

ชื่อผลงานวิจัย	การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยี บริหารธุรกิจยานนาวา
ชื่อผู้วิจัย	นายคาริณญ์วัฒน์ มีอุตหนุน
ตำแหน่ง	อาจารย์ประจำแผนกภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนภาษาจีน สถาบันการจัดการ ปัญญาภิวัฒน์
สถานศึกษาที่ทำงาน	วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา กรุงเทพมหานคร 0-2044-4037
โทรศัพท์ส่วนตัว	084-093-2564
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	2567
ประเภทวิจัย	วิจัยชั้นเรียน

บทคัดย่อ

จากการวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ต่อการเรียนรู้และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 2) เพื่อเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ 4 แผน 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เพื่ออธิบายหาค่ากลาง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่ออธิบายค่าการกระจายของข้อมูล และการทดสอบค่า t-test เพื่อวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ($\mu = 23.50$ และ $\sigma = 2.12$) 2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.51$ และ $\sigma = 0.66$)

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก ขณะเดียวกันภาษาจีนเป็นภาษาที่สำคัญมากภาษาหนึ่งและมีแนวโน้มที่จะสำคัญยิ่งขึ้นในอนาคต เนื่องจากสาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นประเทศที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 5,000 ปี และจำนวนประชากรชาวจีนในประเทศมีมากกว่า 1,400 ล้านคน อีกทั้งเป็นประเทศที่กำลังเจริญรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วที่สุดในปัจจุบัน ด้วยขนาดของเศรษฐกิจในปัจจุบันที่กำลังขยายตัวและมีการค้าและการลงทุนระหว่างไทยจีนจะเพิ่มสูงขึ้นจากอดีต ส่งผลให้ความต้องการในตลาดแรงงาน ต่อผู้ที่มีความสามารถทางภาษาจีนสูงขึ้นตาม ด้วยเหตุผลเหล่านี้ การเรียนรู้ภาษาจีนนอกจากเพื่อการติดต่อสื่อสารและเพื่อความเข้าใจในอารยธรรมจีนที่ยิ่งใหญ่แล้ว ยังเป็นโอกาสในการสร้างความเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ ดังนั้นจึงปฏิเสธไม่ได้ว่าภาษาจีนเป็นภาษาที่มีความสำคัญภาษาหนึ่งของโลก

ปัจจุบันภาษาจีนเริ่มมีผู้คนสนใจศึกษาเล่าเรียนมากขึ้นเกิดกระแสการเรียนรู้ภาษาจีนและวัฒนธรรมจีนอย่างแพร่หลายในประเทศไทย โดยการเริ่มต้นการเรียนรู้ภาษาจีนนั้น เริ่มจากการออกเสียงสัทอักษรจีน คำศัพท์ และการสนทนาคำศัพท์ง่ายๆที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เพราะคำศัพท์เป็นเรื่องสำคัญคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา (อนุภาพ ตลโสภณ,2542)

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาพบปัญหาผู้เรียนไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ การอ่านออกเสียง สะกดคำไม่ชัดเจนและไม่ถูกต้อง ผู้วิจัยจึงได้หาแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าว ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน ซึ่งเกมเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดีและส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่านและเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิตเพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี จึงได้ใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และการออกเสียงภาษาจีนให้นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวาสามารถจดจำคำศัพท์และอ่านออกเสียงได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ต่อการเรียนรู้และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2
2. เพื่อเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

การใช้เกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม

- พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2
- ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนและการอ่านออกเสียงภาษาจีนสูงขึ้น
2. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน อยู่ในระดับดี

