

ผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลาง โดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชาวไทย

The Achievement and Satisfaction of Thai Students upon Learning Management of Mandarin through Kahoot Application

ARTICLEINFO

Article history:

Received 4 August 2021

Revised 18 September 2021

Accepted 23 September 2021

Available Online

อมรา อภัยพงศ์¹

Ammara Apaipong¹

ABSTRACT

The objectives of this paper were 1) to study the achievement in Mandarin learning management before and after the use of Kahoot of first-year students majoring in Chinese program at Suratthani Rajabhat University. and 2) to study the satisfaction on Mandarin learning management using Kahoot of first-year students majoring in Chinese program at Suratthani Rajabhat University. The sample included one section of 20 first-year students, in semester one of academic year 2020. The study was an experimental study using one group pretest – posttest design

The research findings were 1) the students' achievement in Mandarin learning management pretest was 53.00 percent and posttest was 71.43 percent. The analysis based on the teaching Chinese framework of the academician, the researcher found that the posttest score of using Kahoot on Mandarin synonyms (近义词) and sentence structures “verb +了” of the sample was not considered a good level. 2)The satisfaction on Mandarin learning management using Kahoot of the students showed that the enjoyment was in the highest level ($\bar{x} = 4.28$, S.D. = 0.890), followed by the use of the program ($\bar{x} = 4.27$, S.D. = 1.044), and the benefits ($\bar{x} = 4.12$, S.D. = 1.158), respectively. In addition, the analysis of the interview on the satisfaction of Mandarin learning management showed that the students were most satisfied with the enjoyment.

KEYWORDS: LEARNING MANAGEMENT / MANDARIN / SATISFACTION / ACHIEVEMENT / KAHOOT PROGRAM

¹ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ประเทศไทย

¹ Bachelor of Arts, Chinese, Faculty of Humanities and Social Sciences, Suratthani Rajabhat University, Thailand.

Corresponding author; E-mail address: krujeen@hotmail.co.th



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในการเรียนรู้ภาษาจีนกลางก่อนและหลังการใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน ระเบียบการวิจัยเป็นแบบเชิงทดลอง (Experimental Research) แผนการวิจัยเป็นแบบ One Group Pretest – Posttest Design

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาจีนกลาง นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 53.00 และมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 71.43 และจากการวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดของนักวิชาการการสอนภาษาจีนกลาง นักวิจัยพบว่า การนำแบบทดสอบท้ายคาบผ่านการตอบคำถามด้วยโปรแกรม Kahoot ด้านคำศัพท์จีนที่มีความหมายใกล้เคียงกัน (近义词) และด้านโครงสร้างไวยากรณ์จีน “คำกริยา + 了” ของนักศึกษาชาวไทย ยังไม่สามารถทำคะแนนผ่านได้ในระดับที่ 2) ความพึงพอใจการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot นักศึกษา มีความพึงพอใจด้านความสนุกสนานมากที่สุด คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.890 รองลงมาคือความพึงพอใจด้านการใช้งานโปรแกรม คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.044 และมีความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.158 ตามลำดับนอกจากนั้น ผลการสัมภาษณ์นักศึกษาด้านความพึงพอใจการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในด้านความสนุกสนานมากที่สุด

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้ / ภาษาจีนกลาง / ความพึงพอใจ / ผลสัมฤทธิ์ / โปรแกรม KAHOOT

บทนำ

การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ในสังคมโลกไร้พรมแดน สังคมแห่งข่าวสาร และยุคแห่งความก้าวหน้าเทคโนโลยีการศึกษาสมัยใหม่ ภาษาและเทคโนโลยีมีบทบาทอย่างยิ่งในศตวรรษนี้ กล่าวคือ เป็นการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยผู้สอนสามารถถ่ายทอดความรู้การทํากิจกรรมหรือแบบฝึกหัดผ่านระบบสื่อการเรียนการสอนภาษาจีนร่วมกับเทคโนโลยี และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจากการใช้สื่อมัลติมีเดียที่อยู่ในรูปแบบระบบออนไลน์ ซึ่งเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้เรียนเพื่อให้เกิดการรับรู้ภาษาที่สองได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากแผนพัฒนายุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม 20 ปี (พ.ศ.2560 – 2579) ได้กำหนดทิศทางและยุทธศาสตร์พัฒนาประเทศ โดยมีแนวคิดการพัฒนาองค์ความรู้แบบบูรณาการวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ากับองค์ความรู้ด้านสังคม ศิลปวัฒนธรรม นิเทศศาสตร์ วารสารศาสตร์ และภาษาต่างประเทศ เพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างเนื้อหาดิจิทัลที่สร้างสรรค์และหลากหลาย (ร่างยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม 20 ปี, 2560) อีกทั้งยังสอดคล้องกับแผนพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานีระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2561 – 2565) ที่ได้กำหนดยุทธศาสตร์ที่ 1 คือการพัฒนายกระดับคุณภาพการศึกษาและจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 โดยมีเป้าประสงค์ยกระดับการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาให้เป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏที่ดีที่สุดแห่งหนึ่งในประเทศไทย รวมทั้งยกระดับ การเรียนการสอนให้เป็นที่ยอมรับมากยิ่งขึ้น โดยการคิดค้นนวัตกรรมด้านการศึกษาที่มีคุณภาพเหมาะสมกับประชาชนทุกเพศ ทุกวัย เพื่อยกระดับการศึกษาให้กับประชาชนอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต จากแผนพัฒนายุทธศาสตร์ดังกล่าวสะท้อนภาพการศึกษาในยุคปัจจุบันที่ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเตรียมความพร้อมด้านเทคโนโลยี โดยมีภาษาต่างประเทศเป็นตัวกลางสำคัญในการถ่ายทอดข้อมูล

ข่าวสาร และยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันระหว่างมนุษย์ได้อีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ภาษาจีนกลาง” ซึ่งถือว่าเป็นภาษาต่างประเทศ ที่ควรเรียนรู้มากที่สุดในยุคทศวรรษที่ 21 เพราะกระทรวงศึกษาธิการเริ่มตระหนักถึงความจำเป็นในการใช้ภาษาที่สาม จึงได้จัดการเรียนการสอนภาษาจีนกลางขึ้นในโรงเรียนภาครัฐและภาคเอกชน ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา รวมทั้งอุดมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการสื่อสารเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งมีความสอดคล้องกับหัวข้อการวิจัยในครั้งนี้ กล่าวคือ ผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชาวไทย คืองานวิจัยที่ศึกษาการดำเนินงานตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนในยุคไทยแลนด์ 4.0 ครูผู้สอนในสถาบันการศึกษาควรมีการจัดการเรียนการสอนเพิ่มทักษะภาษาต่างประเทศ เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีทักษะการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและเพิ่มทักษะการเรียนรู้ภาษาจีนกลางให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 นั่นเอง

“ภาษาจีนกลาง” เป็นอีกหนึ่งภาษาที่คนทั่วโลกใช้มากรองจากภาษาอังกฤษ การเรียนการสอนภาษาจีนกลางในยุคปัจจุบันของผู้เรียนโดยทั่วไปมีแนวคิดที่ว่า “ได้มีโอกาสเรียน เข้าใจได้บ้าง” พัฒนามาเป็น “รู้จริง รู้ลึก ได้ผลจริง” (ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์ แมงดารินทร์, 2562) จากการรับสมัครสัมภาษณ์นักศึกษา สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีการศึกษา 2562 และปีการศึกษา 2563 ที่ผ่านมานักวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่ผ่านการสัมภาษณ์ ส่วนใหญ่มีทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนกลางอยู่ในระดับพอใช้ แต่หากเป็นกรณีของโรงเรียนรัฐ เช่น โรงเรียนอำมาตย์พานิชนุกูล จังหวัดกระบี่ โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี เป็นต้น นักเรียนจะสามารถใช้ภาษาจีนกลางตอบโต้กับผู้สัมภาษณ์ได้และสอดคล้องกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา แต่โดยภาพรวมแล้วนักเรียนระดับชั้นมัธยมที่มาสมัครเรียนยังต้องพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนกลางในระดับพื้นฐานให้ดียิ่งขึ้น

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาหัวข้อ “ผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชาวไทย” เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปขยายผลและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนกลางในระดับอุดมศึกษา และนำความรู้จากเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาประยุกต์ใช้กับวิธีการสอนในห้องเรียน รูปแบบการสอนดังกล่าว จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนภาษาจีนกลางมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางก่อนและหลังใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

สมมติฐานการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot จะสามารถทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน มีผลสัมฤทธิ์การคำนวณค่าร้อยละ (Percentage) จากการเรียนรู้คำศัพท์และบทสนทนาในภาษาจีนกลางหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน
2. การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ในด้านคำศัพท์และบทสนทนาจีนระดับพื้นฐาน จะสามารถทำให้นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับที่ดี



ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการวิจัย คือ นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 จำนวน 20 คนที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2563 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection) จากรายชื่อนักศึกษาการลงทะเบียนรายวิชา HCH0104 การฟังและการพูดภาษาจีนระดับต้น 1

2. ขอบเขตด้านตัวแปรที่จะศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot

2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

2.2.2 ความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

3. ขอบเขตด้านเนื้อหาที่ใช้สอน

การสร้างคำศัพท์และบทสนทนาจีนโดยโปรแกรม Kahoot เป็นการยกตัวอย่างเนื้อหาบางส่วนจากตำราเรียนของมหาวิทยาลัยรามคำแหง วิชาการฟังและการพูดภาษาจีน 1 และแบบเรียนภาษาจีนพื้นฐาน (ชุดสัมพันธ์ภาษาจีน 2) เพื่อนำมาสร้างเอกสารประกอบการสอนในชั้นเรียนโดยการแบ่งเนื้อหาในบทเรียนออกเป็นสามบท ได้แก่ บทที่ 1 การทักทายถามไถ่ทุกข์สุข บทที่ 2 ฉันอยากกินชาลาเปา บทที่ 3 แม่ของฉันส่งพัสดุมาให้หนึ่งชิ้น โดยจำแนกเนื้อหาออกเป็น 2 ด้าน ดังต่อไปนี้

3.1 ด้านคำศัพท์จีน ได้แก่

办公室, 经商, 相似, 出差, 看起来, 食堂, 米饭, 鸡蛋, 鱼香肉丝, 北京烤鸭, 宫保鸡丁, 雪碧, 邮局, 包裹, 护照, 麦当劳, 看书, 听, 音乐, 最近, 汉语听说课, 难, 指教, 绿咖喱鸡, 宫保鸡丁, 可口可乐, 咖啡, 苹果, 菜, 毛衣, 汉堡, 封信, 寄, 张, 片, 条, 本

3.2 ด้านบทสนทนาจีนระดับพื้นฐาน ได้แก่

บทที่ 1 การทักทายถามไถ่ทุกข์สุข

请老师多多指教。

我一边看书, 一边听音乐

我要回办公室了。

我很好, 谢谢。

好久不见。

汉语听说课很难。

丁老师, 请问, 汉语听说课难不难?

不太难。

要上这门课。

谢谢老师的指导。

老师, 再见。

你最近好吗?

บทที่ 2 ฉันอยากกินชาลาเปา

你想喝什么?

你想吃什么菜?

你在干什么?

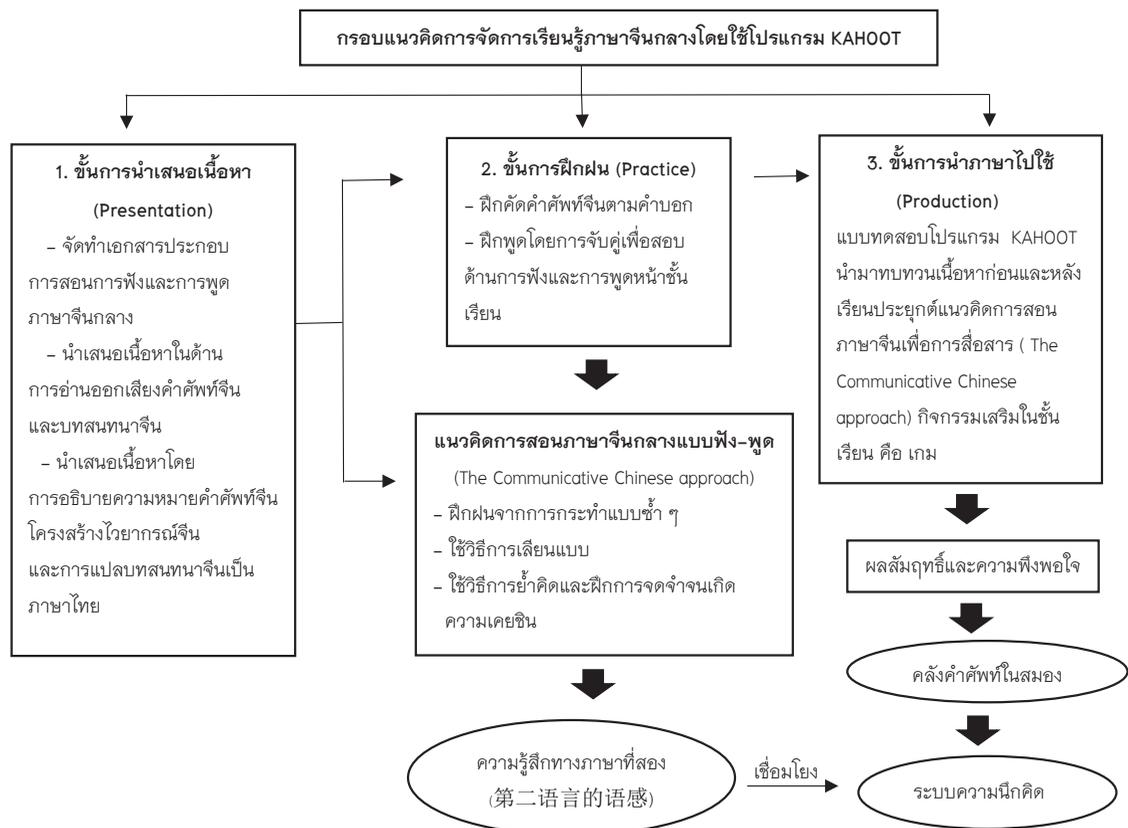
บทที่ 3 แม่ของฉันส่งพัสดุมาให้หนึ่งชิ้น
我寄了一件信封。

我寄了一个包裹。
请问，在哪儿卖邮票？
你陪我去邮局好吗？

4.4 ขอบเขตด้านระยะเวลาในการทดลอง

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยทำการทดลองระหว่างวันที่ 1 กันยายน 2563 ถึงวันที่ 20 พฤศจิกายน 2563 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยกำหนดระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที โดยมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 2 คาบ รวมอยู่ใน 8 สัปดาห์

กรอบแนวคิดการวิจัย





1. แนวคิดการสอนภาษาจีนกลาง

แนวคิดการสอนภาษาจีนกลาง เป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนกลางในยุคปัจจุบัน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางที่ผ่านมา นั้น อาจารย์ผู้สอนชาวจีนส่วนใหญ่นิยมการสอนในรูปแบบการท่องจำเป็นหลักสำคัญ Zhou Jian และ Chen Qun (2554) กล่าวไว้ว่า “วิธีการป้อนภาษาที่ถูกต้องเป็นจุดสำคัญสู่ความสำเร็จในการศึกษาภาษาที่สอง ‘วิธีป้อนข้อมูลจากการท่องจำ (背诵输入法)’ เป็นหนึ่งในวิธีการที่มีประสิทธิผลมากที่สุดจากการท่องจำ การท่องจำไม่เพียงแต่ช่วยเอาชนะความกังวลที่มีต่อผู้เรียนได้เท่านั้น แต่ยังช่วยแก้ไขปัญหาคาทายโอนในเชิงลบที่ได้รับอิทธิพลจากภาษาแม่²ได้อีกด้วย”

การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนกลางให้กับนักศึกษาชาวไทยในยุคปัจจุบัน การเรียนแบบท่องจำเพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถตอบสนองการใช้ภาษาในสถานการณ์จริงได้ทั้งหมด เพื่อให้เกิดมุมมองที่หลากหลาย บทความวิจัยเล่มนี้ได้นำแนวคิดวิธีการสอนแบบฟัง-พูด (Audiolingual Method) และแนวคิดการสอนภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร (The Communicative Chinese Approach) สรุปเนื้อหาสำคัญได้ดังนี้

1.1 แนวคิดวิธีการสอนแบบฟัง-พูด (Audiolingual Method)

Liu Xun (2557) จากตำราศาสตร์การสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ได้กล่าวว่า การสอนภาษาจีนกลางแบบฟังพูดมีหลักที่สำคัญ ได้แก่ 1. ทักษะการฟังพูดควรมาก่อนเป็นอันดับแรก จากนั้นตามด้วยภาษาเขียนที่เป็นทางการ แล้วเสริมด้วยการอ่าน 2. การเรียนรู้จากการกระทำแบบซ้ำ ๆ สามารถใช้วิธีจากการเลียนแบบเพื่อให้เกิดความเคยชินได้ เป็นต้น

