว่านักศึกษาส่วนใหญ่ตอบตัวเลือก a. You could introduce yourself by saying something like: "I don't think we've met I'm....." ซึ่งในวัฒนธรรมตะวันตกถือว่เป็นเรื่องธรรมดาที่ไม่จำเป็นจะต้องรอให้ผู้อื่นแนะนำตัวเราให้รู้จักกับผู้อื่น เราสามารถแนะนำตัวกับคนที่เราไม่รู้จักได้เลย ซึ่งต่างจากวัฒนธรรมไทยที่คนไทยส่วนใหญ่มักจะอยู่เฉยๆแล้วรอจนกว่าเพื่อนจะเป็นผู้แนะนำให้รู้จักกับบุคคลที่สาม

นอกจากการที่นักศึกษาใช้วัฒนธรรมไทยเป็นเกณฑ์ในการตอบคำถาม แล้ว พบว่านักศึกษาล้วนยังมีความเข้าใจที่ผิดกับคำศัพท์บางคำเนื่องจากคนไทยนำมาใช้ในความหมายผิดๆ (False friends) เช่นคำถามในข้อ 59 ที่ถามว่า บ้านหลังใหญ่ที่คนรวยอาศัยอยู่ เรียกว่าอะไร (Which of the following is a very large house where rich people stay?) ซึ่งคำตอบคือ Mansion ปรากฏว่ามีนักศึกษาเพียง 17 คนที่ตอบถูก สาเหตุอาจเนื่องมาจากคนไทยนำคำว่า Mansion มาใช้อย่างผิดๆ สังเกตได้จากมีห้องว่างให้เช่าราคาถูกมากมายในประเทศไทยที่ใช้ชื่อว่า Mansion ซึ่งทำให้นักศึกษาไม่เข้าใจความหมายของคำว่า Mansion อย่างแท้จริง และทำให้ตอบคำถามในข้อนี้ผิดเป็นจำนวนมาก

4. การที่ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ อยู่ในระดับมากที่สุด เพราะบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์สร้างแรงจูงใจ แก่ผู้เรียนให้มีความอยากที่จะเรียนรู้เป็นนวัตกรรมสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้

ง่าย มีการตอบสนองแก่ผู้เรียนทันที ทำให้ผู้เรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างรวดเร็วตรงตามจิตวิทยาการเรียนรู้ตามวัยของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของ สมศักดิ์ คงเที่ยง และอัญชลี โพธิ์ทอง (2545 : 161-162) ได้จำแนกทฤษฎีความพึงพอใจในงาน ทฤษฎีการสนองความต้องการกลุ่มนี้คือว่า ความพึงพอใจ ในงานเกิดจากความต้องการส่วนบุคคลที่มีความสัมพันธ์ต่อผลที่ได้รับจากงานกับการประสบความสำเร็จตามเป้าหมายส่วนบุคคล

ข้อเสนอแนะ

จากผลของการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ ควรตระหนักในความสำคัญของวัฒนธรรมของชนชาติเจ้าของภาษาว่ามีความสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ควรมีการกำหนดเนื้อหาทางวัฒนธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละหน่วยไม่ควรระบุเพียงว่าให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารตามหน้าที่ของภาษา (Function) เท่านั้น แต่ควรจะมีการกำหนดให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาด้วย
2. นักศึกษายังมีความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตกอยู่ในระดับปานกลาง ผู้สอนจึงควรให้ความสำคัญกับการสอดแทรกวัฒนธรรมในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเนื่องจากวัฒนธรรมและภาษามีความเกี่ยวข้องกันอย่างแยกไม่ออก สำหรับวิธีสอนวัฒนธรรมนั้น แฮดเลย์ (Hadley. 1993: 394-407) ได้เสนอเทคนิคในการสอนไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งนอกจากบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรม (Cultural Capsule) ผู้สอนสามารถใช้วิธีการสอนในแบบอื่นๆ อาทิ แบบจำลองวัฒนธรรม (Culture Assimilators) การแสดงละคร (Mini-Dramas) แบบจำลองวัฒนธรรมโดยใช้รูปภาพ (Cultoons) ฯลฯ (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในบทที่ 2) เทคนิคเหล่านี้ล้วนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักในวัฒนธรรมของชนชาติเจ้าของภาษา ซึ่งหากผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาก็จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องเหมาะสมมากขึ้น
3. บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์นี้ มีปัญหาในการสร้างมากซึ่งบ่อยครั้งไม่เป็นไปตามแผน ที่วางไว้ในกรอบเรื่องราวซึ่งต้องมีการปรับปรุงแก้ไขตลอดเวลาเพื่อทำ

ให้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์เหมาะสมและสมบูรณ์เพียงพอในการสร้างและพัฒนา ผู้พัฒนาจำเป็นต้องวิเคราะห์งานให้ชัดเจน เพราะจะทำให้การสร้างบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์นั้นไม่เสียเวลามากจนเกินไป ควรมีการวิเคราะห์เนื้อหาแยกออกเป็นเนื้อหาย่อยๆ สั้นๆ เรียงลำดับ จากง่ายไปหายากจากสิ่งที่ผู้เรียนควรจะรู้แล้วไปยังสิ่งที่นักเรียนไม่รู้จักการลำดับเนื้อหาที่ต่อเนื่องกันเป็นลำดับ จะทำให้กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นระบบมากขึ้น

4. การใช้ภาพนิ่งประกอบบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ ผู้วิจัยได้คัดลอกมาจากเว็บไซต์ต่างๆ นำมาดัดแปลงและประยุกต์เพื่อประกอบเนื้อหา หากมีการนำภาพวีดิทัศน์หรือภาพเคลื่อนไหว มาประกอบบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ให้มากขึ้น จะทำให้บทเรียนที่สร้างขึ้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาครั้งนี้ ใช้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์ในการเพิ่มความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจมีการทดลองใช้เทคนิคการสอนวัฒนธรรมอื่นๆ อาทิแบบจำลองวัฒนธรรม (Culture Assimilators) การแสดงละคร (Mini-Dramas) แบบจำลองวัฒนธรรมโดยใช้รูปภาพ (Cultoons) ในการสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรมตะวันตก

2. ควรมีการศึกษาประสิทธิภาพของการเรียนการสอนในระยะยาว โดยศึกษาว่า ถ้าช่วงเวลาผ่านไปแล้วนำบทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์มาให้ผู้เรียนใช้อีกครั้งหนึ่ง จะทำให้บทอ่านที่แสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผ่านเว็บไซต์นี้จะให้ผลดีเช่นเดิมหรือไม่

