



การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม  
ของชุมชนภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม



ดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

พ.ศ. 2558



ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของ นางสาวดาวชเยศ ปัญญาสุรยุธ แล้ว  
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

 ..... (ผศ.ดร.กฤษณา สมะวรรณนะ)	ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ (ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย)
 ..... (อาจารย์ธัชภา ยศุตมธาดา)	กรรมการ กรรมการ(ผู้ทรงคุณวุฒิ)
 ..... (ผศ.ดร.ภูษิต บุญทองเลิง)	กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก)
 ..... (ผศ.ดร.ประสพสุข ฤทธิเดช)	กรรมการและเลขานุการ (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

 ..... (ผศ.ดร.สุรวาท ทองบุ) คณบดีคณะครุศาสตร์	 ..... (ผศ.ดร.สนิท ดีเมืองชัย) คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
---	--

วันที่ ..... เดือน 9 ปี.ค. 2558 พ.ศ. ....

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม  
ของชุมชนภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

**ผู้วิจัย** ดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ **ปริญญา** ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** ผศ.ดร.ภูษิต บุญทองแดง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
ผศ.ดร.ประสพสุข ฤทธิเดช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

**มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2558**

### **บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกมของกิจกรรมชุมชนที่มีประสิทธิภาพ 75/75 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านภาษาจีน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม 3) เปรียบเทียบทักษะ การอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมชน และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกม กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่เข้าร่วมในกิจกรรมชุมชน ภาคเรียนที่ 2/2557 จำนวน 20 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน จำนวน 4 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับจำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีประสิทธิผล และทดสอบสมมติฐาน โดยใช้  $t - test$  (Dependent Samples)

ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกมของกิจกรรมชุมชนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.65 /75.75
2. ดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม มีค่าเท่ากับ 0.7087 หรือคิดเป็นร้อยละ 70.87
3. ทักษะการอ่านภาษาจีนของนักเรียนกลุ่มเรียนกิจกรรมชุมชนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมโดยรวม อยู่ในระดับมาก



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



**TITLE:** Development of Chinese Reading Skill by Using Learning Activities to  
Incorporate Games of the Chinese Club, Anuban Maha Sarakham School

**AUTHOR:** Daochayace Panyasurayut **DEGREE:** M.Ed. (Curriculum and Instruction)

**ADVISORS:** Asst. Prof. Dr. Poosit Boonthongthoeng Chairman

Asst. Prof. Dr. Prasopsuk Rittidet Committee Member

**RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY, 2015**

### **ABSTRACT**

The research aimed to: 1) develop supplementary learning activities for Chinese reading skill to incorporate games in club activities to meet the 75/75 criterion of efficiency; 2) study the effectiveness index of Chinese reading skill obtained from the learning activities which were incorporated in the games; 3) compare Chinese reading skill by using the learning activities incorporated in the games in club activities; 4) study the satisfaction of the participants with the learning activities incorporated in the games. The target group comprised 20 Pratom Suksa 4 - Pratom Suksa 6 students who participated in the club activities in the 2 semester of the academic year 2014, obtained through purposive sampling. The instruments used consisted of 10 learning activity organization plans, a test for the skill of reading Chinese aloud containing 20 4-choice questions, and 5-level rating scale questionnaire with 10 questions inquiring satisfaction. The statistics employed in the analysis of data were percentage, mean, standard deviation, effectiveness index and t-test (dependent samples) for the hypothesis testing.

The results are as follows:

1. The supplementary learning activities for Chinese reading skill that were developed and incorporated in the games of the club had the efficiency of 77.65 /75.75
2. The effectiveness index of Chinese reading skill obtained from organizing learning activities which were incorporated in the games was 0.7087 or was 70.87 percent.

3. The posttest score of Chinese reading skill by using the learning activities incorporated in the games of the club was higher than the pretest score with statistical significance at the level of .01.

4. The satisfaction of the participants with the learning activities incorporated in the games was in the high level.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูษิต บุญทองเถิง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสพสุข ฤทธิเดช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา สมะวรรณนะ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ณิชาภา ยศุตมธาดา กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิ) ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยดี ผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญซึ่งประกอบด้วย ดร.สมปอง ศรีภักดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.อรัญ ชูยกระเดื่อง อาจารย์พิณพร คงแทน อาจารย์ทัศนีย์ ลามี และ Miss Liyajia ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ และให้คำแนะนำ แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนได้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ที่มีคุณภาพสำหรับการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร และครูโรงเรียนอนุบาลมหาสารคามที่ได้ให้ความช่วยเหลืออำนวยความสะดวกในการวิจัย ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรม ชุมนุม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนอนุบาลมหาสารคามที่ได้เป็นกลุ่มเป้าหมายและช่วยเหลือในการทดลองจนผลการวิจัยสำเร็จในที่สุด

ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ และอาจารย์ตลอดจนญาติพี่น้องที่ให้กำลังใจช่วยเหลือ สนับสนุนมาโดยตลอด คุณค่าและประโยชน์จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดามารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้การอบรมสั่งสอน ให้มีความรู้ มีสติปัญญาส่งผลให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิต และก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

ดาวชเชศ บัญญาสุรยุทธ

# สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ .....	ก
ABSTRACT .....	ค
กิตติกรรมประกาศ .....	จ
สารบัญ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฅ
สารบัญภาพ .....	ญ
สารบัญตารางภาคผนวก .....	ฎ
สารบัญภาพภาคผนวก .....	ฏ
<b>บทที่ 1 บทนำ .....</b>	<b>1</b>
ภูมิหลัง .....	1
คำถามการวิจัย .....	3
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	4
สมมติฐานการวิจัย .....	4
ขอบเขตการวิจัย .....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	6
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>7</b>
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช พ.ศ. 2551 .....	7
การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ .....	16
ทักษะการอ่าน .....	19
การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม .....	24
แผนการจัดการเรียนรู้ .....	30
การหาประสิทธิภาพ .....	39

หัวข้อเรื่อง	หน้า
ความพึงพอใจในการเรียนรู้ .....	46
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	49
กรอบแนวคิดการวิจัย .....	56
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....</b>	<b>57</b>
กลุ่มเป้าหมาย .....	57
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	57
ขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ .....	58
แบบแผนการวิจัย .....	62
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	63
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	64
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	65
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....</b>	<b>69</b>
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	69
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	69
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	70
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....</b>	<b>79</b>
สรุปผลการวิจัย .....	79
อภิปรายผล .....	79
ข้อเสนอแนะ .....	83
<b>บรรณานุกรม .....</b>	<b>85</b>
<b>ภาคผนวก .....</b>	<b>94</b>
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้ .....	96
ภาคผนวก ข แบบทดสอบ และแบบประเมินต่าง โดยผู้เรียน .....	106
ภาคผนวก ค คุณภาพของแบบทดสอบ และแบบประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญ .....	115
ภาคผนวก ง ตารางคะแนนการทดสอบต่าง ๆ .....	124

หัวเรื่อง	หน้า
ภาคผนวก จ หนังสืออนุมัติต่าง ๆ .....	131
ภาคผนวก ฉ ภาพประกอบการวิจัย .....	139
ประวัติผู้วิจัย .....	144



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงสาระการเรียนรู้ภาษาจีนสาระที่ 1 .....	10
2	แสดงสาระการเรียนรู้ภาษาจีนสาระที่ 4 .....	11
3	รูปแบบของแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบตาราง .....	37
4	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้และระยะเวลา .....	58
5	แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest Posttest Design .....	63
6	คะแนนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาจีนประกอบเกมของกิจกรรม ชุมนุม .....	71
7	ประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกมของ กิจกรรมชุมนุม .....	74
8	ค่าดัชนีประสิทธิผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกม ของกิจกรรมชุมนุม .....	75
9	ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนทดสอบทางการเรียนระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุม .....	76
10	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของกิจกรรมชุมนุมต่อการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม .....	77

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	56



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



## สารบัญตารางภาคผนวก

ตารางภาคผนวกที่	หน้า
1 ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม .....	116
2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม .....	118
3 ความสอดคล้องระหว่างแบบวัดทักษะการอ่านภาษาจีน แต่ละข้อกับผลคาดหวังการเรียนรู้โดยการวัดจากผู้เชี่ยวชาญ .....	120
4 ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะการอ่านภาษาจีน .....	121
5 ความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม .....	122
6 ค่าอำนาจจำแนก ( $r_{cc}$ ) และค่าความเชื่อมั่น ( $\alpha$ ) ของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม .....	123
7 ตารางคะแนนการทดสอบก่อนเรียน คะแนนทดสอบระหว่างเรียน และคะแนนทดสอบหลังเรียน .....	125

## สารบัญภาพภาคผนวก

ภาพภาคผนวกที่	หน้า
1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน .....	140
2 การจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม ..	141
3 ทดสอบการอ่านพยัญชนะ และสระ ในภาษาจีน .....	142
4 การเล่นเกมคำศัพท์ทำดาว .....	143



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งระบบให้สัมพันธ์เชื่อมโยง เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและศักยภาพของผู้เรียนให้เข้มแข็ง นอกจากภาษาอังกฤษแล้ว การสร้างเสริมสมรรถนะและความสามารถใช้ภาษาต่างประเทศที่สอง โดยเฉพาะภาษาจีน เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากภาษาจีนนับเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญภาษาหนึ่ง มีผู้ใช้มากเป็นลำดับสองรองจากภาษาอังกฤษ และเป็นภาษาหนึ่งขององค์การสหประชาชาติ กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีความเข้มแข็งและมีคุณภาพได้มาตรฐานสากล โดยมุ่งเน้นพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุนผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะทางภาษาจีนอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร การศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพ เป็นการเพิ่มขีดความสามารถของคนไทยในการแข่งขันในเวทีโลก โดยให้หน่วยงาน และบุคลากรทุกภาคส่วนได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องเร่งรัดปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาจีน และร่วมมือกันดำเนินงานพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้บรรลุเป้าหมาย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2557 : 1)

การอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ หากเด็กไม่สามารถอ่านหนังสือได้ จะทำให้การเรียนสาระต่าง ๆ มีปัญหาไปด้วย ทักษะในการอ่านมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของเราอย่างยิ่ง ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นที่จะต้องสอนให้ทุกคนสามารถอ่านออกได้ (วัชรวิพิมพ์ศรี. 2551 : 6) การอ่านยังเป็นทักษะภาษาที่สำคัญ และจำเป็นอย่างมากในการดำรงชีวิตของคน เพราะในชีวิตประจำวันของคนเราการอ่านเป็นส่วนสำคัญในการสื่อความหมายถึงกัน ได้ถูกต้อง ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน กล่าวคือต้องอ่านได้ ถูกต้อง รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ครูคือผู้ที่มีส่วนสำคัญในการแก้ไขข้อบกพร่องในการอ่านของนักเรียน ดังหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ให้มีการส่งเสริมการอ่านอย่างต่อเนื่อง เช่น ภาษาจีน ซึ่งถือว่ามีความจำเป็นต่อการสื่อสารในปัจจุบันที่ก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 42)

สภาพการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม ปี 2556 มีปัญหาในด้านทักษะการอ่านภาษาจีนที่อ่านออกเสียงพยัญชนะสระ และวรรณยุกต์ไม่ถูกต้องทำให้นักเรียนได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน และไม่สามารถสื่อสารภาษาจีนออกมาได้ถูกต้อง ตัวอย่างคือ 1) อักษร d และ t นักเรียนมักสับสนกับการใช้อักษรภาษาอังกฤษ ซึ่งที่จริงแล้วอักษร d = ต และอักษร t = ท 2) อักษร b และ p นักเรียนมักสับสนกับการใช้อักษรภาษาอังกฤษ ซึ่งที่จริงแล้วอักษร b = ป ส่วน p = พ 3) เสียงพยัญชนะ h คล้ายกับเสียง / ฮ / ในภาษาไทย แต่ไม่ใช่เสียงทีเดียวน เสียง h ในภาษาจีน โคนลิ้นจะลึกกว่า / ฮ / ในภาษาไทย 喝 ไม่ออกเสียงว่า เฮ แต่ออกเสียงว่า hē เสียงนี้เป็นปัญหาสำหรับผู้พูดภาษาอีสานเป็นภาษาแม่เป็นอย่างมาก เพราะโดยปกติภาษาอีสานจะออกเสียง / ฮ / เป็นเสียงนาสิก เมื่อออกเสียง h ในภาษาจีนก็จะออกเสียงขึ้นจมูก ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 มีปัญหาในด้านทักษะการอ่านภาษาจีน อาจเนื่องจากนักเรียนขาดความสนใจ การอ่านภาษาจีนเป็นสิ่งที่ยากต่อการออกเสียง การใช้กิจกรรมในการส่งเสริมการอ่านไม่น่าสนใจ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้วิจัยพึงสังเกตเห็นความจำเป็นที่จะวิจัยการเรียนการสอนวิชาภาษาจีน เพื่อแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมเพื่อให้นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

การให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนได้แสดงออกตามความต้องการของร่างกายจะทำให้เด็กมีความสนใจในการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กดีขึ้น เกมเป็นเครื่องมือที่สร้างความสนใจ ชูใจให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น การเล่นเกมทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนั้นตนก็ได้ใช้การอ่านไปด้วยซึ่งเกมการอ่านจะช่วยให้เด็กเรียนอ่านคล่องแคล่ว และเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนสามารถใช้ประกอบการสอนได้ (เยาวพา เตชะคุปต์. 2542 : 56)

สำหรับการสอนเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียน เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย สามารถตั้งใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับและนักเรียนก็ได้ความรู้โดยที่ไม่รู้สึกตัว นอกจากนั้นเกมจะช่วยให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้จักคิดตัดสินใจด้วยตนเอง เกมทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ได้รับความสนใจและปลูกฝังคุณธรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ สุกิจ ศรีพรหม (2546 : 74) ยังกล่าวไว้ว่านักเรียนได้เรียนรู้ด้วยวิธีเรียนปนเล่น (ถานันดร

สุวรรณรัตน์, 2550 : 35) จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการอ่านภาษาต่างประเทศ ที่เหมาะสมมีความสำคัญอย่างยิ่งกับเด็กที่กำลังเริ่มฝึกอ่านภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ซึ่งเป็นระดับพื้นฐานของการศึกษาในระดับประถมศึกษา

จากหลักการและสภาพปัญหาที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา พบว่า ปัญหาที่เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้การเรียนภาษาจีนไม่เป็นไปตามเป้าหมาย มีหลายประการ ได้แก่ นักเรียนบางคนไม่ให้ความสำคัญของการเรียนภาษาจีน นอกจากจะแก้ปัญหา ที่ตัวนักเรียนแล้ว กลวิธีการสอนของผู้สอนมีส่วนที่สำคัญมากที่จะช่วยแก้ไข การอ่าน การสอนแบบเดิมทำให้ผู้เรียนเบื่อและไม่สนใจการเรียน การใช้เกมเพื่อฝึกการอ่านภาษาจีนจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถเร้าความสนใจผู้เรียนให้เกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน เป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า เกิดความเข้าใจในการอ่านดีขึ้น การแก้ปัญหาการอ่านภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่นี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้กิจกรรมเกมเพื่อหาวิธีช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหาในการอ่านภาษาจีน เพื่อช่วยให้นักเรียนจำตัวอักษร ได้อย่างแม่นยำ ไม่สับสน ซึ่งคาดว่าจะได้ผลดี เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการเสนอแนะ แก่ครูผู้สอนนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านภาษาจีน และช่วยพัฒนาความสามารถของนักเรียนให้เหมาะสมกับศักยภาพของตน และนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนวิชาอื่น ๆ ได้

### คำถามการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้มีคำถามการวิจัยดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมภาษาจีนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์หรือไม่
2. ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของกิจกรรมชุมนุมภาษาจีนที่เรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมมีค่าเท่าใด
3. ทักษะการอ่านภาษาจีนของนักเรียนกิจกรรมชุมนุมภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างไร
4. ความพึงพอใจของนักเรียนกิจกรรมชุมนุมภาษาจีนต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมอยู่ในระดับใด

## วัตถุประสงค์การวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายของการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมที่มีประสิทธิภาพ 75/75
2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านภาษาจีน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุม
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมชุมนุมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกม

## สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมมีทักษะการอ่านภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## ขอบเขตการวิจัย

### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่เข้าร่วมในกิจกรรมชุมนุมภาษาจีน ภาคเรียนที่ 2/2557 จำนวน 20 คน โดยเลือกสุ่มแบบเจาะจง

### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกม

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการอ่านภาษาจีน ด้านพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และความพึงพอใจของนักเรียน

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่ เนื้อหาวิชาภาษาจีน คือ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์

4. สถานที่ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

5. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกม หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ซึ่งเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ร่วมด้วยช่วยกัน คำศัพท์พาจำ รถไฟป้อน ๆ คำศัพท์ทำตัว และสลากมีลูน มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกม ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

2. การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน หมายถึง กระบวนการอ่านของนักเรียนชุมนุมภาษาจีนให้ตรงกับสำเนียงภาษาจีนการใช้วรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ได้แก่ การอ่านสระ พยัญชนะ วรรณยุกต์ และการแต่งประโยคภาษาจีนของนักเรียนชุมนุมภาษาจีน

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง รูปแบบของการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม ได้แก่ ร่วมด้วยช่วยกัน คำศัพท์พาจำ รถไฟป้อน ๆ คำศัพท์ทำตัว และสลากมีลูน ซึ่งแยกเป็นรายแผน

4. ค่าดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าแสดงความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วัดได้โดยแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

6. ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีน 75/75 หมายถึง เกณฑ์คุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ ของกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีน ที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถบรรลุตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75/75

75 (E<sub>1</sub>) ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ทำได้ระหว่างเรียนจากการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน และการทดสอบย่อยท้ายแผนการเรียนรู้ ซึ่งไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ของคะแนนทั้งหมด

75 (E<sub>2</sub>) ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ทำได้จากแบบวัดทักษะการอ่านภาษาจีนหลังเรียน ซึ่งไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ของคะแนนทั้งหมด

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนในกิจกรรมชุมนุมภาษาจีน ได้รับความรู้ ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ประกอบเกมและสามารถพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนอย่างคล่องแคล่วมากยิ่งขึ้น
2. ครูผู้สอนได้ข้อมูลสารสนเทศในโรงเรียนเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอนในด้าน ภาษาต่างประเทศต่อไป
3. โรงเรียนสามารถนำสารสนเทศจากการวิจัยไปกำหนดเป็นนโยบายการบริหาร วิชาการเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาความรู้ของนักเรียนด้านภาษาต่างประเทศอย่างมี ประสิทธิภาพ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้ดำเนินการนำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา  
ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
2. การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ
3. ทักษะการอ่าน
4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม
5. แผนการจัดการเรียนรู้
6. การหาประสิทธิภาพ
7. ความพึงพอใจในการเรียนรู้
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ
9. กรอบแนวคิดการวิจัย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน  
พุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 190 - 208) ได้จัดทำสาระและมาตรฐานการเรียนรู้  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศสรุปสาระสำคัญไว้ดังนี้

#### 1. โครงสร้าง

โครงสร้างของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกำหนดกรอบ  
โครงสร้างเวลาเรียน โดยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรียนปีละไม่เกิน 80 ชั่วโมง

## 2. สาระ (Strands)

สาระ (Strands) คือ กรอบเนื้อหา (Framework) หรือขอบข่ายองค์ความรู้ (Content Area) ที่จัดเป็นหมวดหมู่ (Categories) ของเนื้อหาเฉพาะอย่างเป็นระบบซึ่งแตกต่างกันไปตามธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้สาระต่าง ๆ มีความสัมพันธ์ระหว่างกันและควรได้รับการสอนในลักษณะบูรณาการมากกว่าจะแยกสอนทีละสาระ

สาระที่กำหนดไว้สะท้อนถึงเป้าหมาย (Goals) ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สาระทั้งหมดจึงควรได้นำไปสอนในทุกระดับชั้นในลักษณะที่ถักทอผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาทุกด้านพัฒนาสมรรถภาพทางภาษาในลักษณะที่ก้าวหน้าไปตามความต่อเนื่องของกระบวนการเรียนรู้นำไปสู่ประสิทธิภาพในการเรียนภาษาในระดับสูงขึ้นไป แยกเป็น 4 สาระคือ

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communications) ภาษาเพื่อการสื่อสาร หมายถึงความสามารถในการสื่อสารเป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพไม่ใช่เพียงแค่การจดจำคำศัพท์และรูปประโยคในภาษานักเรียนต้องใช้ภาษาได้คล่องเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและตระหนักถึงวิธีการที่จะนำภาษาและวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม (Cultures) ภาษาและวัฒนธรรม หมายถึง การรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเป็นการทำให้นักเรียนตระหนักถึงทัศนคติของชาติอื่น ๆ รวมทั้งวิถีชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์รูปแบบพฤติกรรมและเข้าใจอิทธิพลของวัฒนธรรมของชนชาติอื่นที่มีต่อสังคมของเราวัฒนธรรมมีองค์ประกอบ 3 ส่วนคือแนวคิด (Perspectives) การปฏิบัติ (Practices) และผลิตภัณฑ์ (Products) ภาษาเป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงแนวคิดด้านวัฒนธรรมนักเรียนจะมีโอกาสได้สะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมของตนหลังจากได้ศึกษาภาษาและวัฒนธรรมของชนชาติอื่น

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น (Connections) หมายถึงนักเรียนมีประสบการณ์เดิมของตนอยู่แล้วเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเป็นแหล่งความรู้ที่มีค่าการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจะช่วยเสริมความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นให้กับนักเรียนในขณะที่กำลังฝึกฝนภาษาต่างประเทศ

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (Communities) หมายถึง การที่นักเรียนสามารถนำประสบการณ์จากภายนอกโรงเรียนมาใช้ในโรงเรียนและนำความรู้ที่ได้รับในโรงเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน

### 3. คุณภาพของผู้เรียน

เป็นคุณภาพตามความคาดหวังของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ในการพัฒนา  
ผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมาย โดยกำหนดเป็นกรอบองค์ความรู้ทักษะ/  
กระบวนการคุณธรรมจริยธรรมไว้เป็นช่วงชั้นและเมื่อผู้เรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี แล้ว  
จะมีความรู้ความสามารถขั้นต่าง ๆ ตามสาระการเรียนรู้พื้นฐานดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสารปฏิบัติตามคำสั่งคำขอร้องและคำแนะนำที่ฟัง  
และอ่านออกเสียงประโยคข้อความนิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่านเลือก/  
ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่านบอก  
ใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนาิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่าพูด/  
เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลใช้คำสั่งคำขอร้องคำขออนุญาตและให้คำแนะนำพูด/  
เขียนแสดงความต้องการขอความช่วยเหลือตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือใน  
สถานการณ์ง่าย ๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองเพื่อนครอบครัวและเรื่อง  
ใกล้ตัวพูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัวกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผล  
สั้น ๆ ประกอบพูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองเพื่อนและสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเขียนภาพแผนผัง  
แผนภูมิและตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่านพูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง  
ต่าง ๆ ใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรมใช้ถ้อยคำน้ำเสียงและกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ  
เหมาะสมตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วัน  
สำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม  
ตามความสนใจบอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การ  
ใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและ  
ภาษาไทยเปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลงานฉลองและประเพณีของ  
เจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นค้นคว้ารวบรวม  
คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/  
การเขียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลกใช้ภาษาสื่อสารใน  
สถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษาใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและ

รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเองครอบครัว โรงเรียนสิ่งแวดล้อมอาหารเครื่องดื่มเวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการการซื้อ-ขายและลมฟ้าอากาศภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentence) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ

### สาระการเรียนรู้ภาษาจีน

สาระที่ 1 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร (มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงสาระการเรียนรู้ภาษาจีนสาระที่ 1

ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้แกนกลาง		
	ความรู้	ทักษะ/กระบวนการ	เจตคติ
- พูดโต้ตอบด้วยคำพูดสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง	บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย 你好、谢谢、不客气、对不起、没关系 再见 老师教我们读。我和同学玩。	- การฟัง - การพูด	การฟังภาษาจีน การพูดสื่อสารด้วยภาษาจีน
- ใช้คำสั่ง และคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง	คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน 上课、下课、安、画画、写字	- การฟัง	การฟังภาษาจีน
- บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง	คำศัพท์ จำนวน และประโยคที่ใช้บอกความต้องการ 早上起来要刷牙 我要去洗手间	- การฟัง - การพูด	การฟังภาษาจีน การพูดสื่อสารด้วยภาษาจีน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคม)

ตารางที่ 2 แสดงสาระการเรียนรู้ภาษาจีนสาระที่ 4

ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้แกนกลาง		
	ความรู้	ทักษะ/กระบวนการ	ความรู้
- ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	ใช้ภาษาจีนในการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวจากสื่อต่างๆ เช่น สัตว์ในเนื้อหาในบทเรียนที่เรียน	- การอ่าน - การเขียน	การอ่านภาษาจีน การเขียนด้วยภาษาจีน

โดยสรุปสาระการเรียนรู้ภาษาจีน พบว่า ผู้วิจัยจะสามารถพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน เป็นการส่งเสริมกระบวนการอ่านให้ตรงกับสำเนียงภาษาจีนการใช้วรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ได้แก่ การอ่านสระ พยัญชนะ การแต่งประโยคภาษาจีนของนักเรียนชุมนุมภาษาจีนเพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านภาษาจีนได้อย่างถูกต้องตามอักขระ และไวยากรณ์ในภาษาจีน

#### 4. การวัดและประเมินผล

##### 4.1 หลักการในการวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องอยู่บนพื้นฐานสองประการคือการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและตัดสินผลการเรียนในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้นผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้สะท้อนสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนซึ่ง เป็นเป้าหมายหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกๆระดับไม่ว่าจะเป็นระดับชั้นเรียนระดับสถานศึกษาระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชาติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลและสารสนเทศที่แสดงพัฒนาการความก้าวหน้าและความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียนตลอดจนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ ระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ มีรายละเอียดดังนี้

### 1. การประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการวัดและประเมินผลที่อยู่ใน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ผู้สอนดำเนินการเป็นปกติและสม่ำเสมอในการจัดการเรียนการสอน ใช้เทคนิคการประเมินอย่างหลากหลายโดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินเองหรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ประเมินตนเองเพื่อนประเมินเพื่อนผู้ปกครองร่วมประเมินในกรณีที่ไมผ่านตัวชี้วัดให้มีการ สอนซ่อมเสริมการประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการ ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ อันเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือไม่และมาก น้อยเพียงใดมีสิ่งที่จะต้องได้รับการพัฒนาปรับปรุงและส่งเสริมในด้านใดนอกจากนี้ยังเป็น ข้อมูลให้ผู้สอนใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนของตนด้วยทั้งนี้โดยสอดคล้องกับมาตรฐานการ เรียนรู้และตัวชี้วัด

### 2. การประเมินระดับสถานศึกษาเป็นการประเมินที่สถานศึกษาดำเนินการ

เพื่อตัดสินผลการเรียนของผู้เรียนเป็นรายปี/รายภาคผลการประเมินการอ่านคิดวิเคราะห์และ เขียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนอกจากนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับ การจัดการศึกษาของสถานศึกษาว่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนตามเป้าหมายหรือไม่ผู้เรียนมี จุดพัฒนาในด้านใดรวมทั้งสามารถนำผลการเรียนของผู้เรียนในสถานศึกษาเปรียบเทียบกับ เกณฑ์ระดับชาติผลการประเมินระดับสถานศึกษาจะเป็นข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการปรับปรุง นโยบายหลักสูตร โครงการหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนตลอดจนเพื่อการจัดทำแผนพัฒนา คุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาตามแนวทางการประกันคุณภาพการศึกษาและการรายงานผล การจัดการศึกษาต่อคณะกรรมการสถานศึกษาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานผู้ปกครองและชุมชน

### 3. การประเมินระดับเขตพื้นที่การศึกษาเป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนใน

ระดับเขตพื้นที่การศึกษาตามมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษาตามภาวะความ รับผิดชอบสามารถดำเนินการ โดยประเมินคุณภาพผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้วยข้อสอบมาตรฐาน ที่จัดทำและดำเนินการ โดยเขตพื้นที่การศึกษาหรือด้วยความร่วมมือกับหน่วยงานต้นสังกัดใน การดำเนินการจัดสอบนอกจากนี้ยังได้จากการตรวจสอบทบทวนข้อมูลจากการประเมินระดับ สถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา

### 4. การประเมินระดับชาติเป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับชาติตาม

มาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานสถานศึกษาต้องจัดให้ผู้เรียน ทุกคนที่เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ ชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 6 เข้ารับการประเมินผลจากการประเมินใช้เป็นข้อมูลในการเทียบเคียงคุณภาพ การศึกษาในระดับต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา ตลอดจนเป็นข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจในระดับนโยบายของประเทศ

#### 4.2 เกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียน

##### 4.2.1 การตัดสินการให้ระดับและการรายงานผลการเรียน

###### 1) การตัดสินผลการเรียน

ในการตัดสินผลการเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้การอ่านคิด วิเคราะห์และเขียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้นผู้สอนต้องคำนึงถึง การพัฒนาผู้เรียนแต่ละคนเป็นหลักและต้องเก็บข้อมูลของผู้เรียนทุกด้านอย่างสม่ำเสมอและ ต่อเนื่องในแต่ละภาคเรียนรวมทั้งสอนซ่อมเสริมผู้เรียนให้พัฒนาจนเต็มตามศักยภาพระดับ ประถมศึกษา

- (1) ผู้เรียนต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียน
  - (2) ผู้เรียนต้องได้รับการประเมินทุกตัวชี้วัดและผ่านตามเกณฑ์ที่
  - (3) ผู้เรียนต้องได้รับการตัดสินผลการเรียนทุกรายวิชา
  - (4) ผู้เรียนต้องได้รับการประเมินและมีผลการประเมินผ่านตามเกณฑ์
- ทั้งหมด
- สถานศึกษากำหนด
- ที่สถานศึกษากำหนดในการอ่านคิดวิเคราะห์และเขียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์และกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน

###### 2) การให้ระดับผลการเรียน

ระดับประถมศึกษาในการตัดสินเพื่อให้ระดับผลการเรียนรายวิชา สถานศึกษาสามารถให้ระดับผลการเรียนหรือระดับคุณภาพการปฏิบัติของผู้เรียนเป็นระบบ ตัวเลขระบบตัวอักษรระบบร้อยละและระบบที่ใช้คำสำคัญสะท้อนมาตรฐานการประเมิน การ อ่านคิดวิเคราะห์และเขียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นให้ระดับผลการประเมินเป็นดี เยี่ยมดีและผ่านการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจะต้องพิจารณาทั้งเวลาการเข้าร่วมกิจกรรม การปฏิบัติกิจกรรมและผลงานของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดและให้ผลการเข้าร่วม กิจกรรมเป็นผ่านและไม่ผ่าน



### 3) การรายงานผลการเรียน

การรายงานผลการเรียนเป็นการสื่อสารให้ผู้ปกครองและผู้เรียนทราบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งสถานศึกษาต้องสรุปผลการประเมินและจัดทำเอกสารรายงานให้ผู้ปกครองทราบเป็นระยะ ๆ หรืออย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง การรายงานผลการเรียนสามารถรายงานเป็นระดับคุณภาพการปฏิบัติของผู้เรียนที่สะท้อนมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้

#### 4.2.2 เกณฑ์การจบการศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดเกณฑ์กลางสำหรับการจบการศึกษาเป็น 3 ระดับ คือ ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

##### เกณฑ์การจบระดับประถมศึกษา

- 1) ผู้เรียนเรียนรายวิชาพื้นฐานและรายวิชา/กิจกรรมเพิ่มเติมตามโครงสร้างเวลาเรียนที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด
- 2) ผู้เรียนต้องมีผลการประเมินรายวิชาพื้นฐานผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด
- 3) ผู้เรียนมีผลการประเมินการอ่านคิดวิเคราะห์และเขียนในระดับผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด
- 4) ผู้เรียนมีผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด
- 5) ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด

##### การประเมินทักษะการอ่าน

กระทรวงศึกษาธิการ (2548 : 134 - 135) ได้เสนอเทคนิคแนวทางการประเมินผลทางภาษาทักษะการอ่าน ไว้ดังนี้

1. การอ่านออกเสียง การทดสอบการอ่านออกเสียงในภาษาที่สองจะกระทำได้ดีต่อเมื่อนักเรียนสามารถพูดภาษาที่สองได้แล้ว
2. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ เป็นการทดสอบการรับข้อมูลจากหนังสือพิมพ์วารสาร ประกาศ โฆษณา ตารางเวลารถไฟ จดหมาย ฯลฯ กิจกรรมการทดสอบทักษะอ่านจำแนก ได้ดังนี้คือ



2.1 กิจกรรมที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เข้าสอบได้อ่านข้อความที่มีความยาวตามความเหมาะสมที่เป็นงานเขียนประเภทต่าง ๆ เช่น บทความจากหนังสือพิมพ์และวารสาร รายงานต่าง ๆ ข่าว สภาพดินฟ้าอากาศ คำอธิบาย วิธีการจากแผ่นพับ คำบรรยายสถานที่ ประเพณี บุคคลบทคัดจากหนังสือวิชาการ จดหมาย ภาพชุดพร้อมกับคำบรรยายภาพ หรือภาพเหตุการณ์พร้อมกับคำบรรยาย กราฟ ตาราง แผนภูมิ แผนภาพ ฯลฯ

2.2 กิจกรรมที่เป็นตัวสนองตอบผู้เข้าสอบจะต้องใช้ความสามารถด้านภาษา ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับการใช้ศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ ประกอบกับความสามารถรวมที่ได้จากโครงสร้างความรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรมที่มากับการใช้ภาษา กลวิธีในการหาความหมายจากการใช้บริบททางภาษาและอภิปัญญาที่เอื้อต่อความสามารถทางภาษา มาใช้ร่วมกับความสามารถคาดเดาเกี่ยวกับความหมายของสารที่ได้รับ ได้ด้วยการเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่ให้โยงลูกศร ลากเส้น วาดภาพขีดเส้นใต้ จับคู่ เรียงลำดับข้อความใหม่หรือเติมคำหรือข้อความให้ถูกต้องและเหมาะสม ได้ใจความ ฯลฯ

รูปทอง กว้างสวยสดดี (2549 : 189 - 190) ได้เสนอลักษณะการประเมินทักษะการอ่านไว้ดังนี้

### 1. การประเมินความรู้ด้านคำศัพท์

5 = รู้คำศัพท์ทั้งหมด

4 = รู้คำศัพท์เกือบทั้งหมดและคำที่ไม่รู้จักไม่มีผลต่อความเข้าใจบทอ่าน

3 = ไม่รู้ความหมายคำสำคัญบางคำที่มีผลต่อความเข้าใจบทอ่าน

2 = ไม่รู้คำศัพท์มากถึง ไม่ค่อยเข้าใจบทอ่าน

1 = แทบไม่รู้คำศัพท์จึงเข้าใจบทอ่านน้อยมาก

### 2. จำเครื่องหมายเชื่อมข้อความ การปะติดปะต่อเรื่องและความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ของผู้เขียน เช่น ให้ผู้เรียนอ่านพาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ อ่านเพื่อย่อความ การ

ใช้พจนานุกรมการอ่านจดหมายที่เขียนด้วยลายมือ

โดยสรุป การอ่านภาษาจีน เป็นกิจกรรมที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้อ่านข้อความ ที่มีความยาวตามความเหมาะสม ซึ่งผู้เรียนจะได้รับความรู้เกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ ประกอบกับความสามารถรวมที่ได้จากโครงสร้างความรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรมที่มากับการใช้ภาษา ซึ่งผลจากการดำเนินการดังกล่าวผู้เรียนจะมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด ซึ่งจะช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านภาษาจีนมากยิ่งขึ้น

## การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

กระบวนการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาต่างประเทศ ผู้สอนจำเป็นที่จะต้องรู้ความแตกต่างระหว่างเทคนิคการสอนวิธีสอนและแนวคิดทฤษฎีซึ่งเป็นที่มาของวิธีสอนแบบต่าง ๆ เพื่อที่จะได้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของคำทั้งสามระดับชั้นวิธีสอน บางวิธีเป็นที่นิยมใช้กันอยู่นานบางวิธีถูกนำมาใช้เพียงชั่วระยะเวลาหนึ่งแล้วก็เสื่อมความนิยมไป การที่วิธีสอนแต่ละวิธีไม่ได้รับความนิยมต่อเนื่องมิใช่เพราะความล้มเหลวในการปฏิบัติ เท่านั้นแต่มีสาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงด้านแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ด้านจิตวิทยา ด้านภาษาศาสตร์และด้านการศึกษาด้วยแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศได้รับ อิทธิพลมาจากแนวคิดในยุคสมัยต่าง ๆ ของนักปรัชญานักจิตวิทยาและนักภาษาศาสตร์ซึ่งเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาหลายแนวทางที่ได้พัฒนาไปหลายรูปแบบตามยุคสมัยจนถึงแนวการสอนเพื่อการสื่อสารที่มีลักษณะเด่นชัดคือเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner Center) การจัดการเรียนการสอนภาษาตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่มีการฝึกปฏิบัติมีการนำภาษาไปใช้ได้จริงตามหน้าที่ของภาษาในการสื่อความหมาย โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การใช้ภาษาสื่อสารในชีวิตจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ภาษาได้เหมาะสมกับสภาพสังคมดังนั้นการจัดการกระบวนการเรียนรู้จะมุ่งให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกใช้ภาษาให้มากและมีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่หลากหลาย ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผู้สอนจึงควรใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ต่าง ๆ (Learning Strategies) ที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2530 : 584-588) ให้แนวทางในการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาต่างประเทศในระดับประถมศึกษาศึกษากับผู้เรียนดังนี้

1. ทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์และความสำคัญของภาษาต่างประเทศโดยการยกตัวอย่างสิ่งที่ใกล้ตัวซึ่งพบเห็นอยู่เป็นประจำเช่นป้ายสินค้าประเภทอาหารเครื่องดื่มยารักษาโรคและเครื่องใช้นานาชนิด

2. ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน

2.1 จัดกิจกรรมการเรียนให้สนุกสนาน

2.2 ความยากง่ายของบทเรียนเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน

2.3 วิธีการนำเข้าสู่บทเรียนง่ายและดึงดูดความสนใจ

2.4 เด็กเกิดความมั่นใจและมีกำลังใจ โดยครูแสดงความชื่นชมเมื่อเด็กทำ

กิจกรรมได้สำเร็จ

2.5 เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และใช้เหตุผลในการทำกิจกรรมทางภาษาเช่น อ่านหรือฟังปริศนาแล้วหาคำตอบ

2.6 ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าสิ่งที่เรียนไปนั้นสามารถใช้ได้จริง โดยครูสร้างสถานการณ์ให้เด็กได้ฝึกใช้ภาษา

2.7 หาโอกาสให้เด็กได้แสดงออกในแต่ละชั่วโมงซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความภูมิใจในความสามารถของตน

ดวงเดือน แสงชัย (2539 : 3-5) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการสอนภาษาต่างประเทศระดับ ประถมศึกษาดังนี้

1. สร้างความคุ้นเคยและบรรยากาศที่เป็นมิตรระหว่างครูกับนักเรียนให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนเรียนภาษาอังกฤษโดยการสนทนาให้เด็กมองเห็นภาษาต่างประเทศเป็นวิชาที่มีประโยชน์เรียนไม่ยากพยายามสร้างแรงจูงใจให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ให้เด็กเห็นว่าภาษาอังกฤษมีประโยชน์สำหรับชีวิตประจำวันของทุก ๆ คน ชั่วโมงแรกถือว่ามีความสำคัญมากผู้เรียนจะต้องมีความประทับใจที่ดีต่อครูการดำเนินการสอนต่อไปจึงจะราบรื่น

2. เด็กในวัย 9-12 ขวบมีสมาธิอยู่ในช่วงสั้น ๆ ชอบกระโดดโลดเต้นเคลื่อนไหวร่างกายดังนั้นการจัดกิจกรรมการสอนจึงควรมีกิจกรรมให้เด็กได้เคลื่อนไหวและแสดงออกมาก ๆ เพื่อให้รับกับธรรมชาติของเด็ก

3. เด็กเล็กชอบการแข่งขันจึงควรมีการแบ่งกลุ่มแบบคณะเด็กเก่งปานกลางและอ่อนให้เท่า ๆ กันในทุก ๆ กลุ่มอาจให้นักเรียนตั้งชื่อกลุ่มและใช้รูปภาพเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่ม

4. ครูทำความรู้จักกับนักเรียนแต่ละคนให้เร็วที่สุดพยายามจำชื่อให้ได้ทุกคนเรียนรู้ความสามารถพิเศษของแต่ละคน

5. ครูควรกล่าวคำชมเชยเด็กทุก โอกาสด้วยความจริงใจมีการเสริมกำลังใจให้เด็กในทางบวกเมื่อเด็กทำสิ่งใดสำเร็จแม้แต่เรื่องเล็ก ๆ พยายามไม่ใช้การลงโทษหากไม่จำเป็นจริง ๆ เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกรักชอบวิชานี้และชอบครูผู้สอนการชมเชยควรทำทั้งพูดชมในขณะที่เรียนและลงในสมุดทำงานของนักเรียนพยายามให้เด็กเกิดความภูมิใจในตนเองแล้วแรงจูงใจจะตามมาเองโดยอัตโนมัติ

6. หากต้องติเตียนหรือลงโทษไม่ควรรุนแรงหรือทำร้ายร่างกายโดยเฉพาะกับเด็กที่เรียนอ่อนเพราะจะเกิดปมด้อยครูควรพูดให้กำลังใจเช่น “เอาไว้คราวหน้าพยายามใหม่” หรือ “หนูลองไปฝึกเพิ่มเติมมาอีกนะ”

7. ในการเรียกตอบคำถามหรือร่วมกิจกรรมครูไม่ควรเรียกเจาะจงแต่เด็กอ่อนและเฉลยเด็กเก่งควรเรียกอย่างทั่วถึงให้โอกาสทุกคนได้แสดงออกไม่ให้มีนักเรียนคนใดรู้สึกว่าคุณถูกทอดทิ้ง

8. การสอนเนื้อหาใหม่ครูควรเรียกเด็กเก่งตอบก่อนเพื่อให้เด็กอ่อนได้ทบทวนซ้ำให้เกิดความมั่นใจและนี่ก็อาจจะตอบเองบ้าง

9. การถามครูควรถามก่อนถึงจะเรียกชื่อเพื่อให้เด็กทุกคนตั้งใจฟังและคิดคำตอบเตรียมไว้หากครูจำชื่อนักเรียนได้ไม่หมดให้เรียกเลขประจำตัวเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าชั่วคราว

10. หากมีเด็กเรียนอ่อนมาก ๆ อยู่ในห้องครูไม่ควรเสียเวลาค้นคำตอบหรือบ่นว่าจนทำให้เสียเวลาเด็กอื่น ๆ และทำลายบรรยากาศครูควรนัดเด็กนั้นมาฝึกนอกเวลา

11. ครูภาษาที่ดีต้องเข้าใจธรรมชาติความแตกต่างของคนไม่ใช่คำพูดหรือสีหน้าเพื่อหน้าเด็กอ่อนตรงข้ามต้องพยายามเสริมสร้างกำลังใจแก่เด็ก

12. ถ้าครูไม่มีเวลาช่วยเหลือเด็กอ่อนครูควรใช้วิธี “เพื่อนช่วยเพื่อน” คือเด็กเก่งช่วยเหลือเด็กอ่อนแต่ควรระวังจะสร้างภาระให้เด็กเก่งเกินไป

13. การสอนเด็กเล็กควรเน้นการฝึกออกเสียงให้ถูกต้องมากกว่าสอนคำศัพท์ยาก ๆ

14. กิจกรรมแต่ละกิจกรรมไม่ควรใช้เวลานานเกิน 15 นาทีเพราะธรรมชาติเด็กเมื่อเริ่มมีสมาธิสั้นดังนั้นถ้าสอน 1 ชั่วโมงควรเตรียมกิจกรรมไว้ประมาณ 4-5 กิจกรรม

จากข้อเสนอแนะดังกล่าว สรุปหลักการสอนภาษาต่างประเทศสำหรับผู้เริ่มเรียนได้ว่า ชั่วโมงแรกของการสอนครูควรสร้างความคุ้นเคยและบรรยากาศที่ดีทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกดีต่อการเรียนภาษาต่างประเทศครูผู้สอนจะต้องทำการรู้จักกับผู้เรียนให้เร็วที่สุดจะส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนสำหรับการจัดบทเรียนต้องเหมาะสมกับความสามารถของเด็กแต่ละระดับบทเรียนควรเริ่มจากง่ายไปยากและควรเน้นการฝึกออกเสียงมากกว่าการเน้นคำศัพท์ที่ยาก ๆ กิจกรรมต้องสอดคล้องกับธรรมชาติเด็กซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินมีความสุขกับการเรียน สำหรับการวิจัยนี้ได้ใช้การสอนภาษาต่างประเทศมาสอน ใช้สอนภาษาจีนในกิจกรรมชุมนุม โดยมีหลักการสอนที่เน้นการอ่านภาษาจีนเกี่ยวกับการใช้สระ วรรณยุกต์ และการแต่งประโยค โดยใช้กิจกรรมประกอบเกม

## ทักษะการอ่าน

### 1. ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญ และจำเป็นมากในการดำรงชีวิตของคน ในยุค

ปัจจุบันยิ่งกว่าทุกสมัยที่ผ่านมา เพราะขณะนี้วิทยาการและเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้เปลี่ยนแปลงเจริญก้าวหน้ามากและเป็นไปอย่างรวดเร็ว การอ่านจึงเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ โดยเฉพาะสำหรับนักเรียนการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้และคุณภาพการอ่านของนักเรียนย่อมมีผลกระทบต่อคุณภาพของการจัดการศึกษาการอ่านมีความหมายหลายนัย นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการ อ่าน ไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2546 : 7) ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่าน หมายถึงการแปลความหมายของตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ ความคิด และเกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียนเขียน ผู้อ่านสามารถจำความรู้ ความคิด หรือสาระจากเรื่องราวที่อ่านไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

บันลือ พงกษะวัน (2538 : 2) กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

1. การอ่านเป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูด โดยการผสมผสานเสียงเพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด
2. การอ่านเป็นการใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษร ออกเสียงเป็นคำหรือเป็นประโยค ทำให้เข้าใจความหมายในการสื่อความ โดยการอ่าน
3. การอ่านเป็นการสื่อความหมายที่ถ่ายโยงความคิด ความรู้ จากผู้เขียนถึงผู้อ่าน
4. การอ่านเป็นการพัฒนาความคิด โดยที่ผู้อ่านต้องใช้ความสามารถหลาย ๆ ด้าน เช่น การสังเกต จำรูปคำ

แมนมาส ขวลิขิต (2544 : 3) กล่าวถึงความหมายของการอ่านว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมอง ในการรับสาร ซึ่งแสดงด้วยถ้อยคำที่เขียนลงไว้เป็นลายลักษณ์ (ภาพรหัสแผนภูมิ) และอักษร โดยใช้อวัยวะสำหรับรับสารที่แสดงเป็นลายลักษณ์อักษร คือ ตา

วรรณี โสมประยูร (2537 : 121) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องการใช้สายตาสัมผัสตัวอักษรหรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ รับรู้และเข้าใจความหมายของคำ หรือสัญลักษณ์โดยแปลออกมาเป็นความหมายที่ใช้สื่อความคิดและความรู้ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านให้เข้าใจตรงกันและผู้อ่านสามารถนำเอาความหมายนั้น ๆ ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544 : 29) กล่าวว่า การอ่าน เป็นรูปแบบของการสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดและข่าวสาร ความรู้ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน นั่นคือ ผู้เขียนจะแสดงความคิดเห็นของตนเองบนกระดาษที่เป็นไปตามลักษณะของการเขียนแต่ละคนและผู้อ่านพยายามเอาความหมายของผู้เขียนไว้

สรุปได้ว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการทางสมองในการแปลความหมาย สัญลักษณ์ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นมือ สายตาในการรับรู้ข้อมูล เพื่อใช้สื่อหรือรับรู้ความคิดระหว่างผู้อ่านและผู้เขียนให้เกิดความเข้าใจตรงกัน

## 2. ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญทักษะหนึ่งต่อชีวิตของคนเรา เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้ทั้งปวง นักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2546 : 188) กล่าวว่า การอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาหาความรู้ และพัฒนาชีวิต ซึ่งนอกจากจะทำให้เกิดความรู้แล้ว ยังก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้แนวคิดในการดำเนินชีวิต การอ่านจึงเป็นหัวใจของการศึกษาทุกระดับและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เรื่องต่าง ๆ

กรมวิชาการ (2546 : 7) กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญ ดังนี้

1. การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน จำเป็นต้องอ่านหนังสือ เพื่อการศึกษาหาความรู้ด้านต่าง ๆ

2. การอ่านเป็นเครื่องมือช่วยให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ เพราะสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปพัฒนาตนและพัฒนางาน

3. การอ่านเป็นเครื่องมือสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนรุ่นต่อไป

4. การอ่านเป็นวิธีการส่งเสริมให้คนมีความคิด และฉลาดรอบรู้ เพราะประสบการณ์ที่ได้จากการอ่าน เมื่อเก็บสะสมเพิ่มพูนนานวันเข้า ก็จะทำให้เกิดความคิดเกิดสติปัญญาเป็นคนฉลาดรอบรู้ได้

5. การอ่านเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินบันเทิงใจ เป็นวิธีหนึ่งในการแสวงหาความสุขให้แก่ตนเองที่ง่ายที่สุด และได้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุด

6. การอ่านเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์ทั้งด้าน จิตใจและบุคลิกภาพ เพราะเมื่ออ่านมากย่อมรู้มาก สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

7. การอ่านเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาระบบการเมือง การปกครอง ศาสนา ประวัติศาสตร์ และสังคม



8. การอ่านเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาระบบสื่อสาร และการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ

วรรณิ โสมประยูร (2537 : 121) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ ดังนี้

1. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่งในการศึกษาเล่าเรียนทุกระดับ ผู้เรียนจำเป็นต้องอาศัยทักษะการอ่านทำความเข้าใจเนื้อหาสาระของวิชาการต่าง ๆ เพื่อให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ตามที่ต้องการ
2. ในชีวิตประจำวัน โดยทั่วไป คนเราต้องอาศัยการติดต่อสื่อสาร เพื่อทำความเข้าใจกับบุคคลอื่นร่วมไปกับทักษะการฟัง พูด และการเขียน ทั้งในด้านการกิจส่วนตัวและการประกอบอาชีพ
3. การอ่านช่วยให้บุคคลสามารถนำความรู้และประสบการณ์จากสิ่งที่ได้อ่านไปปรับปรุงและพัฒนาอาชีพหรือธุรกิจการงานที่ตนเองกระทำอยู่ให้เจริญก้าวหน้าและ ประสบความสำเร็จได้
4. การอ่านสามารถสนองความต้องการพื้นฐานของบุคคลในด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี เช่น ช่วยให้มีมั่นคงปลอดภัย ช่วยให้ได้ประสบการณ์ใหม่ ช่วยให้เป็นที่ยอมรับของสังคมช่วยให้มีชื่อเสียงและเกียรติยศ
5. การอ่านทั้งหลายจะช่วยเสริมให้บุคคลได้ขยายความรู้และประสบการณ์เพิ่มขึ้นอย่างลึกซึ้งกว้างขวาง ทำให้เป็นผู้รอบรู้ เกิดความมั่นใจในการพูดปราศรัย การบรรยาย หรือการอภิปรายปัญหาต่าง ๆ นับว่าเป็นการเพิ่มบุคลิกภาพและความน่าเชื่อถือให้แก่ตนเอง
6. การอ่านหนังสือหรือสิ่งพิมพ์หลายชนิดนับว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการที่น่าสนใจ เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร นวนิยาย การ์ตูน เป็นต้น ช่วยให้บุคคลรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานได้เป็นอย่างดี
7. การอ่านเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีต เช่น ศิลปจารึก ประวัติศาสตร์ เอกสารสำคัญทางวรรณคดี ฯลฯ ช่วยให้อุชนรู้จักมรดกทางวัฒนธรรมของคนไทยจากคุณค่าและความสำคัญของการอ่าน

ดังที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การอ่านมีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับ ทุก ๆ คน เพราะการอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียน ศึกษา ค้นคว้า หาความรู้ทั้งปวง เพื่อนำมาความสำเร็จในการดำรงชีวิตจุดมุ่งหมายของการอ่านการอ่าน ของแต่ละบุคคล ย่อมมีจุดมุ่งหมายแตกต่างกัน จึงมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมาย ของการอ่านไว้ดังนี้

ศรีรัตน เจิงกลิ่นจันทร์ (2536 : 8) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน ได้ดังนี้

1. อ่านเพื่อความรู้ คนเราต้องการให้ความรู้ของตนเองออกมาขยายขอบเขตออกไปจากที่มีอยู่เดิม เพื่อให้เข้าใจผู้อื่น และเข้าใจตนเอง รู้ทันต่อความก้าวหน้าต่าง ๆ
2. อ่านเพื่อให้เกิดความคิดกว้างขวางมากขึ้น
3. อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน หรือความบันเทิง เช่น การอ่านหนังสือหรือสิ่งตีพิมพ์ที่มีเนื้อหาไม่เป็นวิชาการนัก
4. อ่านเพื่อจรรโลงใจ บางครั้งชีวิตของคนเราพบปัญหาและเกิดความท้อใจ หากได้อ่านหนังสือที่เกี่ยวกับบุคคลที่ฝ่าฝืนอุปสรรคชีวิตจนประสบความสำเร็จ ทำให้ผู้ที่หมดหวังในชีวิตมีกำลังใจดีขึ้น
5. อ่านเพื่อสนองความต้องการอื่น ๆ เช่น หนังสือแนะแนวทางแก้ไขปัญหาเพื่อสร้างบุคลิกภาพ การสร้างฐานะทางเศรษฐกิจ

สนิท ตั้งทวี (2538 : 4) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

1. อ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ในเรื่องราวต่าง ๆ โดยละเอียดหรือโดยย่อ
2. อ่านเพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็น
3. อ่านเพื่อต้องการทราบข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง
4. อ่านเพื่อศึกษาค้นคว้า
5. อ่านเพื่อต้องการเป็นที่ยอมรับในวงสังคม
6. อ่านเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน

เสาวลักษณ์ รัตนวิษฐ์ (2536 : 21) กล่าวไว้ว่า การอ่าน โดยทั่ว ๆ ไปมีจุดมุ่งหมาย

หลัก 3 ประการ คือ

1. อ่านเพื่อบันเทิง
2. อ่านเพื่อรู้และเข้าใจวิธีการหรือกระบวนการ (เพื่อทำเป็น) อ่านเพื่อศึกษาและค้นคว้า (เพื่อคิดเป็น)

วรรณิ โสมประยูร (2537 : 127) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการอ่าน ไว้ดังนี้

1. การอ่านเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เช่น อ่านตำรา อ่านบทความอ่านสารคดี
2. การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น อ่านนวนิยาย อ่านการ์ตูน อ่านวรรณคดี
3. การอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น อ่านหนังสือประเภทชวนหัวต่าง ๆ



4. การอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่อง เช่น อ่านสารคดี อ่านประวัติศาสตร์
5. การอ่านเพื่อวิเคราะห์ วิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้ เช่น การอ่านข่าว
6. การอ่านเพื่อหาประเด็นว่า ส่วนใดเป็นข้อเท็จจริง ส่วนใดเป็นของจริง เช่น การอ่านโฆษณาต่าง ๆ
7. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน เช่น อ่านบทความในวารสาร
8. การอ่านเพื่อปฏิบัติตาม เช่น อ่านคำสั่ง อ่านคำแนะนำ อ่านคู่มือการใช้เครื่องไฟฟ้า
9. การอ่านเพื่อออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดเจน มีเสียงเหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเหมือนกับพูด เช่น อ่านบทละครต่าง ๆ

สรุปได้ว่า การอ่านมีความสำคัญ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับทุกคน เพราะ การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ และแต่ละคนมีจุดมุ่งหมายของการอ่านแตกต่างกันไป เช่น อ่านเพื่อการค้นคว้า อ่านเพื่อความบันเทิง อ่านเพื่อหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อให้มีความรู้เท่าทันต่อเหตุการณ์ของโลกปัจจุบัน

## การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม

### 1. ความหมายของเกม

ประภากร โล่ทองคำ และคนอื่น ๆ (2542 : 57) ให้ความหมายไว้ว่าเกมหรือการเล่น เป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกาการเล่นกำหนดกระบวนการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์มีความสนุกสนานและในขณะเดียวกันก็จะนำเอาแง่คิดนำไปวิเคราะห์วิจารณ์ในขั้นทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อไปการเล่นเกม

ลัดดาวัลย์ กัณหาสุวรรณ (2547 : 6) กล่าวว่าเกมคือการเล่นใด ๆ ที่ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้ซึ่งเกมอาจมีการแข่งขันแพ้ชนะหรือไม่มีการแข่งขันก็ได้แต่จะต้องมีกติกาและมีประเมินผลความสำเร็จของการเล่นเกมแต่ละครั้ง

สุรางค์ สากร (2547 : 142) กล่าวว่าเกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่กฎเกณฑ์และกติกาที่ผู้เล่นเกมต้องปฏิบัติตามเมื่อสิ้นสุดการเล่นจะมีการประเมินความสำเร็จตามกฎเกณฑ์หรือกติกาหรืออาจตัดสินแพ้-ชนะการเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้อาจมีอุปกรณ์หรือไม่ก็ได้

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2545 : 109) กล่าวว่าเกมเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสอนนั้นเริ่มมีบทบาทแล้วซึ่งนักการศึกษาได้ดัดแปลงมาเรื่อย ๆ ซึ่งอาจเริ่มมาจากการใช้อุปกรณ์ไฟฟ้าอื่น ๆ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

วรี เกียรติกุล (2540 : 72) เกมหมายถึงกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎกติกากิจกรรมที่เล่นทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียวสองคนหรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมเล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดบางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมองบางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

เตือนใจ เฉลิมกิจ (2545 : 15) ให้ความหมายเกมภาษาคือกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่เป้าหมายกติกาของเกมจะเป็นตัวกำหนดกระบวนการทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เรียน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90-91) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมว่าคือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์กติกาเงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริงเป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีโอกาสดอกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

สุวิมล ต้นปิติ (2546 : 13) กล่าวว่าเกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน โดยผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่วางเอาไว้ผู้เล่นอาจมีตั้งแต่หนึ่งคนสองคนหรือเป็นทีมซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัวจะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้นฝึกสติปัญญาและไหวพริบ

กรรณิการ์ สุขเกษม (2549 : 28) กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมีวัตถุประสงค์ในการเล่นและส่งเสริมให้เกิดทักษะต่าง ๆ

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่กำหนดขึ้น โดยมีจุดหมายมีกฎเกณฑ์มีกติกาจัดอยู่ในรูปการแข่งขันระหว่างบุคคลระหว่างกลุ่มเพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะทั้งทางด้านร่างกายและสติปัญญาอีกทั้งยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

## 2. จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน

ในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนแต่ละครั้งควรกำหนดจุดมุ่งหมายของการ

ใช้เกมนั้นเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดดังนี้

กฤษยา แสงเดช (2545 : 181) เสนอแนวคิดว่าจุดมุ่งหมายของเกมฝึกภาษามีดังนี้

1. เพื่อเป็นการเร้าความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น
2. เพื่อช่วยย่ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งในด้านคำศัพท์รูปแบบประโยคและการออกเสียง
3. เพื่อช่วยขจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของผู้เรียนด้วยการนำสิ่งที่ปัญหา นำมาแก้ไขให้เสร็จสิ้น
4. เพื่อช่วยความฉับไวในการคิดการทำความเข้าใจการปฏิบัติตนตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ
5. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษว่าเป็นวิชาที่สนุกน่าสนใจ และมีชีวิตชีวา

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90-91) ได้เสนอว่า

1. เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง
2. เป็นวิธีที่เปิด โอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะทั้ง 4 ด้านให้รู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกาส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำและการทำงานร่วมกันด้วยความสามัคคีสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาที่มีความสนุกสนานร่าเริงและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

### 3. ประเภทของเกมประกอบการสอน

เรื่องศักดิ์ อัม ไพพันธ์ (2536 : 32) ได้จัดประเภทของเกมออกเป็น 7 กลุ่มคือ

1. Number Games เป็นเกมที่เสริมความรู้ฝึกความจำตลอดจนปฎิภาณและความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลขทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น
2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียงการสะกดคำความหมายและ Part of Speech นอกจากนั้นยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3. Structure Games โดยปกติการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของภาษาเป็นเรื่องที่หนักหนาเบื่อบ่อย ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียดขึ้น ได้การจัดเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาจะต้องเป็นเกมที่ลดอาการดังกล่าวของผู้เรียนได้

4. Spelling Games เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้การเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้อง เพราะคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมีเป็นจำนวนมากเกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง

6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอาเกมในกิจกรรมอื่น ๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียนเพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้ง่ายขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนาน และเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษาผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนเช่นการแสดงบทบาทสมมุติการแสดงละคร การโต้วาที เป็นต้น

เดือนใจ เถลิงกิจ (2545 : 32-34) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่มีการเคลื่อนไหว (Movement Games)
2. เกมที่ใช้บัตร (Card Games)
3. เกมที่ใช้กระดาน (Board Games)
4. เกมลูกเต๋า
5. เกมวาดภาพ
6. เกมการเดา
7. เกมบทบาทสมมุติ
8. เกมเกี่ยวกับการร้องเพลงการพูดให้จังหวะ
9. เกมที่เล่นเป็นทีม
10. เกมคำศัพท์

จากประเภทของเกมการสอนที่เสนอมานี้ข้างต้นผู้วิจัยได้เลือกเอาเกมคำศัพท์มาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่านภาษาจีนเนื่องจากเป็นเกมที่ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการสะกดคำศัพท์ภาษาจีน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกมที่ใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ 5 เกมได้แก่ ร่วมด้วยช่วยกัน คำศัพท์พาดำ รถไฟไอน้ำ คำศัพท์ทำดวง และสลากมีลุ้น

#### 4. ขั้นตอนในการใช้เกมเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

นิตยา สุวรรณศรี (2539 : 19-20) แนะนำขั้นตอนการสอนด้วยเกมให้ประสบความสำเร็จไว้ดังนี้

1. เตรียมตัวให้พร้อมในการเล่นกรรรวบรวมวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นเตรียมคำพูดที่จะพูดก่อนหรือระหว่างเล่นเกม
  2. ก่อนแนะนำเกมควรถามความสนใจของนักเรียนด้วย
  3. อย่าให้เกมตอนเริ่มต้นชั่วโงงอาจใช้เกมตอกลางหรือตอนท้ายเมื่อนักเรียนต้องการเปลี่ยนบรรยากาศ
  4. บอกวิธีเล่นอย่างละเอียดจนแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจวิธีเล่น โดยอาจทดลองสักเล็กน้อย
  5. ครูเป็นผู้ดูแลและแนะนำด้วยตนเองและถ้าจะแนะนำอะไรควรรยืนอยู่หน้าห้อง
  6. ควรรักษากฎเกณฑ์ในการเล่นอย่างเคร่งครัด
  7. ควรมีการควบคุมแม้ช่วงการเล่นจะเปิดโอกาสให้นักเรียนสนุกแต่ก็ต้องคำนึงถึงความมีวินัย
  8. สังเกตอาการปฏิกิริยาของนักเรียนขณะเล่นเกมมองข้ามข้อผิดพลาดเล็ก ๆ น้อย ๆ เสียจะทำให้การเรียนมีความสุขมากขึ้น
  9. ในการเล่นเป็นทีมควรให้จำนวนคนแต่ละทีมเท่ากันและความสามารถใกล้เคียงกันเพื่อป้องกันนักเรียนอ่อนจะอายเมื่อทำผิดและทำให้เกมตื่นเต้นมากขึ้นด้วย
  10. เกมควรมีการยืดหยุ่นได้เพราะแต่ละเกมอาจไม่เหมาะสมกับผู้เล่นทุกกลุ่ม
  11. อย่าใช้เวลาเล่นนานเกินไปและเกมแต่ละเกมอย่านำมาเล่นบ่อย
- ทิสนา แจมมณี (2547 : 81) ได้สรุปขั้นตอนในการสอนด้วยเกมดังนี้
1. ผู้สอนนำเสนอเกมชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น
  2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
  3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
  4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
  5. ประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา

กาฏจนา จันทวดวง (2543 : 72) สรปรประ โยชนของการใช้เกมประกอบการสอนไว้  
ดังนี้

1. ใช้ทบทวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้
  2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น
  3. ผู้เรียนได้ฝึกฝนใช้ภาษาอย่างธรรมชาติ
  4. ฝึกให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา
  5. ผู้สอนสามารถประเมินความสามารถในการใช้ภาษาของผู้เรียนได้ทันที
- เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 3-4) ได้สรปรถึงประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยทำให้ผู้สอนทำให้อธิบายกระจ่างต่อการเข้าใจ  
2. ช่วยเพิ่มสมรรถภาพการสอนของครู  
3. ใช้ทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบ  
คำถามหรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ

4. เกมช่วยเร้าความสนใจในบทเรียนของผู้เรียน  
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมนักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียน  
อ่อน

6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศและทุกวัย  
7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคลรายกลุ่มหรือทั้งชั้นเรียน  
8. เกมช่วยลดความเข้มนของเนื้อหาได้ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานอยาก  
ร่วมและกล้าแสดงออก

9. เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่องทั้งในการฟังพูดอ่านเขียนและ  
สามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนได้ทุกขั้นตอน

10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์เช่นห้องเรียนชมรมภาษาอังกฤษงานสังสรรค์  
การบ้านและกิจกรรมเสริมหลักสูตร เป็นต้น

ทิสนา แจมมณี (2547 : 85) สรปรข้อดีของการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้  
ประกอบเกมดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงผู้เรียนได้รับความ  
สนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วย  
ตนเองทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน

### 3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

สรุปเกม ช่วยเพิ่มสมรรถภาพการสอนของครูช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และเรียนอย่างสนุกสนานช่วยทำให้เนื้อหากระจำและง่ายต่อการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคน มีส่วนร่วมนักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนและสามารถเสริมการเรียนรู้ได้ ทุกทักษะนอกจากนี้การจัดกิจกรรมเกมสามารถจัดได้ในหลายขั้นตอนในการสอน คือ อาจจัดในชั้นนำบทเรียน เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ สนุกสนานและมีความกระตือรือร้นในการเรียนจัดในชั้นสอนหรือแทรกไปในกิจกรรมการสอนบางขั้นตอน หรือจัดในชั้นสรุปบทเรียน เพื่อข้ออภิปรายและสรุปผลหลังการสอนก็ได้ ขึ้นอยู่กับผู้นำไปใช้เลือกจัดในขั้นตอนใด สำหรับผู้วิจัยใช้จัดในชั้นสอน เพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนาน กระตือรือร้น และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน มีสมาธิในการเรียน ได้นานขึ้น และไม่เบื่อหน่ายในการเรียน หลักในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สรุปได้ว่า การจัดเกมการศึกษาให้เด็กควรจัดเกมการศึกษาโดยคำนึงถึงประสบการณ์ของเด็ก ควรจัดตามลำดับจากง่ายไปหายาก ขณะเล่นครูควรสร้างแรงจูงใจให้กับเด็กเพื่อส่งผลให้เกิดทักษะการอ่านจากการเล่น พยายามให้ผู้เรียนเล่นตามกฎกติกาและรู้จักการเก็บ เพื่อฝึกระเบียบวินัยและการอยู่ร่วมกันในกลุ่มเพื่อน เพราะเกมส่วนใหญ่จะเล่นเป็นกลุ่ม นอกจากนี้ครูควรให้ความช่วยเหลือและสร้างกำลังใจให้กับเด็กเมื่อเด็กต้องการ ฉะนั้นครูผู้สอนต้องศึกษาหาความรู้ในการเลือกเกมมาใช้หรือสร้างเกมมาใช้เองนั้นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบขั้นตอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไว้ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ครูนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ชั้นสอน ครูสอนเนื้อหา และ ฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ขั้นที่ 3 ชั้นสรุป นักเรียนสรุปบทเรียนจากการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

### แผนการจัดการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่ผ่านมายังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควรเนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมุ่งเน้นที่เนื้อหาและความจำมากกว่ากระบวนการจึงทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้และทักษะไม่เพียงพอส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ แนวทางในการแก้ปัญหาอีกวิธีหนึ่งคือครูต้องพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบ TAI ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่คำนึงถึงความสามารถที่แตกต่างกันของผู้เรียนแต่ละบุคคล ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งด้านร่างกายอารมณ์สังคมและสติปัญญาส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล



## 1. ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไว้ดังนี้  
 ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง และคณะ (2545 : 53) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการ  
 เรียนรู้หมายถึงการเตรียมการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษร  
 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาใดวิชาหนึ่งให้บรรลุผลตาม  
 จุดมุ่งหมายที่หลักสูตรกำหนด แผนจัดการเรียนรู้มี 2 ระดับ ได้แก่ ระดับหน่วยการเรียนรู้และ  
 ระดับบทเรียน

รุจิร ภู่อาระ (2545 : 159) ได้ให้ความหมายไว้ว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
 หมายถึงเครื่องมือที่ใช้เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนตามที่  
 กำหนดไว้ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม

ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2548 : 368) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้  
 หมายถึงแผนที่กำหนดไว้เป็นขั้นตอนล่วงหน้าก่อนจัดการเรียนรู้จริงระบุดังวัตถุประสงค์  
 เนื้อหาวิธีการและกิจกรรมการเรียนการสอนสื่อและเครื่องมือที่ใช้และวิธีการวัดและ  
 ประเมินผลการเรียนการสอนอย่างชัดเจน

มนสิข สิทธิสมบุรณ์ (2548 : 1) แผนการจัดการเรียนรู้หมายถึงแผนการหรือ  
 โครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง  
 เป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบและเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการ  
 สอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หมายถึงการวางแผนจัดเตรียมรายละเอียด  
 ของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีระบบเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ล่วงหน้าเพื่อใช้เป็น  
 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในแต่ละครั้งและเป็นเครื่องมือ ในการ  
 พัฒนาการเรียนการสอนไปสู่จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้และเป้าหมายของหลักสูตร อย่างมี  
 ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

## 2. ความสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้  
 นิราศ จันทจร (2549 : 34-35) ได้ให้ความสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการ  
 เรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้ครูได้มีโอกาสศึกษาความรู้ในเรื่องหลักสูตรแนวการสอนการ  
 จัดทำสื่อประกอบการสอนตลอดจนวิธีการวัดผลอย่างละเอียดทุกแง่มุม



2. ช่วยให้เกิดการวางแผนวิธีสอนวิธีเรียนที่มีความหมายยิ่งขึ้นเพราะการจัดทำแผนการสอนเป็นการผสมผสานเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้จากหลักสูตรกับหลักจิตวิทยาการศึกษาหรือนวัตกรรมการเรียนใหม่ๆ ตลอดจนปัจจัยอำนวยความสะดวกของโรงเรียนและสภาพปัญหาความสนใจความต้องการของนักเรียนผู้ปกครองและทรัพยากรในท้องถิ่นโดยใช้วิธีการเชิงระบบเพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ช่วยให้ผู้มีคู่มือที่ทำได้ล่วงหน้าเพื่อให้เกิดความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ครบถ้วนสอดคล้องกับระยะเวลาและจำนวนคาบที่มีอยู่จริงในแต่ละภาคเรียนนั้นคือสอนได้ครบถ้วนและทันเวลาช่วยให้ครูมีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น

