



ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชา
ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

มานิตา วอนเมือง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชา
ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

มานิตา วอนเมือง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

THE EFFECTS OF LEARNING ACTIVITIES BASED ON COMMUNICATIVE LANGUAGE
TEACHING APPROACH WITH GAMES BASED TEACHING IN CHINESE SUBJECT OF
GRADE 3 STUDENTS

MANITA WORNMUANG

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR MASTER DEGREE OF EDUCATION
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION
FACULTY OF EDUCATION
BURAPHA UNIVERSITY

2023

COPYRIGHT OF BURAPHA UNIVERSITY

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณา
วิทยานิพนธ์ของ มานิตา วอนเมือง ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสศรีวิวัฒน์)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

.....

(ดร.ภัทรมนัส ศรีตระกูล)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธาน

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุนทร บำเรอราช)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสศรีวิวัฒน์)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งฟ้า กิตินาณสุนันต์)

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภายุ วีระวณิชตระกูล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ๒๕๖๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัย
บูรพา

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิทวัส แจ่มเอียด)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ๒๕๖๖

63910115: สาขาวิชา: หลักสูตรและการสอน; กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน)
 คำสำคัญ: การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร, การสอนโดยใช้เกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 ภาษาจีน, ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน

มานิตา วอนเมือง : ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (THE EFFECTS OF LEARNING ACTIVITIES BASED ON COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING APPROACH WITH GAMES BASED TEACHING IN CHINESE SUBJECT OF GRADE 3 STUDENTS) คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: สิริวรรณ จรัสรวีวัฒน์, กศ.ด, ภัทร มนต์ ศรีตระกูล, Ed.D. ปี พ.ศ. 2566.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี จำนวน 1 ห้อง จำนวน 24 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะเป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubric) ซึ่งกำหนดระดับคะแนนแบ่งเป็น 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะเป็นแบบประเมินแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ รูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (One group pretest-Posttest design) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าทดสอบที (*t*-test for dependent Sample)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน อยู่ในระดับคุณภาพดี ($\bar{x} = 2.26, SD = 0.62$)

3. ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.54, SD = 0.61$)

63910115: MAJOR: CURRICULUM AND INSTRUCTION; M.Ed. (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

KEYWORDS: LANGUAGE TEACHING FOR COMMUNICATION, TEACHING USING GAMES, CHINESE LEARNING ACHIEVEMENT, THAI-CHINESE CROSS CULTURAL UNDERSTANDING SKILLS

MANITA WORNMUANG : THE EFFECTS OF LEARNING ACTIVITIES BASED ON COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING APPROACH WITH GAMES BASED TEACHING IN CHINESE SUBJECT OF GRADE 3 STUDENTS. ADVISORY COMMITTEE: SIRAWAN JARADRAWIWAT, Ed.D., PHATTHARAMANAT SRITRAKUL, Ed.D. 2023.

The purposes of this research were: 1) were compare the learning achievements Chinese language of grade 3 students in before and after learning the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject of grade 3 students 2) to study Thai-Chinese Cross Cultural understanding skills of students who learned the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject and 3) to study their satisfaction with Learning the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject of grade 3 students. The sample group was grade 3 class 2 students in the second semester. The Academic Year 2022, Huayyai School Chonburi Province, 1 room, 24 people, by using (Cluster random sampling) The method in conjunction with teaching using games Chinese subjects for grade 3 students, 5 plans; 2) Chinese learning achievement test for grade 3 students, 20 items; 3) Thai-Chinese Cross Cultural Comprehension Skills Assessment Form of students who learn the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject of grade 3 students was an observational model of learning behavior of students. Using the scoring criteria (Scoring rubric), which determines the score divided into 3 levels, 10 items. 4) Assessment form of student satisfaction who learn the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject of grade 3 students was a 5 point estimation scale with 10 items. The research design was quasi-

experimental (One group pretest-Posttest design). The statistics used for data analysis were: average percentage Standard deviation and *t*-test values (*t*-test for dependent Sample)

The research results were as follows:

1. The learning achievement of the Chinese language of grade 3 students who studied the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject. Post-learning was higher than before at the statistically significant of .05 level.

2. Skills for understanding the Thai-Chinese cross cultures of the students who studied the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject were at a good quality level. ($\bar{x} = 2.26, SD = 0.62$)

3. The student's satisfaction towards learning activities the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject of grade 3 students was at the highest level. ($\bar{x} = 4.54, SD = 0.61$)

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือ การให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสวิวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักและ อาจารย์ ดร.ภัทรมนัส ศรีตระกูล อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้รับแนวทางในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้และประสบการณ์มากมายในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สุนทร บำเรอราช ประธานกรรมการสอบแปล่า วิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งฟ้า กิตติณัฐสันต์ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ได้กรุณาให้ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ นางนิลบล ประดับพร นางสาวสุทธิดา เกษมราษฎร์ ดร.สมศิริ สิงห์หล้า อาจารย์โศภี ชาญเชิงยุทธชัย และอาจารย์รัฐพร ปานมณี ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรง และข้อเสนอแนะในการตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือในการวิจัยให้มีคุณภาพถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ชลบุรี เขต 3 ตลอดจนคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่คอยผลักดัน และให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 และ 3/2 ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดีทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบคุณนิติปรีญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำและเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบเป็นกตัญญูแก่ทวดทวด บพการี บิดา มารดา บุรพจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ที่ทำให้ข้าพเจ้าเป็นผู้มี การศึกษาและประสบความสำเร็จมาจนตราบนานเท่านาน

มานิดา วอนเมือง

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง	ฎ
สารบัญภาพ	ฌ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	8
สมมติฐานการวิจัย	8
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย	9
ขอบเขตของการวิจัย.....	10
นิยามศัพท์เฉพาะ	11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	14
ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	14
หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนห้วยใหญ่ รายวิชาภาษาจีน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ	21
การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร	30
การสอนภาษาจีน	39

การสอนโดยใช้เกม.....	44
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	50
ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม	55
ความพึงพอใจ.....	63
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	69
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	73
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	73
แบบแผนการวิจัย.....	73
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	74
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	74
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	91
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	92
บทที่ 4 ผลการวิจัย	96
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	96
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	97
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	97
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	101
สรุปผลการวิจัย.....	102
อภิปรายผล	102
ข้อเสนอแนะ.....	105
บรรณานุกรม.....	107
ภาคผนวก	114
ภาคผนวก ก	115

ภาคผนวก ข	124
ภาคผนวก ค	143
ภาคผนวก ง.....	174
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	178

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล.....	24
2 มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ.....	25
3 มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสารความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน.....	25
4 มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ.....	26
5 มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม.....	26
6 มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน.....	27
7 มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษาชุมชนและสังคม.....	27
8 มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคม.....	27
9 มาตรฐานและตัวชี้วัดที่ใช้ในการวิจัย.....	28
10 แบบแผนการวิจัย.....	74
11 ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ภาษาจีน เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้.....	76
12 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนตามแผนการจัดการเรียนรู้.....	83
13 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	97

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
14	แสดงผลการประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา เพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน..... 98
15	แสดงผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3..... 99
16	แสดงค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1..... 125
17	แสดงค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2..... 127
18	แสดงค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3..... 129
19	แสดงค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4..... 131
20	แสดงค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5..... 133
21	แสดงผลการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน..... 135
22	แสดงค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3..... 136
23	แสดงผลการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะความเข้าใจ ต่างวัฒนธรรมไทย-จีน..... 137
24	แสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบประเมินทักษะความเข้าใจ ต่างวัฒนธรรมไทย-จีน..... 139
25	แสดงผลการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจ..... 140
26	แสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3..... 142

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
27	แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับ การสอนโดยใช้เกม..... 175
28	แสดงผลการประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียน ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับ การสอนโดยใช้เกม..... 177

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคนสร้างสังคม และสร้างชาติเป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ในกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการศึกษามีบทบาทสำคัญในการสร้างความได้เปรียบของประเทศ เพื่อการแข่งขันและยืนหยัดในเวทีโลกภายใต้ระบบเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นพลวัต ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงให้ความสำคัญและทุ่มเทกับการพัฒนาการศึกษา เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของตนให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาคและของโลก ควบคู่กับการธำรงรักษาอัตลักษณ์ของประเทศ ในส่วนของประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา การพัฒนาศักยภาพ และขีดความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ ภายใต้แรงกดดันภายนอกจากกระแสโลกาภิวัตน์ และแรงกดดันภายในประเทศที่เป็นปัญหาวิกฤตที่ประเทศต้องเผชิญ เพื่อให้คนไทยมีคุณภาพชีวิตที่ดี สังคมไทยเป็นสังคมคุณธรรม จริยธรรม และประเทศสามารถก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว รองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกทั้งในปัจจุบันและอนาคต โดยการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญและส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษา ระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, หน้า 1)

เป้าหมายด้านผู้เรียนของแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยทักษะและคุณลักษณะต่อไปนี้ 3Rs ได้แก่ 1) การอ่านออก 2) การเขียนได้ และ 3) การคิดเลขเป็นทักษะ 8Cs ได้แก่ 1) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา 2) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) ทักษะด้านความเข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรม 4) ทักษะการร่วมมือและการทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ 5) ทักษะด้านการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ 6) ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และการรู้ ICT 7) ทักษะอาชีพและการเรียนรู้ 8) ความมีเมตตา กรุณา วินัยคุณธรรมและจริยธรรม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, หน้า 79-80) ครูผู้สอนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับทักษะเหล่านี้กับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ รวมถึงการพูดสื่อสารและรับข้อมูลประเด็นต่าง ๆ เหล่านี้

เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเร่งสร้างให้เกิดกับผู้เรียนทุกคน เพราะเป็นความต้องการของสังคมโลก (Madoc, 2005, p. 7)

กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของภาษาจีน จึงจัดให้มีการเรียนการสอน วิชาภาษาจีนขึ้นในสถานศึกษา โดยจัดเป็นรายวิชาเพิ่มเติมในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า การเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญ ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ และการประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจ เกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก ตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียน ให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่าย และกว้างขึ้น มีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และ ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลาย ของประชาคมโลก สามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, หน้า 220-221)

ความสำคัญของการเรียนภาษาจีน คือการสร้างศักยภาพในการใช้ภาษาจีนเพื่อสื่อสาร กับชาวจีนหรือผู้คนที่ใช้ภาษาจีนด้วยวัตถุประสงค์ต่าง ๆ เช่น การทำธุรกิจการค้าระหว่างประเทศ การศึกษา การท่องเที่ยว การร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชน การกระชับความสัมพันธ์และ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม แม้ต้นทางของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคือการศึกษา แต่เมื่อเข้าสู่อาชีพ นั้นคือการดำเนินชีวิตด้วยเศรษฐกิจ การมีงานทำพร้อมมีรายได้ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ถือเป็น การพัฒนาเศรษฐกิจส่วนตนให้มีความมั่นคง อันเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเศรษฐกิจชาติ ความ รุ่งเรืองทางเศรษฐกิจนำมาซึ่งความมั่นคงในชีวิต ความเป็นอยู่ของประชาชนในสังคมโลกปัจจุบัน และอนาคต ทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศถือเป็นปัจจัยที่สำคัญของ การสื่อสาร แม้บุคคลจะมีศักยภาพโดดเด่นหลากหลายด้านในเชิงวิชาการหรือศาสตร์อื่น ๆ แต่หาก ด้อยความสามารถด้านภาษาต่างประเทศ ศักยภาพที่มีอยู่ย่อมเสมือนลตทอนลง ภาษาต่างประเทศ ที่สำคัญ ๆ ล้วนเป็นภาษาของประเทศที่มีเศรษฐกิจขนาดใหญ่ ซึ่งรัฐบาลต่างประเทศต้องการ ร่วมทำการค้าด้วย อย่างเช่นสาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งมีเศรษฐกิจเติบโตก้าวหน้าในประชาคม โลกอย่างมั่นคงและต่อเนื่อง ภาษาจีนจึงเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญตามอิทธิพลทาง

เศรษฐกิจ ซึ่งคนทั่วโลกนิยมเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นภาษาหนึ่งขององค์การสหประชาชาติ การเรียนรู้ภาษาจีนของคนไทยจึงมีความจำเป็นในการเพิ่มศักยภาพการสื่อสารกับประชากรในประเทศจีนและในประชาคมโลก เพราะภาษาจีนมิใช่สื่อสารกันเพียงภายในประเทศจีนเท่านั้น หากมีผู้นิยมใช้กันทั่วโลกและมีผู้นิยมใช้มากที่สุด การส่งเสริมให้คนไทยสามารถใช้ภาษาจีนได้ จะส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ และการมีสัมพันธไมตรีอันดีกับสาธารณรัฐประชาชนจีน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 1)

ภาษาจีนถือว่าเป็นภาษาที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในสังคมไทย และหากต้องการจะเรียนภาษาให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนภาษานั้นก็คือการเรียนเพื่อให้เกิดทักษะการสื่อสาร ทั้งฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อสามารถติดต่อสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ แต่การสอนภาษาจีนในฐานะภาษาที่สองเป็นเรื่องยากที่จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้ด้วยระยะเวลาอันรวดเร็ว ทั้งในเรื่องของวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันระหว่างภาษาไทยและภาษาจีน ทั้งในเรื่องของตัวอักษร การออกเสียงและไวยากรณ์ จากข้อมูลการสำรวจเกี่ยวกับการเรียนภาษาจีน ผู้ศึกษาภาษาจีนชาวไทยส่วนใหญ่ พบว่า ตัวอักษรจีนเป็นเรื่องที่ได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นปัญหาในการเรียนภาษาจีนมากที่สุด เพราะเป็นจุดเริ่มต้นเพื่อนำไปใช้ในการต่อยอดในการเรียนภาษาจีนทั้งในเรื่องของการฟัง พูด อ่าน และเขียน รวมถึงสถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนได้มีการนำเอาวิชาภาษาจีนมาบรรจุไว้ในหลักสูตรตั้งแต่วัยต้นอนุบาล ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา ไปจนถึงระดับอุดมศึกษา ศูนย์ภาษาและสถาบันต่าง ๆ เปิดสอนภาษาจีนกลางกันอย่างแพร่หลาย ทั้งนี้ภาษาจีนกลางได้เข้ามามีบทบาทต่อตลาดแรงงานของไทยไม่ว่าจะเป็นเรื่องของธุรกิจอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การติดต่อธุรกิจค้าขาย หรือการร่วมทุนกับนักธุรกิจชาวจีน ทั้งจากแผ่นดินใหญ่ ไต้หวัน ฮองกงและสิงคโปร์ ซึ่งจะมีอัตราส่วนทางการทำธุรกิจเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ในประเทศไทยนั้น เราจะเห็นได้ว่าภาษาจีนกลางได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ทำให้มีความต้องการบุคลากรที่มีความรู้ในการใช้ภาษาจีนกลางเพิ่มมากขึ้นเป็นเงาตามตัว อย่างไรก็ตามสถานการณ์โดยรวมของการเรียนการสอนภาษาจีนกลางในประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระบบสถานศึกษาทั้งของรัฐบาลและของเอกชนนั้น ยังไม่สามารถเรียกว่าประสบความสำเร็จเท่าใดนัก ทั้งนี้เพราะเหตุปัจจัยที่เป็นอุปสรรคหลายประการ อันได้แก่ การขาดครูผู้สอนที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ การขาดหลักสูตรและนโยบายในการจัดการการเรียนการสอนภาษาจีนกลางที่ชัดเจนและดีเพียงพอ และปัจจัยที่เกี่ยวกับความพร้อมของตัวผู้เรียนเอง (อดิภา พิสนธ์, 2556, หน้า 9)

ในสังคมปัจจุบันมีหลากหลายสังคม จึงส่งผลทำให้เกิดความหลากหลายทางวัฒนธรรม ด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรมอาจจะมาจากปัจจัยหลายอย่าง อันเนื่องจากคนแต่ละเชื้อชาติ วัฒนธรรม ศาสนา ความเชื่อ และทัศนคติต่าง ๆ และโครงสร้างทางสังคมที่แตกต่างกัน รวมทั้งการกระจายทางวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปสู่สังคมอื่น ทำให้วัฒนธรรมของสังคมหนึ่ง ย่อมแตกต่างไปจากอีกสังคมหนึ่งได้ การเรียนรู้ที่จะยอมรับและเข้าใจความแตกต่างเหล่านั้นคือ หัวใจสำคัญที่จะทำให้เรามีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ส่งผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ และยังส่งผลรวมมาถึงระบบการศึกษาด้วย เพราะเมื่อมีการย้าย ถิ่นฐานของประชากรมากขึ้นกว่าเดิม ทำให้นักเรียนในโรงเรียนเริ่มมีความแตกต่างหลากหลาย ทางวัฒนธรรมมากขึ้น ดังนั้นนอกจากครูจะต้องมีความรู้และความสามารถทางการจัดการ การเรียนการสอนแล้ว ครูควรจะต้องมีความเข้าใจระหว่างผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ครูเข้าใจผู้เรียน ได้มากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องความแตกต่างทางวัฒนธรรม จะช่วยให้ครูเข้าใจและสามารถจัดการ การเรียนการสอนได้สอดคล้องกับผู้เรียนมากขึ้น (Ford & Whiting , 2008, p. 153)

Mcallister and Irvine (2000, p. 127) กล่าวว่าไว้ว่า ครูที่สอนในห้องเรียนที่มีความ หลากหลายทางวัฒนธรรมจะต้องมีความสามารถทางวัฒนธรรม เพื่อช่วยในการจัดการ การเรียนการสอนให้ดีขึ้น Suh (2004, p. 94) ได้กล่าวในแนวทางเดียวกันอีกว่า ครูที่สอน ในโรงเรียนสองภาษาและมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม จะต้องมีความสามารถทางวัฒนธรรม ซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ความตระหนัก ในความแตกต่างทางวัฒนธรรมของนักเรียน ความตระหนักในวัฒนธรรมของตนเอง และ มีทักษะในการปรับตัวเมื่ออยู่ในความหลากหลายทางวัฒนธรรม จึงจะทำให้มีชีวิตอยู่ในสังคม ได้อย่างมีความสุข และศิริรัตน์ แอดสกุล (2556, หน้า 76) ได้กล่าวไว้ว่า ภาษาถือว่าเป็น องค์ประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง โดยเป็นอุปกรณ์ในการสื่อสารติดต่อสัมพันธ์ กับบุคคลต่าง ๆ ในสังคม รวมถึงเป็นเครื่องมือของการถ่ายทอดวัฒนธรรมด้วย

ประเทศไทยได้ลงนามความตกลงระหว่างรัฐบาลภายใต้ความร่วมมือทางวัฒนธรรม และภาษา เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย และจีนได้สนับสนุน ให้ส่งครูสอนภาษาจีนเข้ามาในประเทศไทยจำนวนมาก ซึ่งถือว่าให้ความสำคัญ สนับสนุนและ ส่งเสริมอย่างจริงจังต่อประเทศไทยเป็นลำดับแรก ๆ ของโลก แต่การเรียนการสอนภาษาจีน ในประเทศไทยปัจจุบันยังไม่ได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมอย่างเต็มที่ ทั้งในเรื่องหลักสูตร ครูผู้สอน สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน รวมทั้งการเชื่อมโยงระบบการศึกษาของไทยกับการศึกษา ของจีน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2556, หน้า 69) การเรียนการสอนภาษาจีน ในประเทศไทยโดยทั่วไป ยังใช้ระบบเก่าซึ่งเน้นการท่องจำ อ่าน คัด เขียน โดยไม่เกิดแรงจูงใจ

ในการที่จะนำไปใช้ในชีวิตจริง อีกทั้งตำราที่ใช้ยังมีความล้าหลังและจากการอภิปรายของผู้บริหารและครูกว่า 150 คน จาก 124 โรงเรียนทั่วประเทศ พบว่า ปัญหาหลักอยู่ที่เรื่องครูผู้สอน ขาดหลักสูตรและแบบเรียนรวมไปถึงการขาดการสนับสนุนจากรัฐ (ศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา, 2551, หน้า 23) จากงานวิจัยการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย พบปัญหาต่าง ๆ หลายประการ ซึ่งส่วนหนึ่งของปัญหาที่พบคือ ประสิทธิภาพการเรียนต่ำ ผู้เรียนจำนวนมากไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และแบบเรียนที่ใช้ในประเทศไทยขาดความเหมาะสม แบบเรียนที่นิยมใช้ไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอนในระบบหรือนอกระบบ มีการใช้แบบเรียนที่ผลิตจากประเทศจีนเสียเป็นส่วนใหญ่ ตลอดจนวิธีการสอนไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ครูผู้สอนขาดเทคนิคและสื่อการสอนที่จะดึงดูดให้ผู้เรียนตั้งใจและสนใจเรียนภาษาจีน การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยโดยทั่วไปยังใช้ระบบเก่าซึ่งเน้นการท่องจำ อ่าน คัด เขียน โดยไม่เกิดแรงจูงใจในการที่จะนำไปใช้ในชีวิตจริง อีกทั้งตำราที่ใช้ต่าง ๆ ยังมีความล้าหลัง (Nuansri, 2515, p. 149)

จากการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในโรงเรียนห้วยใหญ่ ทำให้ทราบว่านักเรียนโรงเรียนห้วยใหญ่ส่วนใหญ่ไม่มีความรู้พื้นฐานทางด้านทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาจีนมาก่อน นักเรียนบางคนสามารถพูดคำศัพท์ภาษาจีนเป็นคำและประโยคง่าย ๆ ได้ นักเรียนบางคนเคยเรียนสัทอักษรจีน (พินอิน) มาบ้าง ซึ่งคำศัพท์ที่เรียนก็เป็นคำศัพท์พื้นฐาน เช่น คำทักทาย สวัสดี การนับจำนวนนับ เป็นต้น (โรงเรียนห้วยใหญ่, 2564, หน้า 7) นักเรียนบางคนไม่เคยเรียนภาษาจีนมาเลย จึงทำให้เป็นเรื่องยากที่จะสอนภาษาจีนให้กับนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานทางด้านภาษาจีนให้สามารถสื่อสารภาษาจีนได้ถูกต้อง จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในโรงเรียนห้วยใหญ่ ยังพบปัญหาการขาดสื่อการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะนำมาช่วยกระตุ้นดึงดูดให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่เรียนรู้ เพื่อเพิ่มทักษะการสื่อสารและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาจีนให้สูงขึ้น

จุดมุ่งหมายของการสอนภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร คือ มุ่งให้ผู้เรียนใช้ภาษาที่เรียนในการสื่อสารทำความเข้าใจระหว่างกัน และคนส่วนใหญ่มีความเชื่อว่า ถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาและคำศัพท์แล้วจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ แต่ข้อเท็จจริงแล้วพบว่า ถึงแม้ผู้เรียน จะเรียนรู้โครงสร้างของภาษาต่างประเทศมาแล้วเป็นอย่างดี ก็ยังไม่สามารถพูดคุยหรือสื่อสารกับชาวต่างประเทศ หรือจะใช้ได้บ้างก็จะใช้ภาษาในลักษณะที่เจ้าของภาษาไม่ใช้กัน แม้จะเป็นภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ด้วยเหตุนี้ นักภาษาศาสตร์และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ จึงได้พัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารขึ้น สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 17-21) ได้กล่าวถึง การสอนภาษาเพื่อ

การสื่อสารว่าการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นแนวคิดที่เกิดจากความตระหนักถึงความจริงที่ว่า ความรู้ความสามารถทางด้านศัพท์ ไวยากรณ์ และโครงสร้างทางภาษาเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถช่วยให้ผู้เรียนใช้ภาษาที่เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมในการสื่อสารกับผู้อื่น การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการใช้ภาษาระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับว่า วิธีสอนที่ทำให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้จริง (Actual communication) ได้แก่ วิธีการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (The communicative approach) เนื่องจาก จุดมุ่งหมายหลักของวิธีการสอนดังกล่าวเน้นความสามารถในการสื่อสาร (Communicative competence) ของผู้เรียน สอดคล้องกับ แสงระวี คอนแก้วบัว (2558, หน้า 131) ที่กล่าวว่า การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้ได้อย่างแท้จริงนั้น ไม่ได้อาศัยความรู้ความเข้าใจในเรื่องตัวเนื้อหาภาษา กฎเกณฑ์ไวยากรณ์ ศัพท์ที่ดีพอแต่เพียงอย่างเดียว นั้น แต่นักเรียนต้องเข้าใจถึงสถานการณ์ ในการใช้ภาษา หน้าที่ในการใช้ภาษาให้เหมาะสมตามกาลเทศะ และเป็นที่ยอมรับของสังคมด้วย โดยท้ายสุดเป้าหมายของการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นภาษาที่สอง คือ การฝึกให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร และให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่ดีที่สุดในเวลาที่สุด (Zhao, 2008, p. 94) สอดคล้องกับ Zhou jian (2007, p. 8) การเรียนภาษาเพื่อการสื่อสาร นอกจากเรียนรู้ภาษา โครงสร้าง กฎ ไวยากรณ์แล้ว การเรียนรู้และเข้าใจวัฒนธรรมของภาษาสำคัญที่สุด การเรียนรู้ภาษาที่ดีจำเป็นต้องทำความเข้าใจกับวัฒนธรรมของประเทศเจ้าของภาษา เพราะ การเรียนรู้วัฒนธรรมช่วยให้เราเข้าใจบริบทวัฒนธรรม บริบทภาษา ทำให้สื่อสารได้ดีและใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารสามารถช่วยให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาดา โกชนสมบุรณ์ (2550, หน้า 142) ได้จัดกิจกรรมการสอนตามแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่มีต่อ ทักษะทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า จำนวนนักเรียนผ่าน ร้อยละ 70 ในทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนตามลำดับ ดังนี้ 31 คน 30 คน 28 คน และ 27 คน นักเรียนที่ไม่ผ่านทั้งสี่ทักษะมี 7 คน จากการประเมินระหว่างทำกิจกรรม พบว่า กิจกรรมที่สร้างขึ้นตามแผนปฏิบัติการเรียนรู้ เพื่อการสื่อสารส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการฟังและพูด สูงกว่าทักษะการอ่านและเขียน การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้ให้นักเรียนได้ผ่อนคลาย ทำให้ความตึงเครียดในการเรียนลดน้อยลงและลืมหันมาทำกิจกรรมอยู่ในห้องเรียน ในการเรียนรู้ภาษา สิ่งที่เป็นอุปสรรคใหญ่คือความตึงเครียดและกดดัน กระบวนการเรียนรู้ภาษาในแบบเก่าทำให้ สิ้นเปลืองเวลาและเป็นการเพิ่มความกดดันให้กับนักเรียนซึ่งระดับความกดดันที่เพิ่มขึ้นจะรบกวน ความตั้งใจเรียน และประสิทธิผลการเรียนรู้ นอกจากนั้นจะเป็นการทำลายแรงจูงใจในการเรียนรู้ของ นักเรียนอีกด้วย เกมจะช่วยให้ให้นักเรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนานและเกมยังมีประโยชน์

ในการชักจูงนักเรียนให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียน และฝึกฝนทักษะทางภาษา อีกทั้งเกมยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ดีขึ้น เพราะครูใช้เกมสำหรับการทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้อีกด้วย (วิลาภรณ์ คงถาวร, 2539, หน้า 83)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกาเงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนรู้และประสบการณ์ การเรียนรู้กับผู้อื่น โดยการนำเนื้อหาของเกม ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2552, หน้า 90) จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม สามารถช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชาติ ทั้งศิริสิมา (2554, หน้า 92) ได้ใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ คิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 2) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลวรรณ สาดศิลป์ (2561, หน้า 103) ได้พัฒนาทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุดมครุณี ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกม มีประสิทธิภาพของการอ่านสัทอักษรภาษาจีนที่สูงขึ้น 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน โดยใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ หมิงหยู เปา (2560, หน้า 115) ได้พัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม สูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และ อ่อน หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากเป้าหมายของแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนควรได้รับจากการจัดการเรียนรู้

และจากปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนดังที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความสนุกสนาน และทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียน และฝึกฝนทักษะการใช้ภาษาได้ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจนำมากำหนดเป็นแนวคิดในการวิจัยด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน เพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียน โรงเรียนห้วยใหญ่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมติฐานการวิจัย

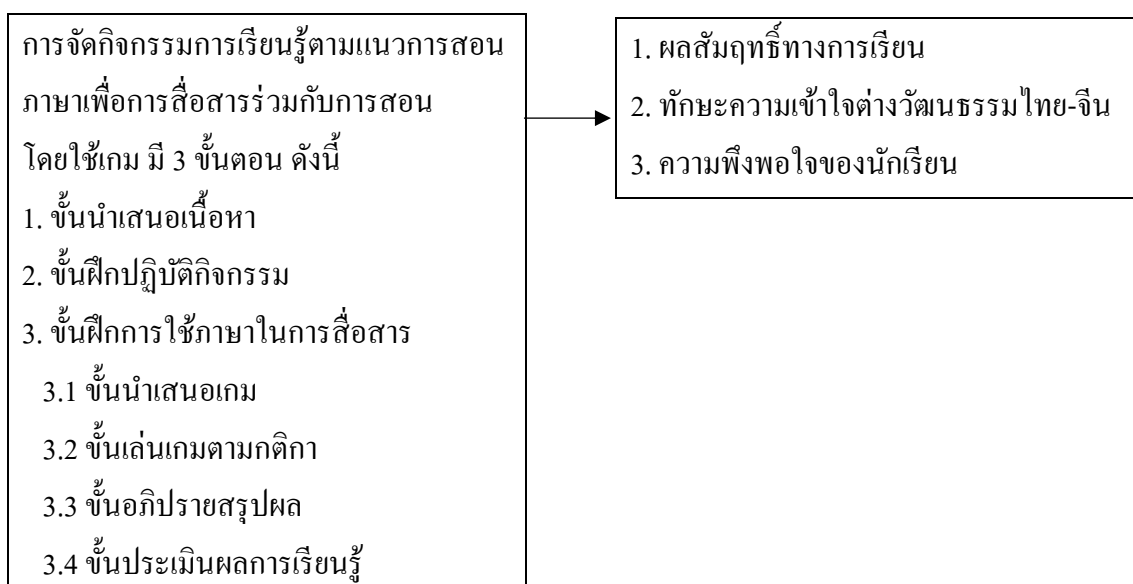
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้า และตรวจสอบเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ทำการวางแผนออกแบบการวิจัยและสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย ไว้ดังนี้

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. นักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น
3. นักเรียนมีทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ยอมรับความแตกต่างที่หลากหลายของวัฒนธรรมไทย-จีน มากขึ้น
4. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)
5. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับสถานศึกษา ในการนำผลการวิจัยไปใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนการสอน หรือการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี มี 2 ห้องเรียน จำนวน 51 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี จำนวน 1 ห้อง จำนวน 24 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

2. ตัวแปรในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2.2 ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เป็นเนื้อหาของตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.1 ป.3/2 ประสมเสียง อ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำประโยคและบทฝึกออกเสียงง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง

ต 1.1 ป.3/3 ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยค จากการฟังหรือการอ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ต 1.2 ป.3/1 พูดยุติด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล ตามแบบที่ฟัง

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ต 2.1 ป.3/1 พูดและแสดงตามวัฒนธรรมของจีน

ต 2.1 ป.3/2 บอกชื่อ คำศัพท์ และความสำคัญอย่างสั้น ๆ เกี่ยวกับเทศกาล และวันสำคัญของจีน

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ต 2.2 ป.3/2 บอกความเหมือนหรือความแตกต่างด้านวัฒนธรรมของจีนและของไทย เช่น การแต่งกาย การรับประทานอาหาร

โดยนำสาระการเรียนรู้และตัวชี้วัด มาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยเนื้อหา เรื่อง การทักทาย อาหาร อุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร สถานที่ และเทศกาล

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทดลองใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี รวมเวลาในการพัฒนา 10 ชั่วโมง และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 2 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การสอนภาษาจีนที่เน้นให้ความสำคัญกับผู้เรียนในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารในชีวิตประจำวันได้จริง เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร ฟัง พูด อ่าน เขียน กับบุคคลอื่น โดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนได้จัดประสบการณ์ให้ฝึกฝนการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร มี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

1.2 ขั้นฝึกปฏิบัติกิจกรรม (Practice)

1.3 ขั้นฝึกการใช้ภาษาในการสื่อสาร (Production)

2. การสอนโดยใช้เกม หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา ในการฝึกปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจะอยู่ในขั้นฝึกการใช้ภาษาในการสื่อสาร (Production) ของการสอนภาษา เพื่อการสื่อสารที่ผู้สอนได้ดำเนินการเตรียมการไว้ล่วงหน้า ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3. การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้นำเอาการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มี 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาสาระ การเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

3.2 ขั้นฝึกปฏิบัติกิจกรรม (Practice) เป็นขั้นฝึกปฏิบัติกิจกรรม การใช้ภาษา เพื่อการสื่อสาร ผู้สอนจะดำเนินการจัดกิจกรรมในห้องเรียน ในการฝึกปฏิบัติกิจกรรมทางภาษา และดำเนินการควบคุมการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนให้ใช้ถูกต้อง

3.3 ขั้นฝึกการใช้ภาษาในการสื่อสาร (Production) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้ใช้ภาษา เพื่อการสื่อสาร ซึ่งผู้สอนจะให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมอย่างอิสระ เป็นการ ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้น

3.3.1 ขั้นนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

3.3.2 ขั้นเล่นเกมตามกติกา ครูต้องให้ข้อมูลผู้เรียนในด้านภาษาและข้อมูล ที่เกี่ยวข้อง เช่น คำศัพท์รูปประโยค วัฒนธรรมการใช้ภาษาในหัวข้อที่เกี่ยวกับเกมก่อน จากนั้น ให้ผู้เรียนฝึกฝนการใช้ ภาษากลุ่มย่อย เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่ม และให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา

3.3.3 ขั้นอภิปรายสรุปผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมเล่นเกมแล้ว ให้ร่วมกันอภิปรายและสรุปผลการเล่นเกม ที่มีต่อความสามารถ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

