

เกมสำหรับการสอนวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษาสเปนระดับ A1-A2¹

Didactic games for teaching culture in the class of Spanish for A1-A2 levels

ดารีกันต์ โคตรชนะ² และภาสุรี ลือสกุล³

Darikarn Kotchana and Pasuree Luesakul

บทคัดย่อ

วัฒนธรรมคือองค์ประกอบสำคัญในการเรียนการสอนภาษาสเปนในฐานะต่างประเทศ ความรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิต ประเพณี และความรู้สึกนึกคิดในประเทศผู้พูดภาษาสเปนต่าง ๆ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจมิติหลากหลายของภาษาและสามารถสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น ผลงานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์ที่จะนำเสนอแนวทางการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษาสเปนระดับ A1-A2 ด้วยการใช้เกมซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา

กรณีศึกษาในงานวิจัยนี้คือชั้นเรียนภาษาสเปนในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันตก วิชาเอกภาษาสเปน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าเนื้อหาวัฒนธรรมซึ่งควรเป็นส่วนสำคัญของการเรียนการสอนภาษาตั้งแต่ระดับพื้นฐานยังไม่มีบทบาทมากนักในชั้นเรียนระดับ A1-A2 ของหลักสูตรฯ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษาสเปนระดับ A1-A2 ในหลักสูตรนี้ ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องอย่างทฤษฎีสমรรถนะทางการสื่อสาร (Competencia comunicativa) ทฤษฎีการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษาต่างประเทศ และทฤษฎีเกมการสอน จากนั้นจึงสร้างตัวอย่างเกมจากหัวข้อต่าง ๆ ในแผนการเรียนการสอนของสถาบันเซอร์บันเตส (Plan curricular del Instituto Cervantes หรือ PCIC) และได้นำไปทดลองใช้จริงกับนักศึกษาในหลักสูตรเพื่อวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกมดังกล่าว

คำสำคัญ: การสอนวัฒนธรรม, เกมการสอน, การสอนภาษาสเปนระดับ A1-A2 มหาวิทยาลัยขอนแก่น

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ “การพัฒนาเกมสำหรับการสอนวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษาสเปนระดับ A1-A2” ของหลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาสเปน คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2563

² นักศึกษามหาบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาภาษาสเปน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Graduate student, Spanish Section, Graduate School, Chulalongkorn University E-mail: darikarndaniela@gmail.com

³ รองศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาภาษาสเปน ภาควิชาภาษาตะวันตก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Associate Professor, Dr., Spanish Section, Department of Western Language, Faculty of Arts, Chulalongkorn University Email: Pasuree.l@chula.ac.th

Abstract

Culture is an indispensable component of Teaching Spanish as a Foreign Language. Knowledge of ways of life, traditions and mentality in Spanish-speaking countries will enable the learners to understand various dimensions of the language and will enhance their communication skills. The objective of this research is to propose guidelines for teaching cultural contents in Spanish classes for A1-A2 levels by using games, a strategy that will increase the students' learning motivation.

Motivated by lack of cultural contents in beginners' classes in the Bachelor of Arts Program in Spanish, Department of Western Languages, Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University, this research is a case study of teaching cultural contents in A1-level and A2-level classes. The researchers have analyzed cultural contents in Spanish classes for A1-A2 levels in this program, studied related theories, namely Communicative Competence, Teaching culture in foreign language classes and Teaching games, created games with topics selected from the Curricular Plan of the Instituto Cervantes (PCIC) and tested their effectiveness with students in this program.

Keywords : teaching culture, didactic games, cultural competence, teaching of Spanish for A1-A2 levels, Khon Kaen University

บทนำ

ในปัจจุบัน เนื้อหาวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ กล่าวคือผู้เรียนภาษาไม่เพียงต้องรู้จักคำศัพท์หรือหลักไวยากรณ์ แต่ควรรู้ว่าต้องใช้ประโยคอย่างไร เมื่อใด และในสถานการณ์อย่างไร ดังนั้น การเรียนรู้แนวความคิด การแสดงออกและความเชื่อของเจ้าของภาษาจึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีของภาษาสเปนซึ่งมีประเทศผู้ใช้ภาษานี้เป็นภาษาราชการมากกว่า 400 ล้านคน ใน 21 ประเทศทั่วโลก (Instituto Cervantes, 2019) ได้แก่ อาร์เจนตินา โบลิเวีย ชิลี โคลอมเบีย คอสตาริกา คิวบา เอกวาดอร์ เอลซัลวาดอร์ สเปน กัวเตมาลา อิเควทอเรียลกินี ฮอนดูรัส เม็กซิโก นิการาควา ปานามา ปารากวัย เปรู สาธารณรัฐโดมินิกัน อูรุกวัย เวเนซุเอลา และปวยร์โตรีโก ซึ่งมีสถานะเป็นรัฐในอารักขาของประเทศสหรัฐอเมริกา โดยแต่ละประเทศก็ล้วนมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะตน

ผู้วิจัยเห็นว่าการเรียนการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมควรเริ่มต้นตั้งแต่ชั้นเรียนในระดับ A1 และ A2 ตามกรอบอ้างอิงทางภาษาของสหภาพยุโรป (Marco Común Europeo de Referencia หรือ MCER) เพราะการเรียนเนื้อหาวัฒนธรรมสามารถเป็นสื่อกลางในการทำความเข้าใจภาษาได้ตั้งแต่ระดับเริ่มต้น อีกทั้งวัฒนธรรมที่หลากหลายน่าตื่นตาตื่นใจของกลุ่มประเทศเหล่านี้ก็จะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพิ่มจุดมุ่งหมายในการเรียนภาษาได้อีกทางหนึ่ง ในขณะเดียวกัน การใช้เกมการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมก็เป็นกลยุทธ์ที่น่าสนใจเพราะจะทำให้เกิดบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ และจะสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

งานวิจัยนี้มีกรณีศึกษาคือห้องเรียนภาษาสเปนระดับ A1-A2 ในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันตก วิชาเอกภาษาสเปน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งเป็นหลักสูตรเอกภาษาสเปนเพียงหลักสูตรเดียวในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หลักสูตรนี้มุ่งเน้นการเรียนการสอนไวยากรณ์และทักษะทางภาษาเป็นหลัก ทำให้เนื้อหาวัฒนธรรมยังไม่มีความหนัก ผู้วิจัยหลักซึ่งเป็นศิษย์เก่าของหลักสูตรนี้พบว่าทางสาขาวิชาภาษาสเปนได้พัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง จึงเล็งเห็นความเป็นไปได้ที่จะนำเสนอแนวทางการสร้างเกมมาบูรณาการกับเนื้อหาวัฒนธรรมเพื่อสอดแทรกไว้ในชั้นเรียนของวิชาไวยากรณ์ในระดับ A1-A2 ของหลักสูตรฯ