4. ช่วยให้การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ช่วยให้ครูสามารถวินิจฉัยจุดอ่อนของนักเรียนที่จะได้รับการแก้ไขและทราบจุดเด่นที่ควรได้รับการเสริมสร้างต่อไปนอกจากนี้ยังช่วยให้ครูเห็นภาพการทำงานของตนเองได้เด่นชัดขึ้น

5. ช่วยให้ผู้สอนสามารถใช้เป็นข้อมูลที่ถูกต้องเที่ยงตรงเพื่อเสนอแนะแก่บุคลากรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้แก่กรมวิชาการศึกษานิเทศก์ผู้บริหารเพื่อปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

6. ช่วยให้ผู้บริหารหรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถทราบขั้นตอนกระบวนการต่าง ๆ ในการสอนของครูเพื่อการนิเทศติดตามและประเมินผลการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. ถ้าผู้สอนคิดดูจะจำเป็น ไม่สามารถสอนด้วยตนเองได้แผนการสอนจะใช้เป็นคู่มือครูแก่ผู้มาสอนแทนได้เป็นอย่างดี

8. เป็นการพัฒนาวิชาชีพที่แสดงว่างานสอนต้องได้รับการฝึกฝนที่มีความชำนาญ โดยเฉพาะมีเครื่องมือและเอกสารที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพ

9. เป็นผลงานทางวิชาการอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความชำนาญการพิเศษหรือความเชี่ยวชาญของผู้จัดทำแผนการสอนซึ่งสามารถนำไปพัฒนางานในหน้าที่และเสนอเลื่อนระดับให้สูงขึ้นได้

สรุปได้ว่า การวางแผนการสอนเป็นงานสำคัญของครูผู้สอนการสอนจะประสบผลสำเร็จด้วยดีหรือไม่มากนักน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับ การวางแผนการสอนเป็นสำคัญประการหนึ่ง ถ้าผู้สอนมีการวางแผนการสอนที่ดีก็เท่ากับบรรลุจุดหมายปลายทางไปแล้วครั้งหนึ่งการวางแผนการสอนจึงมีความสำคัญหลายประการ ได้แก่ 1) ทำให้ผู้สอนสอนด้วยความมั่นใจในการ

สอนย่อมจะสอนด้วยความแคล่วคล่องเป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างราบรื่นดำเนินไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทางอย่างสมบูรณ์ 2) เป็นการสอนที่มีคุณค่าคุ้มกับเวลาที่ผ่านไป 3) ทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามหลักสูตรย่อมทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามจุดหมายและทิศทางของหลักสูตร 4) ทำให้การสอนบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพดีกว่าการสอนที่ไม่มีการวางแผน 5) ทำให้ผู้สอนมีเอกสารเตือนความจำสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสอนและเป็นแนวทางแก่ผู้ที่เข้าสอนแทนในกรณีจำเป็นเมื่อผู้สอนไม่สามารถเข้าสอนเองได้ผู้เรียนจะได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ต่อเนื่องกัน และ 6) ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอนและต่อวิชาที่เรียน

### 3. ลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้หลายท่าน ดังนี้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545 : 321) กล่าวว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นแผนการสอนที่ให้แนวทางการสอนแก่ผู้สอนอย่างชัดเจนทั้งด้านจุดประสงค์การสอน เนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการใช้สื่อการสอนและการวัดผลประเมินผล โดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติได้คิดได้ทำได้แก้ปัญหาและได้เกิดทักษะกระบวนการสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีจะต้องช่วยให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จได้ดีดังนั้นผู้สอนจึงควรทราบถึงลักษณะของแผนการสอนที่ดีซึ่งมี ดังนี้

1. สอดคล้องกับหลักสูตรและแนวการสอนของกรมวิชาการ  
กระทรวงศึกษาธิการ

2. นำไปใช้ได้จริงและมีประสิทธิภาพ

3. เขียนอย่างถูกต้องตามหลักวิชาเหมาะสมกับผู้เรียนและเวลาที่กำหนด

4. มีความกระชับชัดเจนทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและเข้าใจได้ตรงกัน

5. มีรายละเอียดมากพอที่ทำให้ผู้อ่านสามารถนำไปใช้สอนได้

มนสิข ติทธิสมบูรณ์ (2548 : 36) กล่าวไว้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องมีรายละเอียดชัดเจนถึงกิจกรรมผู้เรียนบทบาทของครูการใช้สื่อการวัดผลจนผู้อื่นมองเห็นพฤติกรรมจริง ๆ ในห้องเรียนได้อย่างสมบูรณ์จึงถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีและไม่จำเป็นต้องบันทึกการสอนอีกก็ได้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจนใช้แทนบันทึกการสอนได้ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีที่จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จได้ดี ดังนั้นผู้สอนจึงควรทราบถึงลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีซึ่งมี ดังนี้

### 1. สอดคล้องกับหลักสูตรและแนวการสอนของกรมวิชาการ

กระทรวงศึกษาธิการ

2. นำไปใช้สอนได้จริงและมีประสิทธิภาพ
3. เขียนอย่างถูกต้องตามหลักวิชาเหมาะสมกับผู้เรียนและเวลาที่กำหนด
4. มีความกระชับชัดเจนทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและเข้าใจได้ตรงกัน
5. มีรายละเอียดมากพอที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถนำไปใช้สอนได้
6. ทุกหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน

นอกจากนี้ได้กล่าวไว้ว่าควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะ 3 ประการต่อไปนี้

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ได้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยครูเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะส่งเสริมหรือกระตุ้นให้กิจกรรมที่ผู้เรียนดำเนินการตามความมุ่งหมาย
  2. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบหรือทำสำเร็จด้วยตนเอง โดยครูพยายามลดบทบาทจากผู้บอกคำตอบมาเป็นผู้คอยกระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาให้ผู้เรียนคิดแก้หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมเอง
  3. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้เน้นทักษะกระบวนการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาได้ในท้องถิ่นหลีกเลี่ยงการใช้วัสดุอุปกรณ์สำเร็จรูปราคาสูง
- สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ให้แนวทางการสอนแก่ผู้สอนอย่างชัดเจนทั้งด้านจุดประสงค์การสอนเนื้อหาการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอนและการวัดผลประเมินผล โดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติได้คิดได้ทำได้แก้ปัญหาและได้เกิดทักษะกระบวนการนำไปใช้ในชีวิตได้

### 4. องค์ประกอบของแผนการสอนหรือแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

มีนักศึกษา นักวิชาการ ทั้งชาวต่างประเทศและชาวไทยมีแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้คล้ายกัน ในองค์ประกอบหลัก แต่แตกต่างกันออกไปในบางประเด็นซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ อย่างไรก็ตาม เมื่อนำมาวิเคราะห์แล้วพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ควรมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. หัวเรื่อง (Heading)
2. สาระสำคัญ (Concept)
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Objective)

4. เนื้อหาสาระ (Content)
5. กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities)
6. สื่อการเรียนรู้ (Material and Media)
7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment)

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้หลายท่านดังนี้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544 : 298) กล่าวว่าองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นจากความพยายามตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. สอนอะไร (หน่วยหัวเรื่องความคิดรวบยอดหรือสาระสำคัญ)
2. เพื่อจุดประสงค์อะไร (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม)
3. ตัวสาระอะไร (โครงร่างเนื้อหา)
4. ใช้วิธีการใด (กิจกรรมการเรียนการสอน)
5. ใช้เครื่องมืออะไร (สื่อการเรียนการสอน)
6. ทราบได้อย่างไรว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ (วัดผลประเมินผล) เพื่อหา

คำตอบดังกล่าวจึงกำหนดให้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีองค์ประกอบ ดังนี้

- 6.1 วิชาหน่วยที่สอนและสาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด) ของเรื่อง
- 6.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 6.3 เนื้อหา
- 6.4 กิจกรรมการเรียนการสอน
- 6.5 สื่อการเรียนการสอน
- 6.6 วัดผลประเมินผล

สรุปได้ว่า ในการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงต้องเขียนให้ครบทุกหัวข้อ ดังนี้ 1) วิชาหน่วยที่สอนและสาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด) ของเรื่อง 2) จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 3) เนื้อหา 4) กิจกรรมการเรียนการสอน 5) สื่อการเรียนการสอน 6) วัดผลประเมินผล 7) ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชา และ 8) บันทึกหลังการสอน

#### 5. รูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง และคณะ (2545 : 54-57) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ มีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับดุลพินิจของหน่วยงานต้นสังกัดสถานศึกษาหรือผู้สอนที่จะเลือกใช้

รูปแบบที่คิดว่ามีความเหมาะสมและสะดวกต่อการนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งนี้ รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่นิยมใช้โดยทั่วไปมีดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายหรือแบบเรียงข้อแผนการจัดการเรียนรู้ชนิดนี้ จะเป็นการเรียนรายละเอียดขององค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ตามลำดับ โดยให้ความเรียงเป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมแต่มีข้อจำกัดในกรณีที่รายละเอียดอยู่คนละหน้ากันเนื่องจากยากต่อการมองเห็นความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบดังนี้

ตัวอย่างรูปแบบของแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบรรยายหรือแบบเรียงหัวข้อ

- 1.1 ชื่อเรื่อง หรือชื่อหัวข้อเรื่องย่อย
- 1.2 จำนวนคาบ
- 1.3 สารสำคัญ
- 1.4 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 1.5 เนื้อหา
- 1.6 กิจกรรมการเรียนการสอน
- 1.7 สื่อการเรียนการสอน
- 1.8 การวัดผลประเมินผล

สรุปได้ว่า การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีและถูกต้องควรที่จะกำหนด จุดประสงค์และกิจกรรมให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตรเป็นสำคัญ

2. แผนจัดการเรียนรู้แบบตารางแผนจัดการเรียนรู้ชนิดนี้เป็นการนำรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้อาเขียนลงในตารางภายในหน้าเดียวเพื่อให้ง่ายต่อการมองเห็นความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบแต่มีข้อจำกัดในด้านพื้นที่ในการเขียนและภาระในการตีตาราง

วิลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544 : 299-301) กล่าวว่ารูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่มีรูปแบบตายตัวขึ้นอยู่กับหน่วยงานหรือสถานศึกษาแต่ละแห่งจะกำหนดอย่างไรก็ตามลักษณะส่วนใหญ่ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะคล้ายคลึงกันซึ่งพอสรุปได้ 3 รูปแบบดังนี้

1. แบบเรียงหัวข้อรูปแบบนี้จะเรียงตามลำดับก่อนหลัง โดยไม่ต้องตีตารางรูปแบบนี้ให้ความสะดวกในการเขียนเพราะไม่ต้องตีตารางแต่มีส่วนเสียคือยากต่อการดูให้สัมพันธ์กันในแต่ละหัวข้อดังตัวอย่าง

### ตัวอย่างรูปแบบแผนการสอนแบบเรียงหัวข้อ

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์
  - 2.1 จุดประสงค์ปลายทาง
  - 2.2 จุดประสงค์นำทาง
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. สื่อการเรียนการสอน
6. การวัดและประเมินผล
7. กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติมหรือภาคผนวก

2. แบบกึ่งตารางนี้จะเขียนเป็นช่อง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนดแม้ว่าต้องใช้เวลาในการตีตารางแต่ก็สะดวกต่อการอ่านทำให้เห็นความสัมพันธ์ของแต่ละหัวข้ออย่างชัดเจน

3. แบบตารางรูปแบบนี้จะเขียนเป็นช่อง ๆ คล้ายแบบกึ่งตารางโดยนำหัวข้อสาระสำคัญมาไว้ในตารางด้วย

รุจิร ภู่อาระ (2545 : 53) ได้มีผู้วางรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ไว้อย่างหลากหลาย การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่นิยมใช้ในปัจจุบันแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบเรียงหัวข้อรูปแบบนี้จะเขียนเรียงตามลำดับก่อนหลัง โดยไม่ต้องตีตารางรูปแบบนี้ให้ความสะดวกในการเขียนเพราะไม่ต้องตีตาราง แต่มีส่วนเสียคือยากต่อการดูให้สัมพันธ์กันในแต่ละข้อ

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบกึ่งตารางรูปแบบนี้จะเขียนเป็นช่อง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนดแม้ว่าต้องใช้เวลาในการตีตารางแต่ก็สะดวกต่อการอ่านทำให้เห็นความสัมพันธ์ของแต่ละหัวข้ออย่างชัดเจน

3. แผนการจัดการเรียนรู้แบบตารางรูปแบบนี้จะเขียนเป็นช่อง ๆ คล้ายแบบกึ่งตารางโดยนำหัวข้อสาระสำคัญมาไว้ในตารางด้วย

### ตารางที่ 3 รูปแบบของแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบตาราง

สาระสำคัญ	จุดประสงค์ การเรียนรู้	เนื้อหา สาระ	กิจกรรม การเรียนรู้	สื่อการ เรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล การเรียนรู้	หมายเหตุ

สรุปได้ว่า รูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการเขียนจะไม่มีรูปแบบตายตัว ขึ้นอยู่กับหน่วยงานหรือสถานศึกษาจะกำหนดเพื่อความสะดวกในการจัดทำและให้สัมพันธ์กับข้อกำหนด

#### 6. ผลดีของการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี จะทำให้ครูช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดศักยภาพ และประสบการณ์ในกระบวนการต่าง ๆ และทักษะกระบวนการ อันจะมีผลต่อการปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 6 ประการ

1. เป็นผู้ที่ทำงาน โดยนึกถึงความจำเป็น ประโยชน์ และคุณค่าของงานที่มีต่อส่วนรวมก่อนลงมือกระทำ
2. เป็นผู้มีจิตใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย ไม่ยึดติดความคิดเดียว
3. เป็นผู้ที่ตัดสินใจเลือกแนวทางการปฏิบัติอย่างใช้เหตุผล ไม่มีความลำเอียง
4. เป็นผู้ที่คิดวางแผนล่วงหน้าก่อนลงมือทำงานทุกครั้ง
5. เป็นผู้ที่คอยติดตามตรวจสอบผลงานและปรับปรุงให้ดีขึ้นกว่าเดิมอยู่เสมอ
6. เป็นผู้ที่มีความพอใจในการทำงานและปฏิบัติงานทุกครั้งด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ

#### 7. ข้อควรคำนึงในการทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544 : 320) กล่าวว่า การเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรคำนึงถึงข้อต่อไปนี้

1. เขียนให้ชัดเจนแจ่มแจ้งในทุกข้อเพื่อให้ความกระจ่างแก่ผู้อ่านมีรายละเอียดพอสมควรไม่ย่อเยิ่นและไม่ละเอียดมากเกินไป



2. ใช้ภาษาเขียนที่สื่อความหมายได้เข้าใจตรงกันเป็นประโยคที่ได้ใจความไม่ใช่ความค้ำไม่ยืดยาวเยิ่นเย้อและไม่เป็นภาษาพูด

3. เขียนทุกหัวข้อหรือทุกช่องให้สอดคล้องกันเช่น

3.1 สารสำคัญจะต้องสอดคล้องกับเนื้อหา

3.2 จุดประสงค์จะต้องสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรม และการวัดผล

3.3 สื่อการเรียนจะต้องสอดคล้องกับกิจกรรมและการวัดผล

3.4 เขียนให้เป็นลำดับขั้นตอนการสอนก่อน-หลังในทุกหัวข้อ

3.5 เขียนทุกหัวข้อให้ถูกต้องเช่นจุดประสงค์ต้องเขียนให้เป็นจุดประสงค์เชิง

พฤติกรรม

3.6 จัดเนื้อหา กิจกรรม ให้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนดไว้

3.7 จัดกิจกรรมให้นำสนใจอยู่เสมอไม่ควรใช้วิธีเดียวกันทุกครั้งการสอน

3.8 เขียนให้เป็นระเบียบง่ายแก่การอ่านและสะดวกชวนอ่าน

3.9 เขียนในสิ่งที่สามารถปฏิบัติได้จริงและสอนตามที่ได้วางแผนไว้

สรุปแผนการจัดการเรียนรู้ คือ การเตรียมการสอนให้เป็นลายลักษณ์อักษร

ล่วงหน้าก่อนทำการสอนจริง เป็นการวางแผนการสอนในด้านผู้สอน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ รวมทั้งวิธีวัดและประเมินผลและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลด้วย โดยการนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ ที่ต้องการสอนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อและการวัดและประเมินผลสำหรับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ นั้น ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและสภาพของผู้เรียนซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกแผนสำหรับการจัดการเรียนรู้ไว้ 10 แผน ดังนี้ 1) สระเดี่ยว a o e i u ü 2) เสียงวรรณยุกต์ โทเนเสียง 4 เสียง 3) b p 你好 (สวัสดี) 4) m f 你早 (สวัสดีตอนเช้า) 5) d t 再见 (ลาก่อน) 6) n l 早安 (อรุณสวัสดิ์) 7) g k h 我是班亚 (ฉันคือปัญญา) 8) j q x 你叫什么名字 (คุณชื่ออะไร) 9) zh ch sh 你是谁 (คุณคือใคร) และ 10) z c s 您贵姓 (คุณนามสกุลอะไร)

การหาประสิทธิภาพ

1. การหาค่าประสิทธิภาพ

เผชิญ กิจกรรมการ (2546 : 46-51) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของการสื่อสาร การเรียนการสอนใด ๆ มีกระบวนการที่สำคัญอยู่ 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ



ตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) และขั้นตอนการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) ทั้งสองวิธีนี้ต้องทำควบคู่กันไปจึงจะมั่นใจได้ว่าสื่อหรือเทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพจะเป็นที่ยอมรับได้ดังรายละเอียดดังนี้

1.1 วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) กระบวนการนี้เป็นกระบวนการหาประสิทธิภาพ โดยใช้หลักของความรู้และเหตุผลในการตัดสินคุณค่าของสื่อการเรียนการสอน โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญ (Panel of Experts) เป็นผู้พิจารณาตัดสินคุณค่าซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ (Use ability) ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนนำมาหาประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญจะประเมินสื่อการเรียนการสอนตามแบบประเมินที่สร้างขึ้นในลักษณะของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) นิยมใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับนำค่าเฉลี่ยที่ได้จากค่าประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนไปแทนค่าในสูตรสำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไปคือค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50-5.00 ค่าที่คำนวณได้ต้องสูงกว่าค่าที่ปรากฏในตาราง ตามจำนวนของผู้เชี่ยวชาญจึงจะยอมรับว่าสื่อมีประสิทธิภาพ ถ้าได้ค่าไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องปรับปรุงแก้ไขสื่อและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่

ตัวอย่าง ผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินเครื่องมือหรือสื่อการเรียนการสอนจำนวน 5 คนแต่ละคนคำนวณค่าเฉลี่ยได้ดังนี้ 4.15 4.89 4.67 4.32 และ 4.75 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนพบว่าได้ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ทุกคน N จึงมีค่าเท่ากับ 5 ด้วย

แสดงว่าเครื่องมือหรือสื่อการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเชิงเหตุผลจึงนำไปใช้ได้ (เพราะเป็นค่าที่สูงกว่าค่าการยอมรับขั้นต่ำในตาราง)

## 1.2 วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach)

วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมายการหาประสิทธิภาพของสื่อเช่นบทเรียนคอมพิวเตอร์ (CAI) บทเรียนโปรแกรมชุดการสอนแผนการสอนชุดฝึกทักษะ เป็นต้นส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ประสิทธิภาพที่ใช้วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียนหรือแบบทดสอบย่อยโดยแสดงเป็นค่าตัวเลข 2 ตัวเช่น  $E_1 / E_2 = 80/80$  ดังนี้

1.2.1 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของ

กระบวนการส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

1.2.2 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือจำนวนนักเรียน ร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคนส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบครั้งนั้นได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 เช่นมีนักเรียน 40 คนร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมดคือ 32 คนแต่ละคนได้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียนถึงร้อยละ 80 ( $E_1$ ) ส่วน 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือผลการทดสอบหลังเรียนทั้งหมด (40 คน) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

1.2.3 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือจำนวน นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มจากแบบทดสอบหลังเรียน(Post-test) โดยเทียบกับคะแนนที่ทำได้ก่อนเรียน (Pre-test) ยกตัวอย่างตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) ดังนี้สมมติ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 10 แสดงว่าแตกต่างจากคะแนนเต็ม (ร้อยละ 100) เท่ากับ 90 ถ้านักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85 แสดงว่าความแตกต่างของ 2 ครั้งนี้ (ก่อนเรียนกับหลังเรียน) เท่ากับ  $85 - 10 = 75$  ดังนั้นค่าของ  $E_2 = (75/90) = 83.33\%$  ถึงว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ( $E_1 = 80$ )

1.2.4 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) หมายถึงนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่าสื่อไม่มีประสิทธิภาพและชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีควมบกพร่อง)

กล่าวโดยสรุปว่าเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีการสอน จะนิยมตั้งแต่ตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 80/80 85/85 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อ นั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 สำหรับวิชาที่มีเนื้อหาง่ายก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 เมื่อคำนวณแล้วค่าที่ถือว่าใช้ได้คือ 87.5 / 86.5 หรือ 87.5 / 90 เป็นต้น ประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีการสอนจะมาจากผลลัพธ์ของการคำนวณ  $E_1$  และ  $E_2$  เป็นตัวเลขตัวแรกและตัวหลังตามลำดับถ้าตัวเลขเข้าใกล้ 100 มากเท่าไรยิ่งถือว่าดี

ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเป็นเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาการรับรองประสิทธิภาพการรับรองผลของสื่อการเรียนการสอน ส่วนแนวคิดในการหาประสิทธิภาพที่ควรคำนึงมี ดังนี้

1. สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นต้องมีกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพื่อการเรียนการสอนอย่างชัดเจนและสามารถวัดได้
2. เนื้อหาบทเรียนที่สร้างขึ้นต้องผ่านกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์การเรียนการสอน
3. แบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบต้องมีประสิทธิภาพความเที่ยงตรงของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการสอนที่ได้วิเคราะห์ไว้ ส่วนความยากง่ายและอำนาจจำแนกของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบควรมีการวิเคราะห์ เพื่อนำไปใช้กำหนดค่าน้ำหนักของคะแนนในแต่ละข้อคำถาม
4. จำนวนแบบฝึกหัดต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และต้องมีแบบฝึกหัดและข้อคำถามในแบบทดสอบควบคุมทุกจุดประสงค์ของการสอนจำนวนแบบฝึกหัดและข้อคำถามในแบบทดสอบไม่ควรน้อยกว่าวัตถุประสงค์

จะเห็นได้ว่า การคำนวณหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนนี้เป็นผลรวมของการหาคุณภาพ (Quality) ทั้งเชิงปริมาณที่แสดงเป็นตัวเลข (Quantitative) และเชิงคุณภาพ (Qualitative) ที่แสดงเป็นภาษาที่เข้าใจดังนั้นประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนในที่นี้จึงเป็นองค์รวมของประสิทธิภาพ (Efficiency) ในความหมายของการทำในสิ่งที่ถูกต้อง (Do the Thing Right) นั่นหมายถึงการเรียนอย่างถูกต้องตามกระบวนการเรียนด้วย CAI และการมีประสิทธิภาพ (Effectiveness) ในความหมายของการทำในสิ่งที่ถูกต้องให้เกิดขึ้น (Get the Right Thing Done) นั่นหมายถึงผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ถูกต้องถึงระดับเกณฑ์ที่คาดหวังทั้งประสิทธิภาพและประสิทธิผลนั้นจะนำไปสู่การมีคุณภาพซึ่งมักนิยมเรียกรวมกันเป็นที่เข้าใจสั้น ๆ ว่าประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2541 : 23) อธิบายว่า การทดสอบประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้เพื่อปรับปรุง แล้วนำไปทดลองสอนจริงนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก ในการกำหนดเกณฑ์ของประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงกระบวนการการเรียนรู้และผลลัพธ์ที่เป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในตัวผู้เรียน โดยกำหนดตัวเลขเป็น ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย มีค่าเป็น  $E_1 / E_2$

$E_1$  คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดและการประกอบกิจกรรม

$E_2$  คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ หรือพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในตัวผู้เรียนหลังเรียนและคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

เพ็ญศรี สร้อยเพชร (2542 : 86) ได้กำหนดเกณฑ์สำหรับหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ก็เพื่อเป็นการประกันว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอน ผู้สร้างจำต้องกำหนดเกณฑ์ขึ้นโดยคำนึงถึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุผล ดังนั้นการกำหนดเกณฑ์จำต้องคำนึงถึงกระบวนการและผลลัพธ์ โดยกำหนดตัวเลขเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยมีค่าเป็น  $E_1 / E_2$  และได้กล่าวถึงขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การทดสอบประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1 : 1) เป็นการนำชุดการสอนที่สร้างขึ้น ไปทดลองกับผู้เรียน เพื่อหาข้อบกพร่อง การทดลองขั้นนี้ ควรกระทำกับนักเรียน ทั้งระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน ระดับละ 1 คน แล้วนำข้อมูลมาปรับปรุงชุดการสอน

2. การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 4-10 คน โดยละผู้เรียนที่เก่งกับอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง

3. การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เป็นการนำชุดการสอนที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น จำนวน 40 -100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงเกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพทำได้โดยการประเมินผลของนักเรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่องและพฤติกรรมขั้นสุดท้ายโดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E_1$  คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ  $E_2$  คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งคิดเป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนที่ได้ (โสภณ นุ่มทอง. 2540 : 82)

ดังนั้น  $E_1 / E_2$  คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ / ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เช่น 80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนแล้วผู้เรียนจะสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองาน ได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80 และทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80 การกำหนดเกณฑ์  $E_1 / E_2$  โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักตั้ง 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะมักจะตั้งต่ำกว่านี้ เช่น 75 / 75

การคำนวณหาประสิทธิภาพ

$$E_1 = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

เมื่อ  $E_1$  = ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$X$  = คะแนนรวมของแบบฝึก

$A$  = คะแนนเต็มของแบบฝึกทุกชิ้นรวมกัน

$N$  = จำนวนผู้เรียน

การคำนวณหาค่า  $E_2$  (ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์)

$$E_2 = \frac{\sum F}{N} \times 100$$

เมื่อ  $E_2$  = ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$X$  = คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน

$B$  = คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

$N$  = จำนวนผู้เรียน

สรุป การหาประสิทธิภาพ คือ การคุณภาพของนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้เพื่อปรับปรุง แล้วนำไปทดลองสอนจริงนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก ในการกำหนดเกณฑ์ของประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงกระบวนการการเรียนรู้และผลลัพธ์ที่เป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในตัวผู้เรียน การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นทักษะการอ่านภาษาจีนซึ่งเป็นทักษะที่ค่อนข้างยาก เป็นทักษะที่นักเรียนยังไม่คุ้นเคย นักเรียนอาจมีอุปสรรคในการเรียน จึงตั้งไว้เกณฑ์ 75/75 คือตัวเลขแรก ( $E_1$ ) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบย่อยวัดทักษะการปฏิบัติงาน และใบงาน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วน 75 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน ( $E_2$ ) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75

## 2. การหาค่าดัชนีประสิทธิผล

กรมวิชาการ (2545ก : 58) กล่าวว่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เป็นค่าแสดงความก้าวหน้าของผู้เรียนดัชนีประสิทธิผลควรมีค่า 0.5 ขึ้น

บุญชม ศรีสะอาด (2546 : 157 -159) กล่าวว่าในการวิเคราะห์หาประสิทธิผลของสื่อวิธีสอน หรือนวัตกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและพัฒนาขึ้นว่ามีประสิทธิผล (Effectiveness) เพียงใดก็นำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่อยู่ในระดับเหมาะสม แล้วนำผลการทดลองมาวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผล

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2546 : 170) ได้กล่าวถึงดัชนีประสิทธิผลไว้ว่า ค่าที่คำนวณจะให้เป็นทศนิยม ซึ่งค่าทศนิยมที่ได้ถ้ามีค่าใกล้ 1 มากเพียงใดยิ่งแสดงว่าสื่อนั้นมีประสิทธิภาพ

มาก ข้อมูลที่นำมาใช้ในการคำนวณ มาจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งการทดสอบก่อนเรียน และการทดสอบหลังเรียน

สูตรในการคำนวณค่าดัชนีประสิทธิผล ดังนี้

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน} - \text{ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน}}{\text{ร้อยละของคะแนนเต็มหลังเรียน} - \text{ร้อยละของคะแนนเต็มก่อนเรียน}}$$

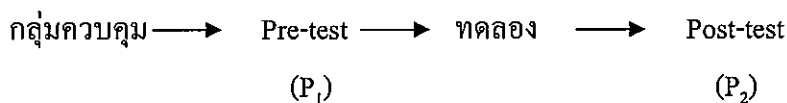
สำหรับเกณฑ์ที่ยอมรับได้ว่าสื่อหรือนวัตกรรมมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ได้จริงคือมีค่าตั้งแต่ 0.05

เชษฐ กิจระการ (2546 : 1-6) ได้กล่าวถึง ดัชนีประสิทธิผล (The Effectiveness Index) ไว้ว่าเมื่อมีการประเมินสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นมารวมก็จะดูถึงประสิทธิผลทางด้านการสอนและการประเมินสื่ออื่น ๆ ตามปกติแล้วจะเป็นการประเมินความแตกต่าง ของค่าคะแนนใน 2 ลักษณะ คือความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและคะแนน การทดสอบหลังเรียนหรือเป็นการทดสอบความแตกต่างเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในทางปฏิบัติ ส่วนมากจะเน้นที่ผลของความแตกต่าง ทางสถิติ แต่ในทางปฏิบัติส่วนมากจะเน้นที่ผลของความแตกต่างที่แท้จริงมากกว่าผลของความแตกต่างทางสถิติแต่ในบางกรณีการเปรียบเทียบเพียง 2 ลักษณะก็อาจจะยังไม่เป็นที่เพียงพอเช่น ในกรณีของการทดลองใช้สื่อของการเรียนการสอนครั้งหนึ่งปรากฏว่ากลุ่มที่ 1 การทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 18% การทดสอบหลังเรียนได้คะแนน 67% และกลุ่มที่ 2 การทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 27% การทดสอบหลังเรียนได้คะแนน 74% ซึ่งเมื่อนำผลการวิเคราะห์ทางสถิติปรากฏว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้ง 2 กลุ่ม แต่เมื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบหลังเรียนระหว่างทั้ง 2 กลุ่ม ปรากฏว่าไม่มีแตกต่างกัน ซึ่งไม่สามารถระบุได้ว่าเกิดขึ้นเพราะตัวแปรการทดลอง (Treatment) นั้นหรือไม่ เนื่องจากการทดสอบทั้งสองกรณีนี้มีคะแนนพื้นฐาน (คะแนนทดสอบก่อนเรียน) แตกต่างกัน ซึ่งจะส่งผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนที่เพิ่มขึ้นได้สูงสุดของแต่ละกรณี

ดัชนีประสิทธิผลสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อประเมินสื่อ โดยเริ่มจากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นตัวชี้วัดว่าผู้เขียนมีความรู้พื้นฐานอยู่ในระดับใดรวมถึงการวัดทางด้าน ความเชื่อ เจตคติความตั้งใจของผู้เรียนคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาแปลงให้เป็นร้อยละ หาค่าคะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้ นำนักเรียนเข้ารับการทดลองเสร็จแล้วทำการทดสอบหลังเรียน แล้วนำคะแนนที่ได้มาหาดัชนีประสิทธิผล โดยนำคะแนนก่อนเรียนไปลบออกจากคะแนน หลัง

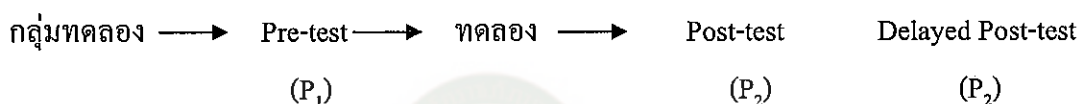




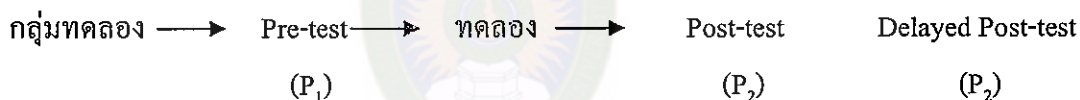


กลุ่มตัวอย่างได้มา โดยการสุ่ม จึงอนุมานได้ว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน จะมีค่าไม่แตกต่างกัน ดังนั้นวิธีการหาค่าดัชนีประสิทธิผลจึงไม่นำค่า Pre-test เข้ามาเกี่ยวข้องกับ The Delayed Post-test Design เป็นรูปการวิจัยที่ทดสอบหลังเรียนนั้น คือ การได้ทดสอบความคงทนของการเรียนรู้ โดยยกเว้นช่วงระยะเวลาในการทดสอบหลังเรียน ซึ่งมีรูปแบบ ดังนี้

### Immediate



กลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการสุ่ม



สรุปได้ว่า ดัชนีประสิทธิผลเป็นการหาประสิทธิผลของสื่อวัตกรรมหลังเรียนว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าหรือมีความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากการใช้สื่อมากน้อยเพียงใด เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนการใช้สื่อ

### ความพึงพอใจในการเรียนรู้

#### 1. ความหมายความพึงพอใจ

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า “ความพึงพอใจ” ไว้ดังนี้

อรุณ รักธรรม (2547 : 228-232) กล่าวว่าความพึงพอใจหมายถึงการสร้างภาวะทางใจในลักษณะของการกระทำสิ่งใดให้สำเร็จด้วยความเต็มใจซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากแรงจูงใจ

กิตติมา ปรีดีดิลก (2549 : 321-322) กล่าวว่าความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ และได้รับการตอบสนองความต้องการนั้น



ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2542 : 15) ได้ให้ความหมาย ความพึงพอใจ ในการตอบสนองว่า เป็นความรู้สึกพอใจในการร่วมกิจกรรม แบบเต็มใจ และพึงพอใจจนเกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น ร้องรำทำเพลง ร่วมกับคนอื่นด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน สนุกกับการเล่นเกมตัวเลข เป็นต้น

ศุภสิริ โสมาเกต (2544 : 49) ได้ให้ความหมายของคำว่าความพึงพอใจไว้ว่าความ พึงพอใจหมายถึงความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อกิจกรรมในเชิงบวกดังนั้นความ พึงพอใจการเรียนรู้จึงหมายถึงความรู้สึกพอใจชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการ สอนและต้องการดำเนินตามกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ

สาโรช ไชยสมบัติ (2545 : 15) กล่าวว่า ความพึงพอใจ เป็นปัจจัยสำคัญประการ หนึ่งที่จะช่วยให้ประสบผลสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นงานเกี่ยวกับการให้บริการ ดังนั้นผู้ ให้บริการจึงต้องจัดให้บริการ และปฏิบัติงานดำเนินการ ให้ผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจด้วย ความพึงพอใจ

กู๊ด Good (1973 : 320) กล่าวว่าความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึงสภาพคุณภาพ หรือระดับความพอใจที่มีผลมาจากความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้น ๆ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นการสนองตอบในลักษณะที่ชื่นชอบชื่นชมพอใจ ใน การได้รับจากสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์พัฒนาการในทุก ด้านในระดับต่าง ๆ กันตามศักยภาพของผู้เรียนเป็นผลทำให้เห็นระดับความสำเร็จบรรลุเป็น เป้าหมายของครูผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน

## 2. องค์ประกอบของความพึงพอใจ

เผชิญ กิจระการ (2546 : 45) ได้กล่าวถึงแนวคิดของแฮทฟีลด์และฮิวแมน ที่ได้ทำ การพัฒนาแนวความคิดของนักวิจัยต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือวัดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน พบว่าองค์ประกอบที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจมีองค์ประกอบ 5 ประการดังนี้