3.3.4 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

4. แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จำนวน 5 แผน

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนภาษาจีน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

6. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน หมายถึง เครื่องมือที่ใช้

วัดความรู้ ความสามารถของนักเรียนหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

7. ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน หมายถึง ความเข้าใจและยอมรับ

ความแตกต่างที่หลากหลายของวัฒนธรรมไทย-จีน ด้านการพักอาศัย อาหาร อุปกรณ์ ในการรับประทานอาหาร สถานที่ และเทศกาลวันสำคัญ ในความต่างของวัฒนธรรม และกระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรมในกลุ่มคนหลากหลายเข้าใจความแตกต่างทางกระบวนการนี้ ยอมรับวัฒนธรรมประเพณีที่ดั้งเดิมของไทย-จีน

8. แบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน หมายถึง เครื่องมือที่ใช้

ประเมินความเข้าใจ และยอมรับความแตกต่างที่หลากหลายของวัฒนธรรมไทย-จีน จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 10 ข้อ โดยแบบประเมินจะสร้างประโยชน์ข้อความต่าง ๆ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสามารถ ในการสื่อสารและการรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้ ซึ่งครูเป็นผู้สังเกตประเมินนักเรียนหลังเรียนโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubric) กำหนดระดับคะแนนแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ พอใช้ ดี ดีมาก

9. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่ดีของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนรู้

ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งนักเรียนเป็นผู้ประเมินความพึงพอใจหลังเรียน ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจ

10. แบบประเมินความพึงพอใจ หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความรู้สึกหรือทัศนคติ

ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้ มีลักษณะเป็นแบบประเมินแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเอาหลักการทฤษฎีและแนวคิดที่สำคัญมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ตามประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนห้วยใหญ่ รายวิชาภาษาจีน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
3. การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
4. การสอนภาษาจีน
5. การสอนโดยใช้เกม
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
7. ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม
8. ความพึงพอใจ
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ**

ความสำคัญของภาษาจีน

จุดมุ่งหมายของการเรียนภาษาจีนคือการสร้างศักยภาพในการใช้ภาษาจีน เพื่อสื่อสารกับชาวจีนหรือผู้คนที่ใช้ภาษาจีน ด้วยวัตถุประสงค์ต่าง ๆ เช่น การทำธุรกิจการค้าระหว่างประเทศ การศึกษา การท่องเที่ยว การร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชน การกระชับความสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม แม้อันตงทางของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคือการศึกษา แต่เมื่อเข้าสู่อาชีพนั้นคือ การดำเนินชีวิตด้วยเศรษฐกิจ การมีงานทำพร้อมมีรายได้ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ถือเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจส่วนตนให้มีความมั่นคง อันเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเศรษฐกิจชาติ

ความรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจนำมาซึ่งความมั่นคงในชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน ในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคตทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญของการสื่อสาร แม้บุคคลจะมีศักยภาพโดดเด่นหลากหลายด้านในเชิงวิชาการหรือศาสตร์อื่น ๆ แต่หากด้อยความสามารถด้านภาษาต่างประเทศ ศักยภาพที่มีอยู่ย่อมเสมือนลดทอนลง ภาษาต่างประเทศที่สำคัญ ๆ ล้วนเป็นภาษาของประเทศที่มีเศรษฐกิจขนาดใหญ่ ซึ่งรัฐต่างประเทศต้องการร่วมทำการค้าด้วย อย่างเช่นสาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งมีเศรษฐกิจเติบโตก้าวหน้าในประชาคมโลกอย่างมั่นคงและต่อเนื่อง ภาษาจีนจึงเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญตามอิทธิพลทางเศรษฐกิจ ซึ่งคนทั่วโลกนิยมเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นภาษาหนึ่งขององค์การสหประชาชาติ การเรียนรู้ภาษาจีนของคนไทยจึงมีความจำเป็นในการเพิ่มศักยภาพการสื่อสารกับประชากรในประเทศจีนและในประชาคมโลก เพราะภาษาจีนมิใช่สื่อสารกันเพียงภายในประเทศจีนเท่านั้น หากมีผู้นิยมใช้กันทั่วโลก และมีผู้นิยมใช้มากที่สุด ด้วยการส่งเสริมให้คนไทยสามารถใช้ภาษาจีนได้ จะส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ และการมีสัมพันธไมตรีอันดีกับสาธารณรัฐประชาชนจีน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 1)

การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศที่สองในประเทศไทยได้ขยายตัวเพิ่มมากขึ้น เมื่อกระทรวงศึกษาธิการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เพิ่มการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมากขึ้น ทันท่วงทีกับการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของโลกาภิวัตน์ ซึ่งเกิดเสริมหนุนทางการค้า การพัฒนาเทคโนโลยี และการไหลเวียนสารสนเทศอย่างรวดเร็ว ทันท่วงทีที่ประกาศใช้หลักสูตร โรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทั้งของรัฐและเอกชนจำนวนมากได้จัดการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นวิชาเพิ่มเติม ตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อสร้างสังคมฐานเศรษฐกิจที่อาศัยภาษาจีนเป็นเครื่องมือของการสื่อสาร แต่ทว่ายังไม่มีหลักสูตรภาษาจีนโดยเฉพาะ สถานศึกษาต่างจัดทำหลักสูตรของตนเองตามมาตรฐานสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จึงไม่เป็นมาตรฐานเดียวกัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ ตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน และเป็นไปตามมาตรฐานสากลของเจ้าของภาษา รวมทั้งเพื่อให้การสื่อสารภาษาจีนของคนไทยมีประสิทธิภาพจึงได้จัดทำมาตรฐาน สาระการเรียนรู้ภาษาจีนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามกรอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีนเป็นขั้นปี เพื่อเป็นแนวทางสำหรับสถานศึกษาในการนำไปออกแบบบทเรียนและพัฒนาการเรียนการสอน

ภาษาจีนให้เหมาะสมกับผู้เรียน และสภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 1)

เรียนรู้อะไรในภาษาจีน

จุดมุ่งหมายของการเรียนภาษาจีนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและสามารถสื่อสารภาษาจีนขั้นพื้นฐานอย่างมีประสิทธิภาพตามสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียนและแสดงออก สามารถใช้ภาษาจีนในการแสวงหาความรู้ ศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ มีความรู้ความเข้าใจเรื่องราวและวัฒนธรรมจีน เพื่อเข้าถึงปรัชญา วิถีคิดและวิถีชีวิตของชาวจีน สามารถเปรียบเทียบและถ่ายทอดความคิด และ วัฒนธรรมไทย-จีน ด้วยภาษาจีนอย่างสร้างสรรค์ และมีเจตคติที่ดีต่อภาษาจีน ดังนั้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว สาระสำคัญของการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงประกอบด้วย

- การใช้ภาษาจีนในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน-แสดงออก แลกเปลี่ยน ข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ สรุปความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม
- การใช้ภาษาจีนตามแบบแผนและวัฒนธรรมจีน รู้และเข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของจีนกับของไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม
- การใช้ภาษาจีนในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน
- การใช้ภาษาจีนในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ทั้งนี้เป้าหมายการเรียนรู้ดังกล่าวกำหนดขึ้นตามมาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ดังนี้

มาตรฐาน 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

มาตรฐาน 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

มาตรฐาน 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

มาตรฐาน 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคม

ภาษาจีนจัดเป็นภาษาต่างประเทศในจำนวนหลายภาษา ที่หลักสูตรกำหนดให้ผู้เรียนเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ ซึ่งแต่ละโรงเรียนมีระดับความพร้อมและจุดเน้นการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนแตกต่างกัน จำนวนผู้เรียนและจำนวนคาบเรียนในแต่ละระดับชั้น และในแต่ละโรงเรียนก็แตกต่างกัน บางแห่งอาจมาก บางแห่งอาจน้อย ขึ้นอยู่กับความพร้อมและจุดเน้นของโรงเรียน จากสภาพการณ์ดังกล่าวสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงออกแบบหลักสูตรภาษาจีนให้สอดคล้องและเอื้ออำนวยต่อสถานการณ์ดังกล่าว รวม 3 หลักสูตร ได้แก่

1. หลักสูตรภาษาจีนต่อเนื่อง 12 ปี สำหรับการเรียนต่อเนื่อง ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. หลักสูตรภาษาจีน 6 ปี สำหรับการเริ่มเรียนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และต่อเนื่องจนถึงชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6
3. หลักสูตรภาษาจีน 3 ปี สำหรับการเริ่มเรียนในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

เนื้อหาสาระสำหรับการเรียนรู้ภาษาจีนมีในแต่ละมาตรฐานการเรียนรู้ ได้กำหนดตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ที่สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยกำหนดขอบข่ายการเรียนรู้เป็นรายปี เพื่อให้โรงเรียนได้พัฒนาผู้เรียนให้เพิ่มพูนความรู้ความสามารถ ทักษะการสื่อสารภาษา และความเข้าใจในวัฒนธรรมจีน

ตามระดับวัยของผู้เรียน ซึ่งซับซ้อนขึ้นทั้งแนวกว้างและแนวลึกและมีความหลากหลาย ที่ครอบคลุมสาระรวมทั้งเป็นไปตามหลักการ และมาตรฐานสากลของการเรียนรู้ภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 3-4)

จุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาจีน

การเรียนรู้ในแต่ละหลักสูตรเริ่มจากระดับพื้นฐานตามสภาพที่เป็นจริงของนักเรียนไทย แล้วทวีความซับซ้อนขึ้นทั้งแนวลึกและกว้างตามระดับวัยของผู้เรียน ตั้งแต่เริ่มเรียนรู้และทำความเข้าใจเนื้อหาภาษาง่าย ๆ ที่เป็นเรื่องใกล้ตัว แล้วค่อย ๆ ขยายออกในลักษณะซ้ำแล้ว คือ ผู้เรียนจะเข้าใจกลวิธีการเรียนรู้แต่ละเนื้อหา การเชื่อมโยงข้ามเนื้อหา จนถึงขั้นพัฒนาวิธีการเรียนรู้ที่เป็นของตนเองสามารถสื่อสารด้วยภาษาจีน มีความสนุกสนานและความมั่นใจในการเรียนและการใช้ภาษาจีนเมื่อเรียนรู้ด้วยระยะเวลาที่เพียงพอและครบถ้วนตามมาตรฐานในหลักสูตร เมื่อจบหลักสูตร ผู้เรียนทั้งสามหลักสูตรจะมีความรู้ความสามารถและทักษะการสื่อสารภาษาจีนในระดับที่เท่าเทียมกัน

ครูต้องทำความเข้าใจหลักสูตรและออกแบบบทเรียน โดยบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และค่านิยมทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับระดับวัยและความสามารถของผู้เรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เรามุ่งหวังเพื่อการพัฒนาจะเกิดผลลัพธ์ใน 3 ลักษณะ ได้แก่ ความรู้ทางภาษา ทักษะและสมรรถนะ และความเข้าใจในวัฒนธรรมจีน ซึ่งขยายความโดยสังเขปได้ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556 ,หน้า 6)

ความรู้ทางภาษาจีน

1. รู้และเข้าใจการออกเสียง

ผู้ปฎิษนะและสระในรูปสัทอักษรพินอิน พร้อมเปรียบเทียบกับอักษรจีน สามารถประสมพฎิษนะกับสระได้ รู้และเข้าใจการออกเสียงต่อเนื่องและการเปลี่ยนเสียง การแยกแยะเสียงสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเสียง ตัวอักษร และความหมายได้ รู้ว่าภาษาจีนมีเสียงวรรณยุกต์ 4 เสียง และเสียงเบา 1 เสียง เมื่อเข้าใจหลักการเบื้องต้นเช่นนี้จึงสามารถใช้เป็นฐานในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนในขั้นสูงขึ้นไปลำดับได้ จนสามารถออกเสียงได้อย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติ รวมทั้งออกเสียงด้วยทำนองเสียงและน้ำหนักเสียงเพื่อสื่อสารความหมายพิเศษได้

2. รู้ตัวอักษรและคำศัพท์

รู้ตัวอักษรและคำศัพท์โดยเริ่มจากส่วนที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน สามารถจำ และอ่านตัวอักษรจีนและคำศัพท์ สามารถแยกแยะเสียงอ่าน รูป และความหมายของตัวอักษรจีน รู้เส้นขีด และลำดับขีดของตัวอักษรจีน รู้เส้นขีดพื้นฐานและเส้นขีดพิเศษที่ใช้บ่อยของตัวอักษรจีน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับคำศัพท์ รู้ตัวอักษรเดี่ยวและอักษรประสม รู้หมวดคำ และส่วนประกอบของตัวอักษรจีน รู้วิธีประกอบตัวอักษรและโครงสร้างของตัวอักษร เข้าใจความหมายของคำ ศัพท์ในบริบทต่าง ๆ เรียนรู้และเพิ่มพูนคำ ศัพท์ใหม่ ๆ จากเรื่องใกล้ตัวและเรื่องราว

ในชีวิตประจำวันจนถึงเรื่องในสังคมกว้างและข้ามสารวิชา สามารถเลือกใช้คำศัพท์ เพื่อสื่อสาร และสื่อความหมายในหัวข้อต่าง ๆ ในระดับประถมศึกษาควรรู้จักตัวอักษรประมาณ 200 ตัว คำศัพท์พื้นฐานที่เกี่ยวข้องประมาณ 500-600 คำ ส่วนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ควรรู้และใช้ คำศัพท์ไม่ต่ำกว่า 1,000 คำ และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรรู้และใช้คำศัพท์ไม่ต่ำกว่า 1,500 คำ

3. รู้และสามารถใช้ไวยากรณ์

รู้และเข้าใจหน้าที่ของคำ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันเพราะคำศัพท์แต่ละคำ จะสื่อ ความหมาย และทำหน้าที่ต่างกัน เมื่อนำมาเรียงกันตามหลักไวยากรณ์จึงจะสื่อความหมาย ได้ครบถ้วนและกว้างขึ้น ผู้เรียนจึงต้องรู้และเข้าใจหน้าที่ของคำ ได้แก่ คำนาม ลักษณะนาม สรรพนาม บุพบท สันธาน คุณศัพท์ คำวิเศษณ์ คำกริยา กริยาช่วย การซ้ำคำ กริยาและรู้ลำดับของคำ โครงสร้างและรูปประโยคที่ใช้อยู่ ได้แก่ ประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ ประโยคคำถาม ประโยคอุทาน ประโยคเปรียบเทียบ ประโยคความรวมประเภทต่าง ๆ ที่ซับซ้อนขึ้นเป็นลำดับ ในบริบทต่าง ๆ รวมทั้งไวยากรณ์อื่น ๆ ที่เป็นแบบแผนสำหรับการสื่อสารที่ถูกต้องตามระเบียบวิธี ทางภาษา เพราะเมื่อผู้เรียนรู้คำศัพท์และความหมายของคำเหล่านั้นแล้ว ไวยากรณ์จะเป็นส่วนที่ จัดเรียงคำ ลงในลำดับตามหน้าที่ที่ถูกต้องของคำนั้น ๆ เพื่อสื่อความหมาย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 6-7)

ทักษะทางภาษาจีน

1. มีสมรรถนะทางภาษา เข้าใจและสามารถใช้ทักษะการสื่อสารที่คล่องแคล่วขึ้น เป็นลำดับตามวัยและประสบการณ์ที่สั่งสม ได้แก่ การทักทาย อำลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย อวยพร เชื้อเชิญ แนะนำสอบถาม เตือน เล่าเรื่อง อธิบาย บรรยาย แสดงอารมณ์ความรู้สึก ทำที่ ความคิดเห็น สนทนาโต้ตอบพูดคุยเกี่ยวกับการใช้ชีวิต การเรียน สถานการณ์ ประเด็นทางสังคม และวัฒนธรรม

2. เข้าใจและสามารถใช้ประเด็นสนทนาจากเรื่องใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน คู่เรื่องใกล้ตัว เช่น ข้อมูลส่วนตัว งานอดิเรก ครอบครัว โรงเรียน ชีวิตการเรียน การดำเนินชีวิตในสังคม สภาพแวดล้อม ขนบธรรมเนียมประเพณี ประเด็นเกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ การเมือง ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ เรื่องในอดีต ปัจจุบัน อนาคต

3. เข้าใจและสามารถสื่อความหมายตรงตัวและความหมายแฝง จับใจความสำคัญใช้ ภาษากายหรือสิ่งของ เพื่อช่วยในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เขียนความเรียงและขัดเกลาภาษา ได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 7)

ความรู้และเข้าใจทางวัฒนธรรม

รู้และเข้าใจวัฒนธรรมจีน และสามารถเปรียบเทียบความคล้ายคลึง และความแตกต่างกับ วัฒนธรรมไทย เช่น ชนชาติ บุคคลสำคัญ เทศกาล ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อศรัทธา มารยาท อาหาร การละเล่น สิ่งประดิษฐ์ วิถีชีวิตในอดีตและปัจจุบัน ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ระบบการปกครอง และความเป็นไปต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงความเป็นชนชาติและวัฒนธรรมจีน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, หน้า 7)

ผลลัพธ์ที่ควรเกิดจากการเรียนรู้ภาษาจีน

1. ปฏิบัติตามคำ สั่ง คำ ขอร้อง คำ แนะนำ ในคู่มือการใช้งานต่าง ๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และคำ บรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงคำ ประโยค ข้อความ ขำว ประกาศ โฆษณา บทร้อย กรองและบทละครสั้นตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อ ที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ให้ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่านจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและ ยกตัวอย่างประกอบ

2. สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เรื่องใกล้ตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ขำว เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคม และสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม พูด และเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความ ช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและ ให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง/ ประเด็นต่าง ๆ ขำว เหตุการณ์ที่ฟังและอ่าน พูดและเขียนบรรยายความรู้สึก และแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับ เรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ ขำว เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

3. พูดและเขียนนำ เสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ขำว เหตุการณ์ เรื่อง และ ประเด็นต่าง ๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์ เรื่องกิจกรรม ขำว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ทั้งในท้องถิ่น สังคม และ โลก พร้อมทั้งให้เหตุผล และยกตัวอย่างประกอบ

4. เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะสมกับระดับของบุคคล เวลา โอกาส และ สถานที่ ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของจีน อธิบายหรืออภิปรายเกี่ยวกับวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และขนบธรรมเนียมและประเพณีของจีน เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษา และ วัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

5. อธิบาย/เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความ ลำนวน สุภาษิต และบทกลอนของภาษาจีนและภาษาไทย วิเคราะห์/อภิปรายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของจีนกับของไทย และนำไปใช้อย่างมีเหตุผล
6. ค้นคว้า/สืบค้น บันทึกรูป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน
7. ใช้ภาษาจีนสื่อสารในสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม
8. ใช้ภาษาจีนสืบค้น ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์และสรุปความรู้หรือข้อมูลต่างๆ จากสื่อ และแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน ท้องถิ่น และประเทศชาติเป็นภาษาจีน
9. มีทักษะการใช้ภาษาจีน (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเองครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่าง และนันทนาการ สุขภาพ และสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทาง ท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และอื่น ๆ ที่จำเป็นตามสถานการณ์
10. ใช้ประโยชน์ผสมและประโยชน์ซับซ้อนสื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 8-9)

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนห้วยใหญ่ รายวิชาภาษาจีน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนห้วยใหญ่ ได้จัดทำหลักสูตรรายวิชาภาษาจีน ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรภาษาจีนต่อเนื่อง 12 ปี สำหรับการเรียนต่อเนื่อง ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้นำเอาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มากำหนดขอบข่ายการเรียนรู้เป็นรายปี เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับสถานศึกษาในการนำไปออกแบบบทเรียน และพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้เหมาะสมกับผู้เรียนและสภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้ภาษาจีนเพื่อการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ อันจะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ทั้งในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพในอนาคตต่อไป (โรงเรียนห้วยใหญ่, 2563, หน้า 1)

มาตรฐานการเรียนรู้ภาษาจีน

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก (โรงเรียนห้วยใหญ่, 2563, หน้า 4)

คำอธิบายรายวิชาภาษาจีน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

จ 13201 ภาษาจีน

เวลาเรียน 40 ชั่วโมง (1 ชั่วโมง/ สัปดาห์)

รายวิชาเพิ่มเติม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ศึกษาคำสั่ง แนะนำตนเองตอบรับหรือปฏิเสธอย่างสุภาพ คำสั่ง คำขอร้อง ในห้องเรียน ระบุตัวอักษรตามระบบพินอิน หลักการออกเสียงพยัญชนะเดี่ยว สระเดี่ยว และวรรณยุกต์ อ่านออกเสียง คำ และประสมเสียงคำง่าย ๆ ตามหลักการอ่านออกเสียง ระบุภาพหรือสัญลักษณ์

ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคที่ใช้บอกความรู้สึกดีใจ เสียใจ ดีชอบ ไม่ชอบ ความหมายเกี่ยวกับตนเอง อายุ รูปร่าง สีขนาด สิ่งต่าง ๆ วัน เดือน ปี คำศัพท์ที่เกี่ยวกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเช่น ตัวเลข ผัก ผลไม้ สัตว์ สถานที่ท่องเที่ยว สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหารและเครื่องดื่ม วงคำศัพท์ 250-300 คำ สนทนาประโยคคำถาม คำตอบโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ ง่าย ๆ หรือนิทานที่มีภาพประกอบ บอกความต้องการของตนเอง ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว เขียนอักษรจีนคำศัพท์ง่าย บอกชื่อคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลสำคัญของจีน เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมของจีน การแต่งกาย การรับประทานอาหารด้วยตะเกียบรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวกับกลุ่มสาระอื่นจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนที่เน้นทักษะด้านกรสื่อสารฟัง พูด อ่าน เขียน ให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาทั้งในสถานการณ์จำลองและสถานการณ์จริง เพื่อให้สามารถใช้ภาษาจีนในห้องเรียนและแสวงหาความรู้ความเพลิดเพลิน ด้วยการเล่นเกมและร้องเพลงประกอบท่าทาง เกิดความมั่นใจในการใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร

ผลการเรียนรู้

1. เลือก/ ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของ กลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง
2. บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง
3. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว
4. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
5. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษรคำกลุ่มคำและประโยคง่าย ๆ ของ

ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

6. พูดคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระอื่น
7. ฟัง/ พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
8. ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์เกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว (โรงเรียนห้วยใหญ่,

2563, หน้า 12)

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา

ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตารางที่ 1 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
1. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน	- คำสั่ง คำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน
2. ประสมเสียง อ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำ ประโยคและบทฝึกออกเสียงง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง	- หลักการออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และพยางค์เสียงเน้นหนัก-เบาในคำ กลุ่มคำ ตามระดับเสียงสูง-ต่ำ เช่น ประโยคคำถาม และเสียงสัมผัสในประโยค - การประสมเสียง - คำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว และ บทฝึกออกเสียง - การหาคำศัพท์จากพจนานุกรม
3. ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตาม ความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคจากการฟังหรือการอ่าน	- คำ กลุ่มคำ ประโยคความเดียว สัญลักษณ์ ที่มีความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียนสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม เสื้อผ้าและนันทนาการ คำศัพท์สะสม 250-300 คำ
4. ตอบคำถามจากการฟังหรือการอ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ ที่มี ภาพประกอบ	- ประโยค บทสนทนาหรือนิทาน ที่มีภาพประกอบ - ประโยคคำถามและคำตอบ

ตารางที่ 2 มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
1. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง	- บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ - ประโยค หรือ ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง
2. ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง	- คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน
3. บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง ตามแบบที่ฟัง	- คำศัพท์ กลุ่มคำ และประโยคที่ใช้ บอกความต้องการ
4. พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเอง และสิ่งใกล้ตัว ตามแบบที่ฟัง	- คำ กลุ่มคำ และประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูล เกี่ยวกับตนเองและสิ่งใกล้ตัว
5. บอกความรู้สึกของตนเอง เกี่ยวกับสิ่งใกล้ ตัวหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง	- คำ กลุ่มคำ และประโยคที่ใช้บอกความรู้สึก เช่น ดีใจ เสียใจ ดี ไม่ดี ชอบ ไม่ชอบ

ตารางที่ 3 มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ
โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องใกล้ตัว	- คำ กลุ่มคำและประโยคที่ใช้ในการพูดให้ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง บุคคลใกล้ตัวและ เรื่องใกล้ตัว เช่น บอกชื่อ อายุ รูปร่าง สิ่งต่าง ๆ ตัวเลข สี ขนาด เวลา ตำแหน่งของ สิ่งของ

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
2. เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองง่าย ๆ	- คำ กลุ่มคำและประโยคสั้น ๆ ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง
3. จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟังหรืออ่าน	- คำ กลุ่มคำที่มีความหมายเกี่ยวกับบุคคล สัตว์ สิ่งของและอื่น ๆ ตามที่ได้เรียนมา

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

ตารางที่ 4 มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
1. พูดและแสดงตามวัฒนธรรมของจีน	- การทักทาย การแนะนำ การตอบรับ หรือปฏิเสธอย่างสุภาพ
2. บอกชื่อ คำศัพท์ และความสำคัญอย่างสั้น ๆ เกี่ยวกับเทศกาลและวันสำคัญของจีน	- ชื่อ และคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญของจีน
3. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมของจีนที่เหมาะสมกับวัย	- กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมของจีน

ตารางที่ 5 มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
1. ระบุตัวอักษรจีน คำ กลุ่มคำและความหมาย สัทอักษرفินอิน และออกเสียงได้ถูกต้อง	- ตัวอักษรจีน คำ กลุ่มคำและความหมาย - สัทอักษرفินอินและการออกเสียง
2. บอกความเหมือนหรือความแตกต่างด้านวัฒนธรรมของจีนและของไทย เช่น การแต่งกาย การรับประทานอาหาร	- วัฒนธรรมการแต่งกาย เช่น ชุดประจำชาติ - การรับประทานอาหารของจีนและของไทย เช่น จีน-รับประทานอาหารด้วยช้อนและส้อม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ตารางที่ 6 มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
1. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น	- คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น ตัวเลข ผัก ผลไม้ สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ท้องเที่ยว

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ตารางที่ 7 มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
1. ฟังหรือพูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน	- คำ กลุ่ม ประโยคและบทสนทนา ในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน นำคำ กลุ่มคำ ประโยค และบทสนทนา ที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง หรือสถานการณ์จำลอง

ตารางที่ 8 มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคม

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
1. ใช้ภาษาจีนเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใกล้ตัว	- การใช้ภาษาจีนในการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใกล้ตัว จากสื่อต่าง ๆ เช่น สมุดภาพ บัตรคำ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจ และตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.3/2 ประสมเสียงอ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำประโยคและบทฝึกออกเสียงง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.3/3 ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคจากการฟังหรือการอ่าน มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ ตัวชี้วัด ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟังและ สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ ตัวชี้วัด ต 2.1 ป.3/1 พูดและแสดงตามวัฒนธรรมของจีน ตัวชี้วัด ต 2.1 ป.3/2 บอกชื่อคำศัพท์ และ ความสำคัญอย่างสั้น ๆ เกี่ยวกับเทศกาลและวันสำคัญของจีน และมาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ตัวชี้วัด ต 2.2 ป.3/2 บอกความเหมือนหรือความแตกต่างด้านวัฒนธรรมของจีนและของไทย เช่น การแต่งกาย การรับประทานอาหาร นำมาใช้เป็นกรอบสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนที่เริ่มเรียนภาษาจีน ผู้เรียนได้ค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และสามารถนำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดในเรื่องที่ยากขึ้นต่อไปได้ รายละเอียดดัง ตารางที่ 9

ตารางที่ 9 มาตรฐานและตัวชี้วัดที่ใช้ในการวิจัย

มาตรฐานและตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน	- คำสั่ง คำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน
ต 1.1 ป.3/2 ประสมเสียง อ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำประโยคและบทฝึกออกเสียงง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง	- หลักการออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และพยางค์เสียงเน้นหนัก-เบาในคำ กลุ่มคำตามระดับเสียงสูง-ต่ำ เช่น ประโยคคำถาม และเสียงสัมผัสในประโยค

ตารางที่ 9 (ต่อ)

มาตรฐานและตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
	- การประสมเสียง - คำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว และบทฝึกออกเสียง - การหาคำศัพท์จากพจนานุกรม
ต 1.1 ป.3/3 ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคจากการฟังหรือการอ่าน	- คำ กลุ่มคำ ประโยคความเดียว สัญลักษณ์ที่มีความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม ใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม เสื้อผ้า และนันทนาการ คำศัพท์สะสม 250-300 คำ
ต 1.2 ป.3/1 พูดได้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล ตามแบบที่ฟัง	- บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ - ประโยค หรือ ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง
ต 2.1 ป.3/1 พูดและแสดงตามวัฒนธรรมของจีน	- การทักทาย การแนะนำ การตอบรับ หรือปฏิเสธอย่างสุภาพ
ต 2.1 ป.3/2 บอกชื่อ คำศัพท์ และความสำคัญอย่างสั้น ๆ เกี่ยวกับเทศกาล และวันสำคัญของจีน	- ชื่อ และคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญของจีน
ต 2.2 ป.3/2 บอกความเหมือนหรือความแตกต่างด้านวัฒนธรรมของจีน และของไทย เช่น การแต่งกาย การรับประทานอาหาร	- วัฒนธรรมการแต่งกาย เช่น ชุดประจำชาติ - การรับประทานอาหารของจีนและของไทย เช่น จีน-รับประทานอาหารด้วยช้อนและส้อม

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

แนวคิดและหลักการ

แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารวิธีการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาที่เรียนในการสื่อสาร และส่วนใหญ่มีความเชื่อว่าถ้าผู้เรียน มีความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาและคำศัพท์แล้ว ใช้ภาษาในการสื่อสารได้ แต่จากข้อเท็จจริง แล้วพบว่าถึงแม้ผู้เรียนจะเรียนรู้โครงสร้างของภาษาต่างประเทศมาแล้วเป็นอย่างดี ก็ยังไม่สามารถ พูดคุยสื่อสารกับชาวต่างประเทศได้เลย หรือถ้าจะสื่อสารได้บ้างก็มักจะใช้ภาษาในลักษณะที่ เจ้าของภาษาไม่ใช้กัน แม้จะเป็นภาษาที่ถูกต้อง ตามหลักไวยากรณ์ (Johnson & Morrow, 1981, p. 1) ด้วยเหตุนี้ นักภาษาศาสตร์และผู้เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศจำนวนมาก ได้แสวงหาและพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาต่างประเทศ

ในช่วง ค.ศ. 1975 ได้มีการเสนอแนวการสอนแบบใหม่คือการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ขึ้นโดยมีความเชื่อว่า ภาษาไม่ได้เป็นเพียงระบบไวยากรณ์ที่ประกอบด้วยเสียงกับโครงสร้างเท่านั้น แต่ภาษาคือระบบที่ใช้ในการสื่อสารหรือสื่อความหมาย ดังนั้นการสอนภาษาจึงควรสอนให้ผู้เรียน สามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารหรือสื่อความหมายได้ ไม่ควรสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เฉพาะ รูปแบบสร้างภาษาเท่านั้น ทั้งนี้เพราะในการสื่อสารนั้น ต้องใช้ภาษาเป็นสื่อเพื่อทำหน้าที่ต่าง ๆ เช่น โต้แย้ง ชักชวน ขออนุญาต เป็นต้น ซึ่งต้องใช้ให้เหมาะสมตามสภาพของสังคมด้วย เช่น การพูดแสดงการโต้แย้งนั้น ลักษณะคำพูดไม่ใช่เพียงเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ และความในใจ เท่านั้น แต่ต้องคำนึงถึงผู้ฟังด้วย การโต้แย้งกับเพื่อนอาจใช้คำพูดง่าย ๆ ตรง ๆ ได้มากกว่า กับหัวหน้างาน เป็นต้น นอกจากนั้นการสื่อสารเป็นกระบวนการอย่างหนึ่ง รูปแบบหน้าที่และความหมายของภาษาเพียงอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอ นักเรียนต้องสามารถนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ได้จริง ๆ และจากปฏิกิริยาโต้ตอบระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง จะช่วยให้ความหมายนั้นกระจ่างขึ้นเพราะผู้ฟัง จะให้ผลย้อนกลับมาเข้าใจสิ่งที่ผู้พูดพูดเพียงใด ถ้าไม่เข้าใจผู้พูดอาจต้องปรับคำพูดใหม่เพื่อสื่อความหมายให้ได้ (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2540, หน้า 107)

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 108-109) กล่าวว่า วิธีการสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร มีพื้นฐานจากแนวคิดที่ว่าภาษาคือเครื่องมือในการสื่อสาร และเป้าหมายของการสอนภาษาคือเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร ซึ่ง เดล ไฮม์ส์ (Dell Hymes, 1979, p. 80) ได้ให้ความหมายของความสามารถในการใช้ภาษาหรือตีความภาษาได้ถูกต้องเหมาะสม เมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม โดยเป็นความสามารถที่จะรู้ได้ว่า เมื่อก่อนเมื่อไหร่ควรพูดและควรจะพูดอะไรกับใคร เมื่อไหร่ ที่ไหน และในลักษณะอย่างไร ซึ่งความหมายของความสามารถในการสื่อสารที่เสนอโดย เดล ไฮม์ส์ นี้เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป และ

ในระยะต่อมา ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาต่างประเทศหลายคนก็ได้เสนอองค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารได้ดังนั้น ควรจะต้องสอนดังต่อไปนี้คือ

1. ความรู้ความสามารถด้านภาษาศาสตร์หรือไวยากรณ์อันได้แก่การใช้ทักษะทั้งสี่ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน โดยมีองค์ประกอบทางภาษา คือ เสียง สัทศาสตร์ โครงสร้างเป็นแกนในการสื่อความหมายในด้านทักษะการฟังจะต้องเริ่มจาก สามารถจำแนกเสียงได้ไปจนถึงฟังข้อความในระดับความเร็วปกติของเจ้าของภาษาได้เข้าใจในด้านทักษะการพูดจะต้องออกเสียงได้ถูกต้อง และสนทนาโต้ตอบด้วยสำเนียงและจังหวะที่เจ้าของภาษาพอจะเข้าใจได้ ในด้านทักษะการอ่าน จะต้องรู้จักกลไกของการอ่านและสามารถอ่านเพื่อความเข้าใจได้ และในด้านทักษะการเขียนจะต้องรู้จักกลไกในการเขียน คือการสะกดคำเว้นวรรคการใช้เครื่องหมายวรรคตอน เว้นวรรคการเรียบเรียงประโยคใช้เครื่องหมายสัมพันธ์ความตลอดจนการเขียนข้อเขียนในลักษณะต่าง ๆ ได้