1.2 แนวคิดการสอนภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร (The Communicative Chinese approach)

Liu Xun (2557) จากตำราศาสตร์การสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ ได้อธิบายวิธีการสอนภาษาจีนเพื่อการสื่อสารไว้ว่า “ในขณะที่อาจารย์ผู้สอนถ่ายทอดความรู้ ควรให้ผู้เรียนใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วสื่อสารออกมาในรูปแบบการให้คำแนะนำหรือแสดงความคิดเห็นจากตัวผู้เรียนเอง กิจกรรมเสริมในชั้นเรียนที่ควรมี เช่น เกม การแลกเปลี่ยนพูดคุย การเล่านิทาน การอภิปรายโต้เถียง เป็นต้น วิธีการดังกล่าวเป็นการฝึกให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาจีนกลางเพื่อการสื่อสารได้ในสถานการณ์จริง”

1.3 แนวคิดวิธีการสอนภาษาจีน 3P (PPP)

Zhou Xiaobin (2552) ได้แบ่งวิธีการสอนภาษาจีนตามรูปแบบ 3P คือ การนำเสนอ (呈现 - Presentation) การฝึกฝน (操练 - Practice) และการใช้ภาษา (运用 - Production) นอกจากนี้ นักวิชาการชาวจีนได้อธิบายหลักการใช้วิธีการสอนภาษาจีนไว้ว่า คุณครูผู้สอนควรนำเสนอประเด็นที่สำคัญของการใช้ภาษาก่อน โดยการอธิบายและชี้ประเด็นในเรื่องของความหมายและโครงสร้างไวยากรณ์จีน จากนั้นผู้เรียนก็จะสามารถนำภาษาที่สองที่ได้จากการเรียนรู้ไปสู่การฝึกฝน และเชื่อมโยงกับการนำภาษาไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยที่ผู้เรียนสามารถพูดคุยเล่าเรื่องเปรียบเทียบเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองหรือผู้อื่นในสถานการณ์จริงได้อย่างอิสระ

2. แนวคิดความพึงพอใจที่ได้จากโปรแกรม KAHOOT

รุจภา เพชรเจริญ และ วรสิทธิ์ เจริญศิลป์ (2561) ได้นำแนวคิดของทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2556) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยนำเสนอองค์ประกอบการประเมินสื่อการเรียนการสอนโดยผู้ใช้เพื่อสะท้อนคุณภาพของเครื่องมือทางการศึกษา ที่มีเงื่อนไขหลักของการประเมินในเชิงโครงสร้างและคุณภาพของสื่อประกอบไปด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1.ด้านเนื้อหาของ Kahoot Program 2.ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน 3. ด้านการแสดงผลของ Kahoot Program 4.ด้านการประเมินการใช้ Kahoot Program 5. ด้านภาษา อีกทั้งนักวิชาการได้ศึกษา ความคิดเห็นของนิสิตแพทย์ที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน Kahoot Program ซึ่งแบ่งออกเป็น 4

² การถ่ายโอนในเชิงลบที่ได้รับอิทธิพลจากภาษาแม่ หมายถึง ขณะที่ผู้เรียนเรียนภาษาที่สองได้รับอิทธิพลในเชิงลบจากภาษาแม่ โดยการนำกฎเกณฑ์การใช้ภาษาของภาษาแม่มาใช้กับการเรียนภาษาจีน ทำให้ภาษาผิดหลักไวยากรณ์หรือเกิดการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม กระบวนการนี้เรียกว่า “การถ่ายโอนในเชิงลบที่ได้รับอิทธิพลจากภาษาแม่” (อมรา อภัยพงศ์ 2563)

ด้าน ได้แก่ 1) ด้านรูปแบบ 2) ด้านประโยชน์ 3) ด้านความพึงพอใจ และ 4) ด้านปัญหาและอุปสรรค

วัลภา คงพัชร์ (2562) ได้นำแนวคิดของ น้ำทิพย์ ตระกูลเมธี มาพัฒนาจัดทำเป็นแบบสอบถาม เพื่อศึกษาความพึงพอใจการใช้ Kahoot ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ศูนย์การศึกษานนทบุรี โดยแบ่งความพึงพอใจออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการใช้งานระบบ มุ่งเน้นในเรื่องความชื่นชอบในการเข้าใช้งานที่อยู่ในรูปแบบง่าย สะดวก เมนูไม่ซับซ้อน และยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสมาร์ตโฟนได้ มีการจัดรูปแบบการประมวลผลบนหน้าจอภาพได้อย่างเหมาะสม มีการประมวลผลได้อย่างแม่นยำถูกต้อง รวดเร็วต่อความต้องการของผู้ใช้งาน รวมถึงมีสัญลักษณ์ สี ตัวหนังสือต่าง ๆ มีความเหมาะสม อีกทั้งมีผลสรุปรายงานเป็นไฟล์ Excel ที่สามารถบันทึกข้อมูลเก็บไว้ได้ 2) ด้านความสนุกสนาน มุ่งเน้นการเกิดความสุขและมีความสุขกับการทำแบบทดสอบในโปรแกรม Kahoot ประกอบกับรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ ในการแข่งขันกับผู้อื่น และรวมถึงความตื่นเต้นที่ได้จากการลุ้นการจลลลำดับคะแนนจนเกิดความชื่นชอบและนำประสบการณ์ที่ได้จากการใช้โปรแกรม Kahoot ไปเล่าให้ผู้อื่นฟัง และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มุ่งเน้นการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดประโยชน์กับการฝึกทักษะทางด้านปัญหา ทักษะการฝึกคิด การตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วในเวลาอันจำกัด จนทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น และช่วยให้เกิดการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความต้องการให้นักศึกษามาเรียนให้ตรงเวลาเพื่อที่จะได้ร่วมทำแบบทดสอบแข่งขันกับเพื่อน ๆ จากการใช้โปรแกรม Kahoot

จากแนวคิดของนักวิชาการข้างต้น สรุปได้ว่า ความพึงพอใจที่ได้จากโปรแกรม Kahoot สามารถแบ่งความพึงพอใจได้ออกเป็นด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการใช้งาน ด้านความสนุกสนาน ด้านการแสดงผล ด้านภาษา ด้านความพึงพอใจ ด้านปัญหาและอุปสรรค หรือแม้แต่ด้านประโยชน์ที่ได้รับ เป็นต้น นอกจากนี้ ความพึงพอใจยังสามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกที่ดีหรือไม่ดี ที่สามารถแสดงออกมาในรูปแบบของการประเมินแบบทดสอบได้อีกด้วย ดังนั้น บทความวิจัยฉบับนี้ จึงได้นำแนวคิดจากนักวิชาการข้างต้น มาพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชาวไทย โดยแบ่งความพึงพอใจออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านการใช้งานโปรแกรม 2) ด้านความสนุกสนาน และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ อีกทั้ง ผู้วิจัยได้นำหัวข้อใหญ่ทั้ง 3 ด้านเป็นฐานข้อมูลในการสัมภาษณ์นักศึกษาด้านความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระเบียบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แผนการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design (พร้อมเพื่อน จันทรนวล, 2560) ซึ่งวิธีการวิจัยในครั้งนี้ จะใช้แบบแผนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว และมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยเลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางผสมผสานกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ตามด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาตามกรอบแนวคิดของนักวิชาการชาวจีนด้านการสอนภาษาจีนสำหรับชาวต่างชาติ และอาศัยกรอบแนวคิดความพึงพอใจการใช้โปรแกรม Kahoot ในการสัมภาษณ์นักศึกษาด้านความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot

การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection) จากรายชื่อนักศึกษาการลงทะเบียนรายวิชา HCH0104 การฟังและการพูดภาษาจีนระดับต้น 1



การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เอกสารประกอบการสอนการฟังและการพูดภาษาจีนกลาง เป็นเอกสารเตรียมความพร้อมเนื้อหาให้กับผู้สอนเพื่อนำไปใช้ในชั้นเรียน โดยเน้นเนื้อหาด้านคำศัพท์และบทสนทนาจีนพื้นฐาน เอกสารประกอบการสอนนี้ เป็นการยกตัวอย่างเนื้อหาบางส่วนที่ได้จากตำราเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อนำมาทำการวิจัยในชั้นเรียน ซึ่งเนื้อหาจะอยู่ในรูปแบบการแปลงบทเรียนที่ได้ทำการอ้างอิงจากตำรามหาวิทยาลัยรามคำแหง วิชาการฟังและการพูดภาษาจีน 1 และแบบเรียนภาษาจีนพื้นฐาน (ชุดเล่มผัสภาษาจีน 2) เพื่อเน้นความสามารถในด้านการฟังและการพูดที่ได้จากเอกสารประกอบการสอน โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้

