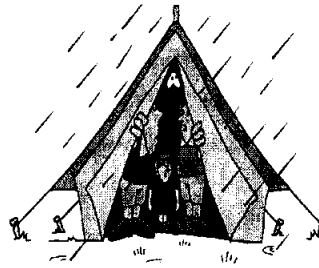


## บทที่ 9

### การสอนให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จริง

กิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน สำหรับการสอนในกระบวนวิชาหนึ่งๆ ผู้สอนสามารถดำเนินการสอนได้หลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาวิชา ความสนใจ และความกระตือรือร้นในการดำเนินการสอนของครู ระดับความรู้ วัย ของผู้เรียนและการเอาใจใส่งานของผู้บริหารโรงเรียน ผู้สอน อาจจะดำเนินการสอนโดยใช้เทคนิคการบรรยาย หรือจัดการสอนโดยให้ครูเป็นศูนย์กลางตลอดภาคการศึกษาก็ได้ แต่ผลที่เกิดกับผู้เรียนในด้านวิชาการ และการมีพัฒนาการทางด้านสังคมของผู้เรียนจะดีกว่าเมื่อผู้สอนจัดให้มีกิจกรรมการสอนในหลายๆรูปแบบ สำหรับการสอนในกระบวนวิชาหนึ่งๆ นอกจากการจัดให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ และเรียนแบบร่วมมือ (Interactive and Cooperative Learning) แล้ว การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริง (Experiential learning) จะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ ได้พบเห็น สามารถจดจำ และสะสมความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ได้



#### รูปแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จริง

การจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จริง มุ่งเน้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในด้านต่างๆดังต่อไปนี้

1. ได้ปฏิบัติด้วยตนเอง มีความสามารถที่จะคิดทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดด้วยตนเอง สามารถแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น รวมทั้งสามารถตอบสนองข้อโต้แย้งต่างๆได้ตามความรู้สึกและความนึกคิดของตนเอง
2. ผู้เรียนมีประสบการณ์จริง หรือมีประสบการณ์ตรงกับสิ่งที่ผู้สอนจัดให้โดยได้การสัมผัส ได้รู้เห็นสภาพความเป็นจริง มีความรู้สึกเสมือนเกิดขึ้นกับตนเอง

3. มีความสามารถที่จะพัฒนาความเข้าใจ ทักษะ ทักษะ ทักษะ และประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้รับ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตร

4. ผู้เรียนจะร่วมกันเรียนในลักษณะของกลุ่ม ทำงานร่วมกัน วางแผนงานการทำงาน กิจกรรมร่วมกัน ร่วมทั้งร่วมกันเสนอความคิดเห็น แสดงความรู้สึกรู้สึกของตนเองให้กลุ่ม เพื่อนรับทราบ

แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงนั้น ผู้สอนจะต้องใช้เวลาในการจัดเตรียมทั้งสถานที่ อุปกรณ์การสอน เครื่องมือต่างๆ เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ให้ผู้เรียนแต่ละคนได้รับประสบการณ์จริง ซึ่งจะเป็นการเพิ่มภาระส่วนหนึ่งให้แก่ผู้สอน รวมทั้งต้องใช้เวลามากกว่าการสอนปกติ แต่ผลที่ได้จะก่อให้เกิดประโยชน์ ความรู้ และประสบการณ์แก่ผู้เรียนตลอดไป

การจัดสภาพแวดล้อมของห้องเรียนให้ผู้เรียนมีความไว้วางใจกัน กล้าที่จะคิด หรือพูดตามบทบาทที่ผู้สอนมอบให้ มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จริง ดังนั้นผู้สอนควรจัดบรรยากาศให้ผู้เรียนมีความรู้สึกปลอดภัย มีอิสระที่จะแสดงความรู้สึกรู้สึก หรือมีพฤติกรรม ทั้งนี้ผู้สอนจะต้องยอมรับความคิดเห็น หรือความรู้สึกรู้สึกต่างๆดังกล่าวด้วย