2. ความสามารถทางภาษาศาสตร์สังคมอัน ได้แก่ ความสามารถที่จะใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามระเบียบปฏิบัติของสังคม โดยสามารถเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบุคคล และสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ เช่น รู้ว่าจะต้องใช้ภาษาที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ เป็นต้น

3. ความสามารถในการใช้สัมพันธ์ของข้อความ คือ มีความรู้เกี่ยวกับการใช้ระเบียบวิธีของความสัมพันธ์ระหว่างประโยคโดยใช้ความรู้ทางไวยากรณ์และความสามารถในการเชื่อมโยงความหมายทางภาษาให้เข้ากันได้อย่างถูกต้อง มีความเข้าใจและทำนายความข้างหน้าเกี่ยวกับรูปลักษณะของภาษาที่เกิดขึ้นในบริบทได้อย่างถูกต้อง

4. ความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย คือ มีความสามารถ เข้ากับสถานการณ์ตลอดจนการใช้กริยาท่าทางสีหน้าและน้ำเสียงประกอบในการสื่อความหมายวิธีนี้เป็นการแสดงออกทางคำพูดและไม่ใช้คำพูด เช่น การขยายความด้วยคำศัพท์อื่นแทนคำศัพท์ที่ไม่รู้หรือนึกไม่ออกในขณะนั้น การพยายามอธิบายโดยใช้กริยาท่าทางประกอบ เป็นต้น

หลักการสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 109-111) ได้ระบุลักษณะสำคัญของหลักการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ดังนี้

1. ต้องให้ผู้เรียนเรียนรู้ว่ากำลังทำอะไร เพื่ออะไร ผู้สอนต้องบอกให้ผู้เรียนทราบถึงความมุ่งหมายของการเรียนและการฝึกใช้ภาษาเพื่อให้การเรียนภาษาเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อนักเรียน ให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนแล้วสามารถนำ บางสิ่งบางอย่างเพิ่มขึ้นได้นั้น คือ สามารถสื่อสารได้ตามที่ตนต้องการ เช่น ในทักษะการพูด นักเรียนสามารถพูดถามทางไปสถานที่ที่ต้องการจะไปได้ เป็นต้น

2. การสอนภาษาโดยแยกเป็นส่วน ๆ ไม่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ดีเท่ากับการสอนในลักษณะบูรณาการ ซึ่งในชีวิตประจำวัน การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารมักต้องใช้หลายทักษะรวม ๆ กันไป และในบางครั้งต้องอาศัยการทำทางประกอบ ดังนั้นผู้เรียนภาษา ก็ควรจะได้พฤติกรรมเช่นเดียวกับชีวิตจริง ผู้เรียนควรจะได้ฝึกและใช้ภาษาในลักษณะของ ทักษะรวมตั้งแต่เริ่มต้น

3. ต้องให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการใช้ภาษา กิจกรรมดังกล่าวควรมีลักษณะเหมือน ในชีวิตประจำวันให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ได้จริง กิจกรรมการหาข้อมูลที่ขาดหายไป (Information gap) เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมอย่างยิ่ง เพราะผู้เรียนที่ทำกิจกรรมนี้จะไม่ทราบข้อมูล ของอีกฝ่ายหนึ่งจึงจำเป็นต้องสื่อสารกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลตามที่ต้องการกิจกรรมลักษณะเหล่านี้ จึงมีความหมายและใกล้เคียงการสื่อสารในชีวิตจริงมาก นอกจากนี้ในการทำ กิจกรรมการใช้ภาษา ควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเลือกใช้ข้อความที่เหมาะสมกับบทบาทและสถานการณ์ด้วย นั่นคือ ผู้เรียนต้องรู้ความหมายของสำนวนภาษาในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน

4. ต้องให้ผู้เรียนฝึกการใช้ภาษามาก ๆ การที่ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ได้ นั่นนอกจากผู้เรียนต้องทำกิจกรรมการใช้ภาษาดังกล่าวแล้ว ยังต้องมีโอกาสได้ทำกิจกรรม ในรูปแบบต่าง ๆ ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ด้วย ดังนั้น นอกจากกิจกรรมการหาข้อมูลที่ ขาดหายไป (Information gap) แล้ว กิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นงานคู่ หรืองานกลุ่ม เช่น เกม (Game) การแก้ปัญหา (Problem solving) การแสดงบทบาทสมมติ (Role play) ข้อมมีบทบาทสำคัญที่สุด

5. ผู้เรียนต้องไม่กลัวว่าจะใช้ภาษาผิด แนวการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ให้ความสำคัญกับการใช้ภาษา (Use) มากกว่าวิธีใช้ภาษา (Usage) ด้วยเหตุผลนี้ผู้สอนจึงไม่ควร แก่ใจข้อผิดพลาดของผู้เรียนทุกครั้งควรแก้ไขเฉพาะที่จำเป็น เช่น ข้อผิดพลาดที่ทำให้เกิด การเข้าใจผิดหรือข้อผิดพลาดที่เกิดซ้ำ บ่อย ๆ มิฉะนั้น อาจทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจและไม่กล้า ใช้ภาษาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ นอกจากนี้การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารควรให้ความสำคัญ ในเรื่องความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency) เป็นอันดับแรก ซึ่งภาษาที่ใช้อาจไม่ถูกต้องนัก แต่สื่อความหมายได้ ส่วนความถูกต้องของการใช้ภาษา (Accuracy) ก็ควรคำนึงถึงด้วยเช่นกัน

Morrow (1981, pp. 59-66) ได้กล่าวถึง หลักการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. รู้ว่าเรากำลังทำอะไร (Know what are you doing) นั่น คือการเรียนรู้ที่จะทำอะไรบ้าง อย่างไรถ้าผู้เรียนตอบได้ว่าทำไมต้องทำ สิ่งนี้เรียนไปเพื่ออะไร เช่น การฟังพยากรณ์อากาศจากวิทยุ การอ่านคำแนะนำ การเขียนจดหมาย เขียนจองห้องพักในโรงแรม ตามทิศทาง เป็นต้น ผู้เรียน จะตั้งใจปฏิบัติกิจกรรมที่ครูจัดให้เพื่อที่ตนเองจะสามารถทำ อะไรบางอย่างที่ต้องการเหล่านั้นได้

2. ส่วนรวมทั้งหมดของภาษาลำคัญกว่าส่วนย่อย ๆ หลายส่วนรวมกัน (The whole is more than the sum of the parts) ความเข้าใจในการใช้ภาษาในสถานการณ์จริงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด ที่ผู้เรียนต้องเข้าใจในการใช้ภาษาโดยรวมทั้งหมด ไม่ใช่เข้าใจในแต่ละส่วนที่จะนำมาใช้ในการสื่อสารเท่านั้น

3. กระบวนการสื่อสารมีความสำคัญเท่าเทียมกันกับรูปแบบของภาษา (The process are as important as the forms) การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารนั้นควรจัดสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับการสื่อสารจริงให้มากที่สุด ตามรูปแบบการสื่อสาร ดังนี้

3.1 การเกิดช่องว่างระหว่างข้อมูล (Information gap) ในชีวิตจริง การสื่อสารระหว่างคนสองคนหรือมากกว่านี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อฝ่ายหนึ่งต้องการรู้ข้อมูลอีกฝ่ายหนึ่ง ดังนั้นครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมในลักษณะนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลกันและกัน

3.2 การเลือก (Choice) ในการสื่อสารจริงนั้น ผู้พูดมีสิทธิ์ที่จะเลือกใช้ถ้อยคำในการสื่อสาร เลือกรูปแบบภาษาที่เหมาะสมกับสิ่งที่จะพูด ดังนั้นครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกใช้ภาษาได้ตามต้องการ

3.3 ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ในการสื่อสารนั้นผู้พูดมีจุดมุ่งหมายอยู่ในใจแล้วว่า ตนต้องการจะพูดอะไร เพื่อให้เกิดผลอย่างไร ดังนั้นถ้าได้รับการโต้ตอบจากคู่สนทนา ตรงกับสิ่งที่ต้องการก็หมายความว่า การสื่อสารนั้น ประสบความสำเร็จ

4. การเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติ (To learn it, do it) การเรียนรู้เกิดจากการได้ปฏิบัติ ดังนั้น ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ

5. ความผิดพลาดทั้งหมดไม่ใช่ความผิดเสมอไป (Mistakes are not always mistake) ครูผู้สอนควรให้กำลังใจแก่ผู้เรียน ความผิดพลาดทางไวยากรณ์หรือการออกเสียงควรให้โอกาสผู้เรียนในการเรียนรู้ที่จะปรับปรุงข้อผิดพลาดเหล่านั้น ส่วนข้อผิดพลาดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ไม่เป็นอุปสรรคต่อการสื่อสารควรปล่อยให้ผ่านไปก่อน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษา

ละเอียด จุฑานันท์ (2541, หน้า 100) ได้เสนอแนะหลักการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่า

1. ต้องคำนึงถึงความต้องการและเหตุผลของผู้เรียนในการเรียนภาษาต่างประเทศ
2. ต้องคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของผู้เรียนเป็นหลัก เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม
3. ให้โอกาสผู้เรียนพูด ฟัง อ่าน เขียน เรื่องที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน

4. ใช้เอกสารจริง (Authentic materials) และ สถานการณ์ (Situations) ประกอบการสอน ซึ่งทำให้ผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามศักยภาพ ภูมิหลังและพื้นฐานของผู้เรียน

6. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นตัวของตัวเอง มีความรับผิดชอบในการเรียนและสนับสนุนให้ศึกษาค้นคว้านอกห้องเรียน

7. ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมการสอนที่สนองความสนใจของผู้เรียน

8. ให้โอกาสผู้เรียนพูดแสดงความคิดเห็นตามที่ผู้เรียนต้องการ มิใช่ให้พูดตามที่ผู้สอนต้องการ ไม่ควบคุมแก้ไขข้อบกพร่องการใช้ภาษา จนทำให้การสื่อสารขัดข้อง

9. ต้องช่วยชี้แนะ นำทางผู้เรียน เป็นผู้จัดการเรียนการสอน ให้คำแนะนำ ระหว่างการดำเนินกิจกรรม และตรวจสอบความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียน

สมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 112-115) ได้สรุปขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่สำคัญไว้ดังนี้

1. ขั้นเสนอเนื้อหา (Presentation or introducing new language) ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอนในแนวใด การนำเสนอเนื้อหาจัดเป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญที่สุด ทั้งนี้เพราะในขั้นตอนนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียนซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และการฝึกใช้ภาษาในลำดับต่อไป จนกระทั่งผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2. ขั้นการฝึก (Practice/ Controlled practice) ขั้นการฝึกเป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาที่เพิ่งเรียนรู้ใหม่ในลักษณะของการฝึกแบบควบคุม (Controlled practice) โดยมีผู้สอนเป็นผู้นำในการฝึก โดยทั่วไปในการฝึกขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้จดจำรูปแบบของภาษาได้ จึงเน้นที่ความถูกต้องของภาษาเป็นหลัก แต่ก็มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้น ๆ ด้วยเช่นกัน การฝึกแบบควบคุมนี้ในขั้นแรกมักใช้วิธีการฝึกแบบกลไก (Mechanical drill) หรือ บางครั้งเรียกการฝึกแบบซ้ำ ๆ (Repetition drill) คือเป็นการให้นักเรียนฝึกซ้ำ ๆ ตามตัวอย่าง ๆ จนกระทั่งสามารถจดจำ และใช้รูปแบบภาษานั้นได้ แต่ยังไม่เน้น ด้านความหมาย ดังนั้น ในการฝึกแบบนี้นักเรียนอาจจะเข้าใจหรือไม่เข้าใจความหมายของรูปแบบภาษาที่ใช้ในการฝึกก็ได้

3. ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production/ Free practice) การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารจัดเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดตอนหนึ่งของการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ทั้งนี้เพราะการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเปรียบเสมือนตัวกลางที่เชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ภาษานั้นเรียนกับการนำภาษาไปใช้จริงในห้องเรียน

การฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยทั่ว ไปจึงมีจุดประสงค์เพื่อให้ นักเรียนได้ลงใช้ภาษา
ในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น การฝึกใช้ภาษา
ในลักษณะนี้มีประโยชน์ในแง่ที่ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนได้รู้ว่าผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้ภาษาไปแล้ว
มากน้อยเพียงไร ซึ่งการที่จะถือว่านักเรียนได้เรียนรู้อย่างแท้จริงก็คือการที่นักเรียนสามารถใช้ภาษา
เพื่อการสื่อสารเองได้อย่างอิสระ

กิจกรรมการสอนทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน

กิจกรรมการสอนทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เป็นกระบวนการถ่ายทอด
สารจากผู้ส่งสารผ่านสื่อต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารอย่างมีวัตถุประสงค์ ทำให้เกิดการรับรู้ร่วมกันมี
ปฏิริยาตอบสนองต่อกัน เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาเป็นสื่อในการทำกิจกรรม
ให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยผู้เรียนต้องพยายามใช้ภาษาเท่าที่ตนสามารถใช้ได้
เพื่อสื่อความหมายให้ได้มากที่สุด

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2549, หน้า 10-46) ได้สรุปกิจกรรมการสอนทักษะการฟัง การพูด
การอ่านและการเขียน ดังนี้

1. กิจกรรมการสอนทักษะการฟัง

ในการพัฒนาทักษะการฟังสิ่งสำคัญที่จะต้องไม่ลดความเร็วในการพูด ควรให้ผู้เรียน
ได้ฟังทำนอง เสียงสูงต่ำความเร็วของเสียงที่ใช้ในการพูด ในการพัฒนาความสามารถ
ด้านการฟังอาจจะใช้กิจกรรมดังต่อไปนี้

- 1.1 ให้ฟังคำสั่งที่ใช้ในการเรียนการสอนของครูก่อนการถามคำถาม และกระตุ้น
ให้ผู้เรียนตอบสนองอย่างเหมาะสม การฟังการบอกแนวทางในการปฏิบัติ การอธิบายภาพ
การเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและการบอกแนวทางในการทำกิจกรรมของครู เป็นภาษาที่เรียน เป็นต้น
- 1.2 ให้ฟังเพื่อนคนอื่นถามคำถาม สรุปเรื่องต่าง ๆ
- 1.3 ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงบทบาทสมมุติ แสดงละคร หรือการสนทนาต่าง ๆ
- 1.4 ให้ฟังคำบรรยายของบุคคลภายนอกหรือฟังบทเรียนจากเทป ฟังเพลง หรือ
ปาฐกถาต่าง ๆ
- 1.5 ให้ดูภาพยนตร์โดยเฉพาะที่จัดทำขึ้นเพื่อสอนภาษาและจากโปรแกรม
ทางโทรทัศน์
- 1.6 ให้สัมภาษณ์ต่างชาติที่ในชุมชนอยู่
- 1.7 ให้เข้าร่วมการบรรยาย การประชุมปฏิบัติการ ชมรมภาษา หรือการประชุมต่าง ๆ
ในภาษา

2. กิจกรรมการสอนทักษะการพูด

กิจกรรมต่าง ๆ ในการสอนทักษะการพูด ซึ่งผู้สอนจะต้องเลือกจัดให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละระดับ ดังนี้

- 2.1 ให้ตอบคำถาม ซึ่งครูหรือเพื่อนเป็นในซักผู้ถาม
- 2.2 บอกให้เพื่อนทำตามคำสั่ง
- 2.3 ให้นักเรียนถามและตอบคำถามกับเพื่อน ๆ ในชั้นเกี่ยวกับชั้นเรียน หรือประสบการณ์ต่าง ๆ นอกชั้นเรียน
- 2.4 ให้บอกลักษณะวัตถุของสิ่งต่าง ๆ จากภาพ
- 2.5 ให้เล่าประสบการณ์ของนักเรียน โดยครูอาจให้คำสำคัญ ๆ ได้
- 2.6 ให้อ่านเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่กำหนดหัวข้อให้และเตรียมตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ
- 2.7 จัดสถานการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่าง ๆ กันไป เช่น ร้านขายของ สถานีตำรวจ ธนาคาร เป็นต้น
- 2.8 ให้เล่นเกมต่าง ๆ ทางภาษา
- 2.9 ให้ได้วาที อภิปราย แสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ
- 2.10 ให้ฝึกการสนทนาทางโทรศัพท์
- 2.11 ให้อ่านหนังสือพิมพ์ภาษาไทยแล้วรายงานเป็นภาษาที่เรียน โดยให้เตรียมถามและตอบเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านด้วย
- 2.12 ให้แสดงบทบาทสมมติ

3. กิจกรรมการสอนทักษะการอ่าน

กิจกรรมต่าง ๆ ในการสอนทักษะการอ่านนั้น สรุปได้ดังต่อไปนี้

- 3.1 ให้อภิปรายเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน เพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมกับเรื่องที่อ่าน
- 3.2 ให้ฝึกหาความยาวของคำศัพท์ที่อ่านพบ แล้วให้หาคำตรงกันข้าม หรือคำที่มีความหมายคล้ายกัน
- 3.3 ให้อ่านคำสำคัญของอนุเจตที่อ่าน
- 3.4 แจกกระดาษที่มีคำถามประมาณ 4-5 ข้อ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม แล้วให้เรียงลำดับคำถามเหล่านั้น ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มถามคำถามเพื่อนในกลุ่มอื่น โดยให้ตอบปากเปล่าหรือให้เขียนคำตอบบนกระดาน และให้เพื่อนคนอื่นแก้ไข ข้อผิดพลาดที่พบ เป็นต้น
- 3.5 ให้ตั้งคำถามจากอนุเจตที่อ่าน แล้วผลัดกันถามเพื่อนในกลุ่มอื่น ๆ
- 3.6 ให้เล่าเรื่องจากเรื่องที่อ่านด้วยคำพูดของตนเอง โดยใช้คำสำคัญที่ครูกำหนดให้

3.7 ให้เขียนแผนผังโยงความสัมพันธ์ของเนื้อเรื่องที่อ่าน

3.8 ให้เขียนสรุปเรื่องด้วยสำนวนของตนเองที่อ่าน

3.9 ให้อภิปรายแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านเป็นกลุ่ม

3.10 ให้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของเพื่อนเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

4. กิจกรรมการสอนทักษะการเขียน

กิจกรรมในการสอนทักษะการเขียนที่ใช้กัน อาจสรุปได้ดังนี้

4.1 กิจกรรมที่ฝึกองค์ประกอบสำคัญในการเขียน ได้แก่การคัดลอกข้อความตามตัวอย่างที่กำหนดให้ แทนคำลงในประโยคตัวอย่างการเขียนคำจำกัดความของคำที่กำหนดให้ การเปลี่ยนรูปประโยคจากประโยคบอกเล่าเป็นประโยคคำถาม และประโยค ปฏิเสธ เป็นต้น การเชื่อมประโยค การขยายประโยคให้ได้ใจความละเอียดกว่าประโยคที่กำหนดให้ การเติมคำ หรือข้อความลงในช่องว่าง เป็นต้น

4.2 การเขียนตามคำบอกได้แก่การเขียนตามคำบอกโดยทั่วไป การเขียน ตามคำบอกแบบดิคโต-คอมป์ (Dicto-comp) ซึ่งนำการเขียนตามคำบอกและการเรียงความเขียนร่วมกัน โดยครูอ่านข้อความให้นักเรียนฟังหลาย ๆ คำ แล้วจึงให้นักเรียนเขียนข้อความนั้นตามที่จำได้ โดยอาจจะใช้สำนวนของตนเองเขียนก็ได้ นอกจากนี้ยังมีการเขียนตามคำบอก ที่เน้นเครื่องหมายวรรคตอน โดยผู้เขียนจะต้องใส่เครื่องหมายวรรคตอนของข้อความที่ได้ฟังด้วยตนเอง เป็นต้น

4.3 การเขียนเรียงความเพื่อฝึกการลำดับความคิดออกเป็นแบบ 2 ประเภท คือ

4.3.1 การเขียนเรียงความแบบควบคุมและมีการชี้แนะเช่น การเขียนเรื่องตามภาพ การเขียนเรียงความจากคำถามที่ให้ไว้เป็นแนวการเขียนเรียงความจากบทสนทนา การลำดับประโยคเป็นความเรียง (Strip story) การเขียนเค้าโครงเรื่องจากเรื่องที่อ่าน เขียนสรุป หรือย่อเรื่องจากเรื่องที่อ่านหรือฟัง เป็นต้น

4.3.2 การเขียนเรียงความอิสระ เป็นการเขียนตามหัวเรื่องที่กำหนดให้ โดยใช้รูปแบบและโครงสร้างความคิดของตนเอง

4.4 การเขียนที่ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน การเขียนจดหมายส่วนตัว จดหมายธุรกิจ จดหมายในโอกาสต่าง ๆ เช่น จดหมายแสดงความยินดี เสียใจ ขอขอบคุณ เป็นต้น การเขียนบัตรเชิญ และบัตรอวยพร การกรอกแบบฟอร์ม การเขียนรายการต่าง ๆ การเขียนบันทึกประจำวัน เป็นต้น

ข้อดีของการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 118) กล่าวถึงข้อดีของแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนภาษา คือมุ่งให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้เหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตจริง
2. เป็นวิธีสอนที่เน้นการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษา ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนภาษาเพื่อสื่อความหมายในสถานการณ์ต่าง ๆ ฝึกใช้ความคิดและมีความกล้าในการใช้ภาษา ทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้ภาษา

3. ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นคู่และเป็นกลุ่ม รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีวินัย และความรับผิดชอบ

4. ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาด้วยความสนุกสนานจากกิจกรรมต่าง ๆ ได้ดีขึ้นมองเห็นภาพแนวทางที่จะนำภาษาไปใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้

สันทนา สุชาดารัตน์ (2557, หน้า 72) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดกิจกรรมตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษา เพราะได้ฝึกการใช้ภาษาที่สอดคล้องกับภาษาที่ใช้จริง

2. ช่วยให้ผู้เรียนมีบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี เพราะมีกิจกรรมและสื่อที่หลากหลาย ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง

3. คำนึงถึงความแตกต่างระดับบุคคล

4. ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเพราะทราบผลการประเมินการเรียน

มายูริ คนล่า (2555, หน้า 20-21) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดกิจกรรมภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ 4 ประการ คือ

1. กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษา และได้มีโอกาสนำความรู้ทางภาษาในด้านต่าง ๆ เช่น เสียงศัพท์ โครงสร้าง มาใช้ประกอบกันเพื่อสื่อความหมายได้ตามที่ต้องการ

2. กิจกรรมช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการใช้ภาษา เพราะการทำกิจกรรมเป็นการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนเห็นว่าการเรียนรู้ภาษานั้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง นอกจากนี้การทำกิจกรรมซึ่งมักเป็นงานคู่หรืองานกลุ่ม ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการใช้ภาษามากกว่าการให้ทำงานพร้อมกัน

3. กิจกรรมช่วยให้การเรียนภาษาเป็นไปอย่างธรรมชาติทั้งนี้เพราะผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้เมื่อได้ลงมือทำอะไรด้วยตนเอง กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาเอง จึงเป็นการเรียนรู้อย่างธรรมชาติ

4. กิจกรรมช่วยสร้างสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในการทำกิจกรรม จะได้สร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือกัน ในระหว่างผู้เรียนด้วยกันกับครูผู้สอน ซึ่งความสัมพันธ์นี้

ก่อให้เกิดบรรยากาศอันดีที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของแต่ละคน นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น การสื่อสารระหว่างนักเรียนเป็นไปโดยอิสระมากกว่าการฝึกใช้ภาษาทีละคน สำหรับประเทศไทย นักเรียนส่วนใหญ่มีโอกาสฝึกใช้ภาษาในห้องเรียนน้อยมาก กิจกรรมการใช้ภาษาในชั้นเรียน จึงจำเป็นอย่างยิ่ง ทำให้นักเรียนมีประสบการณ์การใช้ภาษาอันจะเป็นประโยชน์ต่อการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารนอกชั้นเรียนต่อไป

สรุปได้ว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร มีข้อดีและเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ในการจัดการเรียนการสอน วิธีการสอนนั้นสอดคล้องกับเป้าหมายในการใช้ภาษานั้น คือ เพื่อให้สื่อสารระหว่างกันได้ ใช้อย่างเป็นธรรมชาติ ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกใช้ภาษาในการสื่อสารผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้เตรียมไว้ กล้าคิดกล้าแสดงออก ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ดังนั้น การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารจึงสามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนได้เป็นอย่างดี การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นกรอบ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเสนอเนื้อหา 2) ขั้นฝึกปฏิบัติกิจกรรม และ 3) ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

การสอนภาษาจีน

รูปแบบการสอนภาษาจีน

การเรียนรู้ภาษาจีนให้ได้ผลดี ครูต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง จึงจะเกิดการพัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะในการใช้ภาษา รูปแบบการเรียนการสอนควรหลากหลายและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน การกำหนดหัวข้อเป็นเรื่อง ๆ และการกำหนดสถานการณ์ แล้วสอนภาษาให้สอดคล้องกับเรื่องหรือสถานการณ์นั้น จะส่งผลให้เรียนรู้ภาษาแบบสื่อสารได้เร็วขึ้น เพราะสถานการณ์จะช่วยให้เข้าใจและจดจำในแต่ละสถานการณ์ ครูสามารถผสมผสานการสอนทั้งคำศัพท์ (เสียง และความหมาย) โครงสร้างหรือไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้อง และวัฒนธรรมตามบริบทของสถานการณ์ได้ พร้อมฝึกทักษะการฟัง-พูด-อ่าน-หรือเขียนให้เหมาะสมกับบทเรียนส่วนวิธีสอนขึ้นอยู่กับบริบทของเนื้อหาและจุดประสงค์ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในลักษณะใดบ้าง ดังนั้น ครูควรเลือกหรือกำหนดวิธีสอนให้เหมาะสม เช่น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 9)

- | | |
|--------------------|---|
| - อธิบาย | - ให้ฟังเสียงที่คล้าย/ต่าง |
| - แสดง/ สาธิตให้ดู | - ให้ท่องจำคำศัพท์ |
| - จำลองสถานการณ์ | - ให้ฝึกซ้ำ/ ทำแบบฝึกหัดลักษณะต่าง ๆ |
| - ยกตัวอย่าง | - ให้จดจำลักษณะเฉพาะหรือข้อยกเว้นต่าง ๆ |

- เชื่อมโยงและเปรียบเทียบ
- ให้อ่านออกเสียง
- ถาม - ตอบ
- ให้อ่านและเขียนตามโครงสร้างที่กำหนด และ
- นำข้อผิดพลาดมาอธิบายซ้ำ
- เปลี่ยนคำศัพท์โดยใช้โครงสร้างเดิม
- ให้สืบค้นคำศัพท์หรือเรื่อง
- ให้ได้ตอบบทสนทนาเป็นคู่หรือกลุ่ม
- จากสิ่งพิมพ์หรือเว็บไซต์ภาษาจีน
- ใช้เกม / เพลง
- ให้อธิบาย/ อภิปรายภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว

การเตรียมบทอ่านหรือเรื่องให้นักเรียนฟังและอ่าน ครูควรเตรียมคำถามและคำตอบตามเนื้อหาด้วย และอธิบายคำศัพท์ยาก ๆ เพื่อขยายความรู้ความเข้าใจ และให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น

การสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ภาษาให้เข้าใจ มีกิจกรรมเคลื่อนไหว รวมถึงการใช้สื่อประกอบที่เป็นภาพและของจริง ตลอดจนจัดการเรียนรู้นอกชั้นเรียน จะเพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้สู่ผลลัพธ์ที่ดี

การใช้สื่อ ICT จะช่วยอำนวยความสะดวกในการสอน และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้สามารถนำสถานการณ์เสมือนจริงเข้ามาประกอบในบทเรียนได้ และออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย

การจัดเวทีให้นักเรียนแสดงออกทางความรู้และทักษะภาษาจีน รวมทั้งการส่งเสริมกิจกรรมนอกสถานศึกษา จะช่วยเพิ่มโอกาสให้เด็กได้พัฒนาสมรรถนะและเห็นศักยภาพของตนเองได้ชัดเจน เช่น การประกวดแข่งขันพูด อ่าน เขียน กล่าวสุนทรพจน์ ขับร้องเพลงจีน ตัดกระดาษเขียนพู่กันจีนและการแสดงทางวัฒนธรรม เช่น นาฏศิลป์

หัวข้อทั่วไปที่นิยมนำมาใช้ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

- | | |
|---|----------------------------------|
| - ตนเอง 己 | - การศึกษา 教育 |
| - บ้าน-ครอบครัว 家-家庭 | - อาชีพ 工作 |
| - โรงเรียน 学校 | - การท่องเที่ยว 旅游 |
| - ธรรมชาติ-สิ่งแวดล้อม 周围自然 | - อาหาร-เครื่องดื่ม 食物-饮料 |
| - สถานที่ 地方 | - ลมฟ้าอากาศ 气候 |
| - สุขภาพ-สวัสดิการ 健康-福利 | - เวลาว่าง-นันทนาการ 业余时间-娱乐 |
| - การซื้อขาย 买卖 | - การบริการ 服务 |
| - อารมณ์-ความรู้สึก 感情-感觉 | - ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 人与人关系 |
| - ภาษา 语言 | - วิทยาศาสตร์ 科学 |
| - เทคโนโลยี 科技 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 9-10) | |

กิจกรรมที่ใช้ในการสอนภาษาจีน

อรุณี วิริยะจิตร (2532, หน้า 28-30) ได้กล่าวถึง กิจกรรมที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ในกระบวนการเรียนการสอนภาษาว่ากิจกรรมที่ดีขึ้นอยู่กับลักษณะและการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. ลักษณะของกิจกรรม

- 1.1 กิจกรรมต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน
- 1.2 กิจกรรมต้องมีจุดมุ่งหมายในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร
- 1.3 กิจกรรมควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกเนื้อหาที่จะต้องใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมาย
- 1.4 กิจกรรมที่ดีต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับรู้ผลการสื่อความหมาย
- 1.5 กิจกรรมควรมีลักษณะท้าทายและน่าสนใจ
- 1.6 กิจกรรมควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกเนื้อหา รูปแบบภาษาที่ต้องการ
- 1.7 กิจกรรมควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่

2. ลักษณะของการจัดกิจกรรม

2.1 การจัดกิจกรรมแบบทำคนเดียว (Individual work) กิจกรรมแบบนี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน กิจกรรมแบบทำคนเดียวเป็นงานที่ผู้เรียนแต่ละคนต้องคิด และทำด้วยตนเอง ดังนั้นกิจกรรมนี้ผู้สอนสามารถจัดให้ตรงกับความสามารถของแต่ละคนได้ และทำให้ผู้สอนเห็นความสามารถและจุดอ่อนของผู้เรียนแต่ละคนได้ชัดเจน นอกจากนี้กิจกรรมแบบทำคนเดียว ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกทำกิจกรรมในรูปแบบที่ตนต้องการ กิจกรรมที่เหมาะสมกับการทำกิจกรรมแบบนี้ เช่น การอ่านหรือฟังข้อความต่าง ๆ และทำแบบฝึกหัดที่ให้ไว้ การเขียนอธิบายรูปภาพหรือแผนภูมิต่าง ๆ การเล่นเกมประเภทปริศนาอักษรไขว้ เป็นต้น

2.2 การจัดกิจกรรมแบบคู่ (Pair work) กิจกรรมแบบนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมแบบคู่ เช่น การถามหาข้อมูล ที่ขาดหายไปจากผู้เรียนที่เป็นของตน การทำตามการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นต้น

2.3 การจัดกิจกรรมกลุ่มใหญ่ (Group work) กิจกรรมแบบนี้เป็นการจัดกิจกรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นนอกชั้นเรียน คือ ผู้เรียนต้องฟังผู้อื่น และมีการแสดงความคิดเห็น หรือการร่วมการตัดสินใจ การจัดกลุ่มควรให้มีผู้เรียน 3-6 คน ในแต่ละกลุ่ม กิจกรรมที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมแบบกลุ่ม เช่น การอภิปราย บทสนทนาสมมติ การเล่นเกม การช่วยกันหาข้อมูลเพื่อมาเขียนรายงาน เป็นต้น

2.4 การจัดกิจกรรมแบบทำร่วมกันทั้งชั้น (Class work) กิจกรรมแบบนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนทำกันทั้งชั้น กิจกรรมที่เหมาะสมกับ

การจัดกิจกรรมแบบทำร่วมกันทั้งชั้น เช่น การฝึกการอ่านออกเสียง การทำตามคำสั่งของผู้สอน การฟัง การอ่าน และการทำแบบฝึกหัดไปพร้อมกันทั้งชั้นเรียน เป็นต้น

ดังนั้น การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนผู้สอนจึงควรคำนึงถึงลักษณะของกิจกรรม และ ลักษณะของการจัดกิจกรรม เพื่อให้กิจกรรมในชั้นเรียนเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน และ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้มากขึ้น กิจกรรมที่อาจจัดในชั้นเรียนได้ เช่น บทบาทสมมติ ซึ่ง สเตอร์ริดจ์ (Sturtridge, 1984, pp. 126-130) กล่าวถึง บทบาทสมมติ (Role play) ว่าเป็นกลวิธีการสอนที่เหมาะสมกับการสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาต่างประเทศ เพราะบทบาทสมมติ จะช่วยให้การสื่อสารในชั้นเรียนมีความสมจริงมากขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการพูดและการสนทนากับผู้เรียนคนอื่น ๆ เป็นสิ่งที่มีความหมาย ในการทำกิจกรรมบทบาทสมมติผู้เรียน จะต้องมีโอกาสในการเลือกในสิ่งที่จะพูดพอสมควร คือ ผู้เรียนสามารถจะเลือกภาษาที่จะใช้และ เลือกบทบาทหรือสถานการณ์ที่แต่ละคนต้องการได้บทบาทสมมติต่างจากการฝึกสนทนาแบบมีการควบคุม (The controlled practice) กล่าวคือ การฝึกสนทนาแบบมีการควบคุม ผู้เรียน ไม่สามารถใช้ความคิด ของตนเองเท่ากับบทบาทสมมติ เพราะการฝึกสนทนาแบบมีการควบคุม เพียงแต่ให้ผู้เรียนเติมคำในช่องว่างหรือแทนที่กำหนดให้เท่านั้น