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีและสื่อสารเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- ขจรฤทธิ์ ภักดีพันธ์. (2549). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3*. สารนิพนธ์ (กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ครรชิต มาลัยวงศ์. (2532). *เทคโนโลยีสารสนเทศ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จักรกฤษณ์ ใจตรงกล้า. (2550). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จารุมาลย์ ตริมาศ. (2538). *การศึกษาความเข้าใจวัฒนธรรมของชนชาติที่พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัด กรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม (ศึกษาศาสตร์-การสอน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ฉันทนา สุนทรวิษ. (2550,กรกฎาคม). *การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ เรื่อง การแสวงหาสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วารสารสารสนเทศ. 8(2): 79-98.
- เชวง จันทระเขตต์. (2528). *การแปลเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ญาดา คุ่มแก้ว. (2531). *การศึกษาความเข้าใจในวัฒนธรรมอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสาธิต สังกัดทบวงมหาวิทยาลัยของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม (ศึกษาศาสตร์-การสอน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- เตือนตา ไม้จันทร์. (2529). *ความคิดเห็นของครูสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาเกี่ยวกับการเรียนการสอนหัวข้อวัฒนธรรมในแบบเรียนภาษาอังกฤษ*. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(การสอนภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ธนพัฒน์ ถึงสุข ; และ ชเนนทร์ สุขวารี. (2538). *เปิดโลกมัลติมีเดีย*. กรุงเทพฯ: ไอบีซพัลลิซิ่ง.
- ฐปทอง กว้างสวัสดิ์. (2551). *คู่มือการสอนภาษาอังกฤษ*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2534). *เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย*. กรุงเทพฯ: บี แอนด์ บี พลัับปริซิ่ง.

- บุญเรือง เนียมหอม. (2540). การพัฒนาระบบการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ตในระดับอุดมศึกษา. วิทยานิพนธ์ ศศ.ด.(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- บุปผชาติ ทัพพิกรณ. (2540). เวิร์ดไวด์เว็บเครื่องมือในการสร้างความรู้. กรุงเทพฯ: สมาคมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการศึกษาไทย. อัดสำเนา.
- บุปผชาติ ทัพพิกรณ.; สุกีร์ รอดโพธิ์ทอง.; ชัยเลิศ พิชิตพรชัย.; และ ไสภาพรรณ แสงศัพท์. (2544). สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: ครูสภา.
- ปัทมทริย์ เขียมวงศ์วุฒิ. (2553). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. สารนิพนธ์ (กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ผะอบ พวงน้อย.; และคนอื่นๆ. (2546). การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเทคนิคเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ : การประยุกต์ทฤษฎีที่ลงตัว. *พัฒนาเทคนิคศึกษา*. 15(45): 45-50.
- พินดา สุนทรวิภาต. (2533). การศึกษาความสามารถของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน และความเข้าใจในวัฒนธรรม. ปรินญานินพนธ์ ศศ.ม (ภาษาศาสตร์การศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พรพิมล เจียมนาครินทร์.(2539). พัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ต้นอ่อนแถมมี.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2538). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิมพ์ใจ เทพจันทิก. (2549). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศพื้นฐานสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 3. สารนิพนธ์ (กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ยงยุทธ์ อินทจักร. (2547,สิงหาคม-2548, มกราคม). [เว็บเบส อินสตรัคชั่น : อะ ชาเลนจ์อิงเอ็กพีเรียนส์ ฟอร์ อี- เอฟแอล/อีเอสแอล อินสตรัคเตอร์]. *Web-based Instruction : A Challenging Experience for EFL/ESL Instructors*. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์. 1(1): 43-50.
- ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง. (2548). เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา. เอกสารอัดสำเนา.
- ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง. (2547). การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- วรางคณา หอมจันทร์. (2542). ผลของโปรแกรมการเรียนการสอนผ่านเว็บแบบเปิดและปิด และระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2. ปริญญาโท ค.ม. (โสตทัศนศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่าย- เอกสาร.
- วิชุดา รัตนเพียร. (2542, มีนาคม-มิถุนายน). การเรียนการสอนผ่านเว็บ: ทางเลือกใหม่ของเทคโนโลยีการศึกษาไทย. วารสารครุศาสตร์. 27(3): 29-35.
- ศรีภูมิ อัครมาลี; และ คนอื่นๆ. (2544). ภาษาควรจำ วัฒนธรรมควรรู้ (The A to Z of Language and Culture). กรุงเทพฯ: ครูสภา.
- สถาพร สาธุการ. (2547). Multimedia หรือสื่อประสมเพื่อการศึกษา. สืบค้นเมื่อ 9 พฤษภาคม 2555, จาก http://edu.kru.ac.th/ICT/images/stories/document/new_3.pdf.
- สมศักดิ์ คงเที่ยง และ อัญชลี โพธิ์ทอง. (2545). การบริหารบุคลากรและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สมุทร เชนเชาวนิช. (2542). เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุญาณี เดชทองพงษ์. (2545). ผลของการใช้เครื่องมือการสื่อสารแบบร่วมมือในการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย ที่มีต่อเมตาคอนนิชั่นและความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษระหว่างนักเรียนไทยและจีนใน ระดับ มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ คศ.ด. (เทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุรศักดิ์ อมรรัตนศักดิ์; เตือนใจ เกตุษา; และ บุญมี พันธุ์ไทย. (2539). เอกสารประกอบการสอนวิชาวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทางการศึกษา 1. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎามนตรี. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: พรินทวานกราฟฟิค.
- อำพัน ฤทธาภิรมย์; และ บุญเสริม ฤทธาภิรมย์. (2542). รู้จักประเทศเจ้าของภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: บิ๊กบุ๊กเซ็นเตอร์.
- Brown, H.D. (2000). *Principle of Language Learning and Teaching*. London: Longman.
- Colleen, Jones. (1988). *Designing Web-Based instruction: Research and Rationale*.
Retrieved December 18 2007, from <http://ccwf.cc.utexas.edu/~jonesc/research/empaper.htm>.

