

การบูรณาการกิจกรรมในวิชาไวยากรณ์จีน

กรณีศึกษาการใช้เกมประกอบการสอน

ดร.ไพรินทร์ ศรีสินทร *

บทคัดย่อ

การเรียนการสอนผู้เรียนในศตวรรษใหม่ที่มีเครื่องมือเครื่องใช้และการสื่อสารที่ทันสมัยเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตมากมาย โดยเฉพาะเปลี่ยนจากการยึดผู้สอนเป็นหลักมาเป็นยึด “ผู้เรียน” เป็นศูนย์กลาง ทำให้ต้องแสวงหากระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับยุคสมัยอยู่ตลอดเวลา ขณะที่วิชาไวยากรณ์ภาษาจีนจัดว่าเป็นวิชาที่เข้าใจได้ค่อนข้างยากสำหรับผู้เรียนภาษาจีน ด้วยเหตุที่ไม่ใช่วิชาท่องจำคำศัพท์เพียงอย่างเดียวแต่อาศัยการคิดวิเคราะห์ให้เข้าใจ จึงเรียนรู้ได้ดี เมื่อมีโอกาสได้สอนวิชานี้ ผู้เขียนจึงต้องเตรียมตัวอย่างมาก ว่านอกจากการบรรยาย จะต้องหากิจกรรมเพิ่มเติมในชั้นเรียนเพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นที่มาของการบูรณาการกิจกรรมเสริมในรายวิชา ได้แก่ การเล่นเกม การรายงานหน้าชั้นเรียน การดู Youtube และการค้นคว้าทำรายงานเปรียบเทียบไวยากรณ์จีน-ไทย บทความนี้จะนำเสนอรูปแบบกิจกรรมข้างต้น การสังเกตผู้เรียน พร้อมกับผลประเมินทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมดังกล่าว

คำสำคัญ กิจกรรมในวิชาไวยากรณ์ภาษาจีน การใช้เกมประกอบการสอนไวยากรณ์กรณีศึกษาการสอนไวยากรณ์จีน

Integrating Learning Activities in Chinese Grammar Course A Study of Game Teaching

With the rapid advancement in technology tools and communication means in the new century, the focus of learning and teaching moves from teacher-centered approaches to student-centered approaches. It is important to seek non-stop the teaching processes that suit the changing times. The Chinese grammar subject is difficult to understand

* อาจารย์ประจำสำนักวิชาศิลปศาสตร์
อีเมล: pairinxu@gmail.com

for people learning Chinese. Learning Chinese grammar effectively does not mean only memorizing vocabularies, but also critically analyzing the grammar rules. When the author has an opportunity to teach this course, she finds that more activities are needed to make learning fun and effective. Thus, playing Chinese grammar games, presentations in front of the class, watching Youtube and comparative Thai-Chinese grammar reports have been integrated into this course. This article focuses on these activities and the teaching-learning processes, observing learners while doing the activities in the classroom and the learners' attitude towards such activities.

Keywords: Activities in Chinese grammar course, Teaching grammar by games , Case study of Chinese grammar teaching

บทนำ

ผู้เขียนสอนภาษาจีนติดต่อกันมาหลายปี และพบว่าการเรียนรู้การสอนผู้เรียนในศตวรรษใหม่ที่มีเครื่องมือเครื่องใช้และการสื่อสารที่ทันสมัยเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตมากมาย การเรียนการสอนแบบเปลี่ยนจากยึดผู้สอนเป็นหลัก มาเป็นยึด “ผู้เรียน” เป็นศูนย์กลาง ทำให้ต้องแสวงหากระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะกับยุคสมัยอยู่ตลอดเวลา เพราะการให้ผู้สอนเป็นฝ่ายป้อน” และผู้เรียนเป็นฝ่าย “รับ” ได้หมดยุคไปแล้ว ขณะที่วิชาไวยากรณ์จีนจัดว่าเป็นวิชาที่เข้าใจได้ค่อนข้างยากสำหรับผู้เรียนภาษาจีน ด้วยเหตุที่ไม่ใช่วิชาท่องจำคำศัพท์เพียงอย่างเดียว แต่อาศัยการคิดวิเคราะห์ให้เข้าใจ จึงเรียนรู้ได้ดี เมื่อมีโอกาสดูสอนวิชานี้ ผู้เขียนจึงต้องเตรียมตัวอย่างมากว่าจะทำอย่างไรดี จึงจะทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกและมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นที่มาของการคิดบูรณาการกิจกรรมเสริมในรายวิชา ได้แก่ การเล่นเกม การทำรายงานหน้าชั้นเรียน การดู Youtube และการค้นคว้าทำรายงานเปรียบเทียบไวยากรณ์จีน-ไทย บทความนี้จึงนำเสนอรูปแบบการสอนไวยากรณ์จีนด้วยกิจกรรมการเล่นเกม การสังเกตผู้เรียน พร้อมกับผลประเมินทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมดังกล่าว

วัตถุประสงค์และวิธีการศึกษา

1. วัตถุประสงค์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินทัศนคติผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเล่นเกมในรายวิชาไวยากรณ์ภาษาจีน

2. กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาเอกภาษาจีนมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาไวยากรณ์ภาษาจีนจำนวน 65 คน