นอกจากกิจกรรมดังกล่าวแล้ว กิจกรรมอีกประการหนึ่งที่เหมาะสมในการจัดในชั้นเรียน ก็คือ เกม ซึ่ง มาเลย์ (Malcy, 1981, pp. 137-147) กล่าวถึง การใช้เกมและเกมที่คล้ายเกมว่า ทำให้เกิดการเรียนภาษาต่างประเทศได้เป็นอย่างดี ข้อดีของเกมที่ต่างจากกิจกรรมอื่น ๆ คือ สามารถ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมทางภาษาที่เป็นธรรมชาติ เกมเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษา ต่างประเทศ ลักษณะเด่นของเกม คือการเน้นการแก้ปัญหาและการใช้ประโยชน์จากช่องว่างของ ข้อมูล (Information gap) การจัดกิจกรรมโดยการใช้เกม ผู้เรียนต้องอาศัยการสังเกต ความจำ การทักทาย มีปฏิสัมพันธ์บุคคลหรือผู้เรียน ยังต้องอาศัยการถ่ายโอนข้อมูล การตัดสินใจ และการคิดเชิงเหตุผล นอกจากนี้การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนผู้สอนยังต้องคำนึงถึงสื่อที่จะนำมาใช้ ในการจัดกิจกรรมนั้น ๆ การใช้สื่อในการจัดกิจกรรมว่าควรใช้สื่อที่เปิดกันเป็นของจริง (Authentic materials) เพื่อแก้ไขปัญหาการที่นักเรียนไม่สามารถนำความรู้ในชั้นเรียนไปใช้ภายนอกได้ และ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนภาษาอย่างเป็นธรรมชาติในสถานการณ์ต่าง ๆ วิธีการสอนภาษามักใช้สื่อจริงในการสอน ผู้สอนอาจคัดข้อความที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์จริงมาสอน และ ให้การบ้านโดยให้ผู้เรียนฟังการพูดจากวิทยุหรือโทรทัศน์จริง อย่างน้อยควรเป็นสื่อที่นำมาจาก ภาษาที่ใช้จริง อีกวิธีหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ได้ คือข้อความหรือที่ไม่ต้องใช้ภาษามากนักแต่ต้อง สามารถนำมาอภิปรายได้อย่างกว้างขวาง เช่น เมนูอาหาร ตารางเวลา เป็นต้น และเอเดลฮอฟ (Edelhof, 1981, pp. 49-62) ได้กล่าวถึง การสอนภาษาต่างประเทศว่าแต่เดิมนำความเรียง

เป็นตอน ๆ มาใช้ในการสอน ถ้าเรื่องที่นำมายากเกินระดับของผู้เรียน ผู้สอนก็จะปรับให้และเปลี่ยนไปใช้ภาษาให้ง่ายขึ้น ทำให้ผู้เรียนต้องเลียนแบบรูปแบบภาษาที่ต่อเนื่อง ขาดความสมจริงในการใช้ภาษาตามแบบฉบับของเจ้าของภาษา เพราะหนังสือที่ผู้สอนนำมาใช้สอนควรประกอบด้วยเนื้อหาหลายประเภท เพื่อสะท้อนภาพการสื่อสารที่เป็นจริง ผู้สอนอาจคัดเลือกเนื้อหาจากสื่อการเรียนรู้อื่น ๆ ดังต่อไปนี้

รายงานข่าวจากหนังสือพิมพ์	โทรเลข
โฆษณา	รายงานข่าวทางวิทยุ
รายงานการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์	บทสัมภาษณ์
รูปภาพ	บทวิจารณ์ภาพยนตร์
เรื่องสั้น	บทละครทางวิทยุ

สื่อการเรียนรู้เหล่านี้มีลักษณะของการสื่อสารที่สมจริง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนภาษาอย่างมีเป้าหมาย เพราะผู้เรียนได้รับข้อมูลจากหลายแหล่งและสามารถนำไปถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้ นอกจากนี้การนำเสนอสมภาพยนตร์ หรือ วิดีทัศน์จะให้ประโยชน์มาใช้แก่ผู้เรียนได้มาก เนื่องจากผู้เรียนจะเก็บการเคลื่อนไหวของการสื่อสารระหว่างบุคคลที่ใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ด้านภาพและเสียงเข้าด้วยกันและผู้เรียนเห็นว่าผู้พูดคือใคร มีลักษณะอย่างไร แต่งกายอย่างไร มีอายุประมาณเท่าไร มีอารมณ์อย่างไร และกริยาอาการ ที่แสดงออกมาสอดคล้องหรือขัดแย้งกับสิ่งที่พูดหรือไม่ สำหรับหนังสือประเภทตำรา ผู้ผลิต ควรจัดทำตำราที่มีเนื้อหาในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น มีบทความที่คัดลอกมาจากหนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ ตัวตารางเวลา ข้อเสนอแนะในการใช้เครื่องจักร โฆษณา แผนภูมิเป็นต้น การใช้วัสดุสารดังกล่าว ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ผ่านสื่อที่มีเนื้อหาตรงกับสภาพความเป็นจริง นอกจากนี้การใช้วัสดุสารในการเรียนการสอนภาษายังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะนำความรู้ในการสื่อสารไปใช้ในสถานการณ์จริง ผู้เรียนอาจเขียนจดหมายโต้ตอบเจ้าของภาษาได้ เป็นต้น

ลิตเติลวูด (Littlewood, 1983, p. 102) กล่าวว่าไว้ว่า แนวการสอนภาษาเป็นแนวการสอนที่ไม่จำกัดความสามารถของผู้เรียนไว้เพียงแต่ความรู้ด้านไวยากรณ์เท่านั้น แต่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ โดยสัมพันธ์ความสามารถทางไวยากรณ์เข้ากับยุทธศาสตร์การสื่อสาร ด้วยวิธีการที่ถูกต้องและเหมาะสมกับกาลเทศะ ในชีวิตจริงผู้เรียนต้องสัมผัสกับการสื่อสาร ซึ่งเป็นการใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นการสอนภาษา ควรสอนให้ผู้เรียนคุ้นกับการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน และนำภาษาที่คุ้นเคยนั้นไปใช้ได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าการสอนภาษาจีนในปัจจุบัน มีการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ที่มีโอกาส

พบจริงในชีวิตประจำวัน โดยยังคงให้ความสำคัญกับโครงสร้างไวยากรณ์ ตามที่ปรากฏอยู่ใน
เนื้อหาที่ใช้สื่อความหมาย

การสอนโดยใช้เกม

การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เกิดการเรียนรู้
ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายการสอนโดยใช้เกมไว้ต่าง ๆ ดังนี้

ความหมาย “การสอนโดยใช้เกม”

ทิสนา แคมมณี (2550, หน้า 365) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอน
ใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกม
ตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของ
ผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สุคนธ์ ลิ้นพานนท์ (2553, หน้า 141) ได้ให้ความหมายของการสอนโดยใช้เกม
หมายถึง กิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียนมีกฎเกณฑ์ กติกาส่งเสริมให้
ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังให้
ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกันจากความหมายของเกม

สมศักดิ์ สินธุระเวชชัย (2544, หน้า 1) ได้สรุปความหมายของการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า
หมายถึง กิจกรรมการเล่นช่วยพัฒนาความคิดของนักเรียน ช่วยส่งเสริมการใช้ภาษา ช่วยฝึกทักษะ
ทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ใช้ประเมินผลการเรียนการสอนนำเข้าสู่บทเรียน
เสริมบทเรียนและนักเรียนเกิดความสนุกสนาน เป็นเกมการเล่น

จากความหมายของการสอนโดยใช้เกมทีกล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าการสอนโดยใช้เกม
หมายถึงกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด
โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาตามเนื้อหาและข้อมูลของเกม กิจกรรมการเล่นจะมี
กระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมแต่ละประเภท ช่วยให้เกิดความสนุกสนานผ่อนคลาย
ความตึงเครียดทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทางสติปัญญาเกิดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาความคิดของ
นักเรียนช่วยส่งเสริมการใช้ภาษา ช่วยฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
เป็นแรงจูงใจและช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นตั้งใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น
และสามารถนำผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ได้

วัตถุประสงค์ของการสอนโดยใช้เกม

วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน
และทำทาทความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการ

ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง วัตถุประสงค์ของวิธีสอนโดยใช้เกม มีดังนี้ (ทิสนา แคมมณี, 2550, หน้า 365)

1. ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ (ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุก และการแข่งขัน มาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่าง ๆ)

2. เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา)

3. เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่าง ๆ (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา)

องค์ประกอบของการสอนโดยใช้เกม

ทิสนา แคมมณี (2550, หน้า 365) อธิบายองค์ประกอบของวิธีการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. มีผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจะกำหนดเกมให้ผู้เรียน โดยนำเนื้อหาในบทเรียน มาเป็นส่วนประกอบของการเล่นเกม

2. มีเกม และกติกาการเล่น ครูผู้สอนจะกำหนดเกมและกติกาการเล่น ให้ผู้เรียน ได้เล่นเกมตามกติกา

3. มีการเล่นเกมตามกติกา ผู้เรียนจะต้องเล่นเกมตามกติกาที่ตั้งไว้และผู้สอนสังเกต พฤติกรรมจากการเล่น

4. มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น หลังการเล่น

5. มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอนสามารถนำผลจากการเล่นเกม มาใช้ ในการประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกม

ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม

ทิสนา แคมมณี (2550, หน้า 365) กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ว่ามีขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้นำเสนอเกม โดยผู้สอนจะต้องชี้แจง อธิบายถึงเกม กติกาที่จะเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจ ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

2. ชี้นำเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมและกติกาตามที่ผู้สอนกำหนด

3. ชี้นำสรุปอภิปรายผล หลังจากเสร็จสิ้นการเล่น เกม ผู้เรียนและผู้สอนสรุปอภิปรายผล ร่วมกัน

4. ชี้นำประเมินผล ผู้สอนเป็นผู้ประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จาก การเล่นเกมว่ามีผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับใด

ขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกม

ทิสนา แชมมณี (2550, หน้า 365) กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนไว้ว่ามีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และอธิบายถึงเกม กติกาที่จะเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจตามจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา ตามที่ผู้สอนกำหนด
3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน หลังจากเสร็จสิ้นการเล่นเกม ผู้เรียนและผู้สอนจะสรุปอภิปรายผลการเรียนรู้ร่วมกัน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกม

เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ

(ทิสนา แชมมณี, 2550, หน้า 366-368)

1. การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญมาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือการวิเคราะห์หรืออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ

- 1.1 เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
- 1.2 เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น
- 1.3 เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจเหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริงเกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่า บอร์ดเกม (Board game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict resolution) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริงและผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริงๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียนเป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไปมาก

จึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น คือ คอมพิวเตอร์เกม (Computer game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่า สามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่นส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (Software) และฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือ ตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนจึงจะสามารถเล่นได้

ในกรณีที่ผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (Published game) มาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใครทำอะไรไว้บ้างแล้ว ซึ่งในปัจจุบันเกมประเภทนี้มีเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่แล้ว เป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ สิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนถึงตระหนักในการเลือกใช้เกมจำลองสถานการณ์ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ ย่อมจำลองความเป็นจริงของสถานการณ์ในประเทศนั้น ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้นผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจ หรือไม่ก็จำเป็นต้องดัดแปลงหรือตัดทอนส่วนที่แตกต่างออกไป หากสามารถทำได้

2. การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่น และกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่าย ๆ มีวิธีเล่น และกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้นผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

กติกาการเล่น เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่นเกมนั้น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่น และวิเคราะห์ (หากเกมไม่ได้ให้รายละเอียดไว้) กติกาว่า กติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม ก่อนการเล่น ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเรียน ไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ ของผู้เล่นด้วยการเรียนควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ผู้สอนควรมอบหมายผู้เรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4. การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็คงไม่ใช่วิธีสอน แต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้น ก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

ดังนั้น การอภิปราย จึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้น ๆ กล่าวคือ ถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้ผู้เรียน การอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้น ๆ ว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น แต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกม ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด เป็นต้น ถ้ามุ่งการเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ความจริงอะไรบ้าง การเรียนรู้ที่ได้มาจากไหน และอย่างไร ผู้เรียนได้มาจากไหน และอย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้าง ทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้น และการตัดสินใจให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริงอะไร ผู้เรียนมีข้อสรุปอย่างไร เพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น เป็นต้น

ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม

ทิสนา แคมมณี (2550, หน้า 368) กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม ดังนี้

ข้อดี

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน
3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

ข้อจำกัด

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก
2. เป็นวิธีสอนที่มีค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมบางเกมต้องซื้อหามาโดยเฉพาะเกมจำลองสถานการณ์บางเกมมีราคาสูงมาก เนื่องจากการเล่นเกมส่วนใหญ่ ผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเฉพาะตน
3. เป็นวิธีสอนที่ขึ้นกับความสามารถของผู้สอน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม จึงจะสามารถสร้างได้
4. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก เกมเพื่อการฝึกทักษะ แม้จะไม่ยุ่งยากซับซ้อนนัก แต่ผู้สอนจำเป็นต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการเล่นให้ผู้เรียนจำนวนมาก เกมการศึกษา และเกมจำลองสถานการณ์ ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยเวลามาก โดยเฉพาะเกมที่มีความซับซ้อนมาก และผู้เล่นจำนวนมากยังต้องใช้เวลามากขึ้นอีก
5. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพจึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2552, หน้า 97) ได้กล่าวถึง ข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังนี้

ข้อดี

1. ให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกทักษะ เทคนิคกระบวนการต่าง ๆ เช่น เทคนิคการตัดสินใจ กระบวนการคิดกระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหากระบวนการสื่อสาร
2. ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง มีความสนุกสนานเพลินเพลินเกิดการเรียนรู้โดยประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นาน
3. ผู้เรียนชอบและผู้สอนก็ไม่เหนื่อยแรงมากในขณะจัดการเรียนรู้

ข้อจำกัด

1. ผู้สอนต้องมีความรู้ความสามารถในการสร้างเกม หรือเลือกเกมที่เหมาะสม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้
2. มีค่าใช้จ่ายเพราะบางเกมจำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเล่น
3. ใช้เวลาค่อนข้างมาก เช่น การเตรียมการ การฝึกซ้อม เป็นต้น
4. ผู้สอนต้องใช้ทักษะการตั้งประเด็นและนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการเชื่อมโยงผลการอภิปรายไปสู่วัตถุประสงค์การเรียนรู้

จากวิธีการสอนโดยใช้เกมดังกล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกม มี 4 ขั้น คือ

- 1) ขั้นนำเสนอเกม 2) ขั้นเรียนรู้ 3) ขั้นสรุปอภิปรายผล และ 4) ขั้นประเมินผล ผู้สอนจะต้องเป็น

ผู้กำหนดตั้งแต่การเตรียมเกมการศึกษาที่จะเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ อีกทั้งต้องสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในขณะที่เล่นเกม เพื่อนำไปสู่การสรุปและประเมินผลการเรียนรู้ การสอนจึงจะมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้นำเอาหลักการสอนโดยใช้เกมดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ดังนี้ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2540, หน้า 29) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะรวมถึงความรู้ ความสามารถของบุคคล อันเป็นผลจากการเรียนการสอน หรือ มวลประสบการณ์ ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพทางสมอง

พิมพันธ์ เคะชะอุปต์ (2550, หน้า 59) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ขนาดของผลสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอนโดยการวัด หมายถึง การตรวจสอบ สิ่งที่ต้องการรู้นั้นมีปริมาณและคุณภาพหรือไม่ อย่างไรและมากน้อยเพียงใด โดยการประเมิน หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจ โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการวัดและเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น

กระทรวงศึกษาธิการ (2552, หน้า 11) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จหรือความสามารถในการกระทำใด ๆ ที่ต้องอาศัยทักษะหรือมีเจตจำนงต้องอาศัย ความรอบรู้ในวิชาใดวิชาหนึ่งโดยเฉพาะ

จากความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่กล่าวมา ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถและทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งได้รับและพัฒนา มาจากการเรียนการสอนโดยอาศัยเครื่องมือในการวัดผล เพื่อช่วยให้รู้ว่าคุณสมบัติความรู้ มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ของสมรรถภาพด้านสมองมากเพียงใด

2. จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Gronlund (1993, p. 4) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ไว้ดังนี้

1. เพื่อให้ทราบว่านักเรียนได้บรรลุเป้าหมายของการเรียนหรือไม่ นักเรียนมีความรู้ ความสามารถมากน้อยเพียงใด เพื่อเปรียบเทียบหรือบันทึกความเจริญงอกงามของการเรียนรู้
2. เพื่อแก้ไขและปรับปรุงการเรียนการสอน โดยถือว่าการวัดผลสัมฤทธิ์ เป็นองค์ประกอบหนึ่งในกระบวนการเรียนการสอน

3. เพื่อประเมินผล การวัดผลสัมฤทธิ์ทุกครั้งจะต้องมีการประเมินทุกครั้ง เพื่อจะได้ทราบว่านักเรียนอยู่ในตำแหน่งใดของกลุ่ม บรรลุเป้าหมายในสิ่งที่สอนหรือไม่

ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น จะต้องมามีเครื่องมือวัดและประเมินผล แบบทดสอบเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่นิยมใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. รูปแบบของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอนซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ คือ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540, หน้า 30)

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปของการกระทำจริงให้ออกเป็นผลงาน เช่น ศิลปศึกษา พลศึกษา งานช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้ต้องใช้ “ข้อสอบภาคปฏิบัติ”

(Performance Test)

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา อันเป็นประสบการณ์ การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ ความสามารถวัดได้โดยใช้ “ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์” (Achievement test) ซึ่งมีวิธีการวัดได้ 2 วิธี คือ

2.1 การสอบปากเปล่า (Oral Test) การสอบแบบนี้มักจะทำเป็นรายบุคคล เป็นการสอบที่ต้องการดูแลเฉพาะอย่าง เช่น การสอบอ่านฟังเสียง การสอบสัมภาษณ์ ซึ่งต้องดูแลการใช้ถ้อยคำ รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่าง ๆ

2.2 การสอบแบบให้เขียนตอบ (Paper-pencil-Test or written) เป็นการสอบที่ให้ผู้ตอบเขียนเป็นตัวหนังสือ มีรูปแบบการตอบอยู่ 2 แบบ คือ

2.2.1 แบบไม่จำกัดคำตอบ (Free response type) ได้แก่ การสอบแบบอัตนัย หรือความเรียง

2.2.2 แบบจำกัดคำตอบ (Fixed response type) เป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่จะให้ตอบ หรือกำหนดคำตอบมาให้เลือก ซึ่งมีรูปแบบของคำถามคำตอบอยู่ 4 รูปแบบ คือ

2.2.2.1 แบบเลือกทางใดทางหนึ่ง (Alternative)

2.2.2.2 แบบจับคู่ (Matching)

2.2.2.3 แบบเติมคำ (Completion)

2.2.2.4 แบบเลือกตอบ (Multiple choice)

การวัดผลสัมฤทธิ์ด้านเนื้อหาโดยการเขียนตอบนั้นเป็นที่นิยมใช้กันในห้องเรียน ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการสอบวัดเรียกว่า “ข้อสอบผลสัมฤทธิ์หรือแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์”

(Achievement test) การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม 3 ด้าน คือ

1. ด้านความรู้ ความคิด (Cognitive domain) พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวกับกระบวนการต่าง ๆ ทางด้านสติปัญญา และสมอง ประกอบด้วยพฤติกรรม 6 สมรรถนะ ดังนี้

1.1 ความรู้ความจำ หมายถึง ความสามารถระลึกถึงเรื่องราวประสบการณ์ที่ผ่านมา

1.2 ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการจับใจความสำคัญของเรื่องย่อใจ ความสำคัญ แปลความหมาย ตีความหมาย และขยายความหมายของเรื่อง

1.3 การนำไปใช้ หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้หรือหลักวิชาที่เรียนมาแล้ว ในการสร้างสถานการณ์จริง ๆ หรือสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้

1.4 การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการแยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ หรือ วัตถุสิ่งของ เพื่อต้องการค้นหาสาเหตุเบื้องต้น หาความสัมพันธ์ระหว่างใจความ ระหว่างส่วนรวม ระหว่างตอน ตลอดจนหาหลักการที่แฝงอยู่ในเรื่อง

1.5 การสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถนำเอาความรู้มาจัดระบบใหม่เป็นเรื่องใหม่ ที่ไม่เหมือนเดิม มีความหมายและประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม

1.6 การประเมินค่า หมายถึง การวินิจฉัยคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ อย่างมีหลักเกณฑ์

2. ด้านความรู้สึก (Affective domain) พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโต และพัฒนาการในด้านความสนใจ คุณค่า ความซาบซึ้ง และเจตคติต่าง ๆ ของนักเรียน

3. ด้านการปฏิบัติการ (Psycho-Motor domain) พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะในการปฏิบัติ และดำเนินการ เช่น การทดลอง เป็นต้น

จากลักษณะของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังกล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีจุดมุ่งหมายการวัดตามลักษณะของวิชาได้ 2 แบบ คือ การวัดด้านปฏิบัติ และการวัดด้านเนื้อหาซึ่งการวัดควรสอดคล้องกับพฤติกรรม 3 ด้าน คือ 1) ด้านความรู้ ความคิด 2) ด้านความรู้สึก และ 3) ด้านการปฏิบัติ การประพฤติ

4. ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี

สมนึก ภัททิยธนี (2550, หน้า 67-71) ได้กล่าวถึง ลักษณะแบบทดสอบที่มีคุณภาพ ควรมีลักษณะที่ดี 10 ประการ ดังนี้

1. ต้องเที่ยงตรง (Validity) หมายถึง คุณสมบัติที่จะทำให้ผู้ใช้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ แบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงสูง คือ แบบทดสอบที่สามารถวัดสิ่งที่ต้องการจะวัดได้อย่างถูกต้อง ตามความมุ่งหมาย

2. ต้องยุติธรรม (Fair) คือ คำถามที่ดีจะไม่ชี้แนะให้เด็กฉลาดเขาได้ถูกต้องหรือเด็กขี้เกียจดูหนังสือเพียงลก ๆ ก็ตอบได้ ข้อสอบที่ดีจะต้องไม่ลำเอียงต่อเด็กกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

3. ต้องถามลึก (Searching) คือ คำถามจะไม่ถามแต่เพียงความรู้ความจำแต่จะต้องให้นักเรียนนำความรู้จากตำราไปวิเคราะห์ ไปขยายและนำไปใช้ คำถามที่ดีนั้นนักเรียนจะตอบได้ต้องใช้สมองคิด

4. ต้องช่วยเป็นตัวอย่าง (Exemplary) คือ คำถามจะต้องท้าทายชวนให้นักเรียนคิดและประพฤติปฏิบัติไปตามนั้น เมื่อสอบแล้วเกิดรอยประทับใจที่ดี

5. ต้องจำเพาะเจาะจง (Definite) คือ เมื่อนักเรียนอ่านคำถามก็จะเข้าใจแจ่มชัดว่าครูถามอะไร ต้องการให้คิด ให้ทำอะไร คำถามจะต้องไม่คลุมเครือ

6. ต้องเป็นปรนัย (Objectivity) คือ มีคุณลักษณะ 3 ประการ คือ

6.1 ความแจ่มชัดในความหมายของคำถาม

6.2 ความแจ่มชัดในวิธีการตรวจหรือมาตรฐานการให้คะแนน

6.3 ความแจ่มชัดในการแปลความหมายของคะแนนนั้น ๆ

7. ต้องมีประสิทธิภาพ (Efficiency) คือ ข้อสอบจะต้องสามารถให้คะแนนที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้มากที่สุด ภายในเวลา แรงงาน และการลงทุนที่น้อยที่สุด

8. ต้องมีความยากพอเหมาะ (Difficulty) คือ ข้อสอบที่ดีนั้นคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่สอบได้ควรจะเท่ากับหรือสูงกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนเต็มเล็กน้อย

9. ต้องมีอำนาจจำแนก (Discrimination) คือ ข้อสอบที่ดีจะสามารถแยกนักเรียนออกเป็นประเภท ๆ ได้ทุกชั้น ทุกระดับ อำนาจจำแนกหมายความว่า เด็กเก่งจะตอบถูกมากกว่าเด็กอ่อนเสมอ

10. ต้องเชื่อถือได้ (Reliability) ข้อสอบที่ดีนั้นจะสามารถให้คะแนนได้คงที่แน่นอน พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2555, หน้า 135) ได้กล่าวถึง ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดีไว้ดังนี้

1. ความเที่ยงตรง เป็นแบบทดสอบที่สามารถนำไปวัดในสิ่งที่เราต้องการวัดได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ตรงตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

2. ความเชื่อมั่น แบบทดสอบที่มีความเชื่อมั่น คือ สามารถวัดได้คงที่ไม่ว่าจะวัดกี่ครั้งก็ตาม เช่น ถ้านำแบบทดสอบไปวัดกับนักเรียนคนเดิมคะแนนจากการสอบทั้งสองครั้งควรมีความสัมพันธ์กันดี เมื่อสอบได้คะแนนสูงในครั้งแรกก็ควรได้คะแนนสูงในการสอบครั้งที่สอง

3. ความเป็นปรนัย เป็นแบบทดสอบที่มีคำถามชัดเจน เฉพาะเจาะจง ความถูกต้องตามหลักวิชาและเข้าใจตรงกัน เมื่อนักเรียนอ่านคำถามจะเข้าใจตรงกัน ข้อคำถามต้องชัดเจน อ่านแล้วเข้าใจตรงกัน

4. การถามลึก หมายถึง ไม่ถามเพียงพฤติกรรมขั้นความรู้ความจำ โดยถามตามตำราหรือถามตามที่ครูสอน แต่พยายามถามพฤติกรรมขั้นสูงกว่าขั้นความรู้ความจำ ได้แก่ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า

5. ความยากง่ายพอเหมาะ หมายถึง ข้อสอบที่บอกให้ทราบว่าข้อสอบข้อนั้นมีคนตอบถูกมากหรือตอบถูกน้อย ถ้ามีคนตอบถูกมากข้อสอบข้อนั้นก็ง่ายและถ้ามีคนตอบถูกน้อยข้อสอบข้อนั้นก็ยาก ข้อสอบที่ยากเกินความสามารถของนักเรียนจะตอบได้นั้นก็ไม่มีคามหมาย เพราะไม่สามารถจำแนกนักเรียนได้ว่าใครเก่งใครอ่อน ในทางตรงกันข้ามถ้าข้อสอบง่ายเกินไปนักเรียนตอบได้หมด ก็ไม่สามารถจำแนกได้เช่นกัน ฉะนั้นข้อสอบที่ดีควรมีความยากง่ายพอเหมาะ ไม่ยากเกินไปไม่ง่ายเกินไป

6. อำนาจจำแนก หมายถึง แบบทดสอบนี้สามารถแยกนักเรียนได้ว่าใครเก่งใครอ่อน โดยสามารถจำแนกนักเรียนออกเป็นประเภท ๆ ได้ทุกระดับอย่างละเอียดตั้งแต่อ่อนสุดจนถึงเก่งสุด

7. ความยุติธรรม คำถามของแบบทดสอบต้องไม่มีช่องทางชี้แนะให้นักเรียนที่ฉลาดใช้ไหวพริบในการเอาได้ถูกต้อง และไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนที่เกียจคร้านซึ่งดูตำราอย่างคร่าว ๆ ตอบได้ และต้องเป็นแบบทดสอบที่ไม่ลำเอียงต่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

จากคุณลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี ดังกล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นเครื่องมือวัดผลที่สำคัญ เพราะเป็นสิ่งที่ให้ข้อมูลสารสนเทศแก่ครู และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาว่า การสอนบรรลุเป้าหมายของการจัดการศึกษามากน้อยเพียงใด และสะท้อนถึงการจัดการเรียนการสอนว่ามีคุณภาพ ประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด และต้องปรับปรุงแก้ไขหรือไม่อย่างไร ผู้วิจัยจึงได้นำเอาแนวคิดดังกล่าวมาจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดคำตอบ 4 ตัวเลือก ให้มีความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ตามหลักการวัดผลทางการศึกษา

ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม

ความหมายของวัฒนธรรม

ประเสริฐ แยมกลิ่นฟุ้งและคณะ (2544, หน้า 25) กล่าวว่า วัฒนธรรมคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น กำหนดขึ้น มิใช่สิ่งที่มนุษย์ทำตามสัญชาตญาณ อาจเป็นการประดิษฐ์วัตถุสิ่งของขึ้นใช้ หรืออาจเป็นการกำหนดพฤติกรรม ความคิด ตลอดจนวิธีการหรือระบบการทำงาน ดังนั้นวัฒนธรรม ก็คือระบบในสังคมมนุษย์ที่มนุษย์สร้างขึ้น มิใช่ระบบที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติตามสัญชาตญาณ

ประเวศ วะสี (2547, หน้า 8) กล่าวว่า วัฒนธรรม หมายถึง วิถีชีวิตร่วมกันของกลุ่มคนที่สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมหนึ่ง ๆ การมีความเชื่อร่วมกัน มีระบบคุณค่าร่วมกัน และการมีวิถีชีวิตร่วมกัน มีบูรณาการองค์ประกอบที่จำเป็นต่อวิถีชีวิตเข้ามาทั้งหมด อันได้แก่อาชีพหรือเศรษฐกิจ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การดูแลความปลอดภัย ความเป็นสังคมหรือความร่วมมือกันด้านศิลปะ สุขภาพและการเรียนรู้

อกิน รพีพัฒน์ (2551, หน้า 72) ให้ความหมายของ วัฒนธรรม คือ องค์รวมที่ซับซ้อน ซึ่งรวมถึงความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ศิลปกรรม กฎหมาย ประเพณี ความสามารถและลักษณะนิสัยอื่น ๆ ที่คนได้รับมาในฐานะที่เป็นสมาชิกคนหนึ่งของคนสังคม

Marsella (2005, p. 4) กล่าวว่า วัฒนธรรม คือ พฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันซึ่งสืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง เพื่อจุดมุ่งหมายในการสนับสนุนและดำเนินชีวิตของบุคคล และสังคม การปรับตัว การเจริญเติบโตและพัฒนาการวัฒนธรรม เป็นตัวแทนทั้งสิ่งที่อยู่ภายนอก เช่น บทบาทของสถาบันและสิ่งที่อยู่ภายใน เช่น ค่านิยม ทักษะคติ ความเชื่อ เป็นต้น

องค์ประกอบทางวัฒนธรรม

Burchum (2002, p. 223) ได้ศึกษา คุณลักษณะของความสามารถทางวัฒนธรรม และขั้นตอนพัฒนาการความสามารถทางวัฒนธรรมไว้ดังนี้

1. ความตระหนักทางวัฒนธรรม คือ การพัฒนาจิตสำนึกทางวัฒนธรรม วิธีทางวัฒนธรรม ด้านค่านิยม ความเชื่อ ความตระหนักทางวัฒนธรรมนั้นครอบคลุมไปถึงความเข้าใจถึงอิทธิพลต่อวัฒนธรรมผู้อื่นด้วย โดยผ่านการตรวจสอบทางวัฒนธรรมของตนเองที่ได้รับการตกทอดเริ่มต้นจากความความเชื่อ ชาติพันธุ์ ความลำเอียง และความอคติ

2. ความรู้ทางวัฒนธรรม คือ ความต่อเนื่องในการพัฒนาทักษะด้านข้อมูลความแตกต่างทางวัฒนธรรม

3. ความเข้าใจทางวัฒนธรรม คือ การพัฒนาอย่างต่อเนื่องที่จะทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งของความมีอิทธิพลทางวัฒนธรรม ด้านความเชื่อ ค่านิยม และลักษณะนิสัยของกลุ่มคนที่หลากหลาย

4. ความไวทางวัฒนธรรม คือ การยอมรับและเคารพในความแตกต่างทางวัฒนธรรม

5. การมีปฏิริยาทางวัฒนธรรม คือ การที่บุคคลได้ติดต่อ สื่อสาร แลกเปลี่ยนกับบุคคลอื่นที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่าง

6. ทักษะทางวัฒนธรรม คือ ความสามารถในการติดต่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพกับบุคคลที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม

7. ความสามารถทางวัฒนธรรมคือ กระบวนการพัฒนาให้มีคุณลักษณะต่าง ๆ ข้างต้นสูงขึ้นจนกลายเป็นความสามารถทางวัฒนธรรม

ทักษะความเข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรม

งามพิศ สัตย์สงวน (2543, หน้า 27) กล่าวว่า วัฒนธรรมและความแตกต่าง คือ พฤติกรรมระดับกลุ่มคน วัฒนธรรมคือพฤติกรรมที่เป็นหลักในการดำรงชีวิตของสมาชิกส่วนใหญ่ในสังคมต่าง ๆ เมื่อวัฒนธรรมต่างสังคมกัน จึงมีความแตกต่างในหมู่คน ถึงแม้จะเป็นความจริงที่ว่าวัฒนธรรมมีผลกระทบบต่อชีวิตทุกด้านของคน ทุกวัฒนธรรมยอมรับให้มีความแตกต่างในพฤติกรรมของคนในสังคมสถานการณ์ต่าง ๆ มากน้อยขึ้นอยู่กับแต่ละวัฒนธรรม