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นทฤษฎีสมรรถนะทางการสื่อสาร (Competencia comunicativa) ทฤษฎีการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษาต่างประเทศ และทฤษฎีเกมการสอน และได้คัดเลือกหัวข้อด้านวัฒนธรรมจากแผนการเรียนการสอนของสถาบันเซร์บันเตส (Plan curricular del Instituto Cervantes หรือ PCIC) ซึ่งเป็นแหล่งอ้างอิงที่เป็นสากลและครอบคลุมที่สุดสำหรับการสอนภาษาสเปนในฐานะภาษาต่างประเทศ (Enseñanza de español como Lengua Extranjera หรือ ELE) เพื่อนำมาสร้างเกมที่จะใช้สอนเนื้อหาทางวัฒนธรรมในชั้นเรียนของวิชาไวยากรณ์ระดับ A1-A2 สำหรับหลักสูตรดังกล่าว โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างเกมส่วนหนึ่งไปทดลองใช้จริงกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 (ระดับ A1) และนักศึกษาชั้นปีที่ 3 (ระดับ A2) เมื่อวันที่ 2-3 มีนาคม 2563 เพื่อวัดประสิทธิผลและนำมาปรับปรุงพัฒนาเกมเหล่านี้ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

ในการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ 3 ข้อดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและเลือกสรรเนื้อหาวัฒนธรรมในผู้เรียนระดับ A1-A2 จากแผนการเรียนการสอนของสถาบันเซร์บันเตส (PCIC)
2. พัฒนาเกมเพื่อเป็นส่วนประกอบในการสอนของชั้นเรียนภาษาสเปนระดับ A1-A2
3. ตรวจสอบและพิจารณาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกม รวมถึงแรงจูงใจในการเรียนรู้เนื้อหาวัฒนธรรม

ขอบเขตการศึกษา

งานวิจัยนี้มุ่งสำรวจเอกสารประกอบการสอนภาษาสเปนในระดับ A1-A2 ของหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันตก เอกวิชาภาษาสเปน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และเลือกสรรเนื้อหาวัฒนธรรมสำหรับผู้เรียนระดับ A1-A2 จากแผนการเรียนการสอนของสถาบันเซร์บันเตส (PCIC) เพื่อนำมาสร้างเกมเสริมเนื้อหาวัฒนธรรมในชั้นเรียนดังกล่าว

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันตก วิชาเอกภาษาสเปน พ.ศ. 2560 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และวิเคราะห์เนื้อหาวิชาด้านวัฒนธรรมในหนังสือแบบเรียนภาษาสเปนระดับ A1-A2

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันตก วิชาเอกภาษาสเปน พ.ศ. 2560 เป็นหลักสูตรปรับปรุงจากการรวบรวมหลักสูตรของ 3 สาขาวิชาภาษาตะวันตก ได้แก่ ภาษาสเปน ภาษาเยอรมัน และภาษาฝรั่งเศส นักศึกษาในหลักสูตรจึงต้องเรียนทั้งกลุ่มวิชาพื้นฐานของสาขาวิชาภาษาตะวันตกและกลุ่มวิชาเอกภาษาสเปน

รายวิชาด้านวัฒนธรรมในกลุ่มวิชาพื้นฐานของสาขาวิชาภาษาตะวันตก ได้แก่ ภาษาและประวัติศาสตร์ชนชาติตะวันตก (Western Languages and History) วัฒนธรรมชนชาติตะวันตก (Cultural of Western Nations) และวรรณกรรมยุโรป (European Literature) ทุกรายวิชาจะครอบคลุมเนื้อหาของเฉพาะประเทศเยอรมัน ฝรั่งเศสและสเปน โดยสองรายวิชาแรกเป็นรายวิชาพื้นฐานที่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ทั้ง 3 สาขาวิชาต้องเรียนร่วมกัน ส่วนรายวิชาที่ 3 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จะแยกกันเรียนตามเอก

ในกลุ่มวิชาเอกภาษาสเปน วิชาบังคับทั้งหมดจะเป็นหลักไวยากรณ์และการฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน โดยอาจมีเนื้อหาวัฒนธรรมแทรกอยู่เล็กน้อยตามแบบฝึกหัด ได้แก่ รายวิชาภาษาสเปน 1-6 การฟังและการพูดภาษาสเปน 1-4 การอ่านภาษาสเปน 1-2 การเขียนภาษาสเปน 1-2 ภาษาสเปนเพื่อการอภิปรายและการโต้เถียง และภาษาศาสตร์และภาษาสเปนขั้นแนะนำ ส่วนวิชาเลือกที่มีเนื้อหาวัฒนธรรมมี 2 รายวิชาสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ได้แก่ วรรณกรรมสเปนยุคทอง (Spanish Literature in the Golden Age) และอารยธรรมสเปนและลาตินอเมริกา (Hispanic Civilization) โดยเนื้อหาทั้ง 2 รายวิชานั้น เนื้อหาที่เกี่ยวกับประเทศสเปน

ด้วยรายวิชาในหลักสูตรหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันตก วิชาเอกภาษาสเปน ที่เน้น ไวยากรณ์และทักษะการใช้ภาษาสเปน อีกทั้ง รายวิชาเนื้อหาวัฒนธรรมทั้งหมดเป็นการเน้นองค์รวมของยุโรป ส่งผลให้นักศึกษาอาจไม่ได้เรียนรู้เนื้อหาของประเทศอื่น ๆ นอกทวีปยุโรปที่ใช้ภาษาสเปนเป็นภาษาราชการเช่นเดียวกัน

ในส่วนของการสำรวจเนื้อหาวัฒนธรรมในหนังสือแบบเรียนภาษาสเปนระดับ A1-A2 นั้น ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากรายวิชาบังคับในระดับ A1-A2 ของวิชาเอกภาษาสเปน ได้แก่ วิชาภาษาสเปน 1-3 โดยนำเนื้อหาที่ปรากฏในแต่ละรายวิชาไปเปรียบเทียบกับหัวข้ออ้างอิงทางวัฒนธรรม (Referentes Culturales) จากแผนการเรียนการสอนของสถาบันเซร์บันเตส (PCIC) ซึ่งได้แบ่งหัวข้อทางวัฒนธรรมไว้ 3 ระดับ ตามระดับภาษาของกรอบอ้างอิงทางภาษาของสหภาพยุโรป (MCER) ดังนี้

ตารางที่ 1 ระดับเนื้อหาวัฒนธรรมของ PCIC และระดับภาษาของ MCER

ระดับเนื้อหาวัฒนธรรมของ PCIC	ระดับภาษาของ MCER
ระยะเรียนรู้ (Fase de aproximación)	ระดับ A1-A2
ระยะลงลึก (Fase de profundización)	ระดับ B1-B2
ระยะเสถียร (Fase de consolidación)	ระดับ C1-C2

