

การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*

THE DEVELOPMENT OF CHINESE BASIC VOCABULARY MEMORIZATION ABILITY USING GAME-BASED LEARNING OF SECOND-YEAR PRIMARY SCHOOL STUDENTS

ณัฐวรรณ หลิมประดิษฐ์*, ประภาศ ปานเจียง

Nattawan Limpradit*, Prapas Panjiang

คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ สงขลา ประเทศไทย

Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University, Songkhla, Thailand

*Corresponding author E-mail: pop_apple2010@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในเขตตำบลท่ายเหมือง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลท่ายเหมือง (ประชาชนร่วมใจ) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 28 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน 2) แบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน และ 3) แบบวัดความพึงพอใจ มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test dependent ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.12) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านเนื้อหามากที่สุด รองลงมา คือ ด้านผู้สอน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านสื่อการสอน

คำสำคัญ: ความสามารถในการจำ, คำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน, การจัดการเรียนรู้แบบเกม

Abstract

This research aimed to: 1) Compare the Chinese vocabulary memorization abilities of second-year primary school students before and after game-based learning, and 2) Examine their satisfaction with game-based learning in developing fundamental Chinese vocabulary memorization skills. The research is an experimental study. The population consisted of Second-Year Primary



School Students in the Thai Muang Subdistrict. The sample group consisted of 28 second-year primary school students from Thai Muang Municipality Kindergarten School (People's Unity), selected through cluster random sampling using the classroom as the sampling unit. The research tools included 1) A lesson plan for developing Chinese vocabulary memorization, 2) A vocabulary memorization assessment, and 3) a satisfaction questionnaire on game-based learning. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and dependent t-test for hypothesis testing. The findings revealed that the students' Chinese vocabulary memorization abilities after game-based learning were significantly higher than before at the .01 level. Additionally, the students' satisfaction with game-based learning for improving Chinese vocabulary memorization was at the highest level of satisfaction ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.12). after the intervention. When considering each aspect, it was found that students were most satisfied with the content, followed by teachers, teaching activities, and teaching media.

Keywords: The Ability of Memorization, Basic Chinese Vocabularies, Game-Based Learning Methods

บทนำ

ในยุคปัจจุบันประเทศจีนกำลังก้าวขึ้นมามีอิทธิพลระดับโลกมากขึ้นเรื่อย ๆ ภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญและเป็นภาษาสากลที่ทั่วโลกยอมรับ ภาษาจีนเป็นภาษาที่ผู้คนใช้ในการสื่อสารมากที่สุดในโลก รองจากภาษาอังกฤษ และมีผู้ใช้ภาษาถึง 1.3 พันล้านคน (สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, 2562) ด้วยตระหนักถึงความสำคัญนี้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้มีการกำหนดให้สาระการเรียนรู้วิชาภาษาจีนให้จัดเพิ่มอยู่ในกลุ่มหลักสูตรภาษาต่างประเทศและเป็นวิชาเพิ่มเติม ปัจจุบันทั้งในโรงเรียนรัฐและโรงเรียนเอกชนมีการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาจีน โดยมีการเริ่มเรียนตั้งแต่ระดับอนุบาล ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา ระดับอาชีวศึกษาและไปจนถึงอุดมศึกษา เพื่อมุ่งหวังพัฒนาผู้เรียนมีการใช้ทักษะและสามารถสื่อสารภาษาจีนระดับขั้นพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์จริง ๆ ได้ ทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียนและการแสดงออก หากศึกษาเพิ่มพูนความรู้ความสามารถได้ทุกด้านจะทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2556) การเรียนภาษาจีนให้ประสบผลสำเร็จขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสำคัญหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่เริ่มต้นเรียนภาษาจีนสิ่งที่ต้องคำนึงให้มากที่สุดคือ การมีความรู้ความเข้าใจในคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน เนื่องจากผู้เรียนที่มีความเข้าใจและจดจำคำศัพท์เป็นอย่างดี ย่อมที่จะสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างคล่องแคล่ว คำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนจึงเป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง ถ้าผู้เรียนไม่สามารถท่องจำคำศัพท์พื้นฐานของภาษาจีนได้ ผู้เรียนจะไม่สามารถสื่อสารความหมายได้ และไม่สามารถอ่านตัวหนังสือจีน รวมทั้งไม่สามารถสื่อสารได้ ซึ่งคำศัพท์จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งของภาษาทุก ๆ ภาษา คำศัพท์มีความจำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกคนและควรมีการเพิ่มพูนคำศัพท์พัฒนาอยู่เสมอ เพื่อที่จะให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสารสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ความรู้ด้านคำศัพท์ในที่นี้ หมายถึง การเข้าใจความหมายของคำศัพท์ การเขียนคำศัพท์และการนำคำศัพท์ภาษาจีนไปใช้ในการสื่อสาร นักเรียนมักจะเรียนคำศัพท์แบบแปล และพยายามท่องจำ ซึ่งการเรียนแบบนี้ทำให้นักเรียนไม่สามารถนำมาสื่อสารได้ในสถานการณ์จริง ลู่ เซิง ได้กล่าวว่าในการเรียนภาษานักเรียนต้องรู้ความหมายคำศัพท์ แต่หากไม่มีการออกเสียงร่วมด้วย จะทำให้ไม่สามารถจดจำคำศัพท์นั้นได้หรือถ้าจำได้ อาจจำได้เพียงสั้น ๆ จากประสบการณ์การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศระหว่างการเรียนภาษา หากนักเรียนฝึกออกเสียงบ่อย ๆ และฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจะทำให้จดจำคำศัพท์ และความหมายได้ดีขึ้น (ลู่ เซิง, 2553)

