

## The Effects of Learning Activities based on Communicative Language Teaching Approach with Games Based Teaching in Chinese Subject of Grade 3 Students

Manita Wornmuang<sup>1\*</sup> Sirawan Jaradrawiwat<sup>2</sup> and Phattharamanat Sritrakul<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Master of Education Program students (Curriculum and Teaching), Faculty of Education, Burapha University, Thailand

<sup>2</sup> Faculty of Education, Burapha University, Thailand

\* Corresponding author. E-mail: [Konmcake.manita1995@gmail.com](mailto:Konmcake.manita1995@gmail.com)

### ABSTRACT

The research article aimed (1) to compare the learning achievements Chinese language of grade 3 students in before and after learning the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject of grade 3 students; (2) to study Thai-Chinese Cross Cultural understanding skills of students who learned the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject of grade 3 students; and (3) to study their satisfaction with Learning the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject of grade 3 students. This research is a quasi-experimental research. The sample group was 24 students of Grade 3. They were selected by cluster random sampling method. The instrument for collecting data were; 1) Learning management plan, 2) Chinese learning achievement test, 3) Thai-Chinese Cross Cultural Comprehension Skills, and 4) Satisfaction assessment form. There were analyzed by finding the mean, standard deviation and t-test for dependent sample. The result of the study found that the learning achievement of Chinese language of grade 3 students who learned the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject. After-learning was higher than before-learning at statistical significance at the .05 level. Skills for understanding Thai-Chinese Cross cultures of the students who studied the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject were at good quality levels. Satisfaction with the learning activities according to the effects of learning activities based on communicative language teaching approach with games based teaching in Chinese subject of grade 3 students was at the highest level.

**Keywords:** Language Teaching for Communication, Games-Based Learning, Thai-Chinese Cross Cultural Understanding Skills, Chinese Learning Achievement

## ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

มานิตา วอนเมือง<sup>1\*</sup> สิริวารรณ จรัสวิวัฒน์<sup>2</sup> และ ภัทรมนัส ศรีตระกูล<sup>2</sup>

<sup>1</sup> นิสิตโครงการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ประเทศไทย

<sup>2</sup> คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ประเทศไทย

\* Corresponding author. E-mail: [Konmcake.manita1995@gmail.com](mailto:Konmcake.manita1995@gmail.com)

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (2) เพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน และ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 24 คน ได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน 3) แบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน 4) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าทดสอบที ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน อยู่ในระดับคุณภาพดี ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร, การสอนโดยใช้เกม, ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน

© 2023 JSSP: Journal of Social Science Panyapat

### บทนำ

เป้าหมายด้านผู้เรียนของแผนการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2560 –2579 คือมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ทักษะและคุณลักษณะต่อไปนี้ 3Rs ได้แก่ 1) การอ่านออก 2) การเขียนได้ และ 3) การคิดเลขเป็น ทักษะ 8Cs ได้แก่ 1) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา 2) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) ทักษะด้านความเข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรม 4) ทักษะการร่วมมือและการทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ 5) ทักษะด้านการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ 6) ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และการรู้ ICT 7) ทักษะอาชีพและการเรียนรู้ 8) ความมีเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรม และจริยธรรม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ครูผู้สอนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับทักษะเหล่านี้กับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้มีทักษะและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ รวมถึงการพูดสื่อสารและรับข้อมูลประเด็นต่างๆ เหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเร่งสร้าง

ให้เกิดกับผู้เรียนทุกคน เพราะเป็นความต้องการของสังคมโลก (Madoc, 2005) กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของภาษาจีน จึงจัดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาจีนขึ้นในสถานศึกษา โดยจัดเป็นรายวิชาเพิ่มเติมในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้อาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาการแสวงหาความรู้การประกอบอาชีพการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้นเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีการคิดสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