จากข้อมูลในตารางนี้ ผู้เรียนภาษาสเปนในระดับ A1-A2 จึงควรได้เรียนเนื้อหาวัฒนธรรมในระยะเรียนรู้ (Fase de aproximación) ผู้วิจัยจึงใช้หัวข้ออ้างอิงทางวัฒนธรรมของระยะดังกล่าวมาวิเคราะห์เนื้อหาวัฒนธรรมจากแบบเรียนทั้ง 3 รายวิชาและได้แจกแจงผลออกมาเป็นตารางโดยสรุป ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางเปรียบเทียบเนื้อหาวัฒนธรรมในแบบเรียนภาษาสเปน 1-3 และหัวข้ออ้างอิงทางวัฒนธรรมของ PCIC

หัวข้ออ้างอิงทางวัฒนธรรม: ระยะเรียนรู้	ภาษาสเปน 1	ภาษาสเปน 2	ภาษาสเปน 3
ภูมิศาสตร์และสภาพอากาศ			
ลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่สำคัญ	✓		
ประชากรชนพื้นเมือง	✓		✓
รัฐบาลและระบอบการปกครอง	✓		
อาหารขึ้นชื่อ	✓	✓	
เทศกาลสำคัญ	✓		
เมืองหลวงและเมืองสำคัญ	✓	✓	✓
เศรษฐกิจและอุตสาหกรรม	✓	✓	
การแพทย์และสุขภาพ			
การศึกษา			
สื่อ			
ระบบขนส่ง			
ศาสนา		✓	
นโยบายด้านภาษา	✓		✓
เหตุการณ์และบุคคลสำคัญ	✓	✓	

หัวข้ออ้างอิงทางวัฒนธรรม: ระยะเวลาเรียนรู้	ภาษาสเปน 1	ภาษาสเปน 2	ภาษาสเปน 3
วรรณกรรม	✓		
เพลง ภาพยนตร์และการเต้นรำ	✓	✓	
สถาปัตยกรรม			
ศิลปะ	✓	✓	

จากข้อมูลในตาราง จะเห็นว่าในเอกสารแบบเรียนมีการแทรกเนื้อหาที่ค่อนข้างครอบคลุมหัวข้อของ PCIC โดยในรายวิชาภาษาสเปน 1 มีเนื้อหาด้านวัฒนธรรมมากกว่าในรายวิชาภาษาสเปน 2 และวิชาภาษาสเปน 3 เนื้อหาวัฒนธรรมส่วนใหญ่มาจากหัวข้อประเทศ สัญชาติ สถานที่สำคัญ บุคคลสำคัญ ตามลำดับ ซึ่งข้อดีที่ได้จากการเรียนเนื้อหาเหล่านี้บ่อยครั้งจะทำให้นักศึกษาจดจำได้แม่นยำขึ้น แต่ข้อเสียคือจะได้เรียนเนื้อหาหัวข้อเหล่านี้มากกว่าหัวข้ออื่นซึ่งมีความสำคัญเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม เนื้อหาแต่ละหัวข้อที่แทรกอยู่มักเป็นเพียงเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยที่นำมาเป็นประโยคตัวอย่างของการใช้หลักไวยากรณ์และในแบบฝึกหัดโดยไม่มีการอธิบายขยายความหรือเจาะลึกรายละเอียด และแบบฝึกหัดที่ปรากฏอยู่ในแบบเรียนมักเป็นลักษณะการเติมคำ คำถามปรนัย การโยงคำตอบและการเรียงลำดับ ซึ่งเป็นลักษณะของกิจกรรมท่องจำที่ขาดองค์ประกอบของการสื่อสาร และลดพลังในชั้นเรียนลง

2. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 กลุ่ม เพื่ออธิบายความสำคัญของการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษา และคุณประโยชน์ของการใช้เกมในการสอนเนื้อหาดังกล่าว

2.1 ทฤษฎีสমรรถนะทางการสื่อสาร (Competencia comunicativa)

“สมรรถนะทางการสื่อสาร” หมายถึงทักษะความสามารถของบุคคลในการสื่อสาร ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่การสร้างประโยคโดยใช้หลักไวยากรณ์หรือคำศัพท์ให้ถูกต้องเท่านั้น แต่จำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านสังคมและวัฒนธรรมด้วย เพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมตามบริบท (Rincón Castellanos, 2004, p.100) โดยผู้วิจัยได้ศึกษาสมรรถนะทางการสื่อสารตามมาตรฐานกรอบอ้างอิงทางภาษาของสหภาพยุโรป (MCER) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลักดังต่อไปนี้

2.1.1 สมรรถนะทางภาษาศาสตร์ (Las competencias lingüísticas) เป็นความสามารถในการใช้ไวยากรณ์รวมถึงกฎเกณฑ์ต่างๆ ของภาษา เช่น คำศัพท์ การสะกด การออกเสียง ได้อย่างถูกต้อง

2.1.2 สมรรถนะทางภาษาศาสตร์เชิงสังคม (Las competencias sociolingüísticas) เป็นความสามารถทางการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมซึ่งสมาชิกในสังคมเรียนรู้ร่วมกันผ่านทางการใช้ภาษา เช่น มารยาทในการเข้าสังคม มารยาทในการสนทนา หรือการใช้สำนวนต่าง ๆ

2.1.3 สมรรถนะทางวจนปฏิบัติศาสตร์ (Las competencias pragmáticas) คือความสามารถที่จะเข้าใจความหมายโดยตรงตามคำศัพท์และนัยยะที่แท้จริงของประโยค ทั้งจุดมุ่งหมายที่แท้จริงของผู้พูด และแรงจูงใจในการพูดอีกด้วย

ดังนั้น สมรรถนะทางการสื่อสารจึงเป็นความเข้าใจภาษาในบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นความสามารถที่ผู้เรียนภาษาต่างประเทศพึงมี เพราะจะเป็นตัวกลางในการทำความเข้าใจภาษาปลายทาง ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารให้ดีขึ้น จึงสามารถสร้างประโยชน์ที่เหมาะสมและสามารถเข้าใจสิ่งที่คู่สนทนาต้องการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น (Ohno, 2011, p. 26; Trujillo, 2006, pp. 125-126)

2.2 ทฤษฎีการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษาต่างประเทศ

คำว่า “วัฒนธรรม” สามารถตีความได้จากหลากหลายมุมมองโดยล้วนสอดคล้องกับการใช้ภาษา ในบริบทการนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศนั้น วัฒนธรรมคือรูปแบบของการใช้ชีวิต จารีตประเพณี แนวคิด ไปจนถึงวิธีการแสดงออกตามแบบแผนของสังคม โดยสมาชิกที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ได้เรียนรู้สืบทอดกันมาผ่านภาษา (Miquel & Sans, 1992, p. 3; Luis Sierra, 2008, p. 17) ดังนั้น เนื้อหาด้านวัฒนธรรมจึงควรมีบทบาทในการเรียนรู้ภาษาตั้งแต่ระดับเริ่มต้น เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนภาษาได้ทำความเข้าใจความสำคัญของวัฒนธรรมควบคู่ไปกับการแสดงออกทางภาษา