จากประสบการณ์ที่สอนในรายวิชาภาษาจีน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลท้ายเหมือง (ประชาชนร่วมใจ) เป็นเวลา 2 ปี ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของผู้เรียน โดยทุกครั้งเมื่อเรียนจบแต่ละบทเรียนจะมีการให้ผู้เรียนเขียนตามคำบอกของแต่ละบท และพบว่าผู้เรียนมีปัญหาเกี่ยวกับการจดจำคำศัพท์และความหมายของคำศัพท์ เมื่อผู้สอนให้นักเรียนเขียนตามคำบอก นักเรียนมักจะเขียนคำศัพท์ผิดอยู่เสมอและแปลความหมายไม่ถูกต้อง ซึ่งสาเหตุมาจากการที่ตัวอักษรจีนมีความคล้ายคลึงกันและเสียงเหมือนกัน จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน ส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะความรู้ความเข้าใจของคำศัพท์รวมไปถึงมีผลสัมฤทธิ์ที่ต่ำไม่เป็นไปตามเกณฑ์ และพบว่า นักเรียนที่เรียนภาษาจีนจะประสบปัญหาด้านการอ่านและการเขียนภาษาจีน เพราะต้องรู้ตัวอักษรจีนให้ได้ก่อนจึงจะสามารถอ่าน และเขียนตัวอักษรจีนได้ เมื่อผู้วิจัยศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้น ป.2 โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลท้ายเหมือง (ประชาชนร่วมใจ) พบว่า ปีการศึกษา 2566 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เฉลี่ยร้อยละ 51 ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกำหนดไว้ คือ ร้อยละ 65 (กลุ่มงานบริหารวิชาการ โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลท้ายเหมือง (ประชาชนร่วมใจ), 2566) โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต พบว่า สภาพที่เป็นปัญหา คือ นักเรียนขาดความเข้าใจในการเรียน ไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และครูผู้สอนใช้วิธีการสอนไม่หลากหลาย เน้นการอ่านตามหนังสือ ท่องคำศัพท์และการคัดตัวอักษรจีนจึงทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ด้วยปัญหาเหล่านี้จึงเกิดคำถามว่า ทำอย่างไรให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนสูงขึ้น มีความสนใจและสนุกสนานในการเรียนภาษาจีนมากยิ่งขึ้น