- Dickson, L. (1987). *Self-Instruction in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Freeman, D. (1986). *Techniques and Principles in Language Teaching*. New York: OUP.
- Friedman, Gregory L. (2009). Learner-created lexical databases using web-based source material. Oxford Journals: Oxford University Press.
- Gayeski, D. (1994). *Designing Multimedia: An Interactive Toolkit*. Falls Church, VA: Future Systems.
- Hadley, A.O. (1993). *Teaching Language in Context*. Massachusetts: Heinle & Heinle.
- Hammerly, H. (1982). *Synthesis in second language teaching*. Washington: Second Language Publication.
- Hatfield, M ; & Bitter, G. (1994). Integration of Mathematics Explorer Calculator into Mathematics Curriculum, *Journal of Computer in Mathematics and Science Technology*. 1(3).
- Hinkel, E. (ed.), (1999). *Culture in Second Language Teaching and Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hites, Jeanne ;& /Ewing, Keith. (1998). *Designing and implement Instruction on the world Wide Web: A case study*. Retrived November 20, 2007, from <http://lrs.stcloud.msus.edu/ispi/proceed.html>.
- Holcomb, J. (1992). Event-related brain potentials elicited by syntactic anomaly. *Journal of Memory and Language*. Vol 31(6) Dec 1992, 680-695.
- Hyland, K. (1993). "Culture and Learning: A Study of the Learning : Style Preference of Japanese Students". *RELC Journal*. 24(3) : 68-84.
- Ikpeze, Chinwe H ;& Boyd, Fenice B. (2007, April). *Web-based inquiry learning: Facilitating thoughtful literacy with WebQuests*. The Reading Teacher. 60(7): 644-654.
- Johnson, P. (1981). Effects on Reading Comprehension of Language Complexity and Cultural Background of a Text. *TESOL Quarterly*. 15 (2): 169-181.
- Johnson, P. (1982). Effects on Reading Comprehension of Building Background Knowledge. *TESOL Quarterly*. 16(4): 503-516.

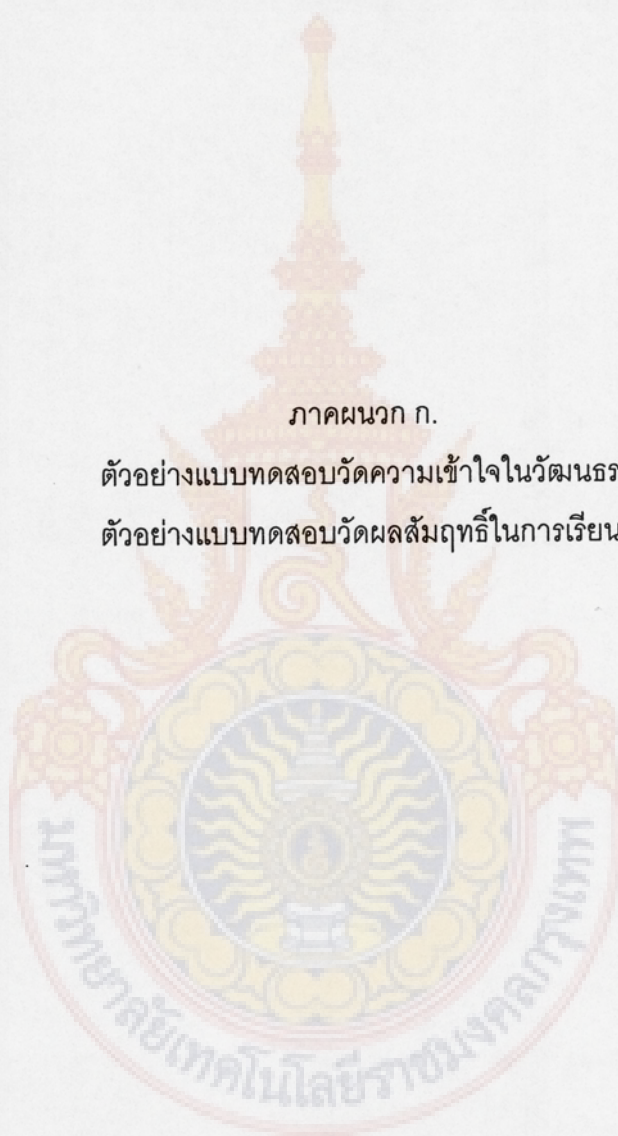
- Jonassen, David H.; & Wallace H. Hannum. (1987). Research A Based Principles for Designing Computer Software, *Educational Technology*. 22 (12) : 7-14.
- Khan, Badrul Huda. (2005). *E-Learning Quick Checklist*. London: Information Science Publishing.
- Khan, Badrul Huda. (1997). *Web based Instruction (WBI)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publications.
- Kramsch, C. (2001). *Language and Culture*. Oxford: Oxford University Press.
- Krashen, S.D. (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. New York: Pergamond.
- Krench, D.;& Ballachey,E.L. (1962). *Individual in society, International Student*. 2nd ed. New York: McGraw Hill.
- Lado, R. (1968) .*Linguistic Across Cultures: Applied Linguistics for Language Teacher*. Michigan: Michigan University of Michigan Press.
- Lado, R. (1986). *How to compare two cultures*. In J.M. Valdes (ed), *Culture Bound: Bridging the cultural gap in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Levine, D.R. Baxter; J.; & McNulty, P.(1987). *The Cultural Puzzle: Cross-Cultural Communication for English as a Secondary Language*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Linda , T. (1995). *Multimedia in Action*. Boston. Academic Press. Inc
- Lindgren, H, C. (1967). *Educational Psychology in the Classroom*. 3rd ed. New York: John Wiley & Sons.
- Littlewood, W.T. (1984). *Communicative Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Mauldin, M. (1996), The Development of Computer-Based Multimedia: Is a Rainforest the Same Place as a Jungle?. In *TECHTRENDS* , v41, n3, pp.15-18.
- Mauldin. (1996). &*Dictionary of computer and Internet* N.Y: Barron's, c.
- Nada, B. (2006). *What every teacher needs to know*. Retrieved August 15, 2006, from <http://nadabs.tripod.com/culture>.
- Oller, J.W. Jr. (1983). *Issues in language testing research*. Rowley: Newbury House.