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จริงมีหลายรูปแบบดังต่อไปนี้

#### 1. การแสดงบทบาทสมมติ (Role play)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ เป็นอีกลักษณะหนึ่งของการกำหนดให้ผู้เรียนได้มีโอกาสปรึกษาหารือ เรียน และทำงานร่วมกัน และมีประสบการณ์จริง โดยที่ผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดสถานการณ์ และให้ผู้เรียนร่วมกันดำเนินงานในลักษณะกลุ่ม และแบ่งงานกันทำ เช่น การจัดเตรียมสถานที่ การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการแสดง กลุ่มผู้แสดงบทบาท รวมทั้งกลุ่มสังเกตการณ์ เพื่อประเมินผลการแสดง ซึ่งผู้เรียนจะต้องแบ่งงานกันทำ และแสดงบทบาทตามความถนัดและความสามารถ ผู้สอนจะชี้แนะ ให้ความคิดเห็น และเสริมแนวคิดต่างๆ

การแสดงบทบาทสมมติ ผู้เรียนจะต้องแสดงออกในด้านความคิดเห็น ความรู้สึก แนวคิด ภายใต้อารมณ์ หรือสถานการณ์ที่กำหนดให้ ซึ่งจะทำให้ผู้แสดงบทบาทนั้นๆ

เข้าใจความรู้สึก ความนึกคิด หรือความคิดเห็นของบุคคลอื่น และมีความเข้าใจ หรือความรู้สึกที่ดีต่อบุคคลอื่น เข้าใจถึงความจำเป็นของผู้ที่อยู่ภายใต้สถานการณ์นั้นๆ การดำเนินการสอนโดยใช้บทบาทสมมติประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆดังนี้

## 1. การเตรียมการสอน

1) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันพิจารณาความพร้อมเกี่ยวกับห้องเรียน ซึ่งอาจจะต้องใช้เนื้อที่สำหรับการแสดง การตกแต่งสถานที่ให้เหมาะสมกับบรรยากาศ รวมทั้งสถานที่สำหรับผู้ชมซึ่งอาจจะนั่งหรือยืน แต่จะต้องเห็นการแสดงอย่างใกล้ชิดและทั่วถึงกัน

2) กำหนดระยะเวลาเรียนซึ่งจะต้องใช้เวลามากกว่าการเรียนปกติ

3) กำหนดจุดประสงค์ และขอบเขตของปัญหา ซึ่งผู้สอนจะต้องวิเคราะห์และระบุสถานการณ์ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ หรือเข้าใจปัญหา ซึ่งปัญหาที่กำหนดนั้น อาจจะเป็นปัญหาต่างๆของสังคมปัจจุบัน ปัญหาที่สังคมจะต้องร่วมกันแก้ไข แนวคิดทางค่านิยมปัจจุบัน หรือสภาวะทางอารมณ์ที่ยากต่อการแสดงออกของผู้ที่ป็นปัญหา

## 2. การดำเนินการสอน

1) ผู้สอนจะต้องกำหนดขอบเขตปัญหา เนื้อเรื่องที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ กำหนดสถานการณ์ แนวคิด และบทบาทต่างๆซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนจะสามารถแสดงได้ตามบทบาทอย่างสมจริง

2) เลือกกลุ่มนักเรียนเพื่อให้เป็นผู้แสดงในแต่ละบทบาท ซึ่งผู้สอนจะต้องสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้แสดง และอนุญาตให้ผู้แสดงได้แสดงความรู้สึกของตนเองได้ รวมทั้งยอมรับความคิดเห็นและแนวคิดของผู้แสดง ผู้สอนควรให้ผู้แสดงเลือกบทบาทที่เหมาะสมกับตนเอง ทำให้รู้สึกง่ายที่จะแสดงออกในด้านอารมณ์ และความรู้สึกตามบทบาท หรือแนะนำให้เลือกบทบาทที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับลักษณะของผู้แสดง จะทำให้ผู้แสดงสามารถเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกและมีประสบการณ์ในอีกด้านหนึ่งทำให้สามารถเข้าใจผู้อื่นได้

3) ผู้เรียนกลุ่มหนึ่งจะร่วมกันจัดสถานที่ และสร้างสถานการณ์ตามเนื้อเรื่อง โดยการสมมติสิ่งที่อยู่ภายในห้องเรียนให้ดูสมจริงตามเนื้อเรื่อง หรือจัดทำฉากประกอบ

เพิ่มเติมเพื่อความสวยงาม และเหมาะสม สำหรับบทพูดนั้น ผู้สอนอาจบอกแนวคิดกว้างๆ ให้แก่ผู้แสดง และให้ผู้แสดงได้ใช้วิจารณญาณในการเสนอความคิดเห็นของตนเองก็ได้