ตัวแปรที่ 1 องค์ประกอบที่เกี่ยวกับงานปัจจุบันประกอบด้วย

1. ความตื่นเต้น/น่าเบื่อ
2. ความสนุกสนาน/ความไม่สนุกสนาน
3. ความโล่ง/ความสลับ
4. ความท้าทาย/ความไม่ท้าทาย
5. ความพึงพอใจ/ไม่พึงพอใจ

ตัวแปรที่ 2 องค์ประกอบทางด้านค่าจ้างประกอบด้วย

1. ถือว่าเป็นรางวัล/ไม่ถือว่าเป็นรางวัล
2. มาก/น้อย
3. เป็นทางบวก/เป็นทางลบ

ตัวแปรที่ 3 องค์ประกอบทางด้านเลื่อนตำแหน่งประกอบด้วย

1. ยุติธรรม/ไม่ยุติธรรม
2. เชื้อถือได้/เชื้อถือไม่ได้
3. เป็นเชิงบวก/เป็นเชิงลบ
4. เป็นเหตุผล/ไม่เป็นเหตุผล

ตัวแปรที่ 4 องค์ประกอบทางด้านผู้นิเทศผู้บังคับบัญชาประกอบด้วย

1. อยู่ใกล้/อยู่ไกล
2. ยุติธรรมแบบจริงจัง/ไม่ยุติธรรม
3. เป็นมิตร/ค่อนข้างเป็นมิตร
4. เหมาะสมทางคุณสมบัติ/ไม่เหมาะสมทางคุณสมบัติ

ตัวแปรที่ 5 องค์ประกอบทางด้านเพื่อนร่วมงานประกอบด้วย

1. เป็นระเบียบเรียบร้อย/ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย
2. จงรักภักดีต่อที่ทำงาน/ไม่จงรักภักดีต่อที่ทำงานและเพื่อนร่วมงาน
3. สนุกสนานร่าเริง/ดูไม่มีชีวิตชีวา
4. ดูน่าสนใจเอาใจจริงเอาใจ/ดูเหน้อย

สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่ส่งผลกระทบต่อความพอใจนั้นขึ้นอยู่กับงานที่ทำ ในปัจจุบัน ค่าจ้างหรือรางวัลตำแหน่งฐานะ สถานภาพผู้นำและเพื่อนร่วมงานซึ่งส่งผลโดยตรงต่อผู้ปฏิบัติงาน

### 3. การสร้างแรงจูงใจให้เกิดการพึงพอใจ

ศุภศิริ โสมาเกต (2544 : 49) ได้ศึกษาแนวคิดของสกอต (Scott, 1970) และนำมาใช้ในการสร้างแรงจูงใจในการทำงานมีลักษณะดังนี้

ลักษณะที่ 1 งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัวและความหมายต่อผู้ทำ

ลักษณะที่ 2 งานต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จได้โดยใช้ระบบ การทำงานและควบคุมที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ได้ผลในการสร้างสิ่งจูงใจภายในเป้าหมายของงาน

ต้องมีความภาคภูมิใจในการทำงาน โดยตรงงานนั้นสามารถทำให้สำเร็จ การนำแนวคิดมาใช้ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน มีแนวทางดังนี้

1. ศึกษาความต้องการความสนใจของผู้เรียนและระดับความสามารถหรือพัฒนาการตามวัยของผู้เรียน
2. วางแผนการสอนอย่างเป็นกระบวนการและประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ
3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและกำหนดเป้าหมายในการทำงานสะท้อนผลงานและทำงานร่วมกันได้

นอกจากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าวแล้ว เมื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูผู้สอนจะต้องมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมวิธีการสื่ออุปกรณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความพึงพอใจให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนจนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง โดยให้ผู้เรียนได้รับผลตอบแทนจากการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง โดยเฉพาะผลตอบแทนภายในหรือรางวัลภายในที่เป็นความรู้สึกของผู้เรียนเช่นความรู้สึกถึงความสำเร็จของตนเมื่อสามารถเอาชนะความยุ่งยากต่าง ๆ ได้ทำให้เกิดความภาคภูมิใจความมั่นใจส่วนผลตอบแทนภายนอกเช่นคำชมเชยคะแนนผลสัมฤทธิ์ที่น่าพอใจตลอดจนได้รับการยกย่องชมเชยจากบุคคลอื่นพ่อแม่ผู้ปกครอง

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของความพึงพอใจเกิดจากปัจจัยภายในผู้เรียน ได้แก่ ความชอบใจความสนใจจึงทำให้เกิดการเรียนรู้และองค์ประกอบภายนอกเป็นกระบวนการ ที่ครูจัดประสบการณ์ให้เกิดแรงจูงใจนำไปสู่ความสำเร็จในเป้าหมายเมื่อผู้เรียนมีความพึงพอใจ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือแบบสอบถามซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับในการวัด คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งจากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาษาจีนประกอบเกม ดังนี้

#### 1. งานวิจัยในประเทศ

จริยญา สอนสุด (2550 : 84-90) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้อาษาจีนประกอบเกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษา พบว่า

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านเขานางต๋วมอำเภอหนองบัวจังหวัด นครสวรรค์ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
2. นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็มมากกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด
3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดวงณา ขาวสุข (2549 : 70-74) ได้ทำการวิจัยเรื่องการฝึกการออกเสียง ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัด โชติการามจำนวน 25 คนปีการศึกษา 2549 ผลการวิจัยพบว่าการฝึกออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้เกมทำให้นักเรียน เรียนรู้ด้วยความสุขสนุกสนานและช่วยให้นักเรียนออกเสียง ได้ถูกต้องมากขึ้น

น้ำผึ้ง ยาน้ำ (2550 : 57-60) ได้วิจัยผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้การ สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 การวิจัย ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โรงเรียนอนุบาลวัด ไตรรัตนารามดำเนินการทดลอง โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ของโรงเรียนอนุบาลวัด ไตรรัตนารามจำนวน 30 คนโดยใช้แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนผลการวิจัยพบว่าหลังเรียน โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ นักเรียนมีคะแนนความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับดี

สือ ยี่ (2550 : 99) ได้ศึกษาผลการสอน โดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษาที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมมีความสามารถในการพูดภาษาจีนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการสอน โดยใช้เกมมีค่าเท่ากับ 0.7282 คิดเป็น ร้อย ละ 72.82
3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การพูดภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ใน ระดับที่น่าพอใจมาก

สุทธิยา รัตนมงคล (2550 : 79) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการสอนวิชาภาษาจีนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า

1. ได้แผนการสอนวิชาภาษาจีนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจำนวน 15 แผน ใช้เวลาสอน 30 คาบ ๆ ละ 50 นาที ทุกแผนได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญโดยการหาค่า I.O.C. แล้ว เมื่อนำแผนการสอนไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพบว่า ทุกแผนสามารถพัฒนาทักษะภาษาจีนเป็นที่น่าพอใจ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีผลการเรียนในด้านความรู้ภาษาจีนคะแนนเฉลี่ยรวมร้อยละ 80.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

3. พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับพอใช้และพฤติกรรมที่นักเรียนมีความตั้งใจทำงานมีค่าเฉลี่ยสูงสุด และอยู่ในระดับดี

ชาลี ศรีพุทธารธรรม (2551 : 116) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนเสริมทักษะการพูดคำไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยเทคนิคห้องจำลองคำสัมผัสสำหรับชาวต่างชาติที่พูดภาษาจีน เป็นภาษาแม่ สรุปผลการวิจัย

1. บทเรียนเสริมทักษะการพูดคำไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยเทคนิคห้องจำลองคำสัมผัส สำหรับชาวต่างชาติที่พูดภาษาจีนเป็นภาษาแม่มีประสิทธิภาพ 78.45/77.03 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 แสดงว่าบทเรียนนี้มีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของชาวต่างชาติที่พูดภาษาจีนเป็นภาษาแม่หลังเรียนบทเรียนเสริมทักษะการพูดคำไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยเทคนิคห้องจำลองคำสัมผัสสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

3. กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยบทเรียนเสริมทักษะการพูดคำไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยเทคนิคห้องจำลองคำสัมผัส สำหรับชาวต่างชาติที่พูดภาษาจีนเป็นภาษาแม่อยู่ในระดับสูง

คุณณี วงศ์สันติชน (2551 : 87) ได้ศึกษาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ วิชาภาษาจีน เรื่องวัฒนธรรมจีนเกี่ยวกับเทศกาลตวนอู่ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคริสต์ธรรมวิทยา ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ วิชาภาษาจีน เรื่องวัฒนธรรมจีนเกี่ยวกับเทศกาลตวนอู่ที่ผลิตขึ้น มีประสิทธิภาพ 73.73/77.74 ในการทดลองแบบภาคสนาม เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75

2. นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนจากชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เรื่องวัฒนธรรมจีนเกี่ยวกับเทศกาลตวันอู่ เพิ่มขึ้นจากเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

3. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ในระดับเห็นด้วยมาก อุมารินทร์ ยอดสนธิ (2551 : 1) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการออกเสียงพยัญชนะ zh ch sh r และวรรณยุกต์ภาษาจีนของนักเรียนให้สูงขึ้นและศึกษาเจตคติของนักเรียนที่ศึกษาต่อวิชาภาษาจีน กลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เลือกเรียนวิชาภาษาจีน โรงเรียนห้องสอนศึกษา ที่ผลการเรียนต่ำ จำนวน 15 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้วิจัยประกอบด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง แบบฝึกหัด แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงพยัญชนะ zh ch sh r และวรรณยุกต์ ภาษาจีนสูงกว่าก่อนเรียนในระดับ 0.01 รวมถึงนักเรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาจีนอยู่ในระดับดี

ตงหัว ไซ่ (2552 : 132) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาบทเรียนภาษาจีน โดยใช้เนื้อหาในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งวินโจว มณฑลเจ้อเจียง ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนภาษาจีนที่สร้างขึ้นทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนสูงขึ้น นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวกับท้องถิ่นมากขึ้น ทำให้นักเรียนรักท้องถิ่นมากขึ้นและมีแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาจีนสูงขึ้น

สิ่ว เจิ้ง (2552 : 102) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของบทเรียนภาษาจีนที่สร้างโดยใช้ข้อมูลในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห่ายอัน มณฑลเจียงซู ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนภาษาจีนที่สร้างโดยข้อมูลในท้องถิ่น สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้กับนักเรียน และนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนท้องถิ่นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนเดิม เพราะว่าบทเรียนที่สร้างโดยข้อมูลในท้องถิ่นเป็นบทเรียนที่ใกล้ชิดกับนักเรียน ทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้อย่างใกล้ชิด และสามารถศึกษาค้นคว้าความรู้จากแหล่งการเรียนรู้จริงได้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีนสูงขึ้น

นุกูล ธรรมจง (2553 : 79) ได้ศึกษาผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง สัทอักษรภาษาจีนกลาง “ไทยพินอินที่มีต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนกลางของนักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ผลการวิจัยพบว่า



1. แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง “ไทยพินอิน” ทั้ง 9 ชุด ที่สร้างและพัฒนาขึ้น มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ 80.69/89.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน(80/80) ที่ตั้งไว้

2. ดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง “ไทยพินอิน” ทั้ง 9 ชุด ที่สร้างและพัฒนาขึ้นมีค่าร้อยละ 71.13

3. การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง “ไทยพินอิน” ก่อนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษร ภาษาจีนกลาง “ไทยพินอิน” ปรากฏว่า การทดสอบหลังเรียนมีค่าคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง “ไทยพินอิน” อยู่ในระดับดี ( $X = 4.45$ )

ขจรวรรณ ภู่อจระ (2553 : 124) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน เรื่อง อาหารและเครื่องดื่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน เรื่อง อาหารและเครื่องดื่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 75.62/ 75.81 ตามเกณฑ์ 75/75 2) นักเรียนที่เรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน เรื่อง อาหารและเครื่องดื่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน เรื่อง อาหาร และเครื่องดื่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมาก

Xiaoxin She (2554 : 74) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการเรียนรู้ภาษาจีน โดยใช้บริบทของท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ ผลการวิจัย 1. ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ภาษาจีน โดยใช้บริบทของท้องถิ่น มีค่าเท่ากับ 81.20/81.71 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ประไพโร จันทะบัณฑิต (2555 : 99) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยใช้ Pīn yīn ในการสอน ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลจากการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนเบื้องต้น โดยใช้ Pīn yīn ในการสอน ซึ่งปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการสอน โดยใช้ Pīn yīn ในการสอน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.05 โดย คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนรวมหลังเรียน 1088 คะแนน มีคะแนนรวมก่อนเรียน 458 คะแนน

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนกลางมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเรียนและเมื่อค่า  $t$  - test (Dependent) มีนัยทางสถิติที่ระดับ 0.05

ปิยะพงษ์ วงศ์มณีเงิน (2556 : 95) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบ 4 MAT ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 26 คน มีคะแนนทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 จำนวน 23.50 คน โดยมีคะแนนเฉลี่ย 16.12 คิดเป็นร้อยละ 90.38 ซึ่งนักเรียนกลุ่มเป้าหมายผ่านเกณฑ์มากกว่าร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบ 4 MAT หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

3. ดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบ 4 MAT มีค่าร้อยละ 70.12

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน โดยใช้รูปแบบ 4 MAT อยู่ในระดับพึงพอใจมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือนักเรียนได้รับความรู้ใหม่ ๆ จากเนื้อหาวิชา รองลงมาคือ เนื้อหาวิชาน่าสนใจ ชวนให้อยากเรียนรู้ และรูปแบบ 4 MAT ชั้นการปรับความรู้ให้เหมาะสมกับตนเองและสรุปองค์ความรู้จากที่ได้เรียนรู้ ตามลำดับ

## 2. งานวิจัยต่างประเทศ

Choi (2000 : 2838-A) ได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศของครูในประเทศเกาหลี จำนวน 110 คน เกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยการใช้เกมและเพลงเป็นการจูงใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าเกมและเพลงสามารถเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสื่อสารได้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะอย่างผสมผสานกลมกลืนเป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญเป็นการเรียนการสอนที่ใช้ได้ทั้งเรียนรู้เชิงสื่อสารและเรียนรู้ไวยากรณ์ไปพร้อม ๆ กัน



Allen (2005 : 2168-A) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลการอ่านเพื่อความเพลิดเพลินด้วยวิธีฝึกสมาธิการอ่านในใจที่เรียกว่า SSR (Sustained Silent Reading) เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษากลุ่มที่มีความสามารถในการอ่านต่ำโดยเปรียบเทียบ SSR แบบดั้งเดิมคืออ่านแล้วทดสอบกับ SSR แบบใหม่คืออ่านแล้วให้เล่นเกมความจำประกอบผลปรากฏว่าการอ่านแบบ SSR แบบที่มีเกมประกอบทำให้ผลสัมฤทธิ์จากการตอบคำถามสูงขึ้นไปกว่าการอ่านแบบ SSR ดั้งเดิม

Ojeda (2005 : 2969-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนกับการใช้วิธีและเทคนิคการสอนแบบเดิม ๆ โดยได้นำเกมเข้ามาใช้ในลักษณะของการจัดการสอนแบบเน้นภาระงานและใช้ Communicative Approach ร่วมด้วยโดยใช้สอนในรายวิชาภาษาสเปนเบื้องต้น 2 ในการสอน (กลุ่มแรกเป็นกลุ่มทดลองส่วนอีกกลุ่มเป็นกลุ่มควบคุม) ผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณพบว่าเกมหนึ่งที่ทำให้สมมติฐานเป็นจริงกล่าวคือผู้เรียนที่ได้เรียนและเล่นเกมคำศัพท์จะมีแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าผู้เรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการเดิม ๆ ซึ่งการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนการสอนนั้นเกมสามารถเสริมสร้างบรรยากาศอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมการทำงานหรือกิจกรรมร่วมกันอย่างเป็นสังคมนระหว่างผู้เรียนเพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอน

Geetha and Siegler (2008 : 375-394 A) ได้ศึกษาการเล่นเกมที่กระดานตัวเลขเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางเลขของเด็กวัยอนุบาลจากการสุ่มเด็กก่อนวัยเรียนจาก 10 ศูนย์ในเมืองใหญ่จำนวน 72 คนในการเล่นเกมที่กระดานตัวเลขโดยมีการฝึกอบรมจากการทดสอบเหลือเด็ก 64 คนเล่นเกมรุ่นอื่นที่ใช้สีแทนตัวเลขทักษะการคำนวณผลการประเมินเมื่อสิ้นสุดระยะเวลาสองสัปดาห์เด็ก ๆ ที่เล่นเกมมีการนับจำนวนได้ดีขึ้นและมีทักษะการระบุจำนวนดีกว่าเด็กที่เล่นเกมสีเด็ก ๆ ที่เล่นเกมตัวเลขก็สามารถทำคะแนนสูงขึ้นและมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ

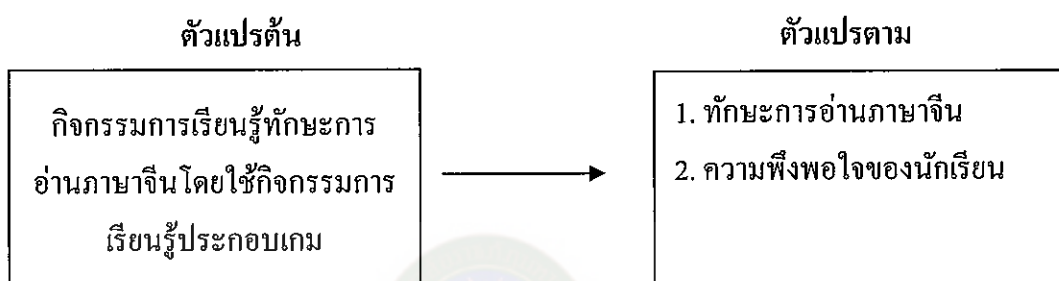
Patrice (2008 : 20-23) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนชั้นอนุบาลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่าเกมการเรียนการสอนมีประโยชน์สำหรับนักเรียนผลการประเมินก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะทางภาษาทุก ๆ ด้านมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนนักเรียนตื่นตัวต่อการรับรู้และพร้อมที่จะเรียนรู้เกมจึงถือว่าเป็นกิจกรรมที่สำคัญต่อการเรียนในทุกระดับชั้น

### กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้  
ประกอบเกมของชุมชนภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน  
ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. แบบแผนการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมชนภาษาจีน  
ภาคเรียนที่ 2/2557 จำนวน 20 คน โดยเลือกแบบเจาะจง

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมกลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาต่างประเทศวิชาภาษาจีน จำนวน 10 แผน 10 ชั่วโมง
2. แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน จำนวน 10 ข้อ และเป็นแบบทดสอบปรนัย  
ชนิดเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน ชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5  
ระดับ จำนวน 10 ข้อ

## ขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบ เกม สร้างขึ้น โดยยึดสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดจากหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มีลำดับขั้นในการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามกรอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เพื่อให้ทราบเป้าหมายของหลักสูตรตามมาตรฐานตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลางและคุณภาพผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2551 : 5-71)

1.2 ศึกษาเนื้อหาที่จะใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบการศึกษาค้นคว้าที่สอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่องแล้วทำการวิเคราะห์เป็นหน่วยย่อย ๆ เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้และระยะเวลา

แผนการ เรียนรู้	เรื่อง	จำนวน (ชั่วโมง)
1	สระเดี่ยว a o e i u ü	1
2	เสียงวรรณยุกต์ โทนเสียง 4 เสียง	1
3	b p 你好 (สวัสดี)	1
4	m f 你早 (สวัสดีตอนเช้า)	1
5	d t 再见 (ลาก่อน)	1
6	n l 早安 (อรุณสวัสดิ์)	1
7	g k h 我是班亚 (ฉันคือปัญญา)	1
8	j q x 你叫什么名字 (คุณชื่ออะไร)	1
9	zh ch sh 你是谁 (คุณคือใคร)	1
10	z c s 您贵姓 (คุณนามสกุลอะไร)	1

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
พิจารณาตรวจสอบเสนอแนะในส่วนที่บกพร่องเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจแก้ไขเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ  
เพื่อประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 ท่านประกอบด้วย

1.4.1 ดร.สมปอง ศรีภักดิ์ วุฒิศึกศึกษา ศษ.ค. สาขาหลักสูตรและการสอน  
ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร

1.4.2 ผศ.ว่าที่ร้อยตรี ดร.อรัญ ชูยกระเดื่อง วุฒิศึกศึกษา กศ.ค. สาขาวิจัย  
และประเมินผลการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล

1.4.3 อาจารย์พิณพร คงแทน วุฒิศึกศึกษา กศ.ม. สาขาหลักสูตรและการ  
สอน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร

1.4.4 อาจารย์ทัศนีย์ ลามี ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาจีน วุฒิศึกศึกษา กศ.ม. สาขา  
หลักสูตรและการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร

1.4.5 Miss Li yajia ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาจีน

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมไปเสนอผู้เชี่ยวชาญให้  
ตรวจสอบความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินตามความเหมาะสมแบ่งได้ 5 ระดับดังนี้

เห็นว่าเหมาะสมมากที่สุด ให้ 5 คะแนน

เห็นว่าเหมาะสมมาก ให้ 4 คะแนน

เห็นว่าเหมาะสมปานกลาง ให้ 3 คะแนน

เห็นว่าเหมาะสมน้อย ให้ 2 คะแนน

เห็นว่าเหมาะสมน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

โดยพิจารณาเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยตามความเหมาะสม ดังนี้

4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์คุณภาพเหมาะสมที่  
จะนำมาใช้ในการวิจัย ต่อไป ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40

(ภาคผนวก ค : 118 - 119)

## แบบทดสอบการอ่าน

- |                     |      |
|---------------------|------|
| 1. nǐ hǎo           | 你好   |
| 2. nín hǎo          | 您好   |
| 3. nǐ hǎo ma ?      | 你好吗  |
| 4. nǐ jiào shénme ? | 你叫什么 |
| 5. zài jiàn         | 再见   |
| 6. míngtiān jiàn    | 明天见  |
| 7. xiè xiè          | 谢谢   |
| 8. duì bu qǐ        | 对不起  |
| 9. chī fàn          | 吃饭   |
| 10. hē shuǐ         | 喝水   |



แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมของชุมนุม  
ภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

คำชี้แจง แบบการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้นี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญพิจารณาประเมิน  
ตรวจสอบระดับความเหมาะสมสอดคล้องว่าอยู่ในระดับใด โดยทำเครื่องหมาย ✓  
ลงในช่องที่กำหนดให้ และให้นำน้ำหนักคะแนนตามความหมายดังนี้

ระดับความเหมาะสม	คะแนน
เหมาะสมมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้ 4 คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้ 2 คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

รายการประเมิน	มากที่สุด 5	มาก 4	ปาน กลาง 3	น้อย 2	น้อย ที่สุด 1
1. ด้านสาระสำคัญ					
1.1 ความถูกต้อง					
1.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
1.3 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย					
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 ประเมินผลได้					
2.2 ชัดเจนเข้าใจง่าย					
2.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
2.4 สามารถสอนให้บรรลุตามจุดประสงค์การ เรียนรู้					
3. สาระการเรียนรู้					
3.1 ใจความถูกต้อง					
3.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้					

รายการประเมิน	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
3.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน					
3.4 เวลาเรียนเหมาะสมกับเนื้อหา					
3.5 มีความชัดเจนเหมาะสมและน่าสนใจ					
3.6 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้					
4.1 เรียงลำดับกิจกรรมได้เหมาะสม					
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา					
4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
4.4 เหมาะสมกับเวลาที่สอน					
4.5 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม					
5. ด้านการวัดผลและประเมินผล					
5.1 สอดคล้องกับเนื้อหา					
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
5.3 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม					
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้					
6.1 สามารถทำขึ้นได้เอง					
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา					
6.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้					
6.5 ช่วยประหยัดเวลาในการสอน					



ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....  
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการ  
อ่านภาษาจีนโดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

\*\*\*\*\*

คำชี้แจง 1. แบบวัดนี้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

2. วิธีการตอบ ให้นักเรียนพิจารณาข้อความในแบบสอบถามความพึงพอใจว่านักเรียน  
มีความคิดเห็นในเรื่องนั้นมากน้อยเพียงใด แล้วทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องระดับความพึง  
พอใจของนักเรียนมากที่สุด และการให้น้ำหนักของคะแนนมี 5 ระดับ ตามความหมายดังนี้

5 หมายถึงพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึงพึงพอใจมาก

3 หมายถึงพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึงพึงพอใจน้อย

1 หมายถึงพึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
1.	นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาจีนโดยใช้เกม					
2.	กิจกรรมการเรียนน่าสนใจ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย					
3.	การเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนสามารถอ่านภาษาจีนได้ดีขึ้น					
4.	นักเรียนชอบเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาจีน โดยใช้เกม					
5.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนได้รับประโยชน์จากการอ่านและรักการอ่านมากขึ้น					

รายการประเมิน		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
		5	4	3	2	1
6.	นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะจากการเรียนรู้การอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
7.	เนื้อหาการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมที่นำมาให้นักเรียนอ่านเหมาะสมกับวัย					
8.	เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอ่านมีความหลากหลายน่าสนใจ					
9.	เนื้อหาที่นำมาส่งเสริมการอ่านภาษาจีนได้ทั้งสาระความรู้ และความบันเทิง					
10.	สื่อประกอบการเล่นเกม 5 ประเภท มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
11.	สื่อประกอบการเล่นเกม 5 ประเภท เหมาะกับกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
12.	นักเรียนพอใจที่ได้ทำแบบทดสอบทันทีที่ศึกษาและเล่นเกมเสร็จสิ้นเพื่อเป็นการประเมินผลการเรียนของตน					
13.	นักเรียนพอใจที่ทราบคำตอบของตนทันทีหลังจากทำแบบทดสอบ					
14.	ข้อคำถามสำหรับการเล่นเกม 5 ประเภทมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
15.	ข้อคำถามในการเล่นเกม 5 ประเภท ทำให้นักเรียนได้ใช้ความรู้ ได้ฝึกการคิด การตีความ และสรุปความ					

ภาคผนวก ค

คุณภาพของแบบทดสอบและแบบประเมินต่าง ๆ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางภาคผนวกที่ 1 ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน  
ภาษาจีน โดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\Sigma R$	IOC	ความ สอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
2	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
3	0	1	1	1	1	4	0.80	สอดคล้อง
4	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
5	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
6	1		1	1	0	4	0.80	สอดคล้อง
7	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
8	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
9	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
10	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
11	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
12	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
13	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
14	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
15	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
16	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
17	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
18	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
19	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
20	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
21	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
22	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
23	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\Sigma R$	IOC	ความ สอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
24	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
25	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
26	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางภาคผนวกที่ 2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา  
ทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมของชุมชนภาษาจีน โรงเรียนอนุบาล  
มหาสารคาม

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1.	ด้านสาระสำคัญ			
	1.1 ความถูกต้อง	4.40	0.55	มาก
	1.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.20	0.45	มาก
	1.3 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.20	0.45	มาก
2.	จุดประสงค์การเรียนรู้			
	2.1 ประเมินผลได้	4.20	0.45	มาก
	2.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.20	0.45	มาก
	2.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.40	0.55	มาก
	2.4 สามารถสอนให้บรรลุตาม จุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.45	มาก
3.	สาระการเรียนรู้			
	3.1 ใจความถูกต้อง	4.20	0.45	มาก
	3.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
	3.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของ นักเรียน	4.40	0.55	มาก
	3.4 เวลาเรียนเหมาะสมกับเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
	3.5 มีความชัดเจนเหมาะสมและ น่าสนใจ	4.40	0.55	มาก
	3.6 สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้			
4.	กระบวนการจัดการเรียนรู้	4.20	0.45	มาก
	4.1 เรียงลำดับกิจกรรมได้เหมาะสม	4.20	0.45	มาก
	4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4.20	0.45	มาก



ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
	4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.60	0.55	มากที่สุด
	4.4 เหมาะสมกับเวลาที่สอน	4.60	0.55	มากที่สุด
	4.5 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.20	0.45	มาก
5.	5. ด้านการวัดผลและประเมินผล			
	5.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	4.40	0.55	มาก
	5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
	5.3 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม	4.40	0.55	มาก
	6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
	6.1 สามารถทำขึ้นได้เอง	4.40	0.55	มาก
	6.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
	6.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.45	มาก
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้	4.40	0.55	มาก
	6.5 ช่วยประหยัดเวลาในการสอน	4.40	0.55	มาก
	รวม	4.40	0.55	มาก

ตารางภาคผนวกที่ 3 ความสอดคล้องระหว่างแบบวัดทักษะการอ่านภาษาจีน แต่ละข้อกับผล  
คาดหวังการเรียนรู้โดยการวัดจากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\Sigma R$	IOC	ความ สอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
2	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
3	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
4	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
5	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
6	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
7	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
8	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
9	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
10	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
11	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
12	1	1	1	0	1	4	0.80	สอดคล้อง
13	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
14	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
15	1	1	1	1	0	4	0.80	สอดคล้อง
16	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
17	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
18	0	1	1	1	1	4	0.80	สอดคล้อง
19	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
20	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง

ตารางภาคผนวกที่ 4 ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (B) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด  
ทักษะการอ่านภาษาจีน

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (B)
1	0.37	0.22
2	0.70	0.54
3	0.65	0.63
4	0.51	0.44
5	0.33	0.54
6	0.36	0.79
7	0.76	0.46
8	0.58	0.39
9	0.72	0.77
10	0.78	0.30
11	0.76	0.60
12	0.73	0.77
13	0.68	0.34
14	0.35	0.36
15	0.68	0.34
16	0.46	0.35
17	0.35	0.47
18	0.32	0.42
19	0.78	0.30
20	0.27	0.70
	ค่าความยาก 0.27 – 0.78	ค่าอำนาจจำแนก 0.22-0.79
ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.83		

ตารางภาคผนวกที่ 5 ความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรม  
การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน  
โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\Sigma R$	IOC	ความสอดคล้อง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
2	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
3	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
4	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
5	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
6	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
7	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
8	0	1	1	1	1	4	0.80	สอดคล้อง
9	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
10	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
11	1	1	1	0	1	4	0.80	สอดคล้อง
12	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
13	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง
14	0	1	1	1	1	4	0.80	สอดคล้อง
15	1	1	1	1	1	5	1.00	สอดคล้อง

ตารางภาคผนวกที่ 6 ค่าอำนาจจำแนก ( $r_{cc}$ ) และค่าความเชื่อมั่น ( $\alpha$ ) ของแบบวัดความพึงพอใจ  
 ของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน  
 ภาษาจีนโดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

จำนวนข้อสอบ	ค่าอำนาจจำแนก ( $r_{cc}$ )	ค่าความเชื่อมั่น ( $\alpha$ )
ข้อที่ 1	0.66	0.93
ข้อที่ 2	0.43	0.94
ข้อที่ 3	0.51	0.94
ข้อที่ 4	0.53	0.94
ข้อที่ 5	0.62	0.93
ข้อที่ 6	0.78	0.93
ข้อที่ 7	0.80	0.93
ข้อที่ 8	0.75	0.93
ข้อที่ 9	0.80	0.93
ข้อที่ 10	0.82	0.93
ข้อที่ 11	0.68	0.93
ข้อที่ 12	0.59	0.93
ข้อที่ 13	0.59	0.93
ข้อที่ 14	0.64	0.93
ข้อที่ 15	0.60	0.93
	ได้ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.43 – 0.82	ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.93

**ภาคผนวก ง**  
**ตารางคะแนนการทดสอบต่าง ๆ**



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางภาคผนวกที่ 7 ตารางคะแนนการทดสอบก่อนเรียน คะแนนทดสอบระหว่างเรียน และคะแนนทดสอบหลังเรียน

คนที่ ก่อนเรียน	แบบทดสอบ														
	แผนที่ 1			แผนที่ 2			แผนที่ 3			แผนที่ 4			แผนที่ 5		
	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม
(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)
1	7	9	16	7	8	15	6	8	14	7	7	16	9	9	18
2	8	8	16	8	8	16	7	7	14	8	7	15	6	6	12
3	7	7	14	9	7	16	7	8	15	8	7	15	8	7	15
4	9	8	17	6	9	15	7	7	14	6	8	14	8	7	15
5	9	7	16	7	6	13	8	9	17	7	9	16	7	7	14
6	8	9	17	7	8	15	9	9	18	7	9	16	8	8	16
7	7	7	14	8	8	16	6	8	14	7	7	14	7	9	16
8	8	7	15	8	7	15	7	7	14	8	7	15	8	6	14
9	7	8	15	9	6	15	7	8	15	7	8	17	9	7	16
10	7	9	16	7	7	14	7	7	14	6	9	15	9	7	16



คนที่	ก่อนเรียน	แบบทดสอบ																
		แผนที่ 1			แผนที่ 2			แผนที่ 3			แผนที่ 4			แผนที่ 5				
		เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม		
(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)
11	3	7	6	13	7	7	14	8	8	7	15	7	7	13	6	6	7	13
12	5	8	8	16	8	9	17	7	7	7	14	7	7	14	8	8	8	16
13	4	8	8	16	9	8	17	9	9	9	18	7	7	14	8	8	7	15
14	3	9	7	16	9	9	18	9	8	8	17	8	8	16	7	7	9	16
15	2	9	8	17	7	8	15	8	9	9	17	7	8	15	8	8	9	17
16	2	8	7	15	8	8	16	9	9	9	18	9	9	18	7	7	8	15
17	3	8	8	16	8	9	17	8	9	9	17	9	9	18	7	7	9	16
18	3	9	9	18	8	8	16	9	8	8	17	8	8	16	7	7	8	15
19	3	6	9	15	8	9	17	6	9	9	15	9	7	16	8	8	9	17
20	3	8	8	16	7	6	13	8	8	9	17	8	7	15	8	8	6	14

คนที่		แบบทดสอบ														
		ตอนที่ 1			ตอนที่ 2			ตอนที่ 3			ตอนที่ 4			ตอนที่ 5		
ก่อนเรียน		เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม
(20)		(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)
รวม	67			314			314						308			306
$\bar{x}$	3.35			15.70			15.70						15.40			15.30
S.D.	0.88			1.17			1.36						1.31			1.42
%	16.75			78.50			77.50						77.00			76.50

คนที่	แบบทดสอบ															รวม	หลังเรียน
	แผนที่ 6			แผนที่ 7			แผนที่ 8			แผนที่ 9			แผนที่ 10				
	กม	ใบงาน	รวม	กม	ใบงาน	รวม	กม	ใบงาน	รวม	กม	ใบงาน	รวม	กม	ใบงาน	รวม		
	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(200)	(20)
1	8	8	16	8	6	14	8	7	15	7	8	15	7	8	15	154	11
2	9	9	18	7	7	14	7	7	14	8	9	17	8	8	17	153	16
3	7	7	14	8	7	15	9	7	16	7	6	13	8	7	15	148	19
4	8	7	15	7	7	14	9	7	16	9	7	16	9	8	17	153	16
5	8	7	15	7	8	15	8	8	16	8	7	15	8	7	15	152	11
6	7	7	14	8	7	15	7	8	15	7	7	14	8	9	17	157	15
7	8	8	16	9	9	18	8	9	17	7	8	15	9	8	17	157	18
8	7	7	14	7	7	14	7	7	14	8	7	15	6	7	13	143	12
9	9	8	17	7	7	14	9	7	16	9	9	18	7	7	14	157	17
10	9	7	16	9	8	17	8	8	16	8	8	16	7	8	15	155	15