- Oller, J.W.; et al. (1977). Attitudes and Attained Proficiency in ESL: A Sociolinguistic Study of Native Speakers of Chinese in the United States. *Language Learning*. 2: 1-23.
- Omanee, B. (2002). *Cultural Knowledge in English for Advanced Diploma in Hospitality Students in Rajamangala Institute of Technology*. Master's thesis (Applied Linguistics). Nakornpatom: Graduate Studies, Mahidol University. Photocopied.
- Parry, K. (1996). Culture, Literacy, and L2 Reading. *TESOL Quarterly*. 30(4): 665-692.
- Parson, R. (1995). *An Investigation into Instruction Available in the World Wide Web*. Retrieved December 16, 2007, from <http://www.oise.on.ca/~rparson/definitn.htm>.
- Paulissen, D.; & Frater, H. (1994). *Multimedia mania*. Grand Rapids, Mich. Abacus.
- Pritchard, R. (1990). The Effects of Cultural Schemata on Reading Processing Strategies. *Reading Research Quarterly*. 25(4): 273-295.
- Rauf, S. (1988). Culture and Reading Comprehension. *English Teaching Forum*. 2(1): 24.
- Saluveer, E. (2004). *Teaching Culture in English Classes*. Master's Thesis M.A (English). Estonia: Graduate School, University of Tartu. Photocopied.
- Seelye, N. (1993). *Teaching Culture: Strategies for Intercultural Communication*. 3rd ed. Lincoln Wood, IL: National Textbook.
- Sloss, A. (1997). *Multimedia in Education Department of Computing Services*. University of Waterloo.
- Ter-Minasova, S. (1994). Kaleidoscope. *Modern English Teacher*. 3(2): 62.
- Tomalin, B.; & Stempleski, S. (1993). *Cultural Awareness*. Oxford: OUP.
- Tucker, G.R.; & Lambert, W. E. (1973). Sociocultural Aspects of Language Study. In J., Oller., & J.C., Richards. (eds.). *Focus on Learner*. Massachusetts: Newbury House.
- Vallette, R.M. (1977). *Modern Language Testing*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Wong, M.S. (2000). *The influence of gender and culture on the pedagogy of five western EFL teachers in China*. Dissertation Ph.D. (English). California: Graduate School, University of Southern California. Photocopied.

ภาคผนวก ก.

ตัวอย่างแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก

ตัวอย่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาอังกฤษ



ตัวอย่างแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรมตะวันตก

(จำนวนตัวอย่างข้อสอบ 25 ข้อ จากแบบทดสอบฉบับจริง 70 ข้อ)

Western Cultural Understanding Test

Directions: Choose the best alternative for each item.

Part 1: Factual Culture

1. Who was the first person that discovered the U.S.A?
 - a. Amerigo Vespucci
 - b. Christopher Columbus
 - c. Ponce de Leon
 - d. Jacque Catier
2. Laura would like to visit the wax museum. She should go to.....
 - a. Madame Tussaud's
 - b. the Tower of London
 - c. Trafalgar Square
 - d. the Tower Bridge
3. This flight departed from Suwanabhumi International Airport and will arrive in the biggest international airport in London by 3.00 p.m. tomorrow. What does the biggest international airport refer to?
 - a. Gatwick Airport
 - b. Heathrow Airport
 - c. Stansted Airport
 - d. London City Airport
4. Susan saw a photo of "Britain's Iron Lady" in the magazine. Whose photo did Susan see?
 - a. J.K. Rowling
 - b. Margaret Thatcher
 - c. Lady Diana Spencer
 - d. Queen Elizabeth II
- 5.



The stars on the U.S. national flag
represent.....

- a. number of the U.S.A founders
- b. number of states
- c. number of U.S senators
- d. number of the U.S. presidents

Part 2: Behavioral Culture

6. If you were talking to a friend and then a third person (who you didn't know) came along and began talking to your friend. What can't you do?

- a. You could introduce yourself by saying something like: "I don't think we've met I'm....."
- b. You could ask your friend to introduce you by saying something like: "I don't think I've met your friend."
- c. You could not say anything and wait for your friend to introduce you.
- d. You ask something like: "Can I have your name, please?"

7. Situation: A man would like to take a seat near you. You accept his request.

A man: Do you mind if I sit here?

You:

- a. Yes, I do.
- b. Yes, of course.
- c. No, of course not.
- d. Sure. Why not?

8. Mrs. Susan Jones is Judy's mother. Sam is Judy's friend. What should Sam call Judy's mother?

- a. Auntie Susan
- b. Mommy
- c. Aunt Susan
- d. Mrs. Jones

9. You are Alan's associate. Today is his graduation's day. What should you say to him?

- a. Congratulations on your success.
- b. I can't believe. You've done.
- c. I believe that where there's a will, there's a way.
- d. I'm so surprised.

10. A: Would you like to go shopping with me this evening?

B:

- a. No, it's a waste of time.
- b. I don't like shopping. That's too bad.
- c. I don't have free time.
- d. I'd like to, but I've already planned something else.

11. A: You know? I've got an "A" in English 1 Course.

B:

- a. I'm so surprised.
- b. That's great.
- c. Really? Are you sure?
- d. Oh my god. I'm glad you're happy.

12. Which alternative is not a reply to Bob's apology when he accidentally steps on John's foot?

Bob: I'm sorry.

John:

- a. Oh, it's fine.
- b. That's O.K.
- c. By all means.
- d. It doesn't matter.

13. You are at a restaurant where smoking is not allowed. A foreigner who is sitting beside you is going to smoke. What should you say?

- a. Don't smoke here.
- b. Hey! Look at the notice "Smoking is not allowed", please.
- c. I think you don't smoke.
- d. I don't think you should smoke.

14. You give a birthday gift to your friend and he thanks you. How would you respond to his thanks?

- a. I hope you love it.
- b. Never mind.
- c. Glad you like it.
- d. That's no problem.



15. What does this man want to say?

- a. I don't know. I have no idea.
- b. I have no money.
- c. I'd love to come.
- d. I agree with you.

16. British people believe thatover the doors brings good luck.

- a. a mirror
- b. a horse shoe
- c. a fish mobile
- d. family photo

17. What should western people do when they spill salt on the table?

- a. They must throw it over their shoulder.
- b. They must say "White Rabbit".
- c. They must drop some water on it.
- d. They must stop doing anything and start to pray.

18. What is celebrated on Christmas day?

- a. The death of Jesus.
- b. The birth of Jesus.
- c. The resurrection of Jesus.
- d. The last supper

19. Which of the following is an appropriate manner in a formal dining?

- a. Asking for a doggy bag to take some food back home.
- b. Slurping (making loud noise) soup to show how delicious it is.
- c. Asking the other people to pass something that you cannot reach.
- d. Keeping quiet all the time.