4) เพื่อเป็นการสอดแทรกเนื้อหาวิชาการในการแสดง ผู้สอนควรจัดให้มีผู้สังเกตการณ์โดยบอกจุดประสงค์ของการแสดงให้ทราบ และกำหนดหัวข้อว่าควรจะพิจารณา หรือสังเกตในเรื่องใดบ้าง เช่น ให้สังเกตความรู้สึก หรือการแสดงออกของผู้แสดง การใช้คำพูดที่เหมาะสมกับสถานการณ์ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการอภิปรายหรือการวิเคราะห์ เมื่อการแสดงได้เสร็จสิ้นลง ผู้สอนอาจจะกำหนดผู้สังเกตการณ์ 3-4 คน และมอบหมายให้สังเกตในแต่ละเรื่องไป

5) เมื่อได้เตรียมทุกอย่างพร้อมแล้ว ให้ผู้แสดงเริ่มการแสดงตามบทบาทที่กำหนดไว้ ผู้สอนและผู้ชมไม่ควรพูดขัด หรือสอดแทรกในกลางคัน เมื่อพบเห็นปัญหาเล็กๆ น้อยๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ หรือถ้าเห็นว่าเป็นปัญหาของการแสดงที่อาจจะทำให้ลูกกลامتต่อไป ผู้สอนอาจจะเข้าไปช่วยตามสมควรและโอกาส หรืออาจจะให้ยุติการแสดงก็ได้ เมื่อเห็นสมควรแก่เวลา และมีเนื้อหาเพียงพอที่จะสามารถดำเนินการวิเคราะห์ต่อไปได้

### 3. การประเมินผลและการวิเคราะห์

ในขั้นต้นจะเป็นการให้ผู้แสดงได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกในบทบาทที่แสดงว่า มีความขัดแย้งกับความคิดเห็นของตนเอง หรือเห็นด้วยว่าเป็นบทบาทที่ดีที่เหมาะสมอย่างไรแล้วจึงถามความคิดเห็นของผู้สังเกตการณ์ จากนั้นจึงจะเป็นการอภิปรายและวิเคราะห์ผลของการแสดง โดยผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดหัวข้อ หรือถามคำถาม เพื่อให้นักเรียนทั้งชั้นได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น

การสอนโดยใช้บทบาทสมมตินั้น ผู้สอนควรจะช่วยให้อำนาจและสนับสนุนให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทอย่างซื่อๆ เนื่องจากผู้เรียนอาจจะอายเพื่อนๆ ที่อยู่ร่วมชั้นเรียนเดียวกันทำให้ไม่กล้าแสดงบทบาทให้เสมือนจริงได้และในการเลือกผู้แสดงควรให้ผู้เรียนอาสาสมัครในการแสดง ซึ่งผู้ที่ดูเพื่อนแสดงหลายๆ ครั้ง ในบางครั้งก็อาจจะสนใจที่จะมีส่วนร่วมในการแสดงบทบาทบ้างและอาสาที่จะแสดง ผู้สอนไม่ควรใช้การบังคับให้ผู้เรียนร่วมแสดง นอกจากนี้บทบาทของครูในการสอนควรลดลงให้เหลือน้อยที่สุด การสอนโดยใช้บทบาทสมมติมีประโยชน์สำหรับการสอนในระดับการเรียนทั้งประถมศึกษา และมัธยมศึกษาดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความรู้สึกของตนเองได้อย่างเต็มที่
2. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีขึ้น รวมทั้งปัญหาต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่มีความพิการ ประเพณี หรือค่านิยมที่แตกต่างออกไป
3. การสอนโดยใช้บทบาทสมมติจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้รับความรู้มีความสามารถ และทักษะในด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ทั้ง 3 ด้านในเวลาเดียวกัน
4. สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่ม และการสร้างมโนคติ (imagination) ซึ่งในบางครั้งนักเรียนที่เรียนในระดับปานกลาง หรือด้อยซึ่งมีความกล้า และสนใจในด้านการจัดการจะร่วมแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกลุ่มนี้ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นของตนเองได้
5. การใช้บทบาทสมมติในการสอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกตนเองให้มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม รวมทั้งการใช้คำพูดที่ถูกต้องในสถานการณ์ที่เหมาะสม และสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