คนที่	แบบทดสอบ																		รวม	หลังเรียน
	แผนที่ 6			แผนที่ 7			แผนที่ 8			แผนที่ 9			แผนที่ 10							
	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม					
	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(20)	(20)			
11	7	7	14	7	9	16	7	9	16	7	7	14	7	7	14	8	9	17	145	16
12	6	8	14	8	8	16	7	7	14	7	7	14	7	7	14	6	8	14	149	16
13	7	7	14	7	8	15	8	8	16	8	7	15	8	7	15	8	7	15	155	11
14	7	8	15	8	9	17	9	7	16	8	8	16	7	7	14	7	7	14	161	17
15	8	7	15	8	9	17	8	9	17	8	9	17	7	9	16	7	8	15	161	16
16	8	9	17	8	9	17	7	9	16	8	9	17	8	9	17	8	8	16	165	14
17	8	9	17	8	8	16	7	9	16	7	7	16	7	9	16	9	9	18	167	12
18	9	9	18	8	8	16	8	8	16	8	9	16	9	7	16	8	8	16	164	15
19	8	8	16	7	6	13	9	8	17	8	8	16	8	8	16	7	8	15	157	19
20	8	9	17	8	7	15	7	8	15	8	8	16	8	8	16	8	7	15	153	17

คนที่	แบบทดสอบ												รวม	หลังเรียน			
	แผนที่ 6			แผนที่ 7			แผนที่ 8			แผนที่ 9					แผนที่ 10		
	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม	เกม	ใบงาน	รวม			เกม	ใบงาน	รวม
	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(10)	(10)	(20)	(200)	(20)
รวม			312			308			314			310			310	3106	303
$\bar{X}$			15.60			15.40			15.70			15.50			15.50	155.30	15.15
S.D.			1.39			1.35			0.92			1.19			1.32	6.33	2.56
%			78.00			77.00			78.50			77.50			77.50	77.65	75.75

ภาคผนวก จ

หนังสืออนุมัติต่าง ๆ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โทร. ๓๐๐

ที่ บว. ว ๑๖๖๕/๒๕๕๗

วันที่ ๑๗ ธันวาคม ๒๕๕๗

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.สมปอง ศรีกัลยา

ด้วย นางสาวดวงยศ ปัญญาสุรยุทธ รหัสประจำตัว ๕๕๘๒๑๐๑๘๐๑๑๐ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

ด้าน  ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา

ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล

ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย

อื่นๆ ระบุ... ตรวจดูฉบับต้นฉบับ

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย





ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ว ๒๒๑๕

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๑

๑๗ ธันวาคม ๒๕๕๗

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน อาจารย์ทัศนีย์ ลามิ

ด้วย นางสาวดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ รหัสประจำตัว ๕๕๕๒๑๐๑๘๐๑๑๑๐ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- ด้าน  ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา  
 ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล  
 ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย  
 อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ว ๒๒๑๕

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๑๗ ธันวาคม ๒๕๕๗

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน Miss Li Yajia

ด้วย นางสาวดาวยศ ปัญญาสุรยุทธ รหัสประจำตัว ๕๕๘๒๑๐๑๘๐๑๑๐ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- ด้าน  ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
- ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรรารม)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โทร. ๓๐๐

ที่ บว. ว ๑๖๖๕/๒๕๕๗

วันที่ ๑๗ ธันวาคม ๒๕๕๗

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน อาจารย์พัฒนพร คงแท่น

ด้วย นางสาวดาวชเขต บัญญาสุรยุทธ รหัสประจำตัว ๕๕๕๒๒๑๐๑๘๐๑๑๐ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- ด้าน  ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
- ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โทร. ๓๐๐

ที่ บว. ว ๑๖๖๘/๒๕๕๗

วันที่ ๑๗ ธันวาคม ๒๕๕๗

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต. ดร.อรุณ ชูกระเดื่อง

ด้วย นางสาวดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ รหัสประจำตัว ๕๕๘๒๑๐๑๘๐๑๑๐ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- ด้าน  ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
- ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรรธรรม)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/๒๒๑๓

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๑๗ ธันวาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย  
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

ด้วย นางสาวดาวเขต ปัญญาสุรยุทธ รหัสประจำตัว ๕๕๘๒๑๐๑๘๐๑๑๐ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือ และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยกับประชากร/กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่เคยเรียนกิจกรรมชุมนุม (ภาษาจีน) ในภาคเรียนที่ ๑/๒๕๕๗ เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/๒๒๑๖

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๑

๑๗ ธันวาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

ด้วย นางสาวดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ รหัสประจำตัว ๕๕๘๒๑๐๑๘๐๑๑๐ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยกับประชากร/กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่อยู่ในกิจกรรมชุมนุมภาคเรียนที่ ๒/๒๕๕๗ จำนวน ๒๐ คน เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๔๓๘

ภาคผนวก ฉ  
ภาพประกอบการวิจัย



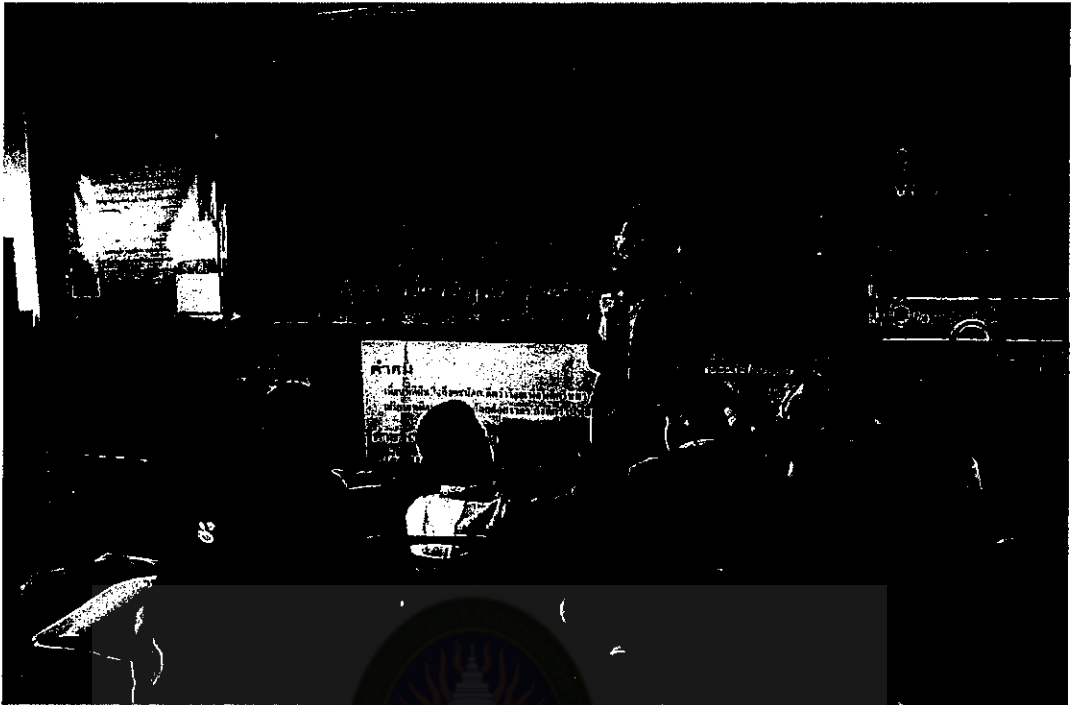
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาพภาคผนวกที่ 1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

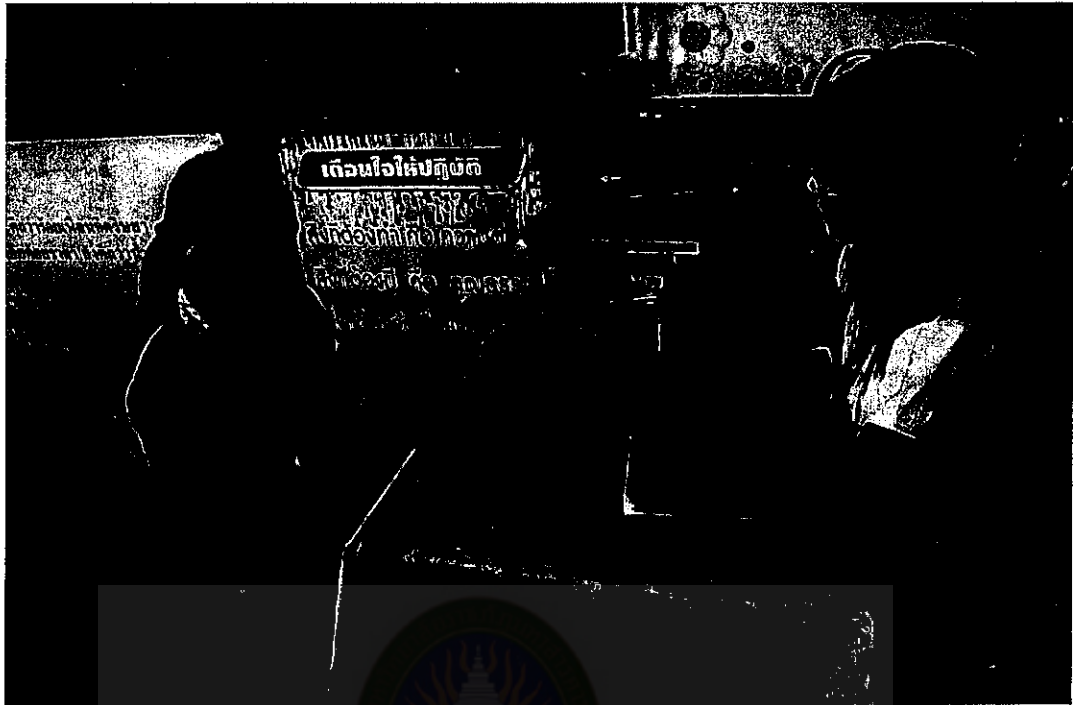






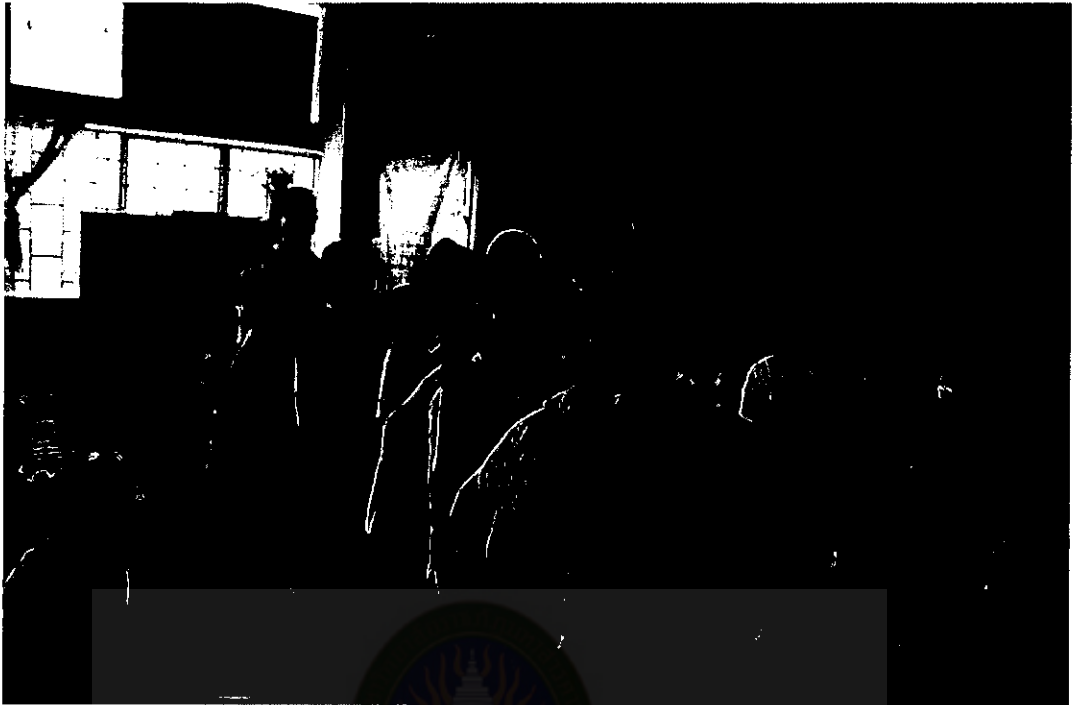
ภาพภาคผนวกที่ 2 การจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม





ภาพภาคผนวกที่ 3 ทดสอบการอ่านพยัญชนะ และสระ ในภาษาจีน





ภาพภาคผนวกที่ 4 การเล่นเกมคำศัพท์ที่จำลอง



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล	นางสาวดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ
วัน เดือน ปี เกิด	17 มิถุนายน 2532
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
ที่อยู่ปัจจุบัน	315 หมู่ 3 ตำบลหนองแสง อำเภอนาปีพุม จังหวัดมหาสารคาม
ตำแหน่งงานปัจจุบัน	ครูอัตราจ้าง โรงเรียนนาปีพุม
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนนาปีพุม อำเภอนาปีพุม จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาษาจีน มหาวิทยาลัยขอนแก่น
พ.ศ. 2558	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม  
ของชุมชนภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม



ดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

พ.ศ. 2558



ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของ นางสาวดาวชเยศ ปัญญาสุรยุธ แล้ว  
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

 ..... (ผศ.ดร.กฤษณา สมะวรรณนะ)	ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ (ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย)
 ..... (อาจารย์ธัชภา ยศุตมธาดา)	กรรมการ กรรมการ(ผู้ทรงคุณวุฒิ)
 ..... (ผศ.ดร.ภูษิต บุญทองเลิง)	กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก)
 ..... (ผศ.ดร.ประสพสุข ฤทธิเดช)	กรรมการและเลขานุการ (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

 ..... (ผศ.ดร.สุรวาท ทองบุ) คณบดีคณะครุศาสตร์	 ..... (ผศ.ดร.สนิท ดีเมืองซ้าย) คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
---	---

วันที่ ..... เดือน 9 ปี.ค. 2558 พ.ศ. ....

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม  
ของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

**ผู้วิจัย** ดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ **ปริญญา** ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** ผศ.ดร.ภูษิต บุญทองแดง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
ผศ.ดร.ประสพสุข ฤทธิเดช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

**มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2558**

### **บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมที่มีประสิทธิภาพ 75/75 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านภาษาจีน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม 3) เปรียบเทียบทักษะ การอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุม และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมชุมนุมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกม กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่เข้าร่วมในกิจกรรมชุมนุม ภาคเรียนที่ 2/2557 จำนวน 20 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน จำนวน 4 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับจำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีประสิทธิผล และทดสอบสมมติฐาน โดยใช้ t – test (Dependent Samples)

ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.65 /75.75
2. ดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านภาษาจีน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม มีค่าเท่ากับ 0.7087 หรือคิดเป็นร้อยละ 70.87
3. ทักษะการอ่านภาษาจีนของนักเรียนกลุ่มเรียนกิจกรรมชุมนุมโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมโดยรวม อยู่ในระดับมาก



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



**TITLE:** Development of Chinese Reading Skill by Using Learning Activities to  
Incorporate Games of the Chinese Club, Anuban Maha Sarakham School

**AUTHOR:** Daochayace Panyasurayut **DEGREE:** M.Ed. (Curriculum and Instruction)

**ADVISORS:** Asst. Prof. Dr. Poosit Boonthongthoeng Chairman

Asst. Prof. Dr. Prasopsuk Rittidet Committee Member

**RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY, 2015**

### **ABSTRACT**

The research aimed to: 1) develop supplementary learning activities for Chinese reading skill to incorporate games in club activities to meet the 75/75 criterion of efficiency; 2) study the effectiveness index of Chinese reading skill obtained from the learning activities which were incorporated in the games; 3) compare Chinese reading skill by using the learning activities incorporated in the games in club activities; 4) study the satisfaction of the participants with the learning activities incorporated in the games. The target group comprised 20 Pratom Suksa 4 - Pratom Suksa 6 students who participated in the club activities in the 2 semester of the academic year 2014, obtained through purposive sampling. The instruments used consisted of 10 learning activity organization plans, a test for the skill of reading Chinese aloud containing 20 4-choice questions, and 5-level rating scale questionnaire with 10 questions inquiring satisfaction. The statistics employed in the analysis of data were percentage, mean, standard deviation, effectiveness index and t-test (dependent samples) for the hypothesis testing.

The results are as follows:

1. The supplementary learning activities for Chinese reading skill that were developed and incorporated in the games of the club had the efficiency of 77.65 /75.75
2. The effectiveness index of Chinese reading skill obtained from organizing learning activities which were incorporated in the games was 0.7087 or was 70.87 percent.

3. The posttest score of Chinese reading skill by using the learning activities incorporated in the games of the club was higher than the pretest score with statistical significance at the level of .01.

4. The satisfaction of the participants with the learning activities incorporated in the games was in the high level.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูษิต บุญทองเถิง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสพสุข ฤทธิเดช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา สมะวรรณนะ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ณิชาภา ยศุตมธาดา กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิ) ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยดี ผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญซึ่งประกอบด้วย ดร.สมปอง ศรีภักดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.อรัญญา ชูยกระเดื่อง อาจารย์พัฒนพร คงแทน อาจารย์ทัศนีย์ ลามี และ Miss Liyajia ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ และให้คำแนะนำ แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนได้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ที่มีคุณภาพสำหรับการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร และครูโรงเรียนอนุบาลมหาสารคามที่ได้ให้ความช่วยเหลืออำนวยความสะดวกในการวิจัย ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรม ชุมนุม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนอนุบาลมหาสารคามที่ได้เป็นกลุ่มเป้าหมายและช่วยเหลือในการทดลองจนผลการวิจัยสำเร็จในที่สุด

ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ และอาจารย์ตลอดจนญาติพี่น้องที่ให้กำลังใจช่วยเหลือ สนับสนุนมาโดยตลอด คุณค่าและประโยชน์จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดามารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้การอบรมสั่งสอน ให้มีความรู้ มีสติปัญญาส่งผลให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิต และก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

ดาวชเชศ บัญญาสุรยุทธ

# สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
บทคัดย่อ .....	ก
ABSTRACT .....	ค
กิตติกรรมประกาศ .....	จ
สารบัญ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฅ
สารบัญภาพ .....	ญ
สารบัญตารางภาคผนวก .....	ฎ
สารบัญภาพภาคผนวก .....	ฏ
<b>บทที่ 1 บทนำ .....</b>	<b>1</b>
ภูมิหลัง .....	1
คำถามการวิจัย .....	3
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	4
สมมติฐานการวิจัย .....	4
ขอบเขตการวิจัย .....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	6
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>7</b>
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช พ.ศ. 2551 .....	7
การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ .....	16
ทักษะการอ่าน .....	19
การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม .....	24
แผนการจัดการเรียนรู้ .....	30
การหาประสิทธิภาพ .....	39

หัวข้อเรื่อง	หน้า
ความพึงพอใจในการเรียนรู้ .....	46
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	49
กรอบแนวคิดการวิจัย .....	56
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....</b>	<b>57</b>
กลุ่มเป้าหมาย .....	57
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	57
ขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ .....	58
แบบแผนการวิจัย .....	62
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	63
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	64
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	65
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....</b>	<b>69</b>
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	69
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	69
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	70
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....</b>	<b>79</b>
สรุปผลการวิจัย .....	79
อภิปรายผล .....	79
ข้อเสนอแนะ .....	83
<b>บรรณานุกรม .....</b>	<b>85</b>
<b>ภาคผนวก .....</b>	<b>94</b>
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้ .....	96
ภาคผนวก ข แบบทดสอบ และแบบประเมินต่าง โดยผู้เรียน .....	106
ภาคผนวก ค คุณภาพของแบบทดสอบ และแบบประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญ .....	115
ภาคผนวก ง ตารางคะแนนการทดสอบต่าง ๆ .....	124

หัวเรื่อง	หน้า
ภาคผนวก จ หนังสืออนุมัติต่าง ๆ .....	131
ภาคผนวก ฉ ภาพประกอบการวิจัย .....	139
ประวัติผู้วิจัย .....	144



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงสาระการเรียนรู้ภาษาจีนสาระที่ 1 .....	10
2	แสดงสาระการเรียนรู้ภาษาจีนสาระที่ 4 .....	11
3	รูปแบบของแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบตาราง .....	37
4	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้และระยะเวลา .....	58
5	แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest Posttest Design .....	63
6	คะแนนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาจีนประกอบเกมของกิจกรรม ชุมนุม .....	71
7	ประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกมของ กิจกรรมชุมนุม .....	74
8	ค่าดัชนีประสิทธิผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกม ของกิจกรรมชุมนุม .....	75
9	ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนทดสอบทางการเรียนระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุม .....	76
10	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของกิจกรรมชุมนุมต่อการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม .....	77

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	56



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



## สารบัญตารางภาคผนวก

ตารางภาคผนวกที่	หน้า
1 ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม .....	116
2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม .....	118
3 ความสอดคล้องระหว่างแบบวัดทักษะการอ่านภาษาจีน แต่ละข้อกับผลคาดหวังการเรียนรู้โดยการวัดจากผู้เชี่ยวชาญ .....	120
4 ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะการอ่านภาษาจีน .....	121
5 ความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม .....	122
6 ค่าอำนาจจำแนก ( $r_{cc}$ ) และค่าความเชื่อมั่น ( $\alpha$ ) ของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม .....	123
7 ตารางคะแนนการทดสอบก่อนเรียน คะแนนทดสอบระหว่างเรียน และคะแนนทดสอบหลังเรียน .....	125

## สารบัญภาพภาคผนวก

ภาพภาคผนวกที่	หน้า
1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน .....	140
2 การจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม ..	141
3 ทดสอบการอ่านพยัญชนะ และสระ ในภาษาจีน .....	142
4 การเล่นเกมคำศัพท์ทำดาวล .....	143



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายปฏิรูปการเรียนรู้ทั้งระบบให้สัมพันธ์เชื่อมโยง เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและศักยภาพของผู้เรียนให้เข้มแข็ง นอกจากภาษาอังกฤษแล้ว การสร้างเสริมสมรรถนะและความสามารถใช้ภาษาต่างประเทศที่สอง โดยเฉพาะภาษาจีน เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากภาษาจีนนับเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญภาษาหนึ่ง มีผู้ใช้มากเป็นลำดับสองรองจากภาษาอังกฤษ และเป็นภาษาหนึ่งขององค์การสหประชาชาติ กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีความเข้มแข็งและมีคุณภาพได้มาตรฐานสากล โดยมุ่งเน้นพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุนผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะทางภาษาจีนอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร การศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพ เป็นการเพิ่มขีดความสามารถของคนไทยในการแข่งขันในเวทีโลก โดยให้หน่วยงาน และบุคลากรทุกภาคส่วนได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องเร่งรัดปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาจีน และร่วมมือกันดำเนินงานพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้บรรลุเป้าหมาย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2557 : 1)

การอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ หากเด็กไม่สามารถอ่านหนังสือได้ จะทำให้การเรียนสาระต่าง ๆ มีปัญหาไปด้วย ทักษะในการอ่านมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของเราอย่างยิ่ง ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นที่จะต้องสอนให้ทุกคนสามารถอ่านออกได้ (วัชรวิพิมพ์ศรี. 2551 : 6) การอ่านยังเป็นทักษะภาษาที่สำคัญ และจำเป็นอย่างมากในการดำรงชีวิตของคน เพราะในชีวิตประจำวันของคนเราการอ่านเป็นส่วนสำคัญในการสื่อความหมายถึงกัน ได้ถูกต้อง ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน กล่าวคือต้องอ่านได้ถูกต้อง รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ครูคือผู้ที่มีส่วนสำคัญในการแก้ไขข้อบกพร่องในการอ่านของนักเรียน ดังหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ให้มีการส่งเสริมการอ่านอย่างต่อเนื่อง เช่น ภาษาจีน ซึ่งถือว่ามีความจำเป็นต่อการสื่อสารในปัจจุบันที่ก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 42)

สภาพการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม ปี 2556 มีปัญหาในด้านทักษะการอ่านภาษาจีนที่อ่านออกเสียงพยัญชนะสระ และวรรณยุกต์ไม่ถูกต้องทำให้นักเรียนได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน และไม่สามารถสื่อสารภาษาจีนออกมาได้ถูกต้อง ตัวอย่างคือ 1) อักษร d และ t นักเรียนมักสับสนกับการใช้อักษรภาษาอังกฤษ ซึ่งที่จริงแล้วอักษร d = ต และอักษร t = ท 2) อักษร b และ p นักเรียนมักสับสนกับการใช้อักษรภาษาอังกฤษ ซึ่งที่จริงแล้วอักษร b = ป ส่วน p = พ 3) เสียงพยัญชนะ h คล้ายกับเสียง / ฮ / ในภาษาไทย แต่ไม่ใช่เสียงทีเดียวน เสียง h ในภาษาจีน โคนลิ้นจะลึกกว่า / ฮ / ในภาษาไทย 喝 ไม่ออกเสียงว่า เฮ แต่ออกเสียงว่า hē เสียงนี้เป็นปัญหาสำหรับผู้พูดภาษาอีสานเป็นภาษาแม่เป็นอย่างมาก เพราะโดยปกติภาษาอีสานจะออกเสียง / ฮ / เป็นเสียงนาสิก เมื่อออกเสียง h ในภาษาจีนก็จะออกเสียงขึ้นจมูก ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 มีปัญหาในด้านทักษะการอ่านภาษาจีน อาจเนื่องจากนักเรียนขาดความสนใจ การอ่านภาษาจีนเป็นสิ่งที่ยากต่อการออกเสียง การใช้กิจกรรมในการส่งเสริมการอ่านไม่น่าสนใจ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้วิจัยพึงสังเกตเห็นความจำเป็นที่จะวิจัยการเรียนการสอนวิชาภาษาจีน เพื่อแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมเพื่อให้นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

การให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนได้แสดงออกตามความต้องการของร่างกายจะทำให้เด็กมีความสนใจในการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กดีขึ้น เกมเป็นเครื่องมือที่สร้างความสนใจ ชูใจให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น การเล่นเกมทำให้เด็กมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนั้นตนก็ได้ใช้การอ่านไปด้วยซึ่งเกมการอ่านจะช่วยให้เด็กเรียนอ่านคล่องแคล่ว และเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนสามารถใช้ประกอบการสอนได้ (เยาวพา เตชะคุปต์. 2542 : 56)

สำหรับการสอนเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียน เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย สามารถตั้งใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับและนักเรียนก็ได้ความรู้โดยที่ไม่รู้สึกตัว นอกจากนั้นเกมจะช่วยให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้จักคิดตัดสินใจด้วยตนเอง เกมทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ได้รับความสนใจและปลูกฝังคุณธรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ สุกิจ ศรีพรหม (2546 : 74) ยังกล่าวไว้ว่านักเรียนได้เรียนรู้ด้วยวิธีเรียนปนเล่น (ถานันดร

สุวรรณรัตน์, 2550 : 35) จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการอ่านภาษาต่างประเทศ ที่เหมาะสมมีความสำคัญอย่างยิ่งกับเด็กที่กำลังเริ่มฝึกอ่านภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ซึ่งเป็นระดับพื้นฐานของการศึกษาในระดับประถมศึกษา

จากหลักการและสภาพปัญหาที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา พบว่า ปัญหาที่เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้การเรียนภาษาจีนไม่เป็นไปตามเป้าหมาย มีหลายประการ ได้แก่ นักเรียนบางคนไม่ให้ความสำคัญของการเรียนภาษาจีน นอกจากจะแก้ปัญหา ที่ตัวนักเรียนแล้ว กลวิธีการสอนของผู้สอนมีส่วนที่สำคัญมากที่จะช่วยแก้ไข การอ่าน การสอนแบบเดิมทำให้ผู้เรียนเบื่อและไม่สนใจการเรียน การใช้เกมเพื่อฝึกการอ่าน ภาษาจีนจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถเร้าความสนใจผู้เรียนให้เกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน เป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า เกิดความเข้าใจในการอ่านดีขึ้น การแก้ปัญหา การอ่านภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่นี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้กิจกรรมเกม เพื่อหาวิธีช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหาในการอ่านภาษาจีน เพื่อช่วยให้นักเรียนจำตัวอักษร ได้อย่างแม่นยำ ไม่สับสน ซึ่งคาดว่าจะได้ผลดี เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการเสนอแนะ แก่ครูผู้สอนนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านภาษาจีน และช่วยพัฒนาความสามารถของนักเรียนให้เหมาะสมกับศักยภาพของตน และนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนวิชาอื่น ๆ ได้

### คำถามการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้มีคำถามการวิจัยดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมภาษาจีนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์หรือไม่
2. ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของกิจกรรมชุมนุมภาษาจีนที่เรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมมีค่าเท่าใด
3. ทักษะการอ่านภาษาจีนของนักเรียนกิจกรรมชุมนุมภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างไร
4. ความพึงพอใจของนักเรียนกิจกรรมชุมนุมภาษาจีนต่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมอยู่ในระดับใด

## วัตถุประสงค์การวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายของการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมที่มีประสิทธิภาพ 75/75
2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลทักษะการอ่านภาษาจีน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุม
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของกิจกรรมชุมนุมก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมชุมนุมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกม

## สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมมีทักษะการอ่านภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## ขอบเขตการวิจัย

### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่เข้าร่วมในกิจกรรมชุมนุมภาษาจีน ภาคเรียนที่ 2/2557 จำนวน 20 คน โดยเลือกสุ่มแบบเจาะจง

### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนประกอบเกม

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการอ่านภาษาจีน ด้านพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และความพึงพอใจของนักเรียน

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่ เนื้อหาวิชาภาษาจีน คือ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์

4. สถานที่ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

5. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกม หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ซึ่งเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ร่วมด้วยช่วยกัน คำศัพท์พาจำ รถไฟป้อน ๆ คำศัพท์ทำตัว และสลากมีลูน มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกม ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

2. การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน หมายถึง กระบวนการอ่านของนักเรียนชุมนุมภาษาจีนให้ตรงกับสำเนียงภาษาจีนการใช้วรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ได้แก่ การอ่านสระ พยัญชนะ วรรณยุกต์ และการแต่งประโยคภาษาจีนของนักเรียนชุมนุมภาษาจีน

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม หมายถึง รูปแบบของการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม ได้แก่ ร่วมด้วยช่วยกัน คำศัพท์พาจำ รถไฟป้อน ๆ คำศัพท์ทำตัว และสลากมีลูน ซึ่งแยกเป็นรายแผน

4. ค่าดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าแสดงความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วัดได้โดยแบบสอบถามความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

6. ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีน 75/75 หมายถึง เกณฑ์คุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ ของกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีน ที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถบรรลุตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75/75

75 (E<sub>1</sub>) ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ทำได้ระหว่างเรียนจากการประเมินพฤติกรรมระหว่างเรียน และการทดสอบย่อยท้ายแผนการเรียนรู้ ซึ่งไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ของคะแนนทั้งหมด

75 (E<sub>2</sub>) ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ทำได้จากแบบวัดทักษะการอ่านภาษาจีนหลังเรียน ซึ่งไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ของคะแนนทั้งหมด

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนในกิจกรรมชุมนุมภาษาจีน ได้รับความรู้ ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ประกอบเกมและสามารถพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนอย่างคล่องแคล่วมากยิ่งขึ้น
2. ครูผู้สอนได้ข้อมูลสารสนเทศในโรงเรียนเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอนในด้าน ภาษาต่างประเทศต่อไป
3. โรงเรียนสามารถนำสารสนเทศจากการวิจัยไปกำหนดเป็นนโยบายการบริหาร วิชาการเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาความรู้ของนักเรียนด้านภาษาต่างประเทศอย่างมี ประสิทธิภาพ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้ดำเนินการนำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา  
ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
2. การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ
3. ทักษะการอ่าน
4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม
5. แผนการจัดการเรียนรู้
6. การหาประสิทธิภาพ
7. ความพึงพอใจในการเรียนรู้
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 8.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ
9. กรอบแนวคิดการวิจัย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน  
พุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 190 - 208) ได้จัดทำสาระและมาตรฐานการเรียนรู้  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศสรุปสาระสำคัญไว้ดังนี้

#### 1. โครงสร้าง

โครงสร้างของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกำหนดกรอบ  
โครงสร้างเวลาเรียน โดยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรียนปีละไม่เกิน 80 ชั่วโมง

## 2. สาระ (Strands)

สาระ (Strands) คือ กรอบเนื้อหา (Framework) หรือขอบข่ายองค์ความรู้ (Content Area) ที่จัดเป็นหมวดหมู่ (Categories) ของเนื้อหาเฉพาะอย่างเป็นระบบซึ่งแตกต่างกันไปตามธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้สาระต่าง ๆ มีความสัมพันธ์ระหว่างกันและควรได้รับการสอนในลักษณะบูรณาการมากกว่าจะแยกสอนทีละสาระ

สาระที่กำหนดไว้สะท้อนถึงเป้าหมาย (Goals) ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สาระทั้งหมดจึงควรได้นำไปสอนในทุกระดับชั้นในลักษณะที่ถักทอผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาทุกด้านพัฒนาสมรรถภาพทางภาษาในลักษณะที่ก้าวหน้าไปตามความต่อเนื่องของกระบวนการเรียนรู้นำไปสู่ประสิทธิภาพในการเรียนภาษาในระดับสูงขึ้นไป แยกเป็น 4 สาระคือ

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communications) ภาษาเพื่อการสื่อสาร หมายถึงความสามารถในการสื่อสารเป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพไม่ใช่เพียงแค่การจดจำคำศัพท์และรูปประโยคในภาษานักเรียนต้องใช้ภาษาได้คล่องเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและตระหนักถึงวิธีการที่จะนำภาษาและวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม (Cultures) ภาษาและวัฒนธรรม หมายถึง การรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเป็นการทำให้นักเรียนตระหนักถึงทัศนคติของชาติอื่น ๆ รวมทั้งวิถีชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์รูปแบบพฤติกรรมและเข้าใจอิทธิพลของวัฒนธรรมของชนชาติอื่นที่มีต่อสังคมของเราวัฒนธรรมมีองค์ประกอบ 3 ส่วนคือแนวคิด (Perspectives) การปฏิบัติ (Practices) และผลิตภัณฑ์ (Products) ภาษาเป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงแนวคิดด้านวัฒนธรรมนักเรียนจะมีโอกาสได้สะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมของตนหลังจากได้ศึกษาภาษาและวัฒนธรรมของชนชาติอื่น

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น (Connections) หมายถึงนักเรียนมีประสบการณ์เดิมของตนอยู่แล้วเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเป็นแหล่งความรู้ที่มีค่าการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจะช่วยเสริมความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นให้กับนักเรียนในขณะที่กำลังฝึกฝนภาษาต่างประเทศ

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (Communities) หมายถึง การที่นักเรียนสามารถนำประสบการณ์จากภายนอกโรงเรียนมาใช้ในโรงเรียนและนำความรู้ที่ได้รับในโรงเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน

### 3. คุณภาพของผู้เรียน

เป็นคุณภาพตามความคาดหวังของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ในการพัฒนา  
ผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมาย โดยกำหนดเป็นกรอบองค์ความรู้ทักษะ/  
กระบวนการคุณธรรมจริยธรรมไว้เป็นช่วงชั้นและเมื่อผู้เรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี แล้ว  
จะมีความรู้ความสามารถขั้นต่าง ๆ ตามสาระการเรียนรู้พื้นฐานดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสารปฏิบัติตามคำสั่งคำขอร้องและคำแนะนำที่ฟัง  
และอ่านออกเสียงประโยคข้อความนิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่านเลือก/  
ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่านบอก  
ใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนาิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่าพูด/  
เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคลใช้คำสั่งคำขอร้องคำขออนุญาตและให้คำแนะนำพูด/  
เขียนแสดงความต้องการขอความช่วยเหลือตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือใน  
สถานการณ์ง่าย ๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองเพื่อนครอบครัวและเรื่อง  
ใกล้ตัวพูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัวกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผล  
สั้น ๆ ประกอบพูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองเพื่อนและสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเขียนภาพแผนผัง  
แผนภูมิและตารางแสดงข้อมูลต่าง ๆ ที่ฟังและอ่านพูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง  
ต่าง ๆ ใกล้ตัว