ผจงจิตต์ อธิคมนันทะ (2543, หน้า 32) กล่าวว่า วัฒนธรรมและความแตกต่างของวัฒนธรรมในสังคมหนึ่งจะแตกต่างไปจากสังคมหนึ่ง ทำให้แบบแผนในการดำเนินชีวิต ตลอดจนการดำเนินกิจกรรมในด้านต่าง ๆ ทั้งในทางสังคม การเมือง การปกครอง การบริหาร เศรษฐกิจ ฯลฯ แตกต่างกันออกไป เช่น วัฒนธรรมของชาวเมืองกับชนบท ชาวไทยกับชาวต่างชาติหรือชาตินอื่น ๆ

Green (2009, p. 102) ได้กล่าวว่า ทักษะความเข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรม คือ ความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรม และกระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรมในกลุ่มคนในหลากหลายชาติพันธุ์ เข้าใจความแตกต่างทางกระบวนการทัศน เห็นคุณค่าในการอยู่ร่วมกัน ยอมรับวัฒนธรรมประเพณีที่ดีงามของแต่ละสังคม ซึ่งจะช่วยเชื่อมโยงบูรณาการกับทักษะอื่น ๆ ได้อย่างลงตัว

Smith (1980, p. 117) ได้กล่าวว่า ทักษะความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรม และกระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรม ในกลุ่มคนในหลากหลายชาติพันธุ์ เข้าใจความแตกต่างทางกระบวนการทัศน เห็นคุณค่าในการอยู่ร่วมกัน ยอมรับวัฒนธรรมประเพณีที่ดีงามของแต่ละสังคม ซึ่งจะช่วยเชื่อมโยงบูรณาการกับทักษะอื่น ๆ ได้อย่างลงตัว

Smith (1980, p. 119) มีความเห็นว่าโลกในศตวรรษที่ 21 จะเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงใหญ่ 6 ประการ คือ จำนวนและองค์ประกอบของประชากร เศรษฐกิจและการกระจายตัวของข้อมูลข่าวสารไปทั่วโลก คุณค่าและความเชื่อ ความคาดหวังทางสังคมและการเชื่อมโยงพึ่งพิงระหว่างกันในโลก เพื่อเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ผู้นำทั้งหลายต้องเตรียมตัวพัฒนาความเข้าใจลักษณะแตกต่างระหว่างเฉพาะวัฒนธรรมโดยเฉพาะในประเด็นเรื่องคุณค่าและความเชื่อพื้นฐาน แนวคิดเรื่องเวลาของผู้คนที่ต่างกัน วิธีคิด และแนวทางการตัดสินใจ การเตรียมตัวเผชิญความแปรเปลี่ยนแตกต่างดังกล่าวเป็นไปได้ ด้วยการพัฒนาลักษณะความเป็นผู้นำที่มี “ความคล่องทางวัฒนธรรม” (Culturally fluent leadership) ซึ่งประกอบด้วยทักษะ 8 ประการ คือ

1. การเข้าใจตนเองทั้งความเชื่อพื้นฐานและรากฐานทางวัฒนธรรมของตน
2. การเข้าใจความเป็นจริงทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ของคนอื่น
3. มีแนวคิดหลักในการดำเนินชีวิต เช่น แนวทางจริยศาสตร์ในการตัดสินใจ
4. การมองโลกในภาพกว้างที่ครอบคลุมกว้างขวาง ขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับ

อนาคต

5. สามารถเอาใจเขามาใส่ใจเรา รู้วิธีฟังคนอื่นและสื่อสารเข้าถึงเขาได้
6. มีทักษะในเชิงวิชาชีพของตน
7. มีทักษะในเชิงกระบวนการทำงานเพื่อเชื่อมโยงทรัพยากรจากตำแหน่งแห่งที่ต่าง ๆ

และสามารถทำงานร่วมงานกับผู้อื่นได้

8. มีความสามารถเป็นผู้นำ

จากทักษะความเข้าใจในความต่างของวัฒนธรรมที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า

ทักษะความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมในกลุ่มคนในหลากหลายชาติพันธุ์ ความเข้าใจต่างวัฒนธรรม การเห็นคุณค่าในการอยู่ร่วมกัน การยอมรับวัฒนธรรมประเพณีที่งดงามของแต่ละสังคม ซึ่งจะช่วยให้เชื่อมโยงบูรณาการกับทักษะอื่น ๆ ได้อย่างลงตัว ผู้เรียนจะสามารถปรับตัวเองไปมาระหว่างสองวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน มีการเปิดโอกาสให้ตนเองได้มีประสบการณ์การเรียนรู้กับวัฒนธรรมใหม่ ๆ โดยการปฏิบัติสัมพันธ์กัน

ทักษะที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างทางวัฒนธรรม

1. ทักษะการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

การศึกษาเรื่องการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้บุคคลที่มาจากต่างวัฒนธรรมมีความเข้าใจวัฒนธรรมของบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์ด้วย เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ โดยความรู้เรื่องการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลที่มาจากต่างวัฒนธรรม ต่างเชื้อชาติ ทั้งในการสื่อสารระดับบุคคล

องค์กร และระหว่างประเทศ เอ็ดเวิร์ด เป็นนักมานุษยวิทยาและนักวิจัยคนแรก que ศึกษาเรื่อง การสื่อสารระหว่างบุคคลที่มาจากต่างวัฒนธรรม โดยดูรูปแบบของการสื่อสารและเสนอให้ แยกตั้งคมตามการสื่อสาร แนวคิดเอ็ดเวิร์ด ที่เป็นที่รู้จักกันดี คือ บริบท (Context) ของการสื่อสารว่า มีความชัดเจนมากน้อยเพียงใด แบ่งออกเป็น การสื่อสารที่อาศัยบริบทสูง (High context) คือ การสื่อสารที่ต้องมีการตีความและอ่านสถานการณ์จึงจะเข้าใจความหมายของผู้พูด และการสื่อสาร ที่อาศัยบริบทต่าง ๆ (Low context) คือ การสื่อสารที่คำพูดมีความชัดเจน เข้าใจได้ทันที (Edward, 1984, p. 108)

2. ทักษะการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นว่าการทำงานท่ามกลางพลวัตของสังคมโลกในปัจจุบัน การติดต่อสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งและปัจจัยจำเป็นอีกประการหนึ่ง คือ กำลังคนต้องมีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม Yamazaki and Kayes (2004, p. 125) พบว่า การเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมเป็นการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยทักษะระหว่างบุคคล (Interpersonal skills) ทักษะด้านข้อมูลเนื้อหา (Information skills) ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ (Analytical skills) ทักษะด้านการกระทำ (Action skills) และทักษะด้านการปรับตัว (Adaptive skills) ซึ่งทักษะทั้ง 5 มิติ นี้ จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความรู้หรือทักษะของตัวผู้เรียนรู้และความสามารถในการสื่อสาร ดังนี้

1. ทักษะระหว่างบุคคล (Interpersonal skills)

- 1.1 ความสามารถในการเข้าถึงและสัมพันธ์ภาพกับสมาชิกของวัฒนธรรมเจ้าบ้าน
- 1.2 รับรู้และจัดการกับความขัดแย้งอย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.3 ความเต็มใจที่จะรักษาการติดต่อกับผู้อื่นแม้ในขณะที่การสื่อสารเป็นเรื่องยาก
- 1.4 มีความเข้าอกเข้าใจถึงความแตกต่าง
- 1.5 มีการตอบสนองที่รวดเร็วต่อความแตกต่าง
- 1.6 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสนทนาอย่างเปิดเผยกับเพื่อนและเพื่อน

ร่วมงานเกี่ยวกับวัฒนธรรมเจ้าบ้าน

2. ทักษะด้านข้อมูลเนื้อหา (Information skills)

- 2.1 รู้ถึงประวัติความเป็นมาทางวัฒนธรรมและเหตุผลในการแสดงออกทางวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียม
- 2.2 เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ต้องแสดงออกถึงการกระทำบางอย่างแล้ว เกิดความสงสัยก็สามารถที่จะถามคำถามได้

2.3 รับรู้และตีความพฤติกรรมที่แสดงออก โดยเฉพาะการสื่อสารทางด้านอวัจนภาษา

2.4 เปลี่ยนแปลงวิธีการสื่อเพื่อเป็นการตอบสนองต่อการสื่อสารโดยปราศจากคำพูด
ที่บุคคลอื่นแสดงออกมา

3. ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical skills)

3.1 ความรู้เกี่ยวกับภาษา สัญลักษณ์หรืออวัจนภาษาในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการเขียน
ภาษาของประเทศเจ้าบ้าน

3.2 แสดงให้เห็นถึงความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาของประเทศเจ้าบ้าน

4. ทักษะด้านการกระทำ (Action skills)

4.1 เข้าใจการกระทำอาจเกิดขึ้นด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ

4.2 มีวิธีการง่าย ๆ ในการเข้าถึงและมีปฏิสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า

4.3 ความสามารถในการจัดการรายละเอียดของงาน ซึ่งรวมไปถึงรักษาความสามัคคี
ภายในกลุ่ม

4.4 สื่อสารความหมายโดยนัยของการกระทำของตนเองกับผู้อื่นในองค์กร

5. ทักษะด้านการปรับตัว (Adaptive skills)

5.1 มองเห็นความเปลี่ยนแปลงจากหลายแง่มุม

5.2 สามารถอธิบายมุมมองต่อการเปลี่ยนแปลงในประเด็นใดประเด็นหนึ่งได้

5.3 เข้าใจอารมณ์และบุคลิกภาพของตัวเองและของคนอื่น

5.4 แสดงความรู้สึกละเอียดด้วยวิธีการที่เหมาะสมและไม่เป็นอันตราย

การประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม

Chen and Starosta (2000, p. 107) ได้กล่าวถึง สมรรถนะข้ามวัฒนธรรม

ที่ประกอบไปด้วย 3 มิติ ได้แก่ ความอ่อนไหว (Sensitivity) อันได้แก่ ความเข้าใจความซับซ้อน
ในวัฒนธรรมที่แตกต่าง ความตระหนัก (Awareness) เชื่อมกับความสามารถที่จะเข้าใจว่า
วัฒนธรรมนั้น ส่งผลต่อความคิดพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์อย่างไร และการมีทักษะ (Skills)
จะสะท้อนออกมาในเรื่องผลที่เกิดจากการติดต่อสื่อสาร ยิ่งไปกว่านั้น Deardroff (2006, p. 131)
ได้กล่าวว่า ความสามารถในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมในสิ่งแวดล้อม
ข้ามวัฒนธรรม หรือระหว่างวัฒนธรรมควรตั้งอยู่บนฐานของความรู้ ทักษะและทัศนคติที่เป็นไป
ในทิศทางเดียวกัน และยังต้องอยู่บนพื้นฐานของทักษะในเรื่องการคิดวิเคราะห์การเชื่อมโยง
โดยเฉพาะความสามารถในการทำความเข้าใจในมุมมองที่แตกต่างของโลก และทัศนคติที่จำเป็น
จะต้องมีคือการเปิดกว้าง ที่จะเคารพวัฒนธรรมอื่น ๆ และมากกว่านั้นยังชี้ให้เห็นว่าสมรรถนะ
จะมีความเชื่อมโยงกับทักษะ นั้นหมายถึงพฤติกรรมที่แสดงออกหรือปฏิบัติงานจริง โดยเรา

จะสามารถวัดสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมได้จากความรู้ทักษะและความสามารถ Wilson and Casey (2007, p. 107) ได้เสนอว่า สมรรถนะข้ามวัฒนธรรมคือชุดของทัศนคติความรู้ และทักษะที่รวมเข้าด้วยกันโดยอาศัยการติดต่อสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และปฏิสัมพันธ์ของคนที่มีภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ในขณะเดียวกัน Wilson and Casey ได้นิยามว่าสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมคือ ทักษะพิเศษเฉพาะที่ต้องการความสามารถในการปรับตัวเข้าอยู่เป็นส่วนหนึ่งของบริบทวัฒนธรรมใหม่ การปฏิสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพกับคนที่มาจากภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามการวัดสมรรถนะข้ามวัฒนธรรมจะอยู่ภายใต้บริบทของการปฏิสัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรม สมรรถนะข้ามวัฒนธรรมเป็นกลุ่มความรู้และทักษะที่ช่วยให้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ และทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความแตกต่างกันด้านศาสนา วัฒนธรรม เชื้อชาติและภูมิศาสตร์ได้ ดังนั้น ในการทำงานในองค์กรต่าง ๆ ในปัจจุบัน จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการยอมรับผู้ที่มีวัฒนธรรมแตกต่างจากตนเองและมีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้ที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันโดยปราศจากอคติใด ๆ

การประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมควรจะประกอบด้วยองค์ประกอบ ได้แก่ ทัศนคติ ความรู้ พฤติกรรม การปรับตัวและการปรับเปลี่ยน ซึ่งอาจพิจารณาในหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้ 1) ความเข้มแข็งทางอารมณ์ 2) ความยืดหยุ่นความใจกว้างการเปิดกว้าง 3) ความเฉลียวฉลาดในการรับรู้ และ 4) การริเริ่มสร้างสรรค์ทางสังคม และหากเป็นการทดสอบหรือการวัดในระดับองค์กรแล้ว ส่วนใหญ่จะพิจารณาในเรื่องของความสมานฉันท์ (Cohesion) ความปรองดองบรรยากาศการทำงาน การทำงานกลุ่มที่มีประสิทธิภาพเหล่านี้ ล้วนมีความสำคัญกับบุคลากรที่มาจากพหุชาติพันธุ์ โดยองค์ประกอบเหล่านี้จะเป็นตัวขับเคลื่อนให้องค์กรสามารถพัฒนามากขึ้น การเปิดโอกาสให้ตนเองได้มีประสบการณ์การเรียนรู้กับวัฒนธรรมใหม่ ๆ โดยปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมจริง จะช่วยให้เปิดกว้างในการเรียนรู้ (Breadths) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง (Depths) และความสัมพันธ์ (Relevance) ทั้งด้านภาษา ความเป็นอยู่ อาหาร ศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น คนในสังคมได้ค้นพบความสนใจของตนเองและมีทางเลือกในการแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ อีกด้วย วัฒนธรรมเป็นเครื่องผูกพันบุคคลในกลุ่มไว้ด้วยกัน บุคคลจะเรียนรู้วัฒนธรรมของตนเองภายใต้กระบวนการทางสังคม วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่กำหนดความต้องการและพฤติกรรมของบุคคล นอกจากนี้ในแต่ละวัฒนธรรมยังประกอบไปด้วยวัฒนธรรมกลุ่มย่อยหรือชนบทร่วมประเพณีที่เป็นที่ยึดถือปฏิบัติกันในคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

จากการประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมดังกล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าการประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมประกอบด้วย ทัศนคติ ความรู้ พฤติกรรมและการปรับเปลี่ยนทักษะและทัศนคติที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และยังคงอยู่บนพื้นฐานของ

ทักษะในเรื่องการคิดวิเคราะห์การเชื่อมโยง โดยเฉพาะความสามารถในการทำความเข้าใจ
ในมุมมองที่แตกต่างของโลก และทัศนคติที่จำเป็นจะต้องมีคือการเปิดกว้าง ที่จะเคารพ
วัฒนธรรมอื่น ๆ ทำให้สามารถวัดทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมได้จากความรู้ทักษะ
และความสามารถทางการสื่อสาร

วัฒนธรรมไทย

วัฒนธรรมไทยที่สำคัญจนกลายเป็นวัฒนธรรมซึ่งนานาชาติยกย่อง และคนไทย
มีความภาคภูมิใจมาจนตราบนานเท่านานนี้ ได้แก่

1. ภาษาไทย ไทยเรามีภาษาและตัวอักษรเป็นของตนเองมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย
โดยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ได้ทรงประดิษฐ์อักษรไทยขึ้นใช้ใน พ.ศ. 1826 และได้มีการแก้ไข
ปรับปรุงและพัฒนาเปลี่ยนแปลงมาตามลำดับ เนื่องจากเราได้มีการติดต่อเกี่ยวกับนานาชาติประเทศ
ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม จึงได้รับวัฒนธรรมภาษาต่างชาติเข้ามาปะปนให้อยู่ในภาษาไทย
แต่ก็ได้มีการดัดแปลงจนกลายเป็นภาษาไทยในที่สุด ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันนี้
2. ศาสนา พลเมืองไทยส่วนใหญ่ของประเทศเป็นผู้นับถือพระพุทธศาสนา และ
เป็นศาสนาที่อยู่คู่บ้านเมืองมาช้านานแล้ว ศาสนาจึงมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์วัฒนธรรม
ด้านอื่น ๆ คนไทยได้ยึดถือเอาหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาเป็นหลักในการดำเนินชีวิต
ขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ทั้งส่วนรวมและส่วนบุคคล จะมีพิธีทางศาสนาพุทธเกี่ยวข้อง
อยู่เสมอ
3. การแต่งกาย การแต่งกายของคนไทยมีแบบฉบับ และมีวิวัฒนาการมานานแล้ว
โดยจะมีการแต่งกายที่แตกต่างกัน ตามสมัยและโอกาสต่าง ๆ โดยมีวิวัฒนาการมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย
จนถึงปัจจุบันนี้ คนส่วนใหญ่แต่งกายตามสากลอย่างชาวตะวันตก หรือตามแฟชั่นที่แพร่หลาย
เข้ามา แต่คนไทยส่วนใหญ่ก็ยังมีความรักในวัฒนธรรมการแต่งกายของไทยแบบดั้งเดิมอยู่
ดังจะเห็นได้จากในงานพิธีกรรมต่าง ๆ จะมีการรณรงค์ให้ใส่ผ้าไทย หรือชุดไทย หรือรณรงค์ให้
ใส่ผ้าไทยในชีวิตประจำวัน ซึ่งนับได้ว่าเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งที่ชาติอื่นให้ความชื่นชม
4. ศิลปกรรม ถือเป็นภูมิปัญญาไทยที่สำคัญ โดยเป็นผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อความสวยงาม
ก่อให้เกิดความสุขทางใจ ส่วนใหญ่จะเป็นงานที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยแรงบันดาลใจจากพุทธศาสนา
และเป็นการแสดงความเคารพและจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ ได้แก่ ผลงานที่ปรากฏตาม
วัดวาอารามต่าง ๆ เรือนไทยที่มีลักษณะเฉพาะพิเศษ ศิลปกรรมไทยที่สำคัญได้แก่ สถาปัตยกรรม
ประติมากรรม จิตรกรรม นาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ วรรณกรรม (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,
2554, หน้า 779)

วัฒนธรรมจีน

วัฒนธรรมจีน (จีนตัวย่อ: 中华文化; จีนตัวเต็ม: 中華文化) เป็นหนึ่งในวัฒนธรรมที่เก่าแก่ที่สุดของโลก กำเนิดขึ้นเมื่อหลายพันปีก่อน วัฒนธรรม (Prevails) ทั่วพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ที่มีขนาดใหญ่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออก และที่มีความหลากหลายและแตกต่างกันกับชนบทรณนิยมและประเพณีที่แตกต่างกันมากระหว่างเมืองกับเมือง คำว่า “จีน” และดินแดนทางภูมิศาสตร์ของ “จีน” ได้เปลี่ยนแปลงไปตลอดหลายศตวรรษ โดยนามเดิมคือราชวงศ์ชิงก่อนที่จะชื่อ “จีน” (นริศ วศินานนท์, 2552, หน้า 13)

วัฒนธรรมจีนที่สำคัญ มีดังนี้ (พรพรรณ จันทโรนานนท์, 2546, หน้า 45)

1. ภาษาจีน เป็นหนึ่งในตระกูลภาษาจีน-ทิเบต ชาวจีนส่วนใหญ่ถือภาษาจีนใช้เป็นภาษาพูดต่าง ๆ เป็นภาษาเดียว โดยทั่วไปแล้วภาษาพูดในกลุ่มภาษาจีนเป็นภาษาที่มีเสียงวรรณยุกต์และไม่อ่านเน้นเสียง อย่างไรก็ตามยังมีความแตกต่างกันในภาษาพูดแต่ละภาษาอยู่มาก ความต่างเหล่านี้เทียบได้กับความแตกต่างระหว่างภาษาของกลุ่มโรมานซ์ ซึ่งอาจแบ่งภาษาพูดของจีนได้ 6 ถึง 12 กลุ่ม ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่ง ที่เป็นที่รู้จักดี เช่น กลุ่มแมนดาริน กลุ่มหวู และกลุ่มกวางตุ้ง ยังเป็นที่โต้เถียงกันถึงปัจจุบันว่าภาษาพูดบางกลุ่มควรจัดเป็น “ภาษา” หรือเป็นแค่ “สำเนียง”

2. อาหารจีน หมายถึงอาหารที่ประกอบขึ้นตามวัฒนธรรมของชาวจีน ซึ่งรวมทั้งจีนแผ่นดินใหญ่ ไต้หวันและฮ่องกง ซึ่งมีหลากหลายชนิดตามแต่ละท้องถิ่น โดยทั่วไปนิยมรับประทานอาหารจานผักและธัญพืชเป็นหลัก นอกจากนี้ราชสำนักที่จะมีอาหารประเภทเนื้ออาหารที่รู้จักกัน เช่น ก๋วยเตี๋ยว คิมฉ่า หูฉลาม กระเพาะปลา วัฒนธรรมการกินเป็นการกินร่วมกันโดยอุปกรณ์การกินหลัก คือ ตะเกียบ

3. การแต่งกาย ชุดประจำชาติจีน คือ ชุดกี่เพ้า เป็นเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีชาวจีน มีลักษณะเหมือนเสื้อ มีชายเสื้อยาวปกคลุมท่อนขา ขนาดพอดีตัว ด้านข้างมีตะเข็บผ่า เพื่อให้ก้าวขาได้สะดวก รูปแบบของกี่เพ้าในปัจจุบัน ได้รับการปรับปรุงในช่วงคริสต์ศตวรรษ 1920 ในเมืองเซี่ยงไฮ้ ให้มีรูปทรงแนบกับสรีระ เพื่อเน้นทรวดทรงของผู้สวมใส่ เป็นแฟชั่นที่นิยมในสังคมคนชั้นสูงของจีนในช่วงปลายราชวงศ์ชิง จนถึงช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง มีการดัดแปลงให้ชายฉฉาวสั้นลง ปรับปรุงแบบคอปก และเนื้อผ้าแบบต่าง ๆ

จากการศึกษาความแตกต่างของวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมจีนที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นความแตกต่างของวัฒนธรรมไทย-จีน ด้านต่าง ๆ เช่น ภาษา การรับประทานอาหาร การแต่งกาย ศิลปะและวัฒนธรรม เป็นต้น การประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ประกอบด้วย ทักษะคิด ความรู้ พฤติกรรมการปรับตัว และการปรับเปลี่ยนทักษะและทัศนคติ

ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และยังคงอยู่บนพื้นฐานของทักษะในเรื่องการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยง โดยเฉพาะความสามารถในการทำความเข้าใจในมุมมองที่แตกต่างของวัฒนธรรม และทัศนคติที่จำเป็นจะต้องมีคือการเปิดกว้าง ที่จะเคารพวัฒนธรรมอื่น ๆ ทำให้สามารถวัดทักษะ ความเข้าใจต่างวัฒนธรรมได้จากความรู้ทักษะและความสามารถทางการสื่อสาร ผู้เรียนจะสามารถ การปรับตัวเองไปมาระหว่างสองวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน มีการเปิดโอกาสให้ตนเอง ได้มีประสบการณ์การเรียนรู้กับวัฒนธรรมใหม่ ๆ โดยการปฏิสัมพันธ์กันด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา เพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ไทย-จีน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 10 ข้อ ประเมินนักเรียน หลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครบ 5 แผน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubric) ซึ่งกำหนดระดับคะแนนแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ผู้เรียนมีความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน พอใช้

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ผู้เรียนมีความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ดี

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ผู้เรียนมีความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ดีมาก

จากความแตกต่างของวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมจีนที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำเอา ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมด้านการรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม และความสามารถ ในการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้ มาจัดทำเป็นแบบประเมินทักษะความเข้าใจ ต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นผลของการแสดงออกด้านเจตคติรูปหนึ่ง เป็นความรู้สึกทางบวกของ จิตใจที่มีต่อประสบการณ์ที่มนุษย์ได้รับมากหรือน้อยก็ได้ ความพึงพอใจหรือความพอใจ ตรงกับคำ ในภาษาอังกฤษว่า “Satisfaction” ได้มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ หลายท่าน ดังนี้

วอลเลิร์สไตน์ (Wallerstein, 1971, p. 256) ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย และอธิบายว่า ความพึงพอใจ เป็นกระบวนการทางจิตวิทยาไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน แต่สามารถคาดคะเนได้ว่า มีหรือไม่มีจากการสังเกตพฤติกรรมของคนเหล่านั้น การที่จะทำให้คนเกิดความพึงพอใจ จะต้องศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุแห่งความพึงพอใจนั้น

กู๊ด (Good, 1973, p. 320) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง คุณภาพหรือระดับความพอใจ ซึ่งเป็นผลจากความสนใจและทัศนคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543, หน้า 45) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจในการเรียน เป็นความรู้สึกเต็มใจที่จะเรียน รักการเรียน มีความสุข สนุกสนานที่ได้เรียน ทำอะไรได้หลายอย่าง เพื่อการเรียน นั่นคือ ความพึงพอใจของคนสามารถส่งเสริมหรือยับยั้งสิ่งที่เขาจะแสดงออกได้

ปรียาพร วงษ์อนุตรโรจน์ (2546, หน้า 143) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกรวมของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวก เป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงานและได้รับผลตอบแทนคือ ผลที่เป็นความพึงพอใจที่ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึก กระตือรือร้น มีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญกำลังใจ สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อความสำเร็จ และเป็นไปตามเป้าหมายขององค์กร

กิตติมา ปรีดีดิลก (2549, หน้า 321) กล่าวว่า iva ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ของงาน และปฏิบัติงานนั้น ได้รับการตอบสนองความต้องการของเขาได้

จากความหมายของความพึงพอใจที่มีผู้ให้ความหมายไว้ข้างต้น พอสรุปได้ว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้น ความพึงพอใจในการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจ ในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน ของนักเรียนและต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ

2. ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

การสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ ตั้งแต่เริ่มต้นให้แก่ผู้เรียนทุกคน เกิดความพึงพอใจต่อการเรียนรู้นั้น มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสร้างสิ่งจูงใจ ให้เกิดกับผู้เรียน มีนักวิชาการหลายท่าน ได้ให้แนวคิดไว้ ดังนี้

Scott (1970, p. 124) ได้เสนอ แนวคิดในเรื่องการจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อการงานที่จะให้เกิดผลเชิงปฏิบัติ มีลักษณะดังนี้

1. งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัว งานนั้นจะมีความหมายสำหรับผู้ทำ
2. งานนั้นต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จได้โดยใช้ระบบการทำงานและการควบคุมที่มีประสิทธิภาพ

3. เพื่อให้ได้ผลในการสร้างสิ่งจูงใจภายในเป้าหมายของงาน จะต้องมียุทธศาสตร์ดังนี้

- 3.1 คนทำงานมีส่วนในการตั้งเป้าหมาย
- 3.2 ผู้ปฏิบัติได้รับทราบผลสำเร็จในการทำงานโดยตรง
- 3.3 งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จได้

เมื่อนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีส่วนในการเลือกเรียนตามความสนใจ และมีโอกาสร่วมกันตั้งจุดประสงค์หรือความมุ่งหมายในการทำกิจกรรมได้เลือกวิธีแสวงหาความรู้ด้วยวิธีที่ผู้เรียนถนัดและสามารถค้นหาคำตอบได้

Herzberg (1959, pp. 113-115) ได้นำเสนอทฤษฎีที่เป็นมูลเหตุที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เรียกว่า The Motivation hygiene theory ทฤษฎีนี้ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้พึงพอใจในการทำงาน 2 ปัจจัย คือ

1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการงานซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น ความสำเร็จของงาน การได้รับการยอมรับนับถือ ลักษณะของงาน ความรับผิดชอบ ความก้าวหน้าในตำแหน่งการงาน

2. ปัจจัยค้ำจุน (Hygiene factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในการทำงานและมีหน้าที่ทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น เงินเดือน โอกาสที่จะก้าวหน้าในอนาคต สถานะของอาชีพ สภาพการทำงาน เป็นต้น

ในการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนซึ่งในสภาพปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษา จึงต้องคำนึงถึงความพึงพอใจในการเรียนรู้ การทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้หรือการปฏิบัติงานนั้นมีแนวคิดพื้นฐาน 2 ลักษณะ คือ

1. ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงาน การตอบสนองความต้องการของผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้สูงกว่าผู้ไม่ได้รับการตอบสนอง

2. ผลของการปฏิบัติงานนำไปสู่ความพึงพอใจ ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจและผลของการปฏิบัติงานจะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่น ๆ ผลของการปฏิบัติงานที่ดีจะนำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสม ซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจ ผลการปฏิบัติงาน

ย่อมได้รับการตอบสนองในรูปของรางวัลหรือผลตอบแทน ซึ่งแบ่งออกเป็นผลตอบแทนภายใน (Intrinsic rewards) และผลตอบแทนภายนอก (Extrinsic rewards) โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ปริมาณของผลตอบแทนที่ผู้ปฏิบัติงานได้รับ นั่นคือความพึงพอใจในงานของผู้ปฏิบัติงานจะถูกกำหนด โดยความแตกต่างระหว่างผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจริงและการรับรู้เรื่องเกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทนที่รับรู้แล้วความพึงพอใจย่อมเกิดขึ้น

3. การสร้างความพึงพอใจในการเรียน

มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงการสร้างความพึงพอใจในการเรียนไว้ ดังนี้

อารี พันธุ์ณี (2557, หน้า 86) ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างความพึงพอใจมีหลายทฤษฎี แต่ที่ยอมรับและมีชื่อเสียงที่นำเสนอ คือ ทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ (Maslow's hierarchy of need) ที่กล่าวว่า มนุษย์ทุกคนมีความต้องการเหมือนกันแต่ความต้องการนั้นเป็นลำดับขั้น เราได้ตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ไว้ ดังนี้

1. มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอและไม่มีที่สิ้นสุด ขณะที่ความต้องการสิ่งใดได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการอย่างอื่นก็จะเกิดขึ้นอีกไม่มีวันจบสิ้น
2. ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่เป็นสิ่งจูงใจสำหรับพฤติกรรมอื่นต่อไป ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองเท่านั้นที่เป็นสิ่งจูงใจของพฤติกรรม
3. ความต้องการของมนุษย์จะเรียงเป็นลำดับขั้นตามลำดับความสำคัญ กล่าวคือ เมื่อความต้องการในระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการระดับสูงก็จะเรียกร้องให้มีการตอบสนอง ซึ่งลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์มี 5 ขั้นตอนตามลำดับจากขั้นต่ำไปขั้นสูง ดังนี้
 - 3.1 ความต้องการด้านร่างกาย (Physiological needs) เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ที่อยู่อาศัย และความต้องการทางเพศ ความต้องการด้านร่างกายจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนก็ต่อเมื่อความต้องการทั้งหมดของคนยังไม่ได้ได้รับการตอบสนอง
 - 3.2 ความต้องการด้านความปลอดภัยหรือความมั่นคง (Security of safety needs) ถ้าความต้องการทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองตามสมควรแล้ว มนุษย์จะต้องการในขั้นสูงต่อไป คือ เป็นความรู้สึกปลอดภัย หรือความมั่นคงในปัจจุบันและอนาคต รวมถึงความก้าวหน้าและอบอุ่นใจ
 - 3.3 ความต้องการทางด้านสังคม (Social or belonging needs) หลังจากที่มีมนุษย์ได้รับการตอบสนองในสองขั้นดังกล่าวแล้วจะมีความต้องการสูงขึ้นอีก คือ ความต้องการ

ทางด้านสังคมเป็นความต้องการที่จะเข้าร่วมและได้รับการยอมรับในสังคม ความเป็นมิตร และความรักจากเพื่อน

3.4 ความต้องการที่จะได้รับการยอมรับนับถือ (Esteem needs) เป็นความต้องการให้คนอื่นยกย่อง ให้เกียรติและเห็นความสำคัญของตนเอง อยากเด่นในสังคม รวมถึงความสำเร็จ ความรู้ความสามารถ ความเป็นอิสระ และเสรีภาพ

3.5 ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self actualization) เป็นความต้องการระดับสูงสุดของมนุษย์ ส่วนมากจะเป็นการอยากจะเป็นอยากจะได้ตามความคิดของตน หรือต้องการจะเป็นมากกว่าที่ตัวเองเป็นอยู่ในขณะนั้น

สมยศ นาวิการ (2553, หน้า 125) กล่าวว่า ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน แต่ครั้งนั้นความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมาย หรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนซึ่งในปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยการความสะดวก หรือให้คำแนะนำปรึกษาการทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกพึงพอใจในการปฏิบัติงานครูผู้สอน ต้องคำนึงถึงแนวคิดพื้นฐานที่มีความแตกต่างกันใน 2 ลักษณะต่อไปนี้

1. ความพึงพอใจจะนำไปสู่การปฏิบัติการตอบสนองความต้องการผู้ปฏิบัติงานจนทำให้เกิดความพึงพอใจ ซึ่งจะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการตอบสนอง

2. ความพึงพอใจนำไปสู่การกระตุ้นการเสริมแรงซึ่งเป็นแรงบันดาลใจเพื่อให้ผู้ได้รับจากการกระตุ้นด้วยวิธีการหรือเทคนิคต่าง ๆ ได้รับความพึงพอใจอย่างต่อเนื่องและอยากปฏิบัติเพื่อตอบสนองการเสริมแรงในเชิงบวก ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของการปฏิบัติงานใด ๆ ได้ ดังนั้นครูผู้สอนที่ต้องการให้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบรรลุจุดประสงค์ ต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศ สถานการณ์ สื่อการสอนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียน เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้เรียนให้มีแรงจูงใจทำกิจกรรมจนบรรลุจุดประสงค์

จากการสร้างความพึงพอใจในการเรียนที่ได้กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนและผลการเรียนจะมีความสัมพันธ์กันทางบวกทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ ส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิตมากขึ้นเพียงใดนั่นคือ สิ่งที่ครูผู้สอนจะคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

4. การวัดระดับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นทัศนคติในทางบวก ในการที่จะหาว่าบุคคลใดมีความพึงพอใจในด้านใด มากน้อยแค่ไหน จำเป็นต้องสร้างเครื่องมือวัด ซึ่งนักวิชาการหลายคนได้กล่าวถึงการวัดความพึงพอใจ ดังนี้