3. ขั้นตอนการศึกษา

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเล่นเกมเพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งในการประเมินผลรายวิชาไวยากรณ์ภาษาจีน โดยจัดเตรียมเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาในตำราสำหรับเล่น จากนั้นแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานี้ออกเป็นทั้งหมด 9 กลุ่ม ๆ ละ 7-8 คน ทุกกลุ่มจับฉลากเกมที่จะเล่น ให้เวลาแต่ละกลุ่มประมาณหนึ่งสัปดาห์เพื่อศึกษาเนื้อหาเกม พร้อมจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับเล่น เนื่องจากผู้วิจัยต้องการฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนของผู้เรียนส่วนใหญ่ที่ยังอ่อนอยู่ จึงให้ผู้เรียนอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาเกมที่เขียนด้วยภาษาจีน หลังจากได้อ่านและเข้าใจเนื้อหาเกมได้ระดับหนึ่งแล้ว จึงนำมาปรึกษาผู้วิจัยก่อนว่าจะจัดการเล่นเกมอย่างไร เมื่อชี้แจงวิธีการเล่นจนเข้าใจแน่ชัดแล้ว จึงให้กลุ่มผู้เรียนได้จัดเกมให้เพื่อนเล่นในห้อง โดยการประเมินผลคะแนนกลุ่มที่จัดการเล่นเกมมาจากสองส่วน คือ คะแนนจากผู้วิจัย และคะแนนจากเพื่อนกลุ่มอื่น หลังจากผู้เรียนทุกกลุ่มได้เล่นเกมครบแล้ว ผู้วิจัยจึงให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถามทัศนคติที่มีต่อกิจกรรมการเล่นเกมวิชาไวยากรณ์ภาษาจีน

4. การเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วยวิธีการดังนี้

1. ใช้แบบสอบถามประเมินทัศนคติต่อการเล่นเกมในรายวิชาไวยากรณ์จีน โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอนได้แก่ ขั้นตอนเตรียมเล่นเกม ขั้นร่วมเล่นเกม และทัศนคติหลังการเล่นเกม หลังจากได้แจกแบบสอบถามจำนวน 65 ฉบับให้ผู้เรียนทำ ได้รับแบบสอบถามที่กรอกครบสมบูรณ์กลับจำนวน 46 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 70.76

2. การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

3. การสังเกตผู้เรียนระหว่างประกอบกิจกรรม

งานวิจัยนี้ใช้โปรแกรม SPSS 17 ในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีระดับการแปรผลดังนี้

1.00-1.49 น้อยที่สุด 1.50-2.49 น้อย

2.50-3.49 ปานกลาง 3.50-4.49 มาก

4.50-5.00 มากที่สุด

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเรียนการสอนต้องอาศัยวิธีการสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ จึงทำให้สภาพการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้การจัดรูปแบบการเรียนการสอนมีหลักทฤษฎีและแนวคิดต่าง ๆ จำนวนมาก วิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมการเล่นเข้ามาช่วยก็เป็นหนึ่งในการจัดรูปแบบการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงมากวิธีหนึ่ง

1. วิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมการเล่น (เกม)

ภาษากรีก คำว่า “Paideia” ที่แปลว่าการศึกษา กับคำว่า “Paidia” ที่หมายถึงการเล่น ต่างกันแค่อักษรตัวเดียว ทั้งการศึกษาและการเล่นล้วนสัมพันธ์กับการเติบโตของเด็ก โรงเรียนที่พลโตก่อตั้งขึ้น ได้จัดให้ใช้กิจกรรมการเล่นสำหรับสอนเด็กเล็กเป็นหลัก “Johan Huizinga นักภาษาศาสตร์และผู้เชี่ยวชาญวรรณกรรมชาวฮอลแลนด์ กล่าวถึงโลกของการเล่นที่ประกอบด้วยศิลปะ ประชญา ภาษา การแข่งขันและเทพนิยาย เขาเชื่อว่ากิจกรรมการสร้างสรรค์ที่ยิ่งใหญ่ของมนุษย์ล้วนเกิดจากการการเล่น” (Luo Lili, 14-18)

สมัยโบราณของจีน คำว่า “嬉” หรือ “游” หมายถึง การเล่น ชาวจีนเชื่อว่าการผนวกการเล่นกับการศึกษาเข้าด้วยกันถือเป็นไสยศาสตร์ที่ทำให้คนหาความเพลิดเพลินแก่สลับกับผนังถ้ำตุนหวงก็มีภาพเกี่ยวกับการเล่นและการเต้นรำในหนังสือของ Cui Xuegu สมัยราชวงศ์ซิง กล่าวว่า การเล่นเป็นสิ่งที่เด็กขาดไม่ได้ ขงจื๊อ ก็สนับสนุนให้เรียนด้วยความเพลิดเพลิน ลูกศิษย์ของขงจื๊อจึงมักติดพันและฟังคำสอนของขงจื๊อไปในขณะเดียวกัน อาจถือได้ว่าเป็นการผสมผสานศาสตร์ความบันเทิงเข้ากับการศึกษาในยุคแรก ๆ ของจีน