Lourdes Miquel and Neus Sans (1992, p. 4) ได้แบ่งประเภทวัฒนธรรมเอาไว้ 3 ประเภท โดยได้รับความสนใจในแวดวงวิชาการอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งผู้สอนภาษาสเปนจำนวนมากก็ได้นำทฤษฎีนี้มาประยุกต์ใช้

2.2.1 “วัฒนธรรม” แบบตัวอักษร C ใหญ่ (Cultura con C mayúscula) คือวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม สามารถมองเห็นหรือจับต้องได้ โดยมักเกี่ยวข้องกับศิลปะ ดนตรี สถาปัตยกรรม วรรณกรรม ประวัติศาสตร์ ประเพณีสำคัญที่สะท้อนลักษณะความเชื่อ

2.2.2 “วัฒนธรรม” แบบตัวอักษร c เล็ก (cultura con c minúscula)

คือวัฒนธรรมที่ไม่สามารถมองเห็นหรือจับต้องได้ และเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนภาษาควรเรียนรู้และทำความเข้าใจเพื่อพัฒนาสมรรถนะทางการสื่อสาร (competencia comunicativa) ได้แก่ วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิธีการคิด การแสดงออก ความเชื่อ รวมไปถึงแบบแผน จารีตประเพณีที่ปฏิบัติสืบทอดกันมา ซึ่งเจ้าของภาษาทุกคนรู้จักและคุ้นเคยเป็นอย่างดี

2.2.3 “วัฒนธรรม” แบบตัวอักษร K (La Kultura con K)

คือวัฒนธรรมของบางกลุ่มคนในสังคมเท่านั้น เช่น ภาษาวัยรุ่นที่สามารถเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ภาษาถิ่นหรือคำศัพท์ที่ใช้เฉพาะในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง รวมไปถึงสำเนียงและวิธีการพูดที่มีอยู่ในเฉพาะบางกลุ่มสังคม

2.3 ทฤษฎีเกมการสอน

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาความหมาย ชนิดของเกม ขั้นตอนในการสร้างเกม เพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างเกมการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษาสเปนระดับ A1-2 ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล Conchita Sanuy (as cited in Chacón, 2008, p.1) ได้กล่าวไว้ว่า “La palabra ‘juego’, proviene del término inglés ‘game’ que viene de la raíz indo-europea ‘ghem’ que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas

habilidades.” ซึ่งหมายความว่าคำว่า “เกม” มาจากคำว่า “ghem” ในภาษาอินโด-ยูโรเปียน แปลว่า กระโดด โดดเด่นด้วยความสุข โดยเกมจะต้องมอบความสนุกสนานและความเพลิดเพลินในขณะที่พัฒนาสมรรถภาพ อีกหลายด้านไปพร้อมกัน⁴ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 90) ได้อธิบายไว้ว่าการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์กติกาไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น ส่วน José Manuel Bautista-Vallejo และ Norma Raquel López (2002, p. 6) ได้กล่าวไว้ว่า เกมจะชักจูงให้ผู้เล่นเกิดความตื่นตัวและรู้สึกมีอิสระเสรี เนื่องจากสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความสนใจต่อกิจกรรมในห้องเรียนมากขึ้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนาเกมเพื่อใช้เป็นสื่อการสอนในชั้นเรียนจากบทความ “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?” ของ Paula Chacón (2008, pp. 4-6) และ “El juego en la enseñanza de ELE” ของ María José Labrador Piquer และ Pascuala Morote Magán (2008, p. 80) ซึ่งมีขั้นตอนหลักดังต่อไปนี้

- (1) การคิดสรรเนื้อหาจากบทเรียนเพื่อนำมาเป็นสาระสำคัญของเกม
- (2) การวางแผนและออกแบบเกม ประกอบไปด้วยการคัดเลือกประเภทของเกมให้เข้ากับเนื้อหาที่เลือกไว้ กำหนดกฎกติกา เวลาที่จะใช้ในการเล่น รวมถึงอุปกรณ์หรือเครื่องมือที่จำเป็นในการเล่น
- (3) การนำเกมไปใช้ในห้องเรียน ซึ่งผู้สอนต้องผันตัวจากการเป็นผู้ให้ความรู้ในชั้นเรียนมาเป็นผู้อำนวยการควบคุมในการเล่นและผู้เรียนจะผันตัวมาเป็นผู้เล่น

ประเภทของเกมที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียนนั้นมีหลากหลายประเภท ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาประเภทของเกมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนได้อย่างน่าสนใจ มีกติกาการเล่นที่ไม่ซับซ้อนและเอื้อต่อการเรียนรู้เนื้อหาที่นำมาประกอบการเล่นเกม โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกจากข้อเสนอแนะของ Paula Lorente Fernández และ Mercedes Pizarro Carmona (2012, pp. 7-8) Labrador และ Morete (2008, p. 77) รวมถึง Carmen Grace Salazar Salas (2000, pp. 167-168) โดยจำแนกไว้จำนวน 3 ประเภทหลัก ได้แก่

- (1) เกมที่จำแนกตามลักษณะการเล่น (Funcionamiento del juego) เช่น เกมเติมข้อมูลที่ต่างฝ่ายต่างมีข้อมูล (Juego de vacío de información – recíproco) คือเกมที่ผู้เล่น A มีข้อมูลซึ่งผู้เล่น B ต้องการ และผู้เล่น B เองก็มีข้อมูลที่ผู้เล่น A ต้องการ เกมการแลกเปลี่ยน (Juego de intercambios) คือสมาชิกในกลุ่มจะต้องนำข้อมูลที่ตนมีไปแลกเปลี่ยนกับผู้เล่นคนอื่น เกมการสืบค้น (Juego de búsqueda y averiguación) คือผู้เล่นแต่ละคนมีข้อมูลและเมื่อนำข้อมูลมารวมกันก็จะสามารถแก้ปริศนาของเกมได้

⁴ คำแปลโดยผู้วิจัย

(2) เกมที่จำแนกตามระยะเวลาที่ใช้เล่น (Juegos al momento de su utilización) เช่น เกมอุ่นเครื่อง (Juego de iniciación) คือเกมที่ใช้เล่นเพื่อเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน เกมสำหรับสำรวจระดับผู้เรียน (Juego de exploratorios de nivel) คือเกมที่ใช้สำหรับวัดระดับความรู้ความสามารถด้านเนื้อหาของผู้เรียน และเกมเสริมบทเรียน (Juegos complementarios de la unidad didáctica) คือเกมที่ใช้เล่นเพื่อทบทวนเนื้อหาหรือเป็นส่วนหนึ่งในบทเรียน