เกมเป็นนวัตกรรมการสอนหนึ่งของการเรียนรู้ เกมในที่นี้จะมีความหมายว่า “เกมการศึกษา” เป็นกิจกรรมเคลื่อนไหวและการมีส่วนร่วมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคมและสติปัญญา จะมีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย เกมทางภาษาสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา ความสนุกสนาน ความตื่นเต้น และการลุ้นระทึกเป็นธรรมชาติของเกม เกมเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนภาษาที่สอง ช่วยกระตุ้นนักเรียนให้สนใจที่จะเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีช่วงเวลาของความสนใจสั้นกว่าผู้ใหญ่ นักเรียนเหล่านี้จำเป็นต้องได้รับการกระตุ้นให้สนใจเรียนอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้มีความสุขและได้ผ่อนคลาย รวมทั้งเกมยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ และสื่อสารได้จริงอีกด้วย (เมิ่งหยู เป่า, 2560) สอดคล้องกับ ฉัตรทริกา ยุทธิวัฒน์ ที่ได้ศึกษาการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 พบว่า นักเรียนชอบและเห็นด้วยกับการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ (ฉัตรทริกา ยุทธิวัฒน์, 2563) และสอดคล้องกับการศึกษาของ เมิ่งหยู เป่า ที่ได้ศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (เมิ่งหยู เป่า, 2560)จากปัญหาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยทำการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น เข้าใจความหมาย สามารถนำคำศัพท์ ไปใช้ในรูปประโยคได้อย่างถูกต้อง สามารถจดจำคำศัพท์ได้นานส่งผลให้นักเรียนพัฒนาความรู้คำศัพท์ให้มีประสิทธิภาพซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาจีนต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน

วิธีดำเนินการวิจัย

แผนการวิจัยครั้งนี้เป็นการทดลองโดยจำแนกตามระเบียบวิธีวิจัยแบบเชิงทดลอง การทดลองใช้ชั้นวรรคกับผู้เรียนกลุ่มเดียวใช้แบบแผนแบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One group pretest-posttest design) (บุญชม ศรีสะอาด, 2561) ดังตารางที่ 1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รูปแบบการวิจัย One Group Pretest-Post-test Design

กลุ่ม	การทดสอบก่อนการทดลอง	การทดลอง	การทดสอบก่อนการทดลอง
E	O ₁	X	O ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

E	แทน	กลุ่มทดลอง (Experimental Group)
O ₁	แทน	การวัดความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนก่อนทดลอง
O ₂	แทน	การวัดความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนหลังทดลอง
X	แทน	การจัดการเรียนรู้แบบเกม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนในเขตตำบลท้ายเหมือง อำเภอย้ายเหมือง จังหวัดพังงา จำนวน 8 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 226 คน ได้แก่ 1) โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลท้ายเหมือง (ประชาชนร่วมใจ) 2) โรงเรียนบ้านพองแดง 3) โรงเรียนวัดปตติการาม 4) โรงเรียนศิริราชวิทยวิทยา 5) โรงเรียนบ้านเขาน้อย 6) โรงเรียนบ้านลำปี (พิบูลสงครามอุปถัมภ์) 7) โรงเรียนชาวไทยใหม่ (โดมทักษิณอนุสรณ์) และ 8) โรงเรียนวัดเหมืองประชาราม

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลท้ายเหมือง (ประชาชนร่วมใจ) อำเภอย้ายเหมือง จังหวัดพังงา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 28 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ประกอบด้วย 10 แผน ดังนี้

ตารางที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม

แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 - 2 เรื่อง สถานที่	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 - 4 เรื่อง แม่อยู่ที่สวนดอกไม้	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 - 6 เรื่อง งานอดิเรก	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 - 8 เรื่อง พวกเราชอบเตะฟุตบอล	2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 - 10 เรื่อง ความสามารถ	2

จากตารางที่ 2 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ซึ่งประกอบด้วยแผนการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน แบ่งเป็น 5 เรื่อง โดยแต่ละเรื่องใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ เรื่องละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง

2. แบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม เป็นเครื่องมือที่ใช้ประเมินก่อนและหลังเรียน ประเมินจากความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐาน

3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนในการดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตร ความมุ่งหมายของหลักสูตร มาตรฐานตัวชี้วัด วิชาภาษาจีน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2556)

1.2 วิเคราะห์เนื้อหา ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ แนวคิดหลัก มาตรฐาน ตัวชี้วัดหลักสูตร

1.3 ศึกษาขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสาร สื่อการสอนต่าง ๆ