การเรียนรู้โดยใช้การเล่นหรือเกม (ทิตนา แคมมณี, 81-85) เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักศึกษาเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของนักศึกษามาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักศึกษาเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมสูง

คณาจารย์ รัตติมาธิ์ (http://www.itie.org/eqi/modules.php?name=Journal&file=display&jid=683) กล่าวว่า เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า เกมการศึกษา เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ มิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

การออกแบบกิจกรรมการเล่น

กิจกรรมการเล่นสามารถนำมาปรับใช้ได้กับกระบวนการเรียนการสอนทุกรายวิชา และทุกขั้นตอน ผู้สอนควรเลือกกิจกรรมการเล่นให้เหมาะสมกับชั้นเรียนและวัยผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนกระตือรือร้นอยากมีส่วนร่วม ย่อมเกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนดังวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ล่วงหน้า โดยทั่วไปแล้ว กิจกรรมการเล่นเกี่ยวกับภาษาแบ่งได้หลายระดับจากง่ายไปยาก กิจกรรมการเล่นแบบง่ายคือ การกระทำซ้ำ ๆ ด้วยการให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะภาษาซ้ำไปซ้ำมา กิจกรรมที่ยากขึ้นอีกระดับคือ คือ ผู้เล่นต้องนำความรู้เดิมมาปรับใช้ เพื่อเกิดเป็นความรู้ใหม่ เพื่อให้เกิดทักษะในการสื่อสาร ถือเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์อีกรูปแบบหนึ่ง ขณะที่การเล่นในระดับที่ยากขึ้น ต้องการให้ผู้เรียนฝึกทักษะภาษาเพื่อการสื่อสาร และสร้างสรรค์รูปแบบการสื่อสารขึ้นมาใหม่ด้วยเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งกิจกรรมการเล่นรูปแบบหลังสุดเหมาะกับผู้เรียนภาษาจีนระดับสูง และพัฒนาความสามารถภาษาจีนของผู้เรียนให้ดีขึ้น (Sihuan Bao, 117)

หลักการออกแบบกิจกรรมการเล่น (Sihuan Bao, 117-118)

1. ต้องมีวัตถุประสงค์ เลือกกิจกรรมการเล่นที่สอดคล้องกับการเรียนการสอน
2. มีความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่นที่มีความคิดสร้างสรรค์ย่อมทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนในห้องเรียนมีชีวิตชีวา ผู้สอนจึงต้องผสมผสานเนื้อหาในตำรากับรายละเอียดกิจกรรมการเล่นให้เข้ากัน เพื่อให้ได้สถานการณ์ที่สร้างสรรค์

3. มีความยากระดับหนึ่ง ผู้สอนต้องเข้าใจระดับความยากง่ายของกิจกรรม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วม และมีบรรยากาศการทำงานเมื่อเข้าร่วม ทำให้ผู้เรียนสมัครใจลงร่วม และมีโอกาสชนะในการแข่งขัน

4. การดำเนินการไม่ซับซ้อน กิจกรรมการละเล่นควรมีรูปแบบง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน จึงทำให้อยากเข้าร่วมเพื่อแสดงความสามารถ

5. ความหลากหลาย แม้ว่าผู้เรียนชอบกิจกรรมการละเล่น แต่การร่วมเล่นกิจกรรมเดิมซ้ำหลายครั้ง ย่อมหมดความสนใจ ดังนั้นกิจกรรมการละเล่นควรเปลี่ยนแปลงหลากหลาย มีกิจกรรมการละเล่น ใหม่ ๆ ให้เข้าร่วม เพื่อกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียน

ดังนั้นก่อนจัดกิจกรรมการละเล่น ผู้สอนต้องคำนึงถึงระดับความรู้กับวัยของผู้เรียน ออกแบบการละเล่นให้สอดคล้องกับผู้เรียนและเนื้อหาที่จะเรียน ไม่ยากหรือง่ายเกินไป เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะระหว่างการละเล่น และบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนด จะใช้การละเล่นหรือเกมตามที่คุณเรียนชอบหรือสนุกสนานเท่านั้นไม่ได้ ในระหว่างผู้เรียนร่วมการละเล่นหรือเกม จำเป็นต้องคำนึงเรื่องเวลาและสถานที่ที่เหมาะสม อย่าใช้เวลานานเกินไป หากปล่อยให้เวลาว่างเลย อาจทำให้ผู้เรียนสนุกจนลืมเรียน หรือเบื่อหน่ายได้ ที่สำคัญคือ เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทุกคน รวมถึงปฏิบัติตามกติกาที่ตั้งไว้ ยอมรับผลแพ้ชนะ

อัจฉรา ชีวพันธ์ (อัจฉรา ชีวพันธ์, 4) ได้สรุปประโยชน์ของกิจกรรมการเล่น ประกอบการสอนภาษาไทย ซึ่งน่าจะใช้ได้กับการเรียนการสอนภาษาอื่น ๆ ด้วย ดังนี้

- ช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านความคิดให้กับนักเรียน
- ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่านและเขียน
- ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
- ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
- ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
- ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
- ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของนักเรียน
- ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
- ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
- ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนขึ้น
- ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

อย่างไรก็ตามการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมการละเล่นหรือเกมประกอบ ก็มีข้อดีและข้อจำกัดในการเลือกใช้ ดังนี้ (ทิตินา เขมมณี, 368-369)