นิยามศัพท์

1. การพัฒนาการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการหรือกิจกรรมที่มีเป้าหมายเพื่อเพิ่มพูนและเสริมสร้างความรู้ ทักษะ ความสามารถ และประสบการณ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น การใช้เกมในการสอนเพื่อให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนานและท้าทาย
2. เกมคำศัพท์ หมายถึง กิจกรรมหรือเครื่องมือประกอบการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสารที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมคำศัพท์ที่หลากหลาย สำหรับที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด 4 เกม ดังนี้
 - 1) เกมอ่านและแปลความหมายคำศัพท์ (Reading and Translation Game)
 - 2) เกมจับคู่คำศัพท์ (Matching Game)
 - ๓) เกมกระซิบ (Whisper Game)
 - ๔) เกมบิงโก (Bingo Game)
3. การอ่านออกเสียง หมายถึง การที่ผู้อ่านเปล่งเสียงของคำ วลีหรือข้อความ ออกมาได้อย่างถูกต้องเพื่อที่จะสามารถสื่อสารกับผู้รับสารได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง
4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือ ทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งสามารถเป็นไปในทางที่ดีหรือไม่ดี หรือในด้านบวกและด้านลบ ซึ่งจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งนั้น สามารถตอบสนองความต้องการแก่บุคคลนั้น ซึ่งสามารถวัดได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ความสำคัญของคำศัพท์

ในการเรียนการสอนภาษาจีน ความรู้ในด้านคำศัพท์ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญในการเรียนภาษาหากผู้อ่านไม่ทราบความหมายของคำศัพท์จะส่งผลต่อการทำความเข้าใจประโยคที่คำศัพท์นั้นปรากฏอยู่หรืออาจทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจเรื่องนั้น ๆ ทั้งนี้จึงมีนักการศึกษา ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ ดังนี้

กาเดสซี (2541) เสนอความเห็นว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าการสอนโครงสร้างไวยากรณ์ เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยค แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

พิรมลักษ์ณ ดันปาน (2561) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนภาษาทุกภาษา การรู้คำศัพท์มากจะทำให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นพื้นฐานในการเรียน ยิ่งมีความรู้คำศัพท์มากก็หมายความว่าสามารถพัฒนาทักษะอื่นๆ ได้ดียิ่งขึ้น

ศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ (2565) คำศัพท์เป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการเรียนภาษา เพราะเป็นฐานรากความเข้าใจและการพัฒนาทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน มากไปกว่านี้ คำศัพท์ช่วยยกระดับความสามารถในการเรียนรู้ภาษาให้มีสัมฤทธิ์ผลมากขึ้น เห็นได้ชัดว่า หากขาดความรู้คำศัพท์ก็ยากที่จะประสบผลลัพธ์ที่ดีในการเรียนรู้ภาษา

ดังนั้น การเรียนรู้คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งสำหรับทุกคน ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่ทำงาน เพราะคำศัพท์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารและพัฒนาตนเอง ยิ่งในปัจจุบันมีแอปพลิเคชันและเกมการเรียนรู้คำศัพท์มากมายที่ช่วยให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก นอกจากนี้การมีคำศัพท์มากมายในคลังสมองช่วยเพิ่มความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ และยังช่วยให้สามารถแสดงความคิดในลักษณะที่ซับซ้อนและหลากหลายมากขึ้น

ขั้นตอนการสอนคำศัพท์

พรสวรรค์ สีป้อ (2550) สรุปขั้นตอนการสอนคำศัพท์ ดังนี้

1. ชี้นำเสนอในขั้นนี้ ผู้สอนควรเสนอคำศัพท์ควบคู่ไปกับบริบทของการใช้คำศัพท์นั้นๆ เนื่องจากความหมายของคำส่วนใหญ่จะถูกกำหนดโดยบริบทของประโยคสำหรับการนำไปใช้สื่อสาร เทคนิคการนำเสนอความหมายมีหลายวิธี เช่น การยกตัวอย่าง การสอนโดยเทคนิคการตอบสนองด้วยท่าทาง การแสดงละครใบ้ การให้คำที่มีความหมายเหมือนหรือตรงข้ามกัน การให้คำนิยาม การให้เดาความหมายจากบริบท และการแปล เป็นต้น

2. ขั้นฝึก ในขั้นนี้ควรเริ่มฝึกจากคำโดดหรือคำเดี่ยวที่มีความหมายในตัวเอง หลังจากนั้นค่อยนำคำมาประกอบเป็นประโยคให้สมบูรณ์ในการสื่อความหมาย และขั้นสุดท้าย ให้ฝึกประกอบเป็นประโยคที่ต่อเนื่องกัน