20. Which of the following is a very large house where rich people stay?

- a. A row house
- b. A mansion
- c. A cottage
- d. A condominium

Part 3: Achievement culture

21. Which of the following was not composed by William Shakespear?

- a. Romeo and Juliet
- b. Hamlet
- c. Twelfth Night
- d. Robinson Crusoe

22. What kind of music was not originated by black Americans?

- a. Soul
- b. Hip Hop
- c. Classical music
- d. Rhythm and blue

23.

Candle in the Wind

Goodbye England's rose;
may you ever grow in our hearts.
You were the grace that placed itself
where lives were torn apart.

The above is the lyric taken from the song "Candle in the Wind." What does England's rose refer to?

- a. Victoria Beckham
- b. Queen Elizabeth II
- c. Princess Diana
- d. J.K Rowling

24. Sam is watching the film of the greatest shipwreck in the history. What film is Sam watching?

- a. River Wild
- b. Titanic
- b. Jaws
- d. Deep Blue Sea

25. "The Super Bowl" is the famous tournament in the United States. What kind of sport is included in this tournament?

- a. American football
 - b. Golf
 - c. Volleyball
 - d. Tennis
-

English Achievement Test

Part 1: Vocabulary

1. Ais a well groomed, image conscious straight male who is interested in clothing.

1. metrosexual

2. lady boy

3. gay man

4. bachelor

2. More and more travelers are looking for bed and breakfast in private homes.

1. occupations

2. accommodations

3. activities

4. luxurious hotels

3. You Tube and American Idol are the examples ofduring 2000s.

1. fashions

2. fads

3. popularities

4. trends

4. When you travel abroad, you need to go through theprocess.

1. immigration

2. disembarkation

3. invitation

4. communication

5. I'll call the airline company and make a for the flight to New York.

1. location

2. innovation

3. imagination

4. reservation

6. A: I want to sell my car because I just need some money.

B: You may put a (an)..... in the local newspaper to sell it.

1. advertisement

2. poster

3. website

4. Brochure

7. Receptionist: What's your.....?

Visitor: It's Susan. I'm Susan Hunt.

1. surname

2. given name

3. nickname

4. family name

8. Due to New Year Occasion, there is only one room So Thomas and I need to share room staying together.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. sold | 2. available |
| 3. confirmed | 4. booked |

9. Sue is very She's never late.

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. hardworking | 2. independent |
| 3. punctual | 4. practical |

10. Sam studies..... He learns about the mind and how it influences behavior.

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. Management | 2. Physics |
| 3. Biology | 4. Psychology |

11. Mike is a (an)person. He is confident and free to do things without needing help from other people.

- | | |
|--------------|----------------|
| 1. energetic | 2. precise |
| 3. outgoing | 4. independent |

12. A: Do you have any previous of this type of work?

B: Yes, I've worked as a programmer at a telecommunication company.

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. experience | 2. skill |
| 3. knowledge | 4. position |

13. Interestedcan apply for this job in person at our company.

- | | |
|---------------|--------------|
| 1. employee | 2. candidate |
| 3. advertiser | 4. employer |

14. Previous teaching experience is a necessary for this job.

- | | |
|----------------|------------------|
| 1. application | 2. qualification |
| 3. position | 4. communication |

Part 2: Expressions

15. A: I'm having such a good time in Christchurch.

B: I love all places here.

1. So do I.

2. So am I.

3. Nether do I.

4. Nether am I.

16. A : I think "The Star" is the best reality show in Thailand ?

B : I couldn't agree more. _____.

1. It's very boring.

2. It's very awful.

3. It's really terrible.

4. It's really interesting.

(17-18)

Mike: So, what do you think? How do you like New York?

Mata: 17)..... I love it. I'm glad we came.

Mike: So am I. I really like the shopping malls.

Mata: 18)..... I think the prices of the goods are really expensive.

Mike: Do you think so?

17. 1. I don't have any ideas

2. I'm having a great time.

3. I really like the restaurants.

4. I hate all the traffic.

18. 1. You do? I don't.

2. You don't? I do.

3. Me too.

4. Me Neither.

Item 19-21

A : Do you think that exercising makes us smart ?

B : ___(19)__. When you exercise a lot, your body is firm.

In addition, your muscle is strong and you will look smart.

C : ___(20)__. I think eating healthy food makes us smart,
not exercising.

A : ___(21)__. I think exercising and eating healthy food
can make us smart.

19. 1. I think it's wrong.

2. I have no idea.

3. I'm not sure I agree with you.

4. I think so.

20. 1. You're not right. 2. You may be right.
3. I agree with you. 4. I have no idea.
21. 1. Both of you are wrong. 2. Both of you have no ideas.
3. Both of you may be right. 4. Both of you are not sure.

22. Which statement expresses agreement?

1. I couldn't agree more. 2. I totally disagree with you.
3. In my own opinion, 4. You may be right.

23. A : I think signs along the highway sometimes are very confusing.

B : So do I.

C : Do you ? I don't.

Which statement is correct?

1. All A, B and C agree. 2. A and C agree, but B disagrees.
3. A and B agree but C disagrees. 4. A and B disagree but C agrees.

Booking Flight Ticket (24-27)

Reservation officer: Thai Airways International, good morning.

24).....

Tom: Yes, do you have any flights to New York this Thursday?

Reservation officer: Moment, please. 25)..... Yes, there are 2 flights, one at 1.00 p.m. and the other at 10.00 p.m.

Tom: Great.

Reservation officer: 26)..... flight do you prefer?

Tom: I prefer 6.00 one, please. Could you also help me to book a return flight, please?

Reservation officer: 27).....

Tom: On the 17th.

24. 1. What do you want? 2. How may I help you?
3. Do you want to contact us? 4. How are you so far?
25. 1. Can you wait? 2. I'll ask someone.
3. Let me check 4. I can't inform you now.

31. A:

B: It's 120 dollars per night including VAT and breakfast.

1. How much is the room rate per night?
2. How many dollars do you charge?
3. What is included with the room rate?
4. Is the room rate expensive for me?

32. A:

B: It's S-O-R-E-N-T-O.

1. Can I have your name, please?
2. What is your surname?
3. How do you say your last name in English?
4. How do you spell your last name?

33. A:

B: I'm a graphic designer.

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| 1. Who do you work for? | 2. Where do you work? |
| 3. What do you do? | 4. Which job do you prefer? |

34. A:

B: Actually, I'm Japanese.

- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1. Where are you from? | 2. What is your nationality? |
| 3. Are you from Japan? | 4. Where do you live? |

(35-44)

Barbie Blythe is being interviewed by the manager of the Super Dollfie Computer Company (Thailand) Ltd. for the position of computer programmer.

Manager: Good afternoon. 35).....

Blythe: Thank you.

Manager: May I have your name please?

Blythe: Yes. I'm Barbie Blythe.

Manager: Thank you. And 36).....

Blythe: I'll be twenty-nine years old tomorrow.

- Manager: Happy birthday to you.
- Blythe: Thank you very much.
- Manager: 37).....and see that you've worked with two computer companies in the past. You've also reached a management position. 38).....
- Blythe: I'm an ambitious person, and I need a lot of challenges in my work that I don't get at my job now. And your company is famous and well-organized.
- Manager: 39).....
- Blythe: I've been work there for three years and eight months.
- Manager: 40).....
- Blythe: 41).....
- Manager: As for your other abilities, 42).....
- Blythe: I can speak it fluently. I also took a short course in London last year.
- Manager: I see. 43).....
- Blythe: No, I've known about your company for over two years. And I'm familiar with your company's background.
- Manager: That's good. That's all for today. 44).....
- Blythe: Thank you very much.

35. 1. Come and sit still 2. Please take a seat
3. Nice to see you. 4. How are you?
36. 1. what age are you? 2. how old you are?
3. how old are you? 4. Are you twenty-nine?
37. 1. I saw your resume. 2. I interviewed you.
3. I remembered your detail. 4. I considered your company.
38. 1. How would you describe your personality?
2. What is your career?
3. Why do you want this job?

4. What job are you applying for?
39. 1. how long have you been working there?
2. what years have you been working there?
3. how many years have you worked for my company?
4. do you like working there?
40. 1. How much money do you want?
2. What salary do you receive there?
3. How much salary do you want?
4. How much money do you think of your job?
41. 1. 25,000 baht sir, a month.
2. I think 25,000 baht is not expensive.
3. My salary is only 25,000 baht.
4. I think 25,000 baht is a good starting salary.
42. 1. how well can you speak English?
2. how can you speak English?
3. can your English fluently?
4. I can speak Korean fluently, what about you?
43. 1. Do questions you want to know more?
2. Do you know my company?
3. Are there any questions you would like to ask?
4. please ask me any question you would like now.
44. 1. Thanks for coming for an interview.
2. I look forward to hearing from you soon.
3. leave now and never come back.
4. Certainly, you must get the job here.
45. Which expression is **NOT** said by the interviewee?
1. I'm hardworking and outgoing.
2. I also want to improve my English.
3. My name is Choi Su Yong.

4. Please take a seat.

46. Which expression is not said by the interviewer?

1. Let's call it a day.
2. Now I'm going to ask you a few questions.
3. What other subjects did you learn?
4. I'm sure I learn quickly.

No. 47-54: Study the dialogue below. A customs officer interviews a male traveler. Then fill out the Disembarkation card and answer the questions.

Traveler: Excuse me. Is this window for visitors?

Customs officer: Yes. I need your passport, ticket and disembarkation card.

Traveler: Here you are.

Customs officer: Could I have your name, please?

Traveler: Ronald Barredo.

Customs officer: How do you spell your last name?

Traveler: It's B-A-R-R-E-D-O.

Customs officer: And what's your occupation?

Traveler: I'm a businessman.

Customs officer: What's your purpose for visiting Taiwan?

Traveler: Sightseeing.

Customs officer: Do you have any company?

Traveler: I am with a friend. We two will be traveling with our friends here.

Customs officer: And how long do you intend to stay here?

Traveler: Ten days.

Customs officer: Where do you plan to visit?

Traveler: We will stay in Taipei for three days, and then go to Hualian and Kenting. We are going to visit the National Palace Museum, experience rock climbing, and sunbathe at the sunny beaches.

Customs officer: That sounds like a lot of fun. And where are you going to stay?

Traveler: We'll stay at our friends. This is the address.

Customs officer: OK. I have no more questions for your. You can have your passport now. I hope you'll enjoy your stay here in Taiwan.

Traveler: I believe I will! Thank you!

INTERNATIONAL EMBARKATION/DISEMBARKATION CARD			
(Mr.)			
(Mrs.)			
(Miss)	(Surname) (47).....		
	(Middle name)		
	(Given name) (48).....		
Date of birth	01	JAN	1981
(Day)	(Month)	(Year)	
Place of birth	<u>New York, USA</u>		
Nationality (49).....			
Passport Number)	<u>U.S.C 00001549</u>		
Occupation (50).....			
Permanent address	<u>70 Washington Sq S, New York, NY 10012, USA</u>		
Purpose of your visit (51).....			
Intended local address (52).....			
Type of accommodation (53).....			
Port of Disembarkation (54).....			

- | | | |
|-----|----------------|--------------------|
| 47. | 1. Balino | 2. Bariso |
| | 3. Barredo | 4. <u>Bernardo</u> |
| 48. | 1. Robert | 2. Ronald |
| | 3. Donald | 4. <u>Richard</u> |
| 49. | 1. American | 2. Canadian |
| | 3. Japanese | 4. Taiwanese |
| 50. | 1. businessman | 2. tourist |
| | 3. Student | 4. Nurse |

58. A factory owner is looking for a new office with a large storage area for his company.

59. A businessman is looking for a fully furnished house which is not far from the airport.

No.60-64 Study the following labels, then choose the best answer.

1. Extra Strength **TYLENOL** Temporarily relieves minor aches and pain due to headaches, minor pain of arthritis, common cold and reduces fever, taken every 4-6 hours

2. **COUNTERPAIN GEL** 100 mg. For relief of muscular aches and pain.
For external use only. **Mfg.**05/08

3. **VIARTRIL-S** Glucosamine Sulphate 1884 mg. Powder for oral solution
Indication and Dosage-see package inside Keep out of reach of children

4. **CELLUFRESH** Solution for curing dry eyes, natural tears replacement
Directions : Twist cap and turn it upside down to let liquid drop.
Used once then throwaway **Mfg.** 02/08 **Exp.** 02/10

60. Without opening it, this medicine is able to last for two years.

61. You use it when you have infections in your mouth.

62. Sportsmen always use it before exercising leg muscles.

63. This medicine helps you feel better for only a short time.

64. This medicine can be used only once after opening it.

Read the following job advertisement and answer the questions.

An export oriental Company

Requests:

IMPORT-EXPORT OFFICER

Female, age not over 30

Bachelor's degree or higher in Marketing

2 years experience in import-export

Fluent in English

Satisfactory benefit is offered.