ข้อดีของวิธีสอนโดยใช้การเล่นเกม

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอน และผู้เรียนชอบ

ข้อจำกัดของวิธีการสอนโดยใช้เกม

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลาและค่าใช้จ่ายมาก
2. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม
3. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก
4. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

จึงสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเล่นหรือเกมมีประโยชน์ช่วยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ด้วยการให้ผู้เรียนได้เล่นเกมตามกติกา และบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดจากกระบวนการเล่นเกมนั้น ๆ จากนั้นจึงนำผลการเล่นเกมมาใช้อธิบายเพื่อสรุปการเรียนรู้ เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนไปโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น

2. การเรียนการสอนไวยากรณ์จีน

นักวิชาการด้านการสอนภาษาจีนให้ชาวต่างชาติได้อธิบายถึง หลักการสำคัญในการสอนไวยากรณ์ภาษาจีนว่า ควรคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างการบรรยายและการฝึกฝน โดยเน้นบรรยายเฉพาะเนื้อหาสำคัญ และฝึกฝนให้บ่อยครั้ง เพื่อให้ประยุกต์ใช้ทักษะได้จริง การบรรยายเฉพาะเนื้อหาสำคัญ หมายถึง บรรยายลักษณะพิเศษของไวยากรณ์นั้น ๆ การบรรยายเชิงรูปธรรมที่ต้องพิจารณา ปัจจุบันผู้เรียนเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาแม่ของผู้เรียนที่มีอิทธิพลต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาจีนของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งข้อบกพร่องนี้ส่วนมากพบในผู้เรียนภาษาจีนระดับต้น ผู้สอนควรตระหนักถึงข้อบกพร่องนี้ทันทั่วทั้งที่ พร้อมกับบรรยายสรุปความแตกต่างด้านไวยากรณ์ของสองภาษาให้ชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจภาษาจีนได้ดีขึ้น ขณะเดียวกัน

การบรรยายควรเน้นให้เข้าใจ ปรับใช้ได้จริง ไม่เน้นการท่องจำโครงสร้างไวยากรณ์ตายตัว เพราะผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นผู้ใหญ่ ไม่ใช่เด็กเล็กที่ท่องจำเนื้อหาได้จำนวนมาก นอกจากนั้นควรใช้ศัพท์เทคนิควิชาการเท่าที่จำเป็น แต่เน้นการใช้สัญลักษณ์ ตารางรูปภาพหรือของจริงประกอบให้มากขึ้น และควรสอนให้มีชีวิตชีวาด้วยการยกตัวอย่างประโยคที่ใช้จริง ออกแบบกิจกรรมเพื่อให้ได้ฝึกใช้ทักษะภาษาจีนบ่อยครั้ง เท่ากับการได้ฝึกไวยากรณ์ไปด้วยในขณะเดียวกัน ทั้งนี้กิจกรรมการเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาจีนควรแบ่งเป็น 5 ขั้นคือ (Peng Cengan, Chen Guanglei, หน้า 248-264)

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน คือ ขั้นแรกสุดของการเรียน แบ่งย่อยออกเป็น

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยตรง เป็นวิธีที่เหมาะสมกับผู้เรียนไวยากรณ์เบื้องต้น เนื่องจากผู้สอนใช้วิธีเตรียมวัสดุจริงหรือรูปภาพเพื่อนำเข้าสู่การสอนไวยากรณ์ ดำเนินการเรียนเป็นแค่หนังสือชี้แนะ

- นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการกระทำหรือสถานการณ์ เช่น ผู้สอนสั่งให้ผู้เรียนทำบางอย่างด้วยประโยคภาษาจีนโครงสร้าง 把 เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ ลักษณะการใช้ไวยากรณ์โครงสร้างนี้ในสถานการณ์จริง

- นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการทบทวน เนื่องจากหน่วยไวยากรณ์แต่ละประเภทมีความสัมพันธ์กันภายใน ก่อนจะเรียนรู้เรื่องใหม่ ผู้สอนอาจนำให้ผู้เรียน ได้ทบทวนความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใหม่ที่จะเรียน

2. การอธิบายประเภทไวยากรณ์ หลังนำเข้าสู่บทเรียนไปแล้ว สิ่งที่ต้องอธิบายคือรูปประโยคความหมายและวิธีการใช้แต่ไม่ควรอธิบายละเอียดเกินไปต้องอธิบายไวยากรณ์ตามระดับความรู้ของผู้เรียนเท่าที่จะรับได้

3. สรุปกฎเกณฑ์การใช้ เมื่ออธิบายประเภทไวยากรณ์แล้ว ต้องรีบสรุปกฎเกณฑ์การใช้ให้ผู้เรียนเข้าใจ อาจใช้สถานการณ์ที่พบในชีวิตประจำวันยกตัวอย่าง เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกคุ้นเคย

4. ฝึกฝนการใช้ไวยากรณ์ ขั้นนี้คือให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดเพื่อเพิ่มความเข้าใจและนำสิ่งที่เรียนไปแล้วไปประยุกต์ใช้ได้

