ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

MENGYU BAO

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
กันยายน 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของ Mengyu Bao ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งฟ้า กิติญาณุสันต์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ดร.มณเทียร ชมดอกไม้)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ลัดดา ศุขปรีดี)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งฟ้า กิติญาณุสันต์)

.....กรรมการ
(ดร.มณเทียร ชมดอกไม้)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร ศรีญาณลักษณ์)

คณะศึกษาศาสตร์อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยบูรพา

.....คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิชิต สุรัตน์เรืองชัย)
วันที่ 29 เดือน กันยายน พ.ศ. 2560

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งฟ้า กิติญาณุสันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ดร.มณเฑียร ชมดอกไม้ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำแนวทางที่ถูกต้อง ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความละเอียดถี่ถ้วน และเอาใจใส่ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร ศรีญาณลักษณ์ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่กรุณาให้ความรู้ ให้คำปรึกษา ตรวจแก้ไขและวิจารณ์ผลงานทำให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบ รวมทั้งให้คำแนะนำแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีคุณภาพ นอกจากนี้ ยังได้รับความอนุเคราะห์จากท่านผู้อำนวยการโรงเรียนดาราสมุทร ตลอดจนเพื่อนครูและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.คงรัฐ นวลแปง ที่ช่วยวิเคราะห์ข้อมูล ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์โสภี ชาญเชิงยุทธชัย คณะกรรมการที่ให้ข้อเสนอแนะทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณทุก ๆ ท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือหรือเป็นกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จด้วยดี

Mengyu Bao

54921486: สาขาวิชา: หลักสูตรและการสอน; กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน)
คำสำคัญ: ความสามารถในการอ่านออกเสียง/ วิธีสอนโดยใช้เกม/ การอ่านออกเสียงภาษาจีน

Mengyu Bao: ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 (RESULT OF CHINESE LANGUAGE READING ALOUD ABILITY BY USING GAME TEACHING METHOD FOR MATTHAYOMSUKSA II STUDENTS) คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: รุ่งฟ้า กิติญาณุสันต์, Ed.D., มณเทียร ชมดอกไม้, ค.ด. 280 หน้า. ปี พ.ศ. 2560.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด และ 3) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) และใช้วิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม จำนวน 4 แผน มีผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 4.08 จากคะแนนเต็ม 5 โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเองโดยใช้เวลาแผนละ 3 คาบ รวม 12 คาบ 2) แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 ฉบับ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .76, .70, .72, และ .72 ตามลำดับ และ 3) แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .76 การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test) และ F-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อน หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

54921486: MAJOR: CURRICULUM AND INSTRUCTION; M.Ed. (CURRICULUM AND INSTRUCTION)
KEYWORDS: LANGUAGE READING ALOUD ABILITY/ USING GAME TEACHEING METHOD/ CHINESE LANGUAGE READING ALOUD

MENGYU BAO: RESULT OF CHINESE LANGUAGE READING ALOUD ABILITY BY USING GAMES TEACHING METHOD FOR MATTHAYOMSUKSA II STUDENTS. ADVISORY COMMITTEE: RUNGPHA KITTIYANUSAN, Ed.D., MONTIEN CHOMDOKMAI, Ph.D. 280 P. 2017.

The purposes of this research were 1) to compare Chinese Language reading aloud ability for Mathayom suksa two students before and after learning with games teaching method, 2) to compare Chinese Language reading aloud ability of the students after learning with games teaching method with the set criteria; and 3) to compare Chinese Language reading aloud ability among the high achiever group, the moderate group and the low achiever group of students after using games teaching method. The samples used in this study were 2/8 mathayom suksa students at Darasamutr Sriracha School, Chonburi province in the first semester of the academic year 2017, The tools used in this research were 1) four lesson plans having quality of 4.08 out of 5, 2) four quizes having reliability of .76, .70, .72, and .72, and 3) a test of Chinese Language reading aloud having the reliability of .76. The statistical analysis employed were mean, standard deviation, t-test dependent and F-test.

The research results were;

1. The Chinese Language reading aloud ability of Mathayomsuksa 2 students after learning with games teaching method is higher than before learning at the significance of .05 level.

2. Chinese Language reading aloud ability of Mathayomsuksa 2 students after learning with of games teaching method is higher than the set criteria at the significance of .05 level.

3. Chinese Language reading aloud ability of Mathayomsuksa 2 students who are in the high achiever group, the moderate group and the low achiever group of students after learning with games teaching method are not significant diffevent at the .05 level.