Interested persons are invited to send an application with a resume and one recent photo to:

TOZEN (THAILAND) CO., LTD.

c/o 10/174, St. Louise Soi 3,
Chan Road, Yannawa, Bangkok 10120

65. Who is the advertiser?

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| 1. An export oriental company | 2. TOZEN (THAILAND) |
| 3. Import Officer | 4. Vocational Certificate |

66. How can an interested person apply for this job?

- | | |
|-------------------|---------------|
| 1. In person | 2. In writing |
| 3. By telephoning | 4. By e-mail |

67. Which of the following qualifications is NOT stated in this ad?

- | | |
|-------------------|---------------|
| 1. Sex | 2. Education |
| 3. Marital status | 4. Experience |

68. Who is likely to be a successful candidate?

1. Susie, 29-year-old woman who's got a vocational certificate in Marketing from Songkla Technical College.
2. Manop is 28 years old. He's got a bachelor's degree in marketing from RMUTK.

3. Somsri is 29 years old. She's got a master's degree in marketing from NIDA.
4. Wipa is 23 years old. She's just got bachelor's degree in marketing from RMUTK this year.

No. 69-75 Complete the resume.

RESUME

Name: Miss Kaikaew Nabot

Address: 4 Phasana 1 Sukhumvit 63 Bangkok 10110

Telephone : 02-439-8759

Personal Information :

Birth date March 14, 1984

Health Excellent

Marital Status 69).....

Position Sought : Accounting Manager

Objective: 70)

Education :

71)..... 72).....

B.B.A. (Accounting)

73)..... Satri Nontaburi

Mattayom 6 (Grade 12)

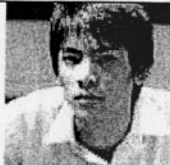
Special Qualification : 74)..... in English and excellent interpersonal communication skills

Reference: 75).....

- | | | |
|-----|--|-----------------------|
| 69. | 1. Single | 2. Divorce |
| | 3. Separated | 4. Widowed |
| 70. | 1. To work as the Accounting Manager in a large company. | |
| | 2. To work in a powerful teamwork. | |
| | 3. To deal with office work | |
| | 4. To take care of human resources job | |
| 71. | 1. 2002-2006 | 2. 2006-present |
| | 3. 1995-1997 | 4. 2001-2004 |
| 72. | 1. Samuth Prakarn School | 2. Bangkok University |

- | | | |
|-----|--------------------------------------|----------------------|
| | 3. Rajadamnoen Commercial College | 4. NIDA |
| 73. | 1. 1990-1996 | 2. 1996-2002 |
| | 3. 2002-2006 | 4. 2006-present |
| 74. | 1. Fluent | 2. Poor |
| | 3. Trouble | 4. Perfect |
| 75. | 1. Miss Kaikaew Nabot | 2. My boyfriend |
| | 2. It will be furnished upon request | 3. I don't have one. |

Use the information from the profile given to write a letter of application.

 Mr.Yook Songpisan	- M.Eng. (Mechanical Engineering) - Able to use computer programs - No work experience - Good command of English - Own a car
	Address: 30 Nanglinchee Road Satorn Bangkok

Choose the best alternative to complete the following letter.

30 Nanglinchee Road
Satorn Bangkok

23 July 2009

Mr. John Martin
Personnel Manager
Tawandang Holding,
23 Ban Chang, Rayong 20345

Dear 76).....:

I am writing in reply to your 77)..... concerning the position of the Mechanical Engineer 78)..... in the Nation on July 3rd. I enclosed a resume, a transcript and a 79).....

As you will see from my resume I have the qualifications outlined in your advertisement. I have just 80)..... from Rajamangala University of Technology Krungthep with a 81).....

In 82)..... Although I have no employment experience, I am confident that the skill training I received at the university has provided me with necessary background for the job performance. And I also believe that a course in 83).....taken in the last semester will be of great help to my working efficiency.

I am looking 84)..... to an opportunity for an interview.

85).....,

Songpisan.Y

(Mr.Yook Songpisan)

- | | | |
|-----|---------------------------|------------------------|
| 76. | 1. sir or madam | 2. Mr. John Martin |
| | 3. Mr. Martin | 4. sirs |
| 77. | 1. advertisement | 2. job |
| | 3. notice | 4. requirement |
| 78. | 1. dated | 2. advertised |
| | 3. been | 4. written |
| 79. | 1. picture | 2. passport |
| | 3. recent photograph | 4. CV |
| 80. | 1. studied | 2. learned |
| | 3. graduated | 4. finished |
| 81. | 1. Bachelor's degree | 2. Master's degree |
| | 3. Doctorate's degree | 4. Diploma |
| 82. | 1. mechanical engineering | 2. mechanical engineer |
| | 3. tourism | 4. tour guide |
| 83. | 1. Cookery | 2. Auditing |
| | 3. Hospitality | 4. Quality Control |
| 84. | 1. forward | 2. ahead |
| | 3. into | 4. after |
| 85. | 1. Yours faithfully | 2. Yours sincerely |
| | 3. Best wishes | 4. With love |

ภาคผนวก ข.

ตารางค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก



ตาราง 11 ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบวัดความสามารถในการอ่าน

ข้อที่	PH	PL	P	R
1	9	1	0.384615	0.615385
2	13	7	0.769231	0.461538
3	6	0	0.230769	0.461538
4	5	2	0.269231	0.230769
5**	13	9	0.846154	0.307692
6	12	8	0.769231	0.307692
7	10	6	0.615385	0.307692
8	6	0	0.230769	0.461538
9	7	2	0.346154	0.384615
10	12	2	0.538462	0.769231
11	10	7	0.653846	0.230769
12**	0	1	0.038462	-0.07692
13	7	2	0.346154	0.384615
14	5	2	0.269231	0.230769
15**	4	5	0.346154	-0.07692
16	7	1	0.307692	0.461538
17**	2	1	0.115385	0.076923
18	8	4	0.461538	0.307692
19	7	3	0.384615	0.307692
20**	1	0	0.038462	0.076923
21	9	5	0.538462	0.307692
22	13	4	0.653846	0.692308
23	11	0	0.423077	0.846154
24	9	5	0.538462	0.307692
25	11	5	0.615385	0.461538
26**	9	7	0.615385	0.153846
27	12	8	0.769231	0.307692
28	12	7	0.730769	0.384615
29	8	4	0.461538	0.307692
30	13	2	0.576923	0.846154
31	13	7	0.769231	0.461538