บทที่ 1 เรื่อง การทักทายถามไถ่ทุกซ่ซุซ จำนวน 1 บท ๆ ละ 2 คาบเรียน ๆ ละ 50 นาที

บทที่ 2 เรื่อง ฉันอยากกินซาลาเปา จำนวน 1 บท ๆ ละ 2 คาบเรียน ๆ ละ 50 นาที

บทที่ 3 เรื่อง แม่ของฉันส่งพัสดุมาให้หนึ่งชิ้น จำนวน 1 บท ๆ ละ 4 คาบเรียน ๆ ละ 50 นาที

2. แบบทดสอบคำศัพท์และบทสนทนาจีนโดยการสร้างโปรแกรม Kahoot ผ่านเว็บไซต์ kahoot.com ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิธีการสร้างโปรแกรมจากแหล่งข้อมูลสารสนเทศ และศึกษาเนื้อหาจากตำราเรียนเพื่อนำมาสร้างเป็นแบบทดสอบโดยสุ่มเลือกคำศัพท์และบทสนทนาจีนจากเอกสารประกอบการสอนการฟังและการพูดภาษาจีนกลางจำนวน 25 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจผ่านเว็บไซต์ Google form แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเพศของผู้ตอบคำถาม และส่วนที่ 2 ความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Kahoot เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ภาษาจีนกลางของศึกษาชาวไทย ซึ่งพัฒนาคำถามมาจากผลสัมฤทธิ์การวิจัยของอมรอาภัยพงศ์ (2562) รวม 13 ข้อ โดยการแบ่งคำถามความพึงพอใจออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการใช้งานโปรแกรม 2) ด้าน ความสนุกสนาน และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางก่อนและหลังเรียน ผู้วิจัยได้รวบรวมผลคะแนนการตอบคำถามของนักศึกษาผ่านโปรแกรม Kahoot จากการบันทึกผลในรูปแบบไฟล์ Excel จากนั้นเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม KAHOOT ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ปีการศึกษา 2563 โดยนำข้อมูลที่ได้จากแบบวัดความพึงพอใจผ่านเว็บไซต์ Google form ของผู้เรียนมาแปลงค่ามาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ผ่านเว็บไซต์ Google sheet เพื่อหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ด้วยโปรแกรม IBM SPSS Statistics 26 เวอร์ชัน 2019 อีกทั้ง ใช้การสัมภาษณ์ในชั้นเรียนเพื่อทำการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การสร้างแบบทดสอบในเรื่องของด้านคำศัพท์และบทสนทนาจีนด้วยการใช้โปรแกรมออนไลน์ Kahoot เป็นการสร้างที่ได้จากการสุ่มเลือกเนื้อหาจากเอกสารประกอบการสอนการฟังและการพูดภาษาจีนกลางที่มีอยู่ทั้งหมดจำนวน 3 บท จากนั้นนำเนื้อหามาสร้างแบบทดสอบในโปรแกรม Kahoot แล้วนำเสนอเนื้อหาส่งมอบให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) จำนวน 3 ท่าน และกำหนดการหาคุณภาพของเครื่องมือทดสอบโดยการคำนวณค่า IOC ซึ่งมีลักษณะการให้คะแนนดังต่อไปนี้

+1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

จากนั้นเลือกคำถามที่มีค่าความเที่ยงตรงอยู่ระหว่าง 0.5 ขึ้นไป (วรวัตติ กิติวงศ์, 2561) นำมาปรับปรุง

แก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำแบบทดสอบไปให้นักศึกษาฝึกทำในชั้นเรียน

2. กำหนดแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่าตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ความพึงพอใจระดับมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ค่าคะแนนกำหนด 5 4 3 2 และ 1 ตามลำดับ การวิเคราะห์ข้อมูลตัวชี้วัดความพึงพอใจในแต่ละด้าน นำหลักเกณฑ์การแบ่งคะแนนตามช่วง โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายความพึงพอใจไว้ดังต่อไปนี้

5 ค่าคะแนน 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

4 ค่าคะแนน 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก

3 ค่าคะแนน 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง

2 ค่าคะแนน 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย

1 ค่าคะแนน 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3. แปลงค่ามาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่าตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert, 2475) วิเคราะห์ตัวเลขด้วยเว็บไซต์ Google sheet โดยการแปลงตัวเลขความพึงพอใจผ่านโปรแกรม Excel

4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการหาค่าสถิติของค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากโปรแกรม IBM SPSS Statistics 26

ผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางจากการตอบคำถามก่อนเรียนโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี มีการตอบคำถามถูกมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.00 ได้คะแนนรวมต่ำสุดคิดเป็นร้อยละ 47.00

2. ผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางจากการตอบคำถามหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ตอบคำถามถูกมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 71.43 ได้คะแนนรวมต่ำสุดคิดเป็นร้อยละ 28.57

3. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเพศของผู้ตอบคำถามซึ่งเป็นกลุ่มนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาภาษาจีน จำนวน 20 คน พบว่า นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 17 คน (ร้อยละ 85) และเป็นเพศชาย จำนวน 3 คน (ร้อยละ 15)

4. ความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชาวไทย ประกอบด้วยข้อคำถาม 3 ด้าน คือ ด้านการใช้งานโปรแกรม ด้านความสนุกสนาน ด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ด้านความสนุกสนาน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.28 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.890 รองลงมาคือด้านการใช้งาน มีระดับความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ย 4.27 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.044 และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.12 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.158 เมื่อพิจารณาารายด้านสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

4.1 ด้านการใช้งานโปรแกรม

นักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Kahoot ระดับมากที่สุด คือ โปรแกรม Kahoot มีขนาดและสีที่อ่านเข้าใจง่ายเหมาะสมกับผู้เรียนมีค่าเฉลี่ย 4.40 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.940 และโปรแกรม Kahoot มีกิจกรรมแบบฝึกหัดที่ครอบคลุมเนื้อหาในบทเรียน มีค่าเฉลี่ย 4.40 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.821 รองลงมาโปรแกรม Kahoot มีความเสถียรต่อการใช้งานมีค่าเฉลี่ย 4.35 และมีค่า



เพียงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.089 ตามด้วยโปรแกรม Kahoot ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการคิดวิเคราะห์ที่มีค่าเฉลี่ย 4.20 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.399 และสุดท้ายโปรแกรม Kahoot เหมาะสมต่อการเรียนรู้ภาษาจีน กลาง 4.00 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.973

4.2 ด้านความสนุกสนาน

นักศึกษาที่มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Kahoot ระดับมากที่สุด คือ โปรแกรม Kahoot มีส่วนช่วยทำให้เนื้อหาในการเรียนภาษาจีนกลางไม่น่าเบื่อมีค่าเฉลี่ย 4.60 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.754 รองลงมาโปรแกรม Kahoot กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ภาษาจีนกลางมากยิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.40 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.940 ตามด้วยโปรแกรม Kahoot มีการนำเสนอเนื้อหาด้านภาษาจีนที่ดึงดูดความน่าสนใจแก่ผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย 4.20 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.894 และโปรแกรม Kahoot มีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนภาษาจีนกลาง มีค่าเฉลี่ย 4.20 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.005 สุดท้ายโปรแกรม Kahoot มีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนรักการเรียนภาษาจีนกลางมากยิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.00 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.858

4.3 ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

นักศึกษาที่มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Kahoot ระดับมากที่สุด คือ โปรแกรม Kahoot ช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ภาษาจีนกลางมากยิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.40 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.940 ตามด้วยโปรแกรม Kahoot ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างประโยคบทสนทนาจีน มีค่าเฉลี่ย 4.00 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.257 และโปรแกรม Kahoot ช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนด้านการฟังและการพูดภาษาจีนกลางได้ดีมากยิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ย 3.95 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.276

สรุปและอภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางก่อนและหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชาวไทย การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับการเรียนการสอนภาษาจีนกลางเพื่อทำแบบทดสอบออนไลน์ก่อนและหลังเรียน โดยอาศัยแนวคิดวิธีการสอนภาษาจีน 3 ขั้นตอน มาประยุกต์ใช้กับการทำวิจัย ซึ่งมีผลดังต่อไปนี้