ข้อจำกัดของการใช้บทบาทสมมติในการสอนมีดังต่อไปนี้

1. บทเรียนที่ใช้บทบาทสมมติในการสอนจะต้องใช้เวลามากกว่าการสอนปกติ ซึ่งผู้สอนจะต้องควบคุมการใช้เวลาให้เหมาะสม
2. ผู้แสดงบางคนอาจจะอยากทำให้เพื่อนๆ สนใจ หรือต้องการแสดงออก ทำให้การแสดงไม่สอดคล้องกับบทบาทหรืออาจจะเป็นการรบกวนบทบาทของผู้เรียนคนอื่นได้
3. การใช้บทบาทสมมติในการสอนอาจจะทำให้ผู้เรียนบางคนซึ่งไม่มีส่วนร่วม และไม่สนใจที่ดูการแสดงของเพื่อนรู้สึกเบื่อหน่ายได้
4. ผู้เรียนบางคนอาจจะสนใจเฉพาะบทบาทของเพื่อนๆ ในการแสดงบทบาท ทำให้มีความเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนไม่ตรงประเด็น หรือไม่ครอบคลุมเนื้อเรื่องทั้งหมดได้

อย่างไรก็ตามการสอนโดยใช้บทบาทสมมติสามารถนำมาใช้ได้ดีสำหรับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงบทบาทนอกชั้นเรียน ในสาขาวิชาธุรกิจ กฎหมาย จิตวิทยาการแนะแนว รวมทั้ง การแสดงความสัมพันธ์ และการต่อรองระหว่าง นายจ้าง และลูกจ้างและการสมัครงาน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจสถานการณ์ และสามารถใช้คำพูดในการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ

แต่ละเขตชุมชนแต่ละกลุ่มบรรพบุรุษการขอเนกรตแหน่งเนกรตแหน่ง  
จากเอกสาร ใบงาน หรือการสัมภาษณ์ผู้มีประสบการณ์จริง เพื่อให้การทำธุรกิจค้าขายใน  
กลุ่มของตนในสถานการณ์จำลองประสบผลสำเร็จ

### 3. การดำเนินงานในสถานการณ์จำลอง

เมื่อถึงกำหนดวันของการเรียนการสอนในเรื่องดังกล่าว นักเรียนจะต้องนำสิ่งของของตนเองมาดำเนินธุรกิจ รวมทั้งแสดงบทบาทของตนเองในเรื่องต่างๆ เช่นการจัดวางสิ่งของในร้านให้แลดูน่าสนใจ การแสดงเป็นผู้ขาย การประชาสัมพันธ์ และอื่นๆ รวมทั้งการจัดทำบัญชี รายรับและรายจ่าย รวมทั้งค่าจ้างแรงงาน ให้เหมือนหรือใกล้เคียงสถานการณ์จริงที่สุด ผู้สอนจะคอยสังเกตดูความก้าวหน้าในการดำเนินงานของแต่ละกลุ่ม พิจารณาปัญหาที่เกิดขึ้น และวิธีการแก้ไขปัญหาของผู้เรียนเมื่ออยู่ในสถานการณ์ดังกล่าว

### 4. ผู้เรียนร่วมกันสรุป และรายงานผล

หลังจากการดำเนินงานในสถานการณ์จำลองในระยะเวลาที่กำหนดแล้ว ผู้เรียนจะสรุปผลการดำเนินงาน ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น ความขัดแย้งต่างๆ ซึ่งอาจจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนในสถานการณ์จำลองไม่ได้คิดไว้ล่วงหน้า รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหของแต่ละกลุ่ม ความสำเร็จและความล้มเหลวในการแก้ปัญหา ซึ่งผู้สอนจะต้องอธิบายให้ทราบว่าสิ่งต่างๆรวมทั้งปัญหาและวิธีการแก้ปัญหจะทำให้ผู้เรียนรู้ถึง และเข้าใจ สถานการณ์ต่างๆที่อาจจะเกิดขึ้นในชีวิตจริงของตนเอง และให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปเป็นรายงาน การวิเคราะห์วิจารณ์สถานการณ์จำลองที่ผู้สอน รวมทั้งการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อร่วมกันพิจารณาข้อบกพร่อง และประโยชน์ของสถานการณ์จำลองในครั้งนี้

สถานการณ์จำลองที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือประเภทแรก การจัดกิจกรรมในชั้นเรียน อาจจะมีลักษณะเช่นเดียวกับบทบาทสมมติ หรือการใช้เกมในการเรียนการสอน ซึ่งผู้เรียนจะต้องเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ผู้สอนและผู้เรียนได้ร่วมกันกำหนดขึ้น และประเภทที่ 2 ผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์เป็นสถานการณ์จำลอง ซึ่งจะมีลักษณะเช่นเดียวกับการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน

การนำสถานการณ์จำลอง และเกมมาใช้ในการเรียนการสอนมีความคล้ายคลึงกันมาก ซึ่งสามารถจัดอยู่ในกลุ่มเดียวกันได้เนื่องจากผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในการแสดงบทบาทให้เหมือนจริงที่สุด ดำเนินกิจกรรมตามที่กำหนดในสถานการณ์จำลองและแสดงความรู้สึก ความคิดเห็นตามบทบาทที่ได้รับ ข้อแตกต่างจะอยู่ที่การจัดสถานการณ์จำลองนั้นไม่ได้มุ่งหวังที่รางวัล หรือมีผู้ชนะ ซึ่งเกมจะเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เรียนเป็นรายบุคคล หรือเป็นกลุ่ม มีผู้ชนะหรือผู้แพ้ (Moor: 219)





1. ก่อนนำเกมมาใช้ในการสอน ผู้สอนจะต้องจัดแบ่งกลุ่มผู้เรียน ใช้อักษร ตัวเลข หรือชื่อ แทนกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มได้ร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึงกัน
2. ผู้สอนจัดเตรียมวิธีการเล่นเกม อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ภาพ บัตรคำ หรืออื่นๆ ที่เหมาะสม โดยให้สอดคล้องกับความรู้ในด้านวิชาการที่ผู้เรียนจะได้รับ หรือเพื่อเป็นการฝึกฝนความคิด หรือความรู้ในด้านวิชาการตามที่ต้องการ
3. ระบุวิธีการเล่นเกม การส่งผู้แทนกลุ่มมาเข้าร่วมการแข่งขันในเกม รวมทั้ง กำหนด กฎ กติกา เวลา และระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละเกม ซึ่งจะทำให้ผู้ร่วมแข่งขันได้รับ คะแนน หรือสามารถเอาชนะผู้อื่นได้
4. เริ่มดำเนินการแข่งขัน หรือการเล่นเกมภายในเวลาที่กำหนด และตามกฎ กติกา กลุ่มที่ทำคะแนนได้มาก หรือกลุ่มที่ชนะจะได้รับรางวัลเล็กน้อยจากผู้สอน เป็นการเสริมกำลังใจ
5. ผู้สอนทบทวนความรู้ทั้งหมด บอก และอธิบายข้อบกพร่องของผู้เรียนทางด้าน วิชาการ หรือเนื้อหาความรู้ที่ผู้เรียนอาจจะเข้าใจผิดให้แก่ผู้เรียนรวมทั้งอธิบายให้ผู้เข้าร่วมแข่งขัน เข้าใจ และการแก้ไขที่ถูกต้อง

การนำเกมมาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน และการแข่งขัน จะทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนของห้องเรียนข้างเคียง ผู้สอนต้องควบคุมผู้เรียนให้อยู่ในระเบียบ ไม่ส่งเสริมรบกวนผู้อื่นโดยใช้ กฎ กติกา หรือเลือกเกม ที่เหมาะสม ซึ่งบางเกม ผู้เรียนจะสามารถร่วมกิจกรรม หรือแข่งขัน โดยไม่ส่งเสริมรบกวนห้องเรียนข้างเคียงได้ นอกจากนี้ อุปกรณ์ต่างๆ ที่ผู้สอนนำมาใช้ร่วมกับกิจกรรมเกม ควรมียุติธรรมที่น่าสนใจ มีขนาด และตัวหนังสือที่เหมาะสม นักเรียนสามารถเห็นได้อย่างทั่วถึงกันทั้งชั้น มีจำนวนที่เพียงพอสำหรับผู้เรียนที่ร่วมกิจกรรมเกมทุกคน รวมทั้งมีรางวัลให้แก่ผู้ชนะการแข่งขัน เป็นรายคน และเป็นกลุ่ม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้สถานการณ์จำลอง หรือ เกม มีประโยชน์ต่อผู้เรียนดังนี้

1. กิจกรรมดังกล่าวจะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน
2. ให้ผลย้อนกลับในทันที ทำให้ผู้เรียนทราบข้อบกพร่องหรือผลสำเร็จของตนเองในการดำเนินกิจกรรม