5. วิเคราะห์ข้อผิดพลาด หลังจากได้ผ่านการฝึกฝนหรือทำแบบฝึกหัดแล้ว อาจพบข้อผิดพลาดในการใช้ไวยากรณ์ โดยเฉพาะความผิดพลาดร่วมกันของผู้เรียน ส่วนใหญ่ข้อผิดพลาดที่เกิดจากอิทธิพลของภาษาแม่พบมากที่สุด สาเหตุหลักมาจากวิธีการเรียนและกลวิธีการเรียนของผู้เรียน ขณะเดียวกันผู้สอนก็ต้องอธิบายข้อผิดพลาดให้ชัดเจนด้วย

จากประสบการณ์จริงของผู้เขียนที่เคยผ่านการเรียนวิชาไวยากรณ์ภาษาจีนที่ประเทศจีน พบว่าการเรียนการสอนวิชานี้ส่วนใหญ่เป็นไปตามขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้น แต่ผู้สอนชาวจีนบางท่านไม่สามารถวิเคราะห์ข้อผิดพลาดที่เกิดจากภาษาแม่ของผู้เรียนต่างชาติได้ ประกอบกับชั้นเรียนมีนักศึกษาต่างชาติหลากหลายประเทศ ทำให้การเปรียบเทียบไวยากรณ์ภาษาจีนกับภาษาต่างประเทศทำได้ยาก ส่วนใหญ่มักทำได้แค่วิเคราะห์เปรียบเทียบกับภาษาอังกฤษ สำหรับกิจกรรมที่จะใช้บูรณาการในการเรียนการสอนวิชาไวยากรณ์จีนมีน้อยมากหรือแทบจะไม่มีเลย อาจเป็นเพราะว่านักศึกษาส่วนใหญ่ตั้งใจมาเรียนภาษาจีนเพื่อให้ใช้ประโยชน์ได้อยู่แล้วจึงไม่จำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อดึงดูดความสนใจผู้เรียน ต่างจากการเรียนการสอนภาษาจีนในต่างประเทศ กลับต้องมีกิจกรรมหลากหลายเพื่อกระตุ้นผู้เรียนที่มีแรงจูงใจเดิมในการเรียนต่างกันสนใจเรียน ผู้เขียนจึงได้บูรณาการกิจกรรมสนทนาการให้หลากหลายในรายวิชาไวยากรณ์จีน เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์” ของสืออี้ ได้ใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนศึกษาความสามารถในการพูดภาษาจีนก่อนและหลังใช้เกมประกอบการสอนของนักศึกษาหลักสูตรนานาชาติ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 16 คน พบว่าก่อนการใช้เกมนักศึกษาสามารถพูดภาษาจีนได้ระดับพอใช้ หลังจากใช้เกมประกอบการสอนทำให้นักศึกษาสามารถพูดภาษาจีนได้ในระดับ “ดี” มีจำนวน 68.75 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนร้อยละ 70 เห็นได้ว่าความสามารถในการพูดภาษาจีนหลังใช้เกมประกอบการสอนดีขึ้น

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทของทตยาภรณ์ รัฐนันท์มงคล เรื่อง “การศึกษาการเรียนการสอนโดยใช้เกมในชั้นเรียนภาษาจีนของโรงเรียนบางปะกงบวรวิทยายน” ด้วยการแบ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นสองห้องเพื่อเปรียบเทียบผลคะแนนการเรียนการสอนและหลังการใช้เกม พบว่ากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมได้ส่งเสริมด้านการออกเสียง ไวยากรณ์และคำศัพท์ของนักเรียน ซึ่งผู้สอนต้องเลือกใช้เกมให้เหมาะสมกับชั้นเรียน จึงทำให้การเรียนการสอนมีคุณภาพ

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทของ Luo Lili “The Application of Games in TCFL” ได้ศึกษาประวัติความเป็นมาของการใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาจีนเพื่อชาวต่างชาติ อธิบายประเภทเกมที่ใช้ในการสอน รวมถึงการออกแบบเกมให้เหมาะสมกับการเรียนภาษาจีนของต่างชาติและการประเมินผล จากนั้นผู้วิจัยได้ลองออกแบบกิจกรรมสำหรับการสอนนักศึกษาชาวอินโดนีเซีย โดยใช้การร้องเพลง การเล่นเกม การตัดคำศัพท์ และแสดงบทบาทสมมติ จากนั้นสังเกตผลตอบรับของผู้เรียนพบว่า พอใจการร่วมกิจกรรมดังกล่าวในห้องเรียน

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทของ Ryu Miseon เรื่อง “The Application of Games in the Teaching of Chinese Grammar” ได้กล่าวถึงทฤษฎีการสอนด้วยการเล่นเกม รูปแบบเกมภาษาไวยากรณ์ภาษาจีนประเภทต่าง ๆ และการออกแบบเกมเกี่ยวกับรูปแบบประโยคพิเศษในภาษาจีน เพื่อใช้ในชั้นเรียนภาษาจีนระดับต้น ได้แก่ ประโยค 把 ประโยค 被 ประโยคที่แสดงถึงการดำรงอยู่ และประโยคเปรียบเทียบ

อภิปรายผลการศึกษา

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิด ต่อต้านการจัดเตรียมเกมภาษาจีนสำหรับเล่น