3. ขั้นนำไปใช้ในขั้นนี้จะต้องสัมพันธ์กับทักษะอื่นๆ หรือการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียน นอกจากจะเป็นการวัดผลการเรียนรู้แล้ว ควรฝึกให้นักเรียนได้นำคำศัพท์ไปอย่างสม่ำเสมอ เช่น การสร้างสถานการณ์ให้นักเรียนโดยการทักทาย การสอบถาม เป็นต้น หรือการใช้ภาษาไทยให้น้อยที่สุด และควรกำหนดเงื่อนไขการนำคำศัพท์ไปใช้ให้กับผู้เรียน เช่น ใช้คำที่กำหนดในการแต่งเรื่องสั้น สนทนา แสดงบทบาทสมมติหรือแสดงละคร เป็นต้น

สรุป ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเสนอ จะเป็นขั้นที่ครูผู้สอนเสนอหรือสอนคำศัพท์ให้แก่ผู้เรียนโดยใช้เทคนิคต่างๆ ที่มีประสิทธิภาพ ขั้นฝึก เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้เริ่มฝึกคำศัพท์ด้วยตนเอง โดยเริ่มจากการฝึกคำง่ายๆ สั้นๆ ไปจนถึงการทำให้อยู่ในรูป 10 ประโยค และขั้นสุดท้าย ขั้นนำไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องนำความรู้ที่เรียนมาไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่ครูผู้สอนเป็นผู้กำหนดขึ้น

ลักษณะของเกมประกอบการสอน

ณัฐดนัย อินทรสมใจ (2564) อธิบายว่า เกมการสอน ควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ ความสนุกสนาน และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ไม่ควรใช้เวลานานเกินไป ต้องแจ้งกติกาการเล่นก่อนเริ่มเกมทุกครั้ง ทั้งนี้ ผู้สอนควรคำนึงถึงระดับความเหมาะสมของผู้เรียนเป็นสำคัญในการ เลือกเกม

ศุภาพิชญ์ สิงห์ล่อ (2565) เกมประกอบการสอนควรมีลักษณะที่ดี คือ เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อตัวผู้เล่น มีกฎกติกาและการตัดสินใจที่ชัดเจน และไม่ใช้เวลาในการเล่นนานจนเกินไป นอกจากนี้ เกมที่ดีจะต้องส่งเสริมหรือพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้

สรุปได้ว่า เกมประกอบการสอนเป็นเครื่องมือที่ทรงประสิทธิภาพในการช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ เกมเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาทางวิชาการมากขึ้น แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมอีกด้วย

ความหมายของความพึงพอใจ

มอร์ส (Morse,1953) ได้แสดงความเห็นไว้ว่า ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง การลดความเครียดของผู้ทำงานให้น้อยลง ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของมนุษย์นั้นมีความต้องการ ถ้าความต้องการนั้นได้รับการตอบสนองทั้งหมดหรือบางส่วน ความเครียดจะน้อยลงความพอใจจะเกิดขึ้น และในทางกลับการถ้าความต้องการ ไม่ได้รับการตอบสนอง ความเครียดและความไม่พอใจจะเกิดขึ้น

กนน ทศานนท์ (2553) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้ ค่านิยม ประสบการณ์ ที่แต่ละบุคคลได้รับและจะเกิดขึ้น

ก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการให้แก่บุคคลนั้นได้ ซึ่งระดับความพึงพอใจของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันไป

ดังนั้น ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่สามารถประเมินได้ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผ่านการสอบถามความคิดเห็น การสัมภาษณ์ หรือการสำรวจความคิดเห็น ความพึงพอใจมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความสุขและความสำเร็จในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน

การวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจเราสามารถวัดได้โดยใช้เครื่องมือวัดที่เรียกว่า แบบวัด คำว่า แบบวัดนี้เป็นคำกลางใช้แทนความหมายของเครื่องมือรวบรวมข้อมูลทั่วไป ทั้งแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินค่า แบบทดสอบวัดความรู้วัดความถนัดและวัดพฤติกรรม (บุญธรรม กิจปรีดาภิรัชต์, 2549) ดังนั้นในการวัดความพึงพอใจเราจึงสามารถสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ตอบได้โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีสนับสนุน แบบวัดความพึงพอใจจึงจะมีคุณภาพสามารถวัดได้ตรงกับความต้องการ การวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่น การบริหาร การควบคุมงานเงื่อนไขต่างๆ เป็นต้น
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้
3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มณฑนา ชินนาพันธ์ (2562 : บทคัดย่อ) การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษร(พินอิน) โดยใช้สื่อมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนามิตรภาพที่ 201 อำเภอกาญจนดิษฐ์ จังหวัดสุราษฎร์ธานี ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 5 คน 2) ก่อนเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 14 คะแนน คะแนนต่ำสุด 12 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) 12.80 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) 1.10 และหลังเรียนโดย ใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 17 คะแนน คะแนนต่ำสุด 16 คะแนน คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) 16.60 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(S.D) 0.55 แสดงให้เห็นว่า หลังเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษร (พินอิน) สูงกว่าก่อนเรียน

นฤชล สติรวัฒน์กุล (2560 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้แผนภาพการคูณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แผนภาพการคูณและจากการเรียนรู้แบบปกติเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้แผนภาพการคูณ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาจีนโดยใช้แผนภาพการคูณ การวิเคราะห์ข้อมูล โดยผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้แผนภาพการคูณมีคุณภาพในระดับดีมากและ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.01/83.11 และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาจีนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ (2565 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์จำนวน 10 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ($\mu = 20.80$ และ $\sigma = 2.94$) 2) ผลความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.65$ และ $\sigma = 0.13$)

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากร

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ของวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 65 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี สาขาการตลาด และสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา โดยผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 4 แผน รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก และข้อสอบอัตนัย จำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 แบบทดสอบเลือกคำที่ได้ยิน จำนวน 10 ข้อ (ปรนัย 5 ข้อ และอัตนัย 5 ข้อ)
ตอนที่ 2 แบบทดสอบการจดจำคำศัพท์ จำนวน 10 ข้อ (ปรนัย)
ตอนที่ 3 แบบทดสอบการนำคำศัพท์ไปใช้ จำนวน 10 ข้อ (ปรนัย 5 ข้อ และอัตนัย 5 ข้อ)
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ จำนวน 8 ข้อ

วิธีการสร้างเครื่องมือ

1. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ วิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร จำนวน 4 แผน เวลา 8 ชั่วโมง ตามขั้นตอน ดังนี้
 - 1.1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง หลักสูตรแกนกลาง คำอธิบายรายวิชา และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร
 - 1.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน (8 ชั่วโมง)
 - 1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่สร้างเสร็จ นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและเนื้อหา เพื่อตรวจหาค่าความเที่ยงตรง และค่าดัชนีความสอดคล้อง จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วจึงนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน
 - 2.1 ศึกษาเอกสารและหนังสือเรียนที่เกี่ยวข้องกับ วิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร
 - 2.2 สร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ทั้งหมด 30 ข้อ
 - 2.3 นำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาจีน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบ
 - 2.4 นำแบบทดสอบที่ผู้เชี่ยวชาญที่ได้เสนอแนะไว้ มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม
 - 2.5 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง
 - 2.6 นำคะแนนที่ได้มาหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น

2.7 นำแบบทดสอบไปใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

3. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์

3.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากตำราและเอกสารต่างๆ

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อเกมคำศัพท์ จำนวน 8 ข้อ อยู่ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) โดยกำหนดความคิดเห็นไว้ 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจมาก

3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

3.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับความเห็นชอบและให้คำชี้แนะ

3.4 แก้ไขปรับปรุงแบบสอบถามความคิดเห็นตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาจีน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็น และนำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้เชี่ยวชาญที่ได้เสนอแนะไว้ มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

3.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจง วัตถุประสงค์ วิธีประเมินผลการเรียนและการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2
2. ผู้วิจัยประเมินก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน
3. ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ระยะเวลา 4 สัปดาห์ จำนวน 8 ชั่วโมง

4. ผู้วิจัยประเมินหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน ซึ่งเป็นแบบทดสอบคนละชุดกับแบบทดสอบก่อนเรียน

5. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนหลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์
สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1.สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Mean)

2.สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 ค่าความยากง่าย (p)

2.2 ค่าอำนาจจำแนก (r)

2.3 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ก่อนและหลังการสอนด้วยเกมคำศัพท์ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียน

รายการทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ร้อยละ
ก่อนเรียน	30	30	17.50	2.12	58.33
หลังเรียน	30	30	23.50	0.70	78.33

จากตารางที่ 1 พบว่า พบว่าผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนโดยการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.50 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70 คิดเป็นร้อยละ 78.33 ซึ่งสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.12 คิดเป็นร้อยละ 58.33 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 หลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 หลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์

รายการ	($\bar{X}$)	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. เกมคำศัพท์ภาษาจีนมีความน่าสนใจและสนุกสนาน	4.57	0.661	มากที่สุด
2. เกมคำศัพท์ภาษาจีนมีความเหมาะสมกับวัยและความรู้ของผู้เรียน	4.70	0.579	มากที่สุด
3. เกมคำศัพท์ภาษาจีนมีความหลากหลายและเข้าใจง่าย	4.27	0.770	มาก
4. เกมคำศัพท์ภาษาจีนช่วยพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ทักษะการเขียนสะกดคำ และนำไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้	4.43	0.797	มาก
5. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนคำศัพท์ภาษาจีน	4.49	0.757	มาก
6. นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมนคำศัพท์ภาษาจีน	4.60	0.704	มากที่สุด
7. ครูผู้สอนให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะเล่นเกมและช่วยผู้เรียนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม	4.53	0.755	มากที่สุด
8. ครูผู้สอนแจ้งกติกา วัตถุประสงค์ หรือสิ่งที่นักเรียนทำก่อนเล่นเกมอย่างชัดเจน โดยใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน	4.40	0.598	มาก
รวม	4.51	0.664	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่าระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่หลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.51) โดยเรียงลำดับความสำคัญนี้ เกมคำศัพท์ภาษาจีนมีความเหมาะสมกับวัยและความรู้ของผู้เรียน ($\bar{X}$ =4.70) นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมนคำศัพท์ภาษาจีน ($\bar{X}$ =4.60) เกมคำศัพท์ภาษาจีนมีความน่าสนใจและสนุกสนาน ($\bar{X}$ =4.57) ครูผู้สอนให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะเล่นเกมและช่วยผู้เรียนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม ($\bar{X}$ =4.53) นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนคำศัพท์ภาษาจีน ($\bar{X}$ =4.49) เกมคำศัพท์ภาษาจีนช่วยพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ทักษะการเขียนสะกดคำ และนำไปประยุกต์ใช้ในประโยคได้ ($\bar{X}$ =4.43) ครูผู้สอนแจ้งกติกา วัตถุประสงค์ หรือสิ่งที่นักเรียนทำก่อนเล่นเกมอย่างชัดเจน โดยใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ($\bar{X}$ =4.40) และเกมคำศัพท์ภาษาจีนมีความหลากหลายและเข้าใจง่าย ($\bar{X}$ =4.27)

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

สรุป

จากการวิจัยการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ปีการศึกษา 2566 มีผล ดังนี้

1. ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51)

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัย การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ปีการศึกษา 2566 การเล่นเกมคำศัพท์ช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และการเข้าใจความหมายของคำศัพท์ ซึ่งมีประโยชน์ในการสื่อสารทั้งในชีวิตประจำวัน อีกทั้งทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกผ่อนคลายและต้องการที่จะเรียนรู้ จากการสังเกตของผู้วิจัยในชั้นเรียน พบว่า ผู้เรียนค่อนข้างกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการเล่นกิจกรรมเกมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ญัฐดนัย อินทรสมใจ (2564) ที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่า เกมการสอนควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ ความสนุกสนาน และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ไม่ควรใช้เวลานานเกินไป ต้องแจ้งกติกาการเล่นก่อนเริ่มเกมทุกครั้ง ทั้งนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงระดับความเหมาะสมของผู้เรียนเป็นสำคัญในการเลือกเกม และตรงกับแนวคิดของ ภาพิชญ์ สิงห์ลอ (2565) ที่กล่าวว่า เกมประกอบการสอนควรมีลักษณะที่ดี คือ เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อตัวผู้เล่น มีกฎกติกาและการตัดสินใจที่ชัดเจน และไม่ใช้เวลาในการเล่นนานจนเกินไป นอกจากนี้ เกมที่ดีจะต้องส่งเสริมหรือพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้