1) ขั้นตอนนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนได้เตรียมเอกสารประกอบการสอนในหัวข้อเรื่องการฟังและการพูดภาษาจีนกลางไว้จำนวน 3 บทเรียน ได้แก่ หัวข้อเรื่องการทักทายถามไถ่ทุกข์สุข (问候) ฉันอยากกินซาลาเปา (我想吃包子) และแม่ของฉันส่งพัสดุมาให้หนึ่งชิ้น (我妈妈给我寄来了一个包裹) ขั้นตอนนี้เริ่มต้นการนำเสนอเนื้อหาโดยการอ่านออกเสียงคำศัพท์และบทสนทนาจีนตามผู้สอน อธิบายความหมายคำศัพท์จีน การใช้โครงสร้างไวยากรณ์จีน และการแปลบทสนทนาจีนเป็นภาษาไทย ตัวอย่างเช่น ก่อนเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาโดยการอ่านออกเสียงคำศัพท์ “法国 (n.)” อธิบายความหมายแปลว่า “ประเทศฝรั่งเศส” ผู้สอนต่อเนื่องด้วยการแปลบทสนทนาจีนเป็นภาษาไทย เช่น “哥哥去法国” แปลว่า “พี่ชายไปฝรั่งเศส” จากนั้นผู้สอนนำประโยคบทสนทนาจีนเข้าสู่การอธิบายการใช้โครงสร้างไวยากรณ์จีน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การอธิบายการใช้โครงสร้างไวยากรณ์จีน

ภาคประธาน	ภาคแสดง	
	กริยา	กรรม
哥哥 (พี่ชาย)	去 (ไป)	法国 (ฝรั่งเศส)

เมื่ออธิบายความหมายและการชี้จุดให้เห็นความเหมือนและความต่างของโครงสร้างประโยคไวยากรณ์ในภาษาจีนกลางและภาษาไทยแล้ว ผู้สอนต่อเนื่องโดยการสุ่มเรียกนักศึกษามาฝึกทักษะการพูดจากประโยค “哥哥去 (____)” โดยการให้นักศึกษานำคำนามที่อยู่ในหมวดของประเทศอื่น ๆ มาสลับเปลี่ยนแทนการใช้คำศัพท์ที่มีอยู่เดิม เช่น 哥哥去越南 (เวียดนาม), 哥哥去缅甸 (พม่า) เป็นต้น เพื่อให้นักศึกษาไม่ยึดติดกับกรอบคำศัพท์ที่เรียนแต่ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว

2) ขั้นการฝึกฝน (Practice) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนฝึกฝนการใช้ภาษาโดยการคัดคำศัพท์จีนตามคำบอก การจับคู่ฝึกการฟังและการพูดบทสนทนาจีน และสอบการฟังและการพูดบทสนทนาจีนหน้าชั้นเรียนในช่วงโมงถัดไป ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ขั้นการฝึกฝนจำเป็นต้องใช้ทักษะการท่องจำคำศัพท์และการท่องจำบทสนทนาจีนโดยการเลียนแบบรูปประโยคจากตำราในช่วงระยะแรก เพราะวิธีการนี้เป็นการศึกษาทักษะการใช้ภาษาจากรูปประโยคจนทำให้นักศึกษาเกิดความเคยชินที่ได้จากการออกเสียง นอกจากนั้น การพูดเลียนแบบรูปประโยคบทสนทนาจีนจากตำรามีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในเรื่องการใช้โครงสร้างไวยากรณ์จีนอย่างถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดวิธีการสอนแบบฟังพูดของ Liu Xun (2557) ที่กล่าวว่า “ฝึกฝนจากการกระทำแบบซ้ำ ๆ ใช้วิธีการเลียนแบบ การย่ำคิด จนเกิดความเคยชิน” ขั้นตอนการฝึกฝนนี้ ในขณะที่นักศึกษากำลังเรียน ผู้สอนจะคอยชี้แนะให้คำปรึกษาและแก้ไขข้อผิดพลาดทางภาษาให้กับผู้เรียนอย่างต่อเนื่องตัวอย่างเช่น “妈妈给我寄了一个包裹” แปลว่า แม่ส่งพัสดุให้ฉันแล้วหนึ่งชิ้น จากรูปประโยคจะเห็นได้ว่า เมื่อคำกริยาตามด้วย “了” เป็นการแสดงถึงการกระทำที่เสร็จสิ้นแล้ว แต่ถ้าแสดงในรูปแบบปฏิเสธต้องตัด “了” ออก และเปลี่ยนเป็นพูดว่า “妈妈没给我寄包裹” แปลว่า แม่ไม่ได้ส่งพัสดุให้ฉัน พร้อมทั้งแสดงตารางเพื่อนำเสนอการเปรียบเทียบโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาจีนและภาษาไทย บนสื่อการเรียนการสอนเพาเวอร์พ้อยท์ไว้ดังนี้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาจีนและภาษาไทยบนสื่อการเรียนการสอนเพาเวอร์พ้อยท์

ภาคประธาน	ภาคแสดง	
	กริยา+了	กรรม
妈妈.1 (แม่)	给我寄+了 (ส่งมาให้ฉันแล้ว)	一个包裹 (พัสดุหนึ่งชิ้น)
ภาคประธาน	ภาคแสดง	
	没+กริยา	กรรม
妈妈.2 (แม่)	没给我 (ไม่ได้ส่งมาให้ฉัน)	包裹 (พัสดุ)

ข้อผิดพลาดที่นักศึกษามักจะพูดผิดในรูปประโยคปฏิเสธข้างต้น คือ “妈妈没给我寄了包裹” ซึ่งเป็นประโยคที่ผิด จากสถานการณ์จริงที่ได้ทำการสอนในห้องเรียน ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ข้อผิดพลาดนี้อาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับ “ความรู้สึกทางภาษา (语感)” กล่าวคือ ขั้นการฝึกฝน (Practice) ทางด้านการฟังและการพูดภาษาจีนกลางของนักศึกษาชาวไทย สาเหตุสำคัญของนักศึกษาที่พูดประโยคภาษาจีนผิดนั้น อาจเกิดจากการขาดประสบการณ์จริงในการใช้ภาษาพูดกับเจ้าของภาษา ทำให้นักเรียนขาดทักษะการรับรู้ความรู้สึกทางด้านภาษานักวิชาการชาวจีนมีนามว่า Zhou Jian (2554) ได้กล่าวไว้ว่า “นักศึกษาชาวต่างชาติสามารถเข้าใจคำถามของคุณครูได้อย่างรวดเร็ว โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความนึกคิดในการตอบคำถาม เพราะผู้เรียนมีความรู้สึกทางภาษาที่



สอง (第二语言的语感) ไม่ใช่เกิดจากการวิเคราะห์โครงสร้างประโยค” และยังสอดคล้องกับยิวดี ธีรธราดล (2553) ที่กล่าวไว้ว่า “การเรียนการสอนภาษาจีนกลางเป็นภาษาต่างประเทศ ไม่เพียงแต่ให้ความรู้ทางด้านภาษาเท่านั้น แต่จำเป็นต้องมีการฝึกฝนความสามารถทางด้านภาษาด้วย โดยเฉพาะการเรียนภาษาจีนในขั้นพื้นฐาน ผู้สอนควรจะพูดความรู้ให้น้อยลง แต่ให้รายละเอียดที่มากขึ้น โดยการใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การใช้รูปภาพ แผนผัง เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกทางภาษา (语感) ”

ดังนั้น ผู้เรียนจะเกิดความรู้สึกทางภาษาในรายวิชาการฟังและการพูดภาษาจีนกลางระดับพื้นฐานได้ดี จำเป็นต้องใช้เวลาในการฝึกฝน อีกทั้ง ควรเพิ่มกิจกรรมเสริมเพื่อฝึกทักษะในชั้นเรียน ตัวอย่างเช่น การใช้สื่อดิจิทัลกับการเรียนภาษาจีนกลาง การเล่นเกมผ่านระบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์มือถือ เพื่อให้ให้นักศึกษาเกิดความรู้สึกทางภาษาได้ดีมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะมีผลเชื่อมโยงกับขั้นการนำภาษาไปใช้ ดังต่อไปนี้