ในสังคมปัจจุบันมีหลากหลายสังคมจึงส่งผลทำให้เกิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมด้วย ความหลากหลายทางวัฒนธรรมอาจจะมาจากปัจจัยหลายอย่างอันเนื่องจากคนแต่ละเชื้อชาติ วัฒนธรรม ศาสนา ความเชื่อ และทัศนคติต่างๆ และโครงสร้างทางสังคมที่แตกต่างกัน รวมทั้งการกระจายทางวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปสู่สังคมอื่น ทำให้วัฒนธรรมของสังคมหนึ่งย่อมแตกต่างไปจากอีกสังคมหนึ่งได้การเรียนรู้ที่จะยอมรับและเข้าใจความแตกต่างเหล่านั้น คือหัวใจสำคัญที่จะทำให้เรามีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ความแตกต่างทางวัฒนธรรมส่งผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ และยังส่งผลรวมมาถึงระบบการศึกษาด้วย เพราะเมื่อมีการย้ายถิ่นฐานของประชากรมากขึ้นกว่าเดิม ทำให้นักเรียนในโรงเรียนเริ่มมีความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรมมากขึ้น ดังนั้นนอกจากครูจะต้องมีความรู้และความสามารถทางการจัดการเรียนการสอนแล้วครูควรจะต้องมีความเข้าใจระหว่างผู้เรียนซึ่งจะช่วยทำให้ครูเข้าใจผู้เรียนได้มากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องความแตกต่างทางวัฒนธรรมจะช่วยให้ครูเข้าใจและสามารถจัดการเรียนการสอนได้สอดคล้องกับผู้เรียนมากขึ้น (Ford & Whiting, 2008)

McAllister and Irvine (2000) กล่าวว่า ครูที่สอนในห้องเรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมจะต้องมีความสามารถทางวัฒนธรรมเพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้ดีขึ้น Suh (2004) ได้กล่าวในแนวทางเดียวกันอีกว่า ครูที่สอนในโรงเรียนสองภาษาและมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมจะต้องมีความสามารถทางวัฒนธรรมซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ความตระหนักในความแตกต่างทางวัฒนธรรมของนักเรียน ความตระหนักในวัฒนธรรมของตนเอง และมีทักษะในการปรับตัวเมื่ออยู่ในความหลากหลายทางวัฒนธรรม จึงจะทำให้มีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และ ศิริรัตน์ แอดสกุล (2556) ได้กล่าวไว้ว่า ภาษาถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรมอย่างหนึ่งโดยเป็นอุปกรณ์ในการสื่อสารติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลต่างๆ ในสังคม รวมถึงเป็นเครื่องมือของการถ่ายทอดวัฒนธรรมด้วย

จากงานวิจัยการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย พบปัญหาต่างๆ หลายประการซึ่ง ส่วนหนึ่งของปัญหาที่พบคือ ประสิทธิภาพการเรียนต่ำ ผู้เรียนจำนวนมากไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และแบบเรียนที่ใช้ในประเทศไทยขาดความเหมาะสม แบบเรียนที่นิยมใช้ไม่จำเป็นจะเป็นการเรียนการสอนในระบบหรือนอกระบบ มีการใช้แบบเรียนที่ผลิตจากประเทศจีน เสียเป็นส่วนใหญ่ตลอดจนวิธีการสอนไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ครูผู้สอนขาดเทคนิคและสื่อการสอนที่จะดึงดูดให้ผู้เรียนตั้งใจและสนใจเรียนภาษาจีน การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยโดยทั่วไปยังใช้ระบบเก่าซึ่งเน้นการท่องจำ อ่าน คัด เขียน โดยไม่เกิดแรงจูงใจในการที่จะนำไปใช้ในชีวิตจริง อีกทั้งตำราที่ใช้ต่างๆ ยังมีความล้าหลัง (Nuansri, 2015) จากการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในโรงเรียนห้วยใหญ่ ทำให้ทราบว่านักเรียนโรงเรียนห้วยใหญ่ส่วนมาก ไม่มีความรู้พื้นฐานทางด้านทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาจีนมาก่อน นักเรียนบางคนสามารถพูดคำศัพท์ภาษาจีนเป็นคำและประโยคง่ายๆ ได้นักเรียนบางคนเคยเรียนสัทอักษรจีน (พินอิน) มาบ้าง ซึ่งคำศัพท์ที่เรียนก็เป็นคำศัพท์พื้นฐาน เช่น คำทักทาย สวัสดี การนับ จำนวนนับ เป็นต้น (โรงเรียนห้วยใหญ่, 2564) นักเรียนบางคนไม่เคยเรียนภาษาจีนมาเลย จึงทำให้เป็นเรื่องยากที่จะสอนภาษาจีนให้กับนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานทางด้านภาษาจีนให้สามารถสื่อสารภาษาจีนได้ถูกต้อง จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในโรงเรียนห้วยใหญ่ ยังพบปัญหาการขาดสื่อการเรียนรู้อาษาจีนและแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะนำมาช่วยกระตุ้นดึงดูดให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่เรียนรู้เพื่อเพิ่มทักษะการสื่อสารและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อาษาจีนให้สูงขึ้น