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

สารบัญ ..... ฉ

สารบัญตาราง ..... ซ

สารบัญภาพ ..... ญ

บทที่

1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย 6

สมมติฐานของการวิจัย 7

กรอบแนวคิดในการวิจัย 7

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย 7

ขอบเขตของการวิจัย 8

นิยามศัพท์เฉพาะ 9

2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 11

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 11

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา เฉพาะสาระการเรียนรู้ภาษาจีน 20

การจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 25

การอ่านออกเสียงภาษาจีน 27

การใช้เกมในการสอนการอ่านออกเสียงภาษาจีน 58

แนวการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง 69

การวัดความสามารถในการอ่านออกเสียง 76

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ 101

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 102

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย	111
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	111
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	113
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	114
การเก็บรวบรวมข้อมูล	126
การวิเคราะห์ข้อมูล	127
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	127
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	131
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	131
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	132
5 สรุปผลและอภิปรายผล	134
สรุปผลการวิจัย	135
อภิปรายผลการวิจัย	135
ข้อเสนอแนะ	141
บรรณานุกรม	142
ภาคผนวก	153
ภาคผนวก ก	154
ภาคผนวก ข	170
ประวัติย่อของผู้วิจัย	280

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี	22
2	โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	23
3	ส่วนประกอบของพยางค์เสียงสัทอักษรภาษาจีน	42
4	การจัดกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน	112
5	ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ก่อนเรียนของกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน	112
6	ผลการเปรียบเทียบเป็นรายคู่ภายหลังจากการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว	113
7	การวิเคราะห์ตัวชี้วัดชั้นปี จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และเกมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้	115
8	การวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้เพื่อกำหนดแบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้	119
9	การวิเคราะห์แบบทดสอบให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้	124
10	ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม	132
11	ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด	132
12	คะแนนค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน	133
13	ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม	133
14	ค่าความเที่ยวตรงเชิงหาของแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้เชี่ยวชาญ	156

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
15	ค่าความเที่ยวตรงเชิงหาของแบบทดสอบย่อย ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	158
16	คะแนนจากการทำแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน	162
17	คะแนนจากการทำแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน กลุ่มเก่ง	164
18	ผลคะแนนจากการทำแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน กลุ่มปานกลาง	165
19	คะแนนจากการทำแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน กลุ่มอ่อน	166
20	คะแนนจากการทำแบบทดสอบย่อยท้ายแผนของนักเรียน	167
21	การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สูตร E_1/E_2	169

สารบัญภาพ

ภาพที่ หน้า

1 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 7

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญตามอิทธิพลทางเศรษฐกิจซึ่งคนทั่วโลกนิยมเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นภาษาหนึ่งขององค์การสหประชาชาติ การเรียนรู้ภาษาจีนของคนไทยจึงมีความจำเป็นในการเพิ่มศักยภาพการสื่อสารกับประชากรในประเทศจีนและในประชาคมโลก เพราะภาษาจีนมิใช่สื่อสารกันเพียงภายในประเทศจีนเท่านั้น หากมีผู้นิยมใช้กันทั่วโลก และมีผู้นิยมใช้มากที่สุดด้วย การส่งเสริมให้คนไทยสามารถใช้ภาษาจีนได้ จะส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ และการมีสัมพันธไมตรีอันดีกับสาธารณรัฐประชาชนจีนซึ่งมีบทบาทสำคัญมากในด้านการค้าและเศรษฐกิจ การร่วมลงทุนในธุรกิจต่าง ๆ การค้า การบริการและการท่องเที่ยว ระหว่างไทยและจีนเกิดขึ้นอย่างกว้างขวาง ส่งผลให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในสถานศึกษาทั้งในระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา โดยกระทรวงศึกษาธิการได้จัดทำสาระการเรียนรู้ภาษาจีนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ขึ้นสำหรับให้โรงเรียนใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาจีนมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และก้าวสู่มาตรฐานอันเป็นที่ยอมรับในระดับสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 1)

สาระการเรียนรู้ภาษาจีนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ประกอบด้วย 1) การใช้ภาษาจีนในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน-แสดงออก แลกเปลี่ยน ข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ สรุปความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม 2) การใช้ภาษาจีนตามแบบแผนและวัฒนธรรมจีน รู้และเข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของจีนกับของไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม 3) การใช้ภาษาจีนในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน 4) การใช้ภาษาจีนในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก ทั้งนี้ เป้าหมายการเรียนรู้ดังกล่าวกำหนดขึ้นตามมาตรฐาน

การเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 3)

มาตรฐาน 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

มาตรฐาน 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนภาษาจีนจะประสบผลสำเร็จได้นั้น จะต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ครูผู้สอน หลักสูตร ตำรา สื่อการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและสามารถสื่อสารภาษาจีนขั้นพื้นฐานอย่างมีประสิทธิภาพตามสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการแสดงออก สามารถใช้ภาษาจีนในการแสวงหาความรู้ ศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ มีความรู้ความเข้าใจเรื่องราวและวัฒนธรรมจีน เพื่อเข้าถึงปรัชญา วิธีคิด และวิถีชีวิตของชาวจีน สามารถเปรียบเทียบและถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยและจีนด้วยภาษาจีนอย่างสร้างสรรค์ และมีเจตคติที่ดีต่อภาษาจีน

ในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ภาษาจีนถือว่าเป็นภาษาต่างประเทศ ภาษาที่สองที่มีการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลายในสถานศึกษา ซึ่งพบปัญหาและอุปสรรคมากมาย แสดงให้เห็น จากผลงานวิจัยของชุน เหล่ย (2551) ได้ทำการศึกษาเรื่อง สภาพและแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนระดับช่วงชั้นที่ 3-4 ในจังหวัดนครปฐม พบว่า สภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน คือ นักเรียนขาดความเข้าใจในการเรียน ครูไม่จัดบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ นักเรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

จินตนา ภู่ธนานุสรณ์ (2552) ได้ทำการวิจัย เรื่องปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของโรงเรียนสอนภาษาจีน สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) กรุงเทพมหานคร พบว่า ปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของโรงเรียนสอนภาษาจีน สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช) กรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน

คือ ส่งเสริมให้ครูวัดผลการศึกษาอย่างหลากหลาย ครูควรใช้สื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้ไม่น่าเบื่อ

นอกจากนี้ กนกวรรณ ทับสีรัก (2559) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีปัญหาด้านทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน มีการออกเสียงพยัญชนะ และสระพินอินที่ผิดจากหลักการอ่าน อีกทั้งไม่สามารถสะกดเสียงอ่านได้อีก ทั้งยังเกิดการสับสนระหว่างพยัญชนะ พินอิน และตัวอักษรภาษาอังกฤษ ส่งผลให้มีคะแนนการอ่านของนักเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และได้วิเคราะห์สาเหตุของการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนไว้ด้วยว่า ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาดังกล่าว คือ นักเรียนไม่สนใจและเบื่อหน่ายกิจกรรมการเรียนการสอนอ่านที่มีแต่อ่านพร้อมกันทั้งห้องเรียน อ่านเป็นรายกลุ่ม และการอ่านเป็นรายบุคคล

จากผลการวิจัยดังที่ได้กล่าวมาสะท้อนว่าบรรยากาศของการเรียนการสอนภาษาจีน การสร้างแรงจูงใจ สื่อการเรียนการสอน ตลอดจนวิธีสอนต่าง ๆ โดยเฉพาะการอ่านออกเสียงเป็นปัญหาต่อการเรียนและความก้าวหน้าทางภาษาจีน ทำให้ตระหนักถึงความสำคัญในการแก้ปัญหาดังกล่าว

ผู้วิจัยเองเป็นครูผู้สอนภาษาจีนให้แก่นักเรียนในโรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา ในจังหวัดชลบุรี ก็พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไม่บรรลุตามผลการเรียนรู้การอ่านออกเสียงภาษาจีนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำหนดให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถอ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ให้ถูกต้องตามหลักการอ่านได้ จากประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนให้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของผู้วิจัยเป็นเวลา 3 ปี ผู้วิจัยได้พบว่า นักเรียนไม่สามารถอ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้ ผู้วิจัยจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องแก้ไขปัญหาในการออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยพัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนให้สนุกสนาน น่าสนใจ และสอดคล้องกับวัยและความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จึงมีความสนใจที่จะนำเกมมาใช้ในการพัฒนาความสามารถในการออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากแนวคิดของการสอนเกมเป็นวิธีการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา และมีความสนุกสนานต่อกิจกรรม บรรยากาศของการเรียนมีความสุข และสนุกสนาน

สอดคล้องกับสุคนธ์ สินธพานนท์ (2554, หน้า 141) กล่าวไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกาส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียน

รู้จักการทำงานร่วมกัน และมีกระบวนการในการทำงาน ในเกมแต่ละเกมนั้น อาจมีนักเรียนเล่นคนเดียว หรือหลายคนแข่งขันกัน หรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนดระบบการให้คะแนนหรือวิธีการตัดสินให้ชนะหรือแพ้

นอกจากนี้ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2554, หน้า 417) ได้อธิบายว่า เกม เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้นักเรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น นักเรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในอันที่จะให้มีผลออกมาในการรู้แพ้-ชนะ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

มีนักการศึกษาเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนและการเรียนภาษาต่างประเทศในโรงเรียน เนื่องจากเกมช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาและเรียนภาษาอย่างมีความหมาย ริซอน, ฟลาเวล และวินเซนท์ (Rixon, Flavel & Vincent, 1991) กล่าวว่า เกม คือ แนวทางในการเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ ซึ่งคล้ายกับฮาดฟิวด์ (Hadfield, 1990) ที่อธิบายว่า เกม คือ กิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์ เป้าหมาย และองค์ประกอบของความสนุกสนาน เฮครัฟท์ (Haycraft, 1978) กล่าวว่า เกม คือ แนวทางที่เห็นพ้องกันต้องกันที่ควรนำมาใช้ในการเรียนภาษา ไรจท์, เบทเทอริดจ์ และบัคบี้ (Wright, Betteridge & Buckby, 2006) กล่าวว่า เกมช่วยกระตุ้นนักเรียนให้ส่งพลังงานตรงไปยังการเรียนรู้ภาษาด้วยการจัดบริบทที่มีความหมาย เกมทางภาษาช่วยให้นักเรียนได้รับประโยชน์อย่างมากจากการเรียนภาษาในห้องเรียน ประการแรก คือ เกมทางภาษาช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนุกและเรียนอย่างมีความสุข ไรจท์, เบทเทอริดจ์ และบัคบี้ กล่าวว่า เกมทางภาษาสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา ความสนุกสนาน ความตื่นเต้น และการลุ้นระทึกเป็นธรรมชาติของเกม เกมเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนภาษาที่สอง ช่วยกระตุ้นนักเรียนในสนใจที่จะเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีช่วงเวลาของความสนใจสั้นกว่าผู้ใหญ่ นักเรียนเหล่านี้จำเป็นต้องได้รับการกระตุ้นให้สนใจเรียนอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้มีความสุขและได้ผ่อนคลาย รวมทั้งเกมยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์และสื่อสารได้จริงอีกด้วย (Yolageldili & Alikan, 2011) ประการที่สอง คือ เกมช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ทางภาษาด้วยการปฏิบัติกิจกรรมในลักษณะของเกม ดังนั้น เกมทางภาษาจึงช่วยให้สร้างโอกาสและบริบทตามสภาพจริงให้แก่นักเรียนซึ่งทำให้นักเรียนใส่ใจต่อการใช้ภาษาที่ใช้จริงในการสื่อสาร (Littlewood, 1981) นอกจากนี้ ไรจท์ และคณะ (Wright et al., 2006) ยังได้กล่าวว่า เกม คือ สิ่งที่ได้รับการออกแบบสำหรับการปฏิบัติการทางภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียน เป็นเสมือนกิจกรรมฝึกภาษา แต่เป็นกิจกรรมที่มีความหมายต่อการสื่อสารอย่างแท้จริง ยิ่งกว่านั้น เกมยังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมของการเห็นพ้องต้องกันและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน ซึ่งช่วยให้หลีกเลี่ยง

ประสบการณ์ทางของการขัดแย้ง ไปสู่การสร้างความรู้สึกผ่อนคลาย และสถานการณ์ที่สนุกสนาน อีกด้วย กิจกรรมและแบบฝึกหัดต้องการการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเพื่อความร่วมมือกัน ดังนั้น เกมทางภาษาจึงช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลด้วย (Vallbona, 2014, pp. 9-12)

ทิศนา แขมมณี (2559, หน้า 365) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ครูใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ นอกจากนี้วิธีสอนโดยใช้เกมยังช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ รวมทั้งเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง ขั้นตอนของวิธีสอนโดยใช้เกม ประกอบด้วย 1) ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น 2) นักเรียนเล่นเกมตามกติกา 3) ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน 4) ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2554, หน้า 140) กล่าวว่าการนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนนั้นสามารถนำไปใช้ในขั้นตอนของการนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้นักเรียนมีความสนุกสนานและกระตือรือร้นที่จะเรียนในเรื่องนั้น ๆ หรืออาจจะนำไปใช้ระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ หรือแทรกไปในการเรียนการสอน การนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น จะส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนทั้งร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ครูควรคำนึงก็คือการใช้เกมต่าง ๆ นั้นต้องมีส่วนทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์ของเรื่องที่เรียน หรือเป็นไปตามจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ครูอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน ดังข้อมูลผลการวิจัยต่าง ๆ ดังนี้

พัชรา พลเยี่ยม (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโคกบัวค้อ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สายวาริน ทาหาร (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดท้ายคำโดยใช้เกมของนักเรียนชาวเขาเผ่าปกาเกอะญอ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสมเด็จพระพุทธชินวงศ์ พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมมีทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนท้ายคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ยุพิน จันทร์ศรี (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการฟัง พูด อ่านและเขียนส่งผลให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข ความสนุกสนาน และมีพัฒนาการทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงขึ้น และเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

และวิชัย สายคำอิน (2546) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้และมีความคงทนในการจำความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของนักวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่าผลการวิจัยที่ใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยพัฒนานักเรียนทางด้านความสามารถในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศเช่นเดียวกับภาษาจีน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้วิธีสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์และบทสนทนาภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

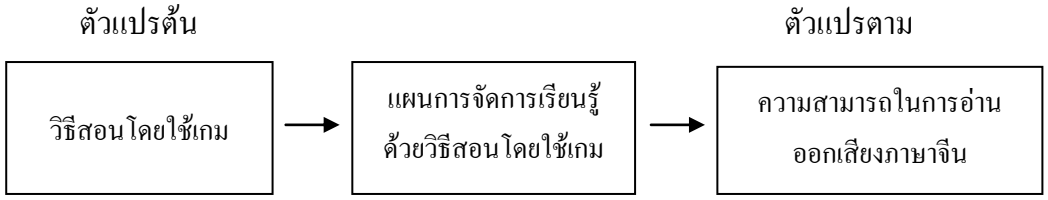
สมมติฐานของการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

2. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

3. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่งปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมแตกต่างกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนที่เป็นปัญหา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการเรียนภาษาจีนในอนาคต

2. เป็นแนวทางที่ดีในการเรียนการสอนภาษาจีนสำหรับครูผู้สอนภาษาจีนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3. เป็นแนวทางสำหรับผู้ที่สนใจศึกษาภาษาจีน และการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาจีน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 8 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) และด้วยการจับสลากเลือกห้องเรียน จำนวน 1 ห้องเรียน จากทุกห้องเรียนที่เลือกเรียนรายวิชาภาษาจีน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีสอนโดยใช้เกม
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหารายวิชาภาษาจีน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ตามหลักสูตรสถานศึกษา พุทธศักราช 2557 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ประกอบด้วย เนื้อหาดังนี้

1. การอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยคที่ใช้ในชีวิตประจำวัน
2. การอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม
3. การอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง
4. การอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยคที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเล

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้จะดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โดยใช้เวลาในการทดลอง 12 คาบ (คาบละ 50 นาที)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. วิธีสอนโดยใช้เกม หมายถึง วิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้ภาษาจีนที่ครูจัดให้แก่นักเรียนโดยการให้นักเรียนเล่นเกมที่สนุกสนานภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งนักเรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งในระหว่างการเล่นเกมซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาจีนในสถานการณ์ที่มีความหมาย เพื่อการเรียนรู้ภาษาจีน ซึ่งสามารถจะเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ วิธีสอนโดยใช้เกม ประกอบด้วย ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) ขั้นนำไปใช้ (Production) และขั้นสรุป (Wrap up)

1.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) หมายถึง ขั้นตอนที่ครูกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้เกิดความสนใจในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน หรือทบทวนคำศัพท์เดิมที่ได้เรียนมาแล้วโดยการใช้เกม

1.2 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) หมายถึง ขั้นตอนที่ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ภาษาจีนโดยให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ บอกความหมายคำศัพท์และใช้คำศัพท์ภาษาจีนในรูปประโยคอย่างถูกต้องโดยใช้เกม รวมทั้งช่วยให้นักเรียนนำความรู้เดิมมาสัมพันธ์กับคำศัพท์ใหม่

1.3 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) หมายถึง ขั้นตอนที่ครูใช้เกมเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนและปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับการออกเสียงภาษาจีน ทั้งกิจกรรมรายบุคคล รายคู่ กลุ่มย่อย หรือกลุ่มใหญ่

1.4 ขั้นนำไปใช้ (Production) หมายถึง ขั้นตอนที่นักเรียนคิด สร้างสรรค์ และนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนไปใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องโดยใช้เกม

1.5 ขั้นสรุป (Wrap up) หมายถึง ขั้นตอนที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว โดยมีการใช้เกม

2. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม หมายถึง เอกสารที่แสดงแนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนที่ใช้เกม ที่ประกอบด้วยสาระสำคัญ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการใช้เกม สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

3. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน หมายถึง คะแนนที่แสดงความชำนาญในการออกเสียงคำศัพท์และบทสนทนาภาษาจีนได้ถูกต้องชัดเจนตามหลักการอ่านออกเสียงภาษาจีน ซึ่งวัดได้จากแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน

4. แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน หมายถึง เครื่องมือวัดความชำนาญในการอ่านออกเสียงคำศัพท์และบทสนทนาภาษาจีนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้วัดความสามารถการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียน

5. เกณฑ์ที่กำหนด หมายถึง ระดับคะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนที่ต้องได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

6. ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 90/ 90 (E_1/ E_2) หมายถึง เกณฑ์ที่ใช้ในการกำหนดประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยพิจารณาจากกระบวนการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ ดังนี้

6.1 90 ตัวแรก (E_1) หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้คำนวณได้จากร้อยละคะแนนทั้งหมดที่เก็บรวบรวมระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม ซึ่งต้องได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

6.2 90 ตัวหลัง (E_2) หมายถึง ประสิทธิภาพผลลัพธ์ของการเรียนรู้คำนวณได้จากร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนที่วัดด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนหลังจากจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมทั้ง 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งต้องได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา เฉพาะสาระการเรียนรู้ภาษาจีน
3. การจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร
4. การอ่านออกเสียงภาษาจีน
5. การใช้เกมในการสอนการอ่านออกเสียงภาษาจีน
6. แนวการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง
7. การวัดความสามารถในการอ่านออกเสียง
8. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ความสำคัญของภาษาจีน