3) ขั้นการนำภาษาไปใช้ (Production) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากตำรา และความรู้ที่ถ่ายทอดจากอาจารย์ผู้สอน นำไปทบทวนเนื้อหาหลังเรียนเพื่อเพิ่มระดับการจดจำคำศัพท์และรูปประโยคการโต้ตอบบทสนทนาจีนในระดับต้น โดยการใช้โปรแกรมออนไลน์ “Kahoot” เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนกลาง ขั้นตอนนี้สอดคล้องกับแนวคิดการสอนภาษาจีนเพื่อการสื่อสารของ Liu Xun (2557) ที่กล่าวไว้ว่า “ในขณะที่อาจารย์ผู้สอนถ่ายทอดความรู้ ควรให้ผู้เรียนใช้ภาษาที่เรียนมาแล้ว สื่อสารออกมาในรูปแบบคำแนะนำหรือแสดงความคิดเห็นจากตัวผู้เรียนเอง กิจกรรมเสริมในชั้นเรียนที่ควรมี คือ เกม” จากแนวคิดของนักวิชาการชาวจีน ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมเกมปรับเปลี่ยนเป็นแบบทดสอบท้ายคาบ โดยการสร้างชุดแบบทดสอบที่อยู่ในรูปแบบการถามตอบผ่านโปรแกรม Kahoot มาทบทวนเนื้อหาหลังเรียน ซึ่งมีวัตถุประสงค์ให้นักศึกษามีระดับการจดจำคำศัพท์และรูปประโยคการโต้ตอบบทสนทนาจีนในระดับพื้นฐานให้มีผลสัมฤทธิ์ที่สูงมากยิ่งขึ้น

ผลสรุปจากการศึกษาผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 จำนวน 20 คน และจากการคำนวณข้อมูลสถิติค่าร้อยละ (Percentage) ที่อยู่ในรูปแบบ การบันทึกผลของไฟล์ Excel ผ่านโปรแกรม Kahoot พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ซึ่งตอบคำถามถูกมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.00 ได้คะแนนรวมต่ำสุดคิดเป็นร้อยละ 47.00 และนักศึกษามีผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ซึ่งตอบคำถามถูกมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 71.43 ได้คะแนนรวมต่ำสุดคิดเป็นร้อยละ 28.57 ซึ่งสอดคล้องกับการตั้งสมมติฐานของการวิจัยในครั้งนี้ ที่กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot จะสามารถทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาภาษาจีน มีผลสัมฤทธิ์การคำนวณค่าร้อยละ จากการเรียนรู้คำศัพท์และบทสนทนาในภาษาจีนกลางหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

จากผลสรุปการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ถึงแม้ว่าผลสัมฤทธิ์ของการวิจัยจะมีความสอดคล้องกับการตั้งสมมติฐาน แต่เมื่อเจาะลึกในส่วนด้านคำศัพท์จากการทำแบบฝึกหัดผ่านทางออนไลน์ Kahoot กลับพบว่า นักศึกษายังไม่สามารถทำคะแนนได้ระดับที่ดีในแบบฝึกหัดข้อที่ 5 ดังตัวอย่างรูปภาพคะแนนการตอบคำถามผ่านโปรแกรม Kahoot ต่อไปนี้

ภาพที่ 1 ผลคะแนนการตอบคำถามผ่านโปรแกรม Kahoot (อมรา อภัยพงศ์, 2564)
แหล่งที่มา: <https://create.kahoot.it/>



จากตัวอย่างแบบทดสอบออนไลน์ข้างต้น พบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ทำแบบฝึกหัดข้อนี้ถูกเพียง 4 คน คิดเป็นร้อยละ 19 และตอบคำถามผิดเป็นจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 81 จากการวิเคราะห์ทางด้านความหมาย การใช้คำศัพท์จีน “因此yīncǐ” เมื่อทำการแปลตามพจนานุกรมจีน-ไทย (ฉบับใหม่) โดยเชียรชัย เอี่ยมวรเมธ (2553) ได้ให้ความหมายในภาษาไทยไว้ว่า “ดังนั้น; เพราะเหตุนั้น” และคำตอบที่ถูกต้องคือ “所以” และมีความหมายในภาษาไทยว่า เป็นคำสันธานที่แสดงความสัมพันธ์ของเหตุและผล ตัวอย่างเช่น “土壤含有水份和养料, 所以做物能够长” แปลว่า ในดินมีน้ำและปุ๋ยบำรุง ดังนั้น พืชจึงสามารถเจริญเติบโตได้ จากตัวอย่างคำแปลจีนไทยจะเห็นได้ว่าคำตอบตัวเลือกข้ออื่น ๆ ไม่สอดคล้องกับความหมายของคำศัพท์จีน “因此” ยกตัวอย่างเช่น “可以” มีความหมายในด้านความสามารถที่ตัวเราจะทำสิ่งนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี เช่น “我可以做菜” แปลว่า ฉันสามารถทำกับข้าวได้ หรือตัวเลือกคำศัพท์จีน “可是” ซึ่งเป็นคำสันธานที่มักจะใช้กับโครงสร้างประโยค “虽然 (ถึงแม้ว่า).....可是 (แต่ก็).....” มีความหมายในด้านความขัดแย้ง เช่น “虽然我很累, 可是我很愉快” แปลว่า ถึงแม้ว่าฉันจะเหนื่อยมากแต่ฉันก็มีความสุข และตัวเลือกคำศัพท์จีน “但是” แปลว่า “แต่ว่า” มีความหมายในด้านความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น เช่น “他虽然不是中国人, 但是汉语说得很好” แปลว่า ถึงแม้ว่าเขาไม่ใช่คนจีน แต่พูดภาษาจีนได้ดีมาก ดังนั้น จากตัวเลือกคำตอบทั้งสามข้อข้างต้นจึงถือได้ว่าเป็นคำตอบที่ผิด เพราะไม่สอดคล้องกับหลักการใช้คำศัพท์จีนในเรื่องความหมายใกล้เคียงกัน (近义词)

จากการสัมภาษณ์นักศึกษา คำตอบที่เลือกส่วนใหญ่เกิดจากการคาดเดาโดยการเลือกคำศัพท์จีนที่เคยเรียนมาบ้างแล้วในระดับชั้นมัธยมปลาย ในขณะที่นักศึกษาทำแบบทดสอบผ่านระบบออนไลน์ Kahoot! นักศึกษาจะเลือกตอบคำศัพท์ที่ตัวเองรู้สึกคุ้นเคยก่อน จากนั้นนักศึกษาจะรีบกดแบ่นพิมพ์เพื่อป้อนข้อมูลลงในสมาร์ทโฟน ผู้วิจัยมีความเห็นว่า สาเหตุสำคัญที่นักศึกษาไม่สามารถทำแบบฝึกหัดข้อนี้ได้ อาจเป็นเพราะระดับความรู้การใช้คำศัพท์จีนของผู้เรียนยังอยู่ในระดับพื้นฐาน หรืออาจเกี่ยวข้องข้องกับการมีคลังคำศัพท์จีนในสมองที่ค่อนข้างน้อย และคำศัพท์จีน “因此” อาจอยู่ในระดับขั้นที่ค่อนข้างสูงสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เมื่ออ้างอิงจากหนังสือคำศัพท์การสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK รูปแบบใหม่หน้าที่ 43 พบว่า คำศัพท์จีน “因此” อยู่ในเล่มการวัดระดับความรู้ภาษาจีน HSK4 ซึ่งอาจส่งผลให้นักศึกษาส่วนหนึ่งไม่แน่ใจในการเลือกใช้คำศัพท์ที่มีความหมายใกล้เคียงกันและการแปลความหมายจากภาษาจีนเป็นภาษาไทยอย่างถูกต้อง จากข้อมูลดังกล่าวอาจเชื่อมโยงไปสู่ความสับสนในการเลือกคำตอบ จนทำให้นักศึกษาเลือกคำตอบผิดดังตัวอย่างข้างต้น อีกทั้งการทำแบบฝึกหัด

ในข้อนี้ คำศัพท์จีน “因此” มีความหมายอยู่ในรูปนามธรรม ผู้สอนจึงไม่สามารถใส่รูปภาพเพื่อชี้แนะช่วยในเรื่องการเดาคำศัพท์จีนเหมือนกับคำถามข้ออื่น ๆ ได้ อาทิเช่น คำศัพท์จีน “出差” มีความหมายว่า “เดินทางไปทำงานนอกสถานที่” ถูกหรือผิด คะแนนในข้อนี้นักศึกษาสามารถตอบถูกมากถึงร้อยละ 95 หรือถ้าต้องการถามคำศัพท์จีน “米饭” มีความหมายว่าอย่างไร คะแนนในข้อนี้นักศึกษาตอบถูกมากถึงร้อยละ 95 และคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์เมนูอาหาร “北京烤鸭” มีความหมายตรงกับรูปภาพหรือไม่ คะแนนในข้อนี้นักศึกษาตอบถูกมากถึงร้อยละ 95 เป็นต้น