1.4 ศึกษาแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น ข่าวสาร วารสารทางวิชาการ ตำรา อินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ประกอบการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกม ซึ่งแต่ละแผนมีองค์ประกอบ ประกอบด้วย มาตรฐาน ตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้ระดับ ผลการเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1.6 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกม พัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน รายวิชาภาษาจีน จำนวน 10 แผน 10 ชั่วโมง

1.7 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกม ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ แล้วนำมาปรับปรุงให้ถูกต้องตามคำแนะนำ

1.8 วิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกม จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน จากนั้นปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เกณฑ์การพิจารณามีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 เป็นต้นไป หมายความว่ามีความสอดคล้องและความเหมาะสมระดับดีมาก กรณีที่ค่าเฉลี่ยน้อยกว่า 3.50 ถือว่าต้องปรับปรุงตามประเด็นการประเมินนั้น ๆ (รัตนะ บัวสนธ์, 2562) ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความถูกต้องและความเหมาะสมเท่ากับ 4.88

1.9 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

2. แบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ซึ่งเป็นแบบประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน มีขั้นตอนในการดำเนินการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ที่เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้ หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบและวิธีการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบจากเอกสารที่เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลทางการศึกษา จากนั้นวิเคราะห์พฤติกรรมที่ต้องการวัดของแบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน



2.3 สร้างแบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย ด้วยการวัดความรู้ความหมายของคำศัพท์ การจำอักษรจีน การนำไปใช้สามารถนำคำศัพท์ไปเติมในประโยคและเรียบเรียงประโยคได้ โดยให้ครอบคลุมมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด จำนวน 40 ข้อ

2.4 นำแบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนไปหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล 1 คน ด้านการหลักสูตรและการสอน 1 คน และด้านการสอนภาษาจีน 1 คน ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบแล้วพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากสูตร (บัญญัติ ชำนาญกิจ และนวลศรี ชำนาญกิจ, 2550)

2.5 นำผลการให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มาคำนวณหาค่าความเฉลี่ยสอดคล้อง โดยถือเกณฑ์ว่าแบบทดสอบมีค่าความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 จะถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ผลการประเมินคำดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.84

2.6 ปรับปรุง แก้ไขแบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำแบบประเมินไปลองทดสอบ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผ่านการเรียนวิชาภาษาจีน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน

2.7 นำผลการทดลองมาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบประเมิน ทำการคัดเลือกแบบประเมินที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 - 0.80 และ ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไปที่จะนำมาใช้จริง ปรับปรุงแบบประเมิน ที่มีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกที่มีคุณภาพไม่อยู่ในเกณฑ์

2.8 ตรวจสอบหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมิน จะเป็นการตรวจสอบผลการวัดที่สม่ำเสมอและคงที่ โดยผู้วิจัยเลือกแบบประเมินที่ผ่านเกณฑ์ 20 ข้อ นำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.876

2.9 นำแบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ที่สร้างขึ้นไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

3. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดความพึงพอใจจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวัดความพึงพอใจ

3.2 สร้างแบบวัดความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน เพื่อวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาจีนหลังการจัดการสอนคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

3.3 นำแบบวัดความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล 1 คน ด้านการหลักสูตรและการสอน 1 คน และด้านการสอนภาษาจีน 1 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมของคำถามและรูปแบบของภาษา และหาค่าความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจ (IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

3.4 ปรับปรุงแบบวัดความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน โดยมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

3.5 นำแบบวัดความพึงพอใจมีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ที่มีคุณภาพปรับปรุงแก้ไขแล้ว จำนวน 10 ข้อ ไปใช้กับผู้เข้ารับการทดลอง เพื่อเป็นเครื่องมือในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำหนังสือติดต่อประสานงานจากมหาวิทยาลัยหาดใหญ่เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. ดำเนินการทดสอบโดยนำแบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ไปทำการทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลท้ายเหมือง (ประชาชนร่วมใจ) อำเภอท้ายเหมือง จังหวัดพังงา แล้วบันทึกคะแนนกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบก่อนสอน (Pre-Test)
3. ดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 28 คน ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม จำนวน 10 ชั่วโมง
4. เมื่อนักเรียนได้รับการสอนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้นักเรียนทำแบบประเมินความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนหลังสอน
5. นักเรียนกลุ่มทดลองประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสองกลุ่มอิสระ (T-Test For Independent Samples)

ผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มเดียว

การทดลอง	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน	28	9.50	1.232	34.765**	.000
หลังเรียน	28	23.14	2.103		

** $p < .01$

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกม ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.232 หลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.103 และเมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



ตารางที่ 4 ระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในแต่ละองค์ประกอบ

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	อันดับ
ด้านเนื้อหา	4.63	0.34	มากที่สุด	1
ด้านสื่อการสอน	4.50	0.36	มาก	4
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.55	0.29	มาก	3
ด้านครูผู้สอน	4.59	0.36	มากที่สุด	2
รวม	4.57	0.12	มากที่สุด	

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านเนื้อหา มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 รองลงมา คือ ด้านผู้สอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29 และด้านสื่อการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 ตามลำดับ

อภิปรายผล

การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกม ก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 9.50 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนเพิ่มขึ้นเท่ากับ 23.14 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนนักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากการนำเกมเข้ามาประกอบการสอนทำให้นักเรียนมีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ตื่นตัวไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างเข้าใจ โดยคำศัพท์ที่นำมาสอนส่วนใหญ่จะอยู่ในเนื้อหาบทเรียน และคำศัพท์บางคำเป็นคำศัพท์ใหม่ที่นักเรียนสามารถนำไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้ และการจัดกิจกรรมในลักษณะที่นักเรียนต้องเคลื่อนไหว และออกกำลังกาย เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น จากการสังเกตของผู้วิจัยขณะทำการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม และให้ความร่วมมือในการเล่นแบบเกมแต่ละเกม โดย ทิศนา แฉมมณี กล่าวว่า การนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ทั้งในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเตรียมความพร้อมกระตือรือร้น เกิดความสนุกสนาน สนใจที่จะเรียนในเรื่องนั้น ๆ หรืออาจนำไปแทรกในระหว่างการจัดการเรียนรู้บางขั้นตอน ขึ้นอยู่กับการออกแบบกิจกรรมของผู้สอน ทั้งนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงการนำกิจกรรมเกมไปให้ได้ผลเป็นไปตามจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมด้วย (ทิศนา แฉมมณี, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญุศมิน หวันสนิ ที่ได้ทำการศึกษาผลของการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ต่างวิธีที่มีต่อความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความคงทนกว่าของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับ

การสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้ เป็นเพราะการสอนโดยใช้เกมเป็นการสอนที่ตอกย้ำ ความรู้ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรง ปฏิบัติด้วยตัวเอง จึงทำให้นักเรียนจดจำ คำศัพท์ส่งผลให้คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอน ตามคู่มือครู (ญัตติ หวันสนิ, 2565) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาภากร สุวรรณณณิ ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนระหว่างก่อนกับหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (อาภากร สุวรรณณณิ, 2566)

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถ ในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีน หลังการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจใน ด้านเนื้อหามากที่สุด รองลงมา คือ ด้านผู้สอน ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านสื่อการสอนตามลำดับ เนื่องจากเกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเรียนรู้ ด้วยความสนุกสนาน ร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยความพึงพอใจ อันจะมีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาภาษาจีน อีกทั้งยังทำให้ผู้เล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนมากยิ่งขึ้น ได้รู้จักการเข้าสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ นภสร ทิพย์วาศรี ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง พินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการ จัดการเรียนรู้แบบเกม ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.41 (นภสร ทิพย์วาศรี, 2566) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นุชจริย สี่แก้ว และจิรายุ วงษ์สุตา ที่ได้ ศึกษาการพัฒนาการอ่านออก เสียงพินอินภาษาจีนโดยใช้เกมบัตรคำพินอินสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมบัตรคำพินอิน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนทุกคนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาการอ่านออกเสียงพินอินภาษาจีน โดยใช้เกมบัตรคำพินอิน โดยค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับ 4 คือ มีระดับความพึงพอใจมาก สะท้อนให้เห็นว่า จากการจัดการเรียนการสอน ดังกล่าวนักเรียนมีการพัฒนาการออกเสียงพินอินภาษาจีน ได้ดีขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียน การสอนโดยใช้เกมบัตรคำพินอินนั้นสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างสนุก และสามารถ ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการออกเสียงพินอินภาษาจีนได้ดี (นุชจริย สี่แก้ว และจิรายุ วงษ์สุตา, 2563)



สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีความพึงพอใจในภาพรวมต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ดังนี้ ครูผู้สอนภาษาจีนควรใช้เกมประกอบการสอน และปรับเปลี่ยนใช้เกมและวิธีสอนที่หลากหลาย เช่น เกมบัตรคำ เกมบิงโก เกมบันไดงู และเกมส้อมแก้วหรรษา โดยปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้และระดับชั้นของนักเรียน ในการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม นักเรียนบางคนก็สนุกสนานมากและส่งเสริมดัง ดังนั้นครูและนักเรียนจะต้องตกลงกฎกติการ่วมกันก่อนที่จะเล่นเกม เพื่อป้องกันมิให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนเพื่อนที่เรียนในห้องเรียนใกล้เคียง การแบ่งกลุ่มเล่นเกมควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย ในกลุ่มควรมีทั้งนักเรียนทั้งระดับเก่ง ปานกลาง อ่อน อยู่รวมกันทำให้มีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น และครูผู้สอนควรคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์มาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอน รวมทั้งให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดทบทวนเพื่อให้เกิดความคงทนในการจำคำศัพท์ ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาครั้งต่อไป ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนโดยเน้นทักษะอื่นๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง-พูด และทักษะการเขียน ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนรวมกับการศึกษาตัวแปรด้านอื่น ๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดเชิงมนทัศน์ ทักษะชีวิต เป็นต้น ควรศึกษาเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบเกมในการสอนภาษาจีนและวิธีสอนแบบอื่น ๆ เพื่อค้นหาวิธีการสอนที่ดีที่สุดที่สามารถส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาจีนได้สูงสุด และควรพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมไปใช้กับหน่วยการเรียนรู้อื่น เนื้อหาวิชาอื่นและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาศ ปานเจียง ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษาแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขในสารนิพนธ์และบทความวิจัย บทความฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของสารนิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เอกสารอ้างอิง

- กลุ่มงานบริหารวิชาการ โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลท้ายเหมือง (ประชาชนร่วมใจ). (2566). รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566. พังงา: โรงเรียนอนุบาลเทศบาลตำบลท้ายเหมือง (ประชาชนร่วมใจ).
- ฉัตรทริกา ยุทธิวัฒน์. (2563). การพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ญัตติ มิน หวันสนิ. (2565). ผลการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่างวิธีมีต่อความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. ใน วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ทิตนา แหมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- นภสร ทิพย์วาศรี. (2566). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่อง การทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ใน สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- นุชจรี สี่แก้ว และจิรายุ วงษ์สุตา. (2563). การพัฒนาการอ่านออกเสียงพินอินภาษาจีนโดยใช้เกมบัตรคำพินอินสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดทุ่งสวน จังหวัดกำแพงเพชร. ใน วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาจีนธุรกิจ. มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.
- บัญญัติ ชำนาญกิจ และนวลศรี ชำนาญกิจ. (2550). ระเบียบวิธีวิจัย. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). หลักการวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2561). พื้นฐานการวิจัยการศึกษา. มหาสารคาม: ตักศิลาการพิมพ์.
- เมิงหยู เป่า. (2560). ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ใน วิทยานิพนธ์คณะศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2562). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลู๋ เจิง. (2553). การพัฒนารูปแบบการสอนการออกเสียงภาษาไทยโดยใช้สัทอักษรและปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชาวจีน. ใน ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2556). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สสศ. ลาดพร้าว.
- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2562). 10 ภาษาที่มีผู้ใช้มากที่สุดในโลก. เรียกใช้เมื่อ 15 กันยายน 2567 จาก https://dept.npru.ac.th/edu2/data/files/20191107140039_20160124140016_PR%2010%20languages.pdf
- อาภากร สุวรรณมณี. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ใน สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.