ชั้นจัดเตรียมเกมสำหรับเล่น	n = 46		การแปลผล	อันดับ
	x	SD		
1. ความร่วมมือของสมาชิกในกลุ่มในการจัดเตรียมเกม	3.28	.7559	ปานกลาง	4
2. การจัดเตรียมอุปกรณ์	3.57	.7868	มาก	3
3. การทำความเข้าใจเนื้อหาเกม	3.85	1.2149	มาก	1
4. เวลาที่จัดเตรียมเกม	3.71	1.1127	มาก	2
5. การแก้ปัญหาในการจัดเตรียมเกมเล่น เช่น ปรับเกมให้เหมาะสม หาอุปกรณ์	3.14	.8994	ปานกลาง	5
รวมเฉลี่ย	3.51	.9539	มาก	-

จากตารางที่ 1 ความคิดเห็นด้านการจัดเตรียมเกมภาษาจีนเพื่อเล่นของนักศึกษาพบว่า ค่าเฉลี่ยในชั้นเตรียมเกมสำหรับเล่นสูงสุด 3 อันดับแรก คือ การทำความเข้าใจเนื้อหาของเกม เวลาที่จัดเตรียมเกมและการจัดเตรียมอุปกรณ์ อยู่ในระดับมาก

เนื่องจากก่อนเล่น ผู้สอนได้ให้ผู้เรียนได้มีเวลาจัดเตรียมเกมประมาณหนึ่งสัปดาห์ โดยผู้สอนเป็นผู้เลือกเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียนใช้อุปกรณ์ในการเล่นไม่ยุ่งยาก ขณะเดียวกันได้ให้เวลาผู้เรียนทำความเข้าใจเนื้อหาของเกมที่เขียนด้วยภาษาจีนก่อน เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยการอ่านภาษาจีนเองก่อนระดับหนึ่ง จากนั้นจึงปรึกษาผู้สอนในเนื้อหาส่วนที่ไม่เข้าใจ และอธิบายวิธีการเล่นให้ผู้สอนฟังก่อน ลงมือจัดให้เพื่อนเล่นจริง ในส่วนความคิดเห็นต่อการร่วมมือของสมาชิกในกลุ่มที่ได้ คะแนนระดับปานกลางนั้น เป็นไปได้ว่าผู้เรียนบางคนไม่กระตือรือร้นและขาดความรับผิดชอบ และการแก้ปัญหาในการจัดเตรียมเกมก็ยังเป็นปัญหาที่สืบเนื่องมาจากการไม่ได้รับความร่วมมือจากเพื่อน จึงมีคะแนนอยู่ในระดับน้อยสุด

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อการร่วมเล่นเกมในห้อง

ชั้นจัดเตรียมเกมสำหรับเล่น	n = 46		การแปลผล	อันดับ
	x	SD		
1.ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4.00	.8165	มาก	1
2.การเป็นอาสาสมัครของเพื่อนเข้าเล่นเกม	3.42	.7868	ปานกลาง	2
3.เวลาในการเล่น	3.42	.5345	ปานกลาง	2
4.ส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วม	3.42	1.2724	ปานกลาง	2
5.สนใจในการเรียนมากขึ้น	3.42	.5943	ปานกลาง	2
6.มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น	3.14	.6292	ปานกลาง	3
รวมเฉลี่ย	3.36	.7634	ปานกลาง	-

ความคิดเห็นต่อการร่วมเล่นเกมในห้องที่ได้คะแนนเฉลี่ยระดับมากที่สุด อันดับแรก ได้แก่ ความสนุกเพลิดเพลิน ขณะที่การเป็นอาสาสมัครของเพื่อนร่วมเล่นเกมเวลาในการเล่น การส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วมและสนใจการเรียนมากขึ้นได้ คะแนนเฉลี่ยระดับเท่ากัน ซึ่งผลค่าเฉลี่ยที่ได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนด้วยการเล่นเกม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินไม่น่าเบื่อ เพราะวิชาวิทยาศาสตร์จินตนาการแต่บรรยายอย่างเดียว ผู้เรียนยอมเบื่อหน่ายได้ง่ายและไม่สนใจที่จะเรียน แต่ขณะเดียวกันในขั้นตอนการร่วมเล่นเกมในห้องกลับพบว่าผู้เรียนแสดงความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลางไม่ว่าจะเป็นการเป็นอาสาสมัคร

ร่วมเล่นเกม จากที่ผู้สอนสังเกตเห็นอาสาสมัครที่ร่วมเล่นเกมมักจะเป็นคนเดิม ๆ ทำให้โอกาสในการเข้าร่วมของผู้เรียนไม่ทั่วถึง บางครั้งผู้สอนต้องเป็นผู้เรียกผู้เรียนที่ไม่เคยเล่นออกมาร่วมเล่นเกม ด้วยเหตุที่เกมเกี่ยวกับไวยากรณ์จึงไม่ใช่เกมคำศัพท์ที่อาศัยแต่การท่องจำอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยความเข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์ด้วย ทำให้ผู้เรียนที่ทักษะภาษาจีนไม่ดีพอ ไม่กล้าร่วมเล่น आयเพื่อนและเกรงจะทำให้กลุ่มตนเองแพ้ โอกาสปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนจึงน้อยลงไปด้วย