จุดมุ่งหมายของการสอนภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร คือ มุ่งให้ผู้เรียนใช้ภาษาที่เรียนใน การสื่อสารทำความเข้าใจระหว่างกัน และคนส่วนใหญ่มีความเชื่อว่าถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับ โครงสร้างทางภาษาและคำศัพท์แล้วจะสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้แต่ข้อเท็จจริงแล้วพบว่า ถึงแม้ผู้เรียนจะเรียนรู้โครงสร้างของภาษาต่างประเทศมาแล้วเป็นอย่างดีก็ยังไม่สามารถพูดคุยหรือสื่อสารกับชาวต่างประเทศหรือจะใช้ได้บ้างก็จะใช้ภาษาในลักษณะที่เจ้าของภาษาไม่ใช้กัน แม้จะเป็นภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ด้วยเหตุนี้ นักภาษาศาสตร์และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ จึงได้พัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารขึ้น สมิตรา อังวัฒนกุล (2549) กล่าวถึงการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารว่าการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นแนวคิดที่เกิดจากความตระหนักถึงความจริงที่ว่าความรู้ความสามารถทางด้านศัพท์ไวยากรณ์และโครงสร้างทางภาษาเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถช่วยให้ผู้เรียนใช้ภาษาที่เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมในการสื่อสารกับผู้อื่น การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการใช้ภาษาระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับว่าวิธีสอนที่ทำให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้จริง

การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้นักเรียนได้ผ่อนคลายทำให้ความตึงเครียดในการเรียนลดน้อยลงและลืมนำกำลังเรียนอยู่ในห้องเรียน ในการเรียนรู้ภาษาสิ่งที่เป็นอุปสรรคใหญ่คือความตึงเครียดและกดดัน กระบวนการเรียนรู้ภาษาในรูปแบบเก่าทำให้สิ้นเปลืองเวลาและเป็นการเพิ่มความกดดัน ให้กับนักเรียนซึ่งระดับความกดดันที่เพิ่มขึ้นจะรบกวนความตั้งใจเรียน และประสิทธิผลการเรียนรู้ นอกจากนั้นจะเป็นการทำลายแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนอีกด้วย การเรียนรู้โดยใช้เกม คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์กติกาเงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริงเป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับผู้อื่นโดยการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, 2552) สอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลวรรณ สาดศิลป์ (2561) ได้พัฒนาทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุดมดรุณี ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกม มีประสิทธิภาพของการอ่านสัทอักษรภาษาจีนที่สูงขึ้น 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ หมิงหยู เปา (2560) ได้พัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัย พบว่า 1) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และ อ่อน หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากเป้าหมายของแผนการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2560 –2579 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนควรได้รับจากการจัดการเรียนรู้จากปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นแนวคิดในการวิจัยด้วยการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีน เพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนโรงเรียนห้วยใหญ่

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

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

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง ซึ่งมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

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

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

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 5 แผน การเล่นเกมจะอยู่ในขั้นฝึกการใช้ภาษาในการสื่อสาร (Production) ซึ่งผู้สอนจะให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมโดยใช้เกมอย่างอิสระ ซึ่งจะประกอบด้วย 4 ขั้น คือ 1) ขั้นนำเสนอเกม 2) ขั้นเล่นเกมตามกติกา 3) ขั้นอภิปรายสรุปผลการเล่น 4) ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ได้ผ่านการประเมินความเหมาะสมของสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.63 มีค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.67 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83

2.3 แบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ซึ่งกำหนดระดับคะแนนแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ ระดับคะแนน 1 หมายถึง พอใช้ ระดับคะแนน 2 หมายถึง ดี ระดับคะแนน 3 หมายถึง ดีมาก จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นแบบประเมินแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

#### 3. สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

4.1 นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปยื่นขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

4.2 ทำหนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในโรงเรียนห้วยใหญ่

4.3 ปฐมนิเทศกับเรียนกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรีจำนวน 24 คน ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม

4.4 ประเมินก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ

4.5 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 5 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ให้นักเรียนทำกิจกรรมตามแบบของกิจกรรมที่อยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้

4.6 การประเมินหลังเรียน (Post-test) ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน หลังเรียน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียน

4.7 ประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน จำนวน 10 ข้อ

4.8 ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ

4.9 นำข้อมูลไปวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำไปเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

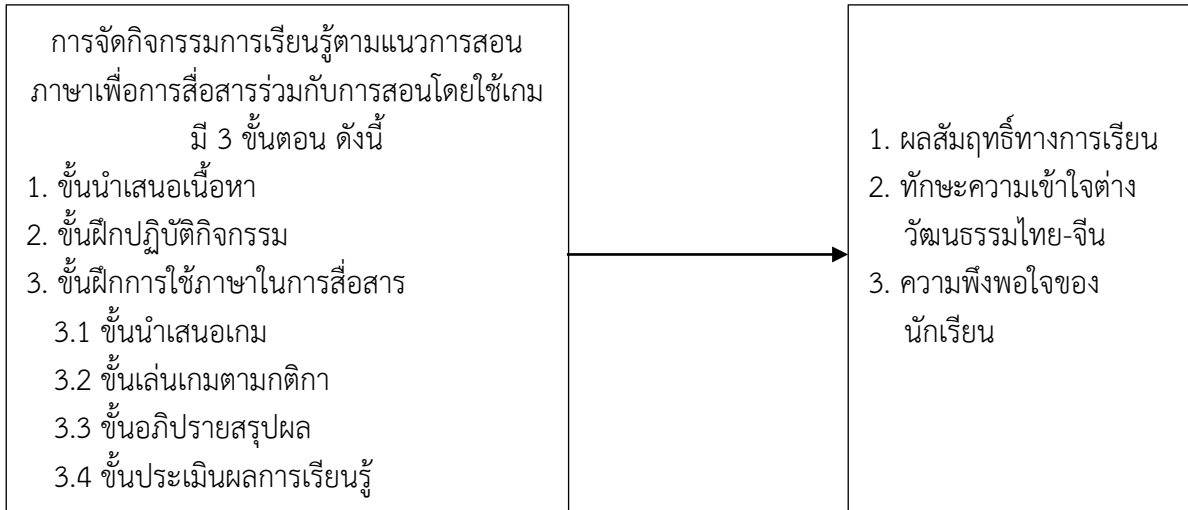
## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

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

5.2 วิเคราะห์ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โดยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนไปวิเคราะห์ทางสถิติหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนประเมินทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน แต่ละข้อคำถาม

5.3 วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนว การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนไปวิเคราะห์ทางสถิติหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลความหมายของค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจแต่ละข้อคำถาม

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนห้วยใหญ่ จังหวัดชลบุรี

ตารางที่ 1 แผนการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 แผนการเรียนรู้จำนวน 10 ชั่วโมงดังนี้

แผนการเรียนรู้	ชื่อแผนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	ขั้นตอนการสอน
1	การทักทาย (你好!)	2	1. ชี้นำเสนอเนื้อหา 2. ขั้นฝึกปฏิบัติกิจกรรม 3. ขั้นฝึกการใช้ภาษาในการสื่อสาร 3.1 ชี้นำเสนอเกม 3.2 ขั้นเล่นเกมตามกติกา 3.3 ขั้นอภิปรายสรุปผล
2	อาหาร (食物)	2	
3	อุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร (餐具)	2	
4	สถานที่ (地点)	2	
5	เทศกาล (节日)	2	
	รวม	10	

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 6.75 คะแนน ( $\bar{X} = 6.75$ , S.D.= 1.33) คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.21 คะแนน ( $\bar{X} = 15.21$ , S.D.= 1.74) และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน

ผลการศึกษาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน พบว่า โดยรวมอยู่ใน

ระดับคุณภาพดี ( $\bar{X} = 2.26$ , S.D.= 0.62) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีนสูงสุด คือ ความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับอาหารไทย-จีน ( $\bar{X} = 2.54$ , S.D.= 0.55) รองลงมาคือ การรับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม การใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารไทย-จีน ( $\bar{X} = 2.46$ , S.D.= 0.49) ส่วนข้อที่มีทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ต่ำที่สุดคือความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับเทศกาลวันสำคัญไทย-จีน ( $\bar{X} = 2.04$ , S.D.= 0.73)