ถวิล ธาราโกชน (2545, หน้า 76-86) ได้กล่าวถึง การวัดความพึงพอใจ สรุปได้ว่า ในการวัดความรู้สึกจะวัดออกมาในลักษณะของทิศทาง ซึ่งมีอยู่ 2 ทิศทาง คือ ทางบวกหรือทางลบ ทางบวก หมายถึง การประมาณค่าความรู้สึกในทางที่ดี หรือพอใจ ส่วนทางลบ จะเป็นการประมาณค่าความรู้สึกในทางที่ไม่ดี หรือไม่พอใจ ซึ่งวิธีการวัดนั้นมีหลายวิธี เช่น วิธีการสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถาม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. วิธีการสังเกต เป็นวิธีการใช้ตรวจสอบบุคคลอื่นด้วยการเฝ้ามอง และจดบันทึก อย่างมีแบบแผน วิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่ และยังเป็นที่ยอมรับใช้อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน แต่ก็เหมาะกับการศึกษากับข้อมูลจำนวนน้อยเท่านั้น
2. วิธีการสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุยกับบุคคลนั้น ๆ โดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้า
3. วิธีการใช้แบบสอบถาม วิธีการนี้เป็นวิธีการใช้แบบสอบถามที่มีข้อคำถามไว้ อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้สอบทุกคนมีความเข้าใจตรงกัน มักใช้ในกรณีที่ต้องการข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก ๆ วิธีนี้นับเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุด ในการวัดทัศนคติรูปแบบของแบบสอบถามซึ่งนิยมใช้ในปัจจุบันวิธีหนึ่ง คือ มาตรการส่วนประมาณค่า แบบของลิเคิร์ท (Likert) ประกอบด้วย ข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าสิ่งใดสิ่งหนึ่งและมีคำตอบที่แสดงถึงระดับความรู้สึก 5 คำตอบ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ (2553, หน้า 222) กล่าวว่า เทคนิคของลิเคิร์ท เป็นแบบหนึ่งที่สามารถใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง ได้แก่การสร้างประโยคหรือข้อความเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ที่ต้องการวัด โดยกำหนดหัวข้อให้เลือกซึ่งโดยทั่วไปกำหนดไว้ 5 หัวข้อ เมื่อวัดทัศนคติในประเด็นต่าง ๆ ครอบคลุมประเด็น ก็นำคะแนนที่ได้ในแต่ละประเด็น มาหาค่าเฉลี่ยเป็นค่าทัศนคติ ซึ่งแบบวัดสามารถวัดทัศนคติได้เกือบทุกเรื่อง และให้ค่าความเที่ยงตรงสูง โดยการวัดทัศนคติมีหลักการเบื้องต้น 3 ประการ ดังนี้

1. เนื้อหา (Content) การวัดทัศนคติต้องมีสิ่งเร้าไปกระตุ้นให้แสดงกริยาทำที่ แสดงออกสิ่งเร้าโดยทั่วไปได้แก่สิ่งที่ต้องการทำ
2. ทิศทาง (Direction) การวัดทัศนคติ โดยทั่วไปกำหนดให้ทัศนคติมีทิศทางเป็นเส้นตรงและต่อเนื่องกันในลักษณะเป็นซ้าย-ขวา และบวก-ลบ

3. ความเข้ม (Intensity) กริยาท่าทีและความรู้สึกที่แสดงออกต่อสิ่งเร้านั้นมีปริมาณมากหรือน้อยแตกต่างกัน ถ้ามีความเข้มสูงไม่ว่าจะเป็นไปในทิศทางใดก็ตาม จะมีความรู้สึกหรือท่าทีรุนแรงมากกว่าที่มีความเข้มปานกลาง

จากทัศนะต่าง ๆ ของนักวิชาการ สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจเป็นการวัดทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือวัดได้หลายแบบ เช่น แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม ในการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยใหญ่ ที่มีการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามวิธีของ ลิเคอร์ท (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543, หน้า 67)

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

กนกวรรณ รอดคุ้ม (2557, หน้า 73) ได้ศึกษา ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) การใช้เกมสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน 2 สัปดาห์

กมลวรรณ สาดศิลป์ (2561, หน้า 101) ได้ศึกษา การพัฒนาทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุดมดรุณี ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกม มีประสิทธิภาพของการอ่านสัทอักษรภาษาจีนมีประสิทธิภาพที่สูงขึ้น 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนโดยใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ปรีวิศา นำนุญจิตร (2556, หน้า 72) ได้ใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวม อยู่ในระดับ มากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ภาวิณี กลิ่นโลภย์ (2553, หน้า 84) ได้พัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะ สำนักงานเขตมีนบุรี ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกม มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.83 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สุชาดา โกชนสมบุรณ์ (2550, หน้า 142) ได้พัฒนา กิจกรรมการสอนตามแนวการสอน ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่มีต่อทักษะทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า จำนวนนักเรียนผ่านร้อยละ 70 ในทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ตามลำดับดังนี้ 31 คน 30 คน 28 คน และ 27 คน นักเรียนที่ไม่ผ่านทั้งสี่ทักษะมี 7 คน จาก การประเมินระหว่างทำกิจกรรม พบว่า กิจกรรมที่สร้างขึ้นตามแผนปฏิบัติการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการฟังและพูดสูงกว่าทักษะการอ่านและเขียน

สุชาติ ทั้งสธิรสีมา (2554, หน้า 92) ได้ใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้คิดเป็นร้อยละ 82.17 และมีจำนวน นักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 91.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 2) นักเรียน มีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม โดยภาพรวมระดับความคิดเห็นอยู่ใน ระดับ มากที่สุด

สมบุรณ์ พงศาเทศ (2550, หน้า 97) การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาก วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนน

ผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านคำยากคิดเป็นร้อยละ 76.63 และทักษะการเขียนคำยากนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75.50 โดยมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ทักษะการอ่านและการเขียนคิดเป็นร้อยละ 79.31 ของนักเรียนทั้งหมด

หมิงหยู เปา (2560, หน้า 115) ได้พัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอน โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอน โดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่งปานกลาง และ อ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยต่างประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร และการสอนโดยใช้เกม มีดังนี้

Aiemi (2010, pp. 425-438) ได้ศึกษา การใช้เกมประกอบการการศึกษาคำศัพท์ในแง่ของการเป็นสื่อกลางเพื่อการเรียนการสอนคำศัพท์ในบริบทของผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา โดยวิธีการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ถึง 20 คำ หรือมากกว่านั้น โดยเล่นเกมประกอบการนำเสนอคำศัพท์ใหม่โดยใช้เกมศัพท์ 20 คำที่ชื่อว่า Twenty Questions เกมทายความหมาย รหัสผ่าน และปริศนาการไขว้ตามลำดับ โดยแบ่งนักเรียนเป็นสองกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มควบคุมจะได้รับการสอนคำศัพท์โดยใช้วิธีการแบบดั้งเดิมแต่กลุ่มทดลองจะได้รับการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนได้ดี ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกกดดันในการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ

Dedi Efrizal (2012, p. 124) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารในโรงเรียนมัธยม Sentot Ali Basa Isamic of Bengkulu ประเทศอินโดนีเซีย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยมีนักเรียน 25 คน เป็นกลุ่มทดลองมีการเก็บข้อมูลโดยใช้ระบบร้อยละ (Percentages analysis) ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้นสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้

Ma (2015, p. 633) ได้ศึกษาเรื่อง ผลประโยชน์การใช้เกมในการสอนภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศ โดยวิจัยใช้แบบสอบถาม พบว่า กิจกรรมการเล่นเกมนสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาจีนในชั้นเรียน เพิ่มความรู้ภาษาจีนและทักษะการอ่าน การฟัง นอกจากนี้ยังสามารถสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนผ่อนคลาย ส่งเสริมประสิทธิภาพการสอนของผู้สอน และเพิ่มความสามารถการเรียนรู้ภาษาจีนให้แก่ นักเรียน

Ebner Martin and Holzinger Andreas (2007, pp. 873-890) ได้ทำการวิจัยเรื่องความสำเร็จในการนำไปปฏิบัติของผู้ใช้ โดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในระดับสูง ผลการทดลองพบว่า การเล่นเกมนช่วยให้มีประสิทธิภาพทางการเรียนมากขึ้น นักเรียนสนุกกับการเรียนรู้กับ e-learning ประเภทเกม

Sorayaieazar (2012, pp. 252-256) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของเกมที่มิต่อกลยุทธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา พบว่า ผู้เรียนชาวอิหร่านที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาจะรู้สึกเบื่อในบทเรียนที่เกี่ยวกับคำศัพท์เพราะพวกเขาไม่เคยเรียนรู้ การเขียนคำต่าง ๆ บนกระดานมาก่อนครูผู้สอนจึงพยายามจัดกิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นความสนใจมากขึ้น โดยการเล่นเกมนประกอบการเรียนรู้ โดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ประยุกต์ใช้เกมในชั้นเรียน สังเกตการสอนและสัมภาษณ์ทั้งผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่า เกมต่าง ๆ มีประสิทธิภาพในการช่วยผู้เรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ของพวกเขาได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เปิดโอกาสในการเรียนและการฝึกฝนการใช้ภาษาในการสื่อสารในห้องเรียนมากขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความสนใจและสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนมากขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมอยู่ในระดับมากที่สุด ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถของตน มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาได้เต็มศักยภาพ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงขึ้น

ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศต่อไป

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา เพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี มีทั้งหมด 2 ห้อง จำนวน 51 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 24 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง ผู้วิจัยได้ทำการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังเรียน (The one-Group pretest-Posttest design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2553, หน้า 148)

ตารางที่ 10 แบบแผนการวิจัย

กลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน	เงื่อนไขการทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
กลุ่มทดลอง	T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

X แทน การเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา
เพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม

T₂ แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 5 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
3. แบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะเป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubric) ซึ่งกำหนดระดับคะแนนแบ่งเป็น 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ
4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะเป็นแบบประเมินแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ทฤษฎี แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม และการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อวิเคราะห์มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.1 ป.3/2 ประสมเสียง อ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำ ประโยคและบทฝึกออกเสียงง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง

ต 1.1 ป.3/3 ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคจากการฟังหรือการอ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ต 1.2 ป.3/1 พูดได้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง
สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

ต 2.1 ป.3/1 พูดและแสดงตามวัฒนธรรมของจีน

ต 2.1 ป.3/2 บอกชื่อ คำศัพท์ และความสำคัญอย่างสั้น ๆ เกี่ยวกับเทศกาล และวันสำคัญของจีน

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ต 2.2 ป.3/2 บอกความเหมือนหรือความแตกต่างด้านวัฒนธรรมของจีนและของไทย เช่น การแต่งกาย การรับประทานอาหาร

1.3 กำหนดโครงสร้างและเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการวิจัยให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียด ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ภาษาจีน เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

แผนการจัด การเรียนรู้ (เรื่อง)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
การทักทาย (你好!)	ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน	1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และบอก ความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับ การทักทายเป็นภาษาจีนได้ (K)	2
	ต 1.1 ป.3/2 ประสมเสียง อ่าน ออกเสียงคำ กลุ่มคำประโยค และบทฝึกออก เสียงง่าย ๆ ตาม หลักการออกเสียง	2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนก คำศัพท์เกี่ยวกับการทักทาย เป็นภาษาจีนได้ (P) 3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์เกี่ยวกับ การทักทายเป็นภาษาจีนได้ (A) 4. นักเรียนเปรียบเทียบวัฒนธรรม ไทย-จีน เกี่ยวกับการทักทายได้ (A)	
	ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วย คำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสาร ระหว่างบุคคล ตามแบบที่ฟัง	5. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่น มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และ มุ่งมั่นในการทำงาน (A)	
	ต 2.1 ป.3/1 พูดและแสดงตาม วัฒนธรรมของจีน		
อาหาร (食物)	ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้อง ที่ฟังหรืออ่าน	1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และบอก ความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับ ชื่ออาหารเป็นภาษาจีนได้ (K)	

ตารางที่ 11 (ต่อ)

แผนการจัด การเรียนรู้ (เรื่อง)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
ด 1.1 ป.3/2	ประสมเสียง อ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำ ประโยค และบทฝึก ออกเสียงง่าย ๆ ตามหลักการ ออกเสียง	2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนก ชื่ออาหารเป็นภาษาจีนได้ (P) 3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์เกี่ยวกับ ชื่ออาหารเป็นภาษาจีนได้ (A) 4. นักเรียนเปรียบเทียบวัฒนธรรม ไทย-จีนเกี่ยวกับอาหารได้ (A) 5. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่น มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้และ มุ่งมั่นในการทำงาน (A)	
ด 1.1 ป.3/3	ระบุภาพหรือ สัญลักษณ์ ตรงตาม ความหมายของคำ กลุ่มคำ และ ประโยคจาก การฟังหรือ การอ่าน		
ด 2.2 ป.3/2	บอกความเหมือน หรือความแตกต่าง ด้านวัฒนธรรม ของจีนและ ของไทย เช่น การแต่งกาย การรับประทานอาหาร		

ตารางที่ 11 (ต่อ)

แผนการจัด การเรียนรู้ (เรื่อง)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
อุปกรณ์ ในการ รับประทานอาหาร (餐具)	ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้อง ที่ฟังหรืออ่าน ต 1.1 ป.3/2 ประสมเสียง อ่าน ออกเสียงคำ กลุ่มคำประโยค และบทฝึก ออกเสียงง่าย ๆ ตามหลักการ ออกเสียง ต 1.1 ป.3/3 ระบุภาพหรือ สัญลักษณ์ ตรงตาม ความหมายของคำ กลุ่มคำ และ ประโยคจาก การฟังหรือ การอ่าน ต 2.2 ป.3/2 บอกความเหมือน หรือความแตกต่าง ด้านวัฒนธรรม ของจีนและ ของไทย เช่น การแต่งกาย การรับประทานอาหาร	1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และบอก ความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับ อุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร เป็นภาษาจีนได้ (K) 2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนก คำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์ในการ รับประทานอาหารเป็นภาษาจีนได้ (P) 3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์เกี่ยวกับ อุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร เป็นภาษาจีนได้ (A) 4. นักเรียนเปรียบเทียบวัฒนธรรม ไทย-จีน เกี่ยวกับอุปกรณ์ในการรับ ประทานอาหารได้ (A) 5. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่น มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่น ในการทำงาน (A)	2



ตารางที่ 11 (ต่อ)

แผนการจัด การเรียนรู้ (เรื่อง)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
สถานที่ (地点)	ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้อง ที่ฟังหรืออ่าน ต 1.1 ป.3/2 ประสมเสียง อ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำประโยค และบทฝึก ออกเสียงง่าย ๆ ตามหลักการ ออกเสียง ต 2.2 ป.3/2 บอกความเหมือน หรือความแตกต่าง ด้านวัฒนธรรม ของจีนและ ของไทย เช่น การแต่งกาย การรับประทานอาหาร	1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และ บอกความหมายของคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ที่เป็นภาษาจีนได้ (K) 2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนก คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ที่เป็น ภาษาจีนได้ (P) 3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ที่เป็น ภาษาจีนได้ (A) 4. นักเรียนเปรียบเทียบวัฒนธรรม ไทย-จีน เกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ได้ (A) 5. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่น มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้และ มุ่งมั่นในการทำงาน (A)	2
เทศกาล (节日)	ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน	1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และ บอกความหมายของคำศัพท์ เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ เป็นภาษาจีนได้ (K) 2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนก คำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ เป็นภาษาจีนได้ (P)	2

ตารางที่ 11 (ต่อ)

แผนการจัด การเรียนรู้ (เรื่อง)	ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
ต 1.1 ป.3/2	ประสมเสียง อ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำ ประโยค และบทฝึก ออกเสียงง่าย ๆ ตาม หลักการออกเสียง	3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์ เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ เป็นภาษาจีนได้ (A) 4. นักเรียนเปรียบเทียบวัฒนธรรม ไทย-จีน เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญได้ (A)	
ต 2.1 ป.3/2	บอกชื่อ คำศัพท์ และความสำคัญ อย่างสั้น ๆ เกี่ยวกับ เทศกาล และ วันสำคัญของจีน	5. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่น มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้และ มุ่งมั่นในการทำงาน (A)	
รวม			10

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้จัดการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษา
เพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
จำนวน 5 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง มีองค์ประกอบ ดังนี้

- 1.4.1 มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด
- 1.4.2 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 1.4.3 สารระสำคัญ
- 1.4.4 สารการเรียนรู้
- 1.4.5 สมรรถนะผู้เรียน
- 1.4.6 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 1.4.7 กิจกรรมการเรียนรู้
- 1.4.8 สื่อและแหล่งการเรียนรู้
- 1.4.9 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้จัดการเรียนการสอนตามการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหาและเชิงโครงสร้าง ตรวจสอบภาษาและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งได้ข้อเสนอแนะ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินและตรวจสอบความตรงของเนื้อหา ความชัดเจน ความเป็นไปได้ ความสอดคล้องระหว่างสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ และแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating scale) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 82-83) ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมาหาค่าเฉลี่ย โดยเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 82-83)

เกณฑ์การประเมินระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

โดยยึดเกณฑ์การตัดสิน จากคะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 ถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้

1.7 นำคะแนนจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมาหาค่าเฉลี่ยแล้ว นำไปเทียบกับเกณฑ์การประเมิน พบว่าคะแนนการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน มีค่าเฉลี่ย ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ย 4.85 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ย 4.81 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ย 4.82 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีค่าเฉลี่ย 4.77 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มีค่าเฉลี่ย 4.82 มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.8 นำไปทดสอบ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี จำนวน 27 คน

1.9 นำผลการทดสอบใช้แผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อให้ข้อเสนอแนะ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเนื้อหา คำศัพท์และกิจกรรมในขั้นตอนการเล่นเกมน ตามกติกา เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้สมบูรณ์ ก่อนนำไปใช้สอนจริง

1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี จำนวน 24 คน

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้าง และหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน จากเอกสาร ทางวิชาการและตำราที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลและประเมินผล

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาความคิดรวบยอดและจุดประสงค์การเรียนรู้ของเนื้อหาที่ใช้ ในการทดลองเพื่อใช้ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ที่สอดคล้องกับเนื้อหาของ แผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 5 แผน โดยจัดทำจำนวน 30 ข้อ ใช้จริงจำนวน 20 ข้อ มีรายละเอียด ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนตามแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้/ จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ				
	ความรู้ ความจำ	ความ เข้าใจ	การนำ ไปใช้	รวม (ข้อ)	ต้องการจริง (ข้อ)
การทักทาย (你好!)	2	2	2	6	4
จุดประสงค์การเรียนรู้					
1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และ บอกความหมายของคำศัพท์ เกี่ยวกับการทักทายเป็น ภาษาจีนได้ (K)					
2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนก คำศัพท์เกี่ยวกับการทักทาย เป็นภาษาจีนได้ (P)					
3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์ เกี่ยวกับการทักทายเป็น ภาษาจีนได้ (A)					
4. นักเรียนเปรียบเทียบ วัฒนธรรมไทย-จีนเกี่ยวกับ การทักทายได้ (A)					
5. นักเรียนสามารถทำงาน ร่วมกับผู้อื่น มีคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ ด้านความมี วินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่น ในการทำงาน (A)					

ตารางที่ 12 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้/ จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ				
	ความรู้ ความจำ	ความ เข้าใจ	การนำ ไปใช้	รวม (ข้อ)	ต้องการจริง (ข้อ)
อาหาร (食物)	2	2	2	6	4
จุดประสงค์การเรียนรู้					
1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และ บอกความหมายของคำศัพท์ เกี่ยวกับชื่ออาหารเป็นภาษาจีน ได้ (K)					
2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนก ชื่ออาหารเป็นภาษาจีนได้ (P)					
3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์ เกี่ยวกับอุปกรณ์ในการ รับประทานอาหารเป็น ภาษาจีนได้ (A)					
4. นักเรียนเปรียบเทียบ วัฒนธรรมไทย-จีนเกี่ยวกับ อุปกรณ์ในการรับ ประทานอาหารได้ (A)					
5. นักเรียนสามารถทำงาน ร่วมกับผู้อื่น มีคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ ด้านความมี วินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่น ในการทำงาน (A)					

ตารางที่ 12 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้/ จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ				ต้องการจริง (ข้อ)
	ความรู้ ความจำ	ความ เข้าใจ	การนำ ไปใช้	รวม (ข้อ)	
อุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร (餐具)	2	2	2	6	4
จุดประสงค์การเรียนรู้					
1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และ บอกความหมายของคำศัพท์ เกี่ยวกับอุปกรณ์ในการ รับประทานอาหารเป็นภาษาจีน ได้ (K)					
2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนก คำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์ ในการรับประทานอาหาร เป็นภาษาจีนได้ (P)					
3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์ เกี่ยวกับอุปกรณ์ในการ รับประทานอาหารเป็น ภาษาจีนได้ (A)					
4. นักเรียนเปรียบเทียบวัฒนธรรม ไทย-จีน เกี่ยวกับอุปกรณ์ในการ รับประทานอาหารได้ (A)					
5. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่น มีคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ ด้านความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการ ทำงาน (A)					

ตารางที่ 12 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้/ จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ				
	ความรู้ ความจำ	ความ เข้าใจ	การนำ ไปใช้	รวม (ข้อ)	ต้องการจริง (ข้อ)
สถานที่ (地点) จุดประสงค์การเรียนรู้	2	2	2	6	4
1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และ บอกความหมายของคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่เป็นภาษาจีนได้ (K)					
2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนก คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่เป็น ภาษาจีนได้ (P)					
3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่เป็นภาษาจีนได้ (A)					
4. นักเรียนเปรียบเทียบวัฒนธรรม ไทย-จีนเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ได้ (A)					
5. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่น มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้และ มุ่งมั่นในการทำงาน (A)					
เทศกาล (节日) จุดประสงค์การเรียนรู้	2	2	2	6	4
1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และ บอกความหมายของคำศัพท์ เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ เป็นภาษาจีนได้ (K)					

ตารางที่ 12 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้/ จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ				
	ความรู้ ความจำ	ความเข้าใจ	การนำ ไปใช้	รวม (ข้อ)	ต้องการจริง (ข้อ)
2. นักเรียนสามารถเขียน จำแนกคำศัพท์เกี่ยวกับ เทศกาลวันสำคัญ เป็นภาษาจีนได้ (P)					
3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์ เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ เป็นภาษาจีนได้ (A)					
4. นักเรียนเปรียบเทียบ วัฒนธรรมไทย-จีน เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ ได้ (A)					
5. นักเรียนสามารถทำงาน ร่วมกับผู้อื่น มีคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ ด้านความมี วินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่น ในการทำงาน (A)					
รวม	10	10	10	30	20

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
เพื่อตรวจสอบ แล้วนำข้อเสนอนั้นไปปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน
ตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องด้วยวิธี IOC ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อรายการในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน มีความเที่ยงตรงนี้กับเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกัน

O เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อรายการในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน มีความเที่ยงตรงนี้กับเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกัน

- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อรายการในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน มีความเที่ยงตรงนี้กับเนื้อหาไม่มีความสอดคล้องกัน

2.6 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยแล้วพิจารณาเลือก แบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ขึ้นไป

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี จำนวน 27 คน

2.8 ตรวจสอบให้คะแนนการทำแบบประเมินของนักเรียนถูกต้องให้ข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ได้ตอบหรือตอบเกิน 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน

2.9 นำคะแนนที่ได้จากการตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ไปวิเคราะห์หาค่า ความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ซึ่งกำหนดค่าความยากง่ายระหว่าง 0.50–0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.52 ขึ้นไป หลังจากนั้นนำไปตรวจสอบหาค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีการของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน ด้วยสูตร KR-20 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83

2.10 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน นำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ที่มีคุณภาพแล้วไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี จำนวน 24 คน และเก็บรวบรวมคะแนน เพื่อคิดคำนวณหาค่าทางสถิติต่อไป

3. แบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบสังเกต พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 10 ข้อ โดยแบบประเมินจะสร้างประโยค ข้อความต่าง ๆ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสามารถในการสื่อสารและการรับรู้ความแตกต่างทาง วัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้ ซึ่งครูเป็นผู้สังเกตและประเมินนักเรียนเป็น รายบุคคลหลังการจัดกิจกรรมเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้าง ตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาการสร้างแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน

3.2 สร้างแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน จำนวน 15 ข้อ ใช้จริง 10 ข้อ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubric) ซึ่งกำหนดระดับคะแนน แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ผู้เรียนมีความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน พอใช้

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ผู้เรียนมีความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ดี

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ผู้เรียนมีความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ดีมาก

3.3 กำหนดเกณฑ์ แปลผลค่าเฉลี่ยแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ไทย-จีน ผลรวมคะแนนเฉลี่ยแปลผลมีระดับคุณภาพ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง พอใช้

3.4 นำแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ที่สร้างขึ้นเสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบแล้วนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไข

3.5 นำเกณฑ์การประเมินให้คะแนนที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ความเหมาะสมของรายการเกณฑ์การประเมิน โดยการหาค่า IOC

+1 เมื่อแน่ใจว่าแบบสอบถามวัดได้ตรงเนื้อหา

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบสอบถามวัดได้ตรงเนื้อหา

1 เมื่อแน่ใจว่าแบบสอบถามวัดได้ไม่ตรงเนื้อหา

3.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์ ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความตรงของเนื้อหา (IOC) ระหว่าง 0.80-1.00 จำนวน 10 ข้อ

3.7 นำแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี จำนวน 27 คน

3.8 นำแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน มาหาค่าความเชื่อมั่น ด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's coefficient) พบว่าแบบประเมิน ทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

3.9 นำแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง

3.10 จัดพิมพ์ประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

4. แบบประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ศึกษาการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของ บุญชม ศรีสะอาด (2553, หน้า 63-71)

4.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 ข้อ ใช้จริงจำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ความพึงพอใจ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 67)

5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

4.3 กำหนดเกณฑ์ แปลผลค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 67)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบแล้วนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไข

4.5 นำเกณฑ์การประเมินให้คะแนนที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของรายการเกณฑ์การประเมิน โดยการหาค่า IOC

+1 เมื่อแน่ใจว่าแบบสอบถามวัดได้ตรงเนื้อหา

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบสอบถามวัดได้ตรงเนื้อหา

-1 เมื่อแน่ใจว่าแบบสอบถามวัดได้ไม่ตรงเนื้อหา

4.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์ ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าความตรงของเนื้อหา (IOC) ระหว่าง 0.80-1.00 จำนวน 10 ข้อ

4.7 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปทดสอบ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี จำนวน 27 คน

4.8 นำแบบประเมินความพึงพอใจมาหาค่าความเชื่อมั่น ด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's α Coefficient) พบว่าแบบประเมินทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

4.9 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง

4.10 จัดพิมพ์แบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปยื่นขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
2. ทำหนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในโรงเรียนห้วยใหญ่
3. ปฐมนิเทศกับเรียนกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี จำนวน 24 คน ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม
4. ประเมินก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ
5. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 5 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ให้นักเรียนทำกิจกรรมตามแบบของกิจกรรมที่อยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้

6. การประเมินหลังเรียน (Post-test) ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียน

7. ประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีนจำนวน 10 ข้อ ซึ่งครูผู้สอนเป็นผู้สังเกตและประเมินนักเรียนเป็นรายบุคคลหลังการจัดกิจกรรมเรียนรู้ ครอบ 5 แผน

8. ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ

9. นำข้อมูลไปวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานนำไปเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1.1 วิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นำคะแนนไปวิเคราะห์ทางสถิติหาค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียน โดยใช้สถิติ โดยใช้สถิติ t -test for dependent sample

1.2 วิเคราะห์ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนไปวิเคราะห์ทางสถิติหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน แต่ละข้อคำถาม

1.3 วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบประเมินความพึงพอใจของ

นักเรียนไปวิเคราะห์ทางสถิติหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจแต่ละข้อคำถาม

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 หาค่า IOC ด้วยสูตรดังนี้ (วาโร เพ็งสวัสดิ์, 2546, หน้า 88)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง

R แทน คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2 หาค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตรดังนี้ (พรณี ลีกิจวัฒนะ, 2553, หน้า 140)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2.3 หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) (บุญชม ศรีสะอาด, 2551, หน้า 87)

2.3.1 การหาค่าความยากง่าย (P)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P คือ ดัชนีความยากง่ายของข้อสอบ

R คือ จำนวนคนที่ตอบข้อสอบข้อนั้นได้ถูก

N คือ จำนวนคนที่ตอบข้อสอบทั้งหมด

2.3.2 การหาค่าอำนาจจำแนก

$$r = \frac{R_U + RL}{N}$$

เมื่อ R_U คือ จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบคำถามข้อนั้นถูก

RL คือ จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบคำถามข้อนั้นถูก

N คือ จำนวนคนในกลุ่มแต่ละกลุ่ม

2.4 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ด้วยสูตร K.R.20 คูเดอร์ ริชาร์ดสัน
(ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, หน้า 107)

$$r_u = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S_x^2 - \sum pq}{S_x^2} \right)$$

เมื่อ r_u คือ ความเชื่อมั่นของเครื่องมือทั้งฉบับ

k คือ จำนวนข้อสอบ

p คือ สัดส่วนของผู้ตอบถูก

q คือ สัดส่วนของผู้ตอบผิด ($q = 1 - p$)

S_x^2 คือ ความแปรปรวนของเครื่องมือ

2.5 การหาค่า t -test แบบไม่อิสระ (Dependent) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 67)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{(N-1)}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

2.6 การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ใช้สูตรดังนี้
(บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 85)

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ SD แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนในแต่ละกลุ่ม

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
ร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์

1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรม
การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา
เพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนและ
ข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน
ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการเสนอผลการวิจัย ดังนี้

n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย

SD แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

t แทน ค่าสถิติในการแจกแจงแบบ t

* แทน ค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 2 ผลการประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน

ตอนที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยขอเสนอตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 13 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การทดสอบ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>p-value</i>
หลังเรียน	24	15.21	1.74	40.60*	.000
ก่อนเรียน	24	6.75	1.33		

* $p < .05$

จากตารางที่ 13 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 6.75 คะแนน ($\bar{X} = 6.75$, $SD = 1.33$) คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.21 คะแนน

($\bar{X} = 15.21$, $SD = 1.74$) และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียน และหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน

ตารางที่ 14 แสดงผลการประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับ คุณภาพ
1	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมการทักทายไทย-จีน	2.33	0.45	ดี
2	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับการทักทายไทย-จีน	2.25	0.63	ดี
3	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมอาหารไทย-จีน	2.17	0.72	ดี
4	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอาหารไทย-จีน	2.54	0.55	ดีมาก
5	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมการใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีน	2.46	0.49	ดี
6	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร	2.25	0.63	ดี
7	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับสถานที่ไทย-จีน	2.08	0.74	ดี
8	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับสถานที่	2.42	0.57	ดี
9	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน	2.08	0.71	ดี
10	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน	2.04	0.73	ดี
รวม		2.26	0.62	ดี

จากตารางที่ 14 พบว่า ผลการประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน อยู่ในระดับคุณภาพดี ($\bar{X} = 2.26$, $SD = 0.62$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน สูงสุด คือ ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอาหารไทย-จีน ($\bar{X} = 2.54$, $SD = 0.55$) รองลงมา คือ การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม การใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีน ($\bar{X} = 2.46$, $SD = 0.49$) ส่วนข้อที่มีทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ต่ำที่สุด คือ ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ($\bar{X} = 2.04$, $SD = 0.73$)

ตอนที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 15 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอน โดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน	4.45	0.60	มาก
2	มีสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย	4.58	0.55	มากที่สุด
3	มีการบูรณาการทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน	4.55	0.71	มากที่สุด
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.58	0.64	มากที่สุด
5	มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม	4.45	0.55	มาก
6	ได้ฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร	4.60	0.55	มากที่สุด
7	มีความสนุกสนานในการเรียนรู้โดยใช้เกม	4.65	0.58	มากที่สุด
8	มีความสามัคคีในการทำกิจกรรมกลุ่ม	4.53	0.60	มากที่สุด
9	สามารถนำความรู้ไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้	4.53	0.55	มากที่สุด
10	ส่งเสริมความเข้าใจกับความแตกต่างทางวัฒนธรรมไทย-จีน	4.43	0.78	มาก
รวม		4.54	0.61	มากที่สุด

จากตารางที่ 15 พบว่า ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54, SD = 0.61$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีระดับความพึงพอใจสูงสุด คือ มีความสนุกสนานในการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X} = 4.65, SD = 0.58$) รองลงมา คือ ได้ฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ($\bar{X} = 4.60, SD = 0.55$) ส่วนข้อที่มีระดับความพึงพอใจต่ำที่สุด คือ มีส่งเสริมความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรมไทย-จีน ($\bar{X} = 4.43, SD = 0.78$)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
ร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์

1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา
เพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัด
การเรียนรู้ ที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอน
โดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน ที่ผ่านการตรวจสอบ
คุณภาพมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83
แบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ ที่มีค่า
ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน
จำนวน 10 ข้อ ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง แบบกลุ่มเดียว
ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ตามรูปแบบการวิจัยแบบ One group pretest-posttest design
การวิเคราะห์ข้อมูล 1) การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ Dependent sample *t*-test 2) วิเคราะห์หาทักษะ
ความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3) วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม
แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



3043827911

BUU-IThesis 63910115 thesis / recv: 06072566 09:29:42 / seq: 725

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน อยู่ในระดับคุณภาพดี ($\bar{X} = 2.26, SD = 0.62$)

3. ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54, SD = 0.61$)

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์มีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 6.75 คะแนน ($\bar{X} = 6.75, SD = 1.33$) คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.21 คะแนน ($\bar{X} = 15.21, SD = 1.74$) และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2549, หน้า 109) ได้กล่าวว่า ภาษาคือเครื่องมือในการสื่อสารและเป้าหมายของการสอนภาษาคือเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2550,