(3) เกมที่จำแนกตามลักษณะการจัดการ (Juegos organizados) เช่น เกมเชิงวิชาการ (Juegos académicos) ที่นำเนื้อหาในบทเรียนมาใส่ไว้ในเกม เกมความร่วมมือ (Juegos cooperativos) คือเกมที่ผู้เล่นทุกคนร่วมมือกันทำภารกิจให้สำเร็จโดยไม่มีการแข่งขันระหว่างผู้เล่นด้วยตนเอง และเกมที่มีการเคลื่อนไหวน้อย (Juegos Pasivos o poco movimiento) ซึ่งเป็นเกมที่ไม่นับการเคลื่อนไหวของร่างกายแต่เน้นไปทางด้านการใช้สมาธิและความคิดที่ว่องไว

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทั้งหมดนี้มาปรับใช้ในการประดิษฐ์เกมการสอนในลำดับต่อไป

3. สร้างเกมการสอน

ผู้วิจัยเริ่มสร้างเกมโดยวิเคราะห์ผลจากตารางที่ 2 ซึ่งเป็นตารางเปรียบเทียบเนื้อหาวัฒนธรรมในแบบเรียนรายวิชาภาษาสเปน 1-3 และหัวข้ออ้างอิงทางวัฒนธรรมของ PCIC และพิจารณาเลือกหัวข้อที่น่าจะสามารถกระตุ้นความสนใจของนักศึกษาในการเรียนรู้วัฒนธรรมของประเทศผู้ใช้ภาษาสเปนได้ดี โดยนำทฤษฎีข้างต้นมาปรับใช้ โดยคำนึงถึงสมรรถนะทางการสื่อสารที่ผู้เล่นจะได้ฝึกฝน เนื้อหาวัฒนธรรมที่จะทำให้นักศึกษาเข้าใจอัตลักษณ์ของกลุ่มประเทศผู้ใช้ภาษาสเปน ขั้นตอนการประดิษฐ์เกม ไปจนถึงการเลือกประเภทเกม ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างทั้งหมด 3 เกมแบ่งตามระดับ A 1 และ A 2 ได้แก่

ระดับ A 1: เทศกาลสำคัญ และ บุคคลที่มีชื่อเสียง

ระดับ A 2: อาหารจานเด่น

โดยผู้วิจัยได้นำเกมทั้งหมดไปทดลองใช้กับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาสเปน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ชั้นปีที่ 1 จำนวน 34 คน และชั้นปีที่ 3 จำนวน 36 คน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 เทศกาลสำคัญ (; Viva la fiesta!)

จากการศึกษาเอกสารแบบเรียนของหลักสูตรฯ ไม่พบว่ามีเนื้อหาหัวข้อเทศกาลหรือประเพณี ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญา ชุดความคิด และความเชื่อของคนในสังคม รวมถึงเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความเป็นอัตลักษณ์ของประเทศหรือภูมิภาคอีกด้วย เกมนี้จึงสร้างขึ้นเป็นกิจกรรมเสริมเพื่อให้ผู้เล่นที่กำลังเรียนรู้ภาษาสเปนระดับต้นได้ทำความรู้จักกับเทศกาลอันบ่งบอกถึงความเชื่อและความศรัทธาในกลุ่มประเทศผู้ใช้ภาษาสเปน ควบคู่ไปกับการฝึกทักษะการพูด (Expresión oral) และการอ่านภาษาสเปน (Comprensión lectora) เกมนี้ควรมีจำนวนผู้เล่นอย่างน้อย 2 คนและใช้เวลา 20 นาทีในการเล่น เทศกาลที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาสร้างเกมมีทั้งหมด 6 เทศกาล คือ Día de los Muertos ของประเทศเม็กซิโก La tomatina

ของประเทศสเปน Inti Raymi ของประเทศเปรู El Carnaval de Barranquilla ของประเทศโคลอมเบีย La Fiesta Nacional de la Vendimia ของประเทศอาร์เจนตินา และ La Navidad ของทุกประเทศ

เนื่องจากการทำความเข้าใจข้อมูล que ผู้เรียนไม่คุ้นเคยเป็นครั้งแรกมักจะมาจากการอ่านข้อมูลเป็นหลัก ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงประเภทเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจและอยากทำความเข้าใจข้อมูลเหล่านั้น จึงเลือกใช้ประเภทเกมที่ทำให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและเน้นการใช้ไหวพริบ กล่าวคือ เกมเติมข้อมูลที่ต่างฝ่ายต่างมีข้อมูล (Juego de vacío de información – recíproco) เกมการสืบค้น (Juego de búsqueda y averiguación) และเกมที่มีการเคลื่อนไหวน้อย (Juegos Pasivos o poco movimiento) รวมถึงสามารถเป็นเกมสำหรับสำรวจระดับผู้เรียน (Juego de exploratorios de nivel) เกมเสริมบทเรียน (Juegos complementarios de la unidad didáctica) และเกมสำหรับการประเมินผล (Juegos de evaluación)

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น ได้แก่ ลูกเต๋าคำถาม (แต่ละด้านของลูกเต๋ามีสรรพนามเพื่อใช้ในการตั้งคำถาม ได้แก่ Quién, Qué, Cómo, Por qué, Dónde, cuándo) และแผ่นข้อมูลเทศกาลสำคัญ โดยแบ่งเป็นของเซต A คือบัตรสำหรับใช้ตั้งคำถาม และเซต B คือบัตรสำหรับตอบคำถาม

วิธีการเล่นคือแบ่งผู้เล่นออกเป็นคู่ โดยผู้เล่นแต่ละคนจะได้ทั้งบัตรเซต A และเซต B ในบัตรแต่ละใบเป็นข้อมูลของเทศกาลที่สมบูรณ์อยู่แล้ว จากนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องผลัดกันทอยลูกเต๋าคำถาม เมื่อทอยได้สรรพนามเพื่อใช้ในการตั้งคำถามแล้ว จะต้องดูที่บัตรเซต A ของตนว่าเป็นเทศกาลอะไรและต้องคิดเองว่าจะตั้งคำถามอย่างไร ส่วนคำตอบจะหาได้จากบัตรเซต B ของเทศกาลนั้น ๆ