### 3. ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.54$ , S.D = 0.61) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความพึงพอใจสูงสุด คือ มีความสนุกสนานในการเรียนรู้โดยใช้เกม ( $\bar{X} = 4.65$ , S.D.= 0.58) รองลงมาคือ ได้ฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ( $\bar{X} = 4.60$ , S.D.= 0.55) ส่วนข้อที่มีระดับความพึงพอใจต่ำที่สุด คือ มีส่งเสริมความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรมไทย-จีน ( $\bar{X} = 4.43$ , S.D. = 0.78) ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

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

### อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 6.75 คะแนน ( $\bar{X} = 6.75$ , S.D.= 1.33) คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 15.21 คะแนน ( $\bar{X} = 15.21$ , S.D.= 1.74) และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งสอดคล้องกับ สุมิตรา อังวัฒนกุล (2549) ได้กล่าวว่า ภาษาคือเครื่องมือในการสื่อสารและเป้าหมายของการสอนภาษาคือเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวการ



สอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับ ทิศนา ขมมณี (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนโดยใช้เกมมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเสนอเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลวรรณ สาดศิลป์ (2561) ได้พัฒนาทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุตรมณี ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการอ่านสัทอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกม มีประสิทธิภาพของการอ่านสัทอักษรภาษาจีนที่สูงขึ้น 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนโดยใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ หมิงหยู เปา (2560) ได้พัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอน โดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และ อ่อน หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการศึกษาทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีนพบว่า อยู่ในระดับคุณภาพดี ( $\bar{X}$  = 2.26, S.D. = 0.62) ผลการศึกษาผู้เรียนจะสามารถการปรับตัวไปมาระหว่างสองวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม กลมกลืนมีการเปิดโอกาสให้ตนเองได้มีประสบการณ์การเรียนรู้กับวัฒนธรรมใหม่ๆ โดยการปฏิสัมพันธ์กันด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม ทำให้มีทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน อยู่ในระดับคุณภาพดี สอดคล้องกับการศึกษาของ Jia & Rutherford (2010) พบว่า กระบวนการปรับตัวทางวัฒนธรรม กลุ่มเรียนรู้ (Learning) เป็นกลุ่มที่เมื่อเจอวัฒนธรรมที่แตกต่างแล้วพยายามทำความเข้าใจเรียนรู้และผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรม ที่แตกต่างเข้าหาตนเอง เช่น พยายามใช้ข้อเท็จจริงทางวัฒนธรรมเพื่อให้เข้าใจแก่นแท้จะเป็นผู้เรียนที่ดีและพยายามที่จะมีปฏิสัมพันธ์ กับผู้ที่มีวัฒนธรรมแตกต่างอยู่ในวัฒนธรรมที่แตกต่างด้วยความตั้งใจ ใฝ่รู้และเคารพ จนในที่สุดกลายเป็นผู้ที่มีลักษณะสองวัฒนธรรม (Bicultural) มีความสามารถในการปรับตัวไปมา ระหว่างสองวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมกลมกลืนการเปิดโอกาสให้ตนเองได้มีประสบการณ์การเรียนรู้กับวัฒนธรรมใหม่ๆ โดยปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับบุคคล และสิ่งแวดล้อมจริง จะช่วยให้เปิดกว้างในการเรียนรู้ (Breadths) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง (Depths) และความสัมพันธ์ (Relevance) ทั้งด้านภาษา ความเป็นอยู่ อาหาร และศิลปะ วัฒนธรรมท้องถิ่น คนได้ค้นพบความสนใจของตนเองและมีทางเลือกในการแสวงหาใหม่ๆ อีกด้วย และสอดคล้องกับการศึกษาของ Smith (2013) ได้กล่าวถึงทักษะความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรมในกลุ่มคนในหลากหลายชาติพันธุ์ เข้าใจความแตกต่างทางกระบวนการทัศน เห็นคุณค่าในการอยู่ร่วมกันยอมรับวัฒนธรรมประเพณีที่ดีงามของแต่ละสังคม ซึ่งจะช่วยเชื่อมโยงบูรณาการกับทักษะอื่นๆ ได้อย่างลงตัว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มัญชรี โชติรสสุติ (2556) ได้วิจัย เรื่องการปรับตัวข้ามวัฒนธรรมของนักเรียนไทยในต่างประเทศ ได้ศึกษา 2 ด้าน คือ ด้านทัศนคติของตนเองและด้านภาษา ผลการศึกษาพบว่า ด้านทัศนคติของตนเอง จะมองในด้านบวก เปิดใจกว้างยอมรับวัฒนธรรมใหม่ๆ เข้ามาและไม่ยึดติดโดยเอาตนเองเป็นที่ตั้ง และด้านภาษาที่เป็นปัจจัยเอื้อต่อการปรับตัวข้ามวัฒนธรรมเนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารสร้างความเข้าใจระหว่างกันโดยมีแนวทางในการปรับตัว คือ พยายามสร้างมนุษยสัมพันธ์กับคนในสังคม เลือกคบเพื่อนที่หลากหลายกลุ่มและทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันกับผู้ที่อยู่ในสังคมนั้น

ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.54, S.D. = 0.61) จากผลการประเมินความพึงพอใจ จะเห็นได้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

ร่วมกับการสอนโดยใช้เกม เพราะการสอนโดยใช้เกมจะเปิดโอกาสให้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงออกถ่ายทอดความรู้สึกความคิดผ่านการสื่อสารทำให้การเรียนภาษามีความสำคัญและมีความหมาย สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้จริง ในสถานการณ์ต่างๆ ลดความตึงเครียดในการเรียนภาษาที่มีการจดจำไวยากรณ์ คำศัพท์ เพื่อการทำข้อสอบ เกิดจุดมุ่งหมายในการเรียนภาษาเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารอย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรวิศา นามบุญจิตร (2556) ได้ใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ อัญชลีภรณ์ วงษ์คำ (2550) ได้กล่าวว่าการเพิ่มความพึงพอใจเป็นตัวบ่งชี้ที่ส่งผลถึงสภาพความสำเร็จของงานอันเกิดจากการตอบสนองทางอารมณ์หากมีสิ่งที่ทำให้เกิดความพึงพอใจมากงานก็มีโอกาสประสบความสำเร็จตามเป้าหมายสูง

### องค์ความรู้ใหม่

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้นำเอาการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มี 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาสาระการเรียนรู้โดยใช้แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร
2. ขั้นฝึกปฏิบัติกิจกรรม (Practice) เป็นขั้นฝึกปฏิบัติกิจกรรม การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ผู้สอนจะดำเนินการจัดกิจกรรมในห้องเรียน ในการฝึกปฏิบัติกิจกรรมทางภาษา และดำเนินการควบคุมการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนให้ใช้ถูกต้อง
3. ขั้นฝึกการใช้ภาษาในการสื่อสาร (Production) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งผู้สอนจะให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมการสอนโดยใช้เกมอย่างอิสระ เป็นการให้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้น ได้แก่ 1) ขั้นนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น 2) ขั้นเล่นเกมตามกติกา ครูต้องให้ข้อมูลผู้เรียนในด้านภาษาและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น คำศัพท์รูปประโยค วัฒนธรรมการใช้ภาษาในหัวข้อที่เกี่ยวกับเกมก่อน จากนั้นให้ผู้เรียนฝึกฝนการใช้ภาษากลุ่มย่อย เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่ม และให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา 3) ขั้นอภิปรายสรุปผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน เมื่อผู้เรียน ทำกิจกรรมเล่นเกมแล้ว ให้ร่วมกันอภิปรายและสรุปผลการเล่นเกม ที่มีต่อความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และ 4) ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมข้างต้น ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาจีนในการสื่อสารที่สามารถนำไปใช้โดยการเรียนผ่านการเล่นเกม ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ห้อย่างมีเหตุผล ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม และการสื่อสาร ผู้สอนเป็นผู้ให้แนวทางและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน แต่ไม่ได้เป็นผู้สอนที่ให้ข้อมูลทั้งหมด เกมยังสามารถกระตุ้นแรงจูงใจและเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ ทำให้มีการจดจำข้อมูลได้ดีขึ้นและมีผลการเรียนรู้ที่ดีทำให้สามารถจดจำคำศัพท์ รูปประโยค บทสนทนา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักเรียนสูงขึ้น และทำให้นักเรียนมีทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน อยู่ในระดับคุณภาพดี

### สรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี

ที่ 3 ซึ่งเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษา เพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีน อยู่ในระดับคุณภาพดี ( $\bar{X} = 2.26$ , S.D.= 0.62) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.54$ , S.D.= 0.61)