เนื่องจากสาธารณรัฐประชาชนจีนมีเศรษฐกิจเติบโตก้าวหน้าในประชาคมโลกอย่างมั่นคงและต่อเนื่อง ภาษาจีนจึงเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญตามอิทธิพลทางเศรษฐกิจ ซึ่งคนทั่วโลกนิยมเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นภาษาหนึ่งขององค์การสหประชาชาติ การเรียนรู้ภาษาจีนของคนไทยจึงมีความจำเป็นในการเพิ่มศักยภาพการสื่อสารกับประชากรในประเทศจีนและในประชาคมโลก เพราะภาษาจีนมิใช่สื่อสารกันเพียงภายในประเทศจีนเท่านั้น หากมีผู้นิยมใช้กันทั่วโลก และมีผู้นิยมใช้มากที่สุดด้วย การส่งเสริมให้คนไทยสามารถใช้ภาษาจีนได้ จะส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ และการมีสัมพันธไมตรีอันดีกับสาธารณรัฐประชาชนจีน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 1)

การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศที่สองในประเทศไทยได้ขยายตัวเพิ่มมากขึ้น แต่ทว่ายังไม่มีหลักสูตรภาษาจีนโดยเฉพาะ สถานศึกษาต่างจัดทำหลักสูตรของตนเอง

ตามมาตรฐานสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จึงไม่เป็นมาตรฐานเดียวกัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน และเป็นไปตามมาตรฐานสากลของเจ้าของภาษา รวมทั้งเพื่อให้การสื่อสารภาษาจีนของคนไทยมีประสิทธิภาพ จึงได้จัดทำมาตรฐานสาระการเรียนรู้ภาษาจีนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามกรอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีนเป็นชั้นปี เพื่อเป็นแนวทางสำหรับสถานศึกษาในการนำไปออกแบบบทเรียนและพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้เหมาะสมกับผู้เรียนและสภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 2)

วิสัยทัศน์ของภาษาจีน ประกอบด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 2)

1. ใช้ภาษาจีนสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ
2. ใช้ภาษาจีนถ่ายทอดความรู้ความคิดและวัฒนธรรมไทยได้อย่างสร้างสรรค์
3. มีเจตคติที่ดีต่อภาษาจีน
4. ใช้ภาษาจีนแสวงหาความรู้เพื่อศึกษาต่อและประกอบอาชีพ
5. มีความรู้ความเข้าใจวัฒนธรรมจีน

สาระสำคัญของการเรียนรู้ของภาษาจีน ประกอบด้วย

1. การใช้ภาษาจีนในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน-แสดงออก แลกเปลี่ยน ข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ สรุปความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม
2. การใช้ภาษาจีนตามแบบแผนและวัฒนธรรมจีน รู้และเข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของจีนกับของไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม
3. การใช้ภาษาจีนในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน
4. การใช้ภาษาจีนในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชนและสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 3)

มาตรฐานการเรียนรู้ในภาษาจีน มี 8 มาตรฐาน ดังนี้

มาตรฐาน 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

มาตรฐาน 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

มาตรฐาน 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

มาตรฐาน 4.1 ใช้ภาษาจีนในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน 4.2 ใช้ภาษาจีนเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 3-4)

จุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาจีน

จุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาจีนมี 3 ลักษณะได้แก่ ความรู้ทางภาษา ทักษะและสมรรถนะ และความเข้าใจในวัฒนธรรมจีน มีรายละเอียดดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 6-7)

1. ความรู้ทางภาษา

1.1 รู้และเข้าใจการออกเสียง รู้พยัญชนะและสระในรูปสัทอักษรพินอิน พร้อมเปรียบเทียบกับอักษรจีน สามารถประสมพยัญชนะกับสระได้ รู้และเข้าใจการออกเสียงต่อเนื่องและการเปลี่ยนเสียง การแยกแยะเสียง สามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเสียง ตัวอักษร และความหมายได้ รู้ว่าภาษาจีนมีเสียงวรรณยุกต์ 4 เสียง และเสียงเบา 1 เสียง เมื่อเข้าใจหลักการเบื้องต้นเช่นนี้จึงสามารถใช้เป็นฐานในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนในขั้นสูงขึ้นเป็นลำดับได้ จนสามารถออกเสียงได้อย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติ รวมทั้งออกเสียงด้วยท นองเสียง และน้ำหนักเสียงเพื่อสื่อสารความหมายพิเศษได้

1.2 รู้ตัวอักษรและคำศัพท์ รู้ตัวอักษรและคำศัพท์โดยเริ่มจากส่วนที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน สามารถจำ และอ่านตัวอักษรจีนและคำศัพท์ สามารถแยกแยะเสียงอ่าน รูปและความหมายของตัวอักษรจีน รู้เส้นขีดและลeดับขีดของตัวอักษรจีน รู้เส้นขีดพื้นฐานและเส้นขีดพิเศษที่ใช้บ่อยของตัวอักษรจีน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับคำศัพท์ รู้ตัวอักษรเดี่ยวและอักษรประสม รู้หมวดคำ และส่วนประกอบของตัวอักษรจีน รู้วิธีประกอบตัวอักษรและโครงสร้างของตัวอักษรเข้าใจความหมายของคำ ศัพท์ในบริบทต่าง ๆ เรียนรู้และเพิ่มพูนคำศัพท์