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นหลังการเล่นเกม

ชั้นจัดเตรียมเกมสำหรับเล่น	n = 46		การแปลผล	อันดับ
	x	SD		
1. เข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น	3.42	.7868	มาก	4
2. อยากรู้ให้เล่นเกมในทุกวิชา	3.57	1.1338	มาก	3
3. นำความรู้จากเกมที่ได้ไปใช้ถูกต้อง	3.14	.6900	ปานกลาง	6
4. คลายความตึงเครียดในการเรียน	3.42	1.1338	ปานกลาง	3
5. สร้างแรงจูงใจในการเรียน	3.14	.6900	ปานกลาง	6
6. ความเหมาะสมในการใช้เกม เช่น เวลา ความยากง่ายของเกม สถานที่	3.71	.7559	มาก	2
7. ความยุติธรรมในการประเมินคะแนน	4.00	.8165	มาก	1
8. ความร่วมมือจากเพื่อน ๆ เช่น ความเต็มใจพอใจของผู้เล่น	3.42	.7868	ปานกลาง	4
9. การดำเนินเกมโดยนักศึกษา	3.28	.7559	ปานกลาง	5
10. การให้รางวัล	3.71	.9511	มาก	2
รวมเฉลี่ย	3.62	.8132	มาก	-

ความคิดเห็นหลังการเล่นเกมของนักศึกษาได้คะแนนเฉลี่ยระดับมาก ได้แก่ ด้านความยุติธรรมในการประเมินคะแนน เนื่องจากผู้สอนได้อธิบายเกณฑ์การให้คะแนนกลุ่มที่จัดการเล่นเกมจนผู้เรียนทุกคนเข้าใจ และให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มให้คะแนนกลุ่มที่จัดเกมเล่นในห้องเรียน เมื่อทุกกลุ่มจัดเกมเล่นจนครบ จึงนำไปคะแนนของทุกกลุ่ม รวมทั้งคะแนนที่ได้จากผู้สอนด้วยมาคำนวณคะแนนเฉลี่ย ขณะเดียวกันผู้เรียนเห็นว่ามี ความเหมาะสมในการใช้เกมที่ไม่ยากและไม่ยุ่งเกินไป สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียนอยู่ทำให้เกมน่าสนใจ ตลอดจนการให้รางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ แก่ผู้ชนะการแข่งขัน ส่วนใหญ่มักเป็นของขบเคี้ยวทานเล่นของวัยรุ่นที่ผู้เรียนจัดหากันมาเอง

และเป็นของทานเล่นที่เพื่อน ๆ มักจะชอบทานกัน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกพอใจ นอกจากนี้ผู้เรียนยังต้องการให้ใช้เกมในการเรียนการสอนทุกวิชาอยู่ในระดับมาก แสดงว่าผู้เรียนต้องการให้มีการเรียนการสอนที่ผ่อนคลายความตึงเครียดจากเนื้อหาการเรียน ขณะที่การดำเนินเกมโดยนักศึกษาได้คะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด น่าจะเกิดจากการเตรียมเกมและการทำความเข้าใจเนื้อหาการเล่นเกมที่ เป็นภาษาจีน ทำให้นักศึกษาส่วนมากเห็นว่ายุ่งยาก และต้องใช้ความรู้ประกอบทักษะภาษาจีนที่ดีพอสมควร

ความคิดเห็นอื่น ๆ

จากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพิ่มเติมในประเด็นความคิดเห็นต่อการเรียนการสอนด้วยเกมและการให้เพื่อนประเมินคะแนนด้วย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่า ได้เล่นเกมไวยากรณ์รู้สึกสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ผ่อนคลายและไม่เครียดในการเรียน การเล่นเกมยังทำให้รู้คำศัพท์เพิ่ม แต่ก็มีส่วนน้อยที่เห็นว่าเพื่อนอธิบายเกมไม่ชัดเจน ทำให้เข้าใจเนื้อหาที่เรียนบางส่วนไม่ถูกต้อง ต้องการให้อาจารย์อธิบายเพิ่มเติม ขณะที่นักศึกษาซึ่งเห็นด้วยกับการให้เพื่อนให้คะแนนการเล่นเกมด้วย เพราะรู้สึกว่ายุติธรรมมากขึ้น ส่วนผู้ที่ไม่เห็นด้วยกับกระบวนการประเมินผลแบบนี้ให้เหตุผลว่าเพื่อนบางคนมีอคติให้คะแนนน้อย ถ้าเป็นเพื่อนที่รักใคร่ชอบพอกันก็ให้คะแนนสูงมาก

สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาทัศนคติผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเล่นเกมในรายวิชาไวยากรณ์ภาษาจีนในลำดับขั้นการจัดเตรียม การร่วมเล่นและหลังการเล่น พบว่าในขั้นการจัดเตรียมเกม ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาเกมและมีเวลาในการจัดเตรียมการเล่นเกมในระดับมาก ด้วยเหตุที่ผู้สอนได้จัดเตรียมเกมที่เหมาะกับระดับความรู้ผู้เรียนและเหมาะสมกับเนื้อหาในการสอน ซึ่งสอดคล้องกับหลักการออกแบบกิจกรรมการละเล่นที่ Sihua Bao ได้กล่าวไว้ว่าผู้สอนจำเป็นต้องเลือกกิจกรรมการละเล่นให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนและจุดมุ่งหมายที่จะเรียน แต่ความเห็นต่อความร่วมมือของสมาชิกในกลุ่มและการแก้ปัญหาช่วงจัดเตรียมเกมอยู่ในระดับปานกลางเกิดจากปัญหาของผู้เรียนที่ยังไม่กระตือรือร้นให้ความร่วมมือในกิจกรรม ซึ่งผู้สอนต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนให้ความสำคัญกับกระบวนการดังกล่าว ในส่วนของขั้นการร่วมเล่นเกมในห้องพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน สอดคล้องกับประโยชน์ของกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาที่อัจฉรา ชิวพันธ์ได้สรุปไว้ว่า ทำให้

นักเรียนผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักของผู้สอน ในรายวิชาไวยากรณ์จีนเช่นกัน เพราะสังเกตได้ว่าผู้เรียนมักกระตือรือร้นและตื่น ให้ผู้สอนจัดกิจกรรมนี้เมื่อผู้สอนลืมน ขณะที่การมีปฏิสัมพันธ์หรือมีส่วนร่วมในการเล่น ของผู้เรียนยังอยู่ในระดับปานกลาง เนื่องจากแต่เดิมนักศึกษาที่เรียนภาษาจีนชั้นปีที่ 1 แบ่งกลุ่มกันเรียนออกเป็น 2-3 กลุ่ม แต่เมื่อขึ้นชั้นปีที่ 2 และเรียนในรายวิชา ไวยากรณ์ภาษาจีนซึ่งเป็นวิชาบรรยายกลับต้องเรียนรวมกันเป็นห้องเดียว เพราะ อาจารย์ผู้สอนขาดแคลน ทำให้ผู้เรียนยังไม่ค่อยมีความคุ้นเคยกัน ในชั้นความคิดเห็น หลังการเล่นเกมนพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่เข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น พอใจในการประเมิน คะแนนจากเพื่อนและอาจารย์ และอยากให้ใช้เกมในทุกรายวิชา สอดคล้องกับการ ประยุกต์ใช้ทฤษฎีรัฐศาสตร์ชาร์ปปัญญาที่ทศนา แคมมณี (ทศนา แคมมณี, หน้า 94-96) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้เองอย่างเต็มที่ โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกเพื่อกระตุ้นความสนใจผู้เรียนได้เข้าใจสิ่งที่ลงมือปฏิบัติรวมถึงจัดเตรียม กิจกรรมที่ตรงกับความสนใจผู้เรียน เพื่อส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน อีกทั้งใช้การประเมิน ที่หลากหลายตามบริบทจริง อย่างไรก็ตามความเห็นในส่วนของการดำเนินเกมโดย นักศึกษายังอยู่ในระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนหลายคนยังไม่ได้ตระหนัก ถึงบทบาทตนเองที่เปลี่ยนไปซึ่งจำเป็นต้องอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทของผู้เรียน ที่เปลี่ยนไปจากเดิม และตระหนักถึงการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองให้มากขึ้น

บรรณานุกรม

- ทศนา แคมมณี (2556). “ศาสตร์การสอน” ” กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2550) .“พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่น ประกอบการสอนภาษาไทย” กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สืออี. (2550) .“ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาจีนของ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
- ทยาภรณ์ รัฐนันท์มงคล. (2557) “การศึกษาการเรียนการสอนโดยใช้เกมใน ชั้นเรียนภาษาจีนของโรงเรียนบางปะกงบวรวิทยายน” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

- Ma Tao. (2549) “การวิจัยปรับใช้ยุทธศาสตร์การสอนพูดภาษาจีนโดยใช้สถานการณ์จำลองกับนักศึกษาไทยโปรแกรมวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
- จิตณรงค์ เอี่ยมสำอาง.(2549) “ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนและกระบวนการกลุ่มของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตร” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
- รัฐวิภาณต์ ประดับเสริฐ.(2549) “การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาจีนกลางระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพระหว่างเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์และการเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ (TAI) วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- Luo Lili. (2556) “การประยุกต์ใช้เกมในการเรียนการสอนภาษาจีนเพื่อชาวต่างชาติ” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทสาขาการสอนภาษาจีนนานาชาติ มหาวิทยาลัยเหอหนาน
- Sihuan Bao.(2553) “The Vault of Teaching Games Volume I”. Beijing, Beijing University Press
- Sihuan Bao.(2553) “The Vault of Teaching Games Volume II”. Beijing, Beijing University Press
- Peng Cengan, Chenguanglei. (2550) “The Introduction of Teaching Chinese as a Foreign Language”. Beijing, World Book Press
- Ryu Miseon, (2555) “The Application of Games in the Teaching of Chinese Grammar” .วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทสาขาการสอนภาษาจีนนานาชาติ มหาวิทยาลัยชานตง
- Gong Yiping, (2558) “Study on the Application of Games Teaching Method in the Chinese Comprehensive Course of TCFL ” .วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทสาขาการสอนภาษาจีนนานาชาติ มหาวิทยาลัยฝักหัดครุจงซิง