หน้า 365) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนโดยใช้เกมมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลวรรณ สาดศิลป์ (2561, หน้า 101) ได้พัฒนา ทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุดมครุณี ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกม มีประสิทธิภาพของการอ่านสัทอักษรภาษาจีนที่สูงขึ้น 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนโดยใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ หมิงหยู เปา (2560, หน้า 115) ได้พัฒนา ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอน โดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อน หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า อยู่ในระดับคุณภาพดี ($\bar{X} = 2.26$, $SD = 0.62$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน สูงสุด คือ ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอาหารไทย-จีน ($\bar{X} = 2.54$, $SD = 0.55$) รองลงมา คือ การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมการใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีน ($\bar{X} = 2.46$, $SD = 0.49$) ส่วนข้อที่มีทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ต่ำที่สุด คือ ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ($\bar{X} = 2.04$, $SD = 0.73$) ผลการศึกษานักเรียนจะสามารถการปรับตัวเองไปมาระหว่างสองวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน มีการเปิดโอกาสให้ตนเองได้มีประสบการณ์การเรียนรู้กับวัฒนธรรมใหม่ ๆ โดยการปฏิสัมพันธ์กันด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม ทำให้มีทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน อยู่ในระดับคุณภาพดี ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Jia and Rutherford (2010, p. 9) พบว่า กระบวนการปรับตัวทางวัฒนธรรมกลุ่มเรียนรู้ (Learning) เป็นกลุ่มที่เมื่อเจอวัฒนธรรมที่แตกต่างแล้วพยายาม

ทำความเข้าใจเรียนรู้และผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่แตกต่างเข้าหาตนเอง เช่น พยายามใช้องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมเพื่อให้เข้าใจแก่นแท้จะเป็นผู้เรียนที่ดีและพยายามที่จะมีปฏิสัมพันธ์ กับผู้ที่มีวัฒนธรรมแตกต่างอยู่ในวัฒนธรรมที่แตกต่างด้วยความตั้งใจ ใฝ่รู้และเคารพ จนในที่สุดกลายเป็นผู้ที่มีลักษณะสองวัฒนธรรม (Bicultural) มีความสามารถในการปรับตัวเองไปมา ระหว่างสองวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมกลมกลืนการเปิดโอกาสให้ตนเองได้มีประสบการณ์การเรียนรู้กับวัฒนธรรมใหม่ ๆ โดยปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมจริง จะช่วยให้เปิดกว้างในการเรียนรู้ (Breadths) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง (Depths) และความสัมพันธ์ (Relevance) ทั้งด้านภาษา ความเป็นอยู่ อาหาร และศิลปะ วัฒนธรรมท้องถิ่น คนได้ค้นพบความสนใจของตนเองและมีทางเลือกในการแสวงหาใหม่ ๆ อีกด้วย Smith (1980, p. 117) ได้กล่าวถึง ทักษะความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรมในกลุ่มคนในหลากหลายชาติพันธุ์ เข้าใจความแตกต่างทางกระบวนการทัศน เห็นคุณค่าในการอยู่ร่วมกันยอมรับวัฒนธรรมประเพณีที่ต่างของแต่ละสังคม ซึ่งจะช่วยให้เชื่อมโยงบูรณาการกับทักษะอื่น ๆ ได้อย่างลงตัว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย มัญชรี โชติรสสุติ (2556, หน้า 91) ได้ศึกษาเรื่องการปรับตัวข้ามวัฒนธรรมของนักเรียนไทยในต่างประเทศ ได้ศึกษา 2 ด้าน คือ ด้านทัศนคติของตนเอง และด้านภาษา ผลการศึกษาพบว่า ด้านทัศนคติของตนเอง จะมองในด้านบวก เปิดใจกว้างยอมรับวัฒนธรรมใหม่ ๆ เข้ามาและไม่ยึดติดโดยเอาตนเองเป็นที่ตั้ง และด้านภาษาที่เป็นปัจจัยเอื้อต่อการปรับตัวข้ามวัฒนธรรมเนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร สร้างความเข้าใจระหว่างกันโดยมีแนวทางในการปรับตัว คือพยายามสร้างมนุษยสัมพันธ์กับคนในสังคม เลือกรับเพื่อนที่หลากหลายกลุ่มและทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันกับผู้ที่อยู่ในสังคมนั้น

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, $SD = 0.61$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความพึงพอใจสูงสุด คือ มีความสนุกสนานในการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X} = 4.65$, $SD = 0.58$) รองลงมา คือ ได้ฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ($\bar{X} = 4.60$, $SD = 0.55$) ส่วนข้อที่มีระดับความพึงพอใจต่ำที่สุด คือ มีทักษะความรู้เกี่ยวกับความแตกต่างทางวัฒนธรรมไทย-จีน ($\bar{X} = 4.43$, $SD = 0.78$) จากผลการประเมินความพึงพอใจ จะเห็นได้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม เพราะการสอนโดยใช้เกมจะเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงออก ถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกความคิดผ่านการสื่อสารทำให้การเรียนภาษามีความสำคัญและมีความหมาย สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ ลดความตึงเครียดในการเรียนภาษาที่มีการจดจำไวยากรณ์ คำศัพท์

เพื่อการทำข้อสอบ เกิดจุดมุ่งหมายในการเรียนภาษาเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารได้อย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรวิศา นามบุญจิตร (2556, หน้า 72) ได้ใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และ ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอน คำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับอัญชลีภรณ์ วงษ์คำ (2550, หน้า12) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นตัวบ่งชี้ที่ส่งผลถึง สภาพความสำเร็จของงานอันเกิดจากการตอบสนองทางอารมณ์ หากมีสิ่งทำให้เกิดความพึงพอใจ มากงานก็มีโอกาสประสบความสำเร็จตามเป้าหมายสูง

จากการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา เพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของ นักเรียน มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีทักษะ ความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน อยู่ในระดับคุณภาพดี และความพึงพอใจของนักเรียนต่อ กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม อยู่ในระดับ มากที่สุด ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอน โดยใช้เกม ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารที่สามารถนำไปใช้โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่น เกม ทำให้สามารถจดจำ รูปประโยค บทสนทนา และนำไปใช้สื่อสารได้จริงในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอน โดยใช้เกม ครูผู้สอนควรทำการปฐมนิเทศนักเรียนให้เกิดความรู้และแนะนำขั้นตอนการจัด การเรียนรู้แก่นักเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจให้สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียน สามารถฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้จริงในชีวิตประจำวัน ดังนั้นครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาอย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปสื่อสารได้ทั้งกับเจ้าของภาษา และผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา โดยคำนึงถึงการใช้ในชีวิตจริง (Use) มากกว่าวิธีการใช้ภาษา (Usage)

ซึ่ง อาจจะมีบ้างที่ไวยากรณ์ไม่ถูกต้อง แต่ก็สามารถสื่อสารได้อย่างเข้าใจ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนไม่เคร่งเครียด หรือคอยระวังในการใช้จนทำให้ไม่กล้าพูดสื่อสารนั่นเอง

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนบางกลุ่มสามารถพูดได้ดีแต่มีบางส่วนยังไม่ค่อยกล้าแสดงออก น้ำเสียงที่ใช่เบา พูดตะกุกตะกัก จึงทำให้เกิดความประหม่าไม่กล้าพูดกลัวเพื่อนล้อ ซึ่งครูผู้สอนควรชี้แจงสร้างข้อตกลง ควรมีการให้กำลังใจและสร้างแรงจูงใจ พร้อมทั้งเสริมแรงในการสร้างพฤติกรรมบวกในการเรียนรู้

1.4 การใช้สื่อการสอนสามารถทำได้หลากหลาย โดยไม่จำกัดแค่สื่อที่ผู้สอนนำมาให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้จากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติมได้ เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต เพื่อให้ได้ข้อมูลในการทำกิจกรรมกลุ่มถูกต้องมากที่สุด

1.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ครูผู้สอนควรเน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นและทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนอยู่ในระดับคุณภาพดี ดังนั้นควรมีการวิจัยและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ใ้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

2.2 จากผลการวิจัยความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด จึงควรมีการวิจัยและพัฒนาวิธีในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

2.3 ควรศึกษาตัวแปรที่เป็นแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ที่มีประสิทธิภาพและสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน เช่น การใช้ Google site ร่วมกับ Application อื่น

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ รอดคุ้ม. (2557). ผลการใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กมลวรรณ สาดศิลป์. (2561). ผลการพัฒนาทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุดมครุณี. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). คำชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ สกสศ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กิตติมา ปรีดีดิolk. (2549). ปรึษาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ประเสริฐการพิมพ์.
- งามพิศ สัตย์สงวน. (2543). หลักสูตรวิทยวิทาวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิสนา แวมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน:องค์ความรู้เพื่อกำจัดการกระบวนกรเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถวิล ธาราโกชน. (2545). พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ.
- นริศ วสินานนท์. (2552). ศาสตร์ ศิลป์ วัฒนธรรมจีน. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด . (2551). พื้นฐานการวิจัยการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 5). กภาพสินธุ์: ประสานการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2553). เทคนิคการสร้างเครื่องมือและรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ศรีอนันต์การพิมพ์.
- ปรวีศา นำนบุญจิตร. (2556). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย,

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2546). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมกรุงเทพ.

ประเวศ วะสี. (2547). *การพัฒนาต้องเอาวัฒนธรรมเป็นตัวตั้ง*. กรุงเทพฯ: กองทุนส่งเสริม
งานวัฒนธรรมสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติกระทรวงวัฒนธรรม

ประเสริฐ เข้มกลิ่นฟุ้งและคณะ. (2544). *สังคมและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ผจงจิตต์ อธิคมนันท์. (2543). *การเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรมไทย*. กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พรพรรณ จันทโรนานนท์. (2546). *วิถีจีน*. กรุงเทพฯ: ประพันธ์สาส์น.

พรรณี ลีกิจวัฒน์. (2553). *วิธีการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม.

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 7).

กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.

พิชิต ฤทธิ์จัญญ. (2555). *การวิจัยทางการบริหารการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา*,

กรุงเทพฯ: วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

พิมพ์พันธ์ เฉชะคุปต์. (2550). *ทักษะ 5C เพื่อการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอน
แบบบูรณาการ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาวินี กลิ่นโลภย์. (2553). *ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านเกาะ สำนักงานเขตมีนบุรี. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต,
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.*

มัญชรี ไชตรสสุติ. (2556). *การปรับตัวข้ามวัฒนธรรมของนักเรียนไทยในต่างประเทศ.*

วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารประยุกต์, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยรังสิต.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2554). *ทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการบริหารการศึกษา*

(พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

มายูรี คนล้ำ. (2555). *ผลของมัลติมีเดียที่พัฒนาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ที่ส่งเสริมทักษะภาษา
เพื่อการสื่อสารระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง Turn Left or Turn Right.*

วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย,

มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

มาเรียม นิลพันธ์. (2553). *วิธีวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 5). นครปฐม:

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

โรงเรียนห้วยใหญ่. (2563). *หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนห้วยใหญ่ รายวิชาภาษาจีน*.

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. ชลบุรี: โรงเรียนห้วยใหญ่.

โรงเรียนห้วยใหญ่. (2564). *รายงานการทดสอบวัดความรู้พื้นฐานภาษาจีนของนักเรียน*

โรงเรียนห้วยใหญ่. ชลบุรี: โรงเรียนห้วยใหญ่.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ:

สุวีริยาสาส์น.

ละเอียด จุฑานันท์. (2541). *แนวการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ:

สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.

วัลภาภรณ์ คงถาวร. (2539). *คู่มือภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: แม็ค.

วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2546). *การวิจัยในชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ศิริรัตน์ แอดสกุล. (2556). *ความรู้เบื้องต้นทางสังคมวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศูนย์จีนศึกษาสถาบันเอเชียศึกษาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2551). *การเรียนการสอนภาษาจีน*

ในประเทศไทยระดับประถม-มัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: ศรีบุรณคัมพิวเตอร์การพิมพ์.

สมบุรณ์ พงสาเทศ. (2550). *ผลการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำยาก วิชาภาษาไทยของ*

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต,

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สมนึก ภัททิยธนี. (2550). *การวัดผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์.

สมยศ นาวิการ. (2553). *ทฤษฎีองค์การ*. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.

สมศักดิ์ สันธุระเวชญ์. (2544). *กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.

สันทนา สุทธาดารัตน์. (2557). *ทฤษฎีการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์

มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สุคนธ์ สันธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*.

กรุงเทพฯ: 9119 เทคโนโลยีปริ้นติ้ง.

สุชาดา โภชนสมบุรณ์. (2550). *ผลของการสอนตามแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร*

ที่มีต่อทักษะทางภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- สุชาติ ทังสศิริลลิตา. (2554). การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). วิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2549). วิธีการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2552). วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2556). เอกสารประกอบหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- หมิงหยู เปา. (2560). ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอน โดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อकिन รพีพัฒน์. (2551). วัฒนธรรมคือความหมาย: ทฤษฎีและวิธีการของดลิตฟอร์ด เกียร์ช. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- อดิภา พิสนนท์. (2556). ความสำคัญของภาษาจีนในประเทศไทย. เข้าถึงได้จาก <http://www.enn.co.th/9346>.
- อรุณี วิริยะจิตรา. (2532). การเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- อัญชลีภรณ์ วงษ์คำ. (2550). ความพึงพอใจที่มีต่อคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้สำเร็จการศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของผู้บริหารสถานประกอบการ ในจังหวัดสิงห์บุรี. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- อารี พันธุ์มณี. (2557). ฟีกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Aiemi, M. L. (2010). Educational game as a vehicle to teaching vocabulary. Modern Journal of

Basic Applied Linguistics.

- Burchum. (2002). *The impact of collective teacher efficacy on student achievement in high school science*. Ed.D; Gardner-Webb University.
- Chen, G., & Starosta, W. (2000). *The Development and Validation of the Inter cultural Sensitivity Scale*. Human Communication.
- Deardorff, D. K. (2006). *Identification and assessment of intercultural competence as a outcome of Internationalization*. Retrieved from JSIE287002.qxd
- Dedi, E. (2012). *Improving Students' Speaking through Communicative Language Teaching Method at Mts Ja-alhaq*, Sentot Ali Basa Islamic Boarding School of Bengkulu, Indonesia.
- Dell, H. (1979). *On communicative competence*. In I.B. Pride and J. Holmes(Ed.)
- Ebner, M., & Holzinger, A. (2007). *Successful implementation of user centered game based learning in higher. education: An example from civit engineering*.
- Edelhoff, C. (1981). *Theme-oriented English teaching: Text varieties, media, skills and project-work*. The communicative teaching of English: Principles and an exercise.
- Edward, T. (1984). *Validation and extension of the fielder contingency model for leadership effectiveness in secondary school administration*. Dissertation Abstracts International.
- Ford, D. Y., & Whiting, G. W. (2008). *Cultural competence: Preparing gifted students for a diverse society*. Roeper Review.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of education*. New York: McGraw-Hill.
- Green, A. E. (2009). Older people and transitions from employment to non employment: international perspectives and policy issues The Professional Geographer.
- Gronlund. (1993). *How to make achievement tests and assessment* (5th Ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Herzberg, F. (1959). *The motivation to work*. New York: John Wiley and Sons.
- Jia, F., & Rutherford, C. (2010). *Mitigation of supply chain relational risk caused by cultural differences between China and the West*. International Journal of Logistics Management.
- Johnson, K., & Morrow, K. (1981). *Communication in the classroom*. England: Longman Group Ltd.

- Littlewood. (1983). *Communicative Language Teaching: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University.
- Ma, L. (2015). *Analysis of the Application of Game Teaching in Teaching Chinese as a Foreign Language (Unpublished Master's thesis)*. Guangxi University for Nationalities, China.
- Madoc. (2005). *Virtual Social work education*. Theory and experience. Social work Education.
- Malcy. (1981). *Game and problem solving*. In communication in the classroom. London: Longman Group Limited.
- Marcella, C. C. (2005). *Educational Governance of the Morongo Unified School District (California)*.
- Mcallister, G., & Irvine, J. J. (2000). Cross ultural Competency and Multicultural Teacher Education. Review of Educational Research.
- Morrow, K. (1981). *Principle of communicative methodology*. in *Communicative in the Cllsroom*. Edited by K. Johnson and K. Morrow. Essex: Longman Group.
- Nuansri, A. (2015). The Communicative Approach for Learning Chinese with the Total Physical Response (TPR) Method for the Grade 4 Students of Way Khu-yang, Kampheng phet Primary Education Area Office. Panyapiwat Journal.
- Scott, M. M. (1970). *Every employer a manager; More meaningful work through job environment*. New York: McGraw Hill.
- Sorayaieazar, A. (2012). *The Effect of Games on EFL Learners'ocabularyLearning Strategies"* *International Journal of Basic and Applied Science*.
- Smith, E. W. et al. (1980). *The education's encyclopedia*. New York: Prentice-Hall.
- Smith, R. H., & Others. (1980). *Management: Making organizations perform*. New York: Macmillan.
- Sturtridge, G. L. (1984). *Roleplay and simulations*. In *The Communication in the Classroom*. London: Longman Group Limited.
- Suh, E. E. (2004). *The model of cultural competence through an evolutionary conceptanalysis*.
- J Transcult Nurs, Wallerstain, H. (1971). *A Dictionary of psychology*. Mary Land: Penguin Book.
- Wilson, J. D., & Casey, L. H. (2007). *Understanding the recreational reading patterns of secondary students*. Reading Improvement.

- Yamazaki, Y., & Kayes, D. C. (2004). *An Experiential Approach to Cross-Cultural Learning: A Review and Integration of Competencies for Successful Expatriate Adaptation*. Academy of Management Learning and Education.
- Zhao. (2008). *Challenge of Teaching Chinese*. Australian Schools: Lesson from.
- Zhou jian. (2007). *Han zi jiao xue li lun yu fang fa = Hanyu / Zhou Jian zhu*. Beijing Shi: Beijing da xue chu ban she.

ภาคผนวก



304387911

BUU iThesis 63910115 thesis / rcv: 06072566 09:29:42 / seq: 725



304387911

BUU iThesis 63910115 thesis / recv: 06072566 09:29:42 / seq: 725

ภาคผนวก ก

- รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือเพื่อการวิจัย
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือของงานวิจัย
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย
- เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. นางนิลบล ประดับพร ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยใหญ่
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3
2. นางสาวสุทธิดา เกษมราษฎร์ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
โรงเรียนห้วยใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาชลบุรี เขต 3
3. ดร.สมศิริ สิงห์หลพ อาจารย์ประจำภาควิชาการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
4. อาจารย์ไสลกี ชาญเชิงยุทธชัย อาจารย์ประจำภาควิชาการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
5. อาจารย์รัฐพร ปานมณี อาจารย์ประจำภาควิชาการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ที่ อว ๘๑๓๗/๘๐๐



โรงเรียนห้วยใหญ่
เลขที่รับ ๕๒๗/๖๕
วันที่รับ ๕.๑.๖๕
เวลา ๑๓.๓๐ น.
งาน ☐ ก ☐ ข ☐ ค ☐ ง
ผู้ปฏิบัติ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

๑๖๙ ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข

อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๖ มิถุนายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยใหญ่

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. คำโครวิทยานิพนธ์ (ฉบับย่อ)

๒. เครื่องมือวิจัย

ด้วยนางสาวมานิตา วอนเมือง รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๑๐๑๑๕ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ ได้รับอนุมัติคำโครวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสวีวัฒน์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ นั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขอเรียนเชิญท่านและบุคลากรในสังกัดของท่าน คือ คุณสุทธิดา เกษมราษฎร์ ครูวิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์สูง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย ดังนี้ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิต ดังรายนามข้างต้นได้ที่หมายเลข โทรศัพท์ ๐๘๖-๓๔๙๓๕๒๙ หรือที่ E-mail: 63910115@go.buu.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อทราบและโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุรี ไชยมงคล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

สำเนาเรียน คุณสุทธิดา เกษมราษฎร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๑, ๗๐๕, ๗๐๗

E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th

ทราบ/อ:
/เจริญ/สุทธิดา เกษมราษฎร์
ท. ๒๕๖๕
๒๑/๖/๕



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน มหาวิทยาลัยบูรพา บัณฑิตวิทยาลัย โทร. ๒๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗

ที่ อว ๘๑๓๗/๒๗๖๘

วันที่ ๑๖ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์โสภิ์ ขาญเชิงยุทธชัย

ด้วย นางสาวมานิตา วอนเมือง รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๑๐๑๑๕ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ ได้รับอนุมัติค่าโครงการวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสศรีวิวัฒน์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ซึ่งอยู่ในขั้นตอนการเตรียมเครื่องมือการวิจัยนั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขอเรียนเชิญท่านซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์สูง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย ดังเอกสารแนบ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิต ดังรายนามข้างต้นได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๖-๓๔๙๓๕๒๙ หรือที่ E-mail: 63910115@go.buu.ac.th

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุจรี ไชยมงคล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน มหาวิทยาลัยบูรพา บัณฑิตวิทยาลัย โทร. ๒๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗

ที่ อว ๘๑๓๗/๒๗๖๔

วันที่ ๑๖ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.สมศิริ สิงห์หลพ

ด้วย นางสาวมานิตา วอนเมือง รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๑๐๑๑๕ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ ได้รับอนุมัติเค้าโครงวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรารรรณ จรัสศรีวิวัฒน์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ซึ่งอยู่ในขั้นตอนการเตรียมเครื่องมือการวิจัยนั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขอเรียนเชิญท่านซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์สูง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย ดังเอกสารแนบ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิต ดังรายนามข้างต้นได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๖-๓๔๙๓๕๒๙ หรือที่ E-mail: 63910115@go.buu.ac.th

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุจรี ไชยมงคล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน มหาวิทยาลัยบูรพา บัณฑิตวิทยาลัย โทร. ๒๗๐๐ ต่อ ๗๐๕, ๗๐๗

ที่ อว ๘๑๓๗/๒๗๖๔

วันที่ ๑๖ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์รัฐพร ปานมณี

ด้วย นางสาวมานิตา วอนเมือง รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๑๐๑๑๕ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ ได้รับอนุมัติเค้าโครงวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสวีวัฒน์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ซึ่งอยู่ในขั้นตอนการเตรียมเครื่องมือการวิจัยนั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขอเรียนเชิญท่านซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์สูง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัย ดังเอกสารแนบ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิต ดังรายนามข้างต้นได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๖-๓๔๙๓๕๒๙ หรือที่ E-mail: 63910115@go.buu.ac.th

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุรี ไชยมงคล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



โรงเรียนห้วยใหญ่	
เลขที่รับ	AB07/69
วันที่รับ	19 พ.ย. 65
เวลา	
งาน	☐ วก ☐ บท ☐ บค ☐ กง
ผู้ปฏิบัติ	

ที่ อว ๘๑๓๗/๑๖๕๑

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา
๑๖๙ ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข
อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๓

๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เอกสารรับรองจริยธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (หาคุณภาพ)

ด้วย นางสาวมานิตา วอนเมือง รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๑๐๑๑๕ นิสิตหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ ได้รับอนุมัติเค้าโครงวิทยานิพนธ์
เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม
วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสวิวัฒน์
เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และเสนอโรงเรียนท่านในการหาคุณภาพจากเครื่องมือวิจัยนั้น
ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขออนุญาตให้นิสิตตั้งรายนามข้างต้น
ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๑ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
จำนวน ๒๗ คน ระหว่างวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน - ๒ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิตตั้ง
รายนามข้างต้นได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๖-๓๔๙๓๕๒๙ หรือที่ E-mail: 63910115@go.buu.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและโปรดพิจารณา

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยใหญ่
เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย
ขอเสนอให้ นางสาวมานิตา วอนเมือง เก็บข้อมูล
เพื่อหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ชั้น ป.๓/๑ จำนวน
๒๗ คน ระหว่างวันที่ ๑๕ พ.ย. - ๒ ธ.ค. ๖๕

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุรี ชัยมงคล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

ทราบบ
อนุญาตให้ดำเนินการ
เก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๑

๑๙ พ.ย. ๖๕

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา
โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๗, ๗๐๕
E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th



โรงเรียนห้วยใหญ่
เลขที่รับ 4638/65
วันที่รับ 18. พ.ย. 65
เวลา
งาน ☐ วก ☐ บท ☐ บค ☐ กง
ผู้ปฏิบัติ

ที่ อว ๘๐๓๗/๑๖๕๒

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา
๑๖๙ ถ.สงครามกลางเมือง ต.แสนสุข
อ.เมือง จ.ชลบุรี ๒๐๑๓๓

๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เอกสารรับรองจริยธรรมของมหาวิทยาลัยบูรพา
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วยนางสาวมานิตา วอนเมือง รหัสประจำตัวนิสิต ๖๓๙๑๐๑๑๕ นิสิตหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ ได้รับอนุมัติเค้าโครงวิทยานิพนธ์
เรื่อง “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม
วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ จรัสวิวัฒน์
เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และเสนอโรงเรียนท่านในการเก็บข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัยนั้น
ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขออนุญาตให้นิสิตตั้งรายนามข้างต้น
ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ จำนวน
๒๔ คน ระหว่างวันที่ ๖ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ - ๓ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๖ ทั้งนี้ สามารถติดต่อนิสิตตั้ง
รายนามข้างต้นได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๖-๓๔๙๓๕๒๙ หรือที่ E-mail: 63910115@go.buu.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและโปรดพิจารณา

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยใหญ่
แจ้ง มณฑิลาภิมาน มหาวชิราวุธ
ขออนุญาตให้ทางโรงเรียนท่าน วิชาเรียน เกมข้อมูล
เพื่อดำเนินการวิจัย ชั้น ป.๓/๒ จำนวน ๒๔ คน
ระหว่างวันที่ ๖ ธ.ค. ๖๕ - ๓ ก.พ. ๖๖

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นุจรี ไชยมงคล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา
โทร ๐๓๘ ๑๐๒ ๗๐๐ ต่อ ๗๐๗, ๗๐๕
E-mail: grd.buu@go.buu.ac.th

ทราบ
อนุศาสตราจารย์
บริหารงานวิชาการ
๑๒๖๔๔๔๔๔๔๔๔

๑๕ พ.ย. ๖๕

สำเนา

ที่ IRB4-212/2565



เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย : G-HU162/2565

โครงการวิจัยเรื่อง : ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชา
ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวมานิตา วอนเมือง

หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัยและผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ดูตามเอกสารตรวจสอบ)

1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ฉบับที่ 2 วันที่ 25 เดือน กันยายน พ.ศ. 2565
2. เอกสารโครงการวิจัยฉบับภาษาไทย ฉบับที่ 1 วันที่ 23 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 2 วันที่ 25 เดือน กันยายน พ.ศ. 2565
4. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 2 วันที่ 25 เดือน กันยายน พ.ศ. 2565
5. เอกสารแสดงรายละเอียดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ฉบับที่ 1 วันที่ 23 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565
6. เอกสารอื่นๆ
 - 6.1 แผนการจัดการเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
ร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ฉบับที่ 1 วันที่ 23 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565
 - 6.2 ใบประกาศเชิญชวนผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 1 วันที่ 23 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565

วันที่รับรอง : วันที่ 4 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2565

วันที่หมดอายุ : วันที่ 4 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2566

ลงนาม นางสาวพิมลพรรณ เลิศล้ำ

(นางสาวพิมลพรรณ เลิศล้ำ)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ชุดที่ 4 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)



ภาคผนวก ข

- ตารางแสดงค่าคะแนนเฉลี่ยและระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ตาม
แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน
- ตารางแสดงผลการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน
- ตารางค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
- ตารางแสดงผลการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะความเข้าใจ
ต่างวัฒนธรรมไทย-จีน
- ตารางแสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน
- ตารางแสดงผลการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อ
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม
วิชาภาษาจีน
- ตารางแสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ตารางที่ 16 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{X}$	SD	ระดับ ความเหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่							
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 มีความกระชับ ชัดเจน และเข้าใจง่าย	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 มีความชัดเจนสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดและประเมินได้ชัดเจน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 ครอบคลุมสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.3 มีกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 16 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{X}$	SD	ระดับ ความเหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่							
	1	2	3	4	5			
5.4 กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการใช้ ภาษาจีน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.5 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6. สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้								
6.1 สื่อ และอุปกรณ์การเรียนรู้ มีความเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ และ กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. การวัดและประเมินผล								
7.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7.2 เครื่องมือและวิธีการประเมิน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7.3 การวัดและประเมินผล มีความหลากหลาย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.85	0.29	มากที่สุด

ตารางที่ 17 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{X}$	SD	ระดับความเหมาะสม
	ผู้เรียนทุกคนที่							
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 มีความกระชับ ชัดเจน และเข้าใจง่าย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 มีความชัดเจนสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดและประเมินได้ชัดเจน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 ครอบคลุมสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.3 มีกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 17 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่					$\bar{X}$	SD	ระดับ ความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
5.4 กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการใช้ ภาษาจีน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.5 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6. สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้								
6.1 สื่อ และอุปกรณ์การเรียนรู้ มีความเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. การวัดและประเมินผล								
7.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7.2 เครื่องมือและวิธีการประเมิน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7.3 การวัดและประเมินผล มีความหลากหลาย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.81	0.38	มากที่สุด

ตารางที่ 18 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{X}$	SD	ระดับ ความเหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่							
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 มีความกระชับ ชัดเจน และเข้าใจง่าย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 มีความชัดเจนสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดและประเมินได้ชัดเจน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 ครอบคลุมสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 18 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{X}$	SD	ระดับ ความเหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่							
	1	2	3	4	5			
5.3 มีกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.4 กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการใช้ ภาษาจีน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.5 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6. สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้								
6.1 สื่อ และอุปกรณ์การเรียนรู้ มีความเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. การวัดและประเมินผล								
7.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7.2 เครื่องมือและวิธีการประเมิน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7.3 การวัดและประเมินผล มีความหลากหลาย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.82	0.37	มากที่สุด

ตารางที่ 19 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{X}$	SD	ระดับความเหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่							
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 มีความกระชับ ชัดเจน และเข้าใจง่าย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 มีความชัดเจนสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดและประเมินได้ชัดเจน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 ครอบคลุมสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.3 มีกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 19 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{X}$	SD	ระดับ ความเหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่							
	1	2	3	4	5			
5.4 กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการใช้ ภาษาจีน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.5 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6. สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้								
6.1 สื่อ และอุปกรณ์การเรียนรู้ มีความเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7. การวัดและประเมินผล								
7.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7.2 เครื่องมือและวิธีการประเมิน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7.3 การวัดและประเมินผล มีความหลากหลาย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.77	0.43	มากที่สุด

ตารางที่ 20 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ย และระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{X}$	SD	ระดับความเหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่							
	1	2	3	4	5			
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. สาระสำคัญ								
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 มีความกระชับ ชัดเจน และเข้าใจง่าย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 มีความชัดเจนสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดและประเมินได้ชัดเจน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 ครอบคลุมสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.3 มีกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 20 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{X}$	SD	ระดับ ความเหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่							
	1	2	3	4	5			
5.4 กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการใช้ ภาษาจีน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.5 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6. สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้								
6.1 สื่อ และอุปกรณ์การเรียนรู้ มีความเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. การวัดและประเมินผล								
7.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7.2 เครื่องมือและวิธีการประเมิน เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7.3 การวัดและประเมินผล มีความหลากหลาย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.82	0.35	มากที่สุด

ตารางที่ 21 แสดงผลการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	-1	3	0.60	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 22 แสดงค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (<i>P</i>)	ค่าอำนาจจำแนก (<i>r</i>)	แปลผล
1	0.57	0.68	ใช้ได้
2	0.60	0.75	ใช้ได้
3	0.50	0.65	ใช้ได้
4	0.60	0.73	ใช้ได้
5	0.80	0.62	ใช้ได้
6	0.70	0.71	ใช้ได้
7	0.70	0.52	ใช้ได้
8	0.70	0.57	ใช้ได้
9	0.70	0.63	ใช้ได้
10	0.80	0.51	ใช้ได้
11	0.63	0.52	ใช้ได้
12	0.67	0.54	ใช้ได้
13	0.80	0.59	ใช้ได้
14	0.70	0.62	ใช้ได้
15	0.60	0.73	ใช้ได้
16	0.72	0.58	ใช้ได้
17	0.65	0.65	ใช้ได้
18	0.57	0.70	ใช้ได้
19	0.63	0.57	ใช้ได้
20	0.67	0.76	ใช้ได้

หมายเหตุ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน = 0.83

ตารางที่ 23 แสดงผลการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะความเข้าใจ
ต่างวัฒนธรรมไทย-จีน

ข้อที่	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	การรับรู้ความแตกต่าง ทางวัฒนธรรม การทักทายไทย-จีน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	ความสามารถ ในการสื่อสารเกี่ยวกับ การทักทายไทย-จีน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	การรับรู้ความแตกต่าง ทางวัฒนธรรมอาหาร ไทย-จีน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4	ความสามารถ ในการสื่อสารเกี่ยวกับ อาหารไทย-จีน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	การรับรู้ความแตกต่าง ทางวัฒนธรรม การใช้อุปกรณ์ ในการรับประทานอาหาร อาหารไทย-จีน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6	ความสามารถ ในการสื่อสารเกี่ยวกับ อุปกรณ์ในการรับ ประทานอาหาร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 23 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
7	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับสถานที่ไทย-จีน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
8	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับสถานที่	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
10	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 24 แสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน
จำนวน 10 ข้อ

ข้อที่	คำถาม	ค่าอำนาจ จำแนก	แปรผลคุณภาพ ของแบบทดสอบ
1	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมการทักทายไทย-จีน	0.59	สามารถใช้ได้
2	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับการทักทายไทย-จีน	0.63	สามารถใช้ได้
3	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมอาหารไทย-จีน	0.57	สามารถใช้ได้
4	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอาหารไทย-จีน	0.68	สามารถใช้ได้
5	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมการใช้อุปกรณ์ ในการรับประทานอาหารไทย-จีน	0.72	สามารถใช้ได้
6	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอุปกรณ์ ในการรับประทานอาหาร	0.69	สามารถใช้ได้
7	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับสถานที่ ไทย-จีน	0.73	สามารถใช้ได้
8	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับสถานที่	0.65	สามารถใช้ได้
9	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญไทย-จีน	0.54	สามารถใช้ได้
10	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน	0.74	สามารถใช้ได้