ใหม่ ๆ จากเรื่องใกล้ตัวและเรื่องราวในชีวิตประจำ วันจนถึงเรื่องในสังคมวงกว้างและข้ามสาระวิชา สามารถเลือกใช้คำศัพท์เพื่อสื่อสารและสื่อความหมายในหัวข้อต่าง ๆ ในระดับประถมศึกษา ควรรู้จักตัวอักษรประมาณ 200 ตัว คำศัพท์พื้นฐานที่เกี่ยวข้องประมาณ 500-600 คำส่วนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ควรรู้และใช้คำ ศัพท์ไม่ต่ำกว่า 1,000 คำ และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรรู้และใช้คำ ศัพท์ไม่ต่ำกว่า 1,500 คำ

1.3 รู้และสามารถใช้ไวยากรณ์ รู้และเข้าใจหน้าที่ของคำที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน เพราะคำศัพท์แต่ละคำ จะสื่อความหมาย และทำ หน้าที่ต่างกัน เมื่อนำมาเรียงกันตามหลักไวยากรณ์ จึงจะสื่อความหมายได้ครบถ้วนและกว้างขึ้น ผู้เรียนจึงต้องรู้และเข้าใจหน้าที่ของคำได้แก่ คำนาม ลักษณะนาม สรรพนาม บุพบท สันธาน คุณศัพท์ คำวิเศษณ์ คำกริยา กริยาช่วย การซ้ำคำกริยา และรู้ลำดับของคำ โครงสร้างและรูปประโยคที่ใช้บ่อย ได้แก่ ประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ ประโยคคำถาม ประโยคอุทาน ประโยคเปรียบเทียบ ประโยคความรวมประเภทต่าง ๆ ที่ซับซ้อนขึ้น เป็นลำดับในบริบทต่าง ๆ รวมทั้งไวยากรณ์อื่น ๆ ที่เป็นแบบแผนสำหรับการสื่อสารที่ถูกต้องตามระเบียบวิธีทางภาษา เพราะเมื่อผู้เรียนรู้คำศัพท์และความหมายของคำเหล่านั้นแล้ว ไวยากรณ์จะเป็นส่วนที่จัดเรียงคำลงในลำดับตามหน้าที่ที่ถูกต้องของคำนั้น ๆ เพื่อสื่อความหมาย

2. ทักษะทางภาษา

2.1 มีสมรรถนะทางภาษา เข้าใจและสามารถใช้ทักษะการสื่อสารที่คล่องแคล่วขึ้น เป็นลำดับตามวัยและประสบการณ์ที่สั่งสม ได้แก่ การทักทาย อำลา ขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย อวยพร เชื้อเชิญ แนะนำ สอบถาม เตือน เล่าเรื่อง อธิบาย บรรยาย แสดงอารมณ์ความรู้สึก ท่าที ความคิดเห็น สนทนาโต้ตอบพูดคุยเกี่ยวกับการใช้ชีวิต-การเรียน-สถานการณ์-ประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรม

2.2 เข้าใจและสามารถใช้ประเด็นสนทนาจากเรื่องใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน สู่เรื่องไกลตัว เช่น ข้อมูลส่วนตัว งานอดิเรก ครอบครัว โรงเรียน ชีวิตการเรียน การดำเนินชีวิตในสังคม สภาพแวดล้อม ขนบธรรมเนียมประเพณี ประเด็นเกี่ยวกับสังคม ศิลปวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ การเมือง ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ เรื่องในอดีต-ปัจจุบัน-อนาคต

2.3 เข้าใจและสามารถสื่อความหมายตรงตัวและความหมายแฝง จับใจความสำคัญ ใช้ภาษากายหรือสิ่งของเพื่อช่วยในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เขียนความเรียงและขัดเกลาภาษาได้อย่างเหมาะสม

3. ความรู้และเข้าใจทางวัฒนธรรม

3.1 รู้และเข้าใจวัฒนธรรมจีน และสามารถเปรียบเทียบความคล้ายคลึงและความแตกต่างกับวัฒนธรรมไทย เช่น ชนชาติ บุคคลสำคัญ เทศกาล ขนบธรรมเนียมประเพณี

ความเชื่อศรัทธา มารยาท อาหาร การละเล่น สิ่งประดิษฐ์ วิถีชีวิตในอดีตและปัจจุบัน ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ระบอบการปกครอง และความเป็นไปต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงความเป็นชนชาติและวัฒนธรรมจีน

ตัวชี้วัดและสาระแกนกลางภาษาจีนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เนื่องจากผู้วิจัยจะทำการวิจัยเฉพาะการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะนำเสนอตัวชี้วัดชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และจะนำเสนอเฉพาะตัวชี้วัดเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงเท่านั้น

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตัวชี้วัดมฐ ต 1.1 ม.2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามหลักการอ่าน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