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ครูผู้สอนควรทำการปฐมนิเทศนักเรียนให้เกิดความรู้และแนะนำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แก่นักเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจให้สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้จริงในชีวิตประจำวัน ดังนั้นครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้ภาษาอย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปสื่อสารได้ทั้งกับเจ้าของภาษา และผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา โดยคำนึงถึงการใช้ในชีวิตจริง (Use) มากกว่าวิธีการใช้ภาษา (Usage) ซึ่งอาจจะมีบ้างที่ไวยากรณ์ไม่ถูกต้อง แต่ก็สามารถสื่อสารได้อย่างเข้าใจ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนไม่เคร่งเครียด หรือคอยระวังในการใช้จนทำให้ไม่กล้าพูดสื่อสารนั่นเอง

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนบางกลุ่มสามารถพูดได้ดีแต่มีบางส่วนยังไม่ค่อยกล้าแสดงออก น้ำเสียงที่ใช้เบา พูดตะกุกตะกัก จึงทำให้เกิดความประหม่าไม่กล้าพูด กลัวเพื่อนล้อ ซึ่งครูผู้สอนควรชี้แจงสร้างข้อตกลง ควรมีการให้กำลังใจและสร้างแรงจูงใจ พร้อมทั้งเสริมแรงในการสร้างพฤติกรรมบวกในการเรียนรู้

1.4 การใช้สื่อการสอนสามารถทำได้หลากหลาย โดยไม่จำกัดแค่สื่อที่ผู้สอนนำมาให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้จากแหล่งเรียนรู้อื่นๆ เพิ่มเติมได้ เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต เพื่อให้ได้ข้อมูลในการทำกิจกรรมกลุ่มถูกต้องมากที่สุด

1.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ครูผู้สอนควรเน้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม

### 2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ให้กับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป จากผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นและทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรมไทย-จีน ของนักเรียนอยู่ในระดับคุณภาพดี

2.2 ควรมีการวิจัยและพัฒนาวิธีในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด

2.3 ควรศึกษาตัวแปรที่เป็นแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม ที่มีประสิทธิภาพและสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน เช่น การใช้ Google site ร่วมกับ Application อื่น

2.4 การศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ควรใช้กลไกของเกมในการจัดการเรียนรู้ด้วย (Gamification)

## เอกสารอ้างอิง

- กมลวรรณ สาดศิลป์. (2561). ผลการพัฒนาทักษะการอ่านลัทธิอักษรพินอินในภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุดมตรุณี. (ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน:องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปวีศา นานุกิจิตร. (2556). ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. (ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่).
- มัญชรี โชติรสสุติ. (2556). การปรับตัวข้ามวัฒนธรรมของนักเรียนไทยในต่างประเทศ. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต).
- โรงเรียนห้วยใหญ่. (2564). รายงานการทดสอบวัดความรู้พื้นฐานภาษาจีนของนักเรียนโรงเรียนห้วยใหญ่. ชลบุรี: โรงเรียนห้วยใหญ่.
- ศิริรัตน์ แอดสกุล. (2556). ความรู้เบื้องต้นทางสังคมวิทยา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579. กรุงเทพฯ: บริษัท พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2549). วิธีการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2552). วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- หมิงหยู เปา. (2560). ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- อัญชลีภรณ์ วงษ์คำ. (2550). ความพึงพอใจที่มีต่อคุณลักษณะพึงประสงค์ผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของผู้บริหารสถานประกอบการในจังหวัดสิงห์บุรี. (ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี).
- Ford, D. Y., & Whiting, G. W. (2008). Cultural competence: Preparing gifted students for a diverse society. *Roepers Review*, 30(2), 104-110.
- Jia, F., & Rutherford, C. (2010). Mitigation of supply chain relational risk caused by cultural differences between China and the West. *The International Journal of Logistics Management*, 21(2), 251-270.
- Madoc Jones, I., & Parrott, L. (2005). Virtual social work education-theory and experience. *Social Work Education*, 24(7), 755-768.
- McAllister, G., & Irvine, J. J. (2000). Cross cultural competency and multicultural teacher education. *Review of educational research*, 70(1), 3-24.
- Nuansri, A. (2015). The communicative approach for learning Chinese with the total physical response (TPR) method for the Grade 4 students of way Khu-yang, Kampheng Phet Primary education area office 1. *Panyapiwat Journal*, 7(1), 149-159.
- Smith, C. A. (Ed.). (2013). *Encyclopedia of parenting: theory and research*. England: Routledge.
- Suh, E. E. (2004). The model of cultural competence through an evolutionary concept analysis. *Journal of transcultural nursing*, 15(2), 93-102.