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรมใช้ถ้อยคำน้ำเสียงและกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ  
เหมาะสมตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วัน  
สำคัญ/งานฉลอง/ชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษาเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม  
ตามความสนใจบอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ การ  
ใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและ  
ภาษาไทยเปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลงานฉลองและประเพณีของ  
เจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นค้นคว้ารวบรวม  
คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ จากแหล่งการเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูด/  
การเขียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลกใช้ภาษาสื่อสารใน  
สถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษาใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและ

รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเองครอบครัว โรงเรียนสิ่งแวดล้อมอาหารเครื่องดื่มเวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการการซื้อ-ขายและลมฟ้าอากาศภายในวงคำศัพท์ประมาณ 1,050-1,200 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม) ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentence) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ

### สาระการเรียนรู้ภาษาจีน

สาระที่ 1 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร (มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงสาระการเรียนรู้ภาษาจีนสาระที่ 1

ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้แกนกลาง		
	ความรู้	ทักษะ/กระบวนการ	เจตคติ
- พูดโต้ตอบด้วยคำพูดสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง	บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย 你好、谢谢、不客气、对不起、没关系 再见 老师教我们读。我和同学玩。	- การฟัง - การพูด	การฟังภาษาจีน การพูดสื่อสารด้วยภาษาจีน
- ใช้คำสั่ง และคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง	คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน 上课、下课、安、画画、写字	- การฟัง	การฟังภาษาจีน
- บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง	คำศัพท์ จำนวน และประโยคที่ใช้บอกความต้องการ 早上起来要刷牙 我要去洗手间	- การฟัง - การพูด	การฟังภาษาจีน การพูดสื่อสารด้วยภาษาจีน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคม)

ตารางที่ 2 แสดงสาระการเรียนรู้ภาษาจีนสาระที่ 4

ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้แกนกลาง		
	ความรู้	ทักษะ/กระบวนการ	ความรู้
- ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว	ใช้ภาษาจีนในการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวจากสื่อต่างๆ เช่น สัตว์ในเนื้อหาในบทเรียนที่เรียน	- การอ่าน - การเขียน	การอ่านภาษาจีน การเขียนด้วยภาษาจีน

โดยสรุปสาระการเรียนรู้ภาษาจีน พบว่า ผู้วิจัยจะสามารถพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน เป็นการส่งเสริมกระบวนการอ่านให้ตรงกับสำเนียงภาษาจีนการใช้วรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ได้แก่ การอ่านสระ พยางค์ การแต่งประโยคภาษาจีนของนักเรียนชุมนุมภาษาจีนเพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านภาษาจีนได้อย่างถูกต้องตามอักขระ และไวยากรณ์ในภาษาจีน

#### 4. การวัดและประเมินผล

##### 4.1 หลักการในการวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องอยู่บนพื้นฐานสองประการคือการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและตัดสินผลการเรียนในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้นผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้สะท้อนสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนซึ่ง เป็นเป้าหมายหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกระดับไม่ว่าจะเป็นระดับชั้นเรียนระดับสถานศึกษาระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับชาติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลและสารสนเทศที่แสดงพัฒนาการความก้าวหน้าและความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียนตลอดจนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ ระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ มีรายละเอียดดังนี้

### 1. การประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการวัดและประเมินผลที่อยู่ใน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ผู้สอนดำเนินการเป็นปกติและสม่ำเสมอในการจัดการเรียนการสอน ใช้เทคนิคการประเมินอย่างหลากหลายโดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินเองหรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ประเมินตนเองเพื่อนประเมินเพื่อนผู้ปกครองร่วมประเมินในกรณีที่ไมผ่านตัวชี้วัดให้มีการ สอนซ่อมเสริมการประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการ ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ อันเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือไม่และมาก น้อยเพียงใดมีสิ่งที่จะต้องได้รับการพัฒนาปรับปรุงและส่งเสริมในด้านใดนอกจากนี้ยังเป็น ข้อมูลให้ผู้สอนใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนของตนด้วยทั้งนี้โดยสอดคล้องกับมาตรฐานการ เรียนรู้และตัวชี้วัด

### 2. การประเมินระดับสถานศึกษาเป็นการประเมินที่สถานศึกษาดำเนินการ

เพื่อตัดสินผลการเรียนของผู้เรียนเป็นรายปี/รายภาคผลการประเมินการอ่านคิดวิเคราะห์และ เขียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนอกจากนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับ การจัดการศึกษาของสถานศึกษาว่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนตามเป้าหมายหรือไม่ผู้เรียนมี จุดพัฒนาในด้านใดรวมทั้งสามารถนำผลการเรียนของผู้เรียนในสถานศึกษาเปรียบเทียบกับ เกณฑ์ระดับชาติผลการประเมินระดับสถานศึกษาจะเป็นข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการปรับปรุง นโยบายหลักสูตร โครงการหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนตลอดจนเพื่อการจัดทำแผนพัฒนา คุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาตามแนวทางการประกันคุณภาพการศึกษาและการรายงานผล การจัดการศึกษาต่อคณะกรรมการสถานศึกษาสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานผู้ปกครองและชุมชน

### 3. การประเมินระดับเขตพื้นที่การศึกษาเป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนใน

ระดับเขตพื้นที่การศึกษาตามมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษาตามภาวะความ รับผิดชอบสามารถดำเนินการ โดยประเมินคุณภาพผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้วยข้อสอบมาตรฐาน ที่จัดทำและดำเนินการ โดยเขตพื้นที่การศึกษาหรือด้วยความร่วมมือกับหน่วยงานต้นสังกัดใน การดำเนินการจัดสอบนอกจากนี้ยังได้จากการตรวจสอบทบทวนข้อมูลจากการประเมินระดับ สถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา

### 4. การประเมินระดับชาติเป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับชาติตาม

มาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานสถานศึกษาต้องจัดให้ผู้เรียน ทุกคนที่เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ ชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 6 เข้ารับการประเมินผลจากการประเมินใช้เป็นข้อมูลในการเทียบเคียงคุณภาพ การศึกษาในระดับต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา ตลอดจนเป็นข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจในระดับนโยบายของประเทศ

#### 4.2 เกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียน

##### 4.2.1 การตัดสินการให้ระดับและการรายงานผลการเรียน

###### 1) การตัดสินผลการเรียน

ในการตัดสินผลการเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้การอ่านคิด วิเคราะห์และเขียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้นผู้สอนต้องคำนึงถึง การพัฒนาผู้เรียนแต่ละคนเป็นหลักและต้องเก็บข้อมูลของผู้เรียนทุกด้านอย่างสม่ำเสมอและ ต่อเนื่องในแต่ละภาคเรียนรวมทั้งสอนซ่อมเสริมผู้เรียนให้พัฒนาจนเต็มตามศักยภาพระดับ ประถมศึกษา

- (1) ผู้เรียนต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียน
  - (2) ผู้เรียนต้องได้รับการประเมินทุกตัวชี้วัดและผ่านตามเกณฑ์ที่
  - (3) ผู้เรียนต้องได้รับการตัดสินผลการเรียนทุกรายวิชา
  - (4) ผู้เรียนต้องได้รับการประเมินและมีผลการประเมินผ่านตามเกณฑ์
- ทั้งหมด
- สถานศึกษากำหนด
- ที่สถานศึกษากำหนดในการอ่านคิดวิเคราะห์และเขียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์และกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน

###### 2) การให้ระดับผลการเรียน

ระดับประถมศึกษาในการตัดสินเพื่อให้ระดับผลการเรียนรายวิชา สถานศึกษาสามารถให้ระดับผลการเรียนหรือระดับคุณภาพการปฏิบัติของผู้เรียนเป็นระบบ ตัวเลขระบบตัวอักษรระบบร้อยละและระบบที่ใช้คำสำคัญสะท้อนมาตรฐานการประเมิน การ อ่านคิดวิเคราะห์และเขียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นให้ระดับผลการประเมินเป็นดี เยี่ยมดีและผ่านการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจะต้องพิจารณาทั้งเวลาการเข้าร่วมกิจกรรม การปฏิบัติกิจกรรมและผลงานของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดและให้ผลการเข้าร่วม กิจกรรมเป็นผ่านและไม่ผ่าน



### 3) การรายงานผลการเรียน

การรายงานผลการเรียนเป็นการสื่อสารให้ผู้ปกครองและผู้เรียนทราบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งสถานศึกษาต้องสรุปผลการประเมินและจัดทำเอกสารรายงานให้ผู้ปกครองทราบเป็นระยะ ๆ หรืออย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง การรายงานผลการเรียนสามารถรายงานเป็นระดับคุณภาพการปฏิบัติของผู้เรียนที่สะท้อนมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้

#### 4.2.2 เกณฑ์การจบการศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดเกณฑ์กลางสำหรับการจบการศึกษาเป็น 3 ระดับ คือ ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

##### เกณฑ์การจบระดับประถมศึกษา

- 1) ผู้เรียนเรียนรายวิชาพื้นฐานและรายวิชา/กิจกรรมเพิ่มเติมตามโครงสร้างเวลาเรียนที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด
- 2) ผู้เรียนต้องมีผลการประเมินรายวิชาพื้นฐานผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด
- 3) ผู้เรียนมีผลการประเมินการอ่านคิดวิเคราะห์และเขียนในระดับผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด
- 4) ผู้เรียนมีผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด
- 5) ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด

##### การประเมินทักษะการอ่าน

กระทรวงศึกษาธิการ (2548 : 134 - 135) ได้เสนอเทคนิคแนวทางการประเมินผลทางภาษาทักษะการอ่าน ไว้ดังนี้

1. การอ่านออกเสียง การทดสอบการอ่านออกเสียงในภาษาที่สองจะกระทำได้ดีต่อเมื่อนักเรียนสามารถพูดภาษาที่สองได้แล้ว
2. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ เป็นการทดสอบการรับข้อมูลจากหนังสือพิมพ์วารสาร ประกาศ โฆษณา ตารางเวลารถไฟ จดหมาย ฯลฯ กิจกรรมการทดสอบทักษะอ่านจำแนก ได้ดังนี้คือ



2.1 กิจกรรมที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เข้าสอบได้อ่านข้อความที่มีความยาวตามความเหมาะสมที่เป็นงานเขียนประเภทต่าง ๆ เช่น บทความจากหนังสือพิมพ์และวารสาร รายงานต่าง ๆ ข่าว สภาพดินฟ้าอากาศ คำอธิบาย วิธีการจากแผ่นพับ คำบรรยายสถานที่ ประเพณี บุคคลบทคัดจากหนังสือวิชาการ จดหมาย ภาพชุดพร้อมกับคำบรรยายภาพ หรือภาพเหตุการณ์พร้อมกับคำบรรยาย กราฟ ตาราง แผนภูมิ แผนภาพ ฯลฯ

2.2 กิจกรรมที่เป็นตัวสนองตอบผู้เข้าสอบจะต้องใช้ความสามารถด้านภาษา ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับการใช้ศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ ประกอบกับความสามารถรวมที่ได้จากโครงสร้างความรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรมที่มากับการใช้ภาษา กลวิธีในการหาความหมายจากการใช้บริบททางภาษาและอภิปัญญาที่เอื้อต่อความสามารถทางภาษามาใช้ร่วมกับความสามารถคาดเดาเกี่ยวกับความหมายของสารที่ได้รับได้ด้วยการเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่ให้โยงลูกศร ลากเส้น วาดภาพขีดเส้นใต้ จับคู่ เรียงลำดับข้อความใหม่หรือเติมคำหรือข้อความให้ถูกต้องและเหมาะสม ได้ใจความ ฯลฯ

รูปทอง กว้างสวยสดดี (2549 : 189 - 190) ได้เสนอลักษณะการประเมินทักษะการอ่านไว้ดังนี้

### 1. การประเมินความรู้ด้านคำศัพท์

5 = รู้คำศัพท์ทั้งหมด

4 = รู้คำศัพท์เกือบทั้งหมดและคำที่ไม่รู้จักไม่มีผลต่อความเข้าใจบทอ่าน

3 = ไม่รู้ความหมายคำสำคัญบางคำที่มีผลต่อความเข้าใจบทอ่าน

2 = ไม่รู้คำศัพท์มากจึงไม่ค่อยเข้าใจบทอ่าน

1 = แทบไม่รู้คำศัพท์จึงเข้าใจบทอ่านน้อยมาก

2. จำเครื่องหมายเชื่อมข้อความ การปะติดปะต่อเรื่องและความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ของผู้เขียน เช่น ให้ผู้เรียนอ่านพาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ อ่านเพื่อย่อความ การใช้พจนานุกรมการอ่านจดหมายที่เขียนด้วยลายมือ

โดยสรุป การอ่านภาษาจีน เป็นกิจกรรมที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้อ่านข้อความ ที่มีความยาวตามความเหมาะสม ซึ่งผู้เรียนจะได้รับความรู้เกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ ประกอบกับความสามารถรวมที่ได้จากโครงสร้างความรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรมที่มากับการใช้ภาษา ซึ่งผลจากการดำเนินการดังกล่าวผู้เรียนจะมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด ซึ่งจะช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านภาษาจีนมากยิ่งขึ้น

## การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

กระบวนการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาต่างประเทศ ผู้สอนจำเป็นที่จะต้องรู้ความแตกต่างระหว่างเทคนิคการสอนวิธีสอนและแนวคิดทฤษฎีซึ่งเป็นที่มาของวิธีสอนแบบต่าง ๆ เพื่อที่จะได้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของคำทั้งสามระดับชั้นวิธีสอน บางวิธีเป็นที่นิยมใช้กันอยู่นานบางวิธีถูกนำมาใช้เพียงชั่วระยะเวลาหนึ่งแล้วก็เสื่อมความนิยมไป การที่วิธีสอนแต่ละวิธีไม่ได้รับความนิยมต่อเนื่องมิใช่เพราะความล้มเหลวในการปฏิบัติ เท่านั้นแต่มีสาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงด้านแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ด้านจิตวิทยา ด้านภาษาศาสตร์และด้านการศึกษาด้วยแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศได้รับ อิทธิพลมาจากแนวคิดในยุคสมัยต่าง ๆ ของนักปรัชญานักจิตวิทยาและนักภาษาศาสตร์ซึ่งเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาหลายแนวทางที่ได้พัฒนาไปหลายรูปแบบตามยุคสมัยจนถึงแนวการสอนเพื่อการสื่อสารที่มีลักษณะเด่นชัดคือเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner Center) การจัดการเรียนการสอนภาษาตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสาร มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่มีการฝึกปฏิบัติมีการนำภาษาไปใช้ได้จริงตามหน้าที่ของภาษาในการสื่อความหมาย โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การใช้ภาษาสื่อสารในชีวิตจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ภาษาได้เหมาะสมกับสภาพสังคมดังนั้นการจัดการกระบวนการเรียนรู้จะมุ่งให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกใช้ภาษาให้มากและมีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่หลากหลาย ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผู้สอนจึงควรใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ต่าง ๆ (Learning Strategies) ที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2530 : 584-588) ให้แนวทางในการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาต่างประเทศในระดับประถมศึกษาศึกษากับผู้เรียนดังนี้

1. ทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์และความสำคัญของภาษาต่างประเทศโดยการยกตัวอย่างสิ่งที่ใกล้ตัวซึ่งพบเห็นอยู่เป็นประจำเช่นป้ายสินค้าประเภทอาหารเครื่องดื่มยารักษาโรคและเครื่องใช้นานาชนิด

2. ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน

2.1 จัดกิจกรรมการเรียนให้สนุกสนาน

2.2 ความยากง่ายของบทเรียนเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน

2.3 วิธีการนำเข้าสู่บทเรียนง่ายและดึงดูดความสนใจ

2.4 เด็กเกิดความมั่นใจและมีกำลังใจ โดยครูแสดงความชื่นชมเมื่อเด็กทำ

กิจกรรมได้สำเร็จ

2.5 เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และใช้เหตุผลในการทำกิจกรรมทางภาษาเช่น อ่านหรือฟังปริศนาแล้วหาคำตอบ

2.6 ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าสิ่งที่เรียนไปนั้นสามารถใช้ได้จริง โดยครูสร้างสถานการณ์ให้เด็กได้ฝึกใช้ภาษา

2.7 หาโอกาสให้เด็กได้แสดงออกในแต่ละชั่วโมงซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความภูมิใจในความสามารถของตน

ดวงเดือน แสงชัย (2539 : 3-5) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการสอนภาษาต่างประเทศระดับ ประถมศึกษาดังนี้

1. สร้างความคุ้นเคยและบรรยากาศที่เป็นมิตรระหว่างครูกับนักเรียนให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนเรียนภาษาอังกฤษโดยการสนทนาให้เด็กมองเห็นภาษาต่างประเทศเป็นวิชาที่มีประโยชน์เรียนไม่ยากพยายามสร้างแรงจูงใจให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ให้เด็กเห็นว่าภาษาอังกฤษมีประโยชน์สำหรับชีวิตประจำวันของทุก ๆ คน ชั่วโมงแรกถือว่ามีความสำคัญมากผู้เรียนจะต้องมีความประทับใจที่ดีต่อครูการดำเนินการสอนต่อไปจึงจะราบรื่น

2. เด็กในวัย 9-12 ขวบมีสมาธิอยู่ในช่วงสั้น ๆ ชอบกระโดดโลดเต้นเคลื่อนไหวร่างกายดังนั้นการจัดกิจกรรมการสอนจึงควรมีกิจกรรมให้เด็กได้เคลื่อนไหวและแสดงออกมาก ๆ เพื่อให้รับกับธรรมชาติของเด็ก

3. เด็กเล็กชอบการแข่งขันจึงควรมีการแบ่งกลุ่มแบบคณะเด็กเก่งปานกลางและอ่อนให้เท่า ๆ กันในทุก ๆ กลุ่มอาจให้นักเรียนตั้งชื่อกลุ่มและใช้รูปภาพเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่ม

4. ครูทำความรู้จักกับนักเรียนแต่ละคนให้เร็วที่สุดพยายามจำชื่อให้ได้ทุกคนเรียนรู้ความสามารถพิเศษของแต่ละคน

5. ครูควรกล่าวคำชมเชยเด็กทุก โอกาสด้วยความจริงใจมีการเสริมกำลังใจให้เด็กในทางบวกเมื่อเด็กทำสิ่งใดสำเร็จแม้แต่เรื่องเล็ก ๆ พยายามไม่ใช้การลงโทษหากไม่จำเป็นจริง ๆ เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกรักชอบวิชานี้และชอบครูผู้สอนการชมเชยควรทำทั้งพูดชมในขณะที่เรียนและลงในสมุดทำงานของนักเรียนพยายามให้เด็กเกิดความภูมิใจในตนเองแล้วแรงจูงใจจะตามมาเองโดยอัตโนมัติ

6. หากต้องติเตียนหรือลงโทษไม่ควรรุนแรงหรือทำร้ายร่างกายโดยเฉพาะกับเด็กที่เรียนอ่อนเพราะจะเกิดปมด้อยครูควรพูดให้กำลังใจเช่น “เอาไว้คราวหน้าพยายามใหม่” หรือ “หนูลองไปฝึกเพิ่มเติมมาอีกนะ”

7. ในการเรียกตอบคำถามหรือร่วมกิจกรรมครูไม่ควรเรียกเจาะจงแต่เด็กอ่อนและเฉลยเด็กเก่งควรเรียกอย่างทั่วถึงให้โอกาสทุกคนได้แสดงออกไม่ให้มีนักเรียนคนใดรู้สึกว่าคุณถูกทอดทิ้ง

8. การสอนเนื้อหาใหม่ครูควรเรียกเด็กเก่งตอบก่อนเพื่อให้เด็กอ่อนได้ทบทวนซ้ำให้เกิดความมั่นใจและนี่ก็อาจจะตอบเองบ้าง

9. การถามครูควรถามก่อนถึงจะเรียกชื่อเพื่อให้เด็กทุกคนตั้งใจฟังและคิดคำตอบเตรียมไว้หากครูจำชื่อนักเรียนได้ไม่หมดให้เรียกเลขประจำตัวเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าชั่วคราว

10. หากมีเด็กเรียนอ่อนมาก ๆ อยู่ในห้องครูไม่ควรเสียเวลาค้นคำตอบหรือบ่นว่าจนทำให้เสียเวลาเด็กอื่น ๆ และทำลายบรรยากาศครูควรนัดเด็กนั้นมาฝึกนอกเวลา

11. ครูภาษาที่ดีต้องเข้าใจธรรมชาติความแตกต่างของคนไม่ใช่คำพูดหรือสีหน้าเพื่อหน้าเด็กอ่อนตรงข้ามต้องพยายามเสริมสร้างกำลังใจแก่เด็ก

12. ถ้าครูไม่มีเวลาช่วยเหลือเด็กอ่อนครูควรใช้วิธี “เพื่อนช่วยเพื่อน” คือเด็กเก่งช่วยเหลือเด็กอ่อนแต่ควรระวังจะสร้างภาระให้เด็กเก่งเกินไป

13. การสอนเด็กเล็กควรเน้นการฝึกออกเสียงให้ถูกต้องมากกว่าสอนคำศัพท์ยาก ๆ

14. กิจกรรมแต่ละกิจกรรมไม่ควรใช้เวลานานเกิน 15 นาทีเพราะธรรมชาติเด็กเมื่อเริ่มมีสมาธิสั้นดังนั้นถ้าสอน 1 ชั่วโมงควรเตรียมกิจกรรมไว้ประมาณ 4-5 กิจกรรม

จากข้อเสนอแนะดังกล่าว สรุปหลักการสอนภาษาต่างประเทศสำหรับผู้เริ่มเรียนได้ว่า ชั่วโมงแรกของการสอนครูควรสร้างความคุ้นเคยและบรรยากาศที่ดีทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกดีต่อการเรียนภาษาต่างประเทศครูผู้สอนจะต้องทำการรู้จักกับผู้เรียนให้เร็วที่สุดจะส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนสำหรับการจัดบทเรียนต้องเหมาะสมกับความสามารถของเด็กแต่ละระดับบทเรียนควรเริ่มจากง่ายไปยากและควรเน้นการฝึกออกเสียงมากกว่าการเน้นคำศัพท์ที่ยาก ๆ กิจกรรมต้องสอดคล้องกับธรรมชาติเด็กซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินมีความสุขกับการเรียน สำหรับการวิจัยนี้ได้ใช้การสอนภาษาต่างประเทศมาสอน ใช้สอนภาษาจีนในกิจกรรมชุมนุม โดยมีหลักการสอนที่เน้นการอ่านภาษาจีนเกี่ยวกับการใช้สระ วรรณยุกต์ และการแต่งประโยค โดยใช้กิจกรรมประกอบเกม

## ทักษะการอ่าน

### 1. ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญ และจำเป็นมากในการดำรงชีวิตของคน ในยุค

ปัจจุบันยิ่งกว่าทุกสมัยที่ผ่านมา เพราะขณะนี้วิทยาการและเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้เปลี่ยนแปลงเจริญก้าวหน้ามากและเป็นไปอย่างรวดเร็ว การอ่านจึงเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ โดยเฉพาะสำหรับนักเรียนการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้และคุณภาพการอ่านของนักเรียนย่อมมีผลกระทบต่อคุณภาพของการจัดการศึกษาการอ่านมีความหมายหลายนัย นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการ อ่าน ไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2546 : 7) ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่าน หมายถึงการแปลความหมายของตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ ความคิด และเกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียนเขียน ผู้อ่านสามารถจำความรู้ ความคิด หรือสาระจากเรื่องราวที่อ่านไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

บันลือ พฤษะวัน (2538 : 2) กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

1. การอ่านเป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูด โดยการผสมผสานเสียงเพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด
2. การอ่านเป็นการใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษร ออกเสียงเป็นคำหรือเป็นประโยค ทำให้เข้าใจความหมายในการสื่อความ โดยการอ่าน
3. การอ่านเป็นการสื่อความหมายที่ถ่ายโยงความคิด ความรู้ จากผู้เขียนถึงผู้อ่าน
4. การอ่านเป็นการพัฒนาความคิด โดยที่ผู้อ่านต้องใช้ความสามารถหลาย ๆ ด้าน เช่น การสังเกต จำรูปคำ

แมนมาส ชวลิต (2544 : 3) กล่าวถึงความหมายของการอ่านว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมอง ในการรับสาร ซึ่งแสดงด้วยถ้อยคำที่เขียนลงไว้เป็นลายลักษณ์ (ภาพรหัสแผนภูมิ) และอักษร โดยใช้อวัยวะสำหรับรับสารที่แสดงเป็นลายลักษณ์อักษร คือ ตา

วรรณี โสมประยูร (2537 : 121) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องการใช้สายตาสัมผัสตัวอักษรหรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ รับรู้และเข้าใจความหมายของคำ หรือสัญลักษณ์โดยแปลออกมาเป็นความหมายที่ใช้สื่อความคิดและความรู้ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านให้เข้าใจตรงกันและผู้อ่านสามารถนำเอาความหมายนั้น ๆ ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ได้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544 : 29) กล่าวว่า การอ่าน เป็นรูปแบบของการสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดและข่าวสาร ความรู้ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน นั่นคือ ผู้เขียนจะแสดงความคิดเห็นของตนเองบนกระดาษที่เป็นไปตามลักษณะของการเขียนแต่ละคนและผู้อ่านพยายามเอาความหมายของผู้เขียนไว้

สรุปได้ว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการทางสมองในการแปลความหมาย สัญลักษณ์ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นมือ สายตาในการรับรู้ข้อมูล เพื่อใช้สื่อหรือรับรู้ความคิดระหว่างผู้อ่านและผู้เขียนให้เกิดความเข้าใจตรงกัน

## 2. ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญทักษะหนึ่งต่อชีวิตของคนเรา เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้ทั้งปวง นักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2546 : 188) กล่าวว่า การอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาหาความรู้ และพัฒนาชีวิต ซึ่งนอกจากจะทำให้เกิดความรู้แล้ว ยังก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้แนวคิดในการดำเนินชีวิต การอ่านจึงเป็นหัวใจของการศึกษาทุกระดับและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เรื่องต่าง ๆ

กรมวิชาการ (2546 : 7) กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญ ดังนี้

1. การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน จำเป็นต้องอ่านหนังสือ เพื่อการศึกษาหาความรู้ด้านต่าง ๆ

2. การอ่านเป็นเครื่องมือช่วยให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ เพราะสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปพัฒนาตนและพัฒนางาน

3. การอ่านเป็นเครื่องมือสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนรุ่นต่อไป

4. การอ่านเป็นวิธีการส่งเสริมให้คนมีความคิด และฉลาดรอบรู้ เพราะประสบการณ์ที่ได้จากการอ่าน เมื่อเก็บสะสมเพิ่มพูนนานวันเข้า ก็จะทำให้เกิดความคิดเกิดสติปัญญาเป็นคนฉลาดรอบรู้ได้

5. การอ่านเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินบันเทิงใจ เป็นวิธีหนึ่งในการแสวงหาความสุขให้แก่ตนเองที่ง่ายที่สุด และได้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุด

6. การอ่านเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์ทั้งด้าน จิตใจและบุคลิกภาพ เพราะเมื่ออ่านมากย่อมรู้มาก สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

7. การอ่านเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาระบบการเมือง การปกครอง ศาสนา ประวัติศาสตร์ และสังคม



8. การอ่านเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาระบบสื่อสาร และการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ

วรรณิ โสมประยูร (2537 : 121) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ ดังนี้

1. การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่งในการศึกษาเล่าเรียนทุกระดับ ผู้เรียนจำเป็นต้องอาศัยทักษะการอ่านทำความเข้าใจเนื้อหาสาระของวิชาการต่าง ๆ เพื่อให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ตามที่ต้องการ
2. ในชีวิตประจำวัน โดยทั่วไป คนเราต้องอาศัยการติดต่อสื่อสาร เพื่อทำความเข้าใจกับบุคคลอื่นร่วมไปกับทักษะการฟัง พูด และการเขียน ทั้งในด้านการกิจส่วนตัวและการประกอบอาชีพ
3. การอ่านช่วยให้บุคคลสามารถนำความรู้และประสบการณ์จากสิ่งที่ได้อ่านไปปรับปรุงและพัฒนาอาชีพหรือธุรกิจการงานที่ตนเองกระทำอยู่ให้เจริญก้าวหน้าและ ประสบความสำเร็จได้
4. การอ่านสามารถสนองความต้องการพื้นฐานของบุคคลในด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี เช่น ช่วยให้มีมั่นคงปลอดภัย ช่วยให้ได้ประสบการณ์ใหม่ ช่วยให้เป็นที่ยอมรับของสังคมช่วยให้มีชื่อเสียงและเกียรติยศ
5. การอ่านทั้งหลายจะช่วยเสริมให้บุคคลได้ขยายความรู้และประสบการณ์เพิ่มขึ้นอย่างลึกซึ้งกว้างขวาง ทำให้เป็นผู้รอบรู้ เกิดความมั่นใจในการพูดปราศรัย การบรรยาย หรือการอภิปรายปัญหาต่าง ๆ นับว่าเป็นการเพิ่มบุคลิกภาพและความน่าเชื่อถือให้แก่ตนเอง
6. การอ่านหนังสือหรือสิ่งพิมพ์หลายชนิดนับว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการที่น่าสนใจ เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร นวนิยาย การ์ตูน เป็นต้น ช่วยให้บุคคลรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานได้เป็นอย่างดี
7. การอ่านเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีต เช่น ศิลปจารึก ประวัติศาสตร์ เอกสารสำคัญทางวรรณคดี ฯลฯ ช่วยให้อุชนรู้จักมรดกทางวัฒนธรรมของคนไทยจากคุณค่าและความสำคัญของการอ่าน

ดังที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การอ่านมีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับ ทุก ๆ คน เพราะการอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียน ศึกษา ค้นคว้า หาความรู้ทั้งปวง เพื่อนำมาความสำเร็จในการดำรงชีวิตจุดมุ่งหมายของการอ่านการอ่าน ของแต่ละบุคคล ย่อมมีจุดมุ่งหมายแตกต่างกัน จึงมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมาย ของการอ่านไว้ดังนี้

ศรีรัตน เจิงกลิ่นจันทร์ (2536 : 8) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่าน ได้ดังนี้

1. อ่านเพื่อความรู้ คนเราต้องการให้ความรู้ของตนเองออกมายกยอบเขตออกไปจากที่มีอยู่เดิม เพื่อให้เข้าใจผู้อื่น และเข้าใจตนเอง รู้ทันต่อความก้าวหน้าต่าง ๆ
2. อ่านเพื่อให้เกิดความคิดกว้างขวางมากขึ้น
3. อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน หรือความบันเทิง เช่น การอ่านหนังสือหรือสิ่งตีพิมพ์ที่มีเนื้อหาไม่เป็นวิชาการนัก
4. อ่านเพื่อจรรโลงใจ บางครั้งชีวิตของคนเราพบปัญหาและเกิดความท้อใจ หากได้อ่านหนังสือที่เกี่ยวกับบุคคลที่ฝ่าฝืนอุปสรรคชีวิตจนประสบความสำเร็จ ทำให้ผู้ที่หมดหวังในชีวิตมีกำลังใจดีขึ้น
5. อ่านเพื่อสนองความต้องการอื่น ๆ เช่น หนังสือแนะแนวทางแก้ไขปัญหาเพื่อสร้างบุคลิกภาพ การสร้างฐานะทางเศรษฐกิจ

สนิท ตั้งทวี (2538 : 4) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

1. อ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ในเรื่องราวต่าง ๆ โดยละเอียดหรือโดยย่อ
2. อ่านเพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็น
3. อ่านเพื่อต้องการทราบข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง
4. อ่านเพื่อศึกษาค้นคว้า
5. อ่านเพื่อต้องการเป็นที่ยอมรับในวงสังคม
6. อ่านเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน

เสาวลักษณ์ รัตนวิษฐ์ (2536 : 21) กล่าวไว้ว่า การอ่าน โดยทั่ว ๆ ไปมีจุดมุ่งหมาย

หลัก 3 ประการ คือ

1. อ่านเพื่อบันเทิง
2. อ่านเพื่อรู้และเข้าใจวิธีการหรือกระบวนการ (เพื่อทำเป็น) อ่านเพื่อศึกษาและค้นคว้า (เพื่อคิดเป็น)

วรรณิ โสมประยูร (2537 : 127) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการอ่าน ไว้ดังนี้

1. การอ่านเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เช่น อ่านตำรา อ่านบทความอ่านสารคดี
2. การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น อ่านนวนิยาย อ่านการ์ตูน อ่านวรรณคดี
3. การอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น อ่านหนังสือประเภทชวนหัวต่าง ๆ



4. การอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่อง เช่น อ่านสารคดี อ่านประวัติศาสตร์
5. การอ่านเพื่อวิเคราะห์ วิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้ เช่น การอ่านข่าว
6. การอ่านเพื่อหาประเด็นว่า ส่วนใดเป็นข้อเท็จจริง ส่วนใดเป็นของจริง เช่น การอ่านโฆษณาต่าง ๆ
7. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน เช่น อ่านบทความในวารสาร
8. การอ่านเพื่อปฏิบัติตาม เช่น อ่านคำสั่ง อ่านคำแนะนำ อ่านคู่มือการใช้เครื่องไฟฟ้า
9. การอ่านเพื่อออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดเจน มีเสียงเหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเหมือนกับพูด เช่น อ่านบทละครต่าง ๆ

สรุปได้ว่า การอ่านมีความสำคัญ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับทุกคน เพราะ การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ และแต่ละคนมีจุดมุ่งหมายของการอ่านแตกต่างกันไป เช่น อ่านเพื่อการค้นคว้า อ่านเพื่อความบันเทิง อ่านเพื่อหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อให้มีความรู้เท่าทันต่อเหตุการณ์ของโลกปัจจุบัน

## การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม

### 1. ความหมายของเกม

ประภากร โล่ทองคำ และคนอื่น ๆ (2542 : 57) ให้ความหมายไว้ว่าเกมหรือการเล่น เป็นสถานการณ์ในการสอนอย่างหนึ่งที่กำหนดกติกาการเล่นกำหนดกระบวนการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์มีความสนุกสนานและในขณะเดียวกันก็จะนำเอาแง่คิดนำไปวิเคราะห์วิจารณ์ในขั้นทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อไปการเล่นเกม

ลัดดาวัลย์ กัณหสุวรรณ (2547 : 6) กล่าวว่าเกมคือการเล่นใด ๆ ที่ผู้เล่นจะต้องเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้ซึ่งเกมอาจมีการแข่งขันแพ้ชนะหรือไม่มีการแข่งขันก็ได้แต่จะต้องมีกติกาและมีประเมินผลความสำเร็จของการเล่นเกมแต่ละครั้ง

สุรางค์ สากร (2547 : 142) กล่าวว่าเกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่กฎเกณฑ์และกติกาที่ผู้เล่นเกมต้องปฏิบัติตามเมื่อสิ้นสุดการเล่นจะมีการประเมินความสำเร็จตามกฎเกณฑ์หรือกติกาหรืออาจตัดสินแพ้-ชนะการเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้อาจมีอุปกรณ์หรือไม่ก็ได้

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2545 : 109) กล่าวว่าเกมเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสอนนั้นเริ่มมีบทบาทแล้วซึ่งนักการศึกษาได้ดัดแปลงมาเรื่อย ๆ ซึ่งอาจเริ่มมาจากการใช้อุปกรณ์ไฟฟ้าอื่น ๆ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

วรี เกียรติกุล (2540 : 72) เกมหมายถึงกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎกติกากิจกรรมที่เล่นทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียวสองคนหรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมเล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดบางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมองบางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

เตือนใจ เฉลิมกิจ (2545 : 15) ให้ความหมายเกมภาษาคือกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่เป้าหมายกติกาของเกมจะเป็นตัวกำหนดกระบวนการทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เรียน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90-91) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมว่าคือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์กติกาเงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริงเป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีโอกาสดอกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