หลักการอ่านออกเสียง

ข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ

การใช้พจนานุกรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 17)

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

ตัวชี้วัดมฐ ต 2.1 ม.2/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของจีน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

ประโยคและสำนวนภาษา น้ำเสียง และกริยาท่าทางในการสนทนา ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของจีน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 50)

ตัวอย่าง

请问(Qǐngwèn ขออภัยหนอย)、对不起(Duìbùqǐขอโทษ)、不好意思(Bùhǎoyìsi ขอโทษ)、
没关系(Méiguānxi ไม่เป็นไร)、不要紧(Búyàojǐn ไม่เป็นไร)、
没事儿(Méishìr ไม่เป็นไร)、劳驾(Láojià กรุณา)、多谢(Duōxiè ขอบคุณ)、
感谢(Gǎnxiè ขอบคุณ)、非常感谢(Féichánggǎnxiè ขอบคุณมาก)、
非常荣幸(Féichángróngxìng รู้สึกเป็นเกียรติมาก) 、不谢(Búxiè ไม่เป็นไร)、
不用谢(Búyòngxiè ไม่เป็นไร)、不客气(Búkèqì ไม่ต้องเกรงใจ)、别客气(Biékèqì ไม่ต้องเกรงใจ)

ตัวชี้วัดมฐ ต 2.2 ม.2/1 เปรียบเทียบและอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยค ของภาษาจีนและภาษาไทย

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. ความเหมือน/ ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ

2. การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาจีนและภาษาไทย เช่น 2.1) เสียงในภาษาจีน: เสียงสูง-ต่ำ/ เสียงหนัก-เบา 2.2) ตัวอักษรจีน: วิธีการสร้างอักษระจีน/ เสียงหนัก-เบา 2.3) คำ: การประสมคำ 2.4) วลี: โครงสร้างวลี 2.5) ประโยค: ประโยคความเดียวที่ไม่มีส่วนขยาย 主(ประธาน)+谓(กริยา)+宾(กรรม) ประโยคความเดียวที่มีส่วนขยาย ได้แก่ 主语(Zhúyǔ ประธาน)、谓语(Wèiyǔ กริยา)、宾语(Bīnyǔ กรรม) 定语(Dìngyǔ ขยายประธานและกรรม)、状语(Zhuàngyǔ ขยายกริยา)、补语(Bǔyǔ ขยายกริยา) 2.6) เครื่องหมายวรรคตอน 2.7) รูปประโยค 句式(Jùzi ประโยค) ตัวอย่างเช่น “是……的”句(“Shì.....de” ประโยค “เป็น……ของ”)，“把” 字句(“Bǎ” ประโยค “เอา”) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 56)

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ตัวชี้วัด มฐ ต4.1 ม.2/1 การใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. การใช้ภาษาจีนสื่อสารในสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา และชุมชน

2. นำคำศัพท์ ประโยค และบทสนทนาที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ตามสถานการณ์จริง ตัวอย่าง 欢迎到我们的学校(huānyíng lái dào wǒmen de xuéxiào。 ยินดีต้อนรับสู่โรงเรียนของเรา)。(กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 65)

ในการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาตามความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนที่เป็นปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยจะดำเนินการวิจัยโดยใช้ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 4ตัวชี้วัด ได้แก่

ตัวชี้วัดมฐ ต 1.1 ม.2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามหลักการอ่าน

ตัวชี้วัดมฐ ต 2.1 ม.2/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของจีน

ตัวชี้วัดมฐ ต 2.2 ม.2/1 เปรียบเทียบและอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยค ของภาษาจีนและภาษาไทย

ตัวชี้วัด มฐ ต 4.1 ม.2/1 การใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/ สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

รูปแบบการเรียนการสอน ตามที่กระทรวงศึกษาธิการเสนอแนะมีดังนี้

1. การเรียนรู้ภาษาจีนให้ได้ผลดี ครูต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง จึงจะเกิดการพัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะในการใช้ภาษา รูปแบบการเรียนการสอนควรหลากหลายและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน การกำหนดหัวข้อเป็นเรื่องๆ และการกำหนดสถานการณ์ แล้วสอนภาษาให้สอดคล้องกับเรื่องหรือสถานการณ์นั้น จะส่งผลให้เรียนรู้ภาษาแบบสื่อสารได้เร็วขึ้น เพราะสถานการณ์จะช่วยให้เข้าใจและจดจำ ในแต่ละสถานการณ์ครูสามารถผสมผสานการสอนทั้งคำ ศัพท์ (เสียงและความหมาย) โครงสร้างหรือไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้อง และวัฒนธรรมตามบริบทของสถานการณ์ได้ พร้อมฝึกทักษะการฟัง-พูด-อ่าน-หรือเขียน ให้เหมาะสมกับบทเรียน ส่วนวิธีสอนขึ้นอยู่กับบริบทของเนื้อหาและจุดประสงค์ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในลักษณะใดบ้าง ดังนั้น ครูควรเลือกหรือกำหนