



ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

พ.ศ. 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

พ.ศ. 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

**THESIS**

**CHINESE LISTENING AND SPEAKING ABILITY OF GRADE 7  
STUDENTS THROUGH LANGUAGE GAME ACTIVITIES.**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS FOR  
THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION PROGRAM IN CURRICULUM  
AND INSTRUCTION OF SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY**

**2019**

**COPYRIGHT OF SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY**



## ใบรับรองวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ชื่อวิทยานิพนธ์                      ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา  
CHINESE LISTENING AND SPEAKING ABILITY OF GRADE 7  
STUDENTS THROUGH LANGUAGE GAME ACTIVITIES

ผู้วิจัย                                      นางสาวธมกร มาบัว

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ดร.มนตรี เด่นดวง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม  
(ดร.ปรีดา เบ็ญการ)

..... ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา รับรองวิทยานิพนธ์แล้ว

..... รักษาราชการแทน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัศนาศิริ โชติ)      อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

(1)

ชื่อวิทยานิพนธ์	ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย เกมทางภาษา
ผู้วิจัย	นางสาวธมกร มาบัว ปีการศึกษา 2562
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ดร.มนตรี เด่นดวง
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ดร.ปริดา เบ็ญการ

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาจีนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 65 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาจีนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 65 3) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนระโนดวิทยา อำเภอรโนด จังหวัดสงขลา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบความสามารถในการฟังภาษาจีน 2) แบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาจีน 3) แบบวัดเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการฟังภาษาจีนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการพูดภาษาจีนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) เจตคติของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก

(2)

**Thesis Title** Chinese Listening and Speaking Ability of Grade 7 Students through Language Game Activities

**Researcher** Miss Thamakorn Mabour      **Academic Year:** 2019

**Degree** Master of Education Program in Curriculum and Instruction

**Advisors** 1. Dr. Montree Denduang  
2. Dr. Preeda Benkan

### **Abstract**

The purposes of this study were to 1) compare Chinese listening ability for Grade 7 after implementing the lesson plan to the criterion of 65%, 2) compare Chinese speaking ability for Grade 7 after implementing the lesson plan to the criterion of 65%, and 3) investigate students' attitudes towards learning through language game activities. Multi-stage random sampling was applied to gain 30 Grade 7 students in the second semester of academic year 2019 at Ranod Wittaya School, Ranod District, Songkhla Province. Research tools were 1) a Chinese listening test, 2) a Chinese speaking test, and 3) a questionnaire about the Grade 7 participants' attitudes towards learning through the language games. Mean ( $\bar{x}$ ), Standard Deviation (S.D.) and t-test were employed for data analysis.

The research results showed that: 1) the listening ability of the participants (Grade 7) was higher than 65% after learning through the activities at a significant level of .05; 2) the speaking ability of the participants (Grade 7) was higher than 65% after learning through the activities at a significant level of .05; and 3) the participants' attitude which were Grade 7, towards learning through the lesson plan was highly positive.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ขึ้นมาได้ด้วยความเมตตากรุณาของ ดร.มนตรี เค่นดวง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ดร.ปรีดา เบ็ญการ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้ให้ความรู้และเสียสละเวลาให้คำปรึกษา แนะนำข้อคิดเห็นต่าง ๆ ตรวจสอบแก้ไขตั้งแต่เริ่มต้นงานวิจัย จนกระทั่งวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง ขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรักษา ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง ประธานกรรมการสอบที่กรุณาให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ แนวคิด และตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ซึ่งทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และขอขอบพระคุณ อาจารย์ในมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้ แนวคิด ระเบียบวิธีวิทยาด้าน หลักสูตรและการสอนเป็นอย่างดีตลอดระยะเวลาที่ศึกษา

ขอขอบพระคุณ ดร.จิตติวรรณ ชีววิภาส อาจารย์ประจำแผนกวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ดร.ปนัดดา หัสปราบ ศึกษาานิเทศก์ชำนาญการ สังกัดหน่วยงาน ศึกษาธิการจังหวัดสงขลา ที่กรุณาเสียสละเวลาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ

ขอบคุณคณะครูโรงเรียนระโนดวิทยาที่สละเวลาให้คำปรึกษา รวมทั้งเป็นกำลังใจและให้ ข้อมูลในการทำงานวิจัยมาโดยตลอด รวมถึงนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และขอบคุณเพื่อน ๆ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนและกัลยาณมิตรทุกท่าน ไม่สามารถกล่าวนามได้ในที่นี้ทั้งหมด ที่คอยช่วยเหลือ ซึ่งผู้วิจัยขอขอบคุณท่านเหล่านั้นไว้ ณ โอกาสนี้

สุดท้ายผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสุทัศน์ คุณแม่กุศล มาบัว ที่ให้ความรักและเป็น กำลังใจสำคัญ ที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยดี โดยคุณค่าและประโยชน์อันพึงมี จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูกตเวทิตา แด่บิดา มารดา บุรพจารย์และครอบครัว ที่ให้ความรักความห่วงใย ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

ธมกร มาบัว

พฤษภาคม 2563

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	(2)
กิตติกรรมประกาศ .....	(3)
สารบัญ .....	(4)
สารบัญตาราง .....	(6)
สารบัญภาพ .....	(7)
<b>บทที่ 1 บทนำ .....</b>	<b>1</b>
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	6
สมมติฐานการวิจัย .....	6
ขอบเขตการวิจัย .....	7
กรอบแนวคิดการวิจัย .....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	8
ข้อจำกัดในการวิจัย.....	10
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	10
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>11</b>
หลักสูตรโรงเรียนระโนดวิทยาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) .....	12
รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 .....	25
การฟัง-พูด .....	27
เกมทางภาษา .....	54
เจตคติ .....	69
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	78



## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....</b>	<b>81</b>
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	81
แบบแผนการทดลอง .....	82
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	82
การสร้างและหาคคุณภาพเครื่องมือ .....	82
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	91
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ .....	92
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....</b>	<b>93</b>
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลวิเคราะห์ .....	93
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	94
<b>บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....</b>	<b>97</b>
สรุปผล .....	97
อภิปรายผล .....	98
ข้อเสนอแนะ .....	101
บรรณานุกรม .....	102
ภาคผนวก .....	108
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ .....	109
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ...	111
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	118
ภาคผนวก ง การหาคคุณภาพเครื่องมือ .....	183
ประวัติผู้วิจัย .....	209

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้วิชาภาษาจีน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ..... 19
2	โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) โรงเรียนระโนดวิทยา 24
3	โครงสร้างรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 ..... 26
4	หน่วยการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 ..... 27
5	แบบแผนการทดลอง ..... 82
6	แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ..... 83
7	การวิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีน ..... 85
8	การวิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน ฉบับที่ 1 ..... 88
9	ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาจีนหลังการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยเกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 65 ..... 94
10	การเปรียบเทียบคะแนนการพูดหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา กับเกณฑ์ร้อยละ 65 ..... 95
11	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับเจตคติของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษาหลังการจัดการเรียนรู้ ..... 96

## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	8



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี สนพระราชหฤทัยภาษาจีนและวัฒนธรรมจีนเป็นพิเศษ ขณะพระราชทานสัมภาษณ์แก่ผู้สื่อข่าวซีอาร์ไอ ทรงเล่าให้ผู้สื่อข่าวฟังถึงสาเหตุที่เลือกเรียนภาษาจีนว่า เป็นข้อเสนอของสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ) “ตอนนั้น ข้าพเจ้าเพิ่งเรียนจบจากมหาวิทยาลัย ตอนแรกข้าพเจ้าคิดว่าจะเลือกเรียนภาษาเยอรมัน แต่สมเด็จพระแม่ได้รับสั่งว่า เรียนภาษาอังกฤษ ฝรั่งเศส เยอรมัน ล้วนเป็นภาษาตะวันตก คิดว่าน่าจะเรียนภาษาจีน ภาษาจีนเป็นภาษาประเทศตะวันออก คิดว่าคงจะเป็นประโยชน์มากกว่า ข้าพเจ้าคิดว่า การเลือกเช่นนี้ถูกต้อง” นับแต่นั้นมา สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี สนพระราชหฤทัยวัฒนธรรมจีนอย่างมาก ตั้งแต่ปี 1980 เป็นต้นมา สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงศึกษาภาษาจีนและวัฒนธรรมจีนด้วยความพากเพียรวิริยะ โดยทรงรับการถวายการสอนจากครูสอนภาษาจีน 9 ท่านตามลำดับ จนไม่เพียงแต่มีพระราชกระแสรับสั่งด้วยภาษาจีนได้อย่างคล่องแคล่วเท่านั้น หากยังทรงพระราชนิพนธ์แปลบทกวีจีนและนวนิยายจีน โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทกวีสมัยราชวงศ์ถัง และสมัยราชวงศ์ซ่งของจีนอย่างมากและลึกซึ้ง ทรงพระราชนิพนธ์แปล บทกวีจีนสมัยราชวงศ์ถังกว่า 100 บท เป็นภาษาไทย (คม ชัด ลึก ออนไลน์, 2552)

ในจำนวนประชากรประมาณ 7 พันล้านคน บนโลก มีจำนวนถึง 1 ใน 5 ที่พูดภาษาจีนแบบใดแบบหนึ่งเป็นภาษาแม่ จึงทำให้ภาษาจีนเป็นภาษาที่มีคนพูดเป็นภาษาแม่มากที่สุด ปัจจุบันภาษาจีนกลางถือเป็นภาษาทางการของสาธารณรัฐประชาชนจีนและไต้หวัน นอกจากนี้ภาษาจีนกลางยังเป็น 1 ใน 4 ภาษาทางการของประเทศสิงคโปร์ อันได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษามลายู ภาษาทมิฬ และภาษาจีน ที่สำคัญในองค์การสหประชาชาติภาษาจีนก็ยังเป็น 1 ใน 6 ภาษาที่ใช้เป็นภาษาทางการอีกด้วย ซึ่ง 6 ภาษาที่ว่านั้นคือ ภาษาอังกฤษ ภาษาอาหรับ ภาษาฝรั่งเศส ภาษารัสเซีย ภาษาสเปน และภาษาจีน ส่วนภาษาจีนกวางตุ้งเป็นภาษาทางการของฮ่องกงโดยใช้ร่วมกับภาษาอังกฤษ และมาเก๊า ก็ใช้ภาษาจีนกวางตุ้งร่วมกับภาษาโปรตุเกส (คณาจารย์ Think Beyond และทีมคิวเตอร์ Think Beyond Genius, 2559: 20)

ประเทศจีนเป็นประเทศที่กำลังเจริญรุดหน้าไปอย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกันประเทศจีนก็ยังเป็นแหล่งอารยธรรมอันยิ่งใหญ่ของโลก ประชากรจีนมีจำนวนมากที่สุดในโลกและชาวจีนก็ได้เดินทาง

ไปตั้งรกรากแทบทุกประเทศ ยิ่งในประเทศไทยแล้วแทบจะเรียกได้ว่ามีคนไทยเชื้อสายจีนอยู่ในทุก ๆ ตำบลเลยทีเดียว ได้ ขณะเดียวกันความร่วมมือระหว่างจีนกับกลุ่มประเทศอาเซียนซึ่งมีประเทศไทยเป็นสมาชิก นับวันจะยิ่งแน่นแฟ้นมากขึ้น ซึ่งนั่นก็หมายถึงการค้า และการลงทุนระหว่างกลุ่มประเทศอาเซียนกับประเทศจีนจะเพิ่มสูงขึ้นอีกมาก ส่งผลให้ความต้องการในตลาดแรงงานต่อผู้ที่มีความสามารถทางภาษาจีนสูงขึ้น นอกจากนี้ชาวจีนก็เป็นกลุ่มคนที่มียุทธศาสตร์ทางด้านเศรษฐกิจ อีกทั้งบทบาทของประเทศบนเวทีโลกด้วยสถานะของเศรษฐกิจที่กำลังขยายตัวและพร้อมจะแข่งขันมหาอำนาจอื่น ๆ มาเป็นมหาอำนาจทุก ๆ ด้าน ด้วยเหตุผลเหล่านี้ภาษาจีนจึงมีความสำคัญมากขึ้น โดยเฉพาะสำหรับผู้ที่มีความสนใจในด้านธุรกิจการค้าขาย นอกจากนี้ภาษาจีนยังสามารถเพิ่มโอกาสทางการทำงานในปัจจุบันนี้ภาษาจีนจึงเป็นภาษาที่กำลังมีอิทธิพลสูงขึ้น ในอนาคตภาษาจีนกลางอาจพัฒนาขึ้นมาเป็นภาษาสากลเทียบเท่ากับภาษาอังกฤษก็เป็นได้ (คณาจารย์ Think Beyond และ ทีมดีเวลอปเปอร์ Think Beyond Genius, 2559: คำนำ)

ปัจจุบันกระแสความนิยมในการเรียนภาษาจีนยังคงมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องตามการเติบโตของเศรษฐกิจจีน ดังจะเห็นได้จากการเรียนการสอนภาษาจีนที่มีอยู่อย่างแพร่หลาย ทั้งในโรงเรียนสายสามัญระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัย และ โรงเรียนสอนภาษา (ประทุมพร ตั้งกุลธวัช, 2554: 3) กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย เพื่อสร้างสังคมฐานเศรษฐกิจที่อาศัยภาษาจีนเป็นเครื่องมือของการสื่อสาร จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ปรับปรุงการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาจีนมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับความต้องการและก้าวสู่มาตรฐาน อันเป็นที่ยอมรับในระดับสากลในการพัฒนาระบบการเรียนการสอนภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพหลักสูตรที่ได้มาตรฐานจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาจึงได้จัดทำสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามกรอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยกำหนดมาตรฐานการวัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีนเป็นขั้นปีเพื่อเป็นแนวทางสำหรับสถานศึกษาในการนำไปใช้ให้เหมาะสมกับนักเรียนและสภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน จุดมุ่งหมายของการเรียนภาษาจีนคือ เพื่อให้ นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาจีนสามารถใช้ภาษาจีนสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมของจีนและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกด้วยภาษาจีนได้อย่างสร้างสรรค์ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551: 8)

การฟังนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญทักษะหนึ่ง เป็นทักษะที่ใช้กันมากและเป็นทักษะแรกที่ต้องทำการสอน เพราะผู้พูดต้องฟังให้เข้าใจเสียก่อนจึงสามารถโต้ตอบ อ่าน หรือเขียนได้ ทักษะการฟังจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ทักษะอื่นๆ ดังนั้น ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การฟังนักเรียนจึงควรได้รับการฝึกฝนทักษะการฟังอย่างพอเพียงและจริงจัง ทักษะการฟังเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องฝึกฝนให้นักเรียนเกิดความชำนาญและมีความสามารถในการฟังอย่างเข้าใจเข้าใจในสารที่ได้รับฟัง ครูควรมีความรู้และเทคนิคในการสอนทักษะการฟังจึงสามารถจัดการเรียนรู้ให้แก่นักเรียนประสบผลสำเร็จ (นิตยา สุวรรณศรี, 2554: 61) การฟังเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนแปลงและความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในโลกทำให้นักเรียนต้องพัฒนาตนเองให้ทันเหตุการณ์ ต้องรู้จักฟังอย่างมีวิจารณญาณ จับใจความสำคัญได้และรู้จักคิดวิเคราะห์ วิวิจารณ์ และแสดงทรรศนะจากการฟังได้ (เบญจมาศ อยู่เป็นแก้ว, 2548: 13) การฟังเป็นประตูสำคัญที่เปิดไปสู่การเรียนรู้ การเรียนรู้ก่อให้เกิดพัฒนาการ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า การที่เราเป็นอย่างทุกวันนี้ ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการฟัง ไม่ว่าจะเป็นการฟังในครอบครัว ในโรงเรียน สถานศึกษา สถานที่ทำงาน ในการประชุม การปรึกษาหารือ การพูดคุย ฯลฯ แต่ก็ยังไม่สนใจที่จะพัฒนาการฟังทั้ง ๆ ที่การฟังเป็นทักษะสื่อสารที่สำคัญ เพราะในแต่ละวันเราใช้เวลาไปกับการสื่อสารถึง 80% ซึ่งในบรรดาทักษะการสื่อสารทั้ง 4 อย่าง คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนนั้น เราใช้การฟังมากที่สุดอาจจะถึง 50% ของเวลาที่ใช้ในการสื่อสาร แต่คนส่วนใหญ่มักจะมองข้ามความสำคัญของการฟังไป และให้ความสนใจกับการอ่าน การเขียน การพูดมากกว่า (ยุวดา รักไทย และปานจิตต์ โภญจนาวรรณ, 2542: คำนำ) การฟังและการพูดมีบทบาทสำคัญในการเรียนการสอน การฝึกความเข้าใจในการฟังมีความสำคัญพอ ๆ กับการฝึกความสามารถในการพูด ดังนั้น จึงควรพัฒนาทักษะทั้งสองไปพร้อม ๆ กัน ทักษะฟัง-พูดเป็นการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งต่างมีจุดประสงค์ที่จะสื่อความหมายของตนเอง ผู้ฟังจะต้องตีความสิ่งที่ผู้พูดพูดและสามารถตอบด้วยภาษาที่ผู้ฟังเข้าใจ คือ ตรงกับความตั้งใจที่จะสื่อความหมายของผู้พูด ทักษะฟัง-พูดไม่สามารถแยกออกจากกันได้ กล่าวคือ ทักษะฟังเป็นทักษะด้านการรับ (Receptive Skill) และทักษะการพูดเป็นทักษะด้านการแสดงออก (Productive Skill) อย่างไรก็ตาม ผู้ฟังสามารถตีความในสิ่งที่ได้ยินด้วยการเน้นเสียงหนักเบา ระดับสูงต่ำในประโยค การแสดงสีหน้าท่าทางได้ ถึงแม้ว่าผู้พูดจะใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้องก็ตาม

การพูดเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ประสบความสำเร็จในงานอาชีพมักจะเป็นผู้ที่มีประสิทธิภาพในการพูด การพูดเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายที่ดีกว่าวิธีอื่น ๆ และนับว่าเป็นแกนกลางอันยิ่งใหญ่ในการที่จะสร้างความเข้าใจระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน การพูดเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่สำคัญและเป็นทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ทักษะอื่นเช่นเดียวกับการฟัง เป็นการกล่าวออกเสียงเป็นถ้อยคำ วลี หรือประโยค รวมถึงการใช้กริยาท่าทางเพื่อการตอบสนอง

(สุมิตรา อังวัฒนสกุล, 2540: 167) ในปัจจุบันทักษะการพูดมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าทักษะอื่น เพราะประโยชน์ของการพูดเมื่อนำไปใช้อย่างเหมาะสมกับการดำรงชีวิตประจำวัน การดำรงชีพอยู่ในสังคม การพูดเป็นการสื่อสารที่สำคัญที่สุด การปรับตัวให้อยู่รอดในสังคม การประกอบอาชีพต่าง ๆ ตลอดจนความก้าวหน้าในการทำงาน หรือแม้แต่ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลขึ้นอยู่กับ การพูดทั้งสิ้น การรับสารจากการฟัง การดู การอ่าน แล้วสามารถนำความรู้ไปแสดงทรรศนะ แสดงความคิดเห็น และถ่ายทอดอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนการพูดในโอกาสต่าง ๆ ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม นำฟัง (เบญจมาศ อยู่เป็นแก้ว, 2548: 13) การพูดเป็นการสื่อสารที่ใช้มาเป็นอันดับสองรองจากการฟัง เราจะเห็นได้ว่าในวันหนึ่ง ๆ นั้นเราจะสื่อสารกันด้วยการพูดเสียเป็นส่วนใหญ่ เพราะการพูดเป็นวิธีการส่งสารที่ใช้สะดวกรวดเร็วและก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกัน ได้มากกว่าการเขียน การพูด นอกจากพูดเพื่อให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจความหมายแล้ว เป้าหมายสุดท้ายของการพูดคือต้องการให้ผู้ฟังตอบสนองตามที่ผู้พูดต้องการ (ลัดดา แพรภทพิศุทธิ์, 2552: 15) ทักษะการฟังและการพูดเป็นทักษะที่สำคัญในการสื่อสาร โดยเฉพาะการใช้ภาษาต่างประเทศที่ไม่ใช่ภาษาแม่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด จึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ทักษะอื่น ๆ นักเรียนจึงควรได้รับการฝึกฝนทักษะการฟังและการพูดอย่างพอเพียงและจริงจัง เพื่อที่จะสามารถสื่อสารกันได้อย่างเข้าใจ (ลัดดา แพรภทพิศุทธิ์, 2552: 2)

เขตพื้นที่การศึกษามัชฌมศึกษาเขต 16 มีโรงเรียนในสังกัดทั้งหมด 54 โรงเรียน และโรงเรียนที่เปิดสอนภาษาจีนมีจำนวน 26 โรงเรียน ผู้วิจัยได้สอบถาม โดยการสัมภาษณ์ผู้สอนภาษาจีนในหัวข้อ ปัญหาการสอนภาษาจีนในโรงเรียนของท่าน พบว่านี่นี้ ผลการเรียนรู้ของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพอใจ การนำภาษาจีนมาประยุกต์ใช้ในการสื่อสารยังไม่ได้ โดยเฉพาะทักษะการฟังและการพูด ซึ่งเป็นทักษะแรกในการเริ่มเรียนภาษา จากปัญหาดังกล่าวมีสาเหตุมาจากภาษาจีนเป็นภาษาใหม่สำหรับนักเรียน และโรงเรียนหลายแห่งเพิ่งเปิดการเรียนการสอนภาษาจีนในกลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศ หลักภาษาจีน เมื่อเทียบกับภาษาอังกฤษมีความแตกต่างกันมากทางด้าน การอ่าน การเขียน การออกเสียง การสะกดคำศัพท์อักษร (pinyin) จึงส่งผลให้นักเรียนมีความรู้สึกว่ายาก ทำให้ฟังไม่เข้าใจ ถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดไม่ได้ จึงไม่สามารถที่จะสื่อสารได้ รวมถึงการที่นักเรียนได้ใช้ภาษาจีนแค่ในห้องเรียนทำให้นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาจีนได้ในสถานการณ์จริง ยิ่งทำให้นักเรียนได้ใช้ภาษาจีนน้อยมาก นักเรียนจึงขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะภาษาจีนของตนเอง

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การสอนทักษะการฟังและการพูดภาษาต่างประเทศในประเทศไทยไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะทักษะการพูด คือ ชั้นเรียนฝึกทักษะฟัง-พูด จะมีลักษณะคล้าย ชั้นเรียนบรรยาย กล่าวคือ ครูจะอธิบายลักษณะภาษาให้นักเรียนฟัง หรืออย่างดีที่สุดทำได้เพียงแต่ให้นักเรียนพูดหรือออกเสียงตามครูหรือสื่อการสอน ปัญหาทางกายภาพเช่นนี้มีผลต่อคุณภาพของ

การเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง เพราะในการเรียนภาษานักเรียนต้องเป็นผู้ใช้ภาษาให้มากที่สุด การได้รับข้อมูลจากครูแต่เพียงอย่างเดียว จึงไม่ส่งผลต่อการเรียนรู้มากนัก เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถนำข้อมูลที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการสื่อสาร อีกปัจจัยของปัญหาในการสอน เกิดจากลักษณะนิสัยของนักเรียนไทยที่ส่วนใหญ่ไม่ชอบพูดโต้ตอบหรือซักถามในห้องเรียน และไม่กล้าใช้ภาษาต่างประเทศ เพราะอายหรือกลัวผิด (อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ, 2555: 107)

เกมเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี การเล่นเกมจะทำให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลิน ไม่เครียด นอกจากนั้นยังทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่า ตามทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร นักเรียนจะเรียนรู้ได้มากที่สุดเมื่อมีการนำภาษาที่เรียนมาใช้ ในการเล่นเกมนักเรียนจะใช้ภาษาอย่างมีวัตถุประสงค์ เช่น ใช้การออกคำสั่งเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ หรือบอกข้อมูลรายละเอียด ดังนั้นทักษะเกี่ยวกับการฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้นำมาใช้จริง ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ดีของผู้เรียน เกมยังช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้สนุกสนาน และเป็นการใช้ภาษาอย่างแท้จริง ครูสามารถดัดแปลงคำศัพท์ ไวยากรณ์เป็นการเล่นเกม ซึ่งจะช่วยให้บทเรียนน่าสนใจขึ้น (สาคร พุทธิผล, 2542: 27) นอกจากนี้ เกมช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินผ่อนคลาย ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนด ดังนั้นเกมจึงช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้ภาษา นอกจากนั้นยังทำให้นักเรียนกล้าแสดงออก (พรสวรรค์ สีป้อ, 2550: 237) และการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตต่อการเรียนรู้ของความเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เกมเพิ่มความหลากหลายให้แก่บทเรียน และช่วยสร้างแรงจูงใจรวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย เกมจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ บริบทของเกมจะทำให้เด็กเห็นประโยชน์ของการใช้ภาษาต่างประเทศทันที และทำให้เด็กที่ไม่กล้าแสดงออกเห็นจุดประสงค์ในการพูด เกมยังให้บริบทที่สอดคล้องด้วยภาษา เพราะช่วงของการเล่นเกมคือบริบทที่ทดแทนโลกแห่งความเป็นจริงภายนอก นอกจากนี้เกมยังช่วยสร้างสถานการณ์ที่ต้องพูดซ้ำให้มีความหมายได้ ยิ่งไปกว่านั้นเกมเดียวกันสามารถนำมาเล่นได้หลาย ๆ ครั้ง โดยที่ผลลัพธ์จะแตกต่างกันเสมอ เกมทำให้ผู้เล่นต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน และปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวจะแสดงออกโดยการใช้ภาษา (เดอนใจ เฉลิมกิจ, 2546: 12) เทคนิคอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนของครูและนักเรียนดำเนินไปด้วยดี คือ การจัดกิจกรรมพิเศษเข้าไปเสริมในวิธีการสอนของครู คือ การใช้เกมทางภาษาในหลายรูปแบบของกิจกรรมไปเสริมวิธีการสอนของครู (เรืองศักดิ์ อ่ำโพพันธ์, 2545: 1) กิจกรรมจะช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานผ่อนคลาย ช่วยเปลี่ยนทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาจีนจากการเรียนที่ยากและน่าเบื่อ ให้กลายเป็นเรื่องง่าย น่าสนใจ และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี (ประทุมพร ตั้งกุลธวัช, 2554: 4)



จากสภาพปัญหาการฟัง การพูดภาษาจีนของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 16 จากที่กล่าวมาข้างต้น ควรที่จะได้รับการแก้ปัญหาโดยใช้เกมทางภาษา เพราะเกม เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้นักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียน ได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งให้นักเรียน ได้รู้จักทำงาน ร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกัน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาว่า การใช้เกมทางภาษา จะสามารถพัฒนาความสามารถในการฟัง การพูดภาษาจีนได้หรือไม่ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้จะให้นักเรียน มีความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนมากขึ้น และทั้งนี้ทำให้ครูมีแนวทางพัฒนาทักษะการฟัง การพูดภาษาจีนของนักเรียนในโอกาสต่อไปได้

### วัตถุประสงค์การวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ได้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาจีน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 65
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาจีน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 65
3. เพื่อศึกษาเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### สมมติฐานการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ได้มีการตั้งสมมติฐาน ดังนี้

1. ความสามารถในการฟังภาษาจีน หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65
2. ความสามารถในการพูดภาษาจีน หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65

## ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ได้มีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนภาษาจีนของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 16 ในภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 26 โรงเรียน มีจำนวน 95 ห้องเรียน และนักเรียนจำนวน 2,968 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนระโนดวิทยา อำเภอระโนด จังหวัดสงขลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 16 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 มีจำนวนนักเรียน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Stage Sampling)

### 2. ขอบเขตตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ความสามารถในการฟังภาษาจีนของนักเรียน

2.2.2 ความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักเรียน

2.2.3 เจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา

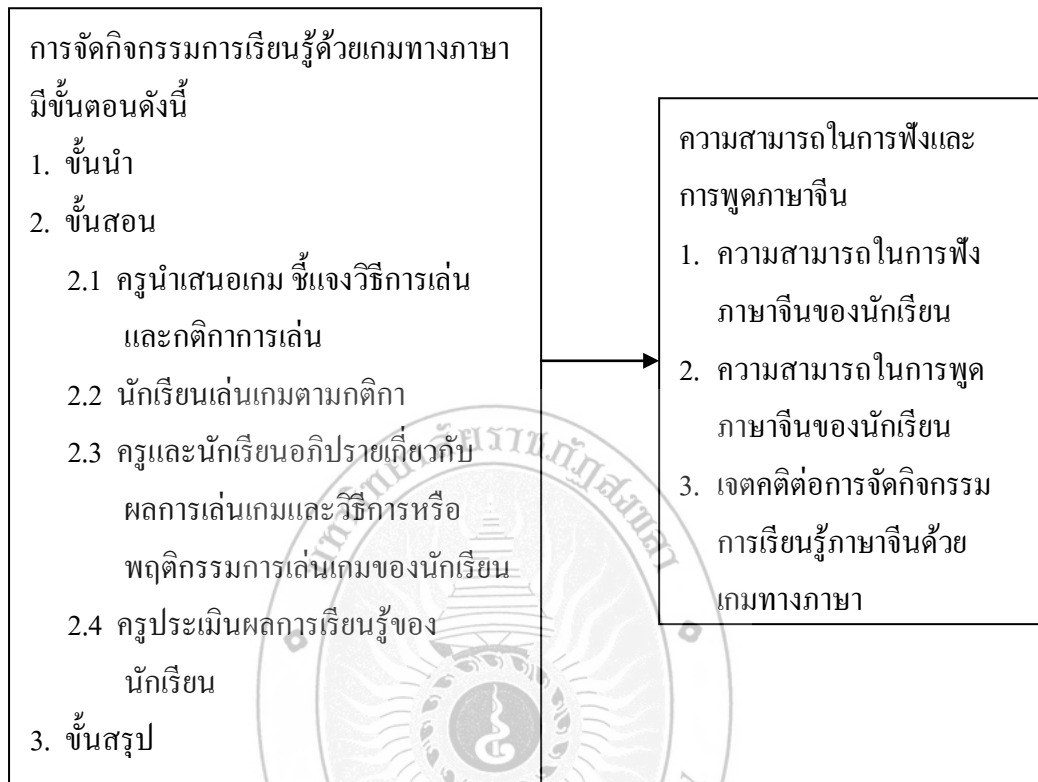
### 3. ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย เรื่อง ฟินอิน 拼音 เรื่อง สวัสดี 你好 เรื่อง เหนือดีจริง ๆ 你真好 และเรื่อง กล้วยห้าผล 五个香蕉 ในรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

### 4. ขอบเขตระยะเวลา

ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โดยใช้ระยะเวลาในการวิจัย 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมใช้เวลาในการวิจัย 20 ชั่วโมง

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา หมายถึง วิธีการในการสอนฟังและสอนพูดภาษาจีน ในรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดที่ครูสร้างขึ้นมา ซึ่งมีทั้งหมดจำนวน 10 เกม โดยมีขั้นตอนดังนี้

**ขั้นนำ** เป็นขั้นตอนที่ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยการพูดคุย ชักถาม หรือให้นักเรียนชมคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน เพื่อให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดประสงค์และสร้างความสนใจในการเรียน และชักจูงเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน

**ขั้นสอน** เป็นขั้นตอนที่ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการใช้เกม โดยเริ่มสอนตามลำดับดังนี้

ขั้นที่ 1 ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่นเป็นขั้นตอนที่ครูเลือกเกมที่เหมาะสมกับกิจกรรมและเนื้อหาที่นักเรียนที่ได้เรียน มาเสนอแก่นักเรียนแล้วแจ้งกติกาการเล่นเป็นขั้นตอนที่ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมและแจ้งกติกาที่ใช้ในการเล่น

ขั้นที่ 2 นักเรียนเล่นเกมตามกติกา เป็นขั้นตอนที่ครูให้นักเรียนเล่นเกมให้เป็นไปตามกติกาที่กำหนดและครูสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด

ขั้นที่ 3 ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน ครูและนักเรียนร่วมอภิปรายผลที่เกิดจากการเล่นเกม เป็นขั้นตอนที่ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่า นักเรียน ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด

ขั้นที่ 4 ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนโดยให้นักเรียนทำใบงาน

**ขั้นสรุป** ครูสรุปผลการอภิปรายร่วมกัน เป็นข้อคิดนำไปสู่หลักการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของเกมกับเนื้อหาที่เรียน

**2. ความสามารถในการฟังภาษาจีน** หมายถึง การจับประเด็นใจความหลักจากสิ่งที่ได้ฟังเป็นภาษาจีนได้อย่างถูกต้องเกี่ยวกับตัวอักษร คำ วลี ประโยค วรรค โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีน เป็นข้อสอบจำนวน 30 ข้อ

**3. ความสามารถในการพูดภาษาจีน** หมายถึง การใช้น้ำเสียงและภาษาในการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจจากผู้พูด ไปสู่ผู้ฟังเป็นภาษาจีนเกี่ยวกับตัวอักษร คำ วลี ประโยค วรรค โดยใช้ แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน ซึ่งมีจำนวน 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 มีภาพจำนวน 30 ภาพ ให้นักเรียนหยิบขึ้นมา แล้วพูดบอกชื่อภาพที่ละภาพเป็นภาษาจีน ฉบับที่ 2 มีภาพชุดจำนวน 4 ชุด ให้นักเรียนสุ่มเลือกมาชุดละ 1 ภาพ ให้ตอบคำถามจากภาพเป็นภาษาจีนภาพละ 2 คำถาม

**4. เจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา** หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาในรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษาที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

## ข้อจำกัดในการวิจัย

เนื่องจากช่วงที่นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนตรงกับช่วงที่องค์การอนามัยโลกประกาศให้โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาเป็นโรคระบาดร้ายแรง เนื่องจากการแพร่ระบาดที่กระจายไปในหลายประเทศทั่วโลกแล้วนั้น หนึ่งในวิธีการรับมือกับการระบาดคือ Social Distance หรือการเพิ่มระยะห่างระหว่างกัน ในสังคม เพื่อป้องกันการระบาดจากคนสู่คน ซึ่งมาตรการดังกล่าวนี้ได้ส่งผลกระทบให้การทดสอบหลังเรียนต้องเปลี่ยนเป็นให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบทดสอบออนไลน์เพื่อลดความเสี่ยงในการพบกันของนักเรียนแทน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ตกลงกับนักเรียนให้ปฏิบัติตามที่เหมาะสม มีความซื่อสัตย์ ในขณะที่ทำข้อสอบ

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยครั้งนี้จะทำให้ได้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนด้านการฟังและการพูด ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาที่มีประสิทธิภาพ และมีความเหมาะสมกับนักเรียน
2. เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูที่สอนวิชาภาษาจีนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนโดยใช้วิธีสอนแบบต่าง ๆ ร่วมกับเกมทางภาษาตลอดจนนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไป
3. ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนดีขึ้นและนักเรียนสามารถที่จะเรียนรู้ภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
4. นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาในรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 เพิ่มขึ้น

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตร โรงเรียนระโนดวิทยาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)

- 1.1 วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 1.2 ความสำคัญของภาษาต่างประเทศ
- 1.3 การสอนภาษาจีนในประเทศไทย
- 1.4 คุณภาพนักเรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- 1.5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน
- 1.6 โครงสร้างรายวิชาภาษาจีน โรงเรียนระโนดวิทยา
2. รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2
  - 2.1 คำอธิบายรายวิชา
  - 2.2 ผลการเรียนรู้
  - 2.3 โครงสร้างรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2
3. การฟัง-การพูด
  - 3.1 การฟัง
  - 3.2 การพูด
4. เกมทางภาษา
  - 4.1 ความหมายของเกมทางภาษา
  - 4.2 ประเภทของเกมทางภาษา
  - 4.3 ประโยชน์ของเกมทางภาษา
  - 4.4 วิธีสอนโดยใช้เกม
  - 4.5 วัตถุประสงค์ของการใช้เกมทางภาษาในการสอน
5. เจตคติ
  - 5.1 ความหมายของเจตคติ
  - 5.2 องค์ประกอบของเจตคติ

- 5.3 คุณลักษณะของเจตคติ
- 5.4 เจตคติกับการเรียนรู้
- 5.5 เครื่องมือวัดเจตคติ
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

### หลักสูตรโรงเรียนระโนดวิทยาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)

ตามที่โรงเรียนระโนดวิทยาได้ประกาศใช้หลักสูตรโรงเรียนระโนดวิทยา พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) โดยเริ่มใช้หลักสูตรดังกล่าวกับนักเรียนทุกระดับชั้นในปีการศึกษา 2553 ต่อมาในปีการศึกษา 2558 โรงเรียนระโนดวิทยาได้เพิ่มรายวิชาเพิ่มเติมเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายเร่งด่วนของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อให้นักเรียนพัฒนาทักษะกระบวนการคิด วิเคราะห์ มีเวลาในการทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาความรู้ ความสามารถและทักษะ การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม การสร้างวินัย การมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม ยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ และหน้าที่พลเมือง รวมถึงการสอนศิลปะกรรมแก่นักเรียน โรงเรียนระโนดวิทยาได้ดำเนินการจัดทำหลักสูตรโรงเรียนระโนดวิทยา พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) สอดคล้องตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การบริหารจัดการเวลาเรียนและปรับมาตรฐานและตัวชี้วัด สอดคล้องกับคำสั่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ 1239/60 และประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ลงวันที่ 8 มกราคม 2561 (โรงเรียนระโนดวิทยา จังหวัดสงขลา, 2560)

หลักสูตรโรงเรียนระโนดวิทยา พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) นี้ จัดทำขึ้นโดยสะท้อนคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานและกรอบหลักสูตรท้องถิ่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 16 ซึ่งมีความชัดเจนในเรื่องมาตรฐานและตัวชี้วัด คุณภาพนักเรียน เวลาเรียน กิจกรรมพัฒนานักเรียน การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ และการเทียบโอนระหว่างสถานศึกษา ทั้งนี้เพื่อเป็นกรอบและ ทิศทางในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนานักเรียนโรงเรียนระโนดวิทยาให้มีความรู้ ความสามารถ และ มีทักษะกระบวนการคิด เป็นคนดี มีคุณธรรม และดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างเป็นสุข

หลักสูตรโรงเรียนระโนดวิทยา พุทธศักราช 2553 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560: 1) มีแผนการจัดชั้นเรียน โดยได้จัดนักเรียนเข้าเรียน 3 กลุ่มห้องเรียน คือ กลุ่มห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ กลุ่มห้องเรียนพิเศษทางภาษา กลุ่มห้องเรียนพิเศษทางศิลป์ กลุ่มห้องเรียนเน้นวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ และกลุ่มห้องเรียนทั่วไป โดยเลือกเรียนตามกลุ่มวิชาที่ตัวเองถนัด ทั้งนี้โรงเรียนได้จัดทำหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมที่มีความสอดคล้องกับท้องถิ่นและความต้องการของนักเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจและความถนัดของนักเรียน

### 1. วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความเข้าใจเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิด และวัฒนธรรมไปใช้ในสังคมโลกอย่างสร้างสรรค์ภายใน 3 ปี ตั้งแต่ปี 2561-2563 (โรงเรียนระโนดวิทยา จังหวัดสงขลา, 2560: 122)

### 2. ความสำคัญของภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน กำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานคือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษา ฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้านหรือภาษาอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโรงเรียนระโนดวิทยา มุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรม



อันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทย ไปยังสังคมโลก ได้อย่างสร้างสรรค์ โดยโรงเรียนระโนดวิทยาได้จัดสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตร คือ ภาษาอังกฤษส่วนภาษาต่างประเทศอื่น ได้จัดความต้องการของนักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน และในกรอบบริบทของสถานศึกษา คือ ภาษาจีน และภาษามลายู เพื่อพัฒนาผู้เรียน ได้นำ ความรู้ความสามารถของภาษาไปใช้ในชีวิตประจำวัน การศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพในอนาคต (โรงเรียนระโนดวิทยา จังหวัดสงขลา, 2560: 127)

### 3. การสอนภาษาจีนในประเทศไทย

การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยดำเนินมาเป็นระยะยาวนาน ซึ่งในระยะแรก การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยไม่ได้มีการดำเนินอย่างเป็นทางการเนื่องจากชาวจีนโพ้นทะเลที่เข้ามาในประเทศไทย (หรือสยามในตอนนั้น) ไม่ได้มีความรู้ โดยส่วนมากอพยพเข้ามาใช้แรงงาน และทางตนเองในเวลานั้นการติดต่อการค้าก็มีชาวจีนที่พูดไทยได้เป็นล่ามในการเจรจาธุรกิจอยู่แล้ว แต่ระยะเวลาการติดต่อกับค้าขายกับเรือสำเภาจีนมีมากขึ้นอีกทั้งมีชาวจีนโพ้นทะเลมาตั้งหลักสร้างฐานและทำมาหาเลี้ยงชีพที่ไทยเพิ่มมากขึ้นจึงเริ่มมีการเรียนการสอนภาษาจีนขึ้น เป้าหมายของการเรียนภาษาจีนในช่วงนั้นจึงเพื่อการค้า และเพื่อการรักษาสืบไว้ซึ่งวัฒนธรรมของบรรพบุรุษของชาวจีนโพ้นทะเลที่อพยพเข้ามาตั้งรกรากในแผ่นดินไทยให้แก่ลูกหลาน จากข้อมูลที่ปรากฏสถานะของภาษาจีนในสังคมไทยในช่วงระยะเวลาที่ต่างกันก็นำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงของการเรียนการสอนภาษาจีนในยุคสมัยนั้น ๆ (พิชัย รัตนพล, 2555)

ประเทศจีนได้มีบทบาทบนเวทีโลกอย่างต่อเนื่องในศตวรรษที่ 21 เราจึงได้เห็นปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเกี่ยวข้องกับประเทศจีนอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นทั้งทางด้านสังคมวัฒนธรรม หรือด้านเศรษฐกิจ ภาษาและวัฒนธรรมจีนได้ถูกจัดอยู่ในบทบาทที่สำคัญในการนำความเป็นจีนไปสู่ทั่วโลกสำหรับประเทศไทยซึ่งเป็นประเทศที่มีความสัมพันธ์อันดีกับจีนอย่างยาวนาน ก็ได้รับผลจากปรากฏการณ์นี้ด้วยเช่นกัน ถึงแม้ว่าความเป็นจีนในประเทศไทยนั้นจะไม่ใช้สิ่งแปลกใหม่ดังเช่นประเทศในโลกตะวันตก อันเนื่องมาจากประเทศไทยตั้งอยู่ในสภาพภูมิศาสตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อันเป็นภูมิภาคที่มีชาวจีนโพ้นทะเลอาศัยมากอยู่เป็นอันดับหนึ่งของโลก จึงทำให้ความเป็นจีนในประเทศไทยมีมาอย่างยาวนานต่อเนื่อง แต่อาจจะรุ่งเรืองหรือซบเซาไปบ้างตามยุคสมัย อย่างที่ทราบกันว่าประเทศจีนได้หันมาใช้นโยบาย “เดินออกไป” แทนนโยบาย “เชิญเข้ามา” เป็นหนึ่งในอำนาจละมุนที่จีนใช้ในการเผยแพร่อิทธิพลทางวัฒนธรรม “ภาษาจีน” จึงจัดเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินยุทธศาสตร์นี้ สำหรับประเทศไทยนั้น การเรียนการสอนภาษาจีนได้เกิดขึ้นนานมาแล้วตั้งแต่สมัยอยุธยาเรื่อยมาจนถึงสมัยปัจจุบัน โดยในระยะเริ่มต้นนั้น การเรียนการสอนภาษาจีนมีเป้าประสงค์

เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมและภาษาจีนให้ลูกหลานชาวจีนโพ้นทะเล มิให้หลงลืมรากเหง้าของตนเอง และภาษาจีนที่ใช้สอนนั้นเป็นภาษาจีนท้องถิ่น มิใช่ภาษาจีนกลางอย่างเช่นในปัจจุบัน เมื่อมีชาวจีนโพ้นทะเลตั้งถิ่นที่อยู่อาศัยในไทยเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก และมีลูกหลานจีนที่เกิดในไทยเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ชาวจีนจึงมีความต้องการในการที่จะให้ลูกหลานของตนเองได้เข้าเรียนในโรงเรียนจีนเพื่อรักษาและสืบทอดความเป็นจีนดั้งเดิมที่กล่าวไปแล้ว หากแต่ในสมัยปลายราชวงศ์ชิง ช่วงระยะเวลาที่จีนกำลังมีการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองการปกครองนั้น สถานการณ์การเมืองในประเทศของจีนได้ส่งผลต่อชาวจีนโพ้นทะเลที่อยู่นอกประเทศ เพราะได้มีการเผยแพร่และหาผู้สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงการปกครองดังกล่าวจากชาวจีนที่อยู่ต่างประเทศและประเทศไทยก็เป็นหนึ่งในเป้าหมายนั้น รัฐบาลไทยซึ่งเกรงว่าการเผยแพร่ลัทธิและความคิดในระบบการปกครองเช่นนี้ จะส่งผลกระทบต่อระบบการปกครองของไทยจึงได้ออกนโยบายและมาตรการการควบคุม โรงเรียนจีนออกมา ในสมัยรัชกาลที่ 6 นโยบายที่รัฐใช้คือนโยบายกลมกลืน กระตุ้นความเป็นชาตินิยม การออก พรบ. การศึกษา 2505 ออก พรบ. โรงเรียนราษฎร์ ซึ่งเป่าประสงค์ที่แท้จริงคือต้องการควบคุม โรงเรียนจีน หรือช่วงระยะเวลานับแต่ก่อนและหลังสงครามโลกรัฐบาลไทยได้มีนโยบายที่ส่งผลต่อการเติบโตของโรงเรียนจีนอย่างต่อเนื่อง การส่งเสริมผลักดันนโยบายชาตินิยมของจอมพล ป. พิบูลสงคราม เป็นผลให้เกิดการปิดตัวของโรงเรียนจีนทั่วประเทศ และเพื่อเป็นการส่งเสริมพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนปี พ.ศ. 2549 กระทรวงศึกษาธิการในขณะนั้น ได้ผลักดันแผนยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาจีนเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (พ.ศ. 2549-2553) ซึ่งเป็นแผนดำเนินการ 5 ปีขึ้น แผนยุทธศาสตร์นี้มีเป้าหมายการพัฒนาดังนี้ 1) จัดการเรียนการสอนภาษาจีนในทุกระดับชั้นของการศึกษาในประเทศไทย โดยนักเรียน/นักศึกษาในระบบโรงเรียนทุกคนได้เรียนภาษาจีนอย่างมีคุณภาพและผ่านเกณฑ์มาตรฐานตามสัดส่วน คือเพิ่มขึ้นร้อยละ 20 ในทุกช่วงชั้นเรียน 2) นักเรียนนักศึกษาที่มีความสามารถพิเศษทางภาษาจีน ประมาณ 4,000 คน ได้รับการพัฒนาให้มีความเชี่ยวชาญในวิชาชีพเฉพาะทาง 3) ประชากรวัยแรงงานได้เรียนภาษาจีน และใช้สื่อสารในการประกอบอาชีพจำนวน 100,000 คน นโยบายการส่งเสริมการจัดการศึกษาภาษาจีนในประเทศไทย ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นของภาษาจีน จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาจีนขึ้น เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีน และเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในสังคม เศรษฐกิจ-ความรู้รองรับการดำเนินงานซึ่งตามแผนมีเป้าหมายให้ประชาชนไทยอย่างน้อย 500,000 คน มีความรู้ภาษาจีน สามารถสื่อสาร แสวงหาความรู้และใช้เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพได้ มีสถานศึกษาเปิดสอนภาษาจีนมากขึ้นทุกระดับ และภายในปี 2555 สถานศึกษาระดับขั้นพื้นฐานทุกแห่งจะเปิดโปรแกรมสอนภาษาจีน ในช่วงชั้นที่ 3 และช่วงชั้นที่ 4 สำคัญของยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาจีนโดยย่อ มีดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 รณรงค์สร้างความตระหนักและส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาจีนอย่างกว้างขวาง โดยจัดทำแผนยุทธศาสตร์ระยะเร่งด่วนและระยะปานกลาง เพื่อส่งเสริมภาษาจีนอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ นักเรียน นักศึกษา และผู้อยู่ในวัยแรงงานสามารถใช้ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารได้

ยุทธศาสตร์ที่ 2 จัดทำมาตรฐานหลักสูตรและทางการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในแต่ละระดับประเภทของการศึกษา เพื่อให้สถานศึกษาแต่ละประเภท แต่ละระดับ ปรับใช้ให้สอดคล้องกับความต้องการ ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายถึงระดับอุดมศึกษา รวมทั้งกำหนดนโยบายเรื่องการใช้อักษรจีนต่อยอดในหลักสูตร

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ส่งเสริมและพัฒนาสื่อสารการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย ให้มีคุณภาพและมีมาตรฐานเป็นที่ยอมรับ โดยร่วมมือกับกระทรวงศึกษาธิการของจีนจัดทำหนังสือเรียนที่สอดคล้องกับหลักสูตรไทย และจัดทำสื่อการเรียนภาษาจีนที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับมาตรฐานหลักสูตรในระยะเริ่มแรก และระยะต่อมาจะส่งเสริมและสนับสนุนให้สำนักพิมพ์ในประเทศไทยผลิตหนังสือเรียนและสื่อความรู้เอง หรือผลิตหนังสือร่วมกับสำนักพิมพ์ในสาธารณรัฐประชาชนจีน

ยุทธศาสตร์ที่ 4 วางระบบพัฒนาครูสอนภาษาจีนในระยะสั้นและระยะยาวให้ได้มาตรฐาน โดยเริ่มจากการสำรวจสภาพปัจจุบันและข้อมูลเกี่ยวกับครูความต้องการของครูที่ต้องการพัฒนาในระดับต่าง ๆ และจัดทำฐานข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาครูเข้าสู่เกณฑ์มาตรฐาน และระยะต่อมาจะกำหนดมาตรฐานครู โดยเทียบเคียงและปรับใช้ระบบการอบรมและการทดสอบมาตรฐานการสอน (เจียวซือจื่อเกอเจิ้งซู) ซึ่งเป็นมาตรฐานครูสอนภาษาจีนของสาธารณรัฐประชาชนจีนที่สอนภาษาจีนให้แก่ชาวต่างประเทศ กำหนดระดับความรู้ขั้นต่ำของครูผู้สอนภาษาจีน โดยใช้ HSK (Hanyu Shuiping Kaoshi) ไม่ต่ำกว่าระดับ 5 สำหรับครูที่สอนระดับประถมศึกษา รวมทั้งพัฒนาครูประจำการผู้สอนภาษาจีนอย่างสม่ำเสมอ เช่น การสนับสนุนทุนการศึกษาต่อ ณ สาธารณรัฐประชาชนจีน สำหรับครูไทยที่มีผลการศึกษาดิฉัน รวมทั้งส่งเสริมการผลิตและสร้างแรงจูงใจแก่บุคลากรรุ่นใหม่

ยุทธศาสตร์ที่ 5 ส่งเสริมความร่วมมือและสร้างเครือข่ายเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย โดยการทำฝั่งความคิด โรงเรียนที่สอนภาษาจีนในประเทศไทย เพื่อกำหนดพื้นที่ที่ควรให้การสนับสนุนและส่งเสริมเป็นกรณีพิเศษ สร้างเครือข่ายที่เข้มแข็งระหว่างสถานศึกษากับสถานศึกษาในระดับต่าง ๆ เช่น ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา เพื่อช่วยเหลือและพึ่งพากันและกันในเรื่องครูผู้สอน หลักสูตร สื่อการเรียนการสอน การประเมินผล เป็นต้น และร่วมมือกับสถานเอกอัครราชทูตสาธารณรัฐประชาชนจีนประจำประเทศไทย เพื่อแสวงหาความร่วมมือในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย (สำนักยุทธศาสตร์อุดมศึกษาต่างประเทศ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2553: 3-5)

#### 4. คุณภาพนักเรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนระโนดวิทยา มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ได้กำหนดคุณภาพนักเรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไว้ดังนี้

ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่าง ๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และบทละครสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ดีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เลือกและใช้คำขอร้อง คำชี้แจง คำอธิบาย และให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง/ประเด็น/ข่าว/เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง/ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่าง ๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคมและโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะสมกับระดับของบุคคล เวลา โอกาสและสถานที่ ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มาของขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษา และวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

อธิบาย/เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความ ลำดับ คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์/อภิปรายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และนำไปใช้อย่างมีเหตุผล

ค้นคว้า/สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสาร ของโรงเรียน ชุมชนและท้องถิ่น/ประเทศชาติ เป็นภาษาต่างประเทศ

มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600-3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อนสื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ (โรงเรียนระโนดวิทยา, 2560: 129)

##### 5. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ ภาษาจีน

ภาษาจีนจะเป็นภาษาต่างประเทศในจำนวนหลายภาษา ที่หลักสูตรกำหนดให้นักเรียนเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ ซึ่งแต่ละโรงเรียนมีระดับความพร้อมและจุดเน้นการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนที่แตกต่างกัน จำนวนนักเรียนและจำนวนคาบเรียนในแต่ละระดับชั้น และในแต่ละโรงเรียนก็แตกต่างกันบางแห่งอาจมากบางแห่งอาจน้อย ขึ้นอยู่กับความพร้อมและจุดเน้นของโรงเรียน จากสภาพการณ์ดังกล่าวสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงออกแบบหลักสูตรภาษาจีนให้สอดคล้องและอำนวยความสะดวกดังกล่าวยรวม 3 หลักสูตร ได้แก่

1) หลักสูตรภาษาจีนต่อเนื่อง 12 ปี สำหรับการเรียนต่อเนื่องตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2) หลักสูตรภาษาจีน 6 ปี สำหรับการเริ่มเรียนตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และต่อเนื่องจนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3) หลักสูตรภาษาจีน 3 ปี สำหรับการเริ่มเรียนในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

เนื้อหาสาระสำหรับการเรียนรู้ภาษาจีนได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยกำหนดขอบข่ายการเรียนรู้เป็นรายปี เพื่อให้โรงเรียนได้พัฒนานักเรียนให้เพิ่มพูนความรู้ความสามารถ ทักษะการสื่อสารภาษา และความเข้าใจในวัฒนธรรมจีน ตามระดับวัยของนักเรียนให้เป็นไปตามหลักการและมาตรฐานสากลของการเรียนรู้ภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551)

ทางโรงเรียนระโนดวิทยาได้จัดทำคำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ โดยอิงจากตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยการนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน

ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
1. ปฏิบัติตามคำสั่งง่าย ๆ	<p>♦ คำสั่งง่าย ๆ ที่ใช้ในห้องเรียน</p> <p>ตัวอย่าง</p> <p>上课、下课、请进、请坐、请问、请回答、请举手、请脱鞋、请看……、看黑板、坐下、起立、安静、别说话、听老师……、打开书、一起读、跟老师读、一个一个读、过来、录音、一起读</p>
2. ระบุนต์ท์อักษรตามระบบพินอินอ่านออกเสียง และประสมเสียง คำง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง	<p>♦ หลักการออกเสียงพยัญชนะ สระ การผันเสียงวรรณยุกต์</p> <p>ตัวอย่าง</p> <p>- เสียงพยัญชนะ : b p m f ……</p> <p>- เสียงสระ: a o e ……</p> <p>- การเปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์ เช่น 你好、不要、不好、一个、一天一夜</p> <p>- การอ่านพยางค์วรรณยุกต์เสียงเบา เช่น 爸爸、妈妈</p>

ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
3. ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตาม ความหมายของคำ กลุ่มคำ และ ประโยค จากการฟังหรือการอ่าน	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ คำ กลุ่มคำ หรือประโยคที่มีความหมายเกี่ยวกับตนเอง</li> <li>ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่ม คำศัพท์ 60-120 คำ</li> <li>ตัวอย่าง</li> <li>我、你、他、爸爸、妈妈、你好、老师早、再见</li> </ul>
4. ตอบคำถามง่าย ๆ จากการฟัง	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ กลุ่มคำ ประโยค จากบทสนทนาที่มีรูปภาพประกอบ</li> <li>◆ ประโยคคำถามและคำตอบ</li> <li>ตัวอย่าง</li> <li>A: 这是你的课本吗?</li> <li>B: 是。不是</li> </ul>
5. พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ</li> <li>◆ ประโยคหรือข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง</li> <li>ตัวอย่าง</li> <li>你好!、你们好!、老师好!、同学们好!、告辞</li> <li>大家好!、早上好!、再见!、明天见!、再会!</li> <li>晚安!</li> <li>我姓.....。我叫.....。</li> <li>我家有.....口人, 有.....、我喜欢.....。</li> <li>很抱歉</li> <li>A: 对不起。 B: 没关系。</li> <li>A: 谢谢! B: 不客气。</li> <li>A: 你好吗? B: 我很好。</li> </ul>
6. ใช้คำสั่งง่ายๆ คำขอร้อง คำขออนุญาตและคำแนะนำ	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ คำขออนุญาตที่ใช้ในห้องเรียนอย่างง่าย ๆ</li> <li>ตัวอย่าง</li> <li>起立、请坐</li> <li>我可以去.....吗?</li> <li>你去哪里?</li> <li>我去.....</li> <li>今天你有汉语课吗?</li> </ul>

ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
7. พุฒแสดงความต้องการของตนเอง ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ	<p>♦ ประโยคและสำนวนภาษาที่ใช้บอกความต้องการ การขอความช่วยเหลือ การตอบรับและปฏิเสธในสถานการณ์ต่าง ๆ</p> <p>ตัวอย่าง 不、没、要、想、我要一张纸 A: 请帮我们扫地。 B: 可以。(不可以, 我没空。)</p>
8. พุฒเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และสิ่งใกล้ตัว	<p>♦ ประโยคและสำนวนภาษาที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และสิ่งใกล้ตัว</p> <p>ตัวอย่าง 请问, 你叫什么名字? 我叫..... 你今年多大了? 我.....岁。</p>
9. พุฒแสดงความรู้สึกของตนเอง เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัว	<p>♦ ประโยคและสำนวนภาษาที่ใช้บอกความรู้สึกของตนเอง</p> <p>เช่น ดีใจ เสียใจ ชอบ ไม่ชอบ รัก ไม่รัก</p> <p>ตัวอย่าง 觉得、喜欢、爱、高兴、伤心 我很高兴。 我很伤心。 我觉得中文不难。 我爱唱歌。 我爱泰国。 他不喜欢吃榴莲。</p>
10. พุฒให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และเรื่องใกล้ตัว	<p>♦ คำ กลุ่มคำ และประโยคที่ใช้ในการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง บุคคลใกล้ตัว และเรื่องใกล้ตัว เช่น บอกชื่อ อายุ รูปร่าง สิ่งต่าง ๆ ตัวเลข สี ขนาด เวลา ตำแหน่งของสิ่งของ</p> <p>ตัวอย่าง 我叫.....。、我今年.....岁。、我在..... 学校。 上、下、左、右、前、后、里、外、高、矮 大、小、早上、上午、中午、下午、晚上 .....面、.....边、红色、黄色、粉红色、绿色 橙色、蓝色、紫色、白色、黑色 我不胖。、他很胖。、我家有...口人, 有...。 我七点去学校。、我是初中生。</p>



ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
11. เขียนอักษรจีนตามหลักการเขียน คำศัพท์ง่าย ๆ	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ เส้นขีดพื้นฐานอักษรจีน</li> <li>◆ ลำดับขีดอักษรจีน</li> <li>◆ ตัวเลขและตัวอักษรง่าย ๆ</li> </ul>
12. พูดยุติแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ กิจกรรม หรือเรื่องใกล้ตัว	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ประโยคที่ใช้พูดยุติแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม หรือเรื่องใกล้ตัว</li> </ul> <p>ตัวอย่าง</p> <p>我喜欢打球。、我觉得汉语不难。 吸烟对身体不好。</p>
13. พูดยุติและแสดงออกอย่างสุภาพ ตามมารยาทสังคมและ วัฒนธรรมของจีน	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ การทักทายอย่างสุภาพ</li> <li>◆ มารยาทสังคมและวัฒนธรรมของจีน เช่น การคำนับ ในการทักทาย การยืนตอบรับ การยืนอย่างสุภาพเพื่อ แสดงความเคารพและให้เกียรติ</li> </ul> <p>ตัวอย่าง</p> <p>你好!、您好! 老师好! (พร้อมคำนับ) 同学们好!、孙丽, 你好!、欢迎, 欢迎! 恭喜, 恭喜!、哪里, 哪里。、不敢当, 不敢当。</p>
14. บอกชื่อ คำศัพท์ และความสำคัญ อย่างสั้น ๆ เกี่ยวกับเทศกาล และวันสำคัญ	◆ ชื่อ และคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญของจีน
15. บอกความเหมือน หรือ ความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความ ของภาษาจีนกับภาษาไทย	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ความเหมือนและความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคและข้อความของภาษาจีนกับภาษาไทย</li> </ul> <p>เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เสียงในภาษาจีน: เสียงพยัญชนะ/ เสียงสระ/ เสียง วรรณยุกต์</li> <li>- ตัวอักษรจีน: ลำดับขีด</li> <li>- คำ: การประสมคำ</li> <li>- ประโยค: โครงสร้างประโยคความเดียว</li> </ul> <p>ตัวอย่าง</p> <p>女五日马天手个不是我</p>

ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
16. บอกความเหมือน หรือ ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง และประเพณี ตาม วัฒนธรรมของจีนกับวัฒนธรรมของไทย	♦ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง และประเพณี ตามวัฒนธรรมของจีนกับ วัฒนธรรมของไทย ตัวอย่าง 元旦、春节、泼水节（宋干节）、母亲节、父亲节、教师节、儿童节
17. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น	♦ คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น ตัวเลข ผัก ผลไม้ สัตว์ สิ่งของ สถานที่ท่องเที่ยว ตัวอย่าง - 数学 - 自然科学 - 社会科学 - 泰语 - 外语（英语、汉语）
18. ฟังหรือพูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน	♦ คำศัพท์ ประโยค และบทสนทนา ในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ตัวอย่าง 预备，起立。、老师好。老师再见。 -A: 老师，您好！ B: 你好！ -A: 请进。 B: 谢谢。 -A: 你去哪儿？ B: 我去学校。 -A: 今天星期几？ B: 今天星期一。
19. ใช้ภาษาจีนเพื่อรวบรวมคำศัพท์ ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใกล้ตัว	♦ การใช้ภาษาจีนในการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่ง ใกล้ตัว จากสื่อต่างๆ เช่น สมุดภาพ บัตรคำ 小画册、卡片

## 6. โครงสร้างรายวิชาภาษาจีนโรงเรียนระโนดวิทยา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนระโนดวิทยา ได้จัดโครงสร้างรายวิชาภาษาจีนไว้ดังนี้

ตาราง 2 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) โรงเรียนระโนดวิทยา

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	ชั่วโมง	หน่วยกิต
<b>ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1</b>			
จ21232	ภาษาจีนเบื้องต้น 1	40	1.0
จ21232	ภาษาจีนเบื้องต้น 2	40	1.0
<b>ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2</b>			
จ22231	ภาษาจีนเบื้องต้น 3	20	0.5
จ22232	ภาษาจีนเบื้องต้น 4	20	0.5
<b>ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4</b>			
จ30231	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 1	40	1.0
จ30232	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 2	40	1.0
<b>ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1</b>			
1250-1251	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 1	40	1.0
1250-1252	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 2	40	1.0
<b>ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5</b>			
จ32231	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 3	40	1.0
จ32232	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 4	40	1.0
<b>ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6</b>			
จ33231	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 5	40	1.0
จ33232	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 6	40	1.0
จ30231	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 1	40	1.0
จ30232	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 2	40	1.0

## รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

รายวิชาเพิ่มเติมในชื่อวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 นี้ เป็นวิชาที่จัดการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะทางด้านภาษาจีนให้แก่แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นห้องเรียนทั่วไปและห้องเรียน โครงการพิเศษ โดยมีรายละเอียดในรายวิชาดังนี้ (โรงเรียนระโนดวิทยา จังหวัดสงขลา, 2560: 247)

### 1. คำอธิบายรายวิชา

#### คำอธิบายรายวิชา

ภาษาจีนเบื้องต้น 2

จำนวน 40 ชั่วโมง

1.0 หน่วยกิต

รายวิชาเพิ่มเติมเพื่อเสริมความรู้ด้านภาษาจีน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้ ปฏิบัติตามคำสั่งง่าย ๆ ระบุสัญลักษณ์ตามระบบพินอินอ่านออกเสียง และประสมเสียงคำง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียงระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคจากการฟัง หรือการอ่านตอบคำถามง่าย ๆ จากการฟัง สามารถพูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคลพูดเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และสิ่งใกล้ตัว สามารถเขียนอักษรจีนตามหลักการเขียน คำศัพท์ง่าย ๆ บอกความเหมือน หรือความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของภาษาจีนกับภาษาไทยโดยใช้กระบวนการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และกระบวนการคิดวิเคราะห์ ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการรับสารและส่งสารได้อย่างคล่องแคล่วถูกต้อง เข้าถึงสารได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ นักเรียนเป็นผู้มีรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ อนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม สืบสานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ชุมชนร่วมพัฒนา ยึดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน

### 2. ผลการเรียนรู้

- 2.1 ปฏิบัติตามคำสั่งง่าย ๆ
- 2.2 อ่านออกเสียงและประสมเสียงคำง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง
- 2.3 ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยคจากการฟัง
- 2.4 ตอบคำถามง่าย ๆ จากการฟัง
- 2.5 พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล
- 2.6 พูดเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และสิ่งใกล้ตัว
- 2.7 สนทนาตามสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ

## 3. โครงสร้างรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

## โครงสร้างรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

ภาษาจีนเบื้องต้น 2

จำนวน 40 ชั่วโมง

1.0 หน่วยกิต

ตาราง 3 โครงสร้างรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	สาระสำคัญ	ผล การเรียนรู้	เวลา (ชม.)	น้ำหนัก คะแนน
1	快乐汉语 สนุกกับจีน	การพูด การฟังและอ่านออกเสียงตามระบบ สัทอักษรจีน (พินอิน) ของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ รวมถึงการประสมเสียง ตามหลักการออกเสียง	ข้อที่ 2 ข้อที่ 3	10	15
2	开开汉语 ภาษาจีน หรรษา	การพูด การฟัง การอ่านออกเสียง และ การเขียน การสนทนา ได้ตอบ โดยใช้คำศัพท์ ง่าย ๆ และสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง รวมทั้งเข้าใจความแตกต่างระหว่างภาษาจีน กับภาษาไทย	ข้อที่ 1 ข้อที่ 2 ข้อที่ 5	10	15
3	汉语乐园 เพลิดเพลิน กับภาษาจีน	การใช้ภาษาในการพูดสื่อสาร ได้ตอบ ระหว่างบุคคล โดยการแนะนำตัว กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ รวมถึงการกล่าวชมเชย	ข้อที่ 4 ข้อที่ 5 ข้อที่ 6	10	15
4	汉语杂谈 รอบรู้ ภาษาจีน	การพูดและเขียนแสดงความรู้สึกโดยใช้ คำศัพท์อาหารและผลไม้ต่าง ๆ แสดงสำนวน ความชอบหรือไม่ชอบเกี่ยวกับอาหารหรือ ชนิดของผลไม้ รวมถึงสามารถบอกจำนวน ของสิ่งนั้น ๆ ได้	ข้อที่ 4 ข้อที่ 5 ข้อที่ 7	10	15
		กลางภาค			20
		ปลายภาค			20
		รวม		40	100

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีทั้งหมด 4 หน่วยการเรียนรู้ คือ หน่วยที่ 1 สนุกกับจีน หน่วยที่ 2 ภาษาจีนธรรมดา หน่วยที่ 3 เพลิดเพลินกับภาษาจีน หน่วยที่ 4 รอบรู้ภาษาจีน แต่ละหน่วยการเรียนรู้ จะเน้นทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน สำหรับการทําวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการทดลองทั้งหมด 4 หน่วย โดยเลือกหน่วยย่อยมาหน่วยละ 1 เรื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 4 หน่วยการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

ที่	ชื่อหน่วย	เรื่อง	เรื่องที่คัดเลือก
1	快乐汉语 สนุกกับจีน	1. ฟินอิน 2. แข่งเดี่ยว	ฟินอิน
2	开开汉语 ภาษาจีนธรรมดา	1. สวัสดี 2. เธอชื่ออะไร	สวัสดี
3	汉语乐园 เพลิดเพลินกับภาษาจีน	1. ขอบคุณ 2. เธอดีจริง ๆ	เธอดีจริง ๆ
4	汉语杂谈 รอบรู้ภาษาจีน	1. ฉันชอบช้าง 2. กล้วยห้าผล	กล้วยห้าผล

## การฟัง-การพูด

### 1. การฟัง

#### 1.1 ความหมายของการฟัง

พรสวรรค์ สีป้อ (2550: 151) ได้ให้ความหมายของการฟังว่า การฟัง คือ ทักษะการรับ (Receptive Skill) ประกอบด้วย ผู้ส่งสาร สาร และผู้รับสาร ผู้รับสารต้องประมวลข้อมูลที่ได้รับ โดยใช้ความรู้เดิมและความรู้ด้านภาษา ต้องมีความสามารถในการแยกแยะและเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นพูด ซึ่งต้องเข้าใจสำเนียงหรือการออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ของผู้พูด พร้อมกับจับความหมาย การฟังข้อความแต่ละอย่างแตกต่างกัน เช่น การฟังบทสนทนาระหว่างเพื่อนย่อมแตกต่างจากการฟังประกาศในสนามบิน เป็นต้น ดังนั้น กระบวนการฟังจึงเป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อนสำหรับนักเรียนภาษาต่างประเทศ

นิตยา สุวรรณศรี (2554: 61-64) ได้ให้ความหมายของทักษะการฟังไว้ว่า ทักษะการฟัง หมายถึง ความสามารถในการจับประเด็นใจความหลักจากสิ่งที่ได้ฟังอย่างถูกต้องและครบถ้วน

ซึ่งเป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อน เพราะนักเรียนต้องเข้าใจสาระสำคัญจากสิ่งที่พูดได้ การสื่อสารในชีวิตประจำวันนั้นการฟังนับว่าเป็นทักษะรับสารที่สำคัญทักษะหนึ่ง เป็นทักษะที่ใช้กันมาและเป็นทักษะแรกที่ต้องทำการสอนเพราะผู้พูดจะต้องฟังให้เข้าใจเสียก่อนจึงจะสามารถพูดโต้ตอบ อ่านหรือเขียนได้ ทักษะการฟังจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ทักษะอื่น ๆ ดังนั้นในการเรียนการสอนนักเรียนจึงควรได้รับการฝึกฝนทักษะการฟังอย่างเพียงพอและจริงจัง

Underwood (1989 อ้างถึงใน นิตยา สุวรรณศรี, 2554: 61-64) กล่าวว่า การฟังเป็นกิจกรรมที่ต้องให้ความสนใจ พยายามที่จะทราบความหมายจากสิ่งที่ได้ยิน การที่จะฟังภาษาพูดได้อย่างประสบผลสำเร็จนั้นเราจำเป็นต้องเข้าใจสิ่งที่ผู้พูด พูดออกมาว่ามีความหมายอย่างไร

แสงระวี คอนแก้วบัว (2558: 140-145) ได้ให้ความหมายของทักษะการฟังไว้ว่า ทักษะการฟังเป็นความสามารถในการจับประเด็นใจความหลังจากสิ่งที่ฟังได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน ซึ่งเป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อน เพราะนักเรียนต้องเข้าใจสาระสำคัญจากสิ่งที่พูด อารมณ์ และความคิดเห็นของผู้พูด และสามารถตอบสนองระบุมความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดหรือบริบทของการพูดได้

จากความหมายที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าการฟังเป็นทักษะการรับสารและเป็นทักษะแรกในการเรียนรู้ภาษาก่อนที่จะเรียนรู้ทักษะอื่นซึ่งมีความสัมพันธ์กับทักษะการพูด การฟังเป็นการรับรู้ความหมายจากสิ่งที่ได้ยินจากผู้พูดมาสู่ผู้ฟัง และผู้ฟังต้องแยกแยะ เข้าใจความหมายของสิ่งที่ผู้พูดสื่อสารออกมาเพื่อที่จะสามารถสื่อสารกันได้อย่างถูกต้อง

## 1.2 การพัฒนาทักษะการฟัง

ทักษะการฟังนั้นถือว่าเป็นทักษะที่มีความสำคัญ เพราะถ้านักเรียนไม่สามารถที่จะฟังให้เข้าใจแล้ว จะทำให้พัฒนาไปสู่ทักษะอื่นได้ยาก ดังนั้น การที่เราสามารถพูด อ่าน และเขียนได้นั้นจะต้องเกิดจากการฟังให้เข้าใจก่อน ขั้นตอนในการสอนทักษะการฟังสรุปได้ดังนี้

1.2.1 สร้างความสนใจของนักเรียน โดยครูบอกจุดประสงค์ของการฟัง ว่าฟังแล้วต้องทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2.2 เปิดแถบบันทึกเสียงของข้อความที่เตรียมไว้ เพื่อให้นักเรียนได้ฟังความเร็วปกติและเปิดซ้ำได้เมื่อต้องการฟังทบทวน

1.2.3 เมื่อฟังจบแล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดตามที่ได้รับมอบหมาย

1.2.4 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับ โดยเฉลยคำตอบหรือให้นักเรียนได้แก้ไขสิ่งที่ผิดพลาดด้วยตนเอง

### 1.3 แนวการสอนทักษะการฟัง

การสื่อสารในชีวิตประจำวันนั้น การฟังนับว่าเป็นการรับสารที่สำคัญอย่างหนึ่ง เป็นสิ่งที่ใช้กันมาก และเป็นอันดับแรกที่ต้องทำการสอน เพราะผู้พูดต้องฟังให้เข้าใจเสียก่อน จึงสามารถโต้ตอบ อ่าน หรือเขียนได้ การฟังจึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้สิ่งอื่น ๆ ดังนั้น ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การฟัง นักเรียนจึงควรได้รับการฝึกฝนการฟังอย่างพอเพียงและจริงจัง การฟังเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องฝึกฝนให้นักเรียนเกิดความชำนาญและมีความสามารถในการฟังอย่างเข้าใจ ในสารที่ได้รับฟัง ครูควรมีความรู้และเทคนิคในการสอนการฟังจึงสามารถจัดการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน ประสบผลสำเร็จ การฟังในชีวิตประจำวันของคนเราจะเกิดขึ้นได้ (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558: 140-145) ส่วน อรุณี วิริยะจิตรรา และคณะ (2555: 107-109) ได้ให้แนวทางการสอนการฟังไว้ดังนี้ แนวทางที่นำเสนอต่อไปนี้เป็นรูปแบบที่สามารถใช้ฝึกการฟังให้แก่ นักเรียนในทุกระดับดังนี้

1) Memory เป็นการฝึกฟังโดยเน้นความจำด้วยการเปิดเทปหรือซีดีให้นักเรียนฟัง แล้วหยุดเทปในช่วงใดช่วงหนึ่ง ให้นักเรียนบอกคำศัพท์ 2-3 คำสุดท้ายที่ได้ยิน ให้นักเรียนฟังเทปซ้ำ เพื่อตรวจคำตอบ ถ้าใช้กับนักเรียนระดับสูงอาจให้บอกประโยคสุดท้ายหรือประเด็นสุดท้ายที่ผู้พูดพูด

2) Global Listening เป็นการฝึกฟังเรื่องให้เข้าใจอย่างคร่าว ๆ โดยในการฟังครั้งแรก ให้นักเรียนฟังและจดคำที่ได้ยินพูดซ้ำหลายครั้ง หรือคำที่เน้นเสียง เมื่อฟังจบแล้วให้นักเรียนนำคำเหล่านี้มารวมกันแล้วเดาว่า เรื่องที่ฟังเกี่ยวกับอะไร เกิดขึ้นที่ไหน หรือใครพูดกับใคร แล้วจึงฟังอีกครั้ง หรือหลายครั้งเพื่อตรวจสอบว่าการฟังในครั้งแรกถูกต้องมากน้อยเพียงใด

3) Selective Listening เป็นการฝึกฟังเพื่อหาเฉพาะคำตอบที่ต้องการ โดยให้คำถาม ที่นักเรียนต้องหาคำตอบก่อนการฟัง แล้วจึงให้นักเรียนฟังเพื่อหาคำตอบ ให้นักเรียนฟังซ้ำเพื่อตรวจ คำตอบ

4) Detailed Listening เป็นการฝึกฟังเพื่อเอารายละเอียดโดยให้นักเรียนจดโน้ตย่อ จากสิ่งที่ฟัง สามารถให้นักเรียนฟังซ้ำหลาย ๆ ครั้งเพื่อจะได้โน้ตย่อที่สมบูรณ์

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558: 140-145) กล่าวว่า การสอนฟัง เป็นกระบวนการ ในการฝึกให้นักเรียน ได้ฟังเสียงและสำเนียงที่ถูกต้องตามหลักของภาษา โดยฟังจากครูภาษาซึ่งมีความรู้ ในการออกเสียงอย่างถูกต้อง หรือถ้าสามารถจัดหาเทปบทเรียนที่พูดโดยเจ้าของภาษาได้ ก็ควรนำมาใช้ เป็นต้นแบบในการเลียนการออกเสียงของนักเรียน หรือถ้าสามารถเชิญเจ้าของภาษามาเป็นผู้ออกเสียง ให้นักเรียนฟังได้จะเป็นการเรียนรู้เสียงที่ดีที่สุด การฟังเป็นพื้นฐานที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนาภาษา ของนักเรียนไปสู่ทักษะการพูด การอ่าน และการเขียน



### 1.3.1 กิจกรรมในการสอนฟัง

ในด้านการจัดกิจกรรมการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการฟังภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 10) กล่าวว่าในการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาต่างประเทศซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ โดยการพัฒนาการฟังอาจจัดกิจกรรมดังต่อไปนี้

1) นักเรียนฟังเรื่องราวจากแถบบันทึกเสียงแล้วตอบคำถามครู เช่น สรุปใจความสำคัญ บอกรายละเอียด บอกความหมายของคำศัพท์ ฯลฯ

2) ฟังเพลงแล้วเติมส่วนที่ขาดหายไปจากเนื้อเพลง

3) ฟังให้นักเรียนฟังข่าวหรือชมภาพยนตร์ที่ใช้ภาษาอังกฤษ

4) ฟังฟังโดยให้นักเรียนจดบันทึกสั้นๆ จากเรื่องที่ฟัง

5) ให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงบทบาทสมมติและการแสดงละคร

6) ฟังนักเรียนออกเสียงคำคู่เปรียบเทียบ เพื่อหาความแตกต่างของเสียง

7) ฟังนักเรียนให้ฟังคำสั่งเป็นภาษาอังกฤษจากครูบ่อยๆ

8) ฟังให้นักเรียนวาดภาพตามคำสั่งของครู

9) ฟังให้นักเรียนได้แข่งขันหรือเล่นเกมทางภาษา

10) ฟังให้นักเรียนวิจารณ์หลังฟังข้อความ เช่น บอกประโยชน์จากการฟัง

วิจารณ์ตัวละคร ฯลฯ

การฟังเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องฝึกฝน การฝึกฝนการฟังมีหลากหลายรูปแบบ เช่น ฟังโดยเน้นความจำ ฟังเพื่อความเข้าใจ ฟังเพื่อหาคำตอบที่ต้องการฟังเพื่อที่จะเอารายละเอียดในการสอนภาษาต่างประเทศ ครูจะต้องจัดรูปแบบกิจกรรมการสอนฟังให้เหมาะสมเพื่อจะได้เป็นพื้นฐานในการพัฒนา การพูด การอ่านและการเขียนต่อไป

นิตยา สุวรรณศรี (2554: 67-68) ได้เสนอเกี่ยวกับหลักการสอนฟังไว้ว่า หลักสอนฟังเป็นแบบกระบวนการฟังแบบล่างขึ้นบน (Bottom-up Processing) และกระบวนการฟังแบบบนลงล่าง (Top-down Processing)

การสอนภาษาต่างประเทศด้วยการฟัง อาจเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถช่วยเพิ่มความเข้าใจและการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับนักเรียน ซึ่งหลักการสอนการฟังในภาษาต่างประเทศ คนมักเข้าใจว่าการฟังเกิดขึ้นเอง เมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับภาษานั้น โดยไม่ต้องมีการเรียนการสอน แต่ความจริงแล้วการฟังเพื่อความเข้าใจในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศเป็นทักษะ อันดับแรกที่ต้องได้รับการฝึกฝน การสอนฟังอาจใช้ กระบวนการฟังแบบล่างขึ้นบน (Bottom-up Processing) คือสอนเป็นลำดับขั้นตอน ค่อยเรียนรู้ทีละน้อย จนเกิดความเข้าใจในที่สุดหรืออาจใช้กระบวนการฟังแบบบนลงล่าง (Top-down Processing) คือ การให้นักเรียนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือกิจกรรมต่าง ๆ

ทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ต่อเนื่องจากพื้นฐานหรือประสบการณ์ของตน การสอนฟังครูจะต้องฝึกให้ผู้ฟังสามารถแยกเสียงที่ได้รับฟัง รับรู้ และเข้าใจความหมายเรื่องที่ฟัง วิธีสอนที่ใช้ทั่วไปในการสอนฟังมีกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ กิจกรรมก่อนฟัง กิจกรรมขณะฟัง และกิจกรรมหลังฟัง

อย่างไรก็ตาม ทั้งสองกระบวนการสามารถรวมกันเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ (Interactive Processing) เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวนักเรียน ตัวอย่างเช่น ก่อนฟัง นักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับการซื้อของ จากนั้นก็เป็นการช่วยระดมความคิดเพื่อที่จะแต่งบทสนทนาในสถานการณ์ที่กำหนด นักเรียนต้องใช้ประสบการณ์ชีวิตจากการที่เคยซื้อของ (Top-down) และต้องใช้ความเข้าใจในคำศัพท์ (Bottom-up) ซึ่งสองกระบวนการนี้เกิดขึ้นโดยบังเอิญในชั้นเรียนอยู่แล้ว เช่น ไวยากรณ์ (Grammar) เป็นกระบวนการทางภาษาที่จะควบคุมและรวบรวมคำศัพท์เพื่อให้เกิดหน่วยของความหมายที่ยาวขึ้น ไวยากรณ์จึงเป็นตัวกำหนดเกณฑ์พื้นฐานของกิจกรรมในห้องเรียนที่มีจุดประสงค์ของการเรียนรู้ชั่วคราว เพื่อให้มองเห็นผลได้ในระยะทางเพราะการใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่วควรเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้เรียนรู้ด้วยวิธีการหลากหลายในระยะยาว

Morley (2001 อ้างถึงใน รูปทอง กว้างสวัสดิ์, 2559: 30-31) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการฟังและการสอนฟังเพื่อความเข้าใจ โดยอ้างถึงการสัมมนาซึ่ง AILA (International Association of Applied Linguistic) จัดขึ้นเมื่อ ค.ศ. 1969 ที่เคมบริดจ์ ประเทศอังกฤษ ในการสัมมนา AILA ได้เสนอให้ทักษะการฟังเป็นทักษะพื้นฐาน เริ่มตั้งแต่ ค.ศ. 1970 เป็นต้นมา ทำให้ทักษะการฟังมีความสำคัญมากขึ้น อย่างไรก็ตาม จากการยืนยันของ Brown ใน ค.ศ. 1987 พบว่าในด้านการฟังเพื่อความเข้าใจ (Listening Comprehension) นั้น โรงเรียนในหลายๆประเทศยังไม่ให้ความสำคัญและฝึกฝนอย่างจริงจัง Morley แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องนี้ว่า เราจะไม่สามารถสื่อสารด้วยการพูดได้โดยถ้ายังฟังไม่รู้เรื่อง เนื่องจากไม่รู้ว่าคุณสนทนาพูดอะไรจึงไม่รู้ว่าจะโต้ตอบอย่างไร ที่ผ่านมามีความเหมือนทักษะการฟังไม่สำคัญต่อการสื่อสารเพราะถูกมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของการพูด จึงเรียกว่าทักษะฟัง-พูด ซึ่งในความเป็นจริงแล้วการฟังนั้นซับซ้อนยากที่จะเข้าใจ ถ้าเป็นเจ้าของภาษาคงไม่มีปัญหาเพราะในการสนทนาสามารถเข้าใจฟังคู่สนทนาได้อย่างรวดเร็วและโต้ตอบได้ทันที แต่ถ้าในกรณีที่ผู้ฟังไม่ใช่เจ้าของภาษาย่อมมีปัญหา และชีวิตจริงของมนุษย์ฟังมากกว่าพูด อ่าน และเขียนเสียอีก แม้ว่าพฤติกรรมกรฟังดูเหมือนไม่ซับซ้อนอะไร ทั้งนี้เนื่องจากการฟังเป็นทักษะการรับสาร (Receptive Skill) ต่างจากทักษะการพูดเป็นทักษะแสดงออกหรือผลิตภาษา (Productive Skill) ด้วยความสำคัญและจำเป็นดังกล่าวในศาสตร์การสอนภาษาต่างประเทศจึงบรรจุการสอนฟังรวมเป็น 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน

ครูที่สอนภาษาต่างประเทศที่ต้องการให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ทางภาษาอย่างมีประสิทธิภาพต้องคำนึงเสมอว่า ก่อนสอนพูดหรืออ่านต้องสอนฟังก่อน ทักษะการฟังช่วยให้

นักเรียนสามารถเชื่อมต่อ ไปสู่ทักษะอื่น ๆ โดยเฉพาะผู้เริ่มเรียน สิ่งจำเป็นคือต้องทำความเข้าใจ โครงสร้างของภาษาที่สองและภาษาต่างประเทศทักษะการฟังมีส่วนช่วยให้นักเรียนใช้ไวยากรณ์ ได้ถูกต้องมากขึ้น เพราะขณะฟังก็จะพยายามทำความเข้าใจและเรียนรู้ไวยากรณ์ไปด้วย ทำให้ยังฟัง บ่อยก็ยังทำให้รู้ไวยากรณ์เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งจะทำให้นักเรียนพูด อ่านและเขียนได้ถูกต้องตามหลัก ไวยากรณ์เช่นกัน จะเห็นได้ว่าทักษะการฟังเป็นฐานสำคัญที่จะทำให้นักเรียนอื่น ๆ พัฒนาขึ้นได้ นอกจากนี้ในการเรียนภาษาอังกฤษวิชาการ ทักษะการฟังก็ยังคงมีความสำคัญต่อนักเรียนเพราะต้อง ฟังบรรยายจากครูให้เข้าใจ ด้วยเหตุผลดังกล่าวแล้วนั้น ครูจึงจำเป็นต้องจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริม ทักษะการฟังให้แก่ นักเรียนทุกระดับ

ทฤษฎีการสอนภาษาต่างประเทศ บางทฤษฎีเน้นการฟังมาก่อนทักษะอื่น ๆ เช่น วิธีสอนแบบฟัง-พูด (Audio-lingual Method) เริ่มที่ฟังก่อนแล้วจึงพูด วิธีสอนแบบตอบสนอง ด้วยท่าทาง (Total Physical Response-TPR) กิจกรรมขั้นแรกนักเรียนต้องฟังก่อนยังไม่พูด แล้วให้ นักเรียนตอบสนองด้วยท่าทางเพราะนักเรียนยังไม่พร้อมที่จะพูด และวิธีการสอนตามแนวธรรมชาติ (Natural Approach) ก็ให้ความสำคัญในช่วงแรกในการเรียนภาษาต่างประเทศเช่นกัน เรียกว่าช่วงเงียบ (Silent Period) เป็นช่วงของการฟังก่อน เมื่อพร้อมแล้วจึงเริ่มตอบสนองด้วยการตอบสั้น ๆ 1 คำ หรือ วลีสั้น ๆ นักการศึกษาการสอนภาษาต่างประเทศหลายคนเชื่อว่า ถ้านักเรียนพูดทั้ง ๆ ที่ยังไม่พร้อม จะทำให้พูดไม่ถูก เกิดความวิตกกังวล และมีแนวโน้มที่จะพูดภาษาแม่มากกว่าภาษาต่างประเทศ หรือพูดภาษาแม่ผสมภาษาต่างประเทศ

สรุปได้ว่า แนวการสอนการฟังช่วยในการพัฒนาการฟังของนักเรียนให้มี ประสิทธิภาพรูปแบบที่ใช้ฝึกการฟังให้แก่ นักเรียน เช่น การฝึกฟังโดยเน้นความจำ การฝึกฟังให้เข้าใจ เรื่องคร่าว ๆ การฝึกฟังเพื่อหาเฉพาะคำตอบที่ต้องการ การฝึกฟังเพื่อเอารายละเอียด ในงานวิจัยฉบับนี้ แนวการสอนการฟังช่วยพัฒนาความสามารถในการฟังภาษาจีนในการฟังแบบเน้นความจำ การฟัง เพื่อหาคำตอบที่ต้องการ และการฟังเพื่อความเข้าใจสามารถสนทนาโต้ตอบจากสิ่งที่ฟังได้

### 1.3.2 กระบวนการและขั้นตอนการสอนฟัง

โดยทั่วไปการที่พยายามทำความเข้าใจเรื่องราวใด ๆ นั้นหมายความว่า เราต้องการทราบข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเรื่องราวนั้น ๆ ข้อมูลที่เราต้องการทราบส่วนมากแล้ว ได้แก่ ใคร (Who) ทำอะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไร (When) ทำไม (Why) อย่างไร (How) การที่นักเรียน จะทำความเข้าใจเรื่องราวตามข้อมูลดังกล่าวข้างต้นได้นั้น ครูจำเป็นต้องจัดกิจกรรมการสอนเพื่อช่วยฝึก นักเรียนให้เกิดการพัฒนาทักษะการฟังเพื่อความเข้าใจ ในที่นี้จะแบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมก่อนการฟัง (Pre-Listening Activities) เป็นกิจกรรม นำเข้าสู่การฟังที่จัดขึ้น เพื่อเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนจะฟังเรื่องราวจริงของบทเรียน โดยมี

จุดประสงค์ที่จะให้ข้อมูลพื้นฐานด้านความรู้ ความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะฟัง เพื่อให้นักเรียนมีความพร้อมที่จะเรียน โดยให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับคำศัพท์และ โครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็น และโน้มน้าวนักเรียน มาสู่บทเรียน รูปแบบหรือเทคนิคของการจัดกิจกรรมก่อนการฟังมีหลายวิธีดังนี้

1) การใช้รูปภาพ อาจให้นักเรียนดูรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ฟัง สนทนา หรืออภิปรายหรือหาคำตอบเกี่ยวกับภาพนั้น ๆ

2) การเขียนรายการคำศัพท์ อาจให้นักเรียนจัดทำรายการคำศัพท์ที่รู้จัก โดยใช้วิธีการเขียนบันทึกคำศัพท์ที่ได้ยินขณะรับฟังสาร หรือการขีดเส้นใต้ หรือวงกลมล้อมรอบคำศัพท์ในสารที่อ่านและรับฟังไปพร้อม ๆ กัน

3) การอ่านคำถามเกี่ยวกับเรื่อง อาจให้นักเรียนอ่านคำถามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในสารที่จะได้รับฟัง เพื่อให้นักเรียนได้ทราบแนวทางว่าจะได้รับฟังเกี่ยวกับเรื่องใด เป็นการเตรียมตัวล่วงหน้าเกี่ยวกับข้อมูลประกอบการรับฟัง และค้นหาคำตอบที่จะได้จากการฟังสารนั้น ๆ

4) การทบทวนคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง อาจเป็นการทบทวนคำศัพท์จากความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว ซึ่งจะปรากฏในอีกสารที่จะได้รับฟัง เป็นการช่วยทบทวนข้อมูลส่วนหนึ่งของสารที่จะได้เรียนรู้ใหม่จากการฟัง

ขั้นตอนที่ 2 กิจกรรมระหว่างการฟังหรือระหว่างกิจกรรมการสอนฟังในขั้นตอนนี้ครูจะต้องให้นักเรียนฟังเรื่องราวที่ครูเตรียมมาสอน ซึ่งอาจจะต้องเปิดแถบบันทึกเสียงให้นักเรียนฟังมากกว่า 1 ครั้ง เพื่อเพิ่มความเข้าใจแก่นักเรียนมากขึ้น ในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะต้องเข้าใจจุดประสงค์ของการฟังว่า จะฟังเพื่ออะไร กิจกรรมการสอนระหว่างการฟังจึงเน้นที่การช่วยสร้างกรอบความคิดให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่จะฟังและจุดประสงค์ของการฟัง โดยทำได้หลากหลายวิธีดังนี้

1) ฟังแล้วชี้ เช่น ครูพูดประโยคเกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ หรือสถานที่รอบตัวภายในชั้นเรียนนักเรียนชี้สิ่งที่ได้ฟังจากประโยคคำพูดของครู

2) ฟังแล้วทำเครื่องหมายบนภาพ เช่น นักเรียนแต่ละคนมีภาพ 1 ภาพ ในขณะที่ครูอ่านประโยคหรือข้อความ นักเรียนจะทำเครื่องหมาย X ลงในบริเวณภาพที่ไม่ตรงกับข้อความที่ได้ฟัง

3) ฟังแล้วเรียงรูปภาพ เช่น นักเรียนมีภาพชุดคนละ 1 ชุด ครูอ่านสารนักเรียนเรียงเรียงลำดับตามสารที่ได้ฟัง โดยการเขียนหมายเลขลงใต้ภาพชุดนั้น

4) ฟังแล้ววาดภาพ เช่น นักเรียนมีกระดาษกับปากกาหรือดินสอ ครูพูดประโยคที่มีคำศัพท์ที่ต้องการให้นักเรียนวาดภาพ เช่น คำศัพท์เกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ สถานที่ สัตว์ ผลไม้ ฯลฯ นักเรียนได้ฟังแล้ววาดภาพสิ่งๆเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ได้ฟัง

5) ฟังแล้วจับคู่ภาพกับประโยคที่ได้ฟัง นักเรียนมีภาพคนละหลายภาพ ครูอ่านประโยคทีละประโยค นักเรียนจับคู่ภาพที่สอดคล้องกับประโยคที่ได้ฟัง โดยการเขียนหมายเลขลำดับที่ของประโยคลงใต้ภาพแต่ละภาพ

6) ฟังแล้วปฏิบัติตาม ครูพูดประโยคคำสั่งให้นักเรียนฟัง นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งที่ได้ฟังแต่ละประโยค

7) ฟังแล้วแสดงบทบาท ครูพูดประโยคหรือข้อความเกี่ยวกับบทบาทให้นักเรียนฟัง นักเรียนแสดงบทบาทตามประโยคที่ได้ฟังแต่ละประโยค หรือข้อความนั้น

8) ฟังแล้วเขียนเส้นทาง ทิศทาง นักเรียนมีภาพสถานที่ต่าง ๆ คนละ 1 ภาพ ครูพูดประโยคหรือข้อความเกี่ยวกับเส้นทาง ทิศทางที่จะไปสถานที่ต่าง ๆ ในภาพนั้นให้นักเรียนฟัง นักเรียนลากเส้นจากตำแหน่งสถานที่แห่งหนึ่งไปสู่ตำแหน่งต่าง ๆ ตามที่ได้ฟัง

ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมหลังการฟัง (Post-Listening Activities) เป็นกิจกรรมที่ควรให้นักเรียนทำเป็นคู่หรือกลุ่ม เพื่อได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกัน นอกเหนือจากการตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังแล้ว มักจะเป็นการตั้งคำถามหรือการกำหนดกิจกรรมที่นอกเหนือไปจากเนื้อเรื่อง (Beyond the Text) แต่ยังคงอาศัยข้อมูลจากกิจกรรมก่อนและระหว่างการฟังมาช่วย ตัวอย่างกิจกรรมหลังฟังมีดังนี้

- 1) การอภิปราย (Discussion)
- 2) การแสดงบทบาทสมมติ (Role-Play) เป็นการให้นักเรียนแสดงบทบาทซึ่งสมมติไปตามสถานการณ์ใหม่ที่กำหนดให้ เพื่อนักเรียนจะได้ฝึกภาษาเพิ่มเติม
- 3) การรายงาน (Report) เป็นการให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาต่อหน้าผู้ฟัง/ผู้ชม นอกจากนักเรียนจะกล้าแสดงออกแล้วยังได้ฝึกภาษาอีกด้วย
- 4) การเขียนงาน (Writing) เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเขียนเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง เช่น การเขียนสรุปย่อ (Summary) หรือการเขียนเรียงความ (Essay) ฯลฯ

สมยศ เม่นแย้ม (2543: 64-66) ได้เสนอลำดับขั้นในการสอนการฟังไว้ดังนี้ การสอนฟังมีลำดับขั้นเหมือนกับการสอนทุกทักษะ คือ

- 1) ตั้งจุดประสงค์ ครูควรตั้งจุดประสงค์ว่าจะให้นักเรียนทำอะไร โดยมีจุดประสงค์ปลายทางและจุดประสงค์นำทาง ซึ่งมีความหมายดังนี้

1.1) จุดประสงค์ปลายทาง เป็นข้อกำหนดที่นักเรียนจะต้องบรรลุเป้าหมายที่วางไว้

1.2) จุดประสงค์นำทาง เป็นทักษะย่อยที่นักเรียนต้องฝึกก่อนจะบรรลุจุดประสงค์การดำเนินการสอน ครูดำเนินการสอนโดยการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์นำทาง มีเทคนิคและวิธีการที่ชวนให้นักเรียนสนุกสนานและมีความสนใจเรียน

2) การฝึกฟังและพูด ครูดำเนินการฝึกโดยจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ปลายทาง

3) การถ่ายโอน เป็นกิจกรรมหลังการฝึกการฟังและพูดตามบทเรียน โดยนักเรียนสามารถนำบทเรียนนั้นมาพลิกเพลงหรือเปลี่ยนใช้ในชีวิตประจำวัน ถ้าเป็นบทสนทนาที่นำมาปรับเปลี่ยนเป็นบทสนทนาใหม่ได้ เป็นการประเมินผลได้ว่านักเรียนได้นำสิ่งที่เรียนรู้แล้วไปปรับใช้ได้เหมาะสม

#### 1.4 การวัดและการประเมินผลการฟัง

จากการศึกษาวิธีการวัดและประเมินผลทักษะการฟังในการสอนภาษาต่างประเทศ การทดสอบทักษะการฟังสามารถวัดทั้งที่เป็นความหมายหน่วยย่อย และความเข้าใจสาร โดยรวมที่อาศัยโครงสร้างความรู้ของนักเรียน ความสามารถในการสร้างเครือข่ายความหมายของสารต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ของกระบวนการทั้งสอง Richards (1990 อ้างถึงใน อัจฉรา วงศ์โสธร, 2544: 130-135) กล่าวว่า การสื่อสารมีทั้งการให้และการรับข้อมูล และการมีปฏิสัมพันธ์ตามมารยาททางสังคมที่ต้องใช้กระบวนการทำความเข้าใจในการฟังที่เริ่มจากหน่วยย่อยและกระบวนการนำความรู้และประสบการณ์มาใช้ในการให้หน่วยย่อยของภาษาพูดนั้น โดยได้ยกตัวอย่างของการฟังโดยใช้หน่วยย่อยดังนี้

- 1) การฟังอย่างคร่าว ๆ เพื่อจับคำศัพท์ที่รู้ความหมาย
- 2) การแบ่งกระแสเสียงที่ต่อเนื่องกันออกเป็นคำ ๆ ได้
- 3) ใช้ตัวชี้แนะทางเสียงเพื่อหาจุดเน้นของสาร
- 4) ใช้ตัวชี้แนะทางไวยากรณ์เพื่อเรียบเรียงเสียงออกเป็นหน่วยของสารที่ได้

ความหมาย

กระบวนการนำความรู้และประสบการณ์โดยรวมมาใช้ในการฟังนั้น Richards (1990 อ้างถึงใน อัจฉรา วงศ์โสธร, 2544: 130-135) ได้ยกตัวอย่างไว้ดังนี้

1) การกำหนดได้ว่าสารที่รับเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ใด เช่น เป็นการเล่า นิทาน การพูดตลก การพูดเล่น การสวดมนต์ การพร่ำบ่น ฯลฯ

- 2) การจัดประเภทสถานที่ บุคคล หรือสิ่งของ

- 3) การพาดพิงถึงสาเหตุและผลลัพธ์
- 4) การคาดหมายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น
- 5) การตีความหัวเรื่อง
- 6) การตีความเกี่ยวกับลำดับเหตุการณ์ที่เกิดก่อนหลัง
- 7) การตีความถึงรายละเอียดหรือข้อมูลที่ขาดหายไป

ถ้าผู้ฟังไม่สามารถใช้กระบวนการหน่วยย่อยได้ก็จะไม่เข้าใจสารได้อย่างสมบูรณ์ และถ้าไม่สามารถใช้กระบวนการรวมที่ใช้ประสบการณ์ก็จะไม่เข้าใจสารนั้น ๆ ได้เลย ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทั้งสองเป็นสิ่งจำเป็นในการทำความเข้าใจสารได้อย่างสมบูรณ์

#### 1.4.1 ประเภทของการทดสอบการฟัง

ฐปทอง กว้างสวาสดี (2559: 99) ได้กล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบทักษะการฟัง ได้แก่ แบบเลือกตอบ (Multiple Choice, True/False) การตอบคำถามแบบสั้น (Short Answer) การถ่ายโอนข้อมูลที่ได้จากการฟังในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเติมคำหรือข้อมูลในแผนภูมิหรือรูปภาพ การเติมคำลงในแบบฟอร์ม การลากเส้นแสดงทิศทางที่ได้จากการฟัง เป็นต้น การจดบันทึกข้อความ (Note-Taking) และการเขียนตามคำบอกเฉพาะบางส่วนหรือเฉพาะคำที่เว้นว่าง (Partial or Cloze Dictation) สำหรับการวัดและประเมินผลการฟังนั้น มีผู้จำแนกการวัดและประเมินผลการฟังภาษาต่างประเทศไว้ดังนี้

Hubbard (1983 อ้างถึงใน ธัญยเขตต์ สมนึก, 2553: 23) ได้จำแนกการทดสอบการฟังภาษาต่างประเทศออกเป็น 2 ชนิด ได้แก่

1) การทดสอบการฟังที่แท้จริง (Pure Listening Test) เป็นการทดสอบการฟังและจำแนกเสียงของคำที่ได้ยิน เช่น

- 1.1) การทดสอบการจำแนกเสียงโดยใช้การเทียบเสียง
- 1.2) การทดสอบการจำแนกเสียงโดยการวัดการฟังเสียงเน้นหนัก (Stress)

ในคำและประโยค

1.3) การทดสอบการฟังระดับเสียงสูงต่ำในประโยค

2) การทดสอบความเข้าใจในการฟัง (Listening Comprehension Test) เป็นการทดสอบความเข้าใจในสิ่งที่ฟัง เช่น ฟังแล้วตอบคำถาม เป็นต้น

สรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลการฟังเป็นวิธีการหนึ่งที่ครูสามารถที่จะรู้ได้ว่านักเรียนมีความเข้าใจสิ่งที่ครูได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนมากน้อยเพียงใด และในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดสอบทักษะการฟังโดยมีแบบทดสอบมีทั้งหมด 30 ข้อ ครูได้กำหนด

ให้นักเรียนฟังไฟล์เสียงได้ 2 รอบ นักเรียนฟังแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ทั้งหมดแบ่งออกเป็น 6 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ฟังแล้วเลือกพินอินให้ถูกต้อง

ตอนที่ 2 ฟังแล้วจับคู่ให้ถูกต้อง

ตอนที่ 3 ฟังแล้วเลือกประโยคให้ถูกต้อง

ตอนที่ 4 ฟังคำศัพท์แล้วเขียนคำอ่านพินอินให้ตรงกับรูปภาพที่มีความหมาย

สอดคล้องกัน

ตอนที่ 5 ฟังประโยคแล้ววงกลมล้อมรอบรูปภาพ

ตอนที่ 6 ฟังแล้วเรียงประโยคให้ถูกต้อง

#### 1.4.2 รูปแบบของการทดสอบทักษะการฟัง

การทดสอบทักษะการฟังอาจทำได้โดยแบบควบคุมโดยมีบทฟังและตัวเลือกคำตอบให้ตามวิธีให้ผู้เข้าสอบเลือกตอบ หรือเป็นการฟังแล้วเขียนตอบสั้น ๆ เป็นคำ วลี ข้อความสั้น ๆ หรือเขียน/พูดตอบยาว ๆ ซึ่งเป็นวิธีที่ให้นักเรียนให้คำตอบและเป็นการสอบทักษะสัมพันธ์

การทดสอบการฟังอาจเป็นไปตามขั้นตอนการกำหนดระดับทักษะภาษาของ Valette and Disick (1972 อ้างถึงใน อัจฉรา วงศ์โสธร, 2544: 131) ซึ่งมี 5 ระดับที่เป็นขั้นตอนต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ดังนี้

ระดับกลไก การทดสอบหน่วยเสียง เช่น การฟังและแยกแยะเสียงได้ว่า เป็นเสียงเดียวกันหรือต่างกัน

ระดับความรู้ การฟังคำหรือข้อความสั้น ๆ แล้วรู้ความหมายตามที่ได้เรียนมา เช่น ดูภาพเด็กชายเตะกระดุกให้สุนัข แล้วได้ยินประโยคว่า Sutee is kicking a ball toward his dog. และให้นักเรียนเลือกตอบว่า Yes/No หรือ True/False

ระดับถ่ายโอน การฟังข้อความที่ยาวขึ้นกว่าระดับความจำ และเป็นข้อความที่นักเรียนไม่เคยได้ยินมาก่อน แต่คำศัพท์และโครงสร้างทั้งหมดเป็นสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว สิ่งใหม่คือ บริบทเท่านั้น เช่น ในภาษาพุดมีการใช้คำกว้าง ๆ ที่ไม่เฉพาะเจาะจงเหมือนภาษาเขียน

ระดับสื่อสาร ภาษาที่ใช้และบริบทเป็นของใหม่ทั้งสิ้น นักเรียนตอบจากความเข้าใจโดยรวมทั้งทางด้านภาษา บริบทการใช้ที่อยู่ในโครงสร้างความรู้ของตน

ระดับวิพากษ์วิจารณ์ นอกจากบทฟังจะเป็นสิ่งใหม่แล้ว ในการตอบคำถามนักเรียนจะต้องใช้ความสามารถในการตีความ ความคิดเชิงเหตุผลในการตอบคำถาม

ในการวิจัยครั้งนี้การทดสอบวัดความสามารถในการฟังได้ใช้ระดับทักษะทางภาษา ดังนี้ ระดับกลไก พิจารณาจากการที่นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง



ตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้ ระดับความรู้ พิจารณาจากนักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง ระดับถ่ายโอน พิจารณาจาก นักเรียนฟังแล้วพูดได้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง ในด้านการให้คะแนนเป็นแบบ 1, 0 ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

## 2. การพูด

การเรียนรู้ภาษาอื่นนอกจากภาษาของตนเองแล้วนั้นจะต้องเรียนรู้ทั้ง 4 ทักษะด้วยกัน คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน ซึ่งคนส่วนใหญ่จะรู้สึกว่ามันเป็นเรื่องยาก โดยเฉพาะการพูดจะเป็นเรื่องที่ยากมากกว่าการอ่านการเขียนหรือฟัง ในการสอนพูดทั้ง 4 ทักษะที่พูดถึงในตอนแรกจะเป็นตัวกำหนดทิศทางให้นักเรียนสามารถพูดหรือว่าเขียนได้เราเรียกว่าการ Proactive และทำให้นักเรียนสามารถที่จะอ่านหรือฟังได้ เราเรียกว่าการรับรู้ หรือ Receptive ดังนั้นการพูดก็คือ กระบวนการเปล่งเสียงพูดอย่างเป็นระบบเพื่อสื่อความหมาย คนเรามักจะถูกสอนพูด โดยการให้พูดซ้ำ ๆ และท่องจำบทสนทนาจากหนังสือ หลายปีมานี้คนมักจะถูกสอนพูด โดยวิธีการสอนพูดแบบฟังพูด (Audio Lingual) ซึ่งเป็นหลักการสอนโดยการฝึกซ้ำ ๆ (Drill) ครูเป็นผู้ควบคุมการฝึกทั้งหมด เน้นการทำแบบฝึกหัด (Drill) และในแต่ละบทสนทนาจะประกอบไปด้วยหลักการใช้ไวยากรณ์ (Grammar) และการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร วิธีการเรียนด้วยวิธีนี้คือนักเรียนจะท่องจำบทสนทนาจนขึ้นใจเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดในการใช้กฎเกณฑ์ของภาษา

### 2.1 ความหมายของการพูด

จินดา งามสุทธิ (2549: 1) ได้ให้ความหมายของการพูดไว้ว่า การพูด คือ การเปล่งเสียงออกมาเป็นคำพูด เพื่อติดต่อสื่อสารให้เข้าใจกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง หรือการพูด คือ การสื่อความหมายแบบหนึ่งที่เรียกว่า Oral Communication มิได้หมายความว่า เป็นการสื่อความหมายโดยใช้ปากเท่านั้น แต่เป็นการสื่อความหมายโดยใช้ภาษา เสียง กิริยาท่าทางต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกรับรู้ของผู้พูดให้แก่ผู้ฟังให้ได้ผลตามความมุ่งหมายของผู้พูด

พรสวรรค์ สีป้อ (2550: 163) ได้ให้ความหมายของการพูดไว้ว่า การพูด คือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม เป็นการสื่อสารทางวาจาของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต่างฝ่ายต่างมีจุดประสงค์ที่จะสื่อความหมายของตนเอง และต่างฝ่ายก็ต้องตีความสิ่งที่ตนเองได้ฟัง ดังนั้นจุดประสงค์ของทักษะการพูด คือ สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้องสามารถพูดให้คนอื่นเข้าใจ หลีกเลี่ยงการทำให้ผู้ฟังสับสนเนื่องจากการออกเสียงผิด ไวยากรณ์ผิด ใช้คำผิดหรือไม่เหมาะสม นอกจากนั้นยังต้องพูดให้เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมด้วย

ชาคริต สิริรัตน (2551: 11) ได้ให้ความหมายของการพูดไว้ว่า การพูด หมายถึง การติดต่อสื่อสารของมนุษย์วิธีหนึ่งเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก ตลอดจนความต้องการ

โดยใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง แวดตา สีหน้า และกิริยาท่าทางต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ฟังรับรู้และเข้าใจหรือตอบสนอง ตามที่ผู้พูดต้องการ

สวัสดี บันเทิงสุข (2553:17) ได้ให้ความหมายของการพูดไว้ว่า การพูด คือ การแสดง ความคิดความต้องการ และความรู้สึกของบุคคลไปยังผู้อื่น

สมบูรณ์ นิยมศิลป์ (2554: 18) ได้ให้ความหมายของการพูดไว้ว่า การพูด คือ การสื่อสารด้วยภาษาจากตัวผู้พูดไปยังผู้ฟัง เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นทราบถึงความรู้สึกนึกคิด และความต้องการของตน รวมทั้งเป็นการแลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้ความคิดเห็น ก่อให้เกิดความเข้าใจ ซึ่งกันและกัน ช่วยให้งิจกรรมต่าง ๆ ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย หรือเป็นการแสดงออกโดยการใช้ ภาษา เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกต่าง ๆ ไปยังผู้ฟัง

ลุงไอน์สไตน์ (2555: 14) ได้ให้ความหมายของการพูดไว้ว่า การพูด คือ การใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และท่าทางเพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ความรู้ ประสบการณ์ต่าง ๆ และสิ่งที่เป็นประโยชน์ กับผู้ฟังจนเกิดการรับรู้ เข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของผู้พูดจนเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบอย่างใดอย่างหนึ่งให้ผู้พูด รับทราบได้

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558: 146) ได้ให้ความหมายของการพูดไว้ว่า การพูดเป็น การติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยการใช้เสียง ภาษาและท่าทางเพื่อการถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด และความเข้าใจจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง เป็นกระบวนการที่ไม่ได้ดำเนินการไปตามระเบียบแบบแผน ที่กำหนดไว้ หรืออาจกล่าวได้ว่าการพูดเป็นกระบวนการใส่ความหมายเกิดขึ้นควบคู่กับการฟัง ซึ่งเป็นกระบวนการแปลความหรือถอดความ

จากที่กล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การพูด คือ การสื่อสารที่ก่อให้เกิดความเข้าใจกันระหว่าง ผู้พูดและผู้ฟังโดยใช้ภาษาและเสียงเป็นสื่อ โดยเป็นการสื่อสารทางวาจาของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด และความเข้าใจจากผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง จากการวิจัยครั้งนี้ การพูด คือ การสื่อสารที่ก่อให้เกิดความเข้าใจระหว่างผู้พูดและผู้ฟังโดยใช้ภาษาจีน เพื่อถ่ายทอดความคิดโต้ตอบ ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง

## 2.2 ประเภทของการพูด

ทรูปลูกปัญญา (2557) ได้แบ่งประเภทของการพูด โดยแบ่งตามเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ดังนี้ แบบที่ 1 แบ่งตามวิธีพูดมี 4 ประเภท คือ

1) การพูดโดยฉับพลันหรือกระทันหัน (Thelmpromptuspeech) ได้แก่ การพูดที่ผู้พูด ไม่รู้ตัวมาก่อนว่าจะต้องพูด ไม่ได้มีการเตรียมตัวล่วงหน้าทั้งในด้านเนื้อเรื่องที่จะพูด แต่ก็ได้รับเชิญ หรือได้รับมอบหมายให้พูด เช่น การพูดกล่าวอวยพร ในวันเกิด กล่าวอวยพรคู่บ่าวสาว กล่าวต้อนรับ

ผู้มาเยือน กล่าวขอบคุณผู้มีอุปการะสนับสนุน การพูดกะทันหันนี้ หากผู้พูดได้รับเชิญในลักษณะดังกล่าวข้อที่ควรปฏิบัติเพื่อให้การพูดประสบความสำเร็จ ก็ควรปฏิบัติตนดังต่อไปนี้

1.1) ต้องคุมสติให้มั่น อย่าประหม่าหรือตกใจตื่นเต้นจนเกินไป ทำจิตใจให้ปกติ และสร้างความมั่นใจให้แก่ตนเองด้วยการสร้างความพึงพอใจและความยินดีที่จะได้พูดในโอกาสเช่นนั้น

1.2) ใหนักถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เรียนรู้หรือได้พบเห็นมา ซึ่งเห็นว่าเป็นเรื่องที่ดี มีประโยชน์แก่ผู้ฟังและเป็นเรื่องราวที่เข้ากับบรรยากาศที่จะพูด แม้ว่าขณะนั้นจะมีเวลาโอกาสสั้น ๆ ก่อนจะพูดก็ควรนึกคิดรวมทั้งขณะที่เดินจากที่นั่งไปยังที่จะพูด

1.3) กำหนดเรื่องที่จะพูดให้ชัดเจน กำหนดเวลาพูดให้เหมาะสมกับโอกาสและงานนั้น ๆ อย่าพูดไปโดยไม่มีการกำหนดหัวเรื่องและกำหนดเวลาไว้เพราะจะมีผลให้การพูดไม่ดี คนฟังก็เบื่อหน่าย

2) การพูดโดยการเตรียมการมาล่วงหน้า (The Extemporaneous) การพูดแบบนี้เป็นการพูดที่ผู้พูดได้มีโอกาสเตรียมตัวมาก่อน คือ ผู้พูดรู้ว่าตนเองได้รับเชิญ หรือจะต้องพูดในเรื่องอะไรบ้าง จึงต้องมีการเตรียมตัวล่วงหน้าเท่าที่โอกาสเวลาจะอำนวยให้ ดังนั้นการเตรียมในเรื่องต่าง ๆ ที่จะพูดเป็นคุณสมบัติสำคัญที่นักพูดจะต้องปฏิบัติตนอย่างสม่ำเสมอ

3) การพูดโดยอาศัยอ่านจากต้นฉบับ (The Speaking from Manuscripts) การพูดประเภทนี้เป็นการพูดตามต้นฉบับที่เขียนขึ้นซึ่งเป็นการเตรียมไว้ล่วงหน้าเป็นอย่างดี ส่วนมากเป็นการพูดทางพิธีการต่าง ๆ ที่สำคัญ เช่น การกล่าวเปิดงานการกล่าวรายงาน การกล่าวเปิดประชุม การกล่าวรายงานการประชุม การกล่าวคำปราศรัย การกล่าวคำสดุดี การกล่าวคำให้โอวาท การกล่าวต้อนรับที่เป็นพิธีการสำคัญ ๆ ฯลฯ การพูดประเภทนี้ผู้พูดจะต้องฝึกฝนตนในเรื่องการอ่านต้นฉบับให้คล่อง การฝึกสายตาวเวลาพูด การฝึกอ่านย่อหน้า วรรคตอนและคำศัพท์ที่ยาก ตลอดทั้งสำนวนการพูดให้เหมาะสม

4) การพูดโดยวิธีท่องจำ (The memorized Speaking) การพูดลักษณะนี้เป็นการพูดที่ผู้พูดจะต้องเตรียมตัวท่องจำเนื้อหาอย่างละเอียดจากเอกสาร ตำรา หนังสือต่าง ๆ อย่างแม่นยำ เช่น การท่องจำตัวเลข จำสุภาษิตคำพังเพย เนื้อหาที่สำคัญ ๆ การพูดแบบนี้เป็นการพูดที่ผู้พูดจะต้องใช้ความเพียรพยายามมากในการจดจำเนื้อหาและจะต้องมีเวลาในการเตรียมตัว เช่น การเทศน์ของพระสงฆ์ การสวดอ้อนวอนบวงสรวงพิธีกรรมของพราหมณ์ การทำพิธีกรรมทางไสยศาสตร์และการทำพิธีกรรมของศาสนาต่าง ๆ เป็นต้น

แบบที่ 2 แบ่งตามจำนวนผู้ฟัง มี 2 ประเภท คือ

- 1) การพูดรายบุคคล เป็นการพูดตัวต่อตัว ได้แก่ การพูดที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น การสนทนา การสัมภาษณ์ การเล่าเรื่อง การแนะนำตัว เป็นต้น
- 2) การพูดในที่ชุมชน เป็นการพูดที่มีผู้ฟังเป็นจำนวนมาก เป็นการพูดที่มีแบบแผน ต้องมีการเตรียมตัวและฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ การพูดประเภทนี้ ได้แก่ การบรรยาย การอภิปราย การปาฐกถา การแสดงสุนทรพจน์ เป็นต้น

ประเภทของการพูดหากแบ่งตามวิธีพูดจะมี 4 ประเภท คือ การพูดโดยจับปล้น การพูดโดยการเตรียมมาแล้วล่วงหน้า การพูดโดยอาศัยอ่านจากต้นฉบับ และการพูดโดยวิธีท่องจำ หากแบ่งตามจำนวนผู้ฟังมี 2 ประเภท คือ การพูดรายบุคคลและการพูดในที่ชุมชน สำหรับงานวิจัยฉบับนี้ ได้ใช้การพูดรายบุคคลซึ่งเป็นการพูดตัวต่อตัวกับครู โดยการสนทนาถาม-ตอบ

### 2.3 การพัฒนาการพูด

Paulston and Bruder (1976 อ้างถึงใน กุสุมา ตำนัย, 2538: 116-117) ได้เสนอแนะการจัดกิจกรรมซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสาร ดังนี้

- 1) Social Formulas and Dialogue เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ใช้สำนวนการพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่นักเรียนพบได้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งภาษาท่าทาง ในการสอนครูอาจจะให้สำนวนหรือตัวอย่างของการใช้ภาษาในหน้าที่ต่าง ๆ ที่กล่าวมาหลายรูปแบบ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

- 2) Community-Oriented Task เป็นลักษณะของกิจกรรมที่ให้นักเรียนทำโดยกำหนดให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับชาวต่างชาติหรือเจ้าของภาษาออกชั้นเรียน ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีการสื่อสารกับเจ้าของภาษาในสังคม กิจกรรมที่ให้ทำนั้นอาจจะเป็นการไปสัมภาษณ์หรือหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องบางอย่างซึ่งครูมีคำถามมาให้ สำหรับการทำกิจกรรมนี้ในการสอนภาษาต่างประเทศในประเทศไทย ครูอาจจะกำหนดให้นักเรียนไปสัมภาษณ์ชาวต่างชาติหรือเจ้าของภาษาที่ทำงานหรือมีธุรกิจอยู่ในประเทศไทย

- 3) Problem Solving Activities เป็นแบบฝึกหัดที่มีสถานการณ์ให้นักเรียนแก้ปัญหา ซึ่งแบ่งกลุ่มโดยมีแนวทางหรือตัวเลือกในการแก้ปัญหาต่างๆ มากมาย แต่กำหนดให้นักเรียนเลือกแนวทางที่ดีที่สุด การทำกิจกรรมในลักษณะนี้ครูจะต้องเข้มงวดและเดินดูทุกกลุ่มว่านักเรียนได้พยายามใช้ภาษาต่างประเทศในการปรึกษาหารือเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบหรือไม่ และขณะที่นักเรียนพูดภาษาต่างประเทศอยู่ ถ้าพูดผิดครูไม่ควรขัดจังหวะแต่จะแก้ไขหลังจากทำกิจกรรมเสร็จแล้ว

- 4) Role Playing การแสดงบทบาทสมมตินี้ สามารถทำได้ตั้งแต่ระดับง่ายซึ่งมีการควบคุมสูงไปจนถึงระดับยาก ที่นักเรียนสามารถแสดงบทบาทสมมติได้อย่างอิสระตามความคิด

สร้างสรรค์ โดยปกติทั่วไปแล้วการให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมตินั้น ครูจะต้องมีการเตรียมการก่อน เพื่อให้การแสดงบทบาทสมมติประสบผลสำเร็จ

#### 2.4 การสอนพูด

Finocchiaro and Brumfit (1983 อ้างถึงใน สุมิตรา อังควัฒนกุล, 2540: 167) ได้เสนอว่า กิจกรรมต่าง ๆ ในการสอนการฝึกการพูดภาษาต่างประเทศนั้น ผู้พูดจะต้องมีความรู้เรื่องระบบภาษาของภาษานั้น ๆ สามารถออกเสียงสระ พยัญชนะ เสียงเน้นหนัก ระดับเสียงสูงต่ำ โครงสร้างของภาษานั้น รวมทั้งสามารถกล่าวถ้อยคำเพื่อสื่อความหมายเป็นภาษานั้น ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และเป็นที่น่าสนใจได้ตามลำดับ ซึ่งระดับความสามารถในการพูดภาษาต่างประเทศแบ่งได้หลายระดับ เริ่มจากระดับการออกเสียงและระดับการสื่อสารจากการใช้ภาษาง่าย ๆ สั้น ๆ จนถึงระดับแสดงความคิดเห็นซึ่งเป็นระดับที่มีความซับซ้อนมากขึ้น

สุมิตรา อังควัฒนกุล (2540: 167-168) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการฝึกทักษะการพูด มีดังนี้

- 1) ขั้นกลไก นักเรียนสามารถพูดเลียนแบบเสียงของเจ้าของภาษาได้และสามารถจำคำ ประโยค ข้อความ หรือบทสนทนา โดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจคำหรือข้อความเหล่านั้น
- 2) ขั้นความรู้ นักเรียนสามารถพูดโดยใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ที่เรียนมาอย่างเข้าใจ ความหมาย
- 3) ขั้นถ่ายโอน นักเรียนสามารถสร้างประโยคใหม่ ๆ โดยใช้ไวยากรณ์ที่เรียนมาแล้ว ได้อย่างถูกต้อง
- 4) ขั้นสื่อสาร นักเรียนสามารถพูดสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจได้อย่างคล่องแคล่ว
- 5) ขั้นวิพากษ์วิจารณ์ นักเรียนสามารถพูดแสดงความคิดเห็น โดยใช้คำ น้ำเสียงและสำนวน เหมาะสมกับสถานการณ์

การที่นักเรียนจะมีความสามารถในการพูดสื่อสารตามความหมายข้างต้นได้นั้น นักเรียนจำเป็นต้องมีการพัฒนาให้มีความสามารถต่าง ๆ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพูดสื่อสาร โดยองค์ประกอบในการพูดเพื่อการสื่อสารมีดังนี้

- 1) ความคล่องแคล่ว หมายถึง ความราบรื่น ความต่อเนื่อง และความเป็นธรรมชาติ ในการพูด
- 2) ความเข้าใจ หมายถึง ปริมาณของข้อความหรือข้อมูลที่สามารพูดให้ผู้ฟังเข้าใจ
- 3) คุณภาพของข้อความที่นำมาสื่อสาร หมายถึง ความถูกต้องทางภาษาที่พูดออกไป โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ใช้ศัพท์ที่ถูกต้อง การออกเสียงสระ พยัญชนะ การเน้นเสียง การออกเสียงพูดสูง-ต่ำในประโยค ตลอดจนจังหวะในการพูด และถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

4) ความพยายามในการสื่อสาร หมายถึง ความพยายามที่จะให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ตนพูดและไม่ใช้คำพูดเพื่อสื่อสาร

การพูดเป็นทักษะด้านการแสดงออก (Productive Skill) ซึ่งนอกจากผู้พูดจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับภาษาและสิ่งที่พูดแล้ว ผู้พูดยังจำเป็นต้องได้รับการฝึกเพื่อให้สามารถพูดสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการฝึกพูดภาษาต่างประเทศด้วยแล้ว จำเป็นต้องใช้เวลาในการฝึก ต้องอาศัยแรงจูงใจและความถนัดของนักเรียน รวมทั้งสภาพการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียน การสอนพูดที่ดีนั้นต้องใช้ภาษาที่พบจริงในชีวิตประจำวัน เป็นเรื่องรอบ ๆ ตัวของนักเรียน และขั้นตอนการฝึกพูดเบื้องต้นนั้น การเรียนการสอนควรมุ่งเน้นเกี่ยวกับความถูกต้องของการใช้ภาษาทั้งในเรื่องของเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ และกระบวนการ (สุมิตรา อังวัฒน์สกุล, 2540: 167-168)

#### 2.4.1 หลักในการสอนพูด

1) ต้องรู้ถึงความแตกต่างระหว่างบริบทภาษาที่สองและบริบทการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.1) บริบทภาษาที่สอง เป็นการใช้ภาษาที่สองเฉพาะแห่ง ซึ่งไม่ใช่เป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในสังคม เช่นการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศญี่ปุ่น หรือการเรียนภาษาฝรั่งเศสในประเทศออสเตรเลีย ทักษะการเรียนพูดเป็นที่ทำทนายสำหรับนักเรียนในบริบทนี้ เพราะพวกเขามีโอกาสน้อยมากที่จะใช้ภาษาต่างประเทศนอกชั้นเรียน

1.2) บริบทภาษาต่างประเทศ เป็นการใช้ภาษาที่เป็นภาษาต่างประเทศเพื่อการติดต่อสื่อสารในสังคม เช่น การใช้ภาษาอังกฤษ สหราชอาณาจักร การใช้ภาษาสเปนในประเทศเม็กซิโก ส่วนใหญ่ผู้ที่เรียนภาษาต่างประเทศนี้จะมีความชำนาญในการพูด แต่ส่วนใหญ่จะผิดพลาดทางด้านรูปแบบและไวยากรณ์

2) ให้นักเรียนปฏิบัติเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วและถูกต้อง ความถูกต้อง คือ การที่นักเรียนพูดและใช้ภาษาต่างประเทศอย่างเหมาะสม ความคล่องแคล่ว คือ ผู้พูด พูดเร็ว มั่นใจ และไม่เกิดความลังเลในขณะพูด ซึ่งบทเรียนภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะระดับต้นและระดับกลาง นักเรียนต้องได้รับโอกาสในการพัฒนาตนเองทั้งทางด้านความถูกต้องและความคล่องแคล่ว โดยครูต้องเตรียมให้นักเรียนได้ปฏิบัติและแก้ไขความผิดพลาดที่เกิดขึ้น ให้โอกาสนักเรียนได้พูดโดยการทำงานกลุ่มหรืองานคู่ และครูต้องจำกัดการพูดของตนเอง จากการวิจัยแสดงให้เห็นว่าครูจะเป็นผู้พูดในชั้นเรียนประมาณ 50-80 % มันจำเป็นมากที่ครูสอนภาษาต่างประเทศจะต้องรู้ว่าตนเองควรต้องพูดมากเท่าไร เพราะว่าเวลาส่วนใหญ่ควรจะเป็นนักเรียนที่เป็นฝ่ายพูด การทำงานกลุ่มและงานคู่ก็เป็นกิจกรรมที่สามารถเพิ่มระยะเวลาให้นักเรียนพูดภาษาต่างประเทศในขณะที่เรียนได้

3) การวางแผนการพูดเกี่ยวกับการเจรจาเพื่อการสื่อความหมาย จากการวิจัยชี้ให้เห็นถึงความคืบหน้าของนักเรียนในการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร เพราะการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความพยายามทำความเข้าใจ ซึ่งกระบวนการนี้เรียกว่า การเจรจาเพื่อการสื่อความหมาย (Negotiation for Meaning) ซึ่งเป็นการตรวจสอบตนเองว่าเข้าใจในสิ่งที่บุคคลอื่นพูดหรือไม่และยังเป็นการยืนยันอีกว่าบุคคลอื่นเข้าใจความหมายที่คุณพูดสื่อสารหรือไม่

4) การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียนที่เกี่ยวกับการแนะนำและการฝึกปฏิบัติทั้งในด้านการทำธุรกรรมและการมีปฏิสัมพันธ์ด้านการพูด เมื่อนักเรียนพูดกับคนอื่นนอกชั้นเรียนนักเรียนจะต้องรู้วัตถุประสงค์ของการพูดเพื่อการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น หรือวัตถุประสงค์ของการพูดเพื่อการทำธุรกรรม ซึ่งการพูดเพื่อการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นก็คือ การพูดติดต่อสื่อสารภายในสังคมเพื่อสร้างหรือรักษาความสัมพันธ์ ส่วนการพูดเพื่อทำธุรกรรมจะเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนสินค้า (Goods) หรือบริการ (Service)

การพูดในชั้นเรียน จากการวิจัยแสดงให้เห็นว่าครูคือผู้ที่มีอำนาจในการพูดในชั้นเรียน นั่นเป็นเพราะครูมักจะเป็นผู้ที่มีอำนาจในการกำหนดเรื่อง ให้ผลตอบกลับและส่วนใหญ่จะเป็นผู้ถามคำถาม ดังนั้นบทบาทของครูควรประกอบด้วย

- 1) ครูควบคุมการพูดในห้องเรียน
- 2) ครูให้อิสระนักเรียนในการมีส่วนร่วม
- 3) ให้นักเรียนสนทนากันเป็นส่วนใหญ่และไม่มีครูควบคุม

ในการพูดนั้น ผู้พูดจะต้องเข้าใจสิ่งที่ตนเองพูด และรู้จักเลือกถ้อยคำสำนวนภาษาที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษาด้วย การพูดเพื่อการสื่อสารเป็นกระบวนการสองทิศทางและเกี่ยวข้องกับการฟังโดยตรง โดยผู้พูดเป็นคนส่งข้อมูลให้กับผู้ฟัง ซึ่งต้องตีความและทำความเข้าใจ ข้อมูลและตอบสนอง มีการแลกเปลี่ยนบทบาทกันเป็นผู้พูดและผู้ฟังอย่างต่อเนื่อง ผู้พูดจะต้องมีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อทำให้ผู้ฟังเข้าใจได้ (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558: 146)

Read (2007 อ้างถึงใน รูปทอง กว้างสวาสดี, 2559: 60-62) กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการสอนพูดว่า ทักษะการสอนพูดเป็นทักษะที่ซับซ้อนและค่อนข้างยากสำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาต่างประเทศ แม้ว่านักเรียนจะเลียนเสียงได้ดี และออกเสียงได้ถูกต้องกว่าผู้ใหญ่ก็ตาม และอย่าลืมว่าในวัยนี้นอกจากนักเรียนจะเรียนภาษาต่างประเทศแล้ว ในขณะเดียวกันนักเรียนก็อยู่ในช่วงพัฒนาภาษาแม่ด้วย นอกจากนั้นนักเรียนในวัยนี้ต้องได้รับการพัฒนาด้านอารมณ์ สังคมสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน ดังนั้นในการเตรียมการสอนพูด ครูจึงต้องตระหนักว่าสิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวมาแล้วนั้นต้องพัฒนาไปพร้อม ๆ กันทุกด้าน

ทักษะการสอนพูดแบ่งได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่ การพูดเพื่อปฏิสัมพันธ์ (Spoken Interaction) หมายถึง ความสามารถในการถาม-ตอบ แลกเปลี่ยนข้อมูลกับคนอื่น และทักษะการผลิตภาษาพูด (Spoken Production) หมายถึง ความสามารถในการผลิตภาษาพูด เช่น การพูด โคลง กลอน สุนทรพจน์ และการบรรยายเหตุการณ์และเรื่องราวต่าง ๆ ครูต้องพัฒนาความสามารถของนักเรียน ทั้งด้านการพูดเพื่อปฏิสัมพันธ์และการผลิตภาษาพูด เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นและเป็นพื้นฐานในการเรียนระดับสูงขึ้นไป โดยการจัดกิจกรรมอย่างเหมาะสมกับนักเรียน ซึ่งการจัดกิจกรรมในขั้นแรกควรเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ฝึกภาษาซ้ำ ๆ เพื่อให้จำคำศัพท์ วลี และประโยค ตลอดจนการออกเสียงที่เป็นธรรมชาติและใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา ประโยคในระดับผู้เริ่มเรียนควรเป็นคำศัพท์โดด ๆ หรือคำพูดสั้น ๆ ปัญหาที่พบในการสอนพูดสำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาต่างประเทศ คือ บางครั้งนักเรียนพูดปะปนไปกันระหว่างภาษาแม่และภาษาต่างประเทศ ยกตัวอย่างเช่น นักเรียนที่พูดภาษาสเปนเป็นภาษาแม่ เมื่อเริ่มพูดภาษาจีน นักเรียนจะพูดปะปนกันระหว่างภาษาสเปนกับภาษาจีน

ธรรมชาติผู้เริ่มเรียนภาษาต่างประเทศจะไม่กล้าพูดหรือแม้จะกล้าแต่ก็พูดได้ค่อนข้างช้าและพูดตะกุกตะกักเหมือนยังไม่พร้อมที่จะพูด ครูต้องไม่เร่งให้นักเรียนพูด ต้องให้ออกาสให้นักเรียนได้ฟังภาษาให้เข้าใจระดับหนึ่งก่อนจึงให้นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะพูด และเมื่อนักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูต้องให้ออกาสนักเรียนได้พูดภาษาในบรรยากาศที่รู้สึกว่ามันน่ากลัวและไม่น่าอายเมื่อพูดไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ นอกจากนั้น กิจกรรมต้องสนุกสนานไม่ซับซ้อนเกินไปและเหมาะสมกับวัย เช่น การร้องเพลงที่มีเนื้อหาลึก ๆ การร้องเพลงประกอบท่าทางและเกมสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดช่วยให้นักเรียนเกิดความกล้าและรู้สึกปลอดภัยในการพูดภาษาต่างประเทศ ครูต้องให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย การกล่าวลา การทักทายในตอนเริ่มต้นชั่วโมงเรียนและการกล่าวลาเมื่อหมดเวลาเรียน การขออนุญาตต่าง ๆ เช่น ขออนุญาตออกจากห้องเรียน เข้าห้องเรียน หรือเหลาดินสอ และภาษาที่ใช้ในห้องเรียน

การจัดกิจกรรมการพูดที่ให้นักเรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์หรือเป้าหมายที่เป็นจริงสัมพันธ์สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับนักเรียนทุกระดับชั้น เมื่อนักเรียนมีความสามารถในการพูดเพิ่มขึ้น ครูก็สามารถจัดกิจกรรมกลุ่ม เพื่อฝึกการรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น รู้จังหวะในการพูดว่าเมื่อไรจะพูดและเมื่อไรจะเป็นผู้ฟัง ควรจัดกิจกรรมที่นักเรียนได้มีโอกาสพูดเกี่ยวกับเรื่องของตนเอง และโอกาสให้นักเรียนได้เลือกเรื่องที่จะพูด ทำให้นักเรียนมีความต้องการที่จะร่วมกิจกรรมมากขึ้น สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ในการจัดกิจกรรมแต่ละครั้งครูต้องตั้งจุดประสงค์ให้ชัดเจน กิจกรรมต้องสอดคล้องกับระดับความสามารถของนักเรียน