ผู้วิจัยได้นำเกมไปทดลองเล่นกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 (ระดับ A1) ที่ผ่านการเรียนเรื่องการสร้างประโยคคำถามมาแล้วจำนวน 34 คน แบ่งเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน 4 กลุ่ม และกลุ่มละ 5 คน 2 กลุ่ม ผลจากการสังเกตการณ์คือผู้เล่นมีแรงกระตุ้น เกิดความตื่นเต้นสนุกสนานจากการทอยลูกเต๋าที่ผู้เล่นคาดการณ์ไม่ได้ว่าจะออกมาเป็นสรรพนามคำถามอะไรและคำถามจะมาจากเทศกาลอะไร ทุกคนในกลุ่มจึงตั้งใจที่จะมีส่วนร่วมในเกม อุปสรรคของการเล่นเกมนี้คือผู้เล่นยังรู้ภาษาสเปนในระดับพื้นฐาน จึงต้องใช้เวลาในการทำ ความเข้าใจหรือตีความจากบริบท และแม้ว่าจะอนุญาตให้เปิดพจนานุกรม แต่ก็ทำให้เสียเวลาในการเล่นเกินไปพอควร

3.2 บุคคลที่มีชื่อเสียง (Nuestra gente)

หัวข้อบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นหัวข้อที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากแต่ละประเทศมีบุคคลที่สร้างชื่อเสียงในด้านต่าง ๆ ในระดับนานาชาติ จากการสำรวจแบบเรียนในหลักสูตรฯ พบหัวข้อนี้ในแบบฝึกหัดเพียงไม่กี่ประโยคและมีบุคคลที่มีชื่อเสียงในบางด้านเท่านั้น ผู้เรียนจึงควร ได้รู้จักกับบุคคลสำคัญในแวดวงต่าง ๆ ที่หลากหลายยิ่งขึ้น พร้อมกับฝึกฝนการผันกริยาในรูปปัจจุบันกาล คำคุณศัพท์เพื่ออธิบายลักษณะบุคคล รวมถึงทักษะการอ่าน (Comprensión lectora) และการพูด (Expresión oral) ไปในเวลาเดียวกัน เกมนี้ใช้เวลาประมาณ 20 นาทีและต้องมีจำนวนผู้เล่นอย่างน้อย 2 คนต่อ 1 กลุ่ม

ผู้วิจัยได้คัดเลือกบุคคลที่มีชื่อเสียงมาทั้งหมด 10 คน คือ Simón Bolívar ผู้นำในการประกาศเอกราชชาวเวเนซุเอลา Frida Kahlo จิตรกรหญิงชาวเม็กซิกัน Gabriel García Márquez นักเขียนรางวัลโนเบลชาวโคลอมเบีย Celia Cruz ราชินีเพลงซัลซา (Salsa) จากประเทศคิวบา Papa Francisco สมเด็จพระสันตปาปาองค์ปัจจุบันซึ่งเป็นชาวอาเจนตินา Sofia Vergara นักแสดงหญิงชาวโคลอมเบีย Pedro Almodóvar ผู้กำกับภาพยนตร์รางวัลออสการ์ชาวสเปน Guillermo del Toro ผู้กำกับภาพยนตร์รางวัลออสการ์ชาวเม็กซิกัน Che Guevara นักปฏิวัติชาวอาร์เจนตินา และ Fernando Botero ศิลปินแนวร่วมสมัยชาวโคลอมเบีย

เกมนี้ประกอบไปด้วย เกมจับคู่ (Juego de emparejar) เหตุผลที่เลือกเกมประเภทนี้เพราะเป็นเกมที่ปรากฏรูปภาพของบุคคลสำคัญทั้งในแผ่นข้อมูลและบนกระดานเดินเกม ผู้เล่นต้องจับคู่บุคคลบนกระดานและในแผ่นข้อมูล ทำให้สามารถจดจำลักษณะและข้อมูลสำคัญของบุคคลเหล่านั้น ได้ อีกทั้งยังเป็นเกมที่มีการเคลื่อนไหวน้อย (Juegos Pasivos o poco movimiento) เพราะเน้นการใช้ไหวพริบ รวมถึงเป็นเกมสำหรับสำรวจระดับผู้เรียน (Juego de exploratorios de nivel) และเกมเสริมบทเรียน (Juegos complementarios de la unidad didáctica)

อุปกรณ์ที่ใช้ได้แก่ กระดานบันไดงูที่มีรูปของบุคคลที่มีชื่อเสียง ลูกเต๋า หมากรุกกระดาน และแผ่นข้อมูลบุคคลสำคัญ ซึ่งประกอบไปด้วยรูปภาพ สัญชาติ อาชีพ ผลงานสำคัญหรือข้อมูลที่โดดเด่น

วิธีการเล่นคือ แต่ละกลุ่มจะได้รับกระดาน ลูกเต๋า และแผ่นข้อมูลของบุคคลสำคัญ เริ่มเล่นด้วยการทอยลูกเต๋าและเดินหมากรุกตามจำนวนที่ทอยได้ เมื่อหมากรุกไปตกอยู่ที่ใดให้อธิบายเรื่องราวของบุคคลนั้น 1 ประโยค โดยสามารถบรรยายจากลักษณะที่เห็นในภาพหรือข้อมูลได้จากแผ่นข้อมูลที่ได้รับ ภายในกลุ่มจะช่วยกันตรวจสอบว่าผู้เล่นแต่ละคนแต่งประโยคจากข้อมูลที่มีได้ถูกต้องหรือไม่ หากยังไม่ถูกต้องจะต้องช่วยกันแก้ไขเพื่อให้ผู้เล่นคนนั้นผ่าน และผู้เล่นคนใดถึงทางออกก่อนก็จะเป็นผู้ชนะ

ผู้วิจัยได้นำเกมนี้ไปทดลองเล่นกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 (ระดับ A1) ที่ผ่านการเรียนเรื่องคำคุณศัพท์บรรยายลักษณะบุคคลและการผันกริยาในปัจจุบันมาแล้วจำนวน 34 คน แบ่งเป็น 5 กลุ่ม โดยกลุ่มละ 7 คนมี 4 กลุ่ม และกลุ่มละ 8 คน มี 1 กลุ่ม จากการสังเกตการณ์พบว่าผู้เล่นกระตือรือร้นที่จะเล่นเกม เนื่องจากเกิดความสงสัยว่าบุคคลเหล่านั้นเป็นใครและมีความสำคัญอย่างไร และในขณะที่เดียวกัน ก็ได้ฝึกสังเกตและสร้างประโยคด้วยตนเอง โดยใช้คำคุณศัพท์เพื่อบรรยายลักษณะบุคคลควบคู่ไปกับการฝึกผันกริยา อุปสรรคที่เกิดขึ้นคือผู้เล่นยังไม่รู้จักคำศัพท์บางส่วน ทำให้ต้องเสียเวลาหาความหมายในพจนานุกรม และผู้เล่นบางส่วนไม่ทราบว่า จะบรรยายลักษณะของบุคคลนั้นอย่างไร หากไม่มีคำคุณศัพท์ไว้ในแผ่นข้อมูล

3.3 อาหารจานเด่น (Así se cocina)

อาหารสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ แต่เนื่องจากหัวข้ออาหารที่พบในแบบเรียนเป็นเพียงประโยคสั้น ๆ และไม่มีการอธิบายเพิ่มเติม จึงอาจไม่เพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านจานอาหารนั้น ๆ ในเกมนี้ผู้เล่นจะได้เรียนรู้อาหารจากประเทศผู้พูดภาษาสเปน เปรียบเทียบกับอาหารไทยที่ทุกคนคุ้นเคย โดยในศตวรรษที่ 16 และ 17 ทวีปอเมริกา ยุโรปและเอเชียได้

แลกเปลี่ยนพืชพันธุ์ธัญญาหารระหว่างกันผ่านเจ้าอาณานิคมอย่างสเปนและโปรตุเกส อีกทั้ง บางพื้นที่ในลาตินอเมริกากับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ก็มีสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศใกล้เคียงกัน จึงมีอาหารที่คล้ายคลึงกันไปด้วย ผู้วิจัยนำเกมนี้มาประยุกต์เล่นกับความรู้ทางไวยากรณ์ในระดับ A2 เรื่องการผันกริยาคำสั่ง (el imperativo) เพื่อช่วยเสริมทักษะการอ่าน (Comprensión lectora) และทักษะการพูด (Expresión oral) โดยจะใช้เวลาประมาณ 25 นาทีในการเล่นและต้องมีจำนวนผู้เล่นอย่างน้อย 3 คนต่อ 1 กลุ่ม

อาหารขึ้นชื่อที่ผู้วิจัยเลือกมาจับคู่กับอาหารไทย ได้แก่ ตามาลไก่ใส่ซอสเขียวกับขนมข้าวโพด (Tamales de pollo en salsa verde y dulce de maíz) เอ็มปานาดาเนื้อกับกะหรี่พัพเนื้อ (Empanada de carne y Curry Puff de carne) ปาเอยาทะเลกับข้าวผัดผงกะหรี่ทะเล (Paella de marisco y Arroz de curry con marisco) เซบิเชของเปรูกับยำปลากะพง (Ceviche peruano y Ensalada picante de lubina) และข้าวผัดถั่วดำกับข้าวเหนียวดำน้ำกะทิ (Arroz congrí y Arroz negro en leche de coco)

ความน่าสนใจของเกมนี้อยู่ที่วัตถุประสงค์ของอาหาร เพราะผู้เล่นจะได้เรียนรู้วัตถุดิบบางชนิดที่ลาตินอเมริกาและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีร่วมกัน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าหากนำเอาวัตถุดิบเหล่านั้นมาทำเป็นเกมการแลกเปลี่ยน (Juego de intercambios) ร่วมกับการจำลองสถานการณ์ (Simulaciones) จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจจากการเห็นภาพด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เล่นจดจำข้อมูลต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องท่องจำจากคำศัพท์ อีกทั้ง เกมนี้ยังเป็นเกมความร่วมมือ (Juegos cooperativos) ที่ไม่จำเป็นต้องมีผู้แพ้หรือชนะ แต่จะอาศัยความร่วมมือกันของผู้เล่นเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของเกม นอกจากนี้ ยังสามารถเป็นเกมที่ใช้เสริมในบทเรียน (Juego complementario de unidad didáctica) เพื่อฝึกฝนการใช้ประโยคคำสั่งในภาษาสเปนได้อีกด้วย

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นได้แก่ บัตรภาพพร้อมคำศัพท์วัตถุดิบในการประกอบอาหารชนิดต่าง ๆ และแผ่นข้อมูลวิธีการประกอบอาหารของกลุ่มประเทศผู้ใช้ภาษาสเปนซึ่งจะมีคำกริยาที่ยังไม่ได้ผันพร้อมกับวัตถุดิบที่ต้องใช้ประกอบในเมนู

วิธีการเล่นคือผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะเลือกทำอาหารขึ้นชื่อของลาตินอเมริกาพร้อมกับอาหารไทยที่มีลักษณะและวัตถุดิบคล้ายกัน จากนั้น จะได้รับแผ่นข้อมูลวิธีการประกอบอาหารพร้อมกับชื่อวัตถุดิบที่ต้องใช้ในเมนูนั้นและบัตรภาพพร้อมคำศัพท์ของวัตถุดิบ โดยที่บัตรภาพบางส่วนจะไม่ใช้วัตถุดิบของอาหารของกลุ่มตนเอง ผู้เล่นในกลุ่มจึงต้องนำบัตรภาพวัตถุดิบที่ไม่ถูกต้องไปขอแลกกับบัตรภาพที่ถูกต้องจากกลุ่มอื่นโดยใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร เนื่องจากในขั้นตอนนี้จะต้องดำเนินการอย่างรวดเร็วเพื่อนำไปเน้นการสื่อสารภาษาสเปนในขั้นตอนต่อไป เมื่อได้บัตรภาพพร้อมคำศัพท์ของวัตถุดิบครบแล้ว สมาชิกในกลุ่มจะจำลองสถานการณ์การประกอบอาหารโดยผลัดกันใช้ประโยคคำสั่งเพื่ออธิบายวิธีการทำอาหารให้ผู้เล่นคนถัดไปจนกระทั่งเสร็จสิ้น

ผู้วิจัยได้นำเกมไปทดลองเล่นกับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 (ระดับ A2) ที่ผ่านการเรียนรู้เรื่องการสร้างประโยคคำสั่งมาแล้วจำนวน 36 คน แบ่งออกเป็น 5 กลุ่มตามจำนวนอาหารที่ถูกจับคู่ไว้ จึงแบ่งเป็นกลุ่มละ 7 คน 4 กลุ่ม และกลุ่มละ 8 คน 1 กลุ่ม จากการสังเกตการณ์ พบว่าผู้เล่นมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับอาหารสเปนและลาตินอเมริกาอยู่บ้าง จึงให้ความสนใจอยากจะเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อผู้เล่นต้องออกไปค้นหา

วัตถุประสงค์ที่ต้องการจากกลุ่มอื่น ทำให้เกิดความสนุกสนานมากขึ้น หลังจากการเล่นเกมน ผู้เล่นมีความพึงพอใจเพราะได้ความรู้ใหม่ ทั้งคำศัพท์วัตถุประสงค์ในการประกอบอาหาร รวมถึงกริยาที่ใช้ในการประกอบอาหาร ปัญหาเดียวที่พบจากการทดลองใช้เกมนี้คือระยะเวลาไม่เพียงพอ ทำให้ต้องมีการปรับเวลาจาก 25 นาทีเป็น 30 นาที