**ข้อที่ไม่มีคุณภาพ

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อท	PH	PL	P	R
32	7	2	0.346154	0.384615
33**	2	0	0.076923	0.153846
34	9	5	0.538462	0.307692
35	9	5	0.538462	0.307692
36**	0	1	0.038462	-0.07692
37	9	2	0.423077	0.538462
38	10	2	0.461538	0.615385
39	13	5	0.692308	0.615385
40	13	5	0.692308	0.615385
41	13	4	0.653846	0.692308
42**	7	5	0.461538	0.153846
43**	13	8	0.807692	0.384615
44	9	5	0.538462	0.307692
45	11	2	0.5	0.692308
46	7	2	0.346154	0.384615
47	5	1	0.230769	0.307692
48	11	0	0.423077	0.846154
49	12	2	0.538462	0.769231
50	6	0	0.230769	0.461538
51	11	1	0.461538	0.769231
52	11	8	0.730769	0.230769
53	7	2	0.346154	0.384615

**ข้อที่ไม่มีคุณภาพ

ตาราง 12 ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดความเข้าใจในวัฒนธรรม
ตะวันตก

ข้อที่	PH	PL	P	R
1**	5	7	0.428571429	-0.142857143
2	13	7	0.714285714	0.428571429
3	5	1	0.214285714	0.285714286
4	8	2	0.357142857	0.428571429
5	5	2	0.25	0.214285714
6	14	3	0.607142857	0.785714286
7	11	7	0.642857143	0.285714286
8	12	7	0.678571429	0.357142857
9**	9	10	0.678571429	-0.071428571
10	11	4	0.535714286	0.5
11	9	1	0.357142857	0.571428571
12	11	4	0.535714286	0.5
13	7	2	0.321428571	0.357142857
14	9	2	0.392857143	0.5
15	8	4	0.428571429	0.285714286
16	9	3	0.428571429	0.428571429
17**	8	6	0.5	0.142857143
18	7	3	0.357142857	0.285714286
19	14	7	0.75	0.5
20**	4	7	0.392857143	-0.214285714
21	8	4	0.428571429	0.285714286
22	13	8	0.75	0.357142857
23**	8	8	0.571428571	0
24**	1	3	0.142857143	-0.142857143
25	7	1	0.285714286	0.428571429
26	13	5	0.642857143	0.571428571
27	6	2	0.285714286	0.285714286
28**	6	6	0.428571429	0
29	12	7	0.678571429	0.357142857
30	12	4	0.571428571	0.571428571
31	12	6	0.642857143	0.428571429

**ข้อที่ไม่มีคุณภาพ

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อที่	PH	PL	P	R
32	11	7	0.642857143	0.285714286
33	14	7	0.75	0.5
34	13	2	0.535714286	0.785714286
35	11	3	0.5	0.571428571
36**	7	7	0.5	0
37	14	8	0.785714286	0.428571429
38	9	6	0.535714286	0.214285714
39	14	8	0.785714286	0.428571429
40**	5	0	0.178571429	0.357142857
41	12	8	0.714285714	0.285714286
42**	6	6	0.428571429	0
43	12	8	0.714285714	0.285714286
44	10	7	0.607142857	0.214285714
45**	14	10	0.857142857	0.285714286
46	8	0	0.285714286	0.571428571
47	7	1	0.285714286	0.428571429
48	9	5	0.5	0.285714286
49	10	7	0.607142857	0.214285714
50**	13	10	0.821428571	0.214285714
51	10	4	0.5	0.428571429
52	10	7	0.607142857	0.214285714
53**	14	10	0.857142857	0.285714286
54	5	2	0.25	0.214285714
55	2	2	0.142857143	0
56	6	2	0.285714286	0.285714286
57**	2	3	0.178571429	-0.071428571
58	14	4	0.642857143	0.714285714
59**	12	13	0.892857143	-0.071428571
60	5	1	0.214285714	0.285714286
61	14	0	0.5	1
62	9	1	0.357142857	0.571428571

**ข้อที่ไม่มีคุณภาพ

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อที่	PH	PL	P	R
63	12	5	0.607142857	0.5
64	7	2	0.321428571	0.357142857
65**	3	0	0.107142857	0.214285714
66	8	4	0.428571429	0.285714286
67	8	2	0.357142857	0.428571429
68	13	8	0.75	0.357142857
69	13	4	0.607142857	0.642857143
70	6	3	0.321428571	0.214285714
71	6	2	0.285714286	0.285714286
72	13	7	0.714285714	0.428571429
73	13	7	0.714285714	0.428571429
74	7	2	0.321428571	0.357142857
75	7	0	0.25	0.5
76	7	3	0.357142857	0.285714286
77	14	3	0.607142857	0.785714286
78	9	4	0.464285714	0.357142857
79	12	2	0.5	0.714285714
80	10	4	0.5	0.428571429
81	10	3	0.464285714	0.5
82	13	3	0.571428571	0.714285714
83	12	4	0.571428571	0.571428571
84	6	2	0.285714286	0.285714286
85	14	8	0.785714286	0.428571429
86	12	5	0.607142857	0.5
87	12	8	0.714285714	0.285714286
88	11	7	0.642857143	0.285714286
89	14	2	0.571428571	0.857142857
90	11	2	0.464285714	0.642857143
91	10	7	0.607142857	0.214285714
92	14	8	0.785714286	0.428571429
93	14	8	0.785714286	0.428571429

**ข้อที่ไม่มีคุณภาพ

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อท	PH	PL	P	R
94**	4	4	0.285714286	0
95	14	7	0.75	0.5
96	11	5	0.571428571	0.428571429
97	11	6	0.607142857	0.357142857
98	13	6	0.678571429	0.5
99**	14	13	0.964285714	0.071428571
100	13	9	0.785714286	0.285714286

**ข้อที่ไม่มีคุณภาพ



ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายธัญญวัฒน์ ตรีเนตร
วันเดือนปีเกิด	1 พฤศจิกายน 2516
สถานที่เกิด	เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	85/198 ซอยเสนานิคม 1 ถนนพหลโยธิน แขวงจรเข้บัว เขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร 10230
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	สาขาวิชาภาษาตะวันตก คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2535	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย
พ.ศ. 2538	ศษ.บ. (ภาษาอังกฤษ) จากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2543	ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน) จากมหาวิทยาลัยรามคำแหง
พ.ศ. 2551	ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