นอกจากนั้นในการจัดกิจกรรมต้องดำเนินการตามขั้นตอนการสอน โดยเฉพาะขั้นตอนที่ครูไม่ควรละเลยคือ ขั้นสาธิตและยกตัวอย่างก่อนที่จะให้นักเรียนลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่ครูต้องทำ โดยเฉพาะครูที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา คือ การใช้ภาษาต่างประเทศในห้องเรียน สิ่งเหล่านี้ต้องตกลงให้ชัดเจนด้วยการตั้งกฎเกณฑ์ และบอกเหตุผลให้นักเรียนเข้าใจว่าต้องใช้ภาษาจีนในห้องเรียนภาษาจีน

สรุปได้ว่าแนวการสอนพูดมีหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการพูดเลียนเสียงเพื่อที่จะออกเสียงได้อย่างถูกต้อง เป็นการพูดเพื่อการปฏิสัมพันธ์ถาม-ตอบ แลกเปลี่ยนข้อมูลกับคนอื่น การพูดบรรยายเหตุการณ์ เรื่องราวต่าง ๆ จริง ๆ แล้วยังเพื่อการติดต่อสื่อสารในสังคมแนวการสอนทักษะการพูดในรูปแบบต่าง ๆ จะช่วยให้นักเรียนพูดได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้อง เหมาะสม ในการวิจัยครูได้ให้นักเรียนพูดออกเสียง และพูดสนทนาถาม-ตอบกับครู สำหรับงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้สอนการพูดเลียนเสียงภาษาจีน และการพูดสนทนาถาม-ตอบ

#### 2.4.2 กิจกรรมในการสอนพูด

การจัดกิจกรรมการสอนการพูดในการเรียนภาษาต่างประเทศ ได้มีนักวิชาการเสนอกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนมีการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาต่างประเทศหลากหลายกิจกรรม โดยสรุปได้ดังนี้ Roger Scott (1981 อ้างถึงใน สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2540: 167-168) ได้นำเสนอไว้ดังนี้

- 1) ขึ้นบอแก้วตุ้ประสงก์ ผู้สอนควรจะบอกให้ผู้เรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน
- 2) ขึ้นเสนอเนื้อหา การเสนอเนื้อหาควรจะอยู่ในบริบท ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะของภาษา ความหมายของข้อความที่จะพูด ซึ่งจะต้องขึ้นอยู่กับบริบท เช่น ผู้พูดเป็นใคร มีความรับผิดชอบกับคู่สนทนาอย่างไร ผู้สนทนาพยายามจะบอกอะไร สิ่งที่จะพูด สถานที่พูดและเนื้อหาที่พูดมีอะไรบ้าง

- 3) ขึ้นการฝึกและการถ่ายโอน การฝึกจะกระทำทันทีหลังจากเสนอเนื้อหา อาจจะฝึกพูดพร้อม ๆ กัน หรือเป็นคู่ ผู้สอนควรให้ผู้ฟังได้ยิน ได้ฟังสำนวนภาษาหลาย ๆ แบบ และเป็นสำนวนภาษาที่เจ้าของภาษาใช้จริง และควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างอิสระใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริง

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540: 19) ได้สรุปกิจกรรมการสอนทักษะการพูด ซึ่งครูผู้สอนจะต้องเลือกจัดให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละระดับ ดังนี้

- 1) ให้ตอบคำถามซึ่งครูหรือเพื่อนในชั้นเป็นผู้ถาม
- 2) บอกให้เพื่อนทำตามคำสั่ง

3) ให้นักเรียนถามและตอบคำถามกับเพื่อน ๆ ในชั้นเกี่ยวกับชั้นเรียนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ นอกชั้นเรียน

4) ให้อธิบายลักษณะวัตถุ สิ่งของต่าง ๆ จากภาพ

5) ให้เล่าประสบการณ์ของนักเรียน โดยครูอาจให้คำสำคัญต่าง ๆ ได้

6) หารายงานเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่กำหนดหัวข้อให้ และเตรียมตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ

7) จัดสถานการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่าง ๆ กันไป

8) ให้เล่นเกมต่าง ๆ ทางภาษา

9) ให้ได้วาที อภิปรายแสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ

10) ให้ฝึกการสนทนาทางโทรศัพท์

11) ให้อ่านหนังสือพิมพ์ภาษาไทยแล้วรายงานเป็นภาษาอังกฤษ โดยให้เตรียมถามและตอบเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านด้วย

12) ให้แสดงบทบาทสมมติ

สรุปในเรื่องการจัดกิจกรรมการสอนทักษะการพูดจากข้างต้น แบ่งเป็น 3 ชั้น ได้แก่ 1) ชั้นบอกวัตถุประสงค์ 2) ชั้นเสนอเนื้อหา และ 3) ชั้นการฝึกและการถ่ายโอน ซึ่งการเลือกจัดกิจกรรมควรมีความเหมาะสมกับผู้เรียน ทักษะการพูดมีกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การฝึกสนทนาถาม-ตอบ การให้นักเรียนพูดบอก สิ่งต่าง ๆ รอบตัว การเล่นเกมทางภาษา การให้นักเรียนเล่าเรื่อง การฝึกพูด บทสนทนาต่าง ๆ การแสดงบทบาทสมมติ เป็นการจัดกิจกรรม โดยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับชาวต่างชาติหรือเจ้าของภาษา กิจกรรมเหล่านี้ทำให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการพูดได้อย่างดี

#### 2.4.3 การสอนทักษะการพูด

การสอนทักษะการพูดเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ พัฒนาความสามารถการพูดภาษาต่างประเทศของผู้เรียน ได้มีนักวิชาการให้แนวคิดในการสอนทักษะการพูด ดังนี้

ศรีวิไล พลมณี (2545: 199) กล่าวว่า ทักษะการฟังการพูดเป็นทักษะที่มีความสัมพันธ์กันในการติดต่อ สื่อความหมาย ในการสอนครูจะแยกสอนแต่ทักษะหนึ่งทักษะใด ย่อมทำไม่ได้ เช่น ในขณะที่เด็กฟังครูหรือเพื่อนพูด เด็กก็จะติดตามไปว่าพูดเรื่องอะไร สั่งให้ผู้ฟังทำหรือตอบอะไร ใจความสำคัญอย่างไร เมื่อถูกถามก็จะตอบออกมาเป็นคำพูด ดังนั้นครูที่ฝึกให้เด็กพูด จึงมิใช่ฝึกแต่พูดอย่างเดียวต้องฝึกการฟังและการคิด ไปพร้อมกันด้วย และเนื่องจากประสบการณ์ที่เด็กจะนำมาพูดนั้น มิใช่จะจำมาจากการฟังอย่างเดียวยังต้องอาศัยการอ่านอีกด้วยจึงจะสามารถพูด

ได้ดี เพียงตัวอย่างแค่นี้ จะเห็นว่าการสอนให้เด็กพูดนั้นต้องอาศัยทักษะอื่น ๆ อีกหลายอย่างหรือการใช้ทักษะสัมพันธ์นั่นเอง

เฉลิม ทองนวล (2554: 73) กล่าวว่า การสอนพูดในที่แท้จริงแทรกอยู่ในเนื้อหาวิชาที่นักเรียนเรียน เช่น ไวยากรณ์ คำศัพท์ อ่านและเขียน เพราะในการฝึกเนื้อหาเหล่านั้น ๆ จะใช้การฝึกเป็นบันไดช่วยให้นักเรียนเกิดความแม่นยำในเนื้อหา การพูดเป็นพฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกเพื่อแสดงปฏิกิริยาตอบโต้ผู้อื่นหรือสถานการณ์อื่น หรือใช้ถ้อยคำเพื่อโน้มน้าวผู้อื่นให้คล้อยตามตนเอง การพูดเป็นเครื่องมือของคนในการใช้ภาษา ดังนั้นครูจึงต้องมีหน้าที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนพูด โดยการหาแบบฝึกหัดที่เหมาะสมมาให้นักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการแสดงออก

นิตยา สุวรรณศรี (2554: 78-79) ได้แบ่งหลักในการสอนพูด ดังนี้

1) ต้องรู้ถึงความแตกต่างระหว่างบริบทภาษาที่สองและบริบทการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.1) บริบทภาษาต่างประเทศ เป็นการใช้อย่างเฉพาะแห่ง ซึ่งไม่ใช่เป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในสังคม ทักษะการเรียนรู้พูดเป็นสิ่งที่ทำทนายสำหรับนักเรียนในบริบทนี้ เพราะพวกเขามีโอกาสน้อยมากที่จะใช้ภาษาต่างประเทศนอกชั้นเรียน

1.2) บริบทภาษาที่สอง เป็นการใช้อย่างเป็นภาษาเพื่อการสื่อสารในสังคม ส่วนใหญ่ผู้ที่เรียนภาษาต่างประเทศก็จะประกอบด้วย ผู้ลี้ภัย นักศึกษาต่างประเทศ และผู้อพยพ ผู้เรียนภาษาที่สองนี้จะมีควมชำนาญในการพูดแต่ส่วนใหญ่จะผิดพลาดทางด้านรูปแบบและไวยากรณ์

2) ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วและความถูกต้อง

3) ให้โอกาสนักเรียนได้พูด โดยการให้ทำงานกลุ่มหรืองานคู่ และครูต้อง

จำกัดการพูดของตนเอง

4) การวางแผนการพูดเกี่ยวกับการเจรจาเพื่อสื่อความหมาย

5) การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียนที่เกี่ยวกับการแนะนำและการฝึกปฏิบัติ

ทั้งในด้านการทำธุรกรรมและการมีปฏิสัมพันธ์ด้านการพูดจากข้างต้นสรุปได้ว่า การสอนทักษะการพูดเป็นทักษะที่ต้องสอนฟัง การอ่าน ควบคู่ไปพร้อมกันด้วย ซึ่งเป็นทักษะที่มีความสัมพันธ์กับทักษะอื่น ครูจึงไม่สามารถสอนเพียงการพูดทักษะเดียวได้ ซึ่งหลักในการสอนพูดครูควรให้นักเรียนฝึกพูดเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว โดยฝึกกิจกรรมแบบกลุ่ม แบบคู่ ออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับกิจกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ด้านการพูด

## 2.4 การวัดและการประเมินทักษะการพูด

การทดสอบทักษะการพูดได้มีวิวัฒนาการจากการทดสอบออกเสียงและไวยากรณ์ปากเปล่ามาสู่การทดสอบโดยใช้กิจกรรมเป็นหลัก การวัดผลประเมินผลทักษะการพูดนั้นสามารถทำได้หลายลักษณะ ส่วนใหญ่มักจะให้นักเรียนอ่านข้อความ ตอบคำถามจากภาพ บรรยายภาพ หรือเล่าเรื่องต่าง ๆ ซึ่งมักจะต้องใช้ภาพประกอบเพื่อช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสามารถพูดได้ง่ายขึ้น นอกจากนั้นยังต้องใช้วิธีการบันทึกเสียงในการทดสอบด้วย เพื่อช่วยในการตรวจให้คะแนนมีความเที่ยงตรงยิ่งขึ้น และสามารถใช้ทดสอบกับนักเรียนจำนวนมาก ๆ ได้อีกด้วย (นิตยา สุวรรณศรี, 2554: 75-79)

แสวงระวี ดอนแก้วบัว (2558: 156) ได้กล่าวว่า การประเมินผลทักษะการพูดนั้น คือ การวัดความสามารถโดยส่วนรวม เป็นการตัดสินประสิทธิผลของนักเรียนในการนำภาษาไปใช้เพื่อการสื่อสาร การประเมินความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารควรเน้นที่ความสามารถของนักเรียนที่จะสื่อสารในสถานการณ์ที่เฉพาะ การจะวัดความสามารถมิใช่ดูจากความถูกต้องเกี่ยวกับภาษา แต่ควรวัดความสามารถของนักเรียนที่จะพูดหรือเขียนหรือเข้าใจข้อความได้ สอดคล้องกับข้อคิดเห็นของออลเลอร์ที่ว่า ความสามารถด้านทักษะการพูดนั้นเป็นความสามารถในการสื่อสารโดยรวม Global และต้องบูรณาการเข้าด้วยกัน Intergration เพื่อนำไปปฏิบัติได้จริง ในการประเมินความสามารถด้านการพูดเพื่อการสื่อสาร เกณฑ์การตัดสินความสำเร็จมิใช่ความถูกต้องตามแบบแผน แต่เป็นประสิทธิผลในการสื่อสาร การนำภาษาไปใช้จริง Use มิใช่การมีความรู้ทางไวยากรณ์ Usage เพียงอย่างเดียว และออลเลอร์เสนอวิธีการทดสอบทักษะพูดไว้ว่า การออกเสียงให้นักเรียนอ่านข้อความตามที่กำหนด แล้วบันทึกเทปไว้เพื่อนำมาให้คะแนนในภายหลัง การทดสอบพูดปากเปล่าด้วยวิธีการแบบโคลซ โดยให้นักเรียนฟังข้อความซึ่งไม่ควรยากเกินไป เพราะการพูดนั้นต้องใช้ความจำระยะสั้น การสอบจะให้นักเรียนฟังข้อความทั้งหมดก่อนในรอบแรก หลังจากนั้นให้นักเรียนฟังข้อความที่มีบางตอนเว้นไว้ให้เติม นักเรียนจะต้องพูดให้เหมือนกับที่ได้ยินรอบแรก การเล่าเรื่อง ครูเล่าเรื่องให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเล่าเรื่องนั้นบันทึกเทปไว้ให้คะแนนในภายหลัง

### 2.4.1 รูปแบบการพูด

อัจฉรา วงศ์โสธร (2544: 79-80) ได้เสนอรูปแบบการพูดไว้ 3 ประการ ดังนี้

1) การพูดเดี่ยวเพียงอย่างเดียว เช่น การรายงาน การเล่าเรื่อง การอภิปราย การให้คำแนะนำในการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง การกล่าวแสดงความคิดเห็น การวิพากษ์วิจารณ์ เทคนิคและวิธีการวัดความสามารถทางการพูดประเภทนี้มักเป็นการทดสอบแบบตรง เพราะผู้พูดได้แสดงทักษะการพูดจริงในเนื้อหาที่ได้เตรียมมา

2) การสัมภาษณ์หรือการสนทนา ซึ่งมักเป็นการพูดระหว่างบุคคล 2 คนขึ้นไป โดยฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ดำเนินการป้อนคำถามให้นักเรียนได้แสดงทักษะการพูดของตน โดยเริ่มต้น

ด้วยการท้าทายเพื่อช่วยผ่อนคลายความวิตกกังวล และให้คุ้นเคยกับสถานการณ์ในการสอบได้ดียิ่งขึ้น ต่อจากนั้นจึงมุ่งเข้าสู่เรื่องที่ต้องการทดสอบ โดยอาจเป็นเรื่องทั่วไปตามบทบาทสมมติที่กำหนดให้นักเรียน หรือเป็นการพูดแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ

3) การอภิปราย หรือการโต้วาที ซึ่งการแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่มโดยมีกรรมการเป็นผู้ให้คะแนนนักเรียนเป็นรายบุคคล อย่างไรก็ตามการพูดเป็นกลุ่มแบบนี้ มีการพูดของผู้อื่นเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการพูดของแต่ละคน

ศิตา เข็มขันติถาวร (2556: 135-137) ได้กล่าวว่า ในการวัดและประเมินหรือ การสอบทักษะการพูดนั้นมีหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับเกณฑ์และวัตถุประสงค์ที่ครูได้ตั้งไว้ก่อน วิธีการวัดและการประเมินโดยทั่วไปนั้น ครูแต่ละคนมีความแตกต่างกันไป แต่สามารถรวบรวมได้ ดังนี้

1) การสอบสัมภาษณ์ เป็นวิธีการหนึ่งที่ครูนิยมใช้ในการวัดและประเมิน รวมถึงการสอบวัดความสามารถทางภาษาต่างประเทศด้านสมรรถนะการพูดเช่นการสอบ IELTS โดยครูจะเป็นผู้ป้อนคำถามต่าง ๆ ที่นักเรียนได้เคยเรียนมาแล้ว หรือคำถามเพื่อให้ผู้พูดได้แสดงความคิดเห็น เช่น ความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบัน การพูดเกี่ยวกับแผนการในอนาคต เช่น การศึกษาต่อ การทำงาน หรือถามเกี่ยวกับงานอดิเรก เพื่อให้นักเรียนได้แสดงทักษะการพูดของตนเอง และแสดงเนื้อหาเพื่อตอบให้ตรงกับคำถาม การสอบในลักษณะนี้สร้างความเครียดให้กับผู้สอบไม่น้อย ดังนั้น ครูผู้สอบอาจต้องเริ่มจากการถามคำถามง่าย ๆ หรือท้าทายด้วยประโยคง่าย ๆ ก่อนเพื่อให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลาย และไม่ก่อให้เกิดความวิตกกังวล

2) การจับคู่สนทนา หรือการพูดระหว่างบุคคล 2 คน โดยครูอาจให้หัวข้อให้นักเรียนไปก่อนเพื่อให้ผู้สอบไปสร้างหรือประยุกต์บทสนทนาในรูปแบบที่เคยเรียนมาแล้วให้นักเรียนมาแสดงหน้าชั้นหรือกับครู นอกจากนี้ครูอาจไม่ให้หัวข้อไปเตรียมตัว แต่ให้นักเรียนจับคู่กันมาแล้วมาสร้างบทสนทนาในขณะที่สอบเลย ซึ่งวิธีนี้อาจจะยากสำหรับผู้ที่มีความสามารถทางภาษาต่างประเทศน้อย หัวข้อบทสนทนาที่ใช้โดยทั่วไปของการสอบแบบนี้ เช่น การถามทิศทาง การสั่งอาหารในภัตตาคาร การซื้อของในร้านค้า การโต้ตอบทางโทรศัพท์ การจองห้อง จองตั๋วเครื่องบิน

3) การสอบแบบกลุ่ม สามารถแบ่งออกได้ดังนี้ การแสดงบทบาทสมมติ เป็นกลุ่มหรือการเล่นละคร การอภิปราย การโต้วาทีที่มีการแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่มโดยมีกรรมการให้คะแนนเป็นผู้ให้คะแนนนักเรียนเป็นรายบุคคล แต่การพูดเป็นกลุ่มนี้ การพูดของผู้อื่นมักเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการพูดของแต่ละคน เช่น การลิ้มบทสนทนา บทละคร การกล่าวแก้ประเด็นของฝ่ายตรงข้ามในการโต้วาที การสนับสนุนความคิดเห็นของผู้อภิปรายอื่น หรือผู้โต้วาทีที่อยู่ฝ่ายเดียวกัน ซึ่งนักเรียนจะต้องแสดงความสามารถในการพูดทั้งที่ได้เตรียมมาล่วงหน้า

และที่คิดขึ้นในสถานการณ์อย่างฉับไวโดยไม่ได้เตรียมมาล่วงหน้า ความสามารถที่วัดได้จึงเป็นทั้งทางด้านที่แสดงความคิดเห็น การให้ข้อมูลข่าวสารของตนเอง และการแก้ข้อกล่าวหาโต้แย้งประเด็น หรือการสนับสนุนข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอของผู้อื่น

ในด้านรูปแบบการพูดขึ้นอยู่กับเกณฑ์และวัตถุประสงค์ที่ครูได้ตั้งไว้จะมีรูปแบบดังนี้ การพูดเดี่ยว การสัมภาษณ์ การสนทนา การอภิปรายแบบกลุ่ม สำหรับงานวิจัยฉบับนี้ ได้ใช้รูปแบบการพูดเดี่ยวโดยการตอบคำถามจากภาพและการสนทนาถาม-ตอบระหว่างครูกับนักเรียน

#### 2.4.2 เกณฑ์การประเมินการพูด

เกณฑ์การประเมินการพูด การกำหนดเกณฑ์การประเมินการพูดนั้น ครูควรทำมาตรฐานของตนเองไว้ โดยเทียบกับความสามารถของนักเรียนของตนในชั้นเรียน และสร้างเครื่องมือวัด โดยต้องกำหนดขอบเขตให้ชัดเจนว่าจะดูเรื่องใดบ้าง เช่น สำเนียง ไวยากรณ์ ความถูกต้อง และทำเครื่องมือวัด หรือแบบประเมิน

วิธีการสร้างเครื่องมือวัดและการประเมินทักษะการพูด

1) กำหนดวัตถุประสงค์ของการประเมินการพูดให้ชัดเจนเพื่อให้รู้ถึงคุณลักษณะที่ต้องการวัด

2) กระจายหัวข้อการวัดออกเป็นข้อ ๆ

3) กำหนดน้ำหนักในแต่ละหัวข้อให้ชัดเจน

4) กำหนดกรอบอ้างอิงเพื่อให้ทราบว่าจะระดับคุณภาพในการประเมินของนักเรียนที่ได้กำหนดไว้นั้นเปรียบเทียบกับกลุ่มหรือเกณฑ์ใด เช่น เกณฑ์เพื่อนในห้อง เกณฑ์มาตรฐานระดับชั้น และเกณฑ์การพัฒนาการในตนเองของนักเรียน

## ตัวอย่าง แบบประเมินทักษะการออกเสียงและการพูด

เรื่อง.....ชั้น.....  
ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เลขที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมที่ประเมิน			รวม (9 คะแนน)	สรุปผล การประเมิน	
		ความถูกต้อง (3 คะแนน)	ความคล่องแคล่ว (3 คะแนน)	การใช้สำเนียง (3 คะแนน)		ผ่าน	ไม่ผ่าน
1							
2							
	รวม						

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(อาจารย์ ดร.ศิตา เข็มจันติถาวร)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## เกณฑ์การประเมินทักษะการออกเสียงและการพูด

3 หมายถึง การออกเสียงและการพูดถูกประมาณ 70-100%

2 หมายถึง การออกเสียงและการพูดถูกประมาณ 60%

1 หมายถึง การออกเสียงและการพูดถูกประมาณ 30%

0 หมายถึง การออกเสียงและการพูดผิดทั้งหมด

## ระดับคุณภาพการพัฒนาทักษะการออกเสียงและการพูด

7-9 คะแนน หมายถึง ดีมาก

4-6 คะแนน หมายถึง ดี

1-3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง

0 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและประเมินผล (กรมวิชาการ, 2546: 13)  
ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนทักษะการพูดไว้ดังนี้

1) ความถูกต้อง

- 1.1) ออกเสียงคำ ประโยคไม่ถูกต้อง ทำให้สื่อสารไม่ได้
- 1.2) ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ไม่มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยค
- 1.3) ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคส่วนใหญ่
- 1.4) ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง มีเสียงเน้นหนักในคำและประโยคอย่างสมบูรณ์

2) ความคล่องแคล่ว

- 2.1) พูดได้บางคำ สื่อความหมายไม่ได้
- 2.2) พูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ สื่อสารได้ไม่ชัดเจน
- 2.3) พูดตะกุกตะกักบ้าง แต่ยังสามารถสื่อสารได้
- 2.4) พูดต่อเนื่องไม่ติดขัด พูดชัดเจนให้สื่อสารได้

3) การแสดงท่าทางน้ำเสียงประกอบการพูด

- 3.1) พูดได้น้อยมาก
- 3.2) พูดเหมือนอ่านไม่เป็นธรรมชาติ ไม่มีท่าทางประกอบ
- 3.3) พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทบรรยาย แต่มีท่าทางประกอบไม่เหมาะสม

3.4) แสดงท่าทางและพูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมกับบทบรรยาย ดังนั้นครูควรประยุกต์เกณฑ์ที่ระบุไว้ข้างต้นมาสร้างเครื่องมือประเมินทักษะการพูดดังตัวอย่างตารางที่ผู้เขียนได้สร้างไว้ นอกจากเกณฑ์ในการจัดการเรียนการสอนที่ได้กล่าวมาแล้ว กิจกรรมก็มีส่วนในการใช้วัดสมรรถนะในการพูด ซึ่งกิจกรรมสามารถใช้เป็นหนึ่งในรูปแบบทดสอบหรือการสอบพูด กิจกรรมที่ใช้ในการทดสอบการพูดมีมากมาย

สรุปได้ว่า การวัดและการประเมินทักษะการพูดก็เพื่อที่ครูจะได้ทราบถึงความสามารถของนักเรียนว่ามีความสามารถในการพูดอยู่ในระดับใด ซึ่งในการวัดและการประเมินหรือการสอบทักษะการพูดนั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น การสอบสัมภาษณ์ การจับคู่สนทนา การสอบแบบกลุ่ม ฯลฯ ด้านเกณฑ์การประเมินทักษะการพูดก็ควรสร้างให้ตรงกับสิ่งที่ต้องการวัดความสามารถในการพูดของนักเรียนและต้องกำหนดขอบเขตให้ชัดว่าจะวัดในเรื่องใดบ้าง



ในงานวิจัยเรื่องความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษานั้น สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการวัดความสามารถด้านการพูดมีทั้งหมด 2 ฉบับ ฉบับแรกเป็นการดูภาพแล้วตอบว่าภาพที่เห็นคือภาพอะไร จำนวน 30 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ ข้อละ 1 คะแนน นักเรียนได้คะแนน ร้อยละ 65 ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์ ฉบับที่สองเป็นการสนทนาโต้ตอบระหว่างครูและนักเรียน โดยนักเรียนสุ่มเลือกภาพออกมาทั้งหมด 4 ภาพ จากภาพชุด 4 ชุด จากนั้นตอบคำถามจากภาพ ภาพละ 2 คำถาม โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ คำถามละ 3 คะแนน นักเรียนได้คะแนน ร้อยละ 65 ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

## เกมทางภาษา

เกมทางภาษาเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนภาษาต่างประเทศเพิ่มขึ้น ช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งด้านตัวอักษร การออกเสียง การฟัง การพูดคำศัพท์ การสะกดตัวอักษร การอ่าน ตลอดจนทั้งรูปประโยค สามารถนำสิ่งที่เป็นปัญหาจากการเรียนภาษาต่างประเทศมาฝึกซ้ำในรูปแบบของการเล่น ฝึกความฉับไวในความคิด การทำความเข้าใจในการปฏิบัติตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา (กรมวิชาการ, 2546: 10)

### 1. ความหมายของเกมทางภาษา

เดือนใจ เฉลิมกิจ (2546: 15) ได้กล่าวว่า เกมทางภาษาคืออะไร อะไรทำให้เกมภาษาแตกต่างจากกิจกรรมในเชิงสื่อสารอื่น ๆ ในชั้นเรียน เกมภาษาสร้างความสนุกสนาน ซึ่งแท้จริงแล้วกิจกรรมทุกกิจกรรมควรเป็นเช่นนั้น นอกจากนี้เกมยังเป็นรูปแบบของกิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือปฏิบัติ โดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่เป้าหมายที่อาจมีได้เกี่ยวข้องโดยตรงกับภาษา

มงคล หมุ่มมาก (2548: 16) ได้กล่าวว่า เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ภาษา ด้วยความสนใจ มีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกันตามกติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงที่กำหนดไว้ ฝึกกระบวนการคิดและการตัดสินใจในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ได้อย่างเต็มที่ สร้างความมีระเบียบวินัย ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน และฝึกความซื่อสัตย์สุจริต ซึ่งหากครูรู้จักสอดแทรกคุณธรรมกับการเรียนรู้ด้วยเกมแล้วย่อมที่จะช่วยส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดได้

Byrne (1995 อ้างถึงใน ลี อี, 2550: 14) กล่าวว่า เกมทางภาษา หมายถึง รูปแบบของการเล่นที่มี กฎ กติกา ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนาน นอกจากนี้เกมทางภาษาไม่เพียงแต่จะทำให้เพลิดเพลิน หรือเล่นเพื่อหยุดพักจากกิจกรรมประจำวัน แต่ยังเป็นวิธีที่นักเรียนได้ใช้ภาษาในขณะที่เล่นเกมด้วย

เฉลิม ทองนวล (2554: 121) ได้ให้ความหมาย เกมทางภาษา เป็นสิ่งที่มีคุณค่าในการสร้างความสุขสนาน เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี เกมเป็นกิจกรรมพิเศษที่สำคัญ ซึ่งครูสอนภาษาจะนำเข้ามาสอนในชั่วโมงเรียนหรือนอกชั่วโมง เช่นเดียวกับเพลง ครูควรเลือกหรือดัดแปลงเกมให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของนักเรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ ไวยากรณ์ที่ใช้และวิธีเล่น

สรุปได้ว่า เกมทางภาษา หมายถึง กิจกรรมทางภาษาที่สร้างความสุขสนาน เพื่อทดสอบและเสริมสมรรถภาพในการจัดกิจกรรมทางภาษา และเกิดการเรียนรู้ไปด้วยในขณะเดียวกัน ภายใต้เงื่อนไข กฎ กติกาที่กำหนด โดยเน้นหนักไปทางการผ่อนคลาย เกมทางภาษา ยังหมายถึงกระบวนการที่ครูใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและสุขสนานในวิชาที่เรียน สามารถจดจำเนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ได้รู้จักการทำงานร่วมกัน และรู้จักการปฏิบัติภายใต้กฎ กติกาที่กำหนดเอาไว้

## 2. ประเภทของเกมทางภาษา

คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์ (2543: 15) ได้แบ่งชนิดของเกมทางภาษาเป็น 7 ชนิด ดังนี้

- 1) Alphabet Game เป็นเกมฝึกตัวอักษร
- 2) Pronunciation Game เป็นเกมการฝึกการออกเสียง
- 3) Listening and Speaking Games เป็นเกมการฝึกการฟังและการพูด
- 4) Vocabulary Game เป็นเกมฝึกคำศัพท์
- 5) Spelling Game เป็นเกมฝึกการสะกดคำ
- 6) Structure Practice Game เป็นเกมฝึกไวยากรณ์
- 7) Reading Game เป็นเกมฝึกการอ่าน

เรื่องศักดิ์ อำไพพันธ์ (2545: 11-12) ได้ให้ความหมาย การจัดเกมทางภาษาแบ่งออกเป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

1) Number Game เป็นเกมที่เสริมความรู้ ฝึกความจำ ตลอดจนปฏิบัติและความสำเร็จในการคิดเกี่ยวกับตัวเลข ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น เช่น ในระดับ Elementary จะเป็นเกมที่จัดเพื่อฝึกด้านความจำและแยกแยะข้อแตกต่าง แต่ในระดับ Advanced จะฝึกทางด้านปฏิบัติและความสำเร็จในการคิดตอบ

2) Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมี ประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3) Grammar Games โดยปกติแล้วการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของภาษาเป็นที่หนัก น่าเบื่อ มีการฝึกบ่อย ๆ ซ้ำซาก ทำให้นักเรียนเกิดความเครียดขึ้นได้ การจัดเกมที่เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาจะต้องเป็นเกมที่ลดอาการดังกล่าวลง ให้นักเรียนได้เล่นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างภาษาในรูปแบบที่เรียนแทบจะไม่รู้สึกตัวว่ากำลังเรียนภาษาอยู่จะเป็นการดีที่สุด เกิดความรู้สึกสบายใจ สนุกและไม่คิดว่าขณะนั้นกำลังทำแบบฝึก โครงสร้าง เกมที่เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา เช่น คำถามประเภท Yes/No Wh-Questions, Tag Questions, The Conditional, The comparative and superlative, adverbs, modals, demonstrative, verb forms และ Tenses เป็นต้น

4) Spelling Games ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้อง เพราะคำศัพท์ในภาษาต่างประเทศนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมากและมีการออกเสียงที่แตกต่างกัน แม้จะเขียนเหมือนกัน จึงเป็นที่สับสนแก่นักเรียนภาษามากพอสมควร เกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ และเขียนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5) Conversation Games เกมในกลุ่มนี้มุ่งให้นักเรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นด้านการสรุปเนื้อหาสาระที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือ สามารถเก็บใจความและสื่อความหมายกันได้

6) Writing Games การเขียนถือว่าเป็นทักษะที่ยากซับซ้อนมากกว่าทักษะอื่น ๆ ในการเรียนภาษา เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่นๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียน เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้ง่ายขึ้น

7) Miscellaneous Games เป็นเกมที่แยกออกมาเป็นกลุ่มพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนานและเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษา ครูสามารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนได้ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกม การโต้ว่าที่กิจกรรมในงานสร้างสรรค์ เป็นต้น

รูปทอง กว้างสวาสดี (2559: 185) ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า เกมมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของครูว่าจะใช้เกมเพื่อให้นักเรียนรู้อะไร เช่น

1) เกมที่เกี่ยวกับคำ (Word) เช่น เกมอธิบายคำ นักเรียนแบ่งทีมแล้วช่วยกันอธิบายคำผสม เช่น

What is strange about

a bird swimming

a table eating

a tree crying

a television laughing

a person flying

ครูอาจให้แต่ละทีมยกมือตอบคำถามเหล่านี้ Has everyone ever seen a bird swimming ? (I have.) What kind of birds swim? (Penguins.) Has everyone seen a penguin ? Do you know what a penguin is ? (a black and white bird.) Where do penguins live ? (Where it's cold.) That's right they prefer cold climates. Can penguins fly ? (No. They walk and swim.) Are they good at walking ? Can they walk fast ? (No.) They're clumsy. จุดประสงค์ของการเล่นเกม คำ (Word) เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ลักษณะของเกมส่วนมากเน้นให้นักเรียนได้ร่วมอภิปราย

2) เกมที่เกี่ยวกับการแสดงท่าทางและการเคลื่อนไหว (Action Game) เช่น เกมค้นหาครูบรรยายลักษณะของคนหนึ่งคนในชั้นนั้นแล้วให้ช่วยกันหาคนที่ตรงกับรายละเอียดที่ให้ยกตัวอย่าง เช่น

Find someone who: likes to work in his/her garden.

Has never seen snow.

Is going to visit France this summer.

นักเรียนแต่ละคนช่วยกันค้นหาคนดังกล่าว โดยการเดินถามเพื่อน ๆ ในชั้นจนกระทั่งค้นพบคนที่ตรงกับรายละเอียดดังกล่าว เกมนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ภาษาถามตอบแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน

3) เกมการแข่งขัน (Contest Game) ส่วนมากแข่งขันเป็นทีม ซึ่งโดยธรรมชาติของการแข่งขันจะทำให้เกิดความสนุกสนาน ในขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้ภาษาไปด้วย การเล่นเกมโชว์รายการโทรทัศน์ต่าง ๆ เป็นสิ่งที่น่าสนใจที่ครูควรนำมาใช้ในชั้นเรียน

4) เกมแก้ปัญหา (Problem Solving) เกมนี้มี 2 ลักษณะ คือ เน้นการปฏิสัมพันธ์ของนักเรียน ลักษณะของเกมจะเล่นกันเป็นทีมและเกมที่ไม่เน้นการปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนเป็นกิจกรรมที่ทำเป็น

รายบุคคล เกมแก้ปัญหาที่เป็นที่นิยมส่วนมากเป็นเกมที่เกี่ยวกับการกำหนดสถานการณ์ต่าง ๆ นักเรียนแบ่งเป็นทีมแล้วช่วยกันขบคิดวิธีแก้ปัญหาหรือค้นหาคำตอบ

5) เกมเกี่ยวกับการเดา (Guessing Game) เกมที่นิยมเล่น เช่น Twenty Question ซึ่งสามารถปรับใช้กับการสอนภาษาได้หลายรูปแบบที่ง่ายที่สุด คือ นักเรียน 1 คน สมมติเป็นคนมีชื่อเสียงคนใดคนหนึ่ง นักเรียนในชั้นช่วยกันถามคำถามเพื่อให้รู้ว่าเขาคือใคร

พรสวรรค์ ลีป้อ (2550: 236) ได้แยกประเภทของเกมไว้ดังนี้

1) เกมแยกประเภทสิ่งของ เช่น นักเรียนมีบัตรภาพ หรือบัตรคำที่เกี่ยวกับสินค้าต่างๆ และให้จัดกลุ่มบัตรเหล่านั้น โดยจำแนกว่าสินค้าใดเราจะพบได้ในห้างสรรพสินค้า สินค้าใดพบในร้านขายของชำ เป็นต้น

2) เกมเติมข้อมูลที่หายไป (Information Gap) เกมนี้อาจจะเป็นการสื่อสารด้านเดียว เช่น นักเรียนคนหนึ่งมีรูปภาพ และบอกให้เพื่อนบอกคนหนึ่งวาดภาพตามที่ตนเองมี หรือเป็นการสื่อสารสองด้านก็ได้ เช่น ผู้เล่นเกมทั้งสองคนมีภาพที่เหมือนกัน แต่มีความแตกต่างกันในบางจุด และให้แต่ละฝ่ายหาความแตกต่าง

3) เกมการเดา เกมที่รู้จักกันดี คือ เกม 20 คำถาม

4) เกมหาของ เช่น เกม Find Someone Who

5) เกมจับคู่ ผู้เล่นเกมต้องจับคู่คำ ภาพ ประโยค เป็นต้น

6) เกมแลกเปลี่ยน ในการเล่นเกมนี้ผู้เล่นจะต้องแลกเปลี่ยนสิ่งของกัน

7) Board Game เช่น Scrabble Game

8) เกมบทบาทสมมติ เป็นเกมที่นักเรียนแสดงบทบาทเป็นผู้อื่น

9) เกมการจำแนกประเภท

10) เกมต่อข้อมูล

Coleman (1967 อ้างถึงใน ลี อี, 2550: 15) ได้แบ่งเกมออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) เกมที่ไม่ใช่เพื่อการศึกษา (Non-Academic Games) คือ เกมที่มุ่งแต่ความสนุกเป็นสำคัญ ตัวอย่างของเกมที่ไม่ใช่เพื่อการศึกษา ได้แก่ หมากฮอส เบสบอล ปิงปอง ลักษณะที่เด่นชัดของเกมประเภทนี้ คือ กฎต่าง ๆ ที่จะใช้กับเกมนั้นได้อย่างเดียวเท่านั้น และกฎเหล่านี้จะไม่มีประโยชน์หรือนำไปใช้ในกรณีอื่น ๆ ไม่ได้

2) เกมเพื่อการศึกษา (Academic Games) คือ เกมที่มุ่งหรือมีรากฐานอยู่บนการเรียนรู้ เกมเพื่อการศึกษาอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

2.1) เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Non-Simulation Games) คือ เกมเพื่อการศึกษาที่ผู้เล่นจะต้องรู้และใช้หลักวิชาการที่แน่นชัด และเป็นที่ยอมรับกันแล้ว เกมเกี่ยวกับสมการ และการเล่น

เปลี่ยนคำ โดยการสลับตำแหน่งตัวอักษร (Anagrams) ถือว่าเป็นเกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลองลักษณะที่เด่นชัดของเกมประเภทนี้ คือ ผู้เล่นเป็นผู้แก้ปัญหาเรื่องต่าง ๆ เช่น การสะกดคำหรือปัญหาทางคณิตศาสตร์

2.2) เกมที่ใช้สถานการณ์จำลอง (Simulations Games) เป็นเกมเพื่อการศึกษาซึ่งผู้เล่นจะถูกกำหนดสถานการณ์จำลองให้เล่น เพื่อให้เรียนรู้ว่ากระบวนการเป็นอย่างไร เกมทางทหาร หรือ เกมสงคราม ถือว่าเป็นเกมที่ใช้สถานการณ์จำลอง ลักษณะที่เด่นชัดของเกมประเภทนี้คือ เป็นสิ่งที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้มีส่วนร่วมได้เข้าใจในหลักการ หรือกระบวนการใช้สถานการณ์จำลองอย่างลึกซึ้ง

Gasser and Waldman (1979 อ้างถึงใน ลี อี้, 2550: 16) ได้แบ่งเกมที่ใช้ฝึกภาษาออกเป็น 4 ประเภท คือ

- 1) เกมฝึกไวยากรณ์
- 2) เกมฝึกการฟังเข้าใจ
- 3) เกมฝึกคำศัพท์
- 4) เกมฝึกทักษะการสื่อสาร

เกมทางภาษามีหลายประเภท ครูสามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะพัฒนาในด้านการสอนภาษาให้แก่ นักเรียน เพื่อเสริมความรู้ เพิ่มความจำ และพัฒนาความสามารถในการฟังและการพูด ในงานวิจัยฉบับนี้ได้เลือกเกมฝึกการฟังและการพูดมาใช้ในวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### 3. ประโยชน์ของเกมทางภาษา

สิ่งที่ทำให้เกมทางภาษาแตกต่างจากกิจกรรมในเชิงสื่อสารอื่น ๆ ในชั้นเรียนภาษาต่างประเทศ คือ เกมทางภาษาสร้างความสนุกสนาน ซึ่งที่จริงแล้วกิจกรรมทุกกิจกรรมในระดับนี้ก็ควรเป็นเช่นนั้น นอกจากนี้เกมยังเป็นรูปแบบของกิจกรรมที่ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ สิ่งที่แยกเกมทางภาษาออกจากกิจกรรมอื่น ๆ ในห้องเรียนก็คือ การมีกฎกติกาที่ชัดเจนเป็นตัวนำการปฏิบัติของเด็ก ๆ และมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษาและทักษะอื่น ๆ ได้ เกมอาจจะมีลักษณะเป็นการแข่งขัน แต่ก็มิใช่เงื่อนไขสำคัญเป็นอันดับแรกเด็ก ๆ อาจจะใช้ทักษะทางภาษาอย่างชาญฉลาดในการทำกิจกรรมที่ต้องร่วมมือกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดก็ได้ (เดอนใจ เฉลิมกิจ, 2546: 15)

พรสวรรค์ ลีป้อ (2550: 238) ได้กล่าวว่า เกมทางภาษามีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษา ซึ่งประโยชน์ของเกมสามารถจำแนกได้ดังนี้

- 1) ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนภาษาน่าสนใจ การที่นักเรียนสนใจทำให้เกิดความพยายาม และเป็นแรงจูงใจที่ดีเพราะสนุกและท้าทาย

2) ทำให้เกิดบริบทการสื่อสารอย่างมีความหมาย ถึงแม้เกมจะเกี่ยวกับเนื้อหาภาษา เฉพาะเรื่อง เช่น การสะกดคำ หรือคำศัพท์ แต่นักเรียนต้องสื่อสารอย่างมีความหมาย เพราะต้องรู้ วิธีการเล่นเกม และต้องสื่อความหมายในขณะที่เล่นเกม

3) ทำให้บทเรียนสนุกสนาน นักเรียนเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว

4) ทำให้นักเรียนสนุกสนาน ไม่เครียด ทำให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว และทำให้นักเรียน ที่ขี้อายกล้าเข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะเมื่อเล่นเป็นกลุ่มเล็ก ๆ

5) นักเรียนได้ใช้ภาษาในขณะที่เล่นเกม

6) นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น

7) เกมตอบสนองปัญญาด้านต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น เกมที่เกี่ยวกับการวาดรูปจะสัมพันธ์ กับปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ เป็นต้น

Gerlach and Ely (1971 อ้างถึงใน สื่อ ยี่, 2550: 22) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมทางภาษา ว่าการใช้เกมทางภาษาประกอบการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่เสมือนจริง นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและได้แสดงออก นอกจากนี้เกมนี่ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้มากกว่า การฟังครูพูดอย่างเดียว

แสงระวี คอนแก้วบัว (2558: 226-229) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมภาษาไว้ ดังนี้

1) ใช้บททวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้

2) ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น

3) ใช้บททวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้ นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้ ภาษาอย่างธรรมชาติ

4) ใช้บททวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้ ฝึกให้นักเรียนได้ ช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา

5) ใช้บททวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้ ครูสามารถประเมิน ความสามารถในการใช้ภาษาของนักเรียนได้ทันที

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ข้อคิดและประโยชน์ของเกมทางภาษา เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิด การเรียนรู้ภาษาได้ดี และส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด เกมทางภาษาเป็นเทคนิคอย่างหนึ่ง ที่จะช่วยเสริมให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดำเนินไปได้ด้วยดี ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานอันจะมีผลต่อเจตคติและ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 นอกจากนั้นยังทำให้ผู้เล่นได้รู้จักการขาสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น

#### 4. วิธีสอนโดยใช้เกม

เกมเป็นเรื่องสนุกและเด็ก ๆ ก็ชอบเล่นเกม จึงเป็นเหตุผลอันดีที่จะนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตต่อการเรียนรู้ของความเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว การไม่นำเกมมาใช้ในการเรียนจึงย่อมเป็นการสกัดกั้นเด็ก ๆ จากการได้ใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสร้างความเข้าใจโลกของตน โลกที่ครูสอนภาษาเสาะหาหนทางขยายให้กว้างไกล โดยผ่านประสบการณ์ทางด้านภาษาต่างประเทศ เกมเพิ่มความหลากหลายให้แก่บทเรียน และช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย การเรียนรู้ภาษามีใจป๋จัจัยหลักที่จะดึงดูดความสนใจได้ แต่เกมจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ บริบทของเกมจะทำให้เด็กเห็นประโยชน์ของการใช้ภาษาต่างประเทศทันที เกมชุบชีวิตให้กับภาษาที่เป็นเป้าหมายการเรียนนั้น และทำให้เด็กที่แม้จะขี้อายก็เห็นจุดประสงค์ในการพูด (เตือนใจ เกลิมกิจ, 2546: 14)

วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิสนา แคมมณี, 2558: 365)

ทิสนา แคมมณี (2558: 365) กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนไว้ว่า มีขั้นตอนดังนี้

- 1) ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
- 2) นักเรียนเล่นเกมตามกติกา
- 3) ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน

4) ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ (ทิสนา แคมมณี, 2558: 366-368)

- 1) การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ครูอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญมาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญ คือ การวิเคราะห์หรืออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ 1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน



เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น 2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น และ 3) เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่า บอร์ดเกม (Board Game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict Resolution) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไปมากจึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น คือ คอมพิวเตอร์เกม (Computer Game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ครูอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากครูต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ครูจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลงครูจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับกรณีนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้น ครูจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วยให้ครูมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของนักเรียนเป็นไปอย่างราบรื่น ส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ครูจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (Software) และฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือ ตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนจึงจะสามารถเล่นได้

ในกรณีที่ครูต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (Published Game) มาใช้ ครูจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่ามีใครทำอะไรไว้บ้างแล้ว ซึ่งในปัจจุบันเกมประเภทนี้มีเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ สิ่งสำคัญซึ่งครูถึงตระหนักในการเลือกใช้เกมจำลองสถานการณ์ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ ย่อมจำลองความเป็นจริงของสถานการณ์ในประเทศนั้น ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้นครูจึงควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจ หรือไม่ก็จำเป็นต้องดัดแปลงหรือตัดทอนส่วนที่แตกต่างออกไปหากสามารถทำได้

2) การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นและกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่าย ๆ มีวิธีเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำได้ยากขึ้น ครูควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน โดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้นักเรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง

กติกาการเล่น เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเล่นเกมนั้น เพราะกติกานั้นจะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ครูควรศึกษากติกาการเล่น และวิเคราะห์ (หากเกมไม่ได้ให้รายละเอียดไว้) กติกาว่า กติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3) การเล่นเกม ก่อนการเล่นครูควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ไม่เช่นนั้นอาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วย การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม ครูควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น หากเป็นไปได้ครูควรมอบหมายนักเรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการณ์การเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4) การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมก็ไม่ใช่วิธีสอนแต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปถึงเป้าหมาย ครูจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้นก็เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่ว ๆ ไปไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ (ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุกและการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้นักเรียนฝึกฝนทักษะต่าง ๆ) 2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา) และ 3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่าง ๆ (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา) ดังนั้นการอภิปรายจึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้น ๆ กล่าวคือ ถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้นักเรียน การอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้น ๆ ว่านักเรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น แต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกม ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด เป็นต้น ถ้ามุ่งการเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า นักเรียนได้เรียนรู้ความจริงอะไรบ้าง การเรียนรู้นั้นได้มาจากไหนและอย่างไร นักเรียนได้มาจากไหนและอย่างไร นักเรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้าง ทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้น และการตัดสินใจ

ให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริงอะไร นักเรียนมีข้อสรุปอย่างไร เพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น เป็นต้น

วิวัฒน์ไชย วรบรร (2555: 44-45) กล่าวว่า ในการสอนเกมหรือนำเกม ครูควรมีการเตรียมตัวให้พร้อม เพื่อควบคุมให้การเรียนการสอนหรือการเล่นดำเนินไปอย่างราบรื่น โดยปฏิบัติดังต่อไปนี้

1) รู้จักเลือกเกมที่เหมาะสมกับระดับชั้น วัย และเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับระดับความสามารถและความสนใจของผู้เข้าร่วม

2) รู้จักการประยุกต์ดัดแปลงการเล่นให้เกิดความสนุกสนานก้าวหน้า

3) รู้จักวางมาตรการเพื่อความปลอดภัยในการเล่น และแม่นยำในกฎ กติกาการเล่น

4) รู้จักดัดแปลงหาวิธีการเล่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน

5) รู้จักปรับปรุงแก้ไขเมื่อเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย หรือไม่พร้อมในการเล่น

6) เน้นให้ผู้เล่นเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ในการเล่น

7) ส่งเสริมเร้าใจให้ผู้เข้าร่วมได้แสดงออกด้วยที่ทำและน้ำใจนักกีฬาในระหว่างการเล่น เคารพในกฎกติกาและสิทธิซึ่งกันและกัน ยุติธรรม รู้จักควบคุมอารมณ์แพ้หรือชนะอย่างยอมรับ และแสดงออกด้วยความสุภาพ

8) ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างกลุ่ม ระดับชั้น วัย

9) หาโอกาสจัดให้ได้เล่นเกมนั้นซ้ำอีกเพื่อการทบทวนและประยุกต์เพื่อความก้าวหน้า

10) รู้จักการยืดหยุ่นกฎกติกาตามความเหมาะสม

11) รู้จักเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่นอย่างเหมาะสม สะดวก ประหยัด

12) คำนึงถึงหลักการส่งเสริมการออกกำลังกายและความปลอดภัยในการเล่นเป็นสิ่ง

สำคัญ

13) ให้คำแนะนำชี้แนะสรุปให้ข้อคิดเห็นในการเล่นแต่ละครั้ง เพื่อสร้างคุณธรรม ให้เกิดกับผู้เข้าร่วมเล่นเกมที่แตกต่างกันในแต่ละบทเรียน

ควรเปลี่ยนแปลงเกมที่ใช้ในห้องเรียนอยู่เสมอ เด็ก ๆ มักจะขอให้เล่นเกมเก่า ๆ ที่ตนชอบ แต่ครูไม่ควรยอมทำตามที่เด็กขอ เด็ก ๆ จะเรียกรื่องเกมที่ตนรู้จักเพราะมีความคุ้นเคย แม้ว่าจะเป็นเกมที่ดีแต่ถ้าใช้บ่อยเกินไปก็ไม่เป็นผลควรจบกิจกรรมในขณะที่ความสุขยังคงอยู่ในระดับสูงสุดเสมอ การไม่เล่นนานเกินไปเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเด็ก ๆ จะเริ่มหมดความสนใจและเผลอออกนอกเรื่อง และความสับสนวุ่นวายก็จะตามมา

การหาจังหวะที่เหมาะสมในการเปลี่ยนกิจกรรมไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะเด็กแต่ละคนจะมีช่วงระยะความสนใจต่างกัน ดังนั้นจึงนับเป็นเรื่องสำคัญที่ครูจะต้องมีวัสดุอุปกรณ์เสริมสำหรับเด็ก ๆ ที่ทำกิจกรรมเสร็จเร็ว หรือผู้ที่ดูเหมือนจะไม่สนใจเล่นต่อไป หางานอื่นให้เด็ก ๆ เหล่านี้ทำ เช่น

ให้สับบัตรหรือให้เป็นคนบอกคำในเกมนิงโก ถ้าเด็กคนใดยังคงต้องการออกจากเกมก็ควรอนุญาต หากเด็กเกรงไม่ยอมเชื่อฟังและรบกวนกลุ่มคนที่เหลือ ครูอาจจะใช้วิธีให้ไปนั่งเก้าอี้นอกกลุ่มด้านข้าง เพื่อให้สงบลง โดยยังคงเห็นกิจกรรมกลุ่มอยู่ควรระวังการแยกเด็กด้วยวิธีนี้ด้วย เพราะบางครั้งอาจเป็นเหตุให้เด็กเรียกร้องความสนใจได้ ทำให้เกมเสียมากขึ้น ดังนั้นจึงต้องตัดสินใจเป็นกรณีไป

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558: 226-229) ได้กล่าวว่า ครูควรเลือกเกมให้เหมาะสมและตรงตามจุดประสงค์ของการเรียน เช่น เกมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เกมเพื่อคุมชั้นเรียน เกมเพื่อฝึกทักษะทางภาษา เกมเพื่อการประเมินผล ฯลฯ ในการพิจารณาเลือกเกม ควรใช้หลักการดังนี้

- 1) ใช้เวลาสั้น ๆ และต้องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน
- 2) ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลงหรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจน และครูควรทำกติกามาให้แน่นอนเสียก่อนเพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหา นอกจากนี้การเล่นเกมนครูต้องควบคุมการเล่นให้ดี โดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนการสอนของห้องข้างเคียง

- 3) เกมที่ได้ผลมากในการการเรียน ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายแต่ครูต้องควบคุมให้อยู่ในขอบเขต

การที่จะเรียนรู้ภาษาให้ได้ผลนั้น นอกจากการทำกิจกรรมตามเนื้อหาในหลักสูตรแล้ว จะต้องมีการเสริมทักษะเพื่อเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาต่างประเทศด้วย กิจกรรมเสริมทักษะภาษาควรมุ่งพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ควรเป็นการบูรณาการทักษะและมุ่งชี้ให้นักเรียนเห็นความสำคัญของภาษา กิจกรรมที่จัดควรมีหลากหลายและน่าสนใจพร้อมกับสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง

สรุปว่า การสอนโดยใช้เกมนั้นเพิ่มความหลากหลายให้แก่บทเรียน และช่วยสร้างแรงจูงใจรวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมายได้พัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน และมุ่งชี้ให้นักเรียนเห็นความสำคัญของภาษาหากครูเลือกเกมให้เหมาะสมและตรงตามจุดประสงค์ของการเรียน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้ขั้นตอนการสอนด้วยเกมทางภาษาตามรูปแบบของ ทิศนา ขัมมณี มีขั้นตอนการสอนดังนี้ 1) ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกากการเล่น 2) นักเรียนเล่นเกมตามกติกา 3) ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน และ 4) ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

## 5. วัตถุประสงค์ของการใช้เกมทางภาษาในการสอน

Weed (1975 อ้างถึงใน ลี อี, 2550: 20) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการใช้เกมทางภาษาเพื่อสอนภาษาไว้ดังนี้

- 1) เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างให้มีการตื่นตัวและมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ เช่น เกม “Simon Say”
- 2) เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนและเกมที่ใช้เล่นในห้องเรียน นักเรียนอาจนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย
- 3) เป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างชาติที่นักเรียนจะได้ฝึกภาษาที่ใช้จริง
- 4) เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ ระบบเสียงของภาษาได้ดีและสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารได้ดีอีกด้วย

ทิสนา แจมมณี (2552: 83) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการนำเกมมาใช้ในการประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

- 1) เพื่อฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุกและการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้นักเรียนฝึกฝนทักษะต่าง ๆ
  - 2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น ในกรณีที่เป็นเกมการศึกษา
  - 3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่าง ๆ ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมจำลองสถานการณ์
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552: 90) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ว่า เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานและทำทนายความสามารถโดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ตรงและเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

วัตถุประสงค์ของการสอนด้วยเกมทางภาษาในการวิจัยในครั้งนี้เพื่อให้นักเรียนมีการพัฒนาในด้านการฟังและการพูดภาษาจีนเพิ่มขึ้น มีความกล้าแสดงออก สนุกสนานกับการเรียนในรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 ในงานวิจัยฉบับนี้ ใช้เกมทางภาษาทั้งหมด 10 เกม ดังนี้

เกมที่ 1 เกมทักทายเป็นวง วิธีการเล่นดังนี้ เลือกเด็กคนหนึ่งออกมำนำเกม ที่เหลือจับมือเป็นวงกลม 2 วงซ้อนกันและหันหน้าเข้าหากัน จากนั้นผู้นำเกมบอกผู้เล่นก่อนว่าคำสั่งที่เท่าไรให้ทนายแบบไหน เช่น “หนึ่ง.....จับมือ สอง.....กอดแบบกันเอง สาม.....ทักทายแบบสุภาพก้มหัวให้กันเล็กน้อย” ขณะเดียวกันก็พูดทักทายไปด้วย เมื่อผู้นำเกมสั่งว่า “หมุน” ให้วงข้างในเดินไปทางขวา

วงข้างนอกเดินไปทางซ้าย และเมื่อได้ยินเสียงผู้นำเกมขานเลข ทุกคนต้องหยุดแล้วทักทายคนตรงหน้า พร้อมทั้งเรียกชื่อตามตัวเลขที่ขานไว้ แต่ในรอบอาจจะเพิ่มวิธีทักทายเพื่อให้สนุกสนานยิ่งขึ้น

เกมที่ 2 เกมอุ่นเครื่อง วิธีการเล่นดังนี้ ครูทำหน้าที่เป็นผู้เริ่มเกมในวันแรก ๆ เมื่อนักเรียนเข้าใจสาระของเกมแล้ว อาจใช้วิธีจับฉลากหาสมาชิกผู้เล่นเกมคนใดคนหนึ่งมานำเกมสลับเปลี่ยนหมุนเวียนไปเรื่อย ๆ ในแต่ละวัน ผู้เริ่มเกมออกมาหน้าชั้น ออกคำสั่งให้เพื่อน ๆ ปฏิบัติตาม พร้อมกับแสดงท่าทางประกอบคำพูด ใช้เวลาประมาณ 3-5 นาที เช่น ยืนขึ้น นั่งลง วิ่งช้า ๆ โบกมือ แกว่งแขน ซ้าย/ขวา เดิน ชกมวย กลับหลังหัน

เกมที่ 3 เกมฉันทนาการจับคู่ วิธีการเล่นดังนี้ จัดผู้เล่นให้นั่งเป็นรูปวงกลมหันหน้าเข้าหากัน อาจนั่งบนเก้าอี้หรือนั่งกับพื้นก็ได้ ให้ผู้เล่นแบ่งเป็นสองฝ่าย คือ ฝ่ายพยัญชนะพินอินและฝ่ายสระพินอิน+วรรณยุกต์ แต่ละคนจะกำหนดให้มีพยัญชนะหรือสระพินอิน+วรรณยุกต์ประจำตัว ครูทำหน้าที่เป็นผู้เริ่มมีพยัญชนะประจำตัวเป็น b ทำหน้าที่เริ่มเกมโดยพูดว่า 我是 b ฉันทคือ พยัญชนะ b 我是 b 加 a จากนั้นพอมาคู่กันระหว่างพยัญชนะและสระก็พูดออกเสียงพร้อมกันว่า ba ผู้เล่นพยัญชนะ b และสระตัวที่โดนเรียก จะต้องลุกขึ้นอย่างรวดเร็วและไปนั่งลงตรงกลางวงกลม พร้อมกับเลือกพยัญชนะตัวไป คนที่โดนเลือกก็เลือกเรียกสระที่จะมากู้กับพยัญชนะของตัวเอง เล่นวนกันจนครบทุกคน

เกมที่ 4 เกมหาฉันทให้เจอ วิธีการเล่นดังนี้ จัดผู้เล่นให้ยืนเป็นแถวสองทีมหน้าเข้าหากัน โดยตรงกลางมีโต๊ะวางบัตรคำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ เมื่อผู้เล่นแบ่งเป็นสองฝ่าย ในเกมนี้ครูจะเป็นผู้ดำเนินการอ่านออกเสียงคำศัพท์ เมื่อนักเรียนได้ยินคำศัพท์ ทั้งสองฝ่ายจะต้องช่วยกันหาบัตรคำพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ มาวางคู่กันให้ถูกต้อง ฝ่ายไหนแพ้ก็จะโดนลงโทษตามที่ฝ่ายชนะกำหนด

เกมที่ 5 เกมช่วยกันสร้างประโยค วิธีการเล่นดังนี้ ให้เด็กแต่ละคนบอกคำกริยาหรือคำศัพท์จากเนื้อหารื่องการทักทาย ทีละคน คนละ 1 คำ โดยเตรียมบัตรคำศัพท์มา เช่น เธอ ฉัน ครู นักเรียน ชื่อ เป็น คือ เป็นต้น จากนั้นใครพูดแล้วก็นำไปแปะติดไว้บนกระดาน หลังจากนั้นให้แต่ละคนแต่งประโยคหรือวลีสั้น ๆ ที่ได้ยินและได้เห็นจากบัตรคำศัพท์ของเพื่อน ๆ โดยสามารถแต่งที่ประโยคก็ได้ ให้แต่ละคนอ่านประโยคของตัวเองให้เพื่อน ๆ ฟัง ใครแต่งได้เยอะสุดเป็นผู้ชนะและมีของรางวัลให้

เกมที่ 6 เกมถามคนละเรื่อง วิธีการเล่นดังนี้ เด็กทุกคนนั่งล้อมเป็นวงกลม เด็กคนแรกกระซิบคำถามบอกเด็กคนที่นั่งถัดไปทางขวา แล้วให้เด็กคนนั้นกระซิบคำตอบกลับมา จากนั้นเด็กคนที่สองก็กระซิบถามเด็กคนถัดไปทางขวา โดยใช้คำถามอื่นและพยายามจำคำตอบที่เพื่อนตอบ

กลับมา กระซิบถามและตอบกันไปเรื่อย ๆ จนครบทั้งวง สุดท้ายให้เด็กแต่ละคนเฉลยว่าตนเอง ถูกถามอะไรและได้คำตอบมาว่าอะไร โดยเฉลยว่า “ทางฝั่งนี้ถามฉันว่า.....แล้วทางฝั่งนี้ก็ตอบมาว่า .....” รับรองว่าทุกคนต้องหัวเราะกับคำตอบที่ไม่เข้ากับคำถามอย่างแน่นอน

เกมที่ 7 เกมเมื่อวานเห็นอะไร วิธีการเล่นดังนี้ ให้เด็กคนหนึ่งเป็นคนตอบ ส่วนเด็กคนอื่น ๆ เป็นคนถาม ให้คนตอบนึกถึงสิ่งของ สัตว์ หรือคนที่ตนเองเห็นเมื่อวานนี้ แล้วให้บอกกับเพื่อน เช่น “เมื่อวานฉันเห็นสัตว์ตัวหนึ่ง” 昨天我看到..... ให้เด็กคนอื่นผลัดกันถามและพยายามเดาว่าคนตอบเห็นอะไร คนตอบจะพูดได้เพียง “ใช่” 是 หรือ “ไม่ใช่” 不是 เท่านั้น ใครทายถูกเป็นคนแรกว่าคนตอบเห็นอะไร จะได้ตั้ง “โจทย์” ใหม่แล้วเปลี่ยนเป็นคนตอบแทนสลับกันไปเรื่อย ๆ

เกมที่ 8 เกมข่าวดี วิธีการเล่นดังนี้ ครูเตรียมข้อความหลายรูปแบบ ตั้งแต่ 1-2 ประโยค ซึ่งใช้สำหรับระดับกลาง จนถึงหลายประโยคและซับซ้อนมากขึ้นสำหรับระดับที่สูงขึ้นมา แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มหรือแถว อาจใช้แถวของโต๊ะนั่งในห้องเรียน แถวละประมาณ 7-10 คน ครูแจกบัตรข้อความภาษาจีนให้กับผู้เล่นคนที่หนึ่งของแต่ละแถว ให้ศึกษาและอ่านจนเข้าใจ ผู้เล่นคนที่ 1 กระซิบข้อความที่ได้รับกับผู้เล่นคนที่ 2 เพียงครั้งเดียว และคนที่ 2 กระซิบต่อคนที่ 3 ดำเนินไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้าย ผู้เล่นคนสุดท้ายแต่ละแถวเขียนข้อความลงบนกระดาษแล้วออกมาอ่านหน้าชั้น ตรวจสอบเช็คความถูกต้องของข้อความกับคนที่หนึ่งและสมาชิกในแถวเพื่อดูว่าข้อความตกหล่นหรือขาดหายไปในช่วงของผู้เล่นคนใด

nǐ jiàoshén

เกมที่ 9 เกมนักข่าว วิธีการเล่นดังนี้ แนะนำประโยคที่ใช้ในการสัมภาษณ์ คือ 你叫什么 me nǐ jǐ suì nǐ xǐ huān chī shén me shuǐ guǒ 么? 你几岁? 你喜欢吃什么水果? แจกตารางการสัมภาษณ์ให้คนละ 1 ชุด โดยเตรียมเอกสารอัดสำเนาหรือขีดตารางบนกระดานให้ผู้เล่นแต่ละคนคัดลอกลงบนกระดาษของตัวเอง ให้ผู้เล่นแต่ละคนเลือกสัมภาษณ์คนที่ตัวเองยังไม่รู้จัก จำนวน 4 คน ภายในเวลา 5 นาที โดยเติมข้อมูลลงในตารางที่กำหนดให้ เขียนชื่อผู้สัมภาษณ์เสร็จแล้วส่งครู ครูสุ่มตัวอย่างขึ้นมาประมาณ 5-10 แผ่น ทำหน้าที่เป็นนักข่าวและผู้สัมภาษณ์ไปพร้อม ๆ กันเป็นภาษาจีนตามหัวข้อ คือ บอกชื่อเจ้าของตารางสัมภาษณ์ บอกรายละเอียดเกี่ยวกับ อายุ ผลไม้ที่ชอบกิน ถามเจ้าของตารางว่าจำได้ไหมว่ารายการดังกล่าวเป็นของเพื่อนคนใด ชื่ออะไร ถ้าเขาบอกรายละเอียดได้ถูกต้อง สมาชิกปรบมือชมเชย แต่ถ้าเขาบอกผิดเพราะจำไม่ได้เพื่อน ๆ และตัวเขาเองจะได้รับบรรยากาศที่สนุกสนานไปด้วยกัน

เกมที่ 10 เกมมองภาพ วิธีการเล่นดังนี้ ครูหาภาพ 1 ภาพ สำหรับเป็นอุปกรณ์ เริ่มเกม โดยอธิบายเกี่ยวกับภาพ เช่น สถานที่ บุคคล สิ่งของ วัน เดือน ปี (地点、人、日期) เหตุการณ์ เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเพิ่มเติม ใช้เวลา 2-3 นาที แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5-7 คน เลือกสมาชิก 1 คน เป็นเจ้าของภาพ และอธิบายเกี่ยวกับภาพที่ครูแจกให้ ให้สมาชิกซักถามรายละเอียด ใช้เวลา 2-3 นาที สลับเปลี่ยนภาพกับกลุ่มอื่น และดำเนินการเช่นเดียวกันแต่เปลี่ยนเจ้าของภาพเป็นคนใหม่

## เจตคติ

### 1. ความหมายของเจตคติ

เจตคติมาจากคำในภาษาอังกฤษว่า Attitude เดิมที่เรามักใช้คำว่าทัศนคติแต่ปัจจุบันเราใช้คำว่าเจตคติแทน มีผู้ให้ความหมายของคำว่าเจตคติหลายท่านดังสรุปคือ

นภดล สันธิศิริ (2552: 46) ได้สรุปไว้ว่า เจตคติ คือ การแสดงออกทางความรู้สึก ความคิดเห็น หรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจเป็นไปในทางบวกคือการชอบ ทางลบคือการไม่ชอบ หรืออาจรู้สึกเฉย ๆ อันเป็นผลสืบเนื่องจากประสบการณ์ ดังนั้นเจตคติสามารถสร้างขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงได้

Newcomb (1989: 10 อ้างถึงใน ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2552: 149-150) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกเอนเอียงของจิตใจที่มีต่อประสบการณ์ที่คนเราได้รับ อาจมากหรือน้อยก็ได้ เจตคติแสดงออกได้ทางพฤติกรรมซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ แสดงออกในลักษณะพึงพอใจ เห็นด้วย หรือชอบ ถ้าคนมีลักษณะต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งทำให้เกิดความเบื่อหน่าย อยากหนีให้ห่างจากสิ่งนั้น ลักษณะนี้เรียกว่า เจตคติเชิงนิเสธ หรือถ้าจะแบ่งให้ละเอียดก็น่าจะมีเจตคติอีกแบบหนึ่ง คือ รู้สึก เฉย ๆ ไม่ถึงกับชอบหรือเกลียดชัง เรียกว่า เจตคติแบบกลาง

รุจินันท์ ภาศักดิ์ (2553: 40) ได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เจตคติเป็นพฤติกรรม หรือความรู้สึกด้านจิตใจที่มีต่อสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่งในสังคม รวมทั้งเป็นความรู้สึกที่เกิดจากการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งเร้าหรือเกี่ยวกับประสบการณ์ใดเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

Allott (1960 อ้างถึงใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2553: 243) ให้ความหมายของสภาวะของความพร้อมทางด้านจิตใจซึ่งเกิดจากประสบการณ์ สภาวะความพร้อมนี้จะเป็แรงที่กำหนดทิศทางของปฏิกิริยาของบุคคลที่จะมีต่อบุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง เจตคติจึงก่อรูปได้ดังนี้

- 1) เกิดจากการเรียนรู้วัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมในสังคม
- 2) การสร้างความรู้สึกเกิดจากประสบการณ์ของตนเอง



3) ประสบการณ์เดิมที่ได้รับมีทั้งดีและไม่ดี รุนแรงหรือไม่รุนแรง จะส่งผลถึงเจตคติต่อสิ่งใหม่ที่คล้ายคลึงกัน

4) การเลียนแบบบุคคลที่ตนเองให้ความสำคัญและรับเอาเจตคตินั้นมาเป็นของตน

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553: 244) กล่าวว่าเจตคติมีความหมายได้หลายความหมายคือ

1) ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ หลังจากที่บุคคลได้มีประสบการณ์ในสิ่งนั้น ความรู้สึกนี้จึงแบ่งเป็น 3 ลักษณะคือ

1.1) ความรู้สึกในทางบวก เป็นการแสดงออกในลักษณะของความพึงพอใจ เห็นด้วย ชอบและสนับสนุน

1.2) ความรู้สึกในทางลบ เป็นการแสดงออกในลักษณะไม่พึงพอใจ ไม่เห็นด้วย ไม่ชอบและไม่สนับสนุน

1.3) ความรู้สึกที่เป็นกลาง คือ ไม่มีความรู้สึกใด ๆ

2) บุคคลจะแสดงความรู้สึกออกทางด้านพฤติกรรม ซึ่งจะแบ่งพฤติกรรมเป็น 2 ลักษณะคือ

2.1) พฤติกรรมภายนอก เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ มีการกล่าวคำพูดสนับสนุน ท่าทางหน้าตาบอกความพึงพอใจ

2.2) พฤติกรรมภายใน เป็นพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ ชอบหรือไม่ชอบก็ไม่แสดงออกหรือความรู้สึกที่เป็นกลาง

Triandis (1971 อ้างถึงใน สุรางค์ โค้วตระกูล, 2556: 302) กล่าวว่า เจตคติ (Attitude) หมายถึง อัชฌาสัย (Disposition) ที่มีต่อคน สัตว์ หรือสิ่งของ อาจจะเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ นักเรียนที่มีเจตคติบวกต่อวิชาใดวิชาหนึ่งจะชอบวิชานั้น และทำให้ได้คะแนนดี ทักษะคติเป็นสิ่งที่เรียนรู้ได้ ประกอบด้วยส่วนที่เป็นความรู้คิดหรือสติปัญญา ความรู้สึก และพฤติกรรมที่แสดงออก

จากข้างต้นสรุปได้ว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกและท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใด ๆ ในลักษณะที่สอดคล้องกับความรู้สึกหรือท่าทีนั้น เช่น เรื่องของความชอบ ความไม่ชอบความรู้สึก และความเชื่อในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จากการวิจัยเรื่องความสามารถในการฟังและการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา เจตคติ หมายถึงความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ในรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

## 2. องค์ประกอบของเจตคติ

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2552: 8-11) กล่าวว่า องค์ประกอบของเจตคติมี 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1) เจตคติมีองค์ประกอบเดียว คือ อารมณ์ ความรู้สึกในทางชอบหรือไม่ชอบที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ

2) เจตคติมีสององค์ประกอบ แนวคิดนี้ระบุว่า เจตคติมี 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านปัญญา และองค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก

3) เจตคติมีสามองค์ประกอบ เจตคติในลักษณะนี้กำหนดไว้ 3 ประการ ซึ่งประกอบด้วย

3.1) องค์ประกอบด้านปัญญา (Cognitive Component) มีส่วนประกอบย่อย คือ ด้านความเชื่อ ความรู้ ความคิด และความคิดเห็นที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ (Attitude Object)

3.2) องค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก (Affective Component) หมายถึง ความรู้สึกชอบ-ไม่ชอบ หรือทำที่ที่ดี-ไม่ดี ที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ

3.3) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) หมายถึงแนวโน้มหรือความพร้อมที่บุคคลจะปฏิบัติต่อที่หมายของเจตคติ

ศุภวัฒน์ ปัทสสรากาญจน์ (2553: 27) มีความเห็นว่าโดยทั่วไปเจตคติประกอบด้วย องค์ประกอบ 3 ประการ

1) องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเรานั้น ๆ เพื่อเป็นเหตุผลที่จะสรุปความและรวมเป็นความเชื่อหรือช่วยในการประเมินค่าสิ่งเรานั้น ๆ

2) องค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์ (Affective Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้า ต่างเป็นผลต่อเนื่องจากบุคคลที่ประเมินค่าสิ่งเหล่านั้นแล้วพบว่าพอใจหรือไม่พอใจ ต้องการหรือไม่ต้องการ ดีหรือเลว องค์ประกอบทั้งสองอย่างมีความสัมพันธ์กันเจตคติบางอย่างจะประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจมากแต่ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์น้อย

3) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นองค์ประกอบทางด้านความพร้อม หรือความโน้มเอียงที่บุคคลจะประพฤติปฏิบัติ หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่จะสนับสนุนหรือคัดค้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อหรือความรู้สึกของบุคคลที่ได้รับจากการประเมินค่าให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่มีอยู่

อริสรา จรุงธรรม (2559: 15) อธิบายว่าองค์ประกอบเจตคติมี 3 องค์ประกอบ คือ

1) องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) คือ ความรู้ความคิดของบุคคลที่จะพิจารณากระทำตอบสนองต่อสิ่งต่าง ๆ

2) องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) คือ สภาพอารมณ์ซึ่งเป็นผลจากความคิด ถ้าบุคคลมีความคิดในทางที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งใดบุคคลนั้น จะรู้สึกยอมรับหรือปฏิเสธต่อสิ่งนั้น

3) องค์ประกอบด้านการปฏิบัติ (Behavioral Component) คือ ความรู้สึกโน้มเอียงที่จะปฏิบัติ ซึ่งจะอยู่ในรูปของการยอมรับหรือปฏิเสธต่อสิ่งต่าง ๆ

เจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านปัญญาหรือความรู้ความเข้าใจ องค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก และองค์ประกอบด้านพฤติกรรมหรือการปฏิบัติ แต่จะมีปริมาณมากน้อยแตกต่างกันไป บุคคลมักจะแสดงพฤติกรรมในทิศทางที่สอดคล้องกับเจตคติที่มีอยู่แต่ก็ไม่เสมอไปทุกกรณี ในบางครั้งเรามีเจตคติอย่างหนึ่งแต่ก็ไม่ได้แสดงพฤติกรรมตามเจตคติที่มีอยู่

### 3. คุณลักษณะของเจตคติ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553: 249-250) กล่าวว่า เจตคติมีคุณลักษณะที่สำคัญดังนี้

1) เจตคติเกิดจากประสบการณ์ สิ่งเร้าต่าง ๆ รอบตัวบุคคล การอบรมเลี้ยงดู การเรียนรู้ ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดเจตคติ แม้ว่าจะมีประสบการณ์ที่เหมือนกัน ก็เป็นเจตคติที่แตกต่างกันได้ ด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น สติปัญญา อายุ เป็นต้น

2) เจตคติเป็นการเตรียม หรือความพร้อมในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นการเตรียมความพร้อมภายในของจิตใจมากกว่าภายนอกที่สังเกตได้ สภาวะความพร้อมที่จะตอบสนอง มีลักษณะที่ซับซ้อนของบุคคลว่า ชอบหรือไม่ชอบ ยอมรับหรือไม่ยอมรับ เกี่ยวข้องกับอารมณ์ด้วย

3) เจตคติมีทิศทางของการประเมิน ทิศทางของการประเมิน คือ ลักษณะความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เกิดขึ้น ถ้าเป็นความรู้สึกหรือประเมินว่าชอบ พอใจ เห็นด้วย ก็คือเป็นทิศทางในทางที่ดี เรียกว่าเป็นทิศทางในทางบวก และถ้าประเมินออกมาในทางไม่ดี เช่น ไม่ชอบ ไม่พอใจ ก็มีทิศทางในทางลบ เจตคติทางลบไม่ได้หมายความว่าไม่ควรมีเจตคตินั้นเป็นเพียงความรู้สึกที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น

4) เจตคติมีความเข้ม คือ มีปริมาณมากน้อยของความรู้สึก ถ้าชอบมากหรือไม่เห็นด้วยอย่างมากก็แสดงว่ามีความเข้มสูง ถ้าไม่ชอบเลยหรือเกลียดที่สุดก็แสดงว่ามีความเข้มสูงไปอีกทางหนึ่ง

5) เจตคติมีความคงทน เจตคติเป็นสิ่งที่บุคคลยึดมั่นถือมั่น และมีส่วนในการกำหนดพฤติกรรมของคนนั้น การยึดมั่นในเจตคติต่อสิ่งใด ทำให้การเปลี่ยนแปลงเจตคติเกิดขึ้นได้ยาก

6) เจตคติมีทั้งพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอก พฤติกรรมภายในเป็นสภาวะทางจิตใจ ซึ่งหากไม่ได้แสดงออกก็ไม่สามารถรู้ได้ว่าบุคคลนั้นมีเจตคติอย่างไรในเรื่องนั้น เจตคติเป็นพฤติกรรมภายนอกแสดงออกเนื่องจากถูกกระตุ้น และการกระตุ้นยังมีสาเหตุอื่น ๆ ร่วมอยู่ด้วย

7) เจตคติต้องมีสิ่งเร้าจึงมีการตอบสนองขึ้น ไม่จำเป็นว่าเจตคติที่แสดงออกจากพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอกจะต้องตรงกัน เพราะก่อนแสดงออกนั้นก็ปรับปรุงให้เหมาะกับสภาพของสังคม แล้วจึงแสดงออกเป็นพฤติกรรมภายนอก

นอกจากนี้ ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553: 249-250) ยังได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของเจตคติมี 4 ประการ คือ

1) เจตคติ เป็นสภาวะก่อนที่พฤติกรรมได้ตอบ (Predisposition to Respond) ต่อเหตุการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ หรือจะเรียกว่าสภาวะพร้อมที่จะมีพฤติกรรมจริง

2) เจตคติ จะมีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลา (Persistence Overtime) แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่มีการเปลี่ยนแปลง

3) เจตคติ เป็นตัวแปรหนึ่ง นำไปสู่ความสอดคล้องระหว่าง พฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิด ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกโดยวาจาหรือการแสดงความรู้สึก ตลอดจนการที่จะต้องเผชิญหรือหลีกเลี่ยงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

4) เจตคติ มีคุณสมบัติของแรงจูงใจ ในอันที่จะทำให้บุคคลประเมิณผล หรือเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งหมายความว่าไปถึงการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมจริงด้วย

เจตคตินับว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำงานอย่างหนึ่ง นอกจากความพร้อมและการจูงใจ บุคคลที่มีเจตคติที่ดีต่อการทำงานจะช่วยให้ทำงานได้ผล ทั้งนี้เพราะเจตคติเป็นต้นกำเนิดของความคิดและการแสดงการกระทำออกมานั่นเอง

กล่าวโดยสรุป เจตคติ เป็นลักษณะทางจิตของบุคคลที่เป็นแรงขับแรงจูงใจของบุคคลแสดงพฤติกรรมที่จะแสดงออกไปในทางต่อต้านหรือสนับสนุน ต่อสิ่งนั้นหรือสถานการณ์นั้น ถ้าทราบเจตคติของบุคคลใดที่สามารถทำนายพฤติกรรมของบุคคลนั้นได้ โดยปกติคนเรามักแสดงพฤติกรรมในทิศทางที่สอดคล้องกับเจตคติที่มีอยู่ สำหรับการเรียนภาษานั้นเจตคติของนักเรียนจะมีผลต่อการนำมาปรับใช้ในการจัดรูปแบบการเรียนการสอนได้

#### 4. เจตคติกับการเรียนรู้

เจตคติมีอิทธิพลมาก พฤติกรรมของบุคคลจะโน้มเอียงไปตามเจตคติในแง่ของการเรียนการสอน เจตคติมีผลต่อการเรียนดังนี้

1) เจตคติมีผลต่อวิชาเรียนและครู ถ้าชอบวิชาใดหรือครูคนใดก็ไม่ขาดเรียนวิชานั้นหรือชั่วโมงของครูคนนั้น พยายามเรียนให้ได้ผล

2) เจตคติมีผลต่อการใส่ใจในการเรียนและเข้าใจในบทเรียน ถ้ามีเจตคติไม่ดีต่อวิชา ครูโรงเรียน จิตใจจะไม่รองรับจึงเรียนไม่รู้เรื่อง

3) เจตคติมีผลต่อการรับรู้ ถ้าไม่ชอบครูเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ครูซักถามด้วยความปรารถนาดี ก็เข้าใจว่า ครู เข้มงวด จับผิด

4) เจตคติมีอิทธิพลต่อการตั้งความมุ่งหมาย

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2553: 265-267) ยังกล่าวว่า การเรียนการสอนของนักเรียน ในโรงเรียน บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนเจตคติของนักเรียนคือครู ตลอดจนเพื่อนนักเรียนและ สิ่งแวดล้อมอื่นในโรงเรียน ครูจำเป็นต้องสร้างเจตคติในทางบวก ชักจูงใจนักเรียน มีเจตคติที่ดีต่อ การเรียน เห็นความสำคัญของบทเรียน เห็นประโยชน์ที่จะได้ โดยอาศัยทฤษฎีการเกิดและการเปลี่ยน เจตคติมาใช้ดังนี้

1) การให้การเสริมแรงแก่นักเรียน เมื่อนักเรียน ได้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนเพิ่มมากขึ้น และเชื่อมโยงไปสู่การปฏิบัติความประพฤติในโรงเรียนด้วย

2) การให้การเลียนแบบเจตคติที่ดี โดยดูจากบุคคลสำคัญที่นักเรียนรักและชื่นชอบ เป็นตัวอย่าง เพื่อจะได้รับเอาเจตคตินั้นมาเป็นของตน

3) การพิจารณาถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติ เช่น การได้ข่าวสาร การรับข่าวสาร การสื่อความหมาย ครูจะต้องระมัดระวังและควบคุมองค์ประกอบเหล่านี้ให้ดีจึงจะ บังเกิดผลในการสร้างหรือปรับเปลี่ยนเจตคติของนักเรียน

4) ครูอาจต้องให้ข่าวสารและสร้างสถานการณ์ที่จะทำให้เกิดความสอดคล้องและขัดแย้ง เมื่อต้องการจะเสริมเจตคติให้เข้มข้นหรือเปลี่ยนเจตคติที่ไม่ต้องการ จนกว่านักเรียนจะได้มีความรู้สึก ร่วมด้วย มีเจตคติให้เข้มข้นหรือเปลี่ยนเจตคติที่ไม่ต้องการของครู

5) การเปลี่ยนเจตคติของกลุ่มจะง่ายกว่าการเปลี่ยนแปลงทีละคน เพราะบุคคลชอบ การเลียนแบบเอาอย่างและต้องการเข้ากลุ่ม ด้วยเหตุนี้สิ่งแวดล้อมที่ดีก็จะมีผลต่อการเปลี่ยนเจตคติ

6) หลักการและวิธีการในการเปลี่ยน ต้องพิจารณาให้เหมาะสม เพราะอาจใช้ได้กับ สถานการณ์หนึ่ง แต่อาจใช้ไม่ได้กับอีกสถานการณ์หนึ่งก็ได้

7) หาวิธีการกระตุ้นให้นักเรียนอยากเปลี่ยนเจตคติ โดยให้เขามีส่วนในการตัดสินใจ เปลี่ยนเจตคติหรือเต็มใจที่จะเปลี่ยนเจตคติด้วยตัวของเขาเอง

8) เจตคติที่ดีต่อตนเอง โดยการที่มีความรู้ความเข้าใจในความสามารถของตน มีความ พึงพอใจในรูปลักษณะของตนเอง และการแสดงออกถึงพฤติกรรมที่เหมาะสม เป็นเรื่องที่จะต้องสร้างให้เกิดขึ้นแก่นักเรียน เพราะคนเรามักแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม เป็นเรื่องจำเป็น ที่จะต้องสร้างให้เกิดขึ้นแก่นักเรียน เพราะคนเรามักแสดงพฤติกรรมในทางที่สอดคล้องกับเจตคติ ต่อตนเอง เช่น ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีว่าตนเองเป็นคนมีความรู้ความสามารถก็จะมี ความมั่นใจ

เอาใจใส่ที่จะเรียนให้สำเร็จ แต่ถ้าขาดเจตคติที่ดีต่อตนเองแล้วก็จะขาดความมั่นใจ ทำให้ประสิทธิภาพการเรียนลดลง

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การนำความรู้เรื่องเจตคติไปใช้ในการเรียนการสอนมีผลต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก ครูจำเป็นต้องสร้างเจตคติในทางบวก ชักจูงใจผู้ให้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน เห็นความสำคัญของบทเรียน ถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อครูและการเรียนแล้ว จะทำให้นักเรียนเอาใจใส่ที่จะเรียนและเข้าใจในบทเรียน มีความมุ่งมั่นมากขึ้น

## 5. เครื่องมือการวัดเจตคติ

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2552: 19-20) เจตคติของมนุษย์นั้น ได้มาจากกระบวนการที่ค่อนข้างซับซ้อน ซึ่งเรียกว่าสังคมประภคิต (Socialization) กระบวนการสังคมประภคิตหรือกระบวนการอบรมสั่งสอนนั้นมีเจตนาธรรมที่สำคัญ คือ สอนให้มนุษย์รับเจตคติและค่านิยมที่ถูกต้องเหมาะสมกับสังคมและเป็นประโยชน์ต่อผู้รับคนเรานั้น สามารถรับเจตคติได้ 3 วิธีคือ วิธีที่หนึ่ง เรารับโดยรับการติดต่อโดยตรง วิธีที่สอง เราสามารถรับเจตคติมาโดยมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่มีเจตคตินั้น ๆ วิธีสุดท้าย คือ การรับเจตคติที่ลึกซึ้ง โดยกระบวนการสังคมประภคิตในครอบครัว เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่แล้วเราก็อาจจะรับเจตคติใหม่จากกลุ่มคนที่เรานิยมชมชอบ (Reference Group)

ปัจจัยที่ก่อให้เกิดเจตคติ การที่คนเราจะเกิดเจตคติอย่างใดอย่างหนึ่งนั้นต้องอาศัยปัจจัยต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) เจตคติเกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ของบุคคล ถ้าเรียนรู้มาอย่างถูกต้องก็จะมีเจตคติที่ถูกต้อง ถ้าเรียนรู้มาผิด ๆ ก็จะมีเจตคติที่ไม่ถูกต้อง หรือถ้ามีประสบการณ์ทางดีก็จะมีเจตคติที่ดี ถ้ามีประสบการณ์ที่ไม่ดีก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีด้วย เช่น ถ้าบุคคลนั้นได้รับการช่วยเหลือจากตำรวจเป็นอย่างดีช่วยจับคนร้ายให้ได้ ก็จะมีเจตคติที่ดีต่อตำรวจ แต่ถ้าบุคคลนั้นเคยถูกตำรวจรีดไถ ก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อตำรวจ เป็นต้น หรือคนขับรถบรรทุกทั้งหลายเรียนรู้มาผิด ๆ ว่ายาบ้าดีช่วยให้ขับรถไม่เหนื่อย ไม้่วง จึงนิยมกินยาบ้ากั้ก่อนขับรถ เพราะคิดเห็นผิด ๆ ว่ายาบ้าดีจริง ๆ เป็นต้น

2) เกิดจากขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมของสังคม แต่ละสังคมมีขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ใครปฏิบัติบางอย่างบางสังคมเห็นว่าดี แต่อีกสังคมหนึ่งอาจจะเห็นว่าไม่ดี ทำให้เกิดเจตคติที่ไม่ดีต่อกัน ได้ เช่น ตามธรรมเนียมชาวลาวในประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว จะนอนกลางวันหลังรับประทานอาหารกลางวัน แล้วจึงตื่นมาทำงานต่อตอนเย็นเห็นว่าดี ส่วนชาวจีนซึ่งขยันขันแข็งในการประกอบอาชีพการงาน ก็จะมีเจตคติว่าการนอนกลางวันเป็นพฤติกรรมคนเกียจคร้าน เป็นต้น เห็นว่าไม่ดี หรือชาวฝรั่งเศสจะให้เด็กดื่มเหล้าองุ่นได้ แต่ไม่อนุญาตให้ดื่มโค้ก ส่วนคนไทยให้เด็กดื่มโค้กได้แต่ดื่มเหล้าไม่ได้ หรือในสังคมอเมริกันจะไม่ให้เด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี

อยู่บ้านคนเดียวโดยไม่มีผู้ใหญ่ ถือว่าเป็นการกระทำที่ไม่ดีและผิดกฎหมาย ถ้าใครทำผู้คนที่จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อบุคคลนั้น ส่วนสังคมไทยเรตรงกันข้ามกันจะเห็นว่าเมื่ออายุต่ำกว่า 12 ปี ถ้าโตพอดูแลน้องได้ก็ยิ่งให้ดูแลน้องอีก เป็นต้น ซึ่งจะเห็นว่าบุคคลที่อยู่วัฒนธรรมต่างกันก็จะมีเจตคติแตกต่างกัน

3) เกิดจากการเลียนแบบ ทั้งนี้เพราะเจตคติถ่ายทอดกันได้ บุคคลเรามักจะเลียนแบบเจตคติจากบุคคลที่เราเคารพนับถือ หรือจากบุคคลอื่น ๆ ที่เราชื่นชอบพอใจ เช่น มีเจตคติตามแบบพ่อแม่ ครูอาจารย์ เพื่อน ดารา ฯลฯ บุคคลเหล่านี้เห็นว่าสิ่งไหนดีก็เห็นว่าดีด้วย เห็นว่าสิ่งไหนไม่ดีก็ไม่ดีไปด้วย จากเหตุผลข้อนี้จะเห็นว่าในวงการธุรกิจ นักธุรกิจที่เกี่ยวกับการขายสินค้าบางชนิดจะนำเอาดารารายานตร์ ดาราโทรทัศน์ นักร้องดัง ๆ ที่กำลังเป็นที่นิยมของสังคมมาเป็นสื่อในการโฆษณาสินค้าชนิดนั้น ๆ ว่าบุคคลเหล่านี้ได้ใช้สินค้าชนิดนั้น ๆ เพื่อให้บุคคลอื่น ๆ ที่ชื่นชอบเขาได้ใช้สินค้าชนิดนั้นตามด้วย เป็นต้น

4) เกิดจากการอบรมเลี้ยงดู เนื่องจากวิธีการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานของพ่อแม่แต่ละครอบครัวแตกต่างกัน เพราะพื้นฐานความรู้ ความคิด ค่านิยม ฯลฯ ของแต่ละครอบครัวไม่เหมือนกัน จึงปลูกฝังแนวความคิด ความรู้ ความรู้สึก ค่านิยม ต่างกันไป ทำให้สมาชิกในครอบครัวมีความคิด ความชอบ หรือเห็นความสำคัญ ในแต่ละเรื่องต่างกัน เช่น บางครอบครัวเน้นเรื่องความซื่อสัตย์ ความสะอาด ความเป็นระเบียบ การพูดจาไพเราะ ความมีมารยาท สุภาพอ่อนน้อม ฯลฯ สมาชิกก็จะมีความรู้สึกดีต่อการกระทำเหล่านี้ เมื่อไปปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นแล้ว บุคคลอื่นกระทำพฤติกรรมเหล่านี้ก็จะมีเจตคติที่ดีต่อบุคคลเหล่านั้น แต่ถ้าไปพบคนที่ไม่ดี ประพฤติปฏิบัติตามที่ลูกอบรมเลี้ยงดูมา ก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อเขา หรือไม่อยากคบหาสมาคมด้วย ทั้งนี้จะเห็นว่าเจตคติของคนเราจะเป็นอย่างไรก็ขึ้นอยู่กับกระบวนการสังคมประภคตของบุคคลนั้น ดังนั้นพ่อแม่ควรจะได้ปลูกฝังเจตคติ ค่านิยมที่ถูกต้องให้กับเด็กตั้งแต่เล็ก ๆ เพื่อเด็กจะได้เรียนรู้ในสิ่งที่ถูกต้องและการที่คนเราจะมีเจตคติอย่างไรก็ขึ้นอยู่กับค่านิยมของบุคคลนั้น ซึ่งบุคคลรอบข้างจะมีอิทธิพลอย่างยิ่ง เป็นที่ทราบแล้วว่า ค่านิยมเป็นความนิยมชมชอบต่อสิ่งต่าง ๆ และเป็นสิ่งที่ยอมรับของคนส่วนใหญ่ เป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่เห็นว่ามีความควรแก่การประพฤติปฏิบัติ เช่น ความขยัน ประหยัด ซื่อสัตย์ มีระเบียบเรียบร้อย ความสะอาด ความรับผิดชอบ ความกตัญญู ความกล้าแสดงออก การเคารพ ความสุภาพ ฯลฯ

การสร้างเจตคติที่ดีของพ่อแม่จึงต้องสร้างประสบการณ์ (ภายนอก) ให้ลูกก่อน แล้วจึงให้การเสริมแรงจึงจะเกิดภายใน (มีความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ พอใจ ไม่พอใจ) การจะเกิดเจตคติภายในได้ต้องทำให้เป็นนิสัย

เจตคติเป็นมโนภาพที่วัดได้ยาก เมื่อเทียบกับการวัดด้านอื่น ๆ นักจิตวิทยาและนักวัดผล ได้พยายามหาวิธีการวัด และสร้างเครื่องมือวัดที่มีคุณภาพที่จะกระตุ้นให้ได้มาถึงความรู้สึกที่แท้จริงของผู้ถูกวัด สามารถสรุปวิธีการวัดเจตคติได้ดังนี้

1) การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นวิธีที่ง่ายและตรงไปตรงมามากที่สุด การสัมภาษณ์ผู้สัมภาษณ์จะต้องเตรียมข้อรายการที่จะซักถามไว้อย่างดี ข้อรายการนั้นต้องเขียนเน้นความรู้สึกที่สามารถวัดเจตคติให้ตรงเป้าหมาย ผู้สัมภาษณ์จะได้ทราบความรู้สึก หรือความคิดเห็นของผู้ตอบที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แต่มีข้อเสียว่า ผู้ถามอาจจะไม่ได้รับคำตอบที่จริงใจจากผู้ตอบ เพราะผู้ตอบอาจบิดเบือนคำตอบ เนื่องจากอาจเกิดความเกรงกลัวต่อการแสดงความคิดเห็น วิธีแก้ไขคือ ผู้สัมภาษณ์ต้องสร้างบรรยากาศในการสัมภาษณ์ให้เป็นกันเอง ให้ผู้ตอบรู้สึกสบายใจ ไม่เคร่งเครียดเป็นอิสระ และแน่ใจว่าคำตอบของเขาจะเป็นความลับ

2) การสังเกต (Observation) เป็นวิธีการที่ใช้ตรวจสอบบุคคลอื่น โดยการเฝ้ามองและจดบันทึกพฤติกรรมของบุคคลอย่างมีแบบแผน เพื่อจะได้ทราบว่าบุคคลที่เราสังเกตมีเจตคติ ความเชื่ออุปนิสัยเป็นอย่างไร ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตจะถูกต้องใกล้เคียงกับความจริง หรือเป็นที่เชื่อถือได้เพียงใดนั้น มีข้อควรคำนึงหลายประการ กล่าวคือ ควรมีการศึกษาหลาย ๆ ครั้ง ทั้งนี้เพราะเจตคติแต่ละบุคคลมาจากหลาย ๆ สาเหตุ นอกจากนี้ตัวผู้สังเกตเองจะต้องทำตัวเป็นกลางไม่มีความลำเอียง และการสังเกตหลาย ๆ ช่วงเวลา ไม่ใช่สังเกตเฉพาะเวลาใดเวลาหนึ่ง

3) การรายงานตนเอง (Self-Report) วิธีนี้ต้องการให้ผู้ถูกสอบวัดแสดงความรู้สึกของตนเองตามสิ่งเร้าที่เขาได้สัมผัส นั่นคือ สิ่งเร้าที่เป็นข้อคำถามให้ผู้ตอบแสดงความรู้สึกออกมาอย่างตรงไปตรงมา แบบทดสอบหรือมาตรวัดที่เป็นของเนว เซอร์ส โทน (Thurstone) กัทท์แมน (Guttman) ลิเคอร์ท (Likert) และออสกู๊ด (Osgood)

4) เทคนิคจินตนาการ (Projective Techniques) วิธีนี้อาศัยสถานการณ์หลายอย่างไปเร้าผู้สอบ เช่น ประโยคไม่สมบูรณ์ ภาพแปลก ๆ เรื่องราวแปลก ๆ เมื่อผู้สอบเห็นสิ่งเหล่านี้จะจินตนาการออกมาแล้วนำมาตีความหมาย จากการตอบนั้น ๆ พอจะรู้ได้ว่ามีเจตคติต่อเป้าเจตคติอย่างไร

5) การวัดทางสรีระภาพ (Physiological Measurement) การวัดด้านนี้อาศัยเครื่องมือไฟฟ้า แต่สร้างเฉพาะเพื่อจะวัดความรู้สึกอันจะทำให้พลังไฟฟ้าในร่างกายมีการเปลี่ยนแปลง เช่น ถ้าดีใจ เข้มจะซื่ออย่างหนึ่ง เสียใจเข้มจะซื่ออีกอย่างหนึ่ง ใช้หลักการเดียวกับเครื่องจับเท็จ เครื่องมือแบบนี้ยังพัฒนาไม่ดีพอจึงไม่นิยมใช้เท่าใดนัก

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เครื่องมือวัดเจตคติหรือที่เรียกว่ามาตรการวัดเจตคติ มีหลายแบบ ดังเช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต การรายงานตนเอง เทคนิคจินตนาการ การวัดทางสรีระภาพ แบบวัดเจตคติ ตามวิธีของลิเคิร์ต แบบวัดเจตคติตามวิธีของออสกู๊ด แบบวัดเจตคติตามวิธีของเซอร์ส โทน



แบบวัด เจตคติของออสกูด แบบวัดสะสมของกัทแมน เป็นต้น สำหรับมาตรวัดเจตคติที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ มาตรวัดเจตคติตามวิธีการของลิเคิร์ท โดยกำหนดช่วงความรู้สึกเป็น 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ข้อความที่บรรจุลงในมาตรวัดประกอบด้วย ข้อความที่แสดงความรู้สึกต่อวิชา ภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย เกมทางภาษา ทั้งในทางที่ดี (ทางบวก) และในทางไม่ดี (ทางลบ) โดยมีข้อความ ทางบวกจำนวน 9 ข้อความ และข้อความทางลบ จำนวน 6 ข้อความ โดยกำหนดคะแนนเป็น 5 4 3 2 1 สำหรับ ข้อความทางบวก และ 1 2 3 4 5 สำหรับข้อความทางลบ

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. งานวิจัยในประเทศ

กรรณา ดิษเจริญ (2548: 63) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์โดยใช้เกมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมมีความสามารถในการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกม จำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ คะแนนร้อยละ 75 และนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมมีคะแนนเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐริธา ทศน์แก้ว (2550: 67) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถทางการเรียนด้านการฟัง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของนักเรียนศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ใช้วิธีสอน โดยใช้เกมประกอบการสอน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 และความสามารถทางการเรียนด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2 ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่ใช้วิธีสอน โดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่า ความสามารถทางการเรียนด้านการฟังของนักศึกษาที่ใช้การสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่เรียน โดยใช้เกมประกอบการสอนสูงกว่าความสนใจต่อการเรียนของนักศึกษา ที่เรียนด้วยการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ยุทธพงษ์ บุญญา (2550: 56) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษ ได้ดีขึ้น มีความกล้าและมีความเชื่อมั่นในการพูด สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้อย่างมั่นใจ และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากการใช้กระบวนการวิจัยวิจัยเชิงปฏิบัติการ

และใช้เกมสื่อสารในการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการพูด กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นกระบวนการที่มีความยืดหยุ่น ทำให้สามารถปรับระเบียบวิธีหลาย ๆ วิธี เพื่อแก้ปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นในขณะจัดกิจกรรม เครื่องมือหรือเทคนิคในการรวบรวมข้อมูลก็สามารถเปลี่ยนได้ในแต่ละวงรอบ นอกจากนั้นขณะดำเนินกิจกรรมยังมีผู้ร่วมศึกษาค้นคว้า ช่วยในการแก้ปัญหา และการวางแผนเพื่อแก้ปัญหาในแต่ละวงรอบอีกครั้งหนึ่ง ส่วนเกมสื่อสารเป็นเกมที่สามารถพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารได้เป็นอย่างดี เพราะเกมช่วยเพิ่มสมรรถภาพของการสอนของครู ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น แปลว่าเรียนอย่างสนุกสนาน ช่วยทำให้เนื้อหากระจำ และง่ายต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อน ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการพูดโดยไม่รู้ว่ากำลังเรียน และเกมยังช่วยสร้างบรรยากาศอันพึงประสงค์ในการเรียนรู้ด้วย

วารัตน์ อุปรินทร์ (2551: 66) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่ใช้เกม มีความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยผลการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเป็นร้อยละ 29.33 และ 3.58 ผลการเรียนรู้คะแนนหลังเรียนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 61.33 และ 64.00 ตามลำดับ เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 2) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยภาพรวมมีเจตคติต่อเกมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57

สือ ยี่ (2550: 56-63) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ก่อนได้รับการสอนโดยใช้เกม นักศึกษามีความสามารถในการพูดภาษาจีนอยู่ในระดับพอใช้ โดยมีความสามารถด้านความคล่องอยู่ในระดับดี ด้านไวยากรณ์และเนื้อหาอยู่ในระดับพอใช้ ด้านการออกเสียงอยู่ในระดับพอใช้ และด้านคำศัพท์ต้องปรับปรุง หลังได้รับการสอนโดยใช้เกม นักศึกษามีความสามารถในการพูดภาษาจีนอยู่ในระดับดี โดยมีความสามารถในด้านไวยากรณ์ เนื้อหา และความคล่องอยู่ในระดับดี ด้านคำศัพท์และการออกเสียงอยู่ในระดับพอใช้ 2) นักศึกษามีความสามารถในการพูดภาษาจีนหลังเรียนไม่แตกต่างกับเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม หรือนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยด้านความสามารถในการพูดหลังเรียนเท่ากับร้อยละ 70 3) จำนวนนักศึกษาที่มีความสามารถในการพูดภาษาจีนตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไปมีสัดส่วนเท่ากับ 0.6875 หรือร้อยละ 68.75 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งไม่แตกต่างกับสัดส่วน 0.7 หรือร้อยละ 70 4) นักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความสามารถ

ในการพูดภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 5) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการสอนโดยใช้เกมมีค่าเท่ากับ .286 ซึ่งต่ำกว่าที่คาดหวังไว้ 0.5

อุไรวรรณ กองสีหา (2551: 82-91) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมแบบร่วมมือกันเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเกมเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) การศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรมแบบร่วมมือกันเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเกมเป็นทีมอยู่ในระดับค่อนข้างดี 3) ผลการทดลองครั้งนี้ นักเรียนมีทักษะการฟังภาษาอังกฤษก่อนเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 27.60 และผลการทดสอบการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 69.40 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยังไม่น่าพึงพอใจเท่าที่ควรคือ คะแนนเฉลี่ยยังอยู่ในระดับพอใช้เท่านั้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศพบว่า ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาต่างประเทศมีการพัฒนาขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เมื่อนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และนักเรียนยังมีเจตคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชานั้นด้วย

## 2. งานวิจัยต่างประเทศ

Liu Rui (2555: 19) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนฟังพูดภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศโดยใช้เกม พบว่า หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการสอนฟังพูดโดยใช้เกมในการสอนนักเรียนต่างชาติ นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย มีความสนใจต่อภาษาจีน ทำให้ระดับภาษาก็ค่อย ๆ พัฒนาขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นผลลัพธ์ที่ดีมาก การใช้เกมมีความเหมาะสมกับนักเรียนต่างชาติที่เรียนภาษาจีน ทำให้นักเรียนต่างชาติเรียนภาษาจีนได้อย่างสนุกสนานและถึงแม้ว่าเกมที่ออกแบบไม่ได้ครอบคลุมทุกทักษะ แต่จะเน้นเกี่ยวกับการฟังพูด การออกเสียง ตัวอักษร คำศัพท์ และไวยากรณ์ จะช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้ จากการสร้างเกมประกอบการสอนฟังพูด หวังว่าการใช้เกมประกอบการสอนฟังพูดภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศนี้ จะเป็นเครื่องมือช่วยให้นักเรียนภาษาจีนพัฒนาการฟังการพูดได้เป็นอย่างดี

สรุปได้ว่าการสอนฟัง พูด ภาษาจีนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ภาษาจีนมากขึ้น ทำให้ทักษะภาษาจีนของนักเรียนมีการพัฒนาขึ้น และยังเหมาะสำหรับการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนให้แก่ นักศึกษาต่างชาติอีกด้วย

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้เกมทางภาษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามประเด็นต่อไปนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1. ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนภาษาจีนเป็นรายวิชาเพิ่มเติมของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 16 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 26 โรงเรียน มีจำนวน 95 ห้องเรียน และนักเรียนจำนวน 2,968 คน

##### 2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนระโนดวิทยา อำเภอระโนด จังหวัดสงขลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 16 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 สุ่มจังหวัด โดยวิธีการสุ่มกลุ่มด้วยการจับฉลากจากจำนวน 2 จังหวัด ได้จังหวัด สงขลา

ขั้นที่ 2 สุ่มอำเภอ โดยวิธีการสุ่มกลุ่มด้วยการจับฉลากจากจำนวน 16 อำเภอ ได้อำเภอ ระโนด

ขั้นที่ 3 สุ่มโรงเรียนที่เปิดสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยวิธีการสุ่มกลุ่มด้วยการจับฉลากจากจำนวน 3 โรงเรียน ได้โรงเรียนระโนดวิทยา

ขั้นที่ 4 สุ่มห้องเรียน โดยวิธีสุ่มกลุ่ม จากจำนวน 9 ห้องเรียน ได้ห้องเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 มีนักเรียนจำนวน 30 คน

## แบบแผนการทดลอง

การวิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One-Shot Case Design (บุญเรียง ขจรศิลป์, 2543: 246) ดังแสดงไว้ในตาราง

ตาราง 5 แบบแผนการทดลอง

การทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
X	O

- X แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
 O แทน การทดสอบหลังเรียน

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา แผนละ 2 ชั่วโมง จำนวน 10 แผน
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวน 30 ข้อ
3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 2 ฉบับ ฉบับแรกมีจำนวน 30 ข้อ ฉบับที่ 2 มีจำนวน 4 ข้อ
4. แบบวัดเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 ข้อ

## การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ตามลำดับดังต่อไปนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา มีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเกี่ยวกับความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา

1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดแนวการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ สร้างแผนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา จำนวน 10 แผน ตามโครงสร้างของหลักสูตรสร้างโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา มีองค์ประกอบดังนี้ ผลการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ การจัดกระบวนการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล

ตาราง 6 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา

แผนที่	เรื่อง	เกม	พัฒนาการฟัง/พูด	เวลา(ชั่วโมง)
<b>หน่วย สนุกกับจีน</b>				
1	พินอิน	เกมทักทายเป็นวง	การพูด	2
2	พินอิน	เกมอุ่นเครื่อง	การฟัง	2
3	พินอิน	เกมฉันทนาการจับคู่	การฟังและการพูด	2
4	พินอิน	เกมหาฉันให้เจอ	การฟัง	2
<b>หน่วย ภาษาจีนหรรษา</b>				
5	สวัสดี	เกมช่วยกันสร้างประโยค	การพูด	2
6	สวัสดี	เกมถามคนละเรื่อง	การพูด	2
7	สวัสดี	เกมเมื่อวานเห็นอะไร	การฟัง	2
<b>หน่วย เพลิดเพลินกับภาษาจีน</b>				
8	เธอคือจริง ๆ	เกมข่าวดี	การฟัง	2
<b>หน่วย รอบรู้ภาษาจีน</b>				
9	กล้วยห้าผล	เกมนักข่าว	การพูด	2
10	กล้วยห้าผล	เกมมองภาพ	การพูด	2
<b>รวม</b>				<b>20</b>

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการหาค่าความเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยมีระดับความเหมาะสมเป็นคะแนนดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง /ครอบคลุม/เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/ครอบคลุม/เหมาะสมน้อยมาก

เกณฑ์การแปลผล (พิสนุ พงศ์ศรี, 2549: 184) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย แปลผล

4.50–5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

3.50–4.49 หมายถึง เหมาะสมมาก

2.50–3.49 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

1.50–2.49 หมายถึง เหมาะสมน้อย

1.00–1.49 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยภาพรวมผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 (ภาคผนวก ง) โดยผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้การฟังและการพูดภาษาจีน โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนระโนดวิทยา จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูความเหมาะสมของเวลาและกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละคาบ พบว่ามีปัญหาเกี่ยวกับเวลาการจัดการจัดกิจกรรมด้วยเกมทางภาษา นักเรียนใช้เวลานาน

กว่าที่กำหนด และนักเรียนบางส่วนสับสนกับการพูด การออกเสียงของตัวพินอินกับตัวอักษรของภาษาอังกฤษ จึงได้ปรับปรุงแก้ไข

1.5 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การฟังและการพูดภาษาจีนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาที่ปรับปรุงแล้วมาเป็นต้นฉบับสำหรับนำไปใช้สอนกลุ่มตัวอย่าง (ภาคผนวก ค)

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา หลังการทดลองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการฟังภาษาจีนและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อสร้างแบบทดสอบให้มีความสอดคล้อง

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีนโดยผู้วิจัยได้กำหนดคำศัพท์ประโยค ข้อความ บทสนทนา ขึ้นมาตามเนื้อหาที่เรียน การทดสอบวัดความสามารถในการฟัง โดยครูให้นักเรียนฟังคำศัพท์ บทสนทนา จากไฟล์เสียง และให้นักเรียนเลือกตอบจากแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ

ตาราง 7 การวิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีน

ที่	หน่วย	แบบทดสอบการฟัง	
		สร้าง	ใช้จริง
1	สนุกกับจีน เรื่อง พินอิน	20	15
2	ภาษาจีนหรรษา เรื่อง สวัสดิ์	10	7
3	เพลิดเพลินกับภาษาจีน เรื่อง เชอติจิง ๆ	10	4
4	รอบรู้ภาษาจีน เรื่อง ก๊วยห่าผล	15	4
	รวม	55	30



2.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

- +1 คือ แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 คือ ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 คือ แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบทดสอบไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

โดยผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนค่าความเหมาะสมของแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีนมีค่าระหว่าง 0.67-1.00 (ภาคผนวก ง)

2.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ไปทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนระโนดวิทยา ที่ผ่านการทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา เพื่อหาความยากง่าย (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) และหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR20 (Kuder Richardson-20) ได้ค่า (p) อยู่ระหว่าง 0.33-0.80 ค่า (r) เท่ากับ 0.20-0.40 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80

#### 2.5 เกณฑ์การตัดสินคะแนนการฟัง

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟัง มีทั้งหมด 30 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 30 คะแนน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ 0-1 ตอบผิดได้ 0 คะแนน ตอบถูกได้ 1 คะแนน นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 65 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์โดยครูให้นักเรียนฟังข้อละ 2 รอบ นักเรียนฟังแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ทั้งหมดแบ่งออกเป็น 6 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ฟังแล้วเลือกพินอินให้ถูกต้อง

ตอนที่ 2 ฟังแล้วจับคู่ให้ถูกต้อง

ตอนที่ 3 ฟังแล้วเลือกประโยคให้ถูกต้อง

ตอนที่ 4 ฟังคำศัพท์แล้วเขียนคำอ่านพินอินให้ตรงกับรูปภาพที่มีความหมาย

สอดคล้องกัน

ตอนที่ 5 ฟังประโยคแล้ววงกลมล้อมรอบรูปภาพ

ตอนที่ 6 ฟังแล้วเรียงประโยคให้ถูกต้อง

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการพูดภาษาจีนและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อสร้างแบบทดสอบให้มีความสอดคล้อง

3.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน จำนวน 2 ฉบับ แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนฉบับที่ 1 เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยการใช้คำและวลีภาษาจีนและเพื่อให้ตรงกับผลการเรียนรู้ข้อที่ 5 พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล และข้อที่ 7 สนทนาตามสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ จึงสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนฉบับที่ 2 ขึ้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยการพูดสนทนาโต้ตอบ

แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน ฉบับที่ 1 มีจำนวน 30 ข้อ โดยผู้วิจัยได้กำหนดภาพมาให้ให้นักเรียนทั้งหมด 30 ภาพ ตามเนื้อหาที่เรียน จากนั้นให้นักเรียนหยิบภาพขึ้นมาดู แล้วพูดตอบเป็นภาษาจีนให้ถูกต้อง นักเรียนพูดคำหรือวลีที่ตรงกับภาพได้ถูกต้องจะได้คะแนนภาพละ 1 คะแนน รวมทั้งหมด 30 คะแนน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ 0-1 ตอบผิดได้ 0 คะแนน ตอบถูกต้องได้ 1 คะแนน นักเรียนพูดได้ตรงกับภาพและได้คะแนนร้อยละ 65 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน ฉบับที่ 2 ครูกำหนดภาพมาให้ให้นักเรียนทั้งหมด 4 ชุด ชุดละ 3 ภาพ รวมทั้งหมดมี 12 ภาพ นักเรียนสุ่มเลือกภาพที่กำหนดให้มาภาพชุดละ 1 ภาพ ครูตั้งคำถามแล้วให้นักเรียนตอบคำถามเป็นภาษาจีน ภาพละ 2 คำถาม นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 65 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์ เกณฑ์การให้คะแนน คำถามข้อละ 3 คะแนน รายละเอียดดังนี้ ความถูกต้อง 1 คะแนน ความคล่องแคล่ว 1 คะแนน การใช้น้ำเสียงประกอบการพูด 1 คะแนน นักเรียนพูดได้ตรงกับภาพและได้คะแนนร้อยละ 65 ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

ตาราง 8 การวิเคราะห์เนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน ฉบับที่ 1

ที่	หน่วย	แบบทดสอบการฟัง	
		สร้าง	ใช้จริง
1	สนุกกับจีน เรื่อง ฟินอิน	10	7
2	ภาษาจีนหรรษา เรื่อง สวัสดิ์	10	8
3	เพลิดเพลินกับภาษาจีน เรื่อง เชอติจิง ๆ	10	7
4	รอบรู้ภาษาจีน เรื่อง กล้วยห้าผล	10	8
	รวม	40	30

3.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน ฉบับที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

- +1 คือ แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 คือ ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 คือ แน่ใจว่าข้อคำถามในแบบทดสอบไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3.4 จากนั้นนำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และพิจารณาคัดเลือก ข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป

3.5 ปรับปรุงข้อสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 (ภาคผนวก ง)

3.6 นำแบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ไปทดลองกับนักเรียนชั้น ม.1/4 โรงเรียนระโนดวิทยา จำนวน 30 คน เพื่อหาค่า

ความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีหาค่า KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 103) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.80 (ภาคผนวก ง)

4. แบบวัดเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพแบบวัดเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา แนวคิด เกี่ยวกับเจตคติและการวัดเจตคติ เพื่อสร้างแบบวัดเจตคติ ให้มีความสอดคล้อง

4.2 สร้างแบบวัดเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา แบ่งเป็น 5 ระดับคือ

#### 4.2.1 กรณีข้อคำถามทางบวก

- 1 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา อยู่ในระดับน้อยที่สุด
- 2 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา อยู่ในระดับน้อย
- 3 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา อยู่ในระดับปานกลาง
- 4 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา อยู่ในระดับมาก
- 5 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา อยู่ในระดับมากที่สุด

#### 4.2.2 กรณีข้อคำถามทางลบ

- 5 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา อยู่ในระดับน้อยที่สุด
- 4 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา อยู่ในระดับน้อย
- 3 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา อยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา อยู่ในระดับมาก

1 หมายถึง นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วย  
เกมทางภาษา อยู่ในระดับมากที่สุด

จากข้อความที่วัดเจตคติ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยรายฉบับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 121) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 แปลความว่า เจตคติอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 แปลความว่า เจตคติอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 แปลความว่า เจตคติอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 แปลความว่า เจตคติอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 แปลความว่า เจตคติอยู่ในระดับน้อยที่สุด

5.3 นำแบบวัดเจตคติที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรง โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

+1 คือ แน่ใจว่าข้อความในแบบวัดเจตคติที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับ  
นิยามของเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา

0 คือ ไม่แน่ใจว่าข้อความในแบบวัดเจตคติที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับ  
นิยามของเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา

-1 คือ แน่ใจว่าข้อความในแบบวัดเจตคติที่สร้างขึ้น ไม่มีความสอดคล้องกับ  
นิยามของเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา

พิจารณาความเที่ยงตรง ได้ค่า IOC มีค่าระหว่าง 0.67 – 1.00 (ภาคผนวก ง)

5.4 ปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

5.5 นำแบบสอบวัดเจตคติจำนวน 15 ข้อ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาทดลองใช้กับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/4 โรงเรียนระโนดวิทยา จำนวน 30 คน ที่ผ่านการทดลองใช้แผนและแบบทดสอบ  
วัดความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีน หลังจากนั้นนำแบบวัดเจตคติหาค่าความเชื่อมั่น  
โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Conefficient) (บุญชม ศรีสะอาด,  
2556: 117) ได้ค่า ความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.69 (ภาคผนวก ง)

5.6 จัดทำแบบแบบวัดเจตคติฉบับสมบูรณ์

## วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา จำนวน 10 แผน ระหว่างเดือนธันวาคม 2562 ถึง เดือนมกราคม 2563

2. เมื่อเรียนจบบทเรียนที่กำหนดแล้วทำการทดสอบหลังเรียน

2.1 แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ครูดำเนินการอัปโหลดไฟล์เสียงการฟังเข้าสู่ระบบออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Google Form แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีน มีทั้งหมด 30 ข้อ ครูได้กำหนดให้นักเรียนฟังไฟล์เสียงได้ 2 รอบ นักเรียนฟังแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ทั้งหมดแบ่งออกเป็น 6 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ฟังแล้วเลือกพินอินให้ถูกต้อง

ตอนที่ 2 ฟังแล้วจับคู่ให้ถูกต้อง

ตอนที่ 3 ฟังแล้วเลือกประโยคให้ถูกต้อง

ตอนที่ 4 ฟังคำศัพท์แล้วเขียนคำอ่านพินอินให้ตรงกับรูปภาพที่มีความหมายสอดคล้องกัน

ตอนที่ 5 ฟังประโยคแล้ววงกลมล้อมรอบรูปภาพ

ตอนที่ 6 ฟังแล้วเรียงประโยคให้ถูกต้อง

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ครูดำเนินการทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา โดยการส่งไฟล์แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ฉบับที่ 1 ซึ่งจะมีจำนวน 30 ข้อ ส่งให้นักเรียนผ่านทางโปรแกรม Facebook Messenger โดยให้นักเรียนบันทึกเสียงการพูด แล้วส่งไฟล์เสียงกลับมายังครูผ่านทางโปรแกรม Facebook Messenger

แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ฉบับที่ 2 ครูดำเนินการทดสอบโดยการสนทนาถาม-ตอบ ผ่าน video call ของโปรแกรม Line และครูได้ทำการบันทึกวิดีโอการสนทนาถาม-ตอบ ระหว่างนักเรียนและครู เพื่อนำมาประเมินผล

3. ครูนำแบบวัดเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา มาให้นักเรียนทำเมื่อเรียนจบตามแผนการเรียนรู้ที่กำหนด โดยครูให้นักเรียนพิจารณาเลือกตอบตามความคิดเห็นของตนเอง

## การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติ ดังนี้

### 1. สถิติพื้นฐานได้แก่

- 1.1 ค่าร้อยละ
- 1.2 คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )
- 1.3 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

### 2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้
  - 2.1.1 ค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ( $\bar{x}$ )
- 2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการฟังภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้วยเกมทางภาษา

- 2.2.1 ค่าความเที่ยงตรง (IOC)
- 2.2.2 ค่าระดับความยากง่าย (p)
- 2.2.3 ค่าอำนาจจำแนก (r)
- 2.2.4 ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน

- 2.3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้วยเกมทางภาษา

- 2.3.1 ค่าความเที่ยงตรง (IOC)
- 2.3.2 ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน

- 2.4 แบบวัดเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา

- 2.3.1 ค่าความเที่ยงตรง (IOC)
- 2.3.2 ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$ ) ของครอนบาค

### 3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

3.1 วิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนการฟังและการพูดภาษาจีนหลังเรียนของกลุ่มทดลองกับเกณฑ์ร้อยละ 65 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา โดยใช้สูตร t-test แบบ One Sample t-test

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ซึ่งสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาจีนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 65

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาจีนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษากับเกณฑ์การร้อยละ 65

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์เจตคติของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์

n	แทน	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ได้จากการทดสอบ t-test



## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบ ความสามารถในการฟังภาษาจีนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 65 ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 9

ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการฟังภาษาจีนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 65 (n = 30)

การทดลอง	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D	ร้อยละ	t
พินอิน	15	11.60	1.54	77.33	6.56*
ตัวสัท	7	4.97	1.03	71.00	2.21*
เรื่องจริง ๆ	4	3.03	0.72	75.75	3.30*
กล้วยห้ำผล	4	3.13	0.62	78.25	4.64*
ภาพรวม	30	22.73	3.09	75.77	5.72*

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 9 แสดงว่าความสามารถในการฟังภาษาจีนของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการฟังภาษาจีนหลังเรียนเท่ากับ 22.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.09

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาจีนหลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 65 ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 10

ตาราง 10 การเปรียบเทียบคะแนนการพูดหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษากับเกณฑ์ร้อยละ 65 (n = 30)

การทดลอง	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	ร้อยละ	S.D	t
หลังการทดลอง ฉบับที่ 1	30	21.77	72.50	2.30	5.40*
หลังการทดลอง ฉบับที่ 2	24	16.70	69.58	2.58	2.32*
รวม	54	38.47	142.08	4.88	7.72*

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 10 แสดงว่าความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนฉบับที่ 1 หลังเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 21.77 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.30 คะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนฉบับที่ 2 หลังเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา พบว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.70 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.58

**ตอนที่ 3** ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 11

**ตาราง 11** ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับเจตคติของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษาหลังการจัดการเรียนรู้

เจตคติ	$\bar{X}$	S.D	ระดับเจตคติ
เจตคติของนักเรียนต่อภาษาจีน	4.41	0.45	มาก

จากตาราง 11 พบว่า เจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษาอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนกับเกณฑ์ร้อยละ 65 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา และเพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนระโนดวิทยา อำเภอระโนด จังหวัดสงขลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 16 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนรายวิชาเพิ่มเติมเป็นวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา จำนวน 10 แผน แบบทดสอบความสามารถการฟัง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 ข้อ แบบทดสอบความสามารถการพูด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 ข้อ แบบวัดเจตคติต่อภาษาจีน จำนวน 1 ฉบับ การวิเคราะห์หาข้อมูลใช้วิธีหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบที

### สรุปผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏผลดังนี้

1. ความสามารถในการฟังภาษาจีนของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. เจตคติของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก

## อภิปรายผล

ผลการวิจัยดังกล่าวมีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายดังนี้

1. ความสามารถในการฟังภาษาจีนของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยดังกล่าวแสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นสามารถพัฒนาความสามารถในการฟังภาษาจีนได้ดี ส่งผลให้ความสามารถในการฟังภาษาจีนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาเมื่อเทียบกับเกณฑ์ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเนื่องจาก ผู้วิจัยใช้วิธีสอนที่เป็นขั้นตอนการสอนที่เน้นการใช้เกมทางภาษามาช่วยในการพัฒนาความสามารถด้านการฟัง ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา 4 ขั้น โดยขั้นที่ 1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น ในขั้นนี้ผู้สอนจะนำเสนอเกมทางภาษาที่ใช้สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งแจ้งขั้นตอน วิธีการเล่น รวมถึงกติกาต่าง ๆ ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ผู้สอนสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการฟัง การพูด การออกเสียง ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน ในขั้นนี้ผู้สอนและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด ขั้นที่ 4 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ในขั้นนี้ผู้สอนให้ผู้เรียนทำใบงานเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน การใช้เกมในการสอนทำให้พัฒนาความสามารถในการฟังของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญัฐริธา ทศน์แก้ว (2550: 89) พบว่า ความสามารถทางด้านการฟังวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยการใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นผลมาจากการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญัฐมา นามวงษ์ (2548: 93) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เพราะเมื่อครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยนำเกมมาเป็นกิจกรรมเสริมการสอนนั้น จะช่วยลดความเขັมของเนื้อหาได้ ผู้เรียนจะไม่เกิดความเครียดเพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้รับทั้งความสนุกสนานและฝึกทักษะหรือทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อมๆกันผู้เรียนจึงเกิดความตื่นตัวรู้สึกกระฉับกระเฉงช่วยให้บรรยากาศของห้องเรียนมีชีวิตชีวา

2. ความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยใช้วิธีสอนที่เป็นขั้นตอนการสอนที่เน้นการใช้เกมทางภาษามาช่วยในการพัฒนาความสามารถด้านการพูด ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา 4 ขั้น โดยขั้นที่ 1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น ในขั้นนี้ผู้สอนจะนำเสนอเกมทางภาษาที่ใช้สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ชี้แจงขั้นตอน วิธีการเล่น รวมถึงกติกาต่าง ๆ ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ผู้สอนสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการฟัง การพูด การออกเสียง ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน ในขั้นนี้ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไร จากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด ขั้นที่ 4 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ในขั้นนี้ผู้สอนให้ผู้เรียนทำใบงานเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน การใช้เกมในการสอนทำให้พัฒนาความสามารถในการพูดของผู้เรียน ยังสอดคล้องกับ วิภารัตน์ อุปรินทร์ (2551: 66) พบว่า ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่ใช้เกมมีความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมเป็นการพัฒนาทักษะการพูดซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการสื่อสาร เพราะการพูดเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึก เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง มีการสื่อความหมายซึ่งทำให้เกิดการเข้าใจที่ตรงกัน ทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จ นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสามารถช่วยพัฒนาความสามารถ ด้านการพูดได้ดี เนื่องจากในการทดลองใช้เกมที่มีกิจกรรมที่หลากหลาย ผู้เรียนจะต้องใช้การพูดเพื่อสื่อสารในการเล่นจึงเป็นการฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างแท้จริง ได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ยุทธพงษ์ บุญญา (2550: 56) พบว่าการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสื่อสาร ทำให้นักเรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น มีความกล้าและความเชื่อมั่นในการพูด สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารได้อย่างมั่นใจ และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากการใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการและการใช้เกมสื่อสารในการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการพูด

3. เจตคติของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยเกมทางภาษา อยู่ในระดับมาก ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมทางภาษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นนอกจากจะสามารถพัฒนาความสามารถ

ในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนได้ดีเนื่องจากทำให้นักเรียนมีความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนแล้ว ยังสามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รับผิดชอบต่อน้ำที่ตนเอง ซึ่งการที่นักเรียนทำงาน ร่วมกับผู้อื่นได้ดีทำให้เกิดทักษะและเจตคติที่ดีต่อการแสวงหาความรู้และการทำงานร่วมกัน สอดคล้องกับ Triandis (1971 อ้างถึงใน สุรางค์ ใคว์ตระกูล, 2556: 302) กล่าวว่านักเรียนที่มีเจตคติบวกต่อวิชาใดวิชาหนึ่งจะชอบวิชานั้นและทำให้ได้คะแนนดี

ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก หลังจากที่ผู้วิจัยใช้วิธีสอนที่เป็นขั้นตอนการสอนที่มีประสิทธิภาพเน้นการใช้เกมทางภาษามาช่วยในการพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาจีน ประกอบด้วย ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา 4 ขั้น โดยเฉพาะขั้นที่ 2 ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ในขั้นนี้ผู้เรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา และเรียนรู้ไปพร้อมกับเพื่อนซึ่งเปรียบเสมือนกระบวนการกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ช่วยให้อารมณ์ดีในการเรียนดีขึ้น และในขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน ในขั้นนี้ผู้เรียนสามารถแสดงออก และแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ซึ่งสอดคล้องกับ ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543: 54) ที่กล่าวว่าองค์ประกอบของเจตคติที่มีผลต่อการจัดการเรียนการสอนมีลักษณะที่สัมพันธ์กัน เริ่มตั้งแต่ความรู้ ความรู้สึก และพฤติกรรม หากมีความรู้ความเข้าใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ย่อมเกิดความรู้สึกที่ดีและส่งผลให้มีพฤติกรรมตอบโต้ต่อสิ่งนั้นในทางที่ดีเช่นกัน เจตคติเป็นสิ่งสำคัญในการทำให้คนแสดงพฤติกรรมออกมา เจตคติหรือทัศนคติ ถือว่าเป็นความรู้สึกเชื่อ สรทธา ต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด จนเกิดความพร้อมที่จะแสดงการกระทำออกมา ซึ่งอาจจะไปในทางดีหรือไม่ดีก็ได้ เจตคติยังไม่เป็นพฤติกรรมแต่เป็นตัวการที่จะทำให้เกิดพฤติกรรม ดังนั้น เจตคติจึงเป็นคุณลักษณะของความรู้สึกที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในใจ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน กล่าวโดยสรุปว่า เจตคติมีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กล่าวคือ เจตคติเป็นองค์ประกอบในการกระตุ้นให้นักเรียนมีความต้องการที่ใช้ภาษาติดต่อกับเจ้าของภาษาหรือยอมรับ ในการเรียนรู้ภาษา ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน การอาสาที่จะปฏิบัติงานในกลุ่ม การเป็นตัวแทน การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน จากแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า เจตคติมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาจีน เพราะเมื่อมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ นักเรียนจะมีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียน เจตคติช่วยกระตุ้นให้นักเรียนต้องการใช้ภาษา และเจตคติที่ดีสามารถช่วยให้นักเรียนนำการเรียนรู้ไปสู่ความสำเร็จและมีความพยายามที่จะเรียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ กรุณา ดิษเจริญ (2548: 63) ได้ศึกษาผลการสอน โดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกม

มีคะแนนเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับ อุไรวรรณ กองสีหา (2551: 82-91) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการฟัง และพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมแบบร่วมมือกันเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเกมเป็นทีมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) การศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อกิจกรรม แบบร่วมมือกันเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเกมเป็นทีม อยู่ในระดับค่อนข้างดี

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่กล่าวในข้างต้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เห็นว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่จะนำเสนอใน 2 ส่วน คือ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และ ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ครูผู้สอนควรพิจารณารูปแบบลักษณะ ของเกมว่าเหมาะสมกับเนื้อหาและระดับความสามารถของนักเรียนหรือไม่ เพื่อให้ นักเรียนสามารถ ได้เล่นเกมและเรียนรู้การฟังและการพูดภาษาจีนได้ง่ายขึ้นและส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหา มากยิ่งขึ้น

1.2 จากการศึกษาพบว่า ผู้เรียนไม่ทำตามกฎกติกา จึงเสนอแนะว่าก่อนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ครูควรชี้แจงเพื่อทำความเข้าใจกับผู้เรียน เช่น กฎ กติกา การใช้เวลา เป็นต้น เพื่อการทำกิจกรรมเป็นไปอย่างมีระเบียบและเกิดประสิทธิผลอย่างดี ครูควรกำหนด ข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมให้เคร่งครัดและชัดเจน เนื่องจากการทำกิจกรรมด้วยวิธีนี้นักเรียน จะมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันตลอดเวลา ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อรายวิชาอื่นที่ทำกิจกรรมในบริเวณ ใกล้เคียง

1.3 จากการศึกษาพบว่านักเรียนมีความสุข สนุกกับการเรียนมากขึ้น จึงเสนอแนะว่าการจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา เป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้าง บรรยากาศในการเรียนรู้ ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก กล้าคิด ซึ่งเป็นการสอนที่เหมาะสม กับการเรียนรู้การสื่อสารทางด้านภาษาอย่างมาก



## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษการฟังและการพูดภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษากับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ ระหว่างก่อนและหลังเรียนเพื่อให้เห็นพัฒนาการของนักเรียนมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาในการพัฒนาความสามารถในด้านอื่น ๆ นอกจากความสามารถในการฟังและการพูด เพราะการใช้เกมทางภาษาน่าจะช่วยในการพัฒนาความสามารถด้านอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการอ่าน ความสามารถในการเขียน ความสามารถในการจำคำศัพท์

2.3 จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนสามารถใช้ระบบออนไลน์ในการทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ ดังนั้นควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยเฉพาะการพัฒนาความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนในรูปแบบสื่อออนไลน์ และศึกษาผลการใช้เพื่อให้เห็นพัฒนาความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนได้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2.4 ควรมีการหาประสิทธิภาพผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษาเพื่อให้เกิดความมั่นใจในการนำไปใช้มากขึ้น





**บรรณานุกรม**

## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรการศึกษา  
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ กระทรวง ศึกษาธิการ.
- กรุณา ดิษเจริญ. (2548). การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์  
ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์  
ครุศาสตรมหาบัณฑิต หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- กุสุมา ถ่าน้อย. (2538). การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารระดับมัธยมศึกษา. ปัตตานี: มหาวิทยาลัย  
สงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- คณะนักวิชาการบริษัทนานมีบุ๊คส์. (2543). เกมสนุกฝึกภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊ค.
- คณาจารย์ Think Beyond และทีมคิวเตอร์ Think Beyond Genius. (2559). คู่มือสนทนาภาษาจีนใน  
ชีวิตประจำวัน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ Think Beyond.
- คม ชัด ลึก ออนไลน์. (2552). จีนถวายเป็นวัดพระเทพฯ 1 ใน 10 เมตรที่ดีที่สุดใน (Online).  
<https://www.komchadluek.net/news/politic/40481>., 30 พฤษภาคม 2563.
- จาริณี แซ่ว่อง. (2556). พฤติกรรมผู้บริโภค.สงขลา. สงขลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- จินดา งามสุทธิ. (2549). ศิลปะการพูด. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส. พรีเมียม เอ็นเตอร์.
- เฉลิม ทองนวล. (2554). เทคนิคการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: ไอเอ็ด  
พับลิชชิ่ง.
- ณัฐจิรา ทิศน์แก้ว. (2550). การเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนด้านการฟังและความสนใจต่อ  
การเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1.  
ครุศาสตรมหาบัณฑิต. หลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ณัฐมา นามวงษ์. (2548). ผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการฟัง  
และพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- เตือนใจ เฉลิมกิจ. (2546). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร: บริษัท สำนักพิมพ์  
หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด. แปลจาก Gordon Lewis with Günther Bedson (1999)
- ทรูปลูกปัญญา. (2557). ประเภทของการพูด (Online). [http://e-earning.mfu.ac.th/mflu/1001103/  
chapter6/chapter6\\_4.htm](http://e-earning.mfu.ac.th/mflu/1001103/chapter6/chapter6_4.htm), 5 มิถุนายน 2563.

- ทศนา แคมมณี. (2552). ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. อุบลราชธานี: วิทยา  
ออฟเซทการพิมพ์.
- ทศนา แคมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.  
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยเขตต์ สมนึก. (2553). การพัฒนาทักษะการฟังของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน  
โนนชัยศรีวิทยา อำเภอโพธารอง จังหวัดร้อยเอ็ด โดยใช้ทฤษฎีความรู้ภูมิหลังด้วยการวิจัย  
เชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบร่วมมือ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา  
หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธีรวุฒิ เอกะกุล. (2552). การวัดเจตคติ. อุบลราชธานี: วิทยาออฟเซทการพิมพ์.
- ฐปทอง กว้างสวาสดี. (2559). 200 กิจกรรมสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภดล สันธิศิริ. (2552). การศึกษาความเข้าใจและเจตคติในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการสอนโดยใช้แผนภูมิความหมาย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2554). การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. อุดรดิตถ์: โรงพิมพ์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น (ฉบับปรับปรุงใหม่). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น  
จำกัด.
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (2543). วิธีวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: พี.เอ็น.การพิมพ์.
- เบญจมาศ อยู่เป็นแก้ว. (2548). การฟัง การดู และการพูด. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์พัฒนาการเรียนรู้.  
ประทุมพร ตั้งกุลธวัช. (2554). กิจกรรมสร้างสรรค์ ภาษาจีนธรรมดา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์  
ชวนอ่าน.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2553). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ดีจำกัด.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สูดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ: นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่.  
กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.
- พิชัย รัตนพล. (2555). การศึกษาภาษาจีนในประเทศไทย (Online). [http://oknation.nationtv.tv/blog/sirinui/2012/05/20/entry-1.\\_20](http://oknation.nationtv.tv/blog/sirinui/2012/05/20/entry-1._20) พฤษภาคม 2563.
- มงคล หมู่มาก. (2548: 16). การพัฒนาหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างความสามารถทำวิจัยปฏิบัติการในชั้น  
เรียน ด้วยเครือข่ายการจัดการความรู้สำหรับครู. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- ยุทธพงษ์ บุญภา. (2550). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมสื่อสาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ยุวดา รักไทย, ปานจิตต์ โกญจนาวรรณ. (2542). คนฉลาดฟัง. กรุงเทพมหานคร: เอ็กซ์เปอร์เน็ท จำกัด.
- ยี่ ลือ. (2550). ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- รุจินันท์ ภาศักดิ์. (2553). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ นิทานกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา .
- เรืองศักดิ์ อำไพพันธ์. (2545). 100 LANGUAGE GAMES. กรุงเทพมหานคร: บริษัทสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- โรงเรียนระโนดวิทยา จังหวัดสงขลา. (2560). หลักสูตรโรงเรียนระโนดวิทยาตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560). สงขลา: โรงเรียนระโนดวิทยา จังหวัดสงขลา.
- ลัดดา แพรภักทรพิสุทธิ. (2552). การพูด. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ลุงไอน์สไตน์. (2552). อัจฉริยะฉลาดฟัง. กรุงเทพมหานคร: บิสคิด.
- \_\_\_\_\_. (2555). ฉลาดพูดกด Like. กรุงเทพมหานคร: บิสคิด.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). การวัดด้านจิตพิสัย. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- วิภารัตน์ อูปรินทร์. (2551). การพัฒนาความสามารถทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- วิวัฒน์ไชย วรบรร. (2555). เกมเบ็ดเตล็ด. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ศรีวิไล พลมณี. (2545). พื้นฐานการสอนภาษาไทยในต่างประเทศ. เชียงใหม่: ศูนย์ไทยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศิตา เขี่ยมขันติถาวร. (2556). ความรู้เบื้องต้นที่ครูสอนภาษาอังกฤษควรรู้เกี่ยวกับการออกเสียง. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ศุภวัฒน์ ปภัสสรากาญจน์ (2553). การขับเคลื่อนกระบวนการแผนชุมชน. กรุงเทพมหานคร: กรมพัฒนาชุมชน.
- สมบูรณ์ นิยมศิลป์. (2554). **พูดอย่างไรให้สะกดใจคน**. กรุงเทพมหานคร: อักษรเงินดี.
- สมยศ เม่นแยม. (2543). **ครูไทยสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพมหานคร: เคล็ดไทย.
- สรชัย พิศาลบุตร. (2549). **สำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สวัสดิ์ บันเทิงสุข. (2553). **เทคนิคการพูด**. กรุงเทพมหานคร: ไทยควอลิตี้บุ๊ก.
- สาคร พุทธผล. (2542). “เกมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ”. **วารสารวิชาการ**. 2 (กรกฎาคม), 27-31.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักยุทธศาสตร์อุดมศึกษาต่างประเทศ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2553). **ยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย**. กรุงเทพมหานคร: บางกอกบลิ๊อค.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ**. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุมิตรา อังวัฒนสกุล. (2540). **วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2556). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2552). **21 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนากระบวนการคิด**. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). **ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อริสรา จรุงธรรม. (2559). **มาตรวัดเจตคติ (Online)**. <http://www.sci.rmutp.ac.th/web2556/km/wp-content/uploads/2016/01/KM-59-178.>, 20 พฤษภาคม 2563.
- อรุณี วิริยะจิตรา และคณะ. (2555). **เหลี่ยมหลังแลหน้าการสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพมหานคร: หน้าต่างสู่โลกกว้างจำกัด.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2544). **การทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อุไรวรรณ กองสีหา. (2551). การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมแบบ  
ร่วมมือกันเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเกมเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.  
วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
อุดรธานี.
- Liu Rui 刘蕊. (2555). 对外汉语听说教学中的游戏技巧. 硕士. 对外汉语. 西北  
大学.





**ภาคผนวก**





### รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

- |                          |              |   |
|--------------------------|--------------|---|
| 1. ดร.ฐิติวรรณ ชีววิภาส  | ตำแหน่ง      | อาจารย์ประจำแผนกวิชาภาษาจีน                 |
|                          | สถานที่ทำงาน | มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์<br>วิทยาเขตหาดใหญ่ |
| 2. ผศ.ดร.นพเก้า ฅ พัทลุง | ตำแหน่ง      | อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและ<br>การสอน   |
|                          | สถานที่ทำงาน | มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา             |
| 3. ดร.ปนัดดา หัสปราบ     | ตำแหน่ง      | ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ                        |
|                          | สถานที่ทำงาน | ศึกษาธิการจังหวัดสงขลา                      |





**ภาคผนวก ข**

หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ



ที่ อว ๐๖๓๙.๐๓/๐๘๔

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา  
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คณบดีคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ  
๒. เครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยนางสาวธมกร มาบัว รหัส ๕๘๐๑๙๑๑๐๐๔ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา” โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

๑. ดร.มนตรี เคนดวง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
๒. ดร.ปรีดา เบ็ญการ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในกรณีนี้ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่า ดร.รัฐดิพรรณ ชีววิภาส อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาจีน ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่าน เป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องคุณภาพเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาราย.นางสาวธมกร มาบัว พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัย มาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์วันฉัตร จารุวรรณโน)

ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

งานบัณฑิตศึกษา สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๗๔๓๓ ๖๙๔๘

<http://bunedit.skru.ac.th/>

ผู้ประสานงาน : นางสาวธมกร มาบัว โทร. ๐๘ ๔๐๖๘ ๑๑๐๘

.....  
.....พิมพ์.....  
.....ตรวจ.....

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ตามที่ สำนักส่งเสริมวิชาและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ขอความอนุเคราะห์ให้ ข้าพเจ้าเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยของ นางสาวธมกร มาบัว รหัส ๕๘6๑๙๑๑๐๐๔ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา” ความแจ้งแล้ว นั้น ข้าพเจ้า ทราบรายละเอียดดังกล่าวแล้ว และพิจารณา ดังนี้

- ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยได้
- ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย



(ลงชื่อ) สุจิตต์ สมพร  
 ( ดร. สุจิตต์ สมพร ชิววิภาส )  
 ตำแหน่ง อาจารย์  
 หน่วยงาน คณะศิลปศาสตร์

(กรุณาส่งแบบตอบรับคืนนักศึกษาพร้อมผลการประเมินเครื่องมือวิจัย)



ที่ อว ๐๖๓๙.๐๓/๐๘๖

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา  
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ  
๒. เครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยนางสาวธมกร มาบัว รหัส ๕๘๖๑๙๑๑๐๐๕ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา” โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

๑. ดร.มนตรี เด็นดวง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
๒. ดร.ปรีดา เบ็ญคาร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพแก้ว ณ พัทลุง อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่าน เป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องคุณภาพเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาราย นางสาวธมกร มาบัว พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัย มาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์วันฉัตร จารุวรรณโน)

ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

งานบัณฑิตศึกษา สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๗๔๓๓ ๖๙๔๘

<http://bundit.skru.ac.th/>

ผู้ประสานงาน : นางสาวธมกร มาบัว โทร. ๐๘ ๔๐๖๘ ๑๑๐๘

.....ร่าง  
.....พิมพ์  
.....ตรวจ

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ตามที่ สำนักส่งเสริมวิชาและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ขอความอนุเคราะห์ให้ ข้าพเจ้าเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยของ นางสาวธมกร มาบัว รหัส ๕๘6๑๙๑๑๐๐๔ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา” ความแจ้งแล้ว นั้น ข้าพเจ้า ทราบรายละเอียดดังกล่าวแล้ว และพิจารณา ดังนี้

- ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยได้
- ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย



(ลงชื่อ).....  
 (.....)  
 ตำแหน่ง.....  
 หน่วยงาน.....

(กรุณาส่งแบบตอบรับคืนนักศึกษาพร้อมผลการประเมินเครื่องมือวิจัย)



ที่ อว ๐๖๓๙.๐๓/๐๘๕

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา  
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๑๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ศึกษาธิการจังหวัดสงขลา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ  
๒. เครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยนางสาวธมกร มาบัว รหัส ๕๘G๑๙๑๑๐๐๔ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา” โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- |                     |                                 |
|---------------------|---------------------------------|
| ๑. ดร.มนตรี เคนดวง  | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก |
| ๒. ดร.ปรีดา เบ็ญคาร | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม |

ในการนี้ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่า นางสาวปณิตดา หัสปราบ ศึกษาานิเทศก์ชำนาญการ ซึ่งเป็นบุคลากรในสังกัดของท่าน เป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องคุณภาพเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาราย นางสาวธมกร มาบัว พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัย มาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์วันฉัตร จารวรรณโน)

ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

งานบัณฑิตศึกษา สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๗๔๓๓ ๖๙๔๘

<http://bundit.skru.ac.th/>

ผู้ประสานงาน : นางสาวธมกร มาบัว โทร. ๐๘ ๔๐๖๘ ๑๑๐๘

.....ร่าง  
.....พิมพ์  
.....ตรวจ



แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ตามที่ สำนักส่งเสริมวิชาและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ขอความอนุเคราะห์ให้ ข้าพเจ้าเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยของ นางสาวธมกร มาบัว รหัส ๕๘6๑๙๑๑๐๐๔ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีนของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา” ความแจ้งแล้ว นั้น ข้าพเจ้า ทราบรายละเอียดดังกล่าวแล้ว และพิจารณา ดังนี้

ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยได้

ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย



(ลงชื่อ)..... *[Signature]*  
 (ชื่อ)..... *[Signature]*  
 ตำแหน่ง..... *[Signature]*  
 หน่วยงาน..... *[Signature]*

(กรุณาส่งแบบตอบรับคืนนักศึกษาพร้อมผลการประเมินเครื่องมือวิจัย)



**ภาคผนวก ค**  
**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ฟินอิน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สนุกกับจีน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

### ผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ 2 อ่านออกเสียง และประสมเสียงคำง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง

ผลการเรียนรู้ 3 ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยค  
จากการฟัง

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. พูดย่อออกเสียงพยัญชนะ สระ ฟินอิน ได้อย่างถูกต้อง
2. สามารถตอบคำถามจากการฟังหรือรูปภาพเกี่ยวกับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ฟินอินได้
3. สามารถประสมเสียงคำจากพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ฟินอินได้ หลังจากได้ยินเสียงที่ได้ฟัง

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย
3. ซื่อสัตย์สุจริต

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะการฟังและการพูด
2. ทักษะการอ่าน

## สาระสำคัญ

การพูด การฟังและอ่านออกเสียงตามระบบสัทอักษรจีน (พินอิน) ของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ รวมถึงการประสมเสียง ตามหลักการออกเสียง

## สาระการเรียนรู้

1. พยัญชนะพินอิน
2. สระพินอิน
3. วรรณยุกต์พินอิน
4. การประสมคำ

## ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานที่ 1 การพูดออกเสียงพยัญชนะพินอิน
- ใบงานที่ 2 ฟังแล้วเติมสระพินอิน
- ใบงานที่ 3 การใช้วรรณยุกต์พินอิน
- ใบงานที่ 4 การประสมคำ

## กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

### คาบที่ 1

#### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่างของพยัญชนะไทยกับจีน
3. ครูให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอการสอนพยัญชนะพินอิน

#### ขั้นสอน

#### ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูนำเสนอเกมที่มีชื่อว่า เกมทักทายเป็นวง และชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่นดังนี้

1. เลือกเด็กคนหนึ่งออกมานำเกม ที่เหลือจับมือเป็นวงกลม 2 วงซ้อนกัน และหันหน้าเข้าหากัน

2. ผู้นำเกมบอกผู้เล่นก่อนว่าคำสั่งที่เท่าไรให้ทาบแบบไหน เช่น “หนึ่ง.....จับมือ สอง.....กอดแบบกันเอง สาม.....ทักทายแบบสุภาพก้มหัวให้กันเล็กน้อย” ขณะเดียวกันก็พูดทักทายไปด้วย

3. เมื่อผู้นำเกมสั่งว่า “หมุน” ให้วงข้างในเดินไปทางขวา วงข้างนอกเดินไปทางซ้าย
4. เมื่อได้ยินเสียงผู้นำเกมขานเลข ทุกคนต้องหยุดแล้วทักทายคนตรงหน้าพร้อมทั้งเรียกชื่อตามตัวเลขที่ขานไว้แต่ละรอบอาจจะเพิ่มวิธีทักทายเพื่อให้สนุกสนานยิ่งขึ้น

หมายเหตุ 1. ใช้ภาษาจีนในการออกคำสั่ง

2. นักเรียนแต่ละคนจะต้องมีป้ายคล้องคอ โดยใช้พยัญชนะพินอินแทนชื่อของตัวเอง

**นักเรียนเล่นเกมตามกติกา**

นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ครูสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการณ์ฟัง การพูด การออกเสียง

**คาบที่ 2**

ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน

1. ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด

**ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

1. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 การพูดออกเสียงพยัญชนะพินอิน

**ขั้นสรุป**

ครูสรุปความเห็นจากการอภิปรายผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

**สื่อการเรียนรู้**

1. บัตรคำศัพท์พยัญชนะ
2. ใบงาน
3. เกมทักทายเป็นวง

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. พุดออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง	1. การสังเกต	ใบงานที่ 1 การพุดออกเสียงคำศัพท์	เกณฑ์การประเมินความสามารถในการฟังและพุดระดับกลไก (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

\*เกณฑ์การประเมินสาระการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและพุด

ระดับ	ผลการประเมินการพุด	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนไม่สามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนพุดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถพุดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

ระดับ	ผลการประเมินการพุด	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพุดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนฟังคำศัพท์แต่ไม่สามารถพุดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนฟังแล้วพุดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถพุดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

**บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้**

**ผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

---

---

---

---

---

---

---

**ปัญหาที่พบ**

---

---

---

---

---

---

---

**แนวทางแก้ไข**

---

---

---

---

---

---

---



ลงชื่อ \_\_\_\_\_

( \_\_\_\_\_ )

(ผู้บันทึก)

\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ฟินอิน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สนุกกับจีน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

### ผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ 2 อ่านออกเสียง และประสมเสียงคำง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง

ผลการเรียนรู้ 3 ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยค  
จากการฟัง

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ฟัง/พูดออกเสียงพยัญชนะ สระ ฟินอิน ได้อย่างถูกต้อง
2. สามารถตอบคำถามจากการฟังหรือดูภาพเกี่ยวกับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ฟินอินได้
3. สามารถประสมเสียงคำจากพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ฟินอินได้ หลังจากได้ยินเสียงที่ได้ฟัง

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย
3. ซื่อสัตย์สุจริต

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะการฟังและการพูด
2. ทักษะการอ่าน



### สาระสำคัญ

การพูด การฟังและอ่านออกเสียงตามระบบสัทอักษรจีน (พินอิน) ของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ รวมถึงการประสมเสียง ตามหลักการออกเสียง

### สาระการเรียนรู้

1. พยัญชนะพินอิน
2. สระพินอิน
3. วรรณยุกต์พินอิน
4. การประสมคำ

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานที่ 1 การพูดออกเสียงพยัญชนะ
- ใบงานที่ 2 ฟังแล้วเติมสระพินอิน
- ใบงานที่ 3 การใช้วรรณยุกต์พินอิน
- ใบงานที่ 4 การประสมคำ

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

#### คาบที่ 1

##### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความแตกต่างของสระภาษาไทยกับภาษาจีน
3. ให้นักเรียนฟังคลิปวิดีโอการออกเสียงของสระพินอิน

##### ขั้นสอน

#### ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูนำเสนอเกมที่มีชื่อว่า เกมอู่น์เครื่อง และชี้แจงวิธีการเล่นเกมดังนี้

1. ครูทำหน้าที่เป็นผู้เริ่มเกม ในวันแรก ๆ เมื่อนักเรียนเข้าใจสาระของเกมแล้ว อาจใช้วิธีจับฉลากหาสมาชิกผู้เล่นเกมคนใดคนหนึ่งมานำเกมสลับเปลี่ยนหมุนเวียนไปเรื่อย ๆ ในแต่ละวัน

2. ผู้เริ่มเกมออกมาหน้าชั้น ออกคำสั่งให้เพื่อน ๆ ปฏิบัติตาม พร้อมกับแสดงท่าทางประกอบ คำพูด ใช้เวลาประมาณ 3-5 นาที เช่น ยืนขึ้น นั่งลง วิ่งช้า ๆ โบกมือ แกว่งแขน ซ้าย/ขวา เดิน ชกมวย กลับหลังหัน

**หมายเหตุ** 1. ใช้ภาษาจีนในการออกคำสั่ง

2. นักเรียนคนใดทำผิด ต้องออกมาเขียนคำศัพท์คำนั้นเป็นพินอินในกระดาน พร้อมทั้งออกเสียงให้เพื่อนฟัง

**นักเรียนเล่นเกมตามกติกา**

นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ครูสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการณ์ฟัง การพูด การออกเสียง

## คาบที่ 2

**ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน**

1. ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด

**ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

1. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 2 ฟังแล้วเติมสระพินอิน

## ขั้นสรุป

ครูสรุปความเห็นจากการอภิปรายผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

## สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์พinyin สระ และวรรณยุกต์พินอิน
2. ใบงาน
3. เกมอู่นเครื่อง

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ฟัง/พูดออกเสียงพยัญชนะสระ พินอิน ได้อย่างถูกต้อง	การทดสอบ	ใบงานที่ 3 ฟังแล้ว เติมสระพินอิน	เกณฑ์การประเมิน ความสามารถใน การฟังและพูดระดับ กลไก (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

\*เกณฑ์การประเมินสาระการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและพูด

ระดับ	ผลการประเมิน	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนไม่สามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

ระดับ	ผลการประเมินการฟัง	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนฟังคำศัพท์แต่ไม่สามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนฟังแล้วพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

**บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้**

**ผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

---

---

---

---

---

---

---

**ปัญหาที่พบ**

---

---

---

---

---

---

---

**แนวทางแก้ไข**

---

---

---

---

---

---

---



ลงชื่อ \_\_\_\_\_  
( \_\_\_\_\_ )  
(ผู้บันทึก)  
\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง พินอิน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สนุกกับจีน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

#### ผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ 2 อ่านออกเสียง และประสมเสียงคำง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง

ผลการเรียนรู้ 3 ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยค  
จากการฟัง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. พูดออกเสียงพยัญชนะ สระ พินอิน ได้อย่างถูกต้อง
2. สามารถตอบคำถามจากการฟังหรือรูปภาพเกี่ยวกับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์พินอินได้
3. สามารถประสมเสียงคำจากพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์พินอินได้ หลังจากได้ยินเสียงที่ได้ฟัง

#### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร

#### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย
3. ซื่อสัตย์สุจริต

#### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะการฟังและการพูด
2. ทักษะการอ่าน

### สาระสำคัญ

การพูด การฟังและอ่านออกเสียงตามระบบสัทอักษรจีน (พินอิน) ของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ รวมถึงการประสมเสียง ตามหลักการออกเสียง

### สาระการเรียนรู้

1. พยัญชนะพินอิน
2. สระพินอิน
3. วรรณยุกต์พินอิน
4. การประสมคำ

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานที่ 1 การพูดออกเสียงพยัญชนะ
- ใบงานที่ 2 ฟังแล้วเติมสระพินอิน
- ใบงานที่ 3 การใช้วรรณยุกต์พินอิน
- ใบงานที่ 4 การประสมคำ

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

#### คาบที่ 1

#### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความแตกต่างของวรรณยุกต์ไทยกับจีน
3. ให้นักเรียนฝึกผันเสียงคำศัพท์เมื่อเติมวรรณยุกต์เข้าไป

#### ขั้นสอน

ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูนำเสนอเกมที่มีชื่อว่า เกมจับชอบการจับคู่ และครูชี้แจงวิธีการเล่นเกมดังนี้

1. จัดผู้เล่นให้นั่งเป็นรูปวงกลมหันหน้าเข้าหากัน อาจนั่งบนเก้าอี้หรือนั่งกับพื้นก็ได้
2. ให้ผู้เล่นแบ่งเป็นสองฝ่ายฝ่ายพยัญชนะพินอินและฝ่ายสระพินอิน+วรรณยุกต์ แต่ละคน

จะกำหนดให้มีพยัญชนะหรือสระพินอิน+วรรณยุกต์ประจำตัว

3. ครูทำหน้าที่เป็นผู้เริ่มมีพยัญชนะประจำตัวเป็น b ทำหน้าที่เริ่มเกมโดยพูดว่า

我是 b ฉั่นคือพยัญชนะ b 我是 b 加 á จากนั้นพอมาคู่กันระหว่างพยัญชนะและสระก็พูด  
ออกเสียงพร้อมกันว่า bá

4. ผู้เล่นพยัญชนะ b และสระตัวที่โคนเรียก จะต้องลุกขึ้นอย่างรวดเร็วและไปนั่งลงตรง  
กลางวงกลมพร้อมกับเลือกพยัญชนะตัวไป คนที่โคนเลือกก็เลือกเรียกสระที่จะมากู้กับพยัญชนะ  
ของตัวเอง เล่นวนกันจนครบทุกคน

หมายเหตุ ใช้ภาษาจีนในการออกคำสั่ง

#### นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ครูสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไป  
ตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการณ์ฟัง การพูด การออกเสียง

#### คาบที่ 2

ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน

1. ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง  
รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกม  
ตรงส่วนใด

ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

1. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 3 การใช้วรรณยุกต์พินอิน

#### ขั้นสรุป

ครูสรุปความเห็นจากการอภิปรายผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

#### สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์พินอิน
2. ใบงาน

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สามารถประสมเสียงคำจากพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์พินอินได้	การทดสอบ	ใบงานที่ 3 การใช้วรรณยุกต์พินอิน	เกณฑ์การประเมิน ความสามารถในการฟังและพูดระดับกลไก (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

\*เกณฑ์การประเมินสาระการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและพูด

ระดับ	ผลการประเมิน	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนไม่สามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

ระดับ	ผลการประเมินการฟัง	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนฟังคำศัพท์แต่ไม่สามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนฟังแล้วพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง



**บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้**

**ผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

---

---

---

---

---

---

---

**ปัญหาที่พบ**

---

---

---

---

---

---

---

**แนวทางแก้ไข**

---

---

---

---

---

---

---



ลงชื่อ \_\_\_\_\_  
( \_\_\_\_\_ )  
(ผู้บันทึก)  
\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ฟินอิน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สนุกกับจีน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

### ผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ 2 อ่านออกเสียง และประสมเสียงคำง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง

ผลการเรียนรู้ 3 ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยค  
จากการฟัง

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ฟัง/พูดออกเสียงพยัญชนะ สระ ฟินอิน ได้อย่างถูกต้อง
2. สามารถตอบคำถามจากการฟังหรือรูปภาพเกี่ยวกับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ฟินอินได้
3. สามารถประสมเสียงคำจากพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ฟินอินได้ หลังจากได้ยินเสียงที่ได้ฟัง

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย
3. ซื่อสัตย์สุจริต

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะการฟังและการพูด
2. ทักษะการอ่าน

### สาระสำคัญ

การพูด การฟังและอ่านออกเสียงตามระบบสัทอักษรจีน (พินอิน) ของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ รวมถึงการประสมเสียง ตามหลักการออกเสียง

### สาระการเรียนรู้

1. พยัญชนะพินอิน
2. สระพินอิน
3. วรรณยุกต์พินอิน
4. การประสมคำ

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานที่ 1 การพูดออกเสียงพยัญชนะ
- ใบงานที่ 2 ฟังแล้วเติมสระพินอิน
- ใบงานที่ 3 การใช้วรรณยุกต์พินอิน
- ใบงานที่ 4 การประสมคำ

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

#### คาบที่ 1

##### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความแตกต่างของสระภาษาไทยกับภาษาจีน
3. ให้นักเรียนฟังคลิปวิดีโอการออกเสียงของสระพินอิน

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

#### คาบที่ 1

##### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับความแตกต่างของการประสมคำของไทยกับพินอินของจีน
3. ให้นักเรียนฝึกประสมคำระหว่างพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์

### ขั้นสอน

ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูนำเสนอเกมที่มีชื่อว่า เกมหาฉันทให้เจอ ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกมดังนี้

1. จัดผู้เล่นให้ยืนเป็นแถวสองทีมหน้าเข้าหากัน โดยตรงกลางมีโต๊ะวางบัตรคำพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์
2. เมื่อผู้เล่นแบ่งเป็นสองฝ่าย ในเกมนี้นักเรียนจะเป็นผู้ดำเนินการอ่านออกเสียงคำศัพท์
3. เมื่อนักเรียนได้ยินคำศัพท์ทั้งสองฝ่ายจะต้องช่วยกันหาบัตรคำพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ มาวางคู่กันให้ถูกต้อง
4. ฝ่ายไหนแพ้ก็จะโดนลงโทษตามที่ฝ่ายชนะกำหนด

หมายเหตุ 1. ใช้ภาษาจีนในการออกคำสั่ง

นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ครูสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการณ์ฟัง การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

### คาบที่ 2

ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน

1. ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด

ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

1. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 4 การประสมคำ

### ขั้นสรุป

ครูสรุปความเห็นจากการอภิปรายผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

### สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์พื้นอิน
2. ใบงาน
3. เกมหาฉันทให้เจอ

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สามารถประสมเสียงคำจากพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์พินอินได้ หลังจากได้ยินเสียงที่ได้ฟัง	การทดสอบ	ใบงานที่ 4 การประสมคำ	เกณฑ์การประเมิน ความสามารถในการฟังและพูดระดับ กลไก (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

\*เกณฑ์การประเมินสาระการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและพูด

ระดับ	ผลการประเมิน	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนไม่สามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

ระดับ	ผลการประเมินการฟัง	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนฟังคำศัพท์แต่ไม่สามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนฟังแล้วพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

**บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้**

**ผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

---

---

---

---

---

---

---

**ปัญหาที่พบ**

---

---

---

---

---

---

---

**แนวทางแก้ไข**

---

---

---

---

---

---

---



ลงชื่อ \_\_\_\_\_  
( \_\_\_\_\_ )  
(ผู้บันทึก)  
\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สวัสดิ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ภาษาจีนธรรมดา  
รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

### ผลการเรียนรู้

- ผลการเรียนรู้ 1 ปฏิบัติตามคำสั่งง่าย ๆ
- ผลการเรียนรู้ 2 อ่านออกเสียง และประสมเสียงคำง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง
- ผลการเรียนรู้ 5 พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล
2. สามารถตอบคำถามจากการสนทนาได้
3. สามารถพูดแนะนำตนเองได้

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย
3. ซื่อสัตย์สุจริต

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะการฟังและการพูด
2. ทักษะการอ่าน

### สาระสำคัญ

การพูด การฟัง การอ่านออกเสียง และการเขียน การสนทนา โต้ตอบ โดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ และสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง รวมทั้งเข้าใจความแตกต่างระหว่างภาษาจีนกับภาษาไทย

### สาระการเรียนรู้

1. การกล่าวทักทาย
2. การแนะนำตัว
3. การถามตอบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานที่ 1 การพูดกล่าวทักทาย
- ใบงานที่ 2 การสนทนาโต้ตอบ
- ใบงานที่ 3 การฟังแล้วเติมบทสนทนา

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

#### คาบที่ 1

#### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับคำทักทายของแต่ละประเทศว่ามีคำใดบ้าง
3. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้กันว่าแต่ละประเทศนอกจากคำทักทายสามารถแสดง

ท่าทางแบบใดได้บ้าง

#### ขั้นสอน

ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูนำเสนอเกมที่มีชื่อว่า เกมช่วยกันสร้างประโยค ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกมดังนี้

1. ให้เด็กแต่ละคนบอกคำกริยาหรือคำศัพท์จากเนื้อหาเรื่องการทักทาย ทีละคน คนละ 1 คำ โดยเตรียมบัตรคำศัพท์มาเช่น เธอ, ฉัน, ครู, นักเรียน, ชื่อ, เป็น, คือ จากนั้นใครพูดแล้วก็นำไปแปะติดไว้บนกระดาน หลังจากนั้นให้แต่ละคนแต่งประโยคหรือวลีสั้น ๆ ที่ได้ยินและได้เห็นจากบัตรคำศัพท์ของเพื่อน ๆ โดยสามารถแต่งที่ประโยคก็ได้

2. ให้แต่ละคนอ่านประโยคของตัวเองให้เพื่อน ๆ ฟัง



### 3. ใครแต่งได้เยอะสุดเป็นผู้ชนะและมีของรางวัลให้

หมายเหตุ 1. ให้นักเรียนทำบัตรคำศัพท์คำที่ตัวเองเลือกมาด้วย

#### นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ครูสังเกตการเล่นเกมของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการณ์อ่าน การพูด การออกเสียงของนักเรียน

## คาบที่ 2

ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน

1. ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด

ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

1. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 การพูดกล่าวทักทาย

## ขั้นสรุป

ครูสรุปความเห็นจากการอภิปรายผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

## สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์เรื่องการทักทาย
2. ใบงาน
3. เกมช่วยกันสร้างประโยค

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สามารถพูดแนะนำตนเองได้	การทดสอบ	ใบงานที่ 1 การพูดกล่าว ทักทาย	เกณฑ์การประเมิน ความสามารถใน การฟังและพูดระดับ กลาง (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

\*เกณฑ์การประเมินสาระการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและพูด

ระดับ	ผลการประเมิน	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนไม่สามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

ระดับ	ผลการประเมินการฟัง	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนฟังคำศัพท์แต่ไม่สามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนฟังแล้วพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

**บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้**

**ผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

---

---

---

---

---

---

---

**ปัญหาที่พบ**

---

---

---

---

---

---

---

**แนวทางแก้ไข**

---

---

---

---

---

---

---



ลงชื่อ \_\_\_\_\_

( \_\_\_\_\_ )

(ผู้บันทึก)

\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง สวัสดิ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ภาษาจีนธรรมดา  
รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

### ผลการเรียนรู้

- ผลการเรียนรู้ 1 ปฏิบัติตามคำสั่งง่าย ๆ
- ผลการเรียนรู้ 2 อ่านออกเสียง และประสมเสียงคำง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง
- ผลการเรียนรู้ 5 พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล

### จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1. พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล
- 2. สามารถตอบคำถามจากการสนทนาได้
- 3. สามารถพูดแนะนำตนเองได้

### สมรรถนะสำคัญ

- 1. ความสามารถในการคิด
- 2. ความสามารถในการสื่อสาร

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1. ใฝ่เรียนรู้
- 2. มีวินัย
- 3. ซื่อสัตย์สุจริต

### ทักษะกระบวนการ

- 1. ทักษะการฟังและการพูด
- 2. ทักษะการอ่าน

### สาระสำคัญ

การพูด การฟัง การอ่านออกเสียง และการเขียน การสนทนาโต้ตอบ โดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ และสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง รวมทั้งเข้าใจความแตกต่างระหว่างภาษาจีนกับภาษาไทย

### สาระการเรียนรู้

1. การกล่าวทักทาย
2. การแนะนำตัว
3. การถามตอบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานที่ 1 การพูดกล่าวทักทาย
- ใบงานที่ 2 การสนทนาโต้ตอบ
- ใบงานที่ 3 การฟังแล้วเติมบทสนทนา

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

#### คาบที่ 1

##### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูแนะนำตัวเองโดยบอกข้อมูลพื้นฐานคร่าว ๆ ให้นักเรียนฟัง
3. ให้นักเรียนลองแนะนำตัวเองกับเพื่อน

##### ขั้นสอน

ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูนำเสนอเกมที่มีชื่อว่า เกมถามคนละเรื่อง ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกมดังนี้

1. เด็กทุกคนนั่งล้อมเป็นวงกลม
2. เด็กคนแรกกระซิบคำถามบอกเด็กคนที่นั่งถัดไปทางขวา แล้วให้เด็กคนนั้นกระซิบคำตอบกลับมา จากนั้นเด็กคนที่สองก็กระซิบถามเด็กคนถัดไปทางขวา โดยใช้คำถามอื่นและพยายามจำคำตอบที่เพื่อนตอบกลับมา
3. กระซิบถามและตอบกันไปเรื่อย ๆ จนครบทั้งวง

4. สุดท้ายให้เด็กแต่ละคนเฉลยว่าตนเองถูกถามอะไรและได้คำตอบมาว่าอะไร โดยเฉลยว่า “ทางฝั่งนี้ถามฉันว่า.....แล้วทางฝั่งนี้ก็ตอบมาว่า.....” รับรองว่าทุกคนต้องหัวเราะกับคำตอบที่ไม่เข้ากับคำถามอย่างแน่นอน

**หมายเหตุ 1.** ให้นักเรียนใช้ภาษาจีนในการถามและการตอบ

**นักเรียนเล่นเกมตามกติกา**

นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ครูสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการณ์ฟัง การพูด การออกเสียงของนักเรียน

## คาบที่ 2

**ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเรียนและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน**

1. ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด

**ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

1. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 2 การสนทนาโต้ตอบ

## ขั้นสรุป

ครูสรุปความเห็นจากการอภิปรายผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

## สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์เรื่องการทักทาย
2. ใบงาน
3. เกมถามคนละเรื่อง

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคลที่ได้ฟัง	การทดสอบ	ใบงานที่ 2 การสนทนาโต้ตอบ	เกณฑ์การประเมิน ความสามารถในการฟังและพูดระดับ กลไก (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

\*เกณฑ์การประเมินสาระการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและพูด

ระดับ	ผลการประเมิน	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนไม่สามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

ระดับ	ผลการประเมินการฟัง	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนฟังคำศัพท์แต่ไม่สามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนฟังแล้วพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

**บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้**

**ผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

---

---

---

---

---

---

---

**ปัญหาที่พบ**

---

---

---

---

---

---

---

**แนวทางแก้ไข**

---

---

---

---

---

---

---



ลงชื่อ \_\_\_\_\_

( \_\_\_\_\_ )

(ผู้บันทึก)

\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง สวัสดิ์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ภาษาจีนธรรมดา  
รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

### ผลการเรียนรู้

- ผลการเรียนรู้ 1 ปฏิบัติตามคำสั่งง่าย ๆ
- ผลการเรียนรู้ 2 อ่านออกเสียง และประสมเสียงคำง่าย ๆ ตามหลักการออกเสียง
- ผลการเรียนรู้ 5 พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล
2. สามารถตอบคำถามจากการสนทนาได้
3. สามารถพูดแนะนำตนเองได้

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย
3. ซื่อสัตย์สุจริต

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะการฟังและการพูด
2. ทักษะการอ่าน

### สาระสำคัญ

การพูด การฟัง การอ่านออกเสียง และการเขียน การสนทนา โต้ตอบ โดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ และสามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง รวมทั้งเข้าใจความแตกต่างระหว่างภาษาจีนกับภาษาไทย

### สาระการเรียนรู้

1. การกล่าวทักทาย
2. การแนะนำตัว
3. การถามตอบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานที่ 1 การพูดกล่าวทักทาย
- ใบงานที่ 2 การสนทนาโต้ตอบ
- ใบงานที่ 3 การฟังแล้วเติมบทสนทนา

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

#### คาบที่ 1

##### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูเปิดคลิปวิดีโอการกล่าวทักทาย การแนะนำตัวเองให้นักเรียนดู
3. ให้นักเรียนลองฝึกฟังการออกเสียงจากวิดีโอ

##### ขั้นสอน

ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูนำเสนอเกมที่มีชื่อว่า เกมเมื่อวานเห็นอะไร ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกมดังนี้

1. ให้เด็กคนหนึ่งเป็นคนตอบ ส่วนเด็กคนอื่นๆ เป็นคนถาม
2. ให้คนตอบนึกถึงสิ่งของ สัตว์ หรือคนที่ตนเองเห็นเมื่อวานนี้ แล้วให้บอกกับเพื่อน เช่น

“เมื่อวานฉันเห็นสัตว์ตัวหนึ่ง” 昨天我看到.....

3. ให้เด็กคนอื่นผลัดกันถามและพยายามเดาว่าคนตอบเห็นอะไร คนตอบจะพูดได้เพียง “ใช่”是 หรือ “ไม่ใช่” 不是 เท่านั้น

4. ใครตายถูกเป็นคนแรกว่าคนตอบเห็นอะไร จะได้ตั้ง “โจทก์” ใหม่แล้วเปลี่ยนเป็นคนตอบแทนสลับกันไปเรื่อย ๆ

หมายเหตุ 1. ให้นักเรียนใช้ภาษาจีนในการถามและการตอบ

นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ครูสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการณ์ฟัง การพูด การออกเสียงของนักเรียน

คาบที่ 2

ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน

1. ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด

ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

1. ให้นักเรียน ใบงานที่ 2 การสนทนาโต้ตอบ

ขั้นสรุป

ครูสรุปความเห็นจากการอภิปรายผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์เรื่องการทักทาย
2. ใบงาน
3. เกมเมื่อวานเห็นอะไร

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สามารถตอบคำถามจากการสนทนาได้	การทดสอบ	ใบงานที่ 2 การฟังแล้วเติมบทสนทนา	เกณฑ์การประเมิน ความสามารถในการฟังและพูดระดับ กลไก (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

\*เกณฑ์การประเมินสาระการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและพูด

ระดับ	ผลการประเมิน	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนไม่สามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

ระดับ	ผลการประเมินการฟัง	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนฟังคำศัพท์แต่ไม่สามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนฟังแล้วพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ของนักเรียน

---

---

---

---

---

---

---

ปัญหาที่พบ

---

---

---

---

---

---

---

แนวทางแก้ไข

---

---

---

---

---

---

---



ลงชื่อ \_\_\_\_\_

( \_\_\_\_\_ )

(ผู้บันทึก)

\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง เซอดีจริง ๆ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เพลิดเพลินกับภาษาจีน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

### ผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ 4 ตอบคำถามง่าย ๆ จากการฟัง

ผลการเรียนรู้ 5 พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล

ผลการเรียนรู้ 6 พูดเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และสิ่งใกล้ตัว

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. พูดออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
2. สามารถใช้คำศัพท์ในการการตอบกลับเกี่ยวกับการชื่นชม กล่าวลา ขอบขอบคุณได้
3. สามารถพูดสนทนาโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย
3. ซื่อสัตย์สุจริต

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะการฟังและการพูด
2. ทักษะการอ่าน

### สาระสำคัญ

การใช้ภาษาในการพูดสื่อสารโต้ตอบระหว่างบุคคล โดยการแนะนำตัว กล่าวลา ขอบขอบคุณ โทษ รวมถึงการกล่าวชมเชย

## สาระการเรียนรู้

1. การกล่าวชื่นชม
2. การกล่าวขอบคุณ
3. การกล่าวขอโทษ

## ชิ้นงาน/ภาระงาน

ใบงานที่ 1 การพูดกล่าวชื่นชม การกล่าวขอบคุณและการกล่าวขอโทษ

## กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

### คาบที่ 1

#### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูพูดคุยกับนักเรียนว่าครั้งก่อนเราเรียนเกี่ยวกับคำทักทายแล้ว แล้วถ้ามีคนกล่าวขอบคุณกล่าวขอโทษ เราควรจะตอบกลับอย่างไร

#### ขั้นสอน

ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูนำเสนอเกมที่มีชื่อว่า เกมข่าวดี ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกมดังนี้

1. ครูเตรียมข้อความหลายรูปแบบ ตั้งแต่ 1-2 ประโยคซึ่งใช้สำหรับระดับกลาง จนถึงหลายประโยคและซับซ้อนมากขึ้นสำหรับระดับที่สูงขึ้นมา
2. แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มหรือแถว อาจใช้แถวของโต๊ะนั่งในห้องเรียน แถวละประมาณ 7-10 คน
3. ครูแจกบัตรข้อความภาษาจีนให้กับผู้เล่นคนที่หนึ่งของแต่ละแถว ให้ศึกษาและอ่านจนเข้าใจ
4. ผู้เล่นคนที่ 1 กระซิบข้อความที่ได้รับกับผู้เล่นคนที่ 2 เพียงครั้งเดียว และคนที่ 2 กระซิบต่อคนที่ 3 ดำเนินไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้าย
5. ผู้เล่นคนสุดท้ายแต่ละแถวเขียนข้อความลงบนกระดาษแล้วออกมาอ่านหน้าชั้น
6. ตรวจสอบข้อความถูกต้องของข้อความกับคนที่หนึ่งและสมาชิกในแถวเพื่อดูว่าข้อความตกหล่นหรือขาดหายไปในช่วงของผู้เล่นคนใด

### นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ครูสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการณ์ฟัง การพูด การออกเสียงของนักเรียน

### คาบที่ 2

ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน

1. ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด

ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

1. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 การพูดกล่าวชื่นชม การกล่าวขอบคุณและการกล่าวขอโทษ

### ขั้นสรุป

ครูสรุปความเห็นจากการอภิปรายผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

### สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์เรื่องการกล่าวลา ขอขอบคุณ ขอโทษ
2. ใบงาน
3. เกมข้าวดี

### การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สามารถใช้คำศัพท์ในการตอบกลับเกี่ยวกับการชื่นชม กล่าวลา ขอขอบคุณได้	การทดสอบ	ใบงานที่ 1 การพูดกล่าว ชื่นชม การกล่าว ขอบคุณและ การกล่าวขอโทษ	เกณฑ์การประเมิน ความสามารถใน การฟังและพูดระดับ กลไก (ผ่าน/ไม่ผ่าน)



\*เกณฑ์การประเมินสาระการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและพูด

ระดับ	ผลการประเมินการพูด	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนไม่สามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

ระดับ	ผลการประเมินการฟัง	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนฟังคำศัพท์แต่ไม่สามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนฟังแล้วพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

**บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้**

**ผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

---

---

---

---

---

---

---

**ปัญหาที่พบ**

---

---

---

---

---

---

---

**แนวทางแก้ไข**

---

---

---

---

---

---

---



ลงชื่อ \_\_\_\_\_

( \_\_\_\_\_ )

(ผู้บันทึก)

\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง กล้วยห้าผล

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 รอบรู้ภาษาจีน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

### ผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ 4 ตอบคำถามง่าย ๆ จากการฟัง

ผลการเรียนรู้ 5 พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล

ผลการเรียนรู้ 7 สนทนาตามสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถบอกคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ได้
2. สามารถพูดแสดงความต้องการและบอกจำนวนได้
3. สามารถพูดสนทนาโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย
3. ซื่อสัตย์สุจริต

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะการฟังและการพูด
2. ทักษะการอ่าน

### สาระสำคัญ

การพูดและเขียนแสดงความรู้สึกโดยใช้คำศัพท์อาหารและผลไม้ต่าง ๆ แสดงสำนวนความชอบหรือไม่ชอบเกี่ยวกับอาหารหรือชนิดของผลไม้ รวมถึงสามารถบอกจำนวนของสิ่งนั้น ๆ ได้

### สาระการเรียนรู้

1. คำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้
2. การพูดแสดงความต้องการ

### ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานที่ 1 การพูดออกเสียงคำศัพท์  
 ใบงานที่ 2 การสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับผลไม้และความต้องการ

### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

#### คาบที่ 1

##### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูพูดคุยกับนักเรียนว่านักเรียนรู้จักผลไม้ใดบ้าง ให้นักเรียนยกตัวอย่าง

##### ขั้นสอน

ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูนำเสนอเกมที่มีชื่อว่า เกมนักข่าว ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกมดังนี้

1. แนะนำประโยคที่ใช้ในการสัมภาษณ์ คือ

nǐ jiàoshén me

你叫什么？

nǐ jǐ suì

你几岁？

nǐ xǐ huānchī shén me shuǐ guǒ

你喜欢吃什么水果？

2. แจกตารางการสัมภาษณ์ให้คนละ 1 ชุด โดยเตรียมเอกสารอัดสำเนาหรือขีดตาราง

บนกระดานให้ผู้เล่นแต่ละคนคัดลอกลงบนกระดาษของตัวเอง

3. ให้ผู้เล่นแต่ละคนเลือกสัมภาษณ์คนที่ตัวเองยังไม่รู้จักจำนวน 4 คน ภายในเวลา 5 นาที โดยเติมข้อมูลลงในตารางที่กำหนดให้ เขียนชื่อผู้สัมภาษณ์เสร็จแล้วส่งครู