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่า ขั้นตอนการนำภาษาไปใช้ที่เกี่ยวกับด้านโครงสร้างไวยากรณ์จีนและการทำแบบทดสอบผ่านทางออนไลน์ Kahoot มีผลทำให้นักศึกษาตอบคำถามผิดเป็นจำนวนมาก ดังตัวอย่างรูปภาพคะแนนต่อไปนี้

ภาพที่ 2 ผลคะแนนการตอบคำถามด้านไวยากรณ์ผ่านโปรแกรม Kahoot (อมรา อภัยพงศ์, 2564)

แหล่งที่มา: <https://create.kahoot.it/>



จากตัวอย่างแบบทดสอบออนไลน์ข้อที่ 24 ข้างต้น พบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ทำแบบทดสอบข้อนี้ถูกเพียง 5 คน คิดเป็นร้อยละ 24 และตอบคำถามผิดเป็นจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 76 จากการวิเคราะห์ทางด้านโครงสร้างไวยากรณ์จีน “คำกริยา + 了” เป็นรูปประโยคที่นักศึกษาขาดทักษะการฝึกฝนทางด้านการศึกษาในชีวิตประจำวันที่ใช้ได้จริง และสาเหตุสำคัญของการใช้ภาษาที่สองผิดอาจเกิดจากระบบความนึกคิดของผู้เรียนที่ได้ทำการเลียนแบบรูปประโยคโครงสร้างไวยากรณ์จีน จึงทำให้นักศึกษายังคงยึดติดกับโครงสร้างไวยากรณ์จีน “คำกริยา + 了” ดังตัวอย่างการตอบคำถามจากรูปภาพด้านบนที่แสดงผลออกมาได้อย่างชัดเจน คือ “妈妈给我寄了一个包裹” แปลว่า แม่ส่งพัสดุให้ฉันแล้วหนึ่งชิ้น ซึ่งเป็นคำตอบที่ถูกต้อง จากรูปประโยคจะเห็นได้ว่า เมื่อคำกริยาที่ตามด้วย “了” เป็นการแสดงถึงการกระทำที่เสร็จสิ้นแล้ว แต่ถ้าแสดงในรูปแบบปฏิเสธต้องตัด “了” ออก และเปลี่ยนเป็นพูดว่า “妈妈没给我寄包裹” แปลว่า แม่ไม่ได้ส่งพัสดุให้ฉัน เมื่อวิเคราะห์การตอบผิดของนักศึกษาจากผลคะแนนการตอบคำถามด้านไวยากรณ์ผ่านโปรแกรม Kahoot พบว่า นักศึกษายังคงเลือกตอบข้อ “妈妈没给我寄了包裹” ซึ่งเป็นคำตอบที่ผิด มีจำนวนมากถึง 7 คน จากเหตุผลดังกล่าว มีความสอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์ขั้นการฝึกฝน (Practice) ที่นักวิจัยได้สรุปไว้ว่า “ข้อผิดพลาดที่นักศึกษามักจะพูดผิดในรูปประโยคปฏิเสธคือ “妈妈没给我寄了包裹” และจากประสบการณ์จริงที่ได้ทำการสอนในห้องเรียน นักวิจัยพบว่า สาเหตุสำคัญจากการพูดประโยคผิดของนักศึกษานั้น นักศึกษาชาวไทยขาดประสบการณ์จริงในการใช้ภาษาพูดกับเจ้าของภาษา ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการรับรู้ความรู้สึกทางด้านภาษา ด้วยเหตุนี้จึงสรุปได้ว่า การใช้เทคโนโลยีกับการทำแบบทดสอบในด้านโครงสร้างไวยากรณ์จีนที่มีความซับซ้อนยังไม่เป็นผลสัมฤทธิ์ในทางที่ดีให้กับนักศึกษารายบุคคล

2. ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชาวไทย

จากการศึกษาข้อมูลของผู้ตอบคำถาม นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี มีจำนวนนักศึกษาหญิงมากกว่าจำนวนนักศึกษาชาย และได้ผลสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจจากการทำแบบสอบถามโดยผ่านเว็บไซต์ Google Form และการสัมภาษณ์นักศึกษาในช่วงระหว่างการเรียนการสอนในชั้นเรียน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ในด้านความสนุกสนานอยู่ในระดับมาก คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.890 จากผลสัมฤทธิ์คะแนนความพึงพอใจข้างต้น อาจเป็นเพราะการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันเริ่มเข้าสู่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ซึ่งการศึกษาจะอยู่ในรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน การสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถตอบโจทย์เทคนิคการสอนในยุคปัจจุบันได้ทั้งหมด แต่เมื่อผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ภาษาจีนกลางผ่านการใช้สื่อมัลติมีเดีย ทำให้มีปัจจัยอื่น ๆ ที่เป็นตัวกลางช่วยในเรื่องการถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นอยากเรียนภาษาจีนกลางมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ วัลภา คงพัวะ (2562) ที่ได้สรุปผลไว้ว่า นักศึกษามีความพึงพอใจด้านความสนุกสนานอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อาจเป็นเพราะการเรียนการสอนโดยการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้เป็นการเรียนการสอนในยุค 4.0 ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีความสุข ตื่นเต้น และเกิดความประทับใจในการเรียนรู้ และยังสอดคล้องกับผลงานวิชาการของ อมรา อภัยพงศ์ (2562) ซึ่งได้ผลสรุปจากการสัมภาษณ์นักเรียนชาวไทยระดับชั้นมัธยมต้นและระดับชั้นมัธยมปลายที่จัดขึ้นโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานพบว่า การใช้กิจกรรมการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Kahoot สามารถกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนไม่รู้สึกน่าเบื่อหน่าย ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot เป็นเครื่องมือช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความรู้สึกสนุกสนาน และมีส่วนช่วยให้เนื้อหาในการเรียนภาษาจีนกลางไม่น่าเบื่อ จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับเกณฑ์ที่ดีมาก รองลงมาพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ในด้านการใช้งานโปรแกรมอยู่ในระดับมาก คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.044 เพราะระหว่างการใช้งานด้วยอินเทอร์เน็ตไวไฟที่ขาดความเสถียรในบางช่วง ทำให้ระบบการทำงานของโปรแกรมหยุดการใช้งานในทันที และต้องเข้าร่วมการทำแบบทดสอบใหม่ ส่งผลให้นักศึกษามีความรู้สึกรวนกระวายต่อการใช้งานในรูปแบบดังกล่าว แต่จากการสัมภาษณ์นักศึกษา ส่วนใหญ่ยังคงพึงพอใจกับการเรียนภาษาจีนกลางด้วยการใช้งานโปรแกรม Kahoot เพราะนักศึกษาไม่ค่อยเห็นด้วยกับการฝึกคัดตัวอักษรจีนเพียงอย่างเดียว วิธีการคัดตัวอักษรจีนจำเป็นต้องใช้เวลาอย่างน้อยครึ่งชั่วโมงในการจดจำคำศัพท์ แต่การใช้งานโปรแกรมดังกล่าวมีส่วนช่วยทำให้นักศึกษาสามารถฝึกทักษะการวิเคราะห์ด้านความหมายในการเลือกตอบคำถามได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้น ตัวโปรแกรม Kahoot ยังมีความน่าสนใจในเรื่องการนำเสนอเนื้อหาที่อยู่ในรูปแบบการใช้รูปภาพ และการใช้เสียงดนตรีในขณะที่ทำแบบทดสอบ ซึ่งเป็นการเพิ่มบรรยากาศในการเรียนภาษาได้อย่างสนุกสนาน อีกทั้ง นักศึกษายังมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ในการป้อนข้อมูลผ่านการกดแป้นพิมพ์ลงในสมาร์ทโฟน เพราะการใช้อุปกรณ์ดังกล่าวในขณะที่ทำแบบทดสอบสามารถสร้างความสะดวกและรวดเร็วในการเลือกตอบคำถาม