ผลการศึกษา

จากการสังเกตการณ์การทดลองเล่นเกมทั้ง 3 เกม สรุปได้ว่าผู้เล่นให้ความสนใจ มีท่าทีกระตือรือร้น และสนุกสนานไปกับกิจกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เกมที่ผู้เล่นคาดการณ์ไม่ได้อย่างเกมที่เล่นแบบเสียงดวง หรือเกมที่ผู้เล่นต้องไขปริศนา และหากนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการสอนเนื้อหาด้านวัฒนธรรมที่ผู้เล่นไม่เคยรู้มาก่อน ก็จะยิ่งก่อให้เกิดความสงสัยใคร่รู้และอยากค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง ส่วนปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นมักจะเกิดจากประเด็นทางไวยากรณ์ ทักษะการพูดและคลังคำศัพท์ของนักศึกษาทำให้ผู้เล่นบางส่วนยังไม่สามารถเข้าร่วมในเกมได้ทันที ทำให้ใช้เวลามากกว่าที่วางแผนไว้ในขณะเดียวกัน หากเป็นเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม แต่สมาชิกไม่ได้มีส่วนร่วมตลอดการเล่นเกมนทุกคน สมาชิกที่ไม่ได้มีส่วนร่วมก็จะสนใจกิจกรรมน้อยลง ผลทั้งหมดนี้สรุปออกมาได้ว่าเกมนั้นมีประสิทธิภาพผลเพราะบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด แต่ผู้วิจัยควรมีการปรับปรุงเนื้อหาและวิธีการเล่นบางส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ควรสำรวจความสามารถทางทักษะของผู้เรียนล่วงหน้าเพื่อนำมาสร้างเกมให้เหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียน

อภิปรายผลการศึกษา

งานวิจัยนี้มุ่งนำเสนอการพัฒนาการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษาสเปนระดับ A1-A2 ผ่านเกม โดยอ้างอิงทฤษฎีสมรรถนะทางการสื่อสาร (Competencia comunicativa) ทฤษฎีการสอนเนื้อหาวัฒนธรรมในชั้นเรียนภาษาต่างประเทศ และทฤษฎีเกมการสอน กรณีศึกษาคือหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันตก วิชาเอกภาษาสเปน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาวัฒนธรรมในหนังสือเรียน นำเสนอเกมเพื่อเสริมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยได้เลือกสรรหัวข้อจากแผนการเรียนการสอนของสถาบันเซอร์บันเตส (Plan curricular del Instituto Cervantes หรือ PCIC) และได้ตรวจสอบประสิทธิผลของเกมดังกล่าวโดยได้นำไปทดลองใช้จริงในห้องเรียนของหลักสูตรดังกล่าว ผลจากการสังเกตการณ์พบว่าเกมที่สร้างขึ้นทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนที่ผ่อนคลายและสนุกสนาน กระตุ้นความสงสัยในตัวผู้เล่น โดยเฉพาะเกมที่มีการเสียงดวง หรือเกมที่ผู้เล่นไม่เคยรู้ข้อมูลมาก่อน ทำให้เกิดแรงจูงใจกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง รวมถึงผู้เล่นเองก็มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ใหม่ ๆ กับสมาชิกในกลุ่ม ช่วยเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ของวัฒนธรรมที่หลากหลายของกลุ่มประเทศผู้ใช้ภาษาสเปน ในขณะเดียวกัน ปัญหาและอุปสรรคที่พบคือเรื่องคลังคำศัพท์และทักษะทางไวยากรณ์ของผู้เล่น ซึ่งก็จะเป็นข้อมูลสำคัญที่ผู้วิจัยจะนำไปปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักศึกษาต่อไป

การแก้ไข ปรับปรุง และข้อเสนอแนะ

จากปัญหาและอุปสรรคข้างต้น ผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะวิธีการแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้เกมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดย

1. แบนคลังคำศัพท์ในแผ่นข้อมูลเสมอเพื่อช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น
2. เปลี่ยนวิธีการเล่นจากที่ให้สมาชิกเพียงบางคนในกลุ่มสนทนาตอบโต้กันเป็นการให้สมาชิกทุกคนแข่งกันตอบ
3. ช่วยชี้ช่องทางให้ผู้เล่นรู้ว่าเนื้อหาส่วนไหนที่สามารถนำไปตั้งเป็นคำถามหรือสร้างประโยคได้ โดยการเว้นช่องว่างในเนื้อหาบางส่วนและเพิ่มคำศัพท์ที่จำเป็นสำหรับการเล่นเกมในแผ่นข้อมูล
4. สังเกตการณ์หรือประเมินพื้นฐานทักษะภาษาของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มก่อนการเล่นเกม และปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นให้ยืดหยุ่นตามกลุ่มผู้เล่น
5. หากเป็นไปได้ควรมีการใช้สื่อการสอนที่หลากหลายเข้ามาช่วยด้วย เช่น การเล่นเกมในอินเทอร์เน็ต (online game) เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เล่นมากขึ้น
6. ควรเพิ่มการเก็บข้อมูลความพึงพอใจในเกมจากตัวผู้เล่นเพื่อให้การประเมินผลของเกมสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ศุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- Bautista-Vallejo, J., & Raquel López, N. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/471e/af9295c91997132613f12c8a7072dfdec930.pdf?ga=2.93658398.2014019161.1589195532-818706425.1589195532>
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Retrieved from <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20%20E1%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%Blanza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Instituto Cervantes. (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Instituto Cervantes. (2019). *El español, una lengua que hablan 580 millones de personas, 483 millones de Ellos nativos*. Retrieved from https://www.cervantes.es/sobre_instituto_cervantes/prensa/2019/noticias/presentacion_anuario_madrid.htm
- Labrador Piquer, M.L., & Morote Magán, P. (2008). *El juego en la enseñanza de ele*. Retrieved from <https://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>

- Lorente Fenández, P., & Pizarro Carmona, M. (2012). *El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas*. Retrieved from http://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-14-_el_juego.htm
- Luis Sierra, Marta M. (2008). *Cultura con "C" en la clase de ELE: Propuestas didácticas*. Universidad de Salamanca. Retrieved from <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:948a2a37-10b9-45cf-98efe0fdc42427ea/2010-bv-11-06deluis-pdf.pdf>
- Miquel, L., & Sans, N. (1992). *El componente cultural: un ingrediente más en las clases de lengua*. Retrieved from https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Revista/2004_00/2004_redELE_0_22Miquel.pdf?documentId=0901e72b80e0c8d9
- Ohno, A. (2011). *Communicative competence and communicative language teaching*. Retrieved from <http://cicero.ubunkyo.ac.jp/lib/kiyo/fsell2002/25>
- Rincón Castellanos, C.A. (2004). *La competencia comunicativa*. Retrieved from <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/cb10887d80142488399661377b684b60/511/1/contenido/capitulos/Unidad11CompetenciaComunicativa.PDF>
- Salazar Salas, C. (2000). *Juegos: tipos y características*. Retrieved from <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/481/470>
- Trujillo Sáez, F. (2006). *Cultura, comunicación y lenguaje. Reflexiones para la enseñanza de la lengua en contextos multiculturales*. Barcelona: Octaedro.