สุวิมล ต้นปิติ (2546 : 13) กล่าวว่าเกมหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน โดยผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่วางเอาไว้ผู้เล่นอาจมีตั้งแต่หนึ่งคนสองคนหรือเป็นทีมซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัวจะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้นฝึกสติปัญญาและไหวพริบ

กรรณิการ์ สุขเกษม (2549 : 28) กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมีวัตถุประสงค์ในการเล่นและส่งเสริมให้เกิดทักษะต่าง ๆ

สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่กำหนดขึ้น โดยมีจุดหมายมีกฎเกณฑ์มีกติกาจัดอยู่ในรูปการแข่งขันระหว่างบุคคลระหว่างกลุ่มเพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะทั้งทางด้านร่างกายและสติปัญญาอีกทั้งยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

## 2. จุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการสอน

ในการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนแต่ละครั้งควรกำหนดจุดมุ่งหมายของการ

ใช้เกมนั้นเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดดังนี้

กฤษยา แสงเดช (2545 : 181) เสนอแนวคิดว่าจุดมุ่งหมายของเกมฝึกภาษามีดังนี้

1. เพื่อเป็นการเร้าความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น
2. เพื่อช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้วทั้งในด้านคำศัพท์รูปแบบประโยคและการออกเสียง
3. เพื่อช่วยขจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของผู้เรียนด้วยการนำสิ่งที่เป็นปัญหามาแก้ไขให้เสร็จสิ้น
4. เพื่อช่วยความฉับไวในการคิดการทำความเข้าใจการปฏิบัติตนตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ
5. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษว่าเป็นวิชาที่สนุกน่าสนใจและมีชีวิตชีวา

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90-91) ได้เสนอว่า

1. เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง
2. เป็นวิธีที่เปิด โอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะทั้ง 4 ด้านให้รู้จักการปฏิบัติตามกฎกติกาส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำและการทำงานร่วมกันด้วยความสามัคคีสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาที่มีความสนุกสนานร่าเริงและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

### 3. ประเภทของเกมประกอบการสอน

เรื่องศักดิ์ อัม ไพพันธ์ (2536 : 32) ได้จัดประเภทของเกมออกเป็น 7 กลุ่มคือ

1. Number Games เป็นเกมที่เสริมความรู้ฝึกความจำตลอดจนปฎิภาณและความเร็วในการคิดเกี่ยวกับตัวเลขทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับของผู้เล่น
2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมีประสบการณ์ทางด้านภาษามาทั้งในด้านการออกเสียงการสะกดคำความหมายและ Part of Speech นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้ศัพท์ใหม่เพิ่มเติมอีกด้วย

3. Structure Games โดยปกติการเรียนการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาและโครงสร้างของภาษาเป็นเรื่องที่หนักหนาเบื่อบ่อย ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียดขึ้น ได้การจัดเกมเกี่ยวกับ โครงสร้างทางภาษาจะต้องเป็นเกมที่ลดอาการดังกล่าวของผู้เรียนได้

4. Spelling Games เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้การเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้อง เพราะคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้นมีเป็นจำนวนมากเกมนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์ได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียน ได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นในด้านการสรุปเนื้อหาที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง

6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอาเกมในกิจกรรมอื่น ๆ มาช่วยเสริมทักษะทางการเขียนเพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้ง่ายขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นกิจกรรมที่จัดสำหรับผู้เล่นเพื่อความสนุกสนาน และเสริมสมรรถภาพการเรียนรู้ภาษาผู้สอนสามารถประยุกต์เข้ากับกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียนเช่นการแสดงบทบาทสมมุติการแสดงละคร การโต้วาที เป็นต้น

เดือนใจ เถลิงกิจ (2545 : 32-34) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

1. เกมที่มีการเคลื่อนไหว (Movement Games)
2. เกมที่ใช้บัตร (Card Games)
3. เกมที่ใช้กระดาน (Board Games)
4. เกมลูกเต๋า
5. เกมวาดภาพ
6. เกมการเดา
7. เกมบทบาทสมมุติ
8. เกมเกี่ยวกับการร้องเพลงการพูดให้จังหวะ
9. เกมที่เล่นเป็นทีม
10. เกมคำศัพท์

จากประเภทของเกมการสอนที่เสนอมานี้ข้างต้นผู้วิจัยได้เลือกเอาเกมคำศัพท์มาใช้ประกอบการสอนทักษะการอ่านภาษาจีนเนื่องจากเป็นเกมที่ทำให้ผู้เรียน ได้ฝึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการสะกดคำศัพท์ภาษาจีน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกมที่ใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ 5 เกมได้แก่ ร่วมด้วยช่วยกัน คำศัพท์พาดำ รถไฟไถ่น้ำ คำศัพท์ทำดวง และสลากมีลุ้น

#### 4. ขั้นตอนในการใช้เกมเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

นิตยา สุวรรณศรี (2539 : 19-20) แนะนำขั้นตอนการสอนด้วยเกมให้ประสบความสำเร็จไว้ดังนี้

1. เตรียมตัวให้พร้อมในการเล่นกรรรวบรวมวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นเตรียมคำพูดที่จะพูดก่อนหรือระหว่างเล่นเกม
  2. ก่อนแนะนำเกมควรถามความสนใจของนักเรียนด้วย
  3. อย่าให้เกมตอนเริ่มต้นชั่วโงมอาจใช้เกมตอกลางหรือตอนท้ายเมื่อนักเรียนต้องการเปลี่ยนบรรยากาศ
  4. บอกวิธีเล่นอย่างละเอียดจนแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจวิธีเล่น โดยอาจทดลองสักเล็กน้อย
  5. ครูเป็นผู้ดูแลและแนะนำด้วยตนเองและถ้าจะแนะนำอะไรควรรยืนอยู่หน้าห้อง
  6. ควรรักษากฎเกณฑ์ในการเล่นอย่างเคร่งครัด
  7. ควรมีการควบคุมแม้ช่วงการเล่นจะเปิดโอกาสให้นักเรียนสนุกแต่ก็ต้องคำนึงถึงความมีวินัย
  8. สังเกตอาการปฏิกิริยาของนักเรียนขณะเล่นเกมมองข้ามข้อผิดพลาดเล็ก ๆ น้อย ๆ เสียจะทำให้การเรียนมีความสุขมากขึ้น
  9. ในการเล่นเกมเป็นทีมควรให้จำนวนคนแต่ละทีมเท่ากันและความสามารถใกล้เคียงกันเพื่อป้องกันนักเรียนอ่อนจะอายเมื่อทำผิดและทำให้เกมตื่นเต้นมากขึ้นด้วย
  10. เกมควรมีการยืดหยุ่นได้เพราะแต่ละเกมอาจไม่เหมาะสมกับผู้เล่นทุกกลุ่ม
  11. อย่าใช้เวลาเล่นนานเกินไปและเกมแต่ละเกมอย่านำมาเล่นบ่อย
- ทิสนา แคมมณี (2547 : 81) ได้สรุปขั้นตอนในการสอนด้วยเกมดังนี้
1. ผู้สอนนำเสนอเกมชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น
  2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
  3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
  4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
  5. ประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา

กาณัจนา จันทะดวง (2543 : 72) สรุปประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้  
ดังนี้

1. ใช้ทบทวนบทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ไวยากรณ์และอื่น ๆ ได้
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น
3. ผู้เรียนได้ฝึกฝนใช้ภาษาอย่างธรรมชาติ
4. ฝึกให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือกันในการแก้ปัญหา
5. ผู้สอนสามารถประเมินความสามารถในการใช้ภาษาของผู้เรียนได้ทันที

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545 : 3-4) ได้สรุปถึงประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ช่วยทำให้ผู้สอนทำให้นื่อง่ายต่อการเข้าใจ
2. ช่วยเพิ่มสมรรถภาพการสอนของครู
3. ใช้ทดสอบความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบคำถามหรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ
4. เกมช่วยสร้างความสนใจในบทเรียนของผู้เรียน
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมนักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียน

อ่อน

6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศและทุกวัย
7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคลรายกลุ่มหรือทั้งชั้นเรียน
8. เกมช่วยลดความเขັมของเนื้อหาได้ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานอยาก

ร่วมและกล้าแสดงออก

9. เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่องทั้งในการฟังพูดอ่านเขียนและสามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนได้ทุกขั้นตอน

10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์เช่นห้องเรียนชมรมภาษาอังกฤษงานสังสรรค์  
การบ้านและกิจกรรมเสริมหลักสูตร เป็นต้น

ทิสนา แจมมณี (2547 : 85) สรุปข้อดีของการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้  
ประกอบเกมนดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

### 3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

สรุปเกม ช่วยเพิ่มสมรรถภาพการสอนของครูช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และเรียนอย่างสนุกสนานช่วยทำให้เนื้อหากระจำและง่ายต่อการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคน มีส่วนร่วมนักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนและสามารถเสริมการเรียนรู้ได้ ทุกทักษะนอกจากนี้การจัดกิจกรรมเกมสามารถจัดได้ในหลายขั้นตอนในการสอน คือ อาจจัดในชั้นนำบทเรียน เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ สนุกสนานและมีความกระตือรือร้นในการเรียนจัดในชั้นสอนหรือแทรกไปในกิจกรรมการสอนบางขั้นตอน หรือจัดในชั้นสรุปบทเรียน เพื่อข้ออภิปรายและสรุปผลหลังการสอนก็ได้ ขึ้นอยู่กับผู้นำไปใช้เลือกจัดในขั้นตอนใด สำหรับผู้วิจัยใช้จัดในชั้นสอน เพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนาน กระตือรือร้น และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน มีสมาธิในการเรียน ได้นานขึ้น และไม่เบื่อหน่ายในการเรียน หลักในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สรุปได้ว่า การจัดเกมการศึกษาให้เด็กควรจัดเกมการศึกษาโดยคำนึงถึงประสบการณ์ของเด็ก ควรจัดตามลำดับจากง่ายไปหายาก ขณะเล่นครูควรสร้างแรงจูงใจให้กับเด็กเพื่อส่งผลให้เกิดทักษะการอ่านจากการเล่น พยายามให้ผู้เรียนเล่นตามกฎกติกาและรู้จักการเก็บ เพื่อฝึกระเบียบวินัยและการอยู่ร่วมกันในกลุ่มเพื่อน เพราะเกมส่วนใหญ่จะเล่นเป็นกลุ่ม นอกจากนี้ครูควรให้ความช่วยเหลือและสร้างกำลังใจให้กับเด็กเมื่อเด็กต้องการ ฉะนั้นครูผู้สอนต้องศึกษาหาความรู้ในการเลือกเกมมาใช้หรือสร้างเกมมาใช้เองนั้นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบขั้นตอนในการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไว้ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ครูนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ชั้นสอน ครูสอนเนื้อหา และ ฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ขั้นที่ 3 ชั้นสรุป นักเรียนสรุปบทเรียนจากการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

### แผนการจัดการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่ผ่านมายังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควรเนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมุ่งเน้นที่เนื้อหาและความจำมากกว่ากระบวนการจึงทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้และทักษะไม่เพียงพอส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ แนวทางในการแก้ปัญหาอีกวิธีหนึ่งคือครูต้องพัฒนาการเรียนการสอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบ TAI ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่คำนึงถึงความสามารถที่แตกต่างกันของผู้เรียนแต่ละบุคคล ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งด้านร่างกายอารมณ์สังคมและสติปัญญาส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล



## 1. ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไว้ดังนี้  
 ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง และคณะ (2545 : 53) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการ  
 เรียนรู้หมายถึงการเตรียมการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษร  
 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาใดวิชาหนึ่งให้บรรลุผลตาม  
 จุดมุ่งหมายที่หลักสูตรกำหนด แผนจัดการเรียนรู้มี 2 ระดับ ได้แก่ ระดับหน่วยการเรียนรู้และ  
 ระดับบทเรียน

รุจิร ภู่อาระ (2545 : 159) ได้ให้ความหมายไว้ว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
 หมายถึงเครื่องมือที่ใช้เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนตามที่  
 กำหนดไว้ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม

ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2548 : 368) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้  
 หมายถึงแผนที่กำหนดไว้เป็นขั้นตอนล่วงหน้าก่อนจัดการเรียนรู้จริงระบุดังวัตถุประสงค์  
 เนื้อหาวิธีการและกิจกรรมการเรียนการสอนสื่อและเครื่องมือที่ใช้และวิธีการวัดและ  
 ประเมินผลการเรียนการสอนอย่างชัดเจน

มนสิข สิทธิสมบุรณ์ (2548 : 1) แผนการจัดการเรียนรู้หมายถึงแผนการหรือ  
 โครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง  
 เป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบและเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการ  
 สอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หมายถึงการวางแผนจัดเตรียมรายละเอียด  
 ของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีระบบเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ล่วงหน้าเพื่อใช้เป็น  
 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในแต่ละครั้งและเป็นเครื่องมือ ในการ  
 พัฒนาการเรียนการสอนไปสู่จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้และเป้าหมายของหลักสูตร อย่างมี  
 ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

## 2. ความสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้  
 นิราศ จันทจร (2549 : 34-35) ได้ให้ความสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการ  
 เรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้ครูได้มีโอกาสศึกษาความรู้ในเรื่องหลักสูตรแนวการสอนการ  
 จัดทำสื่อประกอบการสอนตลอดจนวิธีการวัดผลอย่างละเอียดทุกแง่มุม



2. ช่วยให้เกิดการวางแผนวิธีสอนวิธีเรียนที่มีความหมายยิ่งขึ้นเพราะการจัดทำแผนการสอนเป็นการผสมผสานเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนรู้จากหลักสูตรกับหลักจิตวิทยาการศึกษาหรือนวัตกรรมการเรียนใหม่ๆ ตลอดจนปัจจัยอำนวยความสะดวกของโรงเรียนและสภาพปัญหาความสนใจความต้องการของนักเรียนผู้ปกครองและทรัพยากรในท้องถิ่นโดยใช้วิธีการเชิงระบบเพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ช่วยให้ผู้มีคู่มือที่ทำได้ล่วงหน้าเพื่อให้เกิดความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ครบถ้วนสอดคล้องกับระยะเวลาและจำนวนคาบที่มีอยู่จริงในแต่ละภาคเรียนนั้นคือสอนได้ครบถ้วนและทันเวลาช่วยให้ครูมีความมั่นใจในการสอนมากขึ้น

4. ช่วยให้การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ช่วยให้ครูสามารถวินิจฉัยจุดอ่อนของนักเรียนที่จะได้รับการแก้ไขและทราบจุดเด่นที่ควรได้รับการเสริมสร้างต่อไปนอกจากนี้ยังช่วยให้ครูเห็นภาพการทำงานของตนเองได้เด่นชัดขึ้น

5. ช่วยให้ผู้สอนสามารถใช้เป็นข้อมูลที่ถูกต้องเที่ยงตรงเพื่อเสนอแนะแก่บุคลากรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้แก่กรมวิชาการศึกษานิเทศก์ผู้บริหารเพื่อปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

6. ช่วยให้ผู้บริหารหรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถทราบขั้นตอนกระบวนการต่าง ๆ ในการสอนของครูเพื่อการนิเทศติดตามและประเมินผลการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. ถ้าผู้สอนคิดฐานะจำเป็น ไม่สามารถสอนด้วยตนเองได้แผนการสอนจะใช้เป็นคู่มือครูแก่ผู้มาสอนแทนได้เป็นอย่างดี

8. เป็นการพัฒนาวิชาชีพที่แสดงว่างานสอนต้องได้รับการฝึกฝนที่มีความชำนาญ โดยเฉพาะมีเครื่องมือและเอกสารที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพ

9. เป็นผลงานทางวิชาการอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความชำนาญการพิเศษหรือความเชี่ยวชาญของผู้จัดทำแผนการสอนซึ่งสามารถนำไปพัฒนางานในหน้าที่และเสนอเลื่อนระดับให้สูงขึ้นได้

สรุปได้ว่า การวางแผนการสอนเป็นงานสำคัญของครูผู้สอนการสอนจะประสบผลสำเร็จด้วยดีหรือไม่มากนักน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับ การวางแผนการสอนเป็นสำคัญประการหนึ่ง ถ้าผู้สอนมีการวางแผนการสอนที่ดีก็เท่ากับบรรลุจุดหมายปลายทางไปแล้วครึ่งหนึ่งการวางแผนการสอนจึงมีความสำคัญหลายประการ ได้แก่ 1) ทำให้ผู้สอนสอนด้วยความมั่นใจในการ

สอนย่อมจะสอนด้วยความแคล่วคล่องเป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างราบรื่นดำเนินไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทางอย่างสมบูรณ์ 2) เป็นการสอนที่มีคุณค่าคุ้มกับเวลาที่ผ่านไป 3) ทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามหลักสูตรย่อมทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามจุดหมายและทิศทางของหลักสูตร 4) ทำให้การสอนบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพดีกว่าการสอนที่ไม่มีการวางแผน 5) ทำให้ผู้สอนมีเอกสารเตือนความจำสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสอนและเป็นแนวทางแก่ผู้ที่เข้าสอนแทนในกรณีจำเป็นเมื่อผู้สอนไม่สามารถเข้าสอนเองได้ผู้เรียนจะได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ต่อเนื่องกัน และ 6) ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอนและต่อวิชาที่เรียน

### 3. ลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้หลายท่าน ดังนี้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545 : 321) กล่าวว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นแผนการสอนที่ให้แนวทางการสอนแก่ผู้สอนอย่างชัดเจนทั้งด้านจุดประสงค์การสอน เนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการใช้สื่อการสอนและการวัดผลประเมินผล โดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติได้คิดได้ทำได้แก้ปัญหาและได้เกิดทักษะกระบวนการสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีจะต้องช่วยให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จได้ดีดังนั้นผู้สอนจึงควรทราบถึงลักษณะของแผนการสอนที่ดีซึ่งมี ดังนี้

1. สอดคล้องกับหลักสูตรและแนวการสอนของกรมวิชาการ  
กระทรวงศึกษาธิการ

2. นำไปใช้ได้จริงและมีประสิทธิภาพ

3. เขียนอย่างถูกต้องตามหลักวิชาเหมาะสมกับผู้เรียนและเวลาที่กำหนด

4. มีความกระชับชัดเจนทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและเข้าใจได้ตรงกัน

5. มีรายละเอียดมากพอที่ทำให้ผู้อ่านสามารถนำไปใช้สอนได้

มนสิข ติทธิสมบูรณ์ (2548 : 36) กล่าวไว้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะต้องมีรายละเอียดชัดเจนถึงกิจกรรมผู้เรียนบทบาทของครูการใช้สื่อการวัดผลจนผู้อื่นมองเห็นพฤติกรรมจริง ๆ ในห้องเรียนได้อย่างสมบูรณ์จึงถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีและไม่จำเป็นต้องบันทึกการสอนอีกก็ได้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจนใช้แทนบันทึกการสอนได้ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีที่จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จได้ดี ดังนั้นผู้สอนจึงควรทราบถึงลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีซึ่งมี ดังนี้

### 1. สอดคล้องกับหลักสูตรและแนวการสอนของกรมวิชาการ

กระทรวงศึกษาธิการ

2. นำไปใช้สอนได้จริงและมีประสิทธิภาพ
3. เขียนอย่างถูกต้องตามหลักวิชาเหมาะสมกับผู้เรียนและเวลาที่กำหนด
4. มีความกระชับชัดเจนทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและเข้าใจได้ตรงกัน
5. มีรายละเอียดมากพอที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถนำไปใช้สอนได้
6. ทุกหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน

นอกจากนี้ได้กล่าวไว้ว่าควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะ 3 ประการต่อไปนี้

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ได้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยครูเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะส่งเสริมหรือกระตุ้นให้กิจกรรมที่ผู้เรียนดำเนินการตามความมุ่งหมาย
  2. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบหรือทำสำเร็จด้วยตนเอง โดยครูพยายามลดบทบาทจากผู้บอกคำตอบมาเป็นผู้คอยกระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาให้ผู้เรียนคิดแก้หรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมเอง
  3. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้เน้นทักษะกระบวนการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาได้ในท้องถิ่นหลีกเลี่ยงการใช้วัสดุอุปกรณ์สำเร็จรูปราคาสูง
- สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ให้แนวทางการสอนแก่ผู้สอนอย่างชัดเจนทั้งด้านจุดประสงค์การสอนเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอนและการวัดผลประเมินผล โดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติได้คิดได้ทำได้แก้ปัญหาและได้เกิดทักษะกระบวนการนำไปใช้ในชีวิตได้

### 4. องค์ประกอบของแผนการสอนหรือแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

มีนักศึกษา นักวิชาการ ทั้งชาวต่างประเทศและชาวไทยมีแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้คล้ายกัน ในองค์ประกอบหลัก แต่แตกต่างกันออกไปในบางประเด็นซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ อย่างไรก็ตาม เมื่อนำมาวิเคราะห์แล้วพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ควรมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. หัวเรื่อง (Heading)
2. สาระสำคัญ (Concept)
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Objective)

4. เนื้อหาสาระ (Content)
5. กิจกรรมการเรียนรู้ (Activities)
6. สื่อการเรียนรู้ (Material and Media)
7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment)

มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้หลายท่านดังนี้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544 : 298) กล่าวว่าองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นจากความพยายามตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. สอนอะไร (หน่วยหัวเรื่องความคิดรวบยอดหรือสาระสำคัญ)
2. เพื่อจุดประสงค์อะไร (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม)
3. ตัวสาระอะไร (โครงร่างเนื้อหา)
4. ใช้วิธีการใด (กิจกรรมการเรียนการสอน)
5. ใช้เครื่องมืออะไร (สื่อการเรียนการสอน)
6. ทราบได้อย่างไรว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ (วัดผลประเมินผล) เพื่อหา

คำตอบดังกล่าวจึงกำหนดให้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีองค์ประกอบ ดังนี้

- 6.1 วิชาหน่วยที่สอนและสาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด) ของเรื่อง
- 6.2 จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 6.3 เนื้อหา
- 6.4 กิจกรรมการเรียนการสอน
- 6.5 สื่อการเรียนการสอน
- 6.6 วัดผลประเมินผล

สรุปได้ว่า ในการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงต้องเขียนให้ครบทุกหัวข้อ ดังนี้ 1) วิชาหน่วยที่สอนและสาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด) ของเรื่อง 2) จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม 3) เนื้อหา 4) กิจกรรมการเรียนการสอน 5) สื่อการเรียนการสอน 6) วัดผลประเมินผล 7) ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชา และ 8) บันทึกหลังการสอน

#### 5. รูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง และคณะ (2545 : 54-57) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ มีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับดุลพินิจของหน่วยงานต้นสังกัดสถานศึกษาหรือผู้สอนที่จะเลือกใช้

รูปแบบที่คิดว่ามีความเหมาะสมและสะดวกต่อการนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งนี้ รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่นิยมใช้โดยทั่วไปมีดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายหรือแบบเรียงข้อแผนการจัดการเรียนรู้ชนิดนี้ จะเป็นการเรียนรายละเอียดขององค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ตามลำดับ โดยให้ความเรียงเป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมแต่มีข้อจำกัดในกรณีที่รายละเอียดอยู่คนละหน้ากันเนื่องจากยากต่อการมองเห็นความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบดังนี้

ตัวอย่างรูปแบบของแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบรรยายหรือแบบเรียงหัวข้อ

- 1.1 ชื่อเรื่อง หรือชื่อหัวข้อเรื่องย่อ
- 1.2 จำนวนคาบ
- 1.3 สารสำคัญ
- 1.4 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 1.5 เนื้อหา
- 1.6 กิจกรรมการเรียนการสอน
- 1.7 สื่อการเรียนการสอน
- 1.8 การวัดผลประเมินผล

สรุปได้ว่า การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีและถูกต้องควรที่จะกำหนด จุดประสงค์และกิจกรรมให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตรเป็นสำคัญ

2. แผนจัดการเรียนรู้แบบตารางแผนจัดการเรียนรู้ชนิดนี้เป็นการนำรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้อาเขียนลงในตารางภายในหน้าเดียวเพื่อให้ง่ายต่อการมองเห็นความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบแต่มีข้อจำกัดในด้านพื้นที่ในการเขียนและภาระในการตีตาราง

วิลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544 : 299-301) กล่าวว่ารูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่มีรูปแบบตายตัวขึ้นอยู่กับหน่วยงานหรือสถานศึกษาแต่ละแห่งจะกำหนดอย่างไรก็ตามลักษณะส่วนใหญ่ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะคล้ายคลึงกันซึ่งพอสรุปได้ 3 รูปแบบดังนี้

1. แบบเรียงหัวข้อรูปแบบนี้จะเรียงตามลำดับก่อนหลัง โดยไม่ต้องตีตารางรูปแบบนี้ให้ความสะดวกในการเขียนเพราะไม่ต้องตีตารางแต่มีส่วนเสียคือยากต่อการดูให้สัมพันธ์กันในแต่ละหัวข้อดังตัวอย่าง

### ตัวอย่างรูปแบบแผนการสอนแบบเรียงหัวข้อ

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์
  - 2.1 จุดประสงค์ปลายทาง
  - 2.2 จุดประสงค์นำทาง
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. สื่อการเรียนการสอน
6. การวัดและประเมินผล
7. กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติมหรือภาคผนวก

2. แบบกึ่งตารางนี้จะเขียนเป็นช่อง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนดแม้ว่าต้องใช้เวลาในการตีตารางแต่ก็สะดวกต่อการอ่านทำให้เห็นความสัมพันธ์ของแต่ละหัวข้ออย่างชัดเจน

3. แบบตารางรูปแบบนี้จะเขียนเป็นช่อง ๆ คล้ายแบบกึ่งตารางโดยนำหัวข้อสาระสำคัญมาไว้ในตารางด้วย

รุจิร ภู่อาระ (2545 : 53) ได้มีผู้วางรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ไว้อย่างหลากหลาย การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่นิยมใช้ในปัจจุบันแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบเรียงหัวข้อรูปแบบนี้จะเขียนเรียงตามลำดับก่อนหลัง โดยไม่ต้องตีตารางรูปแบบนี้ให้ความสะดวกในการเขียนเพราะไม่ต้องตีตาราง แต่มีส่วนเสียคือยากต่อการดูให้สัมพันธ์กันในแต่ละข้อ

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบกึ่งตารางรูปแบบนี้จะเขียนเป็นช่อง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนดแม้ว่าต้องใช้เวลาในการตีตารางแต่ก็สะดวกต่อการอ่านทำให้เห็นความสัมพันธ์ของแต่ละหัวข้ออย่างชัดเจน

3. แผนการจัดการเรียนรู้แบบตารางรูปแบบนี้จะเขียนเป็นช่อง ๆ คล้ายแบบกึ่งตารางโดยนำหัวข้อสาระสำคัญมาไว้ในตารางด้วย

### ตารางที่ 3 รูปแบบของแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบตาราง

สาระสำคัญ	จุดประสงค์ การเรียนรู้	เนื้อหา สาระ	กิจกรรม การเรียนรู้	สื่อการ เรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล การเรียนรู้	หมายเหตุ

สรุปได้ว่า รูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการเขียนจะไม่มีรูปแบบตายตัว ขึ้นอยู่กับหน่วยงานหรือสถานศึกษาจะกำหนดเพื่อความสะดวกในการจัดทำและให้สัมพันธ์กับข้อกำหนด

#### 6. ผลดีของการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี จะทำให้ครูช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดศักยภาพ และประสบการณ์ในกระบวนการต่าง ๆ และทักษะกระบวนการ อันจะมีผลต่อการปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 6 ประการ

1. เป็นผู้ที่ทำงาน โดยนึกถึงความจำเป็น ประโยชน์ และคุณค่าของงานที่มีต่อส่วนรวมก่อนลงมือกระทำ
2. เป็นผู้มีจิตใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย ไม่ยึดติดความคิดเดียว
3. เป็นผู้ที่ตัดสินใจเลือกแนวทางการปฏิบัติอย่างใช้เหตุผล ไม่มีความลำเอียง
4. เป็นผู้ที่คิดวางแผนล่วงหน้าก่อนลงมือทำงานทุกครั้ง
5. เป็นผู้ที่คอยติดตามตรวจสอบผลงานและปรับปรุงให้ดีขึ้นกว่าเดิมอยู่เสมอ
6. เป็นผู้ที่มีความพอใจในการทำงานและปฏิบัติงานทุกครั้งด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ

#### 7. ข้อควรคำนึงในการทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544 : 320) กล่าวว่า การเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรคำนึงถึงข้อต่อไปนี้

1. เขียนให้ชัดเจนแจ่มแจ้งในทุกข้อเพื่อให้ความกระจ่างแก่ผู้อ่านมีรายละเอียดพอสมควรไม่ย่อเยิ่นและไม่ละเอียดมากเกินไป



2. ใช้ภาษาเขียนที่สื่อความหมายได้เข้าใจตรงกันเป็นประโยคที่ได้ใจความไม่ใช่ความค้ำไม่ยืดยาวเยิ่นเย้อและไม่เป็นภาษาพูด

3. เขียนทุกหัวข้อหรือทุกช่องให้สอดคล้องกันเช่น

3.1 สารสำคัญจะต้องสอดคล้องกับเนื้อหา

3.2 จุดประสงค์จะต้องสอดคล้องกับเนื้อหา กิจกรรม และการวัดผล

3.3 สื่อการเรียนจะต้องสอดคล้องกับกิจกรรมและการวัดผล

3.4 เขียนให้เป็นลำดับขั้นตอนการสอนก่อน-หลังในทุกหัวข้อ

3.5 เขียนทุกหัวข้อให้ถูกต้องเช่นจุดประสงค์ต้องเขียนให้เป็นจุดประสงค์เชิง

พฤติกรรม

3.6 จัดเนื้อหา กิจกรรม ให้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนดไว้

3.7 จัดกิจกรรมให้นำสนใจอยู่เสมอไม่ควรใช้วิธีเดียวกันทุกครั้งการสอน

3.8 เขียนให้เป็นระเบียบง่ายแก่การอ่านและสะดวกชวนอ่าน

3.9 เขียนในสิ่งที่สามารถปฏิบัติได้จริงและสอนตามที่ได้วางแผนไว้

สรุปแผนการจัดการเรียนรู้ คือ การเตรียมการสอนให้เป็นลายลักษณ์อักษร

ล่วงหน้าก่อนทำการสอนจริง เป็นการวางแผนการสอนในด้านผู้สอน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อ รวมทั้งวิธีวัดและประเมินผลและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลด้วย โดยการนำวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ ที่ต้องการสอนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อและการวัดและประเมินผลสำหรับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ นั้น ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและสภาพของผู้เรียนซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกแผนสำหรับการจัดการเรียนรู้ไว้ 10 แผน ดังนี้ 1) สระเดี่ยว a o e i u ü 2) เสียงวรรณยุกต์ โทเนเสียง 4 เสียง 3) b p 你好 (สวัสดี) 4) m f 你早 (สวัสดีตอนเช้า) 5) d t 再见 (ลาก่อน) 6) n l 早安 (อรุณสวัสดิ์) 7) g k h 我是班亚 (ฉันคือปัญญา) 8) j q x 你叫什么名字 (คุณชื่ออะไร) 9) zh ch sh 你是谁 (คุณคือใคร) และ 10) z c s 您贵姓 (คุณนามสกุลอะไร)

การหาประสิทธิภาพ

1. การหาค่าประสิทธิภาพ

เผชิญ กิจกรรมการ (2546 : 46-51) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของการสื่อสาร การเรียนการสอนใด ๆ มีกระบวนการที่สำคัญอยู่ 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ



ตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) และขั้นตอนการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) ทั้งสองวิธีนี้ต้องทำควบคู่กันไปจึงจะมั่นใจได้ว่าสื่อหรือเทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพจะเป็นที่ยอมรับได้ดังรายละเอียดดังนี้

1.1 วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) กระบวนการนี้เป็นกระบวนการหาประสิทธิภาพ โดยใช้หลักของความรู้และเหตุผลในการตัดสินคุณค่าของสื่อการเรียนการสอน โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญ (Panel of Experts) เป็นผู้พิจารณาตัดสินคุณค่าซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ (Use ability) ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนนำมาหาประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญจะประเมินสื่อการเรียนการสอนตามแบบประเมินที่สร้างขึ้นในลักษณะของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) นิยมใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับนำค่าเฉลี่ยที่ได้จากค่าประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนไปแทนค่าในสูตรสำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไปคือค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50-5.00 ค่าที่คำนวณได้ต้องสูงกว่าค่าที่ปรากฏในตาราง ตามจำนวนของผู้เชี่ยวชาญจึงจะยอมรับว่าสื่อมีประสิทธิภาพ ถ้าได้ค่าไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องปรับปรุงแก้ไขสื่อและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่

ตัวอย่าง ผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินเครื่องมือหรือสื่อการเรียนการสอนจำนวน 5 คนแต่ละคนคำนวณค่าเฉลี่ยได้ดังนี้ 4.15 4.89 4.67 4.32 และ 4.75 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนพบว่าได้ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ทุกคน N จึงมีค่าเท่ากับ 5 ด้วย

แสดงว่าเครื่องมือหรือสื่อการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเชิงเหตุผลจึงนำไปใช้ได้ (เพราะเป็นค่าที่สูงกว่าค่าการยอมรับขั้นต่ำในตาราง)

## 1.2 วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach)

วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมายการหาประสิทธิภาพของสื่อเช่นบทเรียนคอมพิวเตอร์ (CAI) บทเรียนโปรแกรมชุดการสอนแผนการสอนชุดฝึกทักษะเป็นต้นส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ประสิทธิภาพที่ใช้วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียนหรือแบบทดสอบย่อยโดยแสดงเป็นค่าตัวเลข 2 ตัวเช่น  $E_1 / E_2 = 80/80$  ดังนี้

1.2.1 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของ

กระบวนการส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

1.2.2 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือจำนวนนักเรียน ร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคนส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบครั้งนั้นได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 เช่นมีนักเรียน 40 คนร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมดคือ 32 คนแต่ละคนได้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียนถึงร้อยละ 80 ( $E_1$ ) ส่วน 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือผลการทดสอบหลังเรียนทั้งหมด (40 คน) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

1.2.3 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือจำนวน นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มจากแบบทดสอบหลังเรียน(Post-test) โดยเทียบกับคะแนนที่ทำได้ก่อนเรียน (Pre-test) ยกตัวอย่างตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) ดังนี้สมมติ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 10 แสดงว่าแตกต่างจากคะแนนเต็ม (ร้อยละ 100) เท่ากับ 90 ถ้านักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85 แสดงว่าความแตกต่างของ 2 ครั้งนี้ (ก่อนเรียนกับหลังเรียน) เท่ากับ  $85 - 10 = 75$  ดังนั้นค่าของ  $E_2 = (75/90) = 83.33\%$  ถึงว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ( $E_1 = 80$ )

1.2.4 เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) หมายถึงนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่าสื่อไม่มีประสิทธิภาพและชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีควมบกพร่อง)

กล่าวโดยสรุปว่าเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีการสอน จะนิยมตั้งแต่ตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 80/80 85/85 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อ นั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 สำหรับวิชาที่มีเนื้อหาง่ายก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 เมื่อคำนวณแล้วค่าที่ถือว่าใช้ได้คือ 87.5 / 86.5 หรือ 87.5 / 90 เป็นต้น ประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีการสอนจะมาจากผลลัพธ์ของการคำนวณ  $E_1$  และ  $E_2$  เป็นตัวเลขตัวแรกและตัวหลังตามลำดับถ้าตัวเลขเข้าใกล้ 100 มากเท่าไรยิ่งถือว่าดี

ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเป็นเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาการรับรองประสิทธิภาพการรับรองผลของสื่อการเรียนการสอน ส่วนแนวคิดในการหาประสิทธิภาพที่ควรคำนึงมี ดังนี้

1. สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นต้องมีกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเพื่อการเรียนการสอนอย่างชัดเจนและสามารถวัดได้
2. เนื้อหาบทเรียนที่สร้างขึ้นต้องผ่านกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์การเรียนการสอน
3. แบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบต้องมีประสิทธิภาพความเที่ยงตรงของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการสอนที่ได้วิเคราะห์ไว้ ส่วนความยากง่ายและอำนาจจำแนกของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบควรมีการวิเคราะห์ เพื่อนำไปใช้กำหนดค่าน้ำหนักของคะแนนในแต่ละข้อคำถาม
4. จำนวนแบบฝึกหัดต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และต้องมีแบบฝึกหัดและข้อคำถามในแบบทดสอบควบคุมทุกจุดประสงค์ของการสอนจำนวนแบบฝึกหัดและข้อคำถามในแบบทดสอบไม่ควรน้อยกว่าวัตถุประสงค์

จะเห็นได้ว่า การคำนวณหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนนี้เป็นผลรวมของการหาคุณภาพ (Quality) ทั้งเชิงปริมาณที่แสดงเป็นตัวเลข (Quantitative) และเชิงคุณภาพ (Qualitative) ที่แสดงเป็นภาษาที่เข้าใจดังนั้นประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนในที่นี้จึงเป็นองค์รวมของประสิทธิภาพ (Efficiency) ในความหมายของการทำในสิ่งที่ถูกต้อง (Do the Thing Right) นั้นหมายถึงการเรียนอย่างถูกต้องตามกระบวนการเรียนด้วย CAI และการมีประสิทธิภาพ (Effectiveness) ในความหมายของการทำในสิ่งที่ถูกต้องให้เกิดขึ้น (Get the Right Thing Done) นั้นหมายถึงผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ถูกต้องถึงระดับเกณฑ์ที่คาดหวังทั้งประสิทธิภาพและประสิทธิผลนั้นจะนำไปสู่การมีคุณภาพซึ่งมักนิยมเรียกรวมกันเป็นที่เข้าใจสั้น ๆ ว่าประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2541 : 23) อธิบายว่า การทดสอบประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้เพื่อปรับปรุง แล้วนำไปทดลองสอนจริงนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก ในการกำหนดเกณฑ์ของประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงกระบวนการการเรียนรู้และผลลัพธ์ที่เป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในตัวผู้เรียน โดยกำหนดตัวเลขเป็น ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย มีค่าเป็น  $E_1 / E_2$

$E_1$  คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดและการประกอบกิจกรรม

$E_2$  คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ หรือพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในตัวผู้เรียนหลังเรียนและคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

เพ็ญศรี สร้อยเพชร (2542 : 86) ได้กำหนดเกณฑ์สำหรับหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ก็เพื่อเป็นการประกันว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอน ผู้สร้างจำต้องกำหนดเกณฑ์ขึ้นโดยคำนึงถึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุผล ดังนั้นการกำหนดเกณฑ์จำต้องคำนึงถึงกระบวนการและผลลัพธ์ โดยกำหนดตัวเลขเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยมีค่าเป็น  $E_1 / E_2$  และได้กล่าวถึงขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การทดสอบประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1 : 1) เป็นการนำชุดการสอนที่สร้างขึ้น ไปทดลองกับผู้เรียน เพื่อหาข้อบกพร่อง การทดลองขั้นนี้ ควรกระทำกับนักเรียน ทั้งระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน ระดับละ 1 คน แล้วนำข้อมูลมาปรับปรุงชุดการสอน

2. การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 4-10 คน โดยละผู้เรียนที่เก่งกับอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง

3. การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เป็นการนำชุดการสอนที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น จำนวน 40 -100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงเกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพทำได้โดยการประเมินผลของนักเรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่องและพฤติกรรมขั้นสุดท้ายโดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E_1$  คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ  $E_2$  คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งคิดเป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนที่ได้ (โสภณ นุ่มทอง. 2540 : 82)

ดังนั้น  $E_1 / E_2$  คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ / ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เช่น 80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนแล้วผู้เรียนจะสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองาน ได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80 และทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80 การกำหนดเกณฑ์  $E_1 / E_2$  โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักตั้ง 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะมักจะตั้งต่ำกว่านี้ เช่น 75 / 75

การคำนวณหาประสิทธิภาพ

$$E_1 = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

เมื่อ  $E_1$  = ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$X$  = คะแนนรวมของแบบฝึก

$A$  = คะแนนเต็มของแบบฝึกทุกชิ้นรวมกัน

$N$  = จำนวนผู้เรียน

การคำนวณหาค่า  $E_2$  (ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์)

$$E_2 = \frac{\sum F}{N} \times 100$$

เมื่อ  $E_2$  = ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$X$  = คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน

$B$  = คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

$N$  = จำนวนผู้เรียน

สรุป การหาประสิทธิภาพ คือ การคุณภาพของนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้เพื่อปรับปรุง แล้วนำไปทดลองสอนจริงนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก ในการกำหนดเกณฑ์ของประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงกระบวนการการเรียนรู้และผลลัพธ์ที่เป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในตัวผู้เรียน การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นทักษะการอ่านภาษาจีนซึ่งเป็นทักษะที่ค่อนข้างยาก เป็นทักษะที่นักเรียนยังไม่คุ้นเคย นักเรียนอาจมีอุปสรรคในการเรียน จึงตั้งไว้เกณฑ์ 75/75 คือตัวเลขแรก ( $E_1$ ) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบย่อยวัดทักษะการปฏิบัติงาน และใบงาน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วน 75 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน ( $E_2$ ) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 75

## 2. การหาค่าดัชนีประสิทธิผล

กรมวิชาการ (2545ก : 58) กล่าวว่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เป็นค่าแสดงความก้าวหน้าของผู้เรียนดัชนีประสิทธิผลควรมีค่า 0.5 ขึ้น

บุญชม ศรีสะอาด (2546 : 157 -159) กล่าวว่าในการวิเคราะห์หาประสิทธิผลของสื่อวิธีสอน หรือนวัตกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและพัฒนาขึ้นว่ามีประสิทธิผล (Effectiveness) เพียงใดก็นำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่อยู่ในระดับเหมาะสม แล้วนำผลการทดลองมาวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผล

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2546 : 170) ได้กล่าวถึงดัชนีประสิทธิผลไว้ว่า ค่าที่คำนวณจะให้เป็นทศนิยม ซึ่งค่าทศนิยมที่ได้ถ้ามีค่าใกล้ 1 มากเพียงใดยิ่งแสดงว่าสื่อนั้นมีประสิทธิภาพ

มาก ข้อมูลที่นำมาใช้ในการคำนวณ มาจากคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งการทดสอบก่อนเรียน และการทดสอบหลังเรียน

สูตรในการคำนวณค่าดัชนีประสิทธิผล ดังนี้

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน} - \text{ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน}}{\text{ร้อยละของคะแนนเต็มหลังเรียน} - \text{ร้อยละของคะแนนเต็มก่อนเรียน}}$$

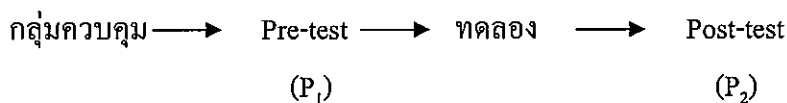
สำหรับเกณฑ์ที่ยอมรับได้ว่าสื่อหรือนวัตกรรมมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ได้จริงคือมีค่าตั้งแต่ 0.05

เชษฐ กิจระการ (2546 : 1-6) ได้กล่าวถึง ดัชนีประสิทธิผล (The Effectiveness Index) ไว้ว่าเมื่อมีการประเมินสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นมารวมก็จะดูถึงประสิทธิผลทางด้านการสอนและการประเมินสื่ออื่น ๆ ตามปกติแล้วจะเป็นการประเมินความแตกต่าง ของค่าคะแนนใน 2 ลักษณะ คือความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและคะแนน การทดสอบหลังเรียนหรือเป็นการทดสอบความแตกต่างเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในทางปฏิบัติ ส่วนมากจะเน้นที่ผลของความแตกต่าง ทางสถิติ แต่ในทางปฏิบัติส่วนมากจะเน้นที่ผลของความแตกต่างที่แท้จริงมากกว่าผลของความแตกต่างทางสถิติแต่ในบางกรณีการเปรียบเทียบเพียง 2 ลักษณะก็อาจจะยังไม่เป็นที่เพียงพอเช่น ในกรณีของการทดลองใช้สื่อของการเรียนการสอนครั้งหนึ่งปรากฏว่ากลุ่มที่ 1 การทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 18% การทดสอบหลังเรียนได้คะแนน 67% และกลุ่มที่ 2 การทดสอบก่อนเรียนได้คะแนน 27% การทดสอบหลังเรียนได้คะแนน 74% ซึ่งเมื่อนำผลการวิเคราะห์ทางสถิติปรากฏว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้ง 2 กลุ่ม แต่เมื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบหลังเรียนระหว่างทั้ง 2 กลุ่ม ปรากฏว่าไม่มีแตกต่างกัน ซึ่งไม่สามารถระบุได้ว่าเกิดขึ้นเพราะตัวแปรการทดลอง (Treatment) นั้นหรือไม่ เนื่องจากการทดสอบทั้งสองกรณีนี้มีคะแนนพื้นฐาน (คะแนนทดสอบก่อนเรียน) แตกต่างกัน ซึ่งจะส่งผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนที่เพิ่มขึ้นได้สูงสุดของแต่ละกรณี

ดัชนีประสิทธิผลสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อประเมินสื่อ โดยเริ่มจากการทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นตัวชี้วัดว่าผู้เขียนมีความรู้พื้นฐานอยู่ในระดับใดรวมถึงการวัดทางด้าน ความเชื่อ เจตคติความตั้งใจของผู้เรียนคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาแปลงให้เป็นร้อยละ หาค่าคะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้ นำนักเรียนเข้ารับการทดลองเสร็จแล้วทำการทดสอบหลังเรียน แล้วนำคะแนนที่ได้มาหาดัชนีประสิทธิผล โดยนำคะแนนก่อนเรียนไปลบออกจากคะแนน หลัง

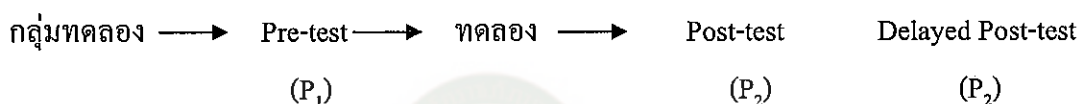




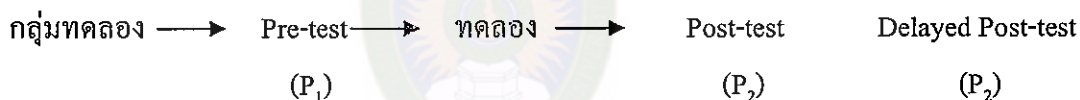


กลุ่มตัวอย่างได้มา โดยการสุ่ม จึงอนุมานได้ว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียน จะมีค่าไม่แตกต่างกัน ดังนั้นวิธีการหาค่าดัชนีประสิทธิผลจึงไม่นำค่า Pre-test เข้ามาเกี่ยวข้องกับ The Delayed Post-test Design เป็นรูปการวิจัยที่ทดสอบหลังเรียนนั้น คือ การได้ทดสอบความคงทนของการเรียนรู้ โดยยกเว้นช่วงระยะเวลาในการทดสอบหลังเรียน ซึ่งมีรูปแบบ ดังนี้

### Immediate



กลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการสุ่ม



สรุปได้ว่า ดัชนีประสิทธิผลเป็นการหาประสิทธิผลของสื่อวัตกรรมหลังเรียนว่า ผู้เรียนมีความก้าวหน้าหรือมีความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากการใช้สื่อมากน้อยเพียงใด เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนการใช้สื่อ

### ความพึงพอใจในการเรียนรู้

#### 1. ความหมายความพึงพอใจ

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า “ความพึงพอใจ” ไว้ดังนี้

อรุณ รักธรรม (2547 : 228-232) กล่าวว่าความพึงพอใจหมายถึงการสร้างภาวะทางใจในลักษณะของการกระทำสิ่งใดให้สำเร็จด้วยความเต็มใจซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากแรงจูงใจ

กิตติมา ปรีดีดิลก (2549 : 321-322) กล่าวว่าความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ และได้รับการตอบสนองความต้องการนั้น



ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2542 : 15) ได้ให้ความหมาย ความพึงพอใจ ในการตอบสนองว่า เป็นความรู้สึกพอใจในการร่วมกิจกรรม แบบเต็มใจ และพึงพอใจจนเกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น ร้องรำทำเพลง ร่วมกับคนอื่นด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน สนุกกับการเล่นเกมตัวเลข เป็นต้น

ศุภสิริ โสมาเกต (2544 : 49) ได้ให้ความหมายของคำว่าความพึงพอใจไว้ว่าความ พึงพอใจหมายถึงความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อกิจกรรมในเชิงบวกดังนั้นความ พึงพอใจการเรียนรู้จึงหมายถึงความรู้สึกพอใจชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการ สอนและต้องการดำเนินตามกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ

สาโรช ไชยสมบัติ (2545 : 15) กล่าวว่า ความพึงพอใจ เป็นปัจจัยสำคัญประการ หนึ่งที่จะช่วยให้ประสบผลสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นงานเกี่ยวกับการให้บริการ ดังนั้นผู้ ให้บริการจึงต้องจัดให้บริการ และปฏิบัติงานดำเนินการ ให้ผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจด้วย ความพึงพอใจ

กู๊ด Good (1973 : 320) กล่าวว่าความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึงสภาพคุณภาพ หรือระดับความพอใจที่มีผลมาจากความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้น ๆ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นการสนองตอบในลักษณะที่ชื่นชอบชื่นชมพอใจ ใน การได้รับจากสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์พัฒนาการในทุก ด้านในระดับต่าง ๆ กันตามศักยภาพของผู้เรียนเป็นผลทำให้เห็นระดับความสำเร็จบรรลุเป็น เป้าหมายของครูผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน

## 2. องค์ประกอบของความพึงพอใจ

เผชิญ กิจระการ (2546 : 45) ได้กล่าวถึงแนวคิดของแฮทฟีลด์และฮิวแมน ที่ได้ทำ การพัฒนาแนวความคิดของนักวิจัยต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือวัดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน พบว่าองค์ประกอบที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจมีองค์ประกอบ 5 ประการดังนี้

ตัวแปรที่ 1 องค์ประกอบที่เกี่ยวกับงานปัจจุบันประกอบด้วย

1. ความตื่นเต้น/น่าเบื่อ
2. ความสนุกสนาน/ความไม่สนุกสนาน
3. ความโล่ง/ความสลับ
4. ความท้าทาย/ความไม่ท้าทาย
5. ความพึงพอใจ/ไม่พึงพอใจ

ตัวแปรที่ 2 องค์ประกอบทางด้านค่าจ้างประกอบด้วย

1. ถือว่าเป็นรางวัล/ไม่ถือว่าเป็นรางวัล
2. มาก/น้อย
3. เป็นทางบวก/เป็นทางลบ

ตัวแปรที่ 3 องค์ประกอบทางด้านเลื่อนตำแหน่งประกอบด้วย

1. ยุติธรรม/ไม่ยุติธรรม
2. เชื้อถือได้/เชื้อถือไม่ได้
3. เป็นเชิงบวก/เป็นเชิงลบ
4. เป็นเหตุผล/ไม่เป็นเหตุผล

ตัวแปรที่ 4 องค์ประกอบทางด้านผู้นิเทศผู้บังคับบัญชาประกอบด้วย

1. อยู่ใกล้/อยู่ไกล
2. ยุติธรรมแบบจริงจัง/ไม่ยุติธรรม
3. เป็นมิตร/ค่อนข้างเป็นมิตร
4. เหมาะสมทางคุณสมบัติ/ไม่เหมาะสมทางคุณสมบัติ

ตัวแปรที่ 5 องค์ประกอบทางด้านเพื่อนร่วมงานประกอบด้วย

1. เป็นระเบียบเรียบร้อย/ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย
2. จงรักภักดีต่อที่ทำงาน/ไม่จงรักภักดีต่อที่ทำงานและเพื่อนร่วมงาน
3. สนุกสนานร่าเริง/ดูไม่มีชีวิตชีวา
4. ดูน่าสนใจเอาใจจริงเอาใจ/ดูเหน้อย

สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่ส่งผลกระทบต่อความพอใจนั้นขึ้นอยู่กับงานที่ทำ ในปัจจุบัน ค่าจ้างหรือรางวัลตำแหน่งฐานะ สถานภาพผู้นำและเพื่อนร่วมงานซึ่งส่งผลโดยตรงต่อผู้ปฏิบัติงาน

### 3. การสร้างแรงจูงใจให้เกิดการพึงพอใจ

ศุกศิริ โสมาเกต (2544 : 49) ได้ศึกษาแนวคิดของสก๊อต (Scott, 1970) และนำมาใช้ในการสร้างแรงจูงใจในการทำงานมีลักษณะดังนี้

ลักษณะที่ 1 งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัวและความหมายต่อผู้ทำ

ลักษณะที่ 2 งานต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จได้โดยใช้ระบบ การทำงานและควบคุมที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ได้ผลในการสร้างสิ่งจูงใจภายในเป้าหมายของงาน

ต้องมีความภาคภูมิใจในการทำงาน โดยตรงงานนั้นสามารถทำให้สำเร็จ การนำแนวคิดมาใช้ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน มีแนวทางดังนี้

1. ศึกษาความต้องการความสนใจของผู้เรียนและระดับความสามารถหรือพัฒนาการตามวัยของผู้เรียน
2. วางแผนการสอนอย่างเป็นกระบวนการและประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ
3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและกำหนดเป้าหมายในการทำงานสะท้อนผลงานและทำงานร่วมกันได้

นอกจากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าวแล้ว เมื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูผู้สอนจะต้องมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมวิธีการสื่ออุปกรณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความพึงพอใจให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนจนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง โดยให้ผู้เรียนได้รับผลตอบแทนจากการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง โดยเฉพาะผลตอบแทนภายในหรือรางวัลภายในที่เป็นความรู้สึกของผู้เรียนเช่นความรู้สึกถึงความสำเร็จของตนเมื่อสามารถเอาชนะความยุ่งยากต่าง ๆ ได้ทำให้เกิดความภาคภูมิใจความมั่นใจส่วนผลตอบแทนภายนอกเช่นคำชมเชยคะแนนผลสัมฤทธิ์ที่น่าพอใจตลอดจนได้รับการยกย่องชมเชยจากบุคคลอื่นพ่อแม่ผู้ปกครอง

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของความพึงพอใจเกิดจากปัจจัยภายในผู้เรียน ได้แก่ ความชอบใจความสนใจจึงทำให้เกิดการเรียนรู้และองค์ประกอบภายนอกเป็นกระบวนการ ที่ครูจัดประสบการณ์ให้เกิดแรงจูงใจนำไปสู่ความสำเร็จในเป้าหมายเมื่อผู้เรียนมีความพึงพอใจ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือแบบสอบถามซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับในการวัด คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งจากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาษาจีนประกอบเกม ดังนี้

#### 1. งานวิจัยในประเทศ

จริญญา สอนสุด (2550 : 84-90) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้อาษาจีนประกอบเกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษา พบว่า

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านเขานางต๋วมอำเภอหนองบัวจังหวัด นครสวรรค์ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
2. นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็มมากกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด
3. นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมมีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดวงณา ขาวสุข (2549 : 70-74) ได้ทำการวิจัยเรื่องการฝึกการออกเสียง ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัด โชติการามจำนวน 25 คนปีการศึกษา 2549 ผลการวิจัยพบว่าการฝึกออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมทำให้นักเรียน เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานและช่วยให้นักเรียนออกเสียง ได้ถูกต้องมากขึ้น

น้ำผึ้ง ยาน้ำ (2550 : 57-60) ได้วิจัยผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้การ สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 การวิจัย ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โรงเรียนอนุบาลวัด ไตรรัตนารามดำเนินการทดลอง โดย ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ของโรงเรียนอนุบาลวัด ไตรรัตนารามจำนวน 30 คนโดยใช้แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนผลการวิจัยพบว่าหลังเรียน โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และ นักเรียนมีคะแนนความคงทนในการเรียนรู้การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับดี

สือ ยี่ (2550 : 99) ได้ศึกษาผลการสอน โดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการพูด ภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษาที่ได้รับการสอน โดยใช้เกมมีความสามารถในการพูดภาษาจีนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการสอน โดยใช้เกมมีค่าเท่ากับ 0.7282 คิดเป็น ร้อย ละ 72.82
3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การพูดภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ใน ระดับที่น่าพอใจมาก

สุทธิยา รัตนมงคล (2550 : 79) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการสอนวิชาภาษาจีนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า

1. ได้แผนการสอนวิชาภาษาจีนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจำนวน 15 แผน ใช้เวลาสอน 30 คาบ ๆ ละ 50 นาที ทุกแผนได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญโดยการหาค่า I.O.C. แล้ว เมื่อนำแผนการสอนไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพบว่า ทุกแผนสามารถพัฒนาทักษะภาษาจีนเป็นที่น่าพอใจ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีผลการเรียนในด้านความรู้ภาษาจีนคะแนนเฉลี่ยรวมร้อยละ 80.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

3. พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับพอใช้และพฤติกรรมที่นักเรียนมีความตั้งใจทำงานมีค่าเฉลี่ยสูงสุด และอยู่ในระดับดี

ชาลี ศรีพุทธารธรรม (2551 : 116) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนเสริมทักษะการพูดคำไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยเทคนิคห้องจำลองคำสัมผัสสำหรับชาวต่างชาติที่พูดภาษาจีน เป็นภาษาแม่ สรุปผลการวิจัย

1. บทเรียนเสริมทักษะการพูดคำไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยเทคนิคห้องจำลองคำสัมผัส สำหรับชาวต่างชาติที่พูดภาษาจีนเป็นภาษาแม่มีประสิทธิภาพ 78.45/77.03 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 แสดงว่าบทเรียนนี้มีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของชาวต่างชาติที่พูดภาษาจีนเป็นภาษาแม่หลังเรียนบทเรียนเสริมทักษะการพูดคำไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยเทคนิคห้องจำลองคำสัมผัสสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

3. กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยบทเรียนเสริมทักษะการพูดคำไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันด้วยเทคนิคห้องจำลองคำสัมผัส สำหรับชาวต่างชาติที่พูดภาษาจีนเป็นภาษาแม่อยู่ในระดับสูง

คุณณี วงศ์สันติชน (2551 : 87) ได้ศึกษาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ วิชาภาษาจีน เรื่องวัฒนธรรมจีนเกี่ยวกับเทศกาลตวนอู่ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคริสต์ธรรมวิทยา ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ วิชาภาษาจีน เรื่องวัฒนธรรมจีนเกี่ยวกับเทศกาลตวนอู่ที่ผลิตขึ้น มีประสิทธิภาพ 73.73/77.74 ในการทดลองแบบภาคสนาม เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75

2. นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนจากชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เรื่องวัฒนธรรมจีนเกี่ยวกับเทศกาลตวันอู่ เพิ่มขึ้นจากเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

3. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ในระดับเห็นด้วยมาก อุมารินทร์ ยอดสนธิ (2551 : 1) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการออกเสียงพยัญชนะ zh ch sh r และวรรณยุกต์ภาษาจีนของนักเรียนให้สูงขึ้นและศึกษาเจตคติของนักเรียนที่ศึกษาต่อวิชาภาษาจีน กลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เลือกเรียนวิชาภาษาจีน โรงเรียนห้องสอนศึกษา ที่ผลการเรียนต่ำ จำนวน 15 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้วิจัยประกอบด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง แบบฝึกหัด แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงพยัญชนะ zh ch sh r และวรรณยุกต์ ภาษาจีนสูงกว่าก่อนเรียนในระดับ 0.01 รวมถึงนักเรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาจีนอยู่ในระดับดี

ตงหัว ไซ่ (2552 : 132) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาบทเรียนภาษาจีน โดยใช้เนื้อหาในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งวินโจว มณฑลเจ้อเจียง ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนภาษาจีนที่สร้างขึ้นทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนสูงขึ้น นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวกับท้องถิ่นมากขึ้น ทำให้นักเรียนรักท้องถิ่นมากขึ้นและมีแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาจีนสูงขึ้น

สิ่ว เจิ้ง (2552 : 102) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของบทเรียนภาษาจีนที่สร้างโดยใช้ข้อมูลในท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห่ายอัน มณฑลเจียงซู ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนภาษาจีนที่สร้างโดยข้อมูลในท้องถิ่น สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้กับนักเรียน และนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนท้องถิ่นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนเดิม เพราะว่าบทเรียนที่สร้างโดยข้อมูลในท้องถิ่นเป็นบทเรียนที่ใกล้ชิดกับนักเรียน ทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้อย่างใกล้ชิด และสามารถศึกษาค้นคว้าความรู้จากแหล่งการเรียนรู้จริงได้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีนสูงขึ้น

นุกูล ธรรมจง (2553 : 79) ได้ศึกษาผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง สัทอักษรภาษาจีนกลาง “ไทยพินอินที่มีต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนกลางของนักศึกษาโปรแกรมวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ผลการวิจัยพบว่า



1. แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง “ไทยพินอิน” ทั้ง 9 ชุด ที่สร้างและพัฒนาขึ้น มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ 80.69/89.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน(80/80) ที่ตั้งไว้

2. ดัชนีประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง “ไทยพินอิน” ทั้ง 9 ชุด ที่สร้างและพัฒนาขึ้นมีค่าร้อยละ 71.13

3. การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง “ไทยพินอิน” ก่อนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษร ภาษาจีนกลาง “ไทยพินอิน” ปรากฏว่า การทดสอบหลังเรียนมีค่าคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง “ไทยพินอิน” อยู่ในระดับดี ( $X = 4.45$ )

ขจรวรรณ ภู่อจระ (2553 : 124) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน เรื่อง อาหารและเครื่องดื่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน เรื่อง อาหารและเครื่องดื่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 75.62/ 75.81 ตามเกณฑ์ 75/75 2) นักเรียนที่เรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน เรื่อง อาหารและเครื่องดื่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน เรื่อง อาหาร และเครื่องดื่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมาก

Xiaoxin She (2554 : 74) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการเรียนรู้ภาษาจีน โดยใช้บริบทของท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ ผลการวิจัย 1. ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ภาษาจีน โดยใช้บริบทของท้องถิ่น มีค่าเท่ากับ 81.20/81.71 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ประไพโร จันทะบัณฑิต (2555 : 99) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยใช้ Pīn yīn ในการสอน ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลจากการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนเบื้องต้น โดยใช้ Pīn yīn ในการสอน ซึ่งปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการสอน โดยใช้ Pīn yīn ในการสอน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.05 โดย คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนรวมหลังเรียน 1088 คะแนน มีคะแนนรวมก่อนเรียน 458 คะแนน

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนกลางมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเรียนและเมื่อค่า  $t$  - test (Dependent) มีนัยทางสถิติที่ระดับ 0.05

ปิยะพงษ์ วงศ์มูเงิน (2556 : 95) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบ 4 MAT ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 26 คน มีคะแนนทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 จำนวน 23.50 คน โดยมีคะแนนเฉลี่ย 16.12 คิดเป็นร้อยละ 90.38 ซึ่งนักเรียนกลุ่มเป้าหมายผ่านเกณฑ์มากกว่าร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบ 4 MAT หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

3. ดัชนีประสิทธิผลของการพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบ 4 MAT มีค่าร้อยละ 70.12

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน โดยใช้รูปแบบ 4 MAT อยู่ในระดับพึงพอใจมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดคือนักเรียนได้รับความรู้ใหม่ ๆ จากเนื้อหาวิชา รองลงมาคือ เนื้อหาวิชาน่าสนใจ ชวนให้อยากเรียนรู้ และรูปแบบ 4 MAT ชั้นการปรับความรู้ให้เหมาะสมกับตนเองและสรุปองค์ความรู้จากที่ได้เรียนรู้ ตามลำดับ

## 2. งานวิจัยต่างประเทศ

Choi (2000 : 2838-A) ได้ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศของครูในประเทศเกาหลี จำนวน 110 คน เกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยการใช้เกมและเพลงเป็นการจูงใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าเกมและเพลงสามารถเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสื่อสารได้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะอย่างผสมผสานกลมกลืนเป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญเป็นการเรียนการสอนที่ใช้ได้ทั้งเรียนรู้เชิงสื่อสารและเรียนรู้ไวยากรณ์ไปพร้อม ๆ กัน



Allen (2005 : 2168-A) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบผลการอ่านเพื่อความเพลิดเพลินด้วยวิธีฝึกสมาธิการอ่านในใจที่เรียกว่า SSR (Sustained Silent Reading) เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษากลุ่มที่มีความสามารถในการอ่านต่ำโดยเปรียบเทียบ SSR แบบดั้งเดิมคืออ่านแล้วทดสอบกับ SSR แบบใหม่คืออ่านแล้วให้เล่นเกมความจำประกอบผลปรากฏว่าการอ่านแบบ SSR แบบที่มีเกมประกอบทำให้ผลสัมฤทธิ์จากการตอบคำถามสูงขึ้นกว่าการอ่านแบบ SSR ดั้งเดิม

Ojeda (2005 : 2969-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนกับการใช้วิธีและเทคนิคการสอนแบบเดิม ๆ โดยได้นำเกมเข้ามาใช้ในลักษณะของการจัดการสอนแบบเน้นภาระงานและใช้ Communicative Approach ร่วมด้วยโดยใช้สอนในรายวิชาภาษาสเปนเบื้องต้น 2 ในการสอน (กลุ่มแรกเป็นกลุ่มทดลองส่วนอีกกลุ่มเป็นกลุ่มควบคุม) ผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณพบว่าเกมหนึ่งที่ทำให้สมมติฐานเป็นจริงกล่าวคือผู้เรียนที่ได้เรียนและเล่นเกมคำศัพท์จะมีแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าผู้เรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการเดิม ๆ ซึ่งการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนการสอนนั้นเกมสามารถเสริมสร้างบรรยากาศอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมการทำงานหรือกิจกรรมร่วมกันอย่างเป็นสังคมนระหว่างผู้เรียนเพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอน

Geetha and Siegler (2008 : 375-394 A) ได้ศึกษาการเล่นเกมที่กระดานตัวเลขเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางเลขของเด็กวัยอนุบาลจากการสุ่มเด็กก่อนวัยเรียนจาก 10 ศูนย์ในเมืองใหญ่จำนวน 72 คนในการเล่นเกมที่กระดานตัวเลขโดยมีการฝึกอบรมจากการทดสอบเหลือเด็ก 64 คนเล่นเกมรุ่นอื่นที่ใช้สีแทนตัวเลขทักษะการคำนวณผลการประเมินเมื่อสิ้นสุดระยะเวลาสองสัปดาห์เด็ก ๆ ที่เล่นเกมมีการนับจำนวนได้ดีขึ้นและมีทักษะการระบุจำนวนดีกว่าเด็กที่เล่นเกมสีเด็ก ๆ ที่เล่นเกมตัวเลขก็สามารถทำคะแนนสูงขึ้นและมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ

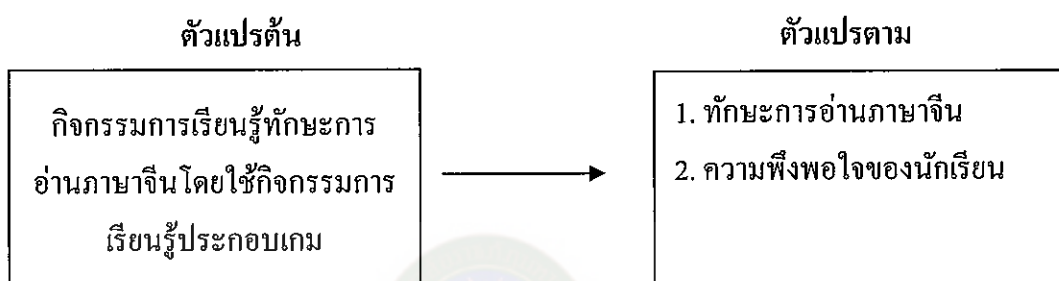
Patrice (2008 : 20-23) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนชั้นอนุบาลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่าเกมการเรียนการสอนมีประโยชน์สำหรับนักเรียนผลการประเมินก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมประกอบการเรียนการสอนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะทางภาษาทุก ๆ ด้านมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนนักเรียนตื่นตัวต่อการรับรู้และพร้อมที่จะเรียนรู้เกมจึงถือว่าเป็นกิจกรรมที่สำคัญต่อการเรียนในทุกระดับชั้น

### กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของชุมนุมภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบเกมของชุมชนภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. แบบแผนการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมชนภาษาจีน ภาคเรียนที่ 2/2557 จำนวน 20 คน โดยเลือกแบบเจาะจง

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศวิชาภาษาจีน จำนวน 10 แผน 10 ชั่วโมง
2. แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน จำนวน 10 ข้อ และเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

## ขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบ เกม สร้างขึ้น โดยยึดสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดจากหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มีลำดับขั้นในการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามกรอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เพื่อให้ทราบเป้าหมายของหลักสูตรตามมาตรฐานตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลางและคุณภาพผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2551 : 5-71)

1.2 ศึกษาเนื้อหาที่จะใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบการศึกษาค้นคว้าที่สอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่องแล้วทำการวิเคราะห์เป็นหน่วยย่อย ๆ เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 10 แผน ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้และระยะเวลา

แผนการ เรียนรู้	เรื่อง	จำนวน (ชั่วโมง)
1	สระเดี่ยว a o e i u ü	1
2	เสียงวรรณยุกต์ โทนเสียง 4 เสียง	1
3	b p 你好 (สวัสดี)	1
4	m f 你早 (สวัสดีตอนเช้า)	1
5	d t 再见 (ลาก่อน)	1
6	n l 早安 (อรุณสวัสดิ์)	1
7	g k h 我是班亚 (ฉันคือปัญญา)	1
8	j q x 你叫什么名字 (คุณชื่ออะไร)	1
9	zh ch sh 你是谁 (คุณคือใคร)	1
10	z c s 您贵姓 (คุณนามสกุลอะไร)	1

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
พิจารณาตรวจสอบเสนอแนะในส่วนที่บกพร่องเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจแก้ไขเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ  
เพื่อประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 ท่านประกอบด้วย

1.4.1 ดร.สมปอง ศรีภักถยา วุฒิการศึกษา ศษ.ค. สาขาหลักสูตรและการสอน  
ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร

1.4.2 ผศ.ว่าที่ร้อยตรี ดร.อรัญ ชูยกระเดื่อง วุฒิการศึกษา กศ.ค. สาขาวิจัย  
และประเมินผลการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล

1.4.3 อาจารย์พิณพร คงแทน วุฒิการศึกษา กศ.ม. สาขาหลักสูตรและการ  
สอน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร

1.4.4 อาจารย์ทัศนีย์ ลามี ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาจีน วุฒิการศึกษา กศ.ม. สาขา  
หลักสูตรและการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร

1.4.5 Miss Li yajia ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาจีน

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมไปเสนอผู้เชี่ยวชาญให้  
ตรวจสอบความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินตามความเหมาะสมแบ่งได้ 5 ระดับดังนี้

เห็นว่าเหมาะสมมากที่สุด ให้ 5 คะแนน

เห็นว่าเหมาะสมมาก ให้ 4 คะแนน

เห็นว่าเหมาะสมปานกลาง ให้ 3 คะแนน

เห็นว่าเหมาะสมน้อย ให้ 2 คะแนน

เห็นว่าเหมาะสมน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

โดยพิจารณาเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยตามความเหมาะสม ดังนี้

4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์คุณภาพเหมาะสมที่  
จะนำมาใช้ในการวิจัย ต่อไป ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40

(ภาคผนวก ค : 118 - 119)