สุดท้ายนักศึกษามีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ในด้านประโยชน์ที่ได้รับจากโปรแกรม Kahoot อยู่ในระดับมาก คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.158 จากผลสัมฤทธิ์คะแนนความพึงพอใจข้างต้น อาจเป็นเพราะโปรแกรม Kahoot ยังไม่สามารถสนับสนุนนักศึกษาในด้านการประยุกต์ใช้คำศัพท์จีนกับการเลือกตอบคำถามในด้านความหมายใกล้เคียงกันของคำศัพท์จีนได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์ขั้นการนำภาษาไปใช้ (Production) ที่กล่าวว่า การใช้โปรแกรมออนไลน์ “Kahoot” ยังมีข้อจำกัดของเนื้อหาในรายวิชาการฟังและการพูดภาษาจีนระดับต้น อาจส่งผลให้นักศึกษาส่วนหนึ่งสับสนกับการใช้คำศัพท์จีนที่มีความหมายใกล้เคียงกัน และการแปลความหมายจากภาษาจีนเป็นภาษาไทยในเวลาที่จำกัดได้อย่างถูกต้อง ดังนั้น การใช้โปรแกรม Kahoot ในระดับคะแนนความพึงพอใจที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจทางด้านความหมายของคำศัพท์จีนจึงอยู่ในค่าเฉลี่ยที่ค่อนข้างน้อย



กล่าวโดยสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ของนักศึกษาชาวไทยมีผลสัมฤทธิ์ที่เชื่อมโยงกับแนวคิดวิธีการสอนภาษาจีน 3 ชั้นตอน 3P (PPP) โดยนำโปรแกรมออนไลน์ “Kahoot” มาประยุกต์ใช้กับการทบทวนเนื้อหาในบทเรียน ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ผู้เรียนต้องอาศัยเวลาในการฝึกฝนภาษาจีนกลาง สำหรับการเรียนการสอนภาษาจีนกลางระดับต้น ควรเริ่มต้นจากบทสนทนาที่เป็นภาษาพูดในชีวิตประจำวัน ไม่ควรเน้นโครงสร้างไวยากรณ์ที่มีความซับซ้อน และการเรียนการสอนควรมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เพราะการใช้โปรแกรม Kahoot มาบูรณาการกับการเรียนการสอนวิชาภาษาจีนกลาง จะทำให้มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีในเรื่องการทบทวนคำศัพท์จีน โดยการใช้รูปภาพหน้าคำตอบเพื่อสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างตัวภาษาและระบบความนึกคิดของผู้เรียน จากการสัมภาษณ์นักศึกษาถึงแม้ว่านักศึกษาไม่พึงพอใจกับเรื่องการใช้ระบบอินเตอร์เน็ตในห้องเรียนที่ไม่มีความเสถียรในบางช่วง และมีผลทำให้ระบบอินเตอร์เน็ตขาดหายไม่ต่อเนื่องในระหว่างที่ทำแบบทดสอบ แต่อย่างไรก็ตาม นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจกับการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางผ่านโปรแกรม Kahoot ซึ่งเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับการทบทวนคำศัพท์จีนในตอนท้ายคาบ เพราะมีผลทำให้นักศึกษารู้สึกผ่อนคลาย มีความสุขและสามารถเรียนรู้ภาษาจีนได้อย่างอิสระ นอกจากนี้ จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้สัมผัสบรรยากาศจริงในห้องเรียน การที่นักศึกษาได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ในห้องเรียนนั้น ผู้วิจัยได้เห็นรอยยิ้มเสียงหัวเราะและความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาจีนมากยิ่งขึ้น แต่ด้านการเรียนการสอนในรูปแบบโครงสร้างไวยากรณ์จีนที่มีความซับซ้อน หรือการอธิบายหลักการใช้ไวยากรณ์จีนเพื่อเพิ่มระดับการจดจำจนสามารถนำไปต่อยอดเป็นองค์ความรู้ในระดับที่สูงขึ้นนั้น ยังไม่เป็นผลที่ดีกับการเรียนการสอนภาษาจีนกลางด้วยระบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Kahoot

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนกลางควรมีสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบอื่น ๆ ที่ได้จากเทคโนโลยีสารสนเทศจีนเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อการเรียนภาษาจีนกลางในรูปแบบเจ้าของภาษาอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

เนื่องจากผลสรุปของบทความวิจัยฉบับนี้ ได้กล่าวว่า โปรแกรม Kahoot กับการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางยังไม่เป็นผลที่ดีในด้านโครงสร้างไวยากรณ์จีนที่มีความซับซ้อน แต่การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับการทบทวนคำศัพท์จีนท้ายชั่วโมงเรียน ด้วยเหตุนี้ การวิจัยในครั้งต่อไป ควรเน้นการศึกษาเพื่อค้นหารูปแบบการเรียนการสอนภาษาจีนกลางที่สามารถเพิ่มนวัตกรรมและบูรณาการกับการเรียนการสอนภาษาจีนกลางที่สามารถเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีสารสนเทศจีนได้ ตัวอย่างเช่น การสร้าง Application โดยการออกแบบคำศัพท์จีนภาพเสมือนจริงในรูป 3 มิติ เพื่อเปิดมุมมองการสร้างคลังคำศัพท์จีน โดยการนำเสนอเนื้อหา เทคนิค วิธีการและแนวคิดใหม่ๆ มาปรับใช้กับการเรียนการสอนในรายวิชาการฟังและการพูดภาษาจีนกลางที่ได้จากการต่อยอดผลงานวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงศักดิ์ ฐานะกอง และนิธิดา อติภัทรนันท์. (2560). การใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 19(4), 51-64.
- ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์ แมงดารินทร์. (2561). *คู่มือการเรียนการสอนภาษาจีน*. แมงดารินทร์.

- ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2556). การประเมินคุณภาพการเรียนการสอนชุดวิชาสื่ออิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคมทางการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. *วารสารศึกษาศาสตร์มสช.*, 6(2), 93-104.
- เชียรชัย เขียมมารเมธ. (2553). *พจนานุกรมจีนไทย ฉบับใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 24-25). รวมสาส์น.
- นงรัตน์ อัสโร. (2561). *ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- นพพร ปัจจัยคุณธรรม. (2559). *การฟังและการพูดภาษาจีน 1*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พร้อมเพ็ญ จันทร์นวล และนิภาพร เฉลิมนิรันดร. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot เพื่อพัฒนาผล การเรียนรู้วรรณคดีไทย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 15(2), 92-100.
- ยุวดี ธีรธราดล. (2553). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาจีนตามทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตนเอง และการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางการพูดภาษาจีนของนักศึกษาปริญญา บัณฑิต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุจภา เพชรเจริญ และวรสิทธิ์ เจริญศิลป์. (2561). การประเมินการใช้ Kahoot Program ในการจัดการเรียน การสอนผ่านเครือข่ายการสอนทางไกล Telemedicine. *วารสารครุพิบูล มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูล สงคราม*, 5(2), 162-175.
- ราวดี กิตติวงศ์. (2561). *เตรียมสอบครูผู้ช่วยในสังกัด สพฐ. ฉบับครบเครื่อง*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). ชิงค์ บีคอนด์ บุ๊คส์.
- วัลภา คงพะวะ. (2562). การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ Kahoot! ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ศูนย์การศึกษานนทบุรี. *วารสารวิชาการ สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยาม บรมราชกุมารี*, 25(1), 116-132.
- อมรา อภัยพงศ์ และ อภิสรา ธนาพงษ์ภิกษาคติ. (2562). *การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนกลางโดยใช้โปรแกรม Kahoot ใน คณะกรรมการพิจารณาผลงาน, การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ* (น. 1131-1139). มหาวิทยาลัยศรีปทุม. <https://spucon.spu.ac.th/filemanager/files/กลุ่ม%20%20มนุษยศาสตร์%20%2851-100%29%281%29.pdf>
- อมรา อภัยพงศ์. (2563). การวิเคราะห์ข้อผิดพลาดการใช้คำลักษณนามภาษาจีนกลางในด้านโครงสร้างไวยากรณ์ ของนักศึกษาชาวไทย และข้อเสนอแนะ. *วารสารปัญญาวิวัฒน์*, 12(1), 315-324.
- อมรา อภัยพงศ์. (2564). *ผลคะแนนการตอบคำถามด้านไวยากรณ์ผ่านโปรแกรม Kahoot*. <https://create.kahoot.it/>
- Jiang, L.P. (2008). *Experiencing Chinese 2 (Thai)*. Higher Education Press.
- Likert, R.A. (1932). A technique for the Measurement of Attitudes. *Arch Psychological*, (140), 1-55.
- Liu, X. (2009). *An Introduction to Teaching Chinese as a Second Language*. Beijing Language and Culture University Press.
- Liu, Y. (2012). *New HSK Vocabulary Level 4*. Peking University Press.
- Zhou, J. (2011). *Language sense training model-The concept and practice of teaching Chinese as a foreign Language*. Foreign Language Teaching and Researching Press.
- Zhou, X. (2009). *The guidance of Teaching Chinese to Speakers of Other Languages*. Zhongshan University Press.