จากการดำเนินการวิจัย สามารถสรุปได้ว่า การนำเกมคำศัพท์มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีน ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้คำศัพท์สูงขึ้น ซึ่งผลวิจัยโดยภาพรวมสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุภาพิชญ์ สิงห์ลอ (2565) ที่ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน ผลความพึงพอใจของนักเรียนหลังได้รับการสอนด้วยเกมคำศัพท์อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากการพิจารณาความพึงพอใจทั้ง 8 ข้อ พบว่ามี 4 ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ 1) ความพึงพอใจเกมคำศัพท์ภาษาจีนมีความเหมาะสมกับวัยและความรู้ของผู้เรียน ด้านผลลัพธ์มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงที่สุด 2) นักเรียนมีความสุขในการเล่นเกมคำศัพท์ภาษาจีน 3) เกมคำศัพท์ภาษาจีนมีความน่าสนใจและสนุกสนาน และ 4) ครูผู้สอนให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะเล่นเกมและช่วยผู้เรียนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม

สรุปได้ว่าการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจยานนาวา ปีการศึกษา 2566 เกมคำศัพท์สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินความรู้และทักษะของนักเรียนได้ในรูปแบบที่ไม่เคร่งเครียดและทำให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมศักยภาพตามความถนัดของตนเอง มีความสุขกับการเรียนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนแจ้งกติกาหรือสิ่งที่นักเรียนทำก่อนเล่นเกมอย่างชัดเจน โดยใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนเนื่องจากบางครั้งผู้เรียนจำรายละเอียดและขั้นตอนของเกมไม่ได้
2. ครูควรมีการเสริมแรงให้แก่ผู้เรียนในระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกกระตือรือร้นและความพยายามที่จะทำกิจกรรมแต่ละขั้นตอนให้ดีขึ้นได้ รวมทั้งทำให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย ผู้เรียนไม่รู้สึกเครียดจนเกินไป

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดงานในหน้าที่

1. ควรมีการบูรณาการรูปแบบการเรียนการสอน หรือกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีความหลากหลาย เพื่อส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้มีการพัฒนาตนเองให้มากยิ่งขึ้น
2. ควรนำการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน และทักษะทางด้านภาษาจีนให้ดียิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กนน ทศานนท์. (2553). "ผลการจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระเทคโนโลยี สารสนเทศกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี และความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6." วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- กระทรวงศึกษาธิการ. **หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562**. กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2562.
- จันทร์หา พันธุมณี. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนเรื่องการอ่านภาษาจีนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน. งานวิจัยในชั้นเรียนโรงเรียนเตรียมบัณฑิตพิชชาลัย, สงขลา.
- ดาวชเยศ ปัญญาสุรยุธ. (2556). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของ **ชุมชนภาษาจีน**. (วิทยานิพนธ์ปริญญา ค.ม.(หลักสูตรและการเรียนการสอน),มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม).
- ทิศนา แคมมณี. (2553). **ศาสตร์การสอนคือความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ.สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤชล สติรวัฒน์กุล. (2559). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้แผนภาพการ์ตูน. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี).
- ประภัสรา โคตะขุน. (2555). **IOC คืออะไร**. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/prapasara/2-6> [25 ธันวาคม 2566].
- สุภาพิชญ์ สิงห์ลอ. (2565). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น **ประถมศึกษาปีที่ 3**. งานวิจัยในชั้นเรียนโรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ, พิษณุโลก.
- สุวิมล นกกลาง. (2556). **ทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน(พินอิน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม**. งานวิจัยในชั้นเรียนโรงเรียนมหิศราธิปติ, นครราชสีมา.