หมายเหตุ ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน = 0.85

ตารางที่ 25 แสดงผลการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจ

ข้อที่	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	แปลผล
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3	4	5			
1	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	มีสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6	ได้ฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	มีความสนุกสนานในการเรียนรู้โดยใช้เกม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 25 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	แปลผล
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3	4	5			
8	มีความสามัคคีใน การทำกิจกรรมกลุ่ม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	สามารถนำความรู้ ไปใช้สื่อสารใน ชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
10	มีความเข้าใจความ แตกต่างทาง วัฒนธรรมไทย-จีน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 26 แสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 ข้อ

ข้อที่	คำถาม	ค่าอำนาจจำแนก	แปรผลคุณภาพ ของแบบทดสอบ
1	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน	0.71	สามารถใช้ได้
2	มีสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย	0.69	สามารถใช้ได้
3	มีการบูรณาการทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน	0.73	สามารถใช้ได้
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหา ได้ง่าย	0.63	สามารถใช้ได้
5	มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม	0.55	สามารถใช้ได้
6	ได้ฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร	0.67	สามารถใช้ได้
7	มีความสนุกสนานในการเรียนรู้โดยใช้เกม	0.73	สามารถใช้ได้
8	มีความสามัคคีในการทำกิจกรรมกลุ่ม	0.61	สามารถใช้ได้
9	สามารถนำความรู้ไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้	0.53	สามารถใช้ได้
10	มีความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรมไทย-จีน	0.77	สามารถใช้ได้

หมายเหตุ ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจ = 0.89

ภาคผนวก ค

- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- แบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน
- แบบประเมินความพึงพอใจ



304387911

BUU iThesis 63910115 thesis / recv: 06072566 09:29:42 / seq: 725

แผนการจัดการเรียนรู้

วิชาภาษาจีน รหัสวิชา จ 13201

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง เทศกาล (节日)

จำนวน 2 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวมานิตา วอนเมือง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1. มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.1 ป.3/2 ประสมเสียง อ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำประโยคและบทฝึกออกเสียงง่าย ๆ

ตามหลักการออกเสียง

ต 2.1 ป.3/2 บอกชื่อคำศัพท์และความสำคัญอย่างสั้นๆเกี่ยวกับเทศกาลและวันสำคัญของจีน

ของจีน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน เป็นภาษาจีนได้ (K)

2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนกคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน เป็นภาษาจีนได้ (P)

3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน เป็นภาษาจีนได้ (A)

4. นักเรียนเปรียบเทียบวัฒนธรรมไทย-จีนเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญได้ (A)

5. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน (A)

3. สาระสำคัญ

อ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ เป็นภาษาจีนเปรียบเทียบวัฒนธรรมไทย-จีนเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ

4. ตารางการเรียนรู้

คำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ

คำศัพท์	คำอ่าน	คำแปล
1. 春节	chūn jié	วันตรุษจีน
2. 端午节	duān wǔ jié	วันไหว้พระจันทร์
3. 中秋节	zhōng qiū jié	วันไหว้พระจันทร์
4. 清明节	qīng míng jié	วันเซ่งเม้ง
5. 元宵节	yuán xiāo jié	วันลอยโคมไฟ
6. 元旦	yuán dàn	วันปีใหม่
7. 儿童节	ér tóng jié	วันเด็ก
8. 教师节	lǎoshī jié	วันครู
9. 水灯节	shuǐ dēngjié	วันลอยกระทง
10. 宋干节	sòng gān jié	วันสงกรานต์

5. ด้านสมรรถนะผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

1. ชื่นนำเสนอเนื้อหา (30 นาที)

1.1 ครูทักทายนักเรียน โดยใช้ภาษาจีนทักทายนักเรียนแต่ละคน และให้นักเรียนแต่ละคนก็จะทักทายตอบ

ครู: 你好。(สวัสดีค่ะ)

นักเรียน: 你好。(สวัสดีค่ะ/ ครับ)

1.2 ครูเปิดคลิปวิดีโอ “คำศัพท์เทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน เป็นภาษาจีน” ทางอินเทอร์เน็ตให้นักเรียนดู

1.3 ครูสนทนากับนักเรียนถึงเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน ว่ามีวันอะไรบ้าง นักเรียนตอบถูกหรือผิดไม่เป็นไร ครูบอกนักเรียนว่าเราจะไปเรียนรู้พร้อมกันด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม เรื่อง เทศกาล

1.4 ครูแจกใบความรู้ เรื่อง เทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ให้นักเรียนศึกษา

1.5. ครูนำเสนอสื่อเพาเวอร์พอยต์ เรื่อง เทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน ที่มีการอ่านออกเสียงคำศัพท์และแปลความหมายให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนฝึกอ่านคำศัพท์ที่เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน เป็นภาษาจีน ตามคำละ 2 รอบให้ถูกต้อง

2. ขั้นฝึกปฏิบัติกิจกรรม (30 นาที)

2.1 ครู ضبطภาพเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน ให้นักเรียนดู แล้วอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนให้นักเรียนฟัง ครูอธิบายถึงลักษณะและความสำคัญของเทศกาลวันสำคัญต่าง ๆ ของไทย-จีน พร้อมให้นักเรียนอ่านออกเสียงตามบัตรภาพเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน เป็นภาษาจีนและบอกความหมายของคำศัพท์แต่ละคำพร้อมกันอย่างถูกต้องและชัดเจน

2.2 ครู ضبطภาพเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน ให้นักเรียนดู ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์และแปลความหมายพร้อมกันอีก 2 รอบ

2.3 ครูให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน จากใบความรู้ลงในสมุดคัดจีนให้ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 2

3. ขั้นฝึกการใช้ภาษาในการสื่อสาร

3.1 ขั้นนำเสนอเกม (10 นาที)

3.1.1 ครูเปิดคลิปวิดีโอตัวอย่างการเล่นเกมนิทานภาษาจีนหรรษาทางอินเทอร์เน็ตให้นักเรียนดู เพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้นักเรียนเตรียมพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกมนิทาน

3.1.2 ครูชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่นเกมนิทาน “วันอะไรเอ๋ย” กลุ่มไหนตอบคำถามได้เร็วและถูกต้องมากที่สุดกลุ่มนั้นก็จะชนะ

3.2 ขั้นเล่นเกมตามกติกา (20 นาที)

3.2.1 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ในแต่ละกลุ่มให้มีเด็กเก่ง เด็กปานกลาง และเด็กอ่อนคละกันไป เพื่อให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเล่นเกมนิทาน

แต่ละกลุ่มให้เลือกประธานกลุ่ม 1 คน เพื่อทำหน้าที่ดำเนินกิจกรรมเล่นเกม“วันอะไรเอ๋ย” โดยให้นักเรียนเล่นเกมทีละ 2 กลุ่ม ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกอ่านคำศัพท์ภาษาจีน และแปลความหมายของคำศัพท์ให้ถูกต้องก่อนเล่นเกม

3.2.2 ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน เป็นภาษาจีน เปิดโอกาสให้นักเรียนถามหากมีข้อสงสัย หรือไม่เข้าใจ

3.2.3 ครูตั้งคำถามนักเรียนเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน เป็นภาษาไทย ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตอบคำถามเป็นคำศัพท์ภาษาจีน เช่น

ครูถาม วันอะไรเอ๋ยที่เป็นวันปีใหม่ของไทย มีการสงกราน้ำพระ และเล่นสาดน้ำ
คำตอบ 宋干节 (วันสงกรานต์)

ครูถาม วันอะไรเอ๋ยที่เป็นวันปีใหม่ของจีน มีการไหว้เจ้า และแจกอั่งเปา
คำตอบ 春节 (วันตรุษจีน)

ครูถาม วันอะไรเอ๋ยที่มีการเล่นเกมและการแสดงให้เด็ก ๆ ได้ร่วมกิจกรรม
อย่างสนุกสนาน และมีของรางวัลแจก
คำตอบ 儿童节 (วันเด็ก)

ครูถาม วันอะไรเอ๋ยที่ชาวจีนเฉลิมฉลองการเก็บเกี่ยวด้วยการไหว้ดวงจันทร์
ในเวลากลางคืน
คำตอบ 中秋节 (วันไหว้พระจันทร์)

ครูถาม วันอะไรเอ๋ยที่มีคนนำกระทงไปลอยแม่น้ำ เพื่อเป็นการแสดงความ
สำนึกบุญคุณของแม่น้ำ ที่ให้เราได้อาศัยดื่มกิน ในวันเพ็ญเดือน 12
ของทุกปี
คำตอบ 水灯节 (วันลอยกระทง)

3.2.4 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันตอบชื่อเทศกาลวันสำคัญเป็นภาษาจีน กลุ่มไหนตอบคำถามได้เร็วและถูกต้อง กลุ่มนั้นก็จะได้คะแนน

3.2.5 ครูตั้งคำถามนักเรียนเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ ทีละ 1 คำถาม ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันตอบชื่อเทศกาลวันสำคัญเป็นภาษาจีน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

3.3 ขั้นตอนอภิปรายสรุปผล (10 นาที)

3.3.1 เมื่อนักเรียนเล่นเกม“วันอะไรเอ๋ย” เสร็จทุกกลุ่มแล้ว ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายสรุปคำศัพท์ภาษาจีนเกี่ยวกับชื่อเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน และเปรียบเทียบความแตกต่างวัฒนธรรมไทย-จีน เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ เช่น วันปีใหม่ของคนไทย คือ วันสงกรานต์ จะมีการทำบุญตักบาตร สรงน้ำพระ และเล่นสาดน้ำ วันปีใหม่ของคนจีน คือ วันตรุษจีน จะมีการไหว้เจ้า แจกอั่งเปา

3.3.2 ครูชูบัตรภาพเทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน ให้นักเรียนดู ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันพูดชื่อวันสำคัญของไทย-จีน เป็นภาษาจีนพร้อมกัน 1 รอบ

3.4 ขั้นตอนประเมินผลการเรียนรู้ (20 นาที)

3.4.1 ครูแจกใบงาน เรื่อง เทศกาลวันสำคัญ ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เป็นภาษาจีน และเขียนพินอินตามภาพที่กำหนดให้ถูกต้อง

3.4.2 ครูเฉลยใบงาน เรื่อง เทศกาลวันสำคัญ ให้นักเรียนเปลี่ยนกันตรวจใบงาน ครูตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งและบันทึกคะแนนเก็บไว้

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. คลิปวิดีโอ “คำศัพท์เทศกาลวันสำคัญของไทย-จีน”
2. ใบความรู้ เรื่อง เทศกาลวันสำคัญไทย-จีน
3. เพาเวอร์พอยต์ เรื่อง เทศกาลวันสำคัญไทย-จีน
4. คลิปวิดีโอตัวอย่างการเล่นเกมภาษาจีนหรรษา
5. บัตรภาพเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน
6. เกม“ วันอะไรเอ๋ย”
7. ใบงาน เรื่อง เทศกาลวันสำคัญ

9. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนอ่านคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน เป็นภาษาจีนได้	การอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน เป็นภาษาจีนกับครู	แบบประเมินการอ่านออกเสียง	อ่านออกเสียงภาษาจีนได้ถูกต้อง มีผลการประเมินระดับดีขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถเขียนจำแนกคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน เป็นภาษาจีนได้	ทำใบงาน เรื่อง เทศกาลวันสำคัญ	ใบงานเรื่องเทศกาลวันสำคัญ	คะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนฟังและพูดคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน เป็นภาษาจีนได้	ฟังและพูดออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีนเป็นภาษาจีนกับครู	แบบประเมินการพูดออกเสียง	พูดออกเสียงภาษาจีนได้ถูกต้อง มีผลการประเมินระดับดีขึ้นไป
4. นักเรียนเปรียบเทียบวัฒนธรรมไทย-จีนเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญได้	เล่นเกม “วันอะไรเอ่ย”	แบบประเมินเปรียบเทียบวัฒนธรรม ไทย-จีน	มีผลการประเมินระดับดีขึ้นไป
5. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	มีผลการประเมินระดับดีขึ้นไป
6. มีวินัย	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	มีผลการประเมินระดับดีขึ้นไป
7. ใฝ่เรียนรู้	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	มีผลการประเมินระดับดีขึ้นไป
8. ความมุ่งมั่นในการทำงาน	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	มีผลการประเมินระดับดีขึ้นไป
9. ความสามารถในการสื่อสาร	สังเกตจากพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	มีผลการประเมินระดับดีขึ้นไป
10. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์	สังเกตจากพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	มีผลการประเมินระดับดีขึ้นไป

แบบประเมินการอ่าน/ พูดออกเสียง

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
ความถูกต้อง			
ความคล่องแคล่ว			
ความชัดเจน			

หมายเหตุ คะแนน 7-9 = ดี คะแนน 4-6 = พอใช้ คะแนน 0-3 = ปรับปรุง

ผลการประเมินอยู่ในระดับ _____

เกณฑ์การประเมินการอ่าน/ พูดออกเสียง

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง(1 คะแนน)
ความถูกต้อง	อ่าน/ พูดออกเสียง ภาษาจีนได้ถูกต้องกว่า 70%	มีข้อผิดพลาด ในการอ่าน/ พูดออก เสียงในบางครั้ง แต่ไม่เกิน 50%	มีข้อผิดพลาดมาก ออก เสียงได้ถูกต้อง ไม่ถึง 40%
ความคล่องแคล่ว	สื่อสารในสิ่งที่ต้องการ อ่าน/ พูดโดยไม่ลังเล และสื่อสารได้ถูกต้อง	สื่อสารในบางเรื่อง ยังไม่ดื่นก่ ลังเล ที่จะอ่าน	ไม่สามารถสื่อสาร ได้อย่างคล่องแคล่ว
ความชัดเจน	ออกเสียงได้ชัดเจน ใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา มากกว่า 8 คำ ขึ้นไป	ออกเสียงได้ชัดเจน ใกล้เคียงกับเจ้าของ ภาษามากกว่า 5 คำ	ไม่สามารถออกเสียงได้ ขาดความมั่นใจ ในการอ่าน

แบบบันทึกผลประเมินการอ่านออกเสียง

วิชาภาษาจีน เรื่อง เทศกาล

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ที่	ชื่อ-สกุล	เกณฑ์ประเมินการอ่านออกเสียง			รวม คะแนน	ระดับ คุณภาพ
		ความถูกต้อง	ความคล่องแคล่ว	ความชัดเจน		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						

แบบบันทึกผลประเมินการพูดออกเสียง

วิชาภาษาจีน เรื่อง เทศกาล

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ที่	ชื่อ-สกุล	เกณฑ์ประเมินการพูดออกเสียง			รวม คะแนน	ระดับ คุณภาพ
		ความถูกต้อง	ความคล่องแคล่ว	ความชัดเจน		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						

แบบประเมินการเปรียบเทียบวัฒนธรรมไทย-จีนเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ

- คำชี้แจง 1. แบบประเมินนี้ใช้สำหรับผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม
แนวการสอนภาษา เพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมเกี่ยวกับ
เทศกาลวันสำคัญ
2. ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน และทำเครื่องหมาย ✓
ลงในช่องระดับคะแนนที่เห็นสมควร

ข้อ	พฤติกรรมที่ต้องการประเมิน	คะแนน		
		3	2	1
1	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน			
2	ความสามารถในเปรียบเทียบเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน			
3	ความสามารถในการตอบคำถามเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน			
4	ความสามารถบอกกิจกรรมที่ทำในเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน			
5	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน			

การประเมินผลรวมมีระดับคุณภาพ ดังนี้

11-15 คะแนน หมายถึง ดีมาก

6-10 คะแนน หมายถึง ดี

1-5 คะแนน หมายถึง พอใช้

เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินการเปรียบเทียบวัฒนธรรมไทย-จีนเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ความสามารถในการสื่อสาร ในการสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญไทย-จีน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับ เทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ได้ถูกต้องครบถ้วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ ไทย-จีน ได้บางส่วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับ เทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน ได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ ความช่วยเหลือ หรือแนะนำ
2. ความสามารถในการเปรียบเทียบ เทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน	สามารถเปรียบเทียบ เทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ได้ถูกต้องครบถ้วน	สามารถเปรียบเทียบ เทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีนได้บางส่วน	สามารถเปรียบเทียบ เทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ได้บางส่วน โดยที่ครู ต้องให้ความช่วยเหลือ หรือแนะนำ
3. ความสามารถในการตอบคำถาม เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ ไทย-จีน	สามารถตอบคำถาม เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ ไทย-จีน ได้ถูกต้องครบถ้วน	สามารถตอบคำถาม เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ ไทย-จีน ได้บางส่วน	สามารถตอบคำถามเกี่ยว กับเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน โดยที่ครูต้อง ให้ความช่วยเหลือ หรือแนะนำ
4. ความสามารถบอกกิจกรรมที่ทำ ในเทศกาล วันสำคัญไทย-จีน	สามารถบอกกิจกรรมที่ทำ ในเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน ได้ถูกต้อง ครบถ้วน	สามารถบอกกิจกรรม ที่ทำในเทศกาล วันสำคัญไทย-จีน ได้บางส่วน	สามารถบอกกิจกรรมที่ทำ ในเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน โดยที่ครูต้อง ให้ความช่วยเหลือ หรือ แนะนำ
5. การรับรู้ ความแตกต่าง ทางวัฒนธรรม เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญไทย-จีน	บอกความแตกต่างทาง วัฒนธรรมเทศกาลวัน สำคัญไทย-จีน ได้ถูกต้อง ครบถ้วน	บอกความแตกต่าง ทางวัฒนธรรมเทศกาล วันสำคัญไทย-จีน ได้บางส่วน	บอกความแตกต่าง ทางวัฒนธรรมเทศกาล วันสำคัญไทย-จีน ได้บางส่วน โดยที่ครู ต้องให้ความช่วยเหลือ หรือแนะนำ

แบบบันทึกการเปรียบเทียบวัฒนธรรมไทย-จีน เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ

วิชาภาษาจีน เรื่อง เทศกาล

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ที่	ชื่อ-สกุล	ผลเปรียบเทียบวัฒนธรรมไทย-จีน					รวม คะแนน	ระดับ คุณภาพ
		ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 2	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5		
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								

แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน

ให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่เหมาะสม

พฤติกรรม/ คุณลักษณะ	ผลการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น - การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเล่นเกม					
2. มีวินัย - ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้องเรียน					
3. ใฝ่เรียนรู้ - การจดบันทึกและร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน					
4. ความมุ่งมั่นในการทำงาน - มีความตั้งใจในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย					
5. ความสามารถในการสื่อสาร - การอ่าน/ พูดออกเสียงคำศัพท์ถูกต้องตามหลักเกณฑ์					
6. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ - การแปลความหมายคำศัพท์					

ผลการประเมินอยู่ในระดับ

เกณฑ์การประเมิน

- 5 หมายถึง อยู่ในระดับ ดีมาก
- 4 หมายถึง อยู่ในระดับ ดี
- 3 หมายถึง อยู่ในระดับ พอใช้
- 2 หมายถึง อยู่ในระดับ ผ่าน
- 1 หมายถึง อยู่ในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์ประเมินระดับคุณภาพ

- 1-6 คะแนน เกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับ ปรับปรุง
- 7-12 คะแนน เกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับ ผ่าน
- 13-18 คะแนน เกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับ พอใช้
- 19-24 คะแนน เกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับ ดี
- 25-30 คะแนน เกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับ ดีมาก

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน

วิชาภาษาจีน เรื่อง เทศกาล

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ที่	ชื่อ-สกุล	ผลประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม						รวม คะแนน	ระดับ คุณภาพ
		ข้อดี ที่สังเกตเห็น	ข้อ เสีย	ผู้ สังเกต	ผู้ สังเกต	ผู้ สังเกต	ผู้ สังเกต		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									

ใบความรู้ เรื่อง เทศกาลวันสำคัญไทย-จีน

คำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน

คำศัพท์	คำอ่าน	คำแปล
1. 春节	chūn jié	วันตรุษจีน
2. 端午节	duān wǔ jié	วันไหว้พระจันทร์
3. 中秋节	zhōng qiū jié	วันไหว้พระจันทร์
4. 清明节	qīng míng jié	วันเซ่งเม้ง
5. 元宵节	yuán xiāo jié	วันลอยโคมไฟ
6. 元旦	yuán dàn	วันปีใหม่
7. 儿童节	ér tóng jié	วันเด็ก
8. 教师节	lǎoshī jié	วันครู
9. 水灯节	shuǐ dēngjié	วันลอยกระทง
10. 宋干节	sòng gān jié	วันสงกรานต์



304387911

BUU iThesis 63910115 thesis / recv: 06072566 09:29:42 / seq: 725

姓名 (ชื่อ)..... 班(ชั้น)..... 号(เลขที่).....

ใบงาน เรื่อง เทศกาลวันสำคัญ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เป็นภาษาจีนและเขียนพินอินตามภาพที่กำหนดให้ถูกต้อง (10 คะแนน)



1. คำศัพท์ภาษาจีน.....

พินอิน.....



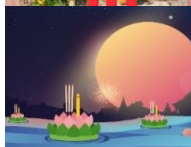
2. คำศัพท์ภาษาจีน.....

พินอิน.....



3. คำศัพท์ภาษาจีน.....

พินอิน.....



4. คำศัพท์ภาษาจีน.....

พินอิน.....



5. คำศัพท์ภาษาจีน.....

พินอิน.....



6. คำศัพท์ภาษาจีน.....

พินอิน.....



7. คำศัพท์ภาษาจีน.....

พินอิน.....



8. คำศัพท์ภาษาจีน.....

พินอิน.....



9. คำศัพท์ภาษาจีน.....

พินอิน.....



10. คำศัพท์ภาษาจีน.....

พินอิน.....

เฉลย ใบงาน เรื่อง เทศกาลวันสำคัญ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เป็นภาษาจีนและเขียนพินอินตามภาพที่กำหนดให้ถูกต้อง (10 คะแนน)



1. คำศัพท์ภาษาจีน..... 宋干节

พินอิน..... sòng gān jié



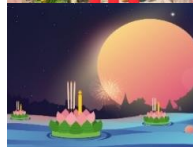
2. คำศัพท์ภาษาจีน..... 中秋节

พินอิน..... zhōng qiū jié



3. คำศัพท์ภาษาจีน..... 清明节

พินอิน..... qīng míng jié



4. คำศัพท์ภาษาจีน..... 水灯节

พินอิน..... shuǐ dēn gjié



5. คำศัพท์ภาษาจีน..... 元旦

พินอิน..... yuán dàn



6. คำศัพท์ภาษาจีน..... 春节

พินอิน..... chūn jié



7. คำศัพท์ภาษาจีน..... 端午节

พินอิน..... duān wǔ jié



8. คำศัพท์ภาษาจีน..... 教师节

พินอิน..... lǎoshī jié



9. คำศัพท์ภาษาจีน..... 儿童节

พินอิน..... ér tóng jié



10. คำศัพท์ภาษาจีน..... 元宵节

พินอิน..... yuán xiāo jié

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**

คำชี้แจง ให้นักเรียนกาทับคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว (20 คะแนน)

1. คำศัพท์ 谢谢 อ่านว่าอะไร
 - A. zàijiàn
 - B. nǐhǎo
 - C. xièxiè
 - D. bāibāi
2. คำว่า "ขอโทษ" คำศัพท์ภาษาจีนเขียนอย่างไร
 - A. 再见
 - B. 谢谢
 - C. 晚安
 - D. 对不起
3. ถ้าจะบอกลาเพื่อนในชั้นเรียนจะพูดคำศัพท์ในข้อใด
 - A. 你好
 - B. 再见
 - C. 拜拜
 - D. 晚安
4. นักเรียนเจอคุณครูจะกล่าวคำทักทายด้วยการพูดคำว่า “สวัสดี” ถ้าเป็นคนจีนเจอกัน
จะพูดคำศัพท์ในข้อใด
 - A. 你好
 - B. 谢谢
 - C. 再见
 - D. 没关系

5. คำศัพท์ 面条 อ่านว่าอะไร

- A. jiaozi
- B. zhá jī
- C. miàn tiáo
- D. mùguā shāilǎ

6. “โก๋ทอด” คำศัพท์ภาษาจีนเขียนอย่างไร

- A. 煎蛋卷
- B. 馒头
- C. 烧麦
- D. 炸鸡

7. ถ้าจะซื้อ “ซาลาเปา” กับคนจีนจะพูดคำศัพท์ข้อใด

- A. 筷子
- B. 包子
- C. 宫保鸡丁
- D. 麻婆豆腐

8. คนไทยส่วนใหญ่จะชอบกินส้มตำ โก๋ทอด คนจีนส่วนใหญ่จะชอบกินอาหารในข้อใด

- A. 馒头
- B. 炒饭
- C. 面条
- D. 煎蛋卷

9. คำศัพท์ 勺子 อ่านว่าอะไร

- A. tāngwǎn
- B. tāngchí
- C. sháozi
- D. pánzi

10. “จาน” คำศัพท์ภาษาจีนเขียนอย่างไร

- A. 汤匙
- B. 茶匙
- C. 叉子
- D. 盘子

11. ถ้าจะซื้อ“ช้อนชา”กับคนจีน เราจะพูดคำศัพท์ภาษาจีนข้อใด

- A. 碗
- B. 茶匙
- C. 汤匙
- D. 饭碗

12. วัฒนธรรมการรับประทานอาหารคนไทยใช้ช้อน-ส้อม คนจีนใช้อะไร

- A. 筷子
- B. 叉子
- C. 包子
- D. 鱼翅

13. คำศัพท์ 学校 อ่านว่าอะไร

- A. shū diàn
- B. xué xiào
- C. yín hang
- D. wū

14. “สวนสัตว์” คำศัพท์ภาษาจีนเขียนอย่างไร

- A. 屋
- B. 书店
- C. 银行
- D. 动物园

15. ถ้ามีเพื่อนชาวจีนจะไปซื้อหนังสือเรียน นักเรียนจะบอกให้ไปซื้อที่ใด
- A. 市场
 - B. 寺庙
 - C. 书店
 - D. 公园
16. คนจีนชอบไปไหว้พระทำบุญที่ศาลเจ้า คนไทยชอบไปไหว้พระทำบุญที่ใด
- A. 寺庙
 - B. 银行
 - C. 市场
 - D. 动物园
17. คำศัพท์ 宋干节 อ่านว่าอะไร
- A. yuán xiāo jié
 - B. sòng gān jié
 - C. ér tóng jié
 - D. yuán dàn
18. “วันไหว้พระจันทร์” คำศัพท์ภาษาจีนเขียนอย่างไร
- A. 中秋节
 - B. 元宵节
 - C. 清明节
 - D. 教师节
19. ถ้าจะบอกเพื่อนที่เป็นคนจีนว่าวันนี้เป็น “วันเด็ก” นักเรียนจะพูดคำศัพท์ในข้อใด
- A. 春节
 - B. 元旦
 - C. 儿童节
 - D. 水灯节

20. วันปีใหม่มกนไทยคือวันสงกรานต์ วันปีใหม่มกนจีนคือวันในข้อใด

- A. 端午节
- B. 元宵节
- C. 儿童节
- D. 春节



304387911

BUU iThesis 63910115 thesis / recv: 06072566 09:29:42 / seq: 725

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ข้อสอบ	คำตอบ	ข้อสอบ	คำตอบ
1	C	11	B
2	D	12	A
3	B	13	B
4	A	14	D
5	C	15	C
6	D	16	A
7	B	17	B
8	A	18	A
9	C	19	C
10	D	20	D

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน

姓名 (ชื่อ)..... 班 (ชั้น)..... 号 (เลขที่).....

ข้อ	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน

姓名 (ชื่อ)..... 班 (ชั้น)..... 号 (เลขที่).....

ข้อ	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

แบบบันทึกคะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน
วิชาภาษาจีน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน Pre-test	คะแนนหลังเรียน Post-test	คะแนนผลต่าง D	หมายเหตุ
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
$\sum x$				
$\bar{X}$				



304387911

BUU iThesis 63910115 thesis / recv: 06072566 09:29:42 / seq: 725

**แบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม**

- คำชี้แจง** 1. แบบประเมินนี้ใช้สำหรับผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม
แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม
2. ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน และทำเครื่องหมาย ✓
ลงในช่องระดับคะแนนที่เห็นสมควร

ข้อ	พฤติกรรมที่ต้องการประเมิน	คะแนน		
		3	2	1
1	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมการทักทายไทย-จีน			
2	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับการทักทายไทย-จีน			
3	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมอาหารไทย-จีน			
4	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอาหารไทย-จีน			
5	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมการใช้อุปกรณ์ ในการรับประทานอาหารไทย-จีน			
6	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร			
7	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับสถานที่ไทย-จีน			
8	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับสถานที่			
9	การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน			
10	ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญ ไทย-จีน			

เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมการทักทายไทย-จีน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมการทักทายไทย-จีนได้ถูกต้องครบถ้วน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมการทักทายไทย-จีนได้บางส่วน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมการทักทายไทย-จีนได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ
2. ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับการทักทายไทย-จีน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับการทักทายไทย-จีนได้ถูกต้องครบถ้วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับการทักทายไทย-จีนได้บางส่วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับการทักทายไทย-จีนได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ
3. การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมอาหารไทย-จีน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมอาหารไทย-จีน ได้ถูกต้องครบถ้วน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมอาหารไทย-จีน ได้บางส่วน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมอาหารไทย-จีนได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ
4. ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอาหารไทย-จีน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับอาหารไทย-จีนได้ถูกต้องครบถ้วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับอาหารไทย-จีนได้บางส่วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับอาหารไทย-จีนได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ
5. การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมการใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมการใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีนได้ถูกต้องครบถ้วน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมการใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีนได้บางส่วน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมการใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีนได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ



3043827911

BVU iThesis 63910115 thesis / recv: 06072566 09:29:42 / seq: 725

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
6. ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับอุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีน ได้ถูกต้องครบถ้วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับอุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีน ได้บางส่วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับอุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีน ได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ
7. การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับสถานที่ไทย-จีน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมด้านสถานที่ไทย-จีน ได้ถูกต้องครบถ้วน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมด้านสถานที่ไทย-จีน ได้บางส่วน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมด้านสถานที่ไทย-จีน ได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ
8. ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับสถานที่	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับสถานที่ได้ถูกต้องครบถ้วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับสถานที่ได้บางส่วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับสถานที่ได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ
9. การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ได้ถูกต้องครบถ้วน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ได้บางส่วน	บอกความแตกต่างทางวัฒนธรรมเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ
10. ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ได้ถูกต้องครบถ้วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ได้บางส่วน	สามารถสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ได้บางส่วน โดยที่ครูต้องให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ

การประเมินผลรวมคะแนนเฉลี่ยมีระดับคุณภาพ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง พอใช้

**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม**

- คำชี้แจง**
1. แบบประเมินนี้ใช้สำหรับผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม
 2. แบบประเมินนี้มีทั้งหมด 10 ข้อ
 3. แบบประเมินนี้ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด ใช้เพื่อสอบถามความรู้สึกของนักเรียน ไม่มีผล ต่อคะแนนในรายวิชา
 4. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ให้คะแนนตามความคิดเห็นของแบบประเมินให้ครบทุกข้อ โดยกำหนดค่าน้ำหนักเป็น 5 ระดับ คือ
 - 5 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด
 - 4 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียน อยู่ในระดับมาก
 - 3 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียน อยู่ในระดับปานกลาง
 - 2 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียน อยู่ในระดับน้อย
 - 1 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียน อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ข้อ	คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน					
2	มีสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย					
3	มีการบูรณาการทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน					
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย					
5	มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม					
6	ได้ฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร					
7	มีความสนุกสนานในการเรียนรู้โดยใช้เกม					
8	มีความสามัคคีในการทำกิจกรรมกลุ่ม					
9	สามารถนำความรู้ไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันได้					
10	ส่งเสริมความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรมไทย-จีน					



304387911

BUU iThesis 63910115 thesis / recv: 06072566 09:29:42 / seq: 725

ภาคผนวก ง

- ตารางแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
- ตารางแสดงค่า T -test โดยใช้การทดสอบที่ (T -test for Dependent)
- ตารางแสดงผลการประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน

ตารางที่ 27 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม

เลขที่	ก่อนเรียน 20 คะแนน	หลังเรียน 20 คะแนน	ความก้าวหน้า	หมายเหตุ
1	6	13	7	
2	7	14	7	
3	4	12	8	
4	5	15	10	
5	8	16	8	
6	7	17	10	
7	8	17	9	
8	7	16	9	
9	9	17	8	
10	5	13	8	
11	8	15	7	
12	8	18	10	
13	6	15	9	
14	7	16	9	
15	7	16	9	
16	7	14	7	
17	6	15	9	
18	5	13	8	
19	9	18	9	
20	8	17	9	
21	7	15	8	
22	6	16	10	
23	5	12	7	
24	7	15	8	
รวม	162	365	203	
$\bar{X}$	6.75	15.21	8.45	

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม โดยใช้การทดสอบที (T-test for Dependent)

t-test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation
Pair 1 Pre-test	6.75	24	1.33
Posttest	15.21	24	1.74

Paired Samples Test

	Paired Differences			<i>t</i>	<i>df</i>	Sig.
		Std.	Std. Error			
	Mean	Deviation	Mean			
Pair 1 Posttest - Pretest	8.46	1.02	0.21	40.6000	23	0.0000

ตารางที่ 28 แสดงผลการประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียน
ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอน
โดยใช้เกม

นักเรียนคนที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	ข้อที่	รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15
2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	23
3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	23
4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	26
5	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
7	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	22
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
9	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	28
10	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	23
11	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	27
12	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28
13	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	27
14	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	22
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
16	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	22
17	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
18	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	24
19	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	22
20	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	22
21	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14
22	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28
23	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	25
24	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	23
เฉลี่ย											22.66