4. ครูสุ่มตัวอย่างขึ้นมาประมาณ 5-10 แผ่น ทำหน้าที่เป็น นักข่าวและผู้สัมภาษณ์ไปพร้อม ๆ กันเป็นภาษาจีนตามหัวข้อ คือ

4.1 บอกชื่อเจ้าของตารางสัมภาษณ์

4.2 บอกรายละเอียดเกี่ยวกับ อายุ ผลไม้ที่ชอบกิน

4.3 ถามเจ้าของตารางว่าจำได้ไหมว่ารายการดังกล่าวเป็นของเพื่อนคนใด ชื่ออะไร

4.4 ถ้าเขาบอกรายละเอียดได้ถูกต้อง สมาชิกปรบมือชมเชย แต่ถ้าเขาออกผิดเพราะจำไม่ได้ เพื่อน ๆ และตัวเขาเองจะได้รับบรรยากาศที่สนุกสนานไปด้วยกัน

**หมายเหตุ** 1. ให้นักเรียนใช้ภาษาจีนในการถามและการตอบ

**นักเรียนเล่นเกมตามกติกา**

นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ครูสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการณ์ฟัง การพูด การออกเสียงของนักเรียน

**คาบที่ 2**

**ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน**

1. ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด

**ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

1. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 2 การสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับผลไม้และความต้องการ

**ขั้นสรุป**

ครูสรุปความเห็นจากการอภิปรายผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

**สื่อการเรียนรู้**

1. บัตรคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้
2. ใบงาน
3. เกมนักข่าว

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สามารถพูดแสดงความต้องการและบอกจำนวนได้	การทดสอบ	ใบงานที่ 2 การสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับผลไม้และความต้องการ	เกณฑ์การประเมินความสามารถในการฟังและพูดระดับกลไก (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

\*เกณฑ์การประเมินสาระการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและพูด

ระดับ	ผลการประเมินการพูด	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนไม่สามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

ระดับ	ผลการประเมินการฟัง	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนฟังคำศัพท์แต่ไม่สามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนฟังแล้วพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

**บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้**

**ผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

---

---

---

---

---

---

---

**ปัญหาที่พบ**

---

---

---

---

---

---

---

**แนวทางแก้ไข**

---

---

---

---

---

---

---



ลงชื่อ \_\_\_\_\_

( \_\_\_\_\_ )

(ผู้บันทึก)

\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง กล้วยห้าผล

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 รอบรู้ภาษาจีน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายวิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

### ผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ 4 ตอบคำถามง่าย ๆ จากการฟัง

ผลการเรียนรู้ 5 พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล

ผลการเรียนรู้ 7 สนทนาตามสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถบอกคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ได้
2. สามารถพูดแสดงความต้องการและบอกจำนวนได้
3. สามารถพูดสนทนาโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ง่าย ๆ

### สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการสื่อสาร

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มีวินัย
3. ซื่อสัตย์สุจริต

### ทักษะกระบวนการ

1. ทักษะการฟังและการพูด
2. ทักษะการอ่าน

### สาระสำคัญ

การพูดและเขียนแสดงความรู้สึกโดยใช้คำศัพท์อาหารและผลไม้ต่าง ๆ แสดงสำนวนความชอบหรือไม่ชอบเกี่ยวกับอาหารหรือชนิดของผลไม้ รวมถึงสามารถบอกจำนวนของสิ่งนั้น ๆ ได้



## สาระการเรียนรู้

1. คำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้
2. การพูดแสดงความต้องการ

## ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานที่ 1 การพูดออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้
2. ใบงานที่ 2 การสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับผลไม้และความต้องการ

## กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

### คาบที่ 1

#### ขั้นนำ

1. ครูทักทายนักเรียน
2. ครูทบทวนคำศัพท์ที่ให้กับนักเรียน โดยการนำบัตรคำศัพท์รูปผลไม้มาแล้วให้นักเรียน

ออกเสียงให้ตรงกับภาพ

#### ขั้นสอน

ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น

ครูนำเสนอเกมที่มีชื่อว่า เกมมองภาพ ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกมดังนี้

1. ครูหาภาพ 1 ภาพ สำหรับเป็นอุปกรณ์ เริ่มเกมโดยอธิบายเกี่ยวกับภาพ เช่น สถานที่ บุคคล สิ่งของ วัน เดือน ปี (地点、人、日期) เหตุการณ์เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามเพิ่มเติม ใช้เวลา 2-3 นาที

2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5-7 คน เลือกสมาชิก 1 คน เป็นเจ้าของภาพ และอธิบายเกี่ยวกับภาพที่ครูแจกให้ ให้สมาชิกซักถามรายละเอียด ใช้เวลา 2-3 นาที

3. สลับเปลี่ยนภาพกับกลุ่มอื่น และดำเนินการเช่นเดียวกับข้อ 2 แต่เปลี่ยนเจ้าของภาพเป็นคนใหม่

หมายเหตุ 1. ภาพที่ครูนำมาจะต้องมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เคยได้เรียนมาแล้ว

นักเรียนเล่นเกมตามกติกา

นักเรียนดำเนินการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนด ครูสังเกตการเล่นของนักเรียนให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด สังเกตการณ์ฟัง การพูด การออกเสียงของนักเรียน

## คาบที่ 2

ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน

1. ครูและนักเรียนอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง  
รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกม  
ตรงส่วนใด

ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

1. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 การพูดออกเสียงคำศัพท์

## ขั้นสรุป

ครูสรุปความเห็นจากการอภิปรายผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน

## สื่อการเรียนรู้

1. บัตรคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้
2. ใบงาน
3. เกมมองภาพ

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
สามารถบอกคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ได้	การทดสอบ	ใบงานที่ 1 การพูดออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้	เกณฑ์การประเมินความสามารถในการฟังและพูดระดับกลไก (ผ่าน/ไม่ผ่าน)

\*เกณฑ์การประเมินสาระการเรียนรู้ความสามารถในการฟังและพูด

ระดับ	ผลการประเมินการพูด	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนไม่สามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

ระดับ	ผลการประเมินการฟัง	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
ระดับกลไก	นักเรียนฟังคำศัพท์แล้วพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้	นักเรียนฟังคำศัพท์แต่ไม่สามารถพูดออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำศัพท์ที่กำหนดให้
ระดับความรู้	นักเรียนฟังแล้วตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถตอบคำถามจากภาพที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง
ระดับถ่ายโอน	นักเรียนฟังแล้วพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนฟังแล้วไม่สามารถพูดโต้ตอบโดยใช้คำศัพท์ที่เรียนมาแล้วได้อย่างถูกต้อง

**บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้**

**ผลการเรียนรู้ของนักเรียน**

---

---

---

---

---

---

---

**ปัญหาที่พบ**

---

---

---

---

---

---

---

**แนวทางแก้ไข**

---

---

---

---

---

---

---



ลงชื่อ \_\_\_\_\_

( \_\_\_\_\_ )

(ผู้บันทึก)

\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

**แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟัง**  
**วิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

**คำชี้แจง** นักเรียนฟังแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

1. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟัง มีทั้งหมด 30 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวมทั้งหมด 30 คะแนน แบ่งออกเป็น 6 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ฟังแล้วเลือกพินอินให้ถูกต้อง

ตอนที่ 2 ฟังแล้วจับคู่ให้ถูกต้อง

ตอนที่ 3 ฟังแล้วเลือกประโยคให้ถูกต้อง

ตอนที่ 4 ฟังคำศัพท์แล้วเขียนคำอ่านพินอินให้ตรงกับรูปภาพที่มีความหมายสอดคล้องกัน

ตอนที่ 5 ฟังประโยคแล้ววงกลมล้อมรอบรูปภาพ

ตอนที่ 6 ฟังแล้วเรียงประโยคให้ถูกต้อง

2. ครูเปิดไฟล์เสียงให้นักเรียนฟังข้อละ 2 รอบ  
3. นักเรียนฟังแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง  
4. นักเรียนพูดได้ตรงกับภาพหรือขละ 65 ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

**เรื่อง พินอิน 拼音**

**คำชี้แจง** ฟังแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

ข้อที่/ ตัวเลือก	a	b	c
1	b	p	f
2	d	t	l
3	g	k	s
4	uo	ua	un
5	li	bi	ni
6	fu	pu	bu
7	nü	yü	lǜ



# เรื่อง เธอดีจริง ๆ 你真好

คำชี้แจง ฟังคำศัพท์แล้วเขียนคำอ่านพินอินให้ตรงกับรูปภาพที่มีความหมายสอดคล้องกัน

18.



\_\_\_\_\_

19.



\_\_\_\_\_

20.



\_\_\_\_\_

21.



\_\_\_\_\_

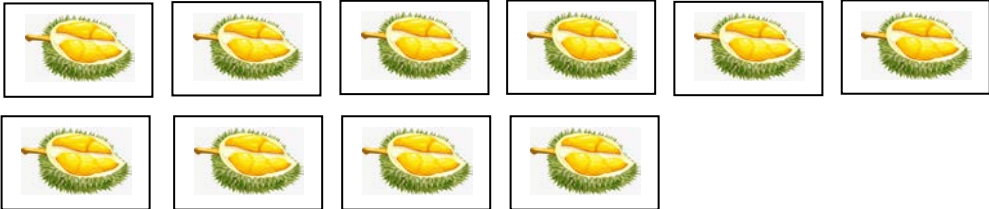
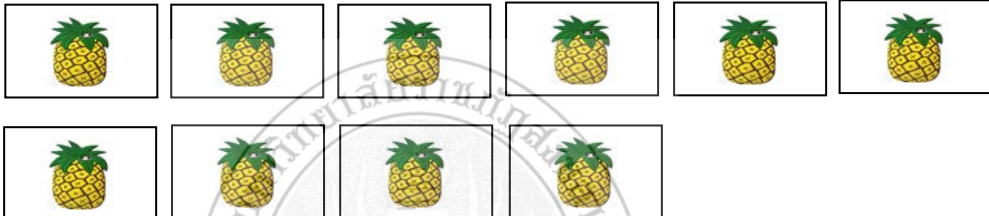
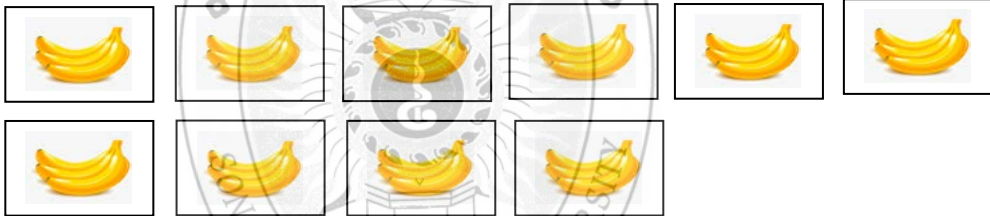
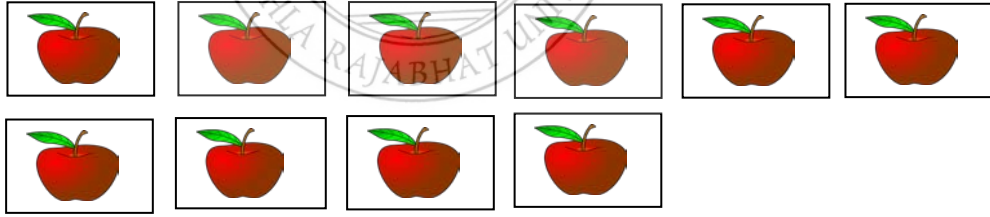
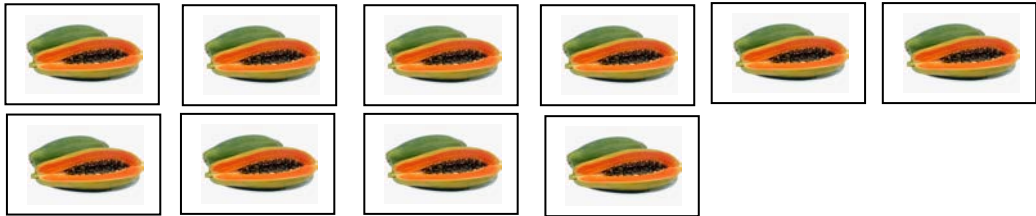
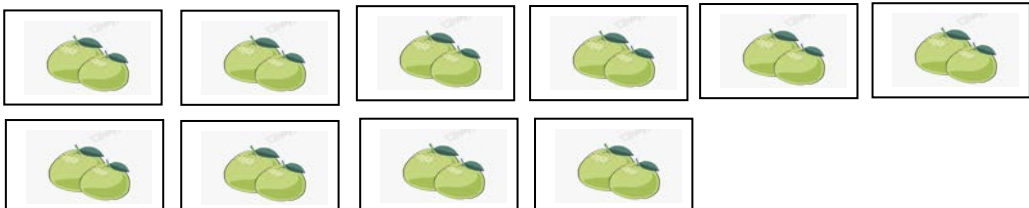
22.



\_\_\_\_\_

## เรื่อง กล้วยห้าผล 五个香蕉

คำชี้แจง ฟังประโยคแล้ววงกลมล้อมรอบรูปภาพตามจำนวนที่ได้ยินจากประโยค

23. 
24. 
25. 
26. 
27. 
28. 



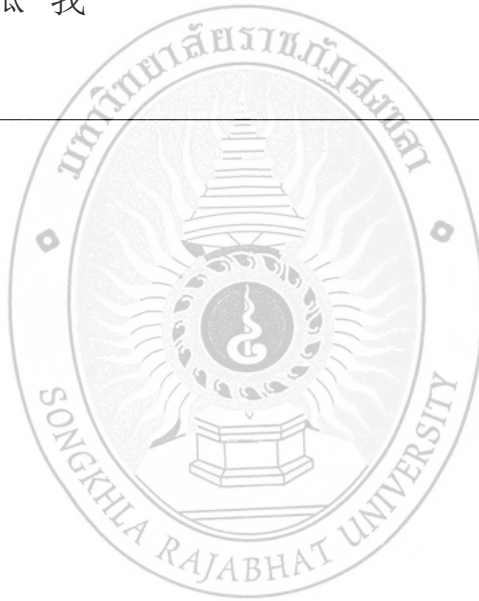
คำชี้แจง ฟังแล้วเรียงประโยคให้ถูกต้อง

wǒ yào liǎnggè yòuzi  
29. 我 要 两 个 柚 子

---

yào liù gè mùguā wǒ  
30. 要 六 个 木 瓜 我

---










แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูด (ฉบับที่ 1)  
วิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนดูภาพแล้วตอบเป็นภาษาจีนให้ถูกต้อง

1. ครูกำหนดภาพมาให้นักเรียนทั้งหมด 30 ภาพ
2. นักเรียนหยิบภาพขึ้นมาจากนั้นดูภาพแล้วพูดตอบเป็นภาษาจีนให้ถูกต้อง
3. นักเรียนพูดคำหรือวลีที่ตรงกับภาพได้ถูกต้องจะได้คะแนน ภาพละ 1 คะแนน รวมทั้งหมด 30 คะแนน
4. นักเรียนพูดได้ตรงกับภาพได้คะแนนร้อยละ 65 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

เรื่อง ฟินอิน 拼音

คำชี้แจง ให้นักเรียนหยิบภาพขึ้นมาแล้วพูดตอบเป็นภาษาจีน ภาพใดคือ พยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์ฟินอิน

- |    |   |    |   |
|----|---|----|---|
| 1. |  | 2. |  |
| 3. |  | 4. |  |
| 5. |  | 6. |  |
| 7. |  |    |   |

# เรื่อง สวัสดี 你好

คำชี้แจง ให้นักเรียนหียบภาพขึ้นมาแล้วพูดตอบเป็นภาษาจีน แต่ละภาพมีความหมายอย่างไร

8.



9.



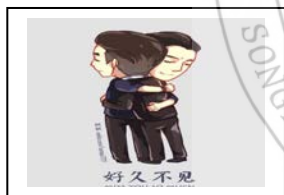
10.



11.



12.



13.



14.



15.



# เรื่อง เชอดีจริง ๆ 你真好

คำชี้แจง ให้นักเรียนหีบภาพขึ้นมาแล้วพูดตอบเป็นภาษาจีน แต่ละภาพมีความหมายอย่างไร

16.



17.



18.



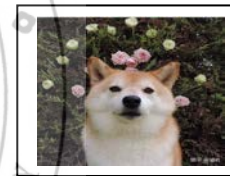
19.



20.



21.



22.



เรื่อง ถ้วยห้าผล 五个香蕉

คำชี้แจง ให้นักเรียนหีบภาพขึ้นมาแล้วพูดตอบเป็นภาษาจีน แต่ละภาพมีความหมายอย่างไร

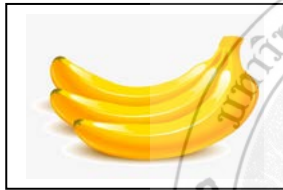
23.



24.



25.



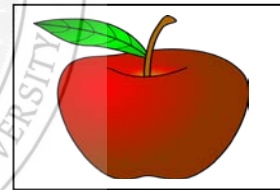
26.



27.



28.



29.



30.



**แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการพูด (ฉบับที่ 2)**  
**วิชาภาษาจีนเบื้องต้น 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนสนทนาโต้ตอบกับครู

1. ครูกำหนดภาพมาให้ให้นักเรียนทั้งหมด 4 ชุด ชุดละ 3 ภาพ รวมทั้งหมดมี 12 ภาพ
2. นักเรียนสุ่มเลือกภาพที่กำหนดให้มาภาพชุดละ 1 ภาพ
3. ครูตั้งคำถามแล้วให้นักเรียนตอบคำถามเป็นภาษาจีน ภาพละ 2 คำถาม
4. นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 65 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

**เกณฑ์การให้คะแนน**

- คำถามข้อละ 3 คะแนน รายละเอียดดังนี้
- ความถูกต้อง 1 คะแนน
- ความคล่องแคล่ว 1 คะแนน
- การใช้น้ำเสียงประกอบการพูด 1 คะแนน

ภาพชุดที่ 1 เลือกมา 1 ภาพ



คำถามที่ 1 这是拼音的什么字? อักษรพินอินตัวนี้คือตัวอะไร

คำตอบที่ 1 这是拼音。 。 。 。 。 。 字。 อักษรพินอินตัวนี้คือตัว .....

คำถามที่ 2 这个拼音是声母、韵母、还是声调? อักษรพินอินตัวนี้คือ

พยัญชนะสระ หรือวรรณยุกต์

คำตอบที่ 2 这个拼音是。 。 。 。 。 อักษรพินอินตัวนี้คือ.....

ภาพชุดที่ 2 เลือกมา 1 ภาพ



คำถามที่ 1 他在做什么？ เขากำลังทำอะไร

คำตอบที่ 1 他在。。。 เขากำลัง.....

คำถามที่ 2 他那样说你应该怎么回复？ เขาพูดมาแบบนี้เธอควรจะตอบกลับอย่างไร

คำตอบที่ 2 他那样说我应该说。。。 เขาพูดแบบนี้ฉันควรจะตอบกลับว่า.....

ภาพชุดที่ 3 เลือกมา 1 ภาพ



คำถามที่ 1 这图片是什么意思？ จากภาพหมายความว่าอย่างไร

คำตอบที่ 1 这图片是。。。 จากภาพคือ.....

คำถามที่ 2 他那样说你应该怎么回复？ เขาพูดมาแบบนี้เธอควรจะตอบกลับอย่างไร

คำตอบที่ 2 他那样说我应该说。。。 เขาพูดแบบนี้ฉันควรจะตอบกลับว่า.....

ภาพชุดที่ 4 เลือกมา 1 ภาพ



คำถามที่ 1 这是什么？ นี่คืออะไร

คำตอบที่ 1 这是。 。 。 。 。 นี่คือ.....

คำถามที่ 2 在图片里有几个。 。 。 。 ？ จากในรูปมี .....กี่ผล

คำตอบที่ 2 图片里有。 。 。 。 จากในรูปมี.....ผล





**แบบวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรายวิชาภาษาจีนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
ด้วยเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

.....

คำชี้แจง 1. ข้อคำถามมีทั้งหมด 15 ข้อ ให้นักเรียนทำทุกข้อ

2. แบบวัดเจตคติต่อรายวิชาภาษาจีนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในการตอบคำถาม ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ช่องว่างที่ตรงกับระดับเจตคติของตนเองเพียงช่องเดียวในแต่ละข้อ ซึ่งมี 5 ระดับดังนี้

- |   |         |                      |
|---|---------|----------------------|
| 1 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| 2 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วย          |
| 3 | หมายถึง | ไม่แน่ใจ             |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วย             |
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยอย่างยิ่ง    |

ความคิดเห็นของนักเรียน	ระดับเจตคติ				
	5	4	3	2	1
1. ข้าพเจ้าเชื่อว่าหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมจะทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจภาษาจีนมากขึ้น					
2. ข้าพเจ้ารู้สึกเบื่อหน่ายจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีน					
3. ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิดเมื่อมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีน					
4. ข้าพเจ้าเชื่อว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีนทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนมากขึ้น					
5. ข้าพเจ้ารู้สึกกังวลใจทุกครั้งเมื่อมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีน					
6. ข้าพเจ้าเชื่อว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีนทำให้คนกล้าแสดงออก					

ความคิดเห็นของนักเรียน	ระดับเจตคติ				
	5	4	3	2	1
7. ข้าพเจ้าเชื่อว่าหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีนจะทำให้ข้าพเจ้ากล้าแสดงออกมากขึ้น					
8. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีนไม่ช่วยให้ชีวิตก้าวหน้า					
9. ข้าพเจ้ารู้สึกสดชื่นเมื่อเรียนวิชาภาษาจีนโดยมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม					
10. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีนทำให้เข้าใจเนื้อหาในรายวิชาภาษาจีนง่ายขึ้น					
11. ข้าพเจ้ารู้สึกผ่อนคลายเมื่อมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีน					
12. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีนช่วยให้ข้าพเจ้ามีโอกาสในชีวิตมากขึ้น					
13. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีนมีผลต่อการประกอบอาชีพในอนาคตของข้าพเจ้า					
14. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในรายวิชาภาษาจีนไม่ได้ทำให้ความรู้ทางภาษาของข้าพเจ้าพัฒนาขึ้น					
15. ข้าพเจ้ามีความสุขเมื่อมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม					



**ภาคผนวก ง**  
**การหาคุณภาพเครื่องมือ**

## ผลการวิเคราะห์ค่าระดับความเหมาะสม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พินอิน

องค์ประกอบของแผน	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
	1	2	3			
1. สาระสำคัญ	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ชิ้นงาน/ภาระงาน						
5.1 ใบงานที่ 1	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 ใบงานที่ 2	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้						
6.1 ขั้นนำ	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 ขั้นสอน	5	4	4	4.34	0.58	มาก
6.2.1 นำเสนอเกม						
6.2.2 แจกกติกาการเล่นเกม						
6.2.3 ครูควบคุมการเล่นและให้คำแนะนำ						
6.2.4 ครูนักเรียนร่วมอภิปรายผลที่เกิดจากการเล่นเกม						
6.3 ขั้นสรุป	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
7. สื่อการเรียนรู้	4	5	4	4.34	0.58	มาก
8. การวัดและประเมินผล						
8.1 วิธีการประเมินผล	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8.3 เกณฑ์การประเมินผล	5	5	4	4.67	0.58	มาก
9. องค์ประกอบของแผนมีความครบถ้วนและมีความสอดคล้องกัน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

## ผลการวิเคราะห์ค่าระดับความเหมาะสม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สวัสดิ์

องค์ประกอบของแผน	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความ เหมาะสม
	คนที่	คนที่	คนที่			
	1	2	3			
1. สารระสำคัญ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สารการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. ชิ้นงาน/ภาระงาน						
5.1 ใบงานที่ 1	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 ใบงานที่ 2	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้						
6.1 ขั้นนำ	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 ขั้นสอน	5	4	4	4.34	0.58	มาก
6.2.1 นำเสนอเกม						
6.2.2 แจกกติกาการเล่นเกม						
6.2.3 ครูควบคุมการเล่นและ ให้คำแนะนำ						
6.2.4 ครูนักเรียนร่วมอภิปรายผล ที่เกิดจากการเล่นเกม						
6.3 ขั้นสรุป	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
7. สื่อการเรียนรู้	4	5	4	4.34	0.58	มาก
8. การวัดและประเมินผล						
8.1 วิธีการประเมินผล	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและ ประเมินผล	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
8.3 เกณฑ์การประเมินผล	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
9. องค์ประกอบของแผนมีความครบถ้วน และมีความสอดคล้องกัน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

## ผลการวิเคราะห์ค่าระดับความเหมาะสม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เชอดีจริง ๆ

องค์ประกอบของแผน	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความ เหมาะสม
	คนที่	คนที่	คนที่			
	1	2	3			
1. สาระสำคัญ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ชิ้นงาน/ภาระงาน						
5.1 ใบงานที่ 1	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 ใบงานที่ 2	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้						
6.1 ขั้นนำ	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
6.2 ขั้นสอน	5	4	4	4.34	0.58	มาก
6.2.1 นำเสนอเกม						
6.2.2 แจกกติกาการเล่นเกม						
6.2.3 ครูควบคุมการเล่นและ ให้คำแนะนำ						
6.2.4 ครูนักเรียนร่วมอภิปรายผล ที่เกิดจากการเล่นเกม						
6.3 ขั้นสรุป	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
7. สื่อการเรียนรู้	4	5	4	4.34	0.58	มาก
8. การวัดและประเมินผล						
8.1 วิธีการประเมินผล	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและ ประเมินผล	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
8.3 เกณฑ์การประเมินผล	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
9. องค์ประกอบของแผนมีความครบถ้วน และมีความสอดคล้องกัน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

## ผลการวิเคราะห์ค่าระดับความเหมาะสม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง กล้วยห้าผล

องค์ประกอบของแผน	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความ เหมาะสม
	คนที่	คนที่	คนที่			
	1	2	3			
1. สารสำคัญ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ผลการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สารการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ชิ้นงาน/ภาระงาน						
5.1 ใบงานที่ 1	4	5	4	4.34	0.58	มาก
5.2 ใบงานที่ 2	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้						
6.1 ขั้นนำ	4	5	4	4.34	0.58	มาก
6.2 ขั้นสอน	5	4	4	4.34	0.58	มาก
6.2.1 นำเสนอเกม						
6.2.2 แจกกติกาการเล่นเกม						
6.2.3 ครูควบคุมการเล่นและ ให้คำแนะนำ						
6.2.4 ครูนักเรียนร่วมอภิปรายผล ที่เกิดจากการเล่นเกม						
6.3 ขั้นสรุป	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
7. สื่อการเรียนรู้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
8. การวัดและประเมินผล						
8.1 วิธีการประเมินผล	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
8.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและ ประเมินผล	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
8.3 เกณฑ์การประเมินผล	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
9. องค์ประกอบของแผนมีความครบถ้วน และมีความสอดคล้องกัน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

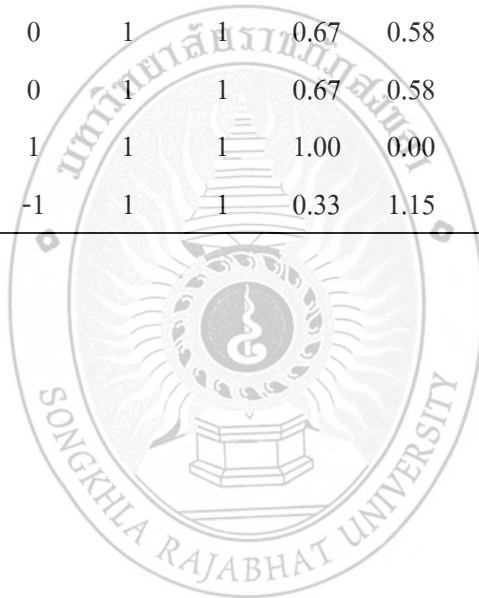
ตารางข้อมูลการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบสำหรับการวัด  
ความสามารถในการฟังและการพูดภาษาจีน

คำถามข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความสอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>การฟัง</b>						
ข้อที่ 1	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 2	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 3	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 4	-1	1	1	0.33	1.15	ไม่มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 5	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 6	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 7	-1	1	1	0.33	1.15	ไม่มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 8	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 9	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 10	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 11	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 12	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 13	-1	1	1	0.33	1.15	ไม่มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 14	-1	1	1	0.33	1.15	ไม่มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 15	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 16	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 17	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 18	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 19	-1	1	1	0.33	1.15	ไม่มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 20	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 21	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง



คำถามข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความสอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
การฟัง						
ข้อที่ 22	-1	1	1	0.33	1.15	ไม่มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 23	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 24	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 25	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 26	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 27	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 28	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 29	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 30	-1	1	1	0.33	1.15	ไม่มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 31	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 32	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 33	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 34	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 35	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 36	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 37	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 38	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 39	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 40	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 41	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 42	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 43	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 44	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 45	-1	1	1	0.33	1.15	ไม่มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 46	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง

คำถามข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความสอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>การฟัง</b>						
ข้อที่ 47	-1	1	1	0.33	1.15	ไม่มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 48	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 49	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 50	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 51	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 52	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 53	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 54	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 55	-1	1	1	0.33	1.15	ไม่มีความสอดคล้อง



คำถามข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความสอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>การฟัง</b>						
ข้อที่ 1	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 2	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 3	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 4	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 5	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 6	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 7	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 8	1	1	0	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 9	1	1	0	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 10	0	1	0	0.33	0.58	ไม่มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 11	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 12	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 13	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 14	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 15	1	0	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 16	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 17	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 18	1	1	0	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 19	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 20	1	0	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 21	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 22	1	0	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 23	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 24	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 25	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง

คำถามข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความสอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
การฟัง						
ข้อที่ 26	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 27	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 28	0	1	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 29	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 30	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 31	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 32	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 33	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 34	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 35	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 36	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 37	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 38	1	1	0	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 39	1	0	1	0.67	0.58	มีความสอดคล้อง
ข้อที่ 40	1	1	1	1.00	0.00	มีความสอดคล้อง

ข้อมูลการคำนวณค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ  
สำหรับการวัดความสามารถในการฟังภาษาจีน

Reliability Statistics

Kuder - Richardson KR-20	N of Items
0.80	30

ข้อมูลการคำนวณค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ  
สำหรับการวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน

Reliability Statistics

Kuder - Richardson KR-20	N of Items
0.80	30



ข้อมูลการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดเจตคติต่อภาษาจีน

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความ สอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	1.00	0.00	มีความ สอดคล้อง
2	0	1	1	0.67	0.58	มีความ สอดคล้อง
3	0	1	1	0.67	0.58	มีความ สอดคล้อง
4	1	1	1	1.00	0.00	มีความ สอดคล้อง
5	0	1	1	0.67	0.58	มีความ สอดคล้อง
6	1	1	1	1.00	0.00	มีความ สอดคล้อง
7	1	1	1	1.00	0.00	มีความ สอดคล้อง

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D	ระดับ ความ สอดคล้อง
	คนที่	คนที่	คนที่			
	1	2	3			
8	0	1	1	0.67	0.58	มีความ สอดคล้อง
การจัดการเรียนการสอนโดย ใช้เกมในรายวิชาภาษาจีน ไม่ช่วยให้ชีวิตก้าวหน้า						
9	1	1	1	1.00	0.00	มีความ สอดคล้อง
ข้าพเจ้ารู้สึกสดชื่นเมื่อเรียนวิชา ภาษาจีน โดยมีการจัดการเรียน การสอนโดยใช้เกม						
10	1	1	1	1.00	0.00	มีความ สอดคล้อง
การจัดการเรียนการสอนโดย ใช้เกมในรายวิชาภาษาจีน ทำให้เข้าใจเนื้อหาในรายวิชา ภาษาจีนง่ายขึ้น						
11	1	1	1	1.00	0.00	มีความ สอดคล้อง
ข้าพเจ้ารู้สึกผ่อนคลายเมื่อมี การจัดการเรียนการสอนโดย ใช้เกมในรายวิชาภาษาจีน						
12	0	1	1	0.67	0.58	มีความ สอดคล้อง
การจัดการเรียนการสอนโดย ใช้เกมในรายวิชาภาษาจีน ช่วยให้ข้าพเจ้ามีโอกาสในชีวิต มากขึ้น						
13	0	1	1	0.67	0.58	มีความ สอดคล้อง
การจัดการเรียนการสอนโดย ใช้เกมในรายวิชาภาษาจีน มีผลต่อการประกอบอาชีพ ในอนาคตของข้าพเจ้า						
14	0	1	1	0.67	0.58	มีความ สอดคล้อง
การจัดการเรียนการสอนโดย ใช้เกมในรายวิชาภาษาจีน ไม่ได้ทำให้พัฒนาความรู้ ทางภาษาของข้าพเจ้า						
15	1	1	1	1.00	0.00	มีความ สอดคล้อง
ข้าพเจ้ามีความสุขเมื่อมีการจัด การเรียนการสอนโดยใช้เกม						

## ข้อมูลการคำนวณค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเจตคติต่อภาษาจีน

## Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.69	30





**การวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อ  
ของแบบทดสอบความสามารถในการฟังภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

ข้อที่	RH	RL	p	r	ผลการพิจารณา	ข้อสอบข้อที่
1	15	8	0.77	0.47	คัดเลือกว่า	1
2	15	9	0.80	0.40	คัดเลือกว่า	2
3	12	6	0.60	0.40	คัดเลือกว่า	3
4	10	4	0.47	0.40	คัดเลือกว่า	
5	12	13	0.83	-0.07	คัดออก	
6	14	8	0.73	0.40	คัดเลือกว่า	
7	14	12	0.87	0.13	คัดออก	
8	8	9	0.57	-0.07	คัดออก	
9	14	9	0.77	0.33	คัดเลือกว่า	4
10	13	10	0.77	0.20	คัดเลือกว่า	5
11	10	7	0.57	0.20	คัดเลือกว่า	6
12	12	8	0.67	0.27	คัดเลือกว่า	7
13	14	11	0.83	0.20	คัดออก	
14	11	8	0.63	0.20	คัดเลือกว่า	
15	12	7	0.63	0.33	คัดเลือกว่า	8
16	13	12	0.83	0.07	คัดออก	
17	11	6	0.57	0.33	คัดเลือกว่า	9
18	10	6	0.53	0.27	คัดเลือกว่า	10
19	7	11	0.60	-0.27	คัดออก	
20	10	7	0.57	0.20	คัดเลือกว่า	11
21	7	4	0.37	0.20	คัดเลือกว่า	12
22	12	7	0.63	0.33	คัดเลือกว่า	
23	14	9	0.77	0.33	คัดเลือกว่า	13

ข้อที่	RH	RL	p	r	ผลการพิจารณา	ข้อสอบข้อที่
24	10	9	0.63	0.07	คัดออก	
25	8	4	0.40	0.27	คัดเลือกไว้	14
26	14	8	0.73	0.40	คัดเลือกไว้	15
27	12	8	0.67	0.27	คัดเลือกไว้	
28	14	10	0.80	0.27	คัดเลือกไว้	16
29	10	15	0.83	-0.33	คัดออก	
30	11	6	0.57	0.33	คัดเลือกไว้	
31	13	10	0.77	0.20	คัดเลือกไว้	17
32	15	9	0.80	0.40	คัดเลือกไว้	18
33	9	7	0.53	0.13	คัดออก	
34	13	10	0.77	0.20	คัดเลือกไว้	19
35	13	9	0.73	0.27	คัดเลือกไว้	20
36	10	9	0.63	0.07	คัดออก	
37	14	10	0.80	0.27	คัดเลือกไว้	21
38	8	7	0.50	0.07	คัดออก	
39	14	9	0.77	0.33	คัดเลือกไว้	22
40	6	5	0.37	0.07	คัดออก	
41	13	10	0.77	0.20	คัดเลือกไว้	23
42	12	8	0.67	0.27	คัดเลือกไว้	24
43	9	7	0.53	0.13	คัดออก	
44	13	9	0.73	0.27	คัดเลือกไว้	25
45	13	10	0.77	0.20	คัดเลือกไว้	
46	11	7	0.60	0.27	คัดเลือกไว้	26
47	7	6	0.43	0.07	คัดออก	
48	5	4	0.30	0.07	คัดออก	
49	13	9	0.73	0.27	คัดเลือกไว้	27

ข้อที่	RH	RL	p	r	ผลการพิจารณา	ข้อสอบข้อที่
50	12	8	0.67	0.27	คัดเลือกไว้	28
51	5	5	0.33	0.00	คัดออก	
52	10	6	0.53	0.27	คัดเลือกไว้	29
53	9	6	0.50	0.20	คัดเลือกไว้	
54	11	5	0.53	0.40	คัดเลือกไว้	30
55	8	7	0.50	0.07	คัดออก	



การวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของ  
แบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	RH	RL	p	r	ผลการพิจารณา	ข้อสอบข้อที่
1	13	13	0.87	0.00	คัดออก	
2	14	9	0.77	0.33	คัดเลือกไว้	1
3	12	7	0.63	0.33	คัดเลือกไว้	2
4	10	4	0.47	0.40	คัดเลือกไว้	3
5	12	8	0.67	0.27	คัดเลือกไว้	4
6	15	9	0.80	0.40	คัดเลือกไว้	5
7	14	8	0.73	0.40	คัดเลือกไว้	6
8	14	13	0.90	0.07	คัดออก	
9	9	6	0.50	0.20	คัดเลือกไว้	7
10	14	8	0.73	0.40	คัดเลือกไว้	
11	13	10	0.77	0.20	คัดเลือกไว้	8
12	10	6	0.53	0.27	คัดเลือกไว้	9
13	12	9	0.70	0.20	คัดเลือกไว้	10
14	14	10	0.80	0.27	คัดเลือกไว้	11
15	11	8	0.63	0.20	คัดเลือกไว้	
16	12	8	0.67	0.27	คัดเลือกไว้	12
17	13	10	0.77	0.20	คัดเลือกไว้	13
18	10	9	0.63	0.07	คัดออก	
19	10	7	0.57	0.20	คัดเลือกไว้	14
20	11	8	0.63	0.20	คัดเลือกไว้	15
21	9	6	0.50	0.20	คัดเลือกไว้	16
22	10	7	0.57	0.20	คัดเลือกไว้	
23	14	8	0.73	0.40	คัดเลือกไว้	17

ข้อที่	RH	RL	p	r	ผลการพิจารณา	ข้อสอบข้อที่
24	11	7	0.60	0.27	คัดเลือกรับ	18
25	11	8	0.63	0.20	คัดเลือกรับ	19
26	14	9	0.77	0.33	คัดเลือกรับ	
27	12	12	0.80	0.00	คัดออก	20
28	12	9	0.70	0.20	คัดเลือกรับ	
29	14	8	0.73	0.40	คัดเลือกรับ	21
30	12	9	0.70	0.20	คัดเลือกรับ	22
31	14	10	0.80	0.27	คัดเลือกรับ	23
32	12	7	0.63	0.33	คัดเลือกรับ	24
33	10	6	0.53	0.27	คัดเลือกรับ	25
34	13	10	0.77	0.20	คัดเลือกรับ	26
35	15	9	0.80	0.40	คัดเลือกรับ	27
36	10	6	0.53	0.27	คัดเลือกรับ	28
37	11	8	0.63	0.20	คัดเลือกรับ	29
38	15	10	0.83	0.33	คัดออก	
39	10	7	0.57	0.20	คัดเลือกรับ	
40	13	10	0.77	0.20	คัดเลือกรับ	30

**คะแนนหลังเรียนแบบทดสอบความสามารถในการฟังภาษาจีน**  
**โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา**

เลขที่	เรื่อง ฟินอิน	เรื่อง สวัสดิ์	เรื่อง เชอดีจิง ๆ	เรื่อง ก๊วยห่าผล	รวม
	(15)	(7)	(4)	(4)	(30)
1	11	5	3	4	23
2	12	5	3	3	23
3	12	5	2	3	22
4	11	6	3	3	23
5	10	6	3	4	23
6	12	4	3	3	22
7	13	6	2	3	24
8	12	5	3	3	22
9	12	6	3	3	24
10	11	5	4	4	23
11	13	4	3	3	23
12	13	6	4	3	26
13	14	6	3	4	26
14	12	5	4	4	24
15	13	5	3	3	23
16	12	5	4	3	23
17	13	5	4	3	24
18	14	6	3	4	27
19	10	7	3	4	24
20	12	5	4	3	23
21	13	6	3	3	25
22	12	4	4	4	23
23	13	5	4	3	25

คะแนนหลังเรียนแบบทดสอบความสามารถในการฟังภาษาจีน  
โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา

เลขที่	เรื่อง ฟินอิน (15)	เรื่อง สวัสดิ์ (7)	เรื่อง เชอดีจริง ๆ (4)	เรื่อง ก๊วยห่าผล (4)	รวม (30)
24	9	4	2	2	17
25	9	4	2	2	17
26	12	6	3	3	24
27	8	3	2	2	15
28	10	3	2	3	18
29	11	4	2	3	19
30	9	3	3	2	17



**คะแนนหลังเรียนแบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาจีน**  
**โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ฉบับที่ 1**

เลขที่	เรื่อง ฟินอิน	เรื่อง สวัสดิ์	เรื่อง เชอดีจิง ๆ	เรื่อง กล้วยห้าผล	รวม
	(15)	(7)	(4)	(4)	(30)
1	13	6	4	3	26
2	11	6	3	4	24
3	10	5	3	4	22
4	11	5	3	3	22
5	10	4	3	3	21
6	10	5	3	4	22
7	10	5	4	3	22
8	12	5	4	3	24
9	12	5	3	3	23
10	11	6	3	3	23
11	11	5	3	4	23
12	11	6	3	4	24
13	12	6	2	3	23
14	11	6	3	3	23
15	11	5	3	3	22
16	11	6	3	2	22
17	10	5	3	2	20
18	13	5	4	4	25
19	14	5	3	4	25
20	11	4	2	3	20
21	11	5	2	3	21
22	10	6	2	2	20
23	11	5	3	2	21



**คะแนนหลังเรียนแบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาจีน  
โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ฉบับที่ 1**

เลขที่	เรื่อง ฟินอิน (15)	เรื่อง สวัสดิ์ดี (7)	เรื่อง เชอดีจริงๆ (4)	เรื่อง ก๊วยห่าผล (4)	รวม (30)
24	13	5	3	3	24
25	11	5	1	3	20
26	10	5	2	2	19
27	10	5	2	3	20
28	10	4	2	2	18
29	9	4	3	2	18
30	9	4	2	1	16

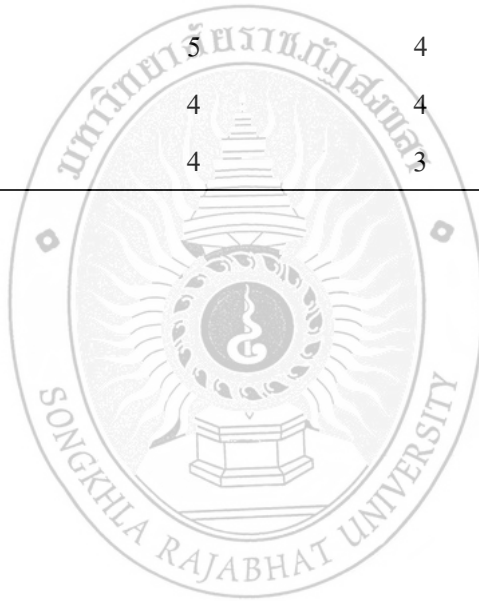


**คะแนนหลังเรียนแบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาจีน  
โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ฉบับที่ 2**

เลขที่	เรื่อง ฟินอิน (15)	เรื่อง สวัสดิ์ดี (7)	เรื่อง เชอดีจริง ๆ (4)	เรื่อง กล้วยห้าผล (4)	รวม (24)
1	4	4	3	3	14
2	4	5	4	4	17
3	4	4	4	5	17
4	3	4	5	4	16
5	5	6	6	5	22
6	3	3	4	3	13
7	3	4	4	4	15
8	4	4	5	5	18
9	4	4	4	5	17
10	4	3	4	5	16
11	5	5	6	5	21
12	5	6	4	5	20
13	4	3	4	4	15
14	3	4	4	5	16
15	4	5	4	4	17
16	3	4	4	3	14
17	5	4	4	5	18
18	4	4	4	4	16
19	3	4	4	4	15
20	4	3	3	4	14
21	4	5	5	4	18
22	4	4	5	5	18
23	5	5	5	5	20

คะแนนหลังเรียนแบบทดสอบความสามารถในการพูดภาษาจีน  
โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมทางภาษา ฉบับที่ 2

เลขที่	เรื่อง ฟินอิน (15)	เรื่อง สวัสดิ์ดี (7)	เรื่อง เชอดีจริง ๆ (4)	เรื่อง ก๊วยห่าผล (4)	รวม (24)
24	3	4	3	3	13
25	5	5	4	5	19
26	5	6	5	6	22
27	3	3	3	3	12
28	4	5	4	4	17
29	4	4	4	4	16
30	4	4	3	4	15



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อสกุล	นางสาวธมกร มาบัว
วัน เดือน ปีเกิด	17 พฤศจิกายน 2530
สถานที่เกิด	อำเภอชะอวด จังหวัดนครศรีธรรมราช
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้	45/1 หมู่ที่ 3 ตำบลควนหนองหงส์ อำเภอชะอวด จังหวัดนครศรีธรรมราช
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู (วิชาภาษาจีน)
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนระโนดวิทยา
ประวัติการศึกษา	<p>พ.ศ. 2545 ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.3) โรงเรียนมัธยมศึกษาจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช</p> <p>พ.ศ. 2548 ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) โรงเรียนทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช</p> <p>พ.ศ. 2552 ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) วิชาเอกภาษาจีน มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์</p> <p>พ.ศ. 2562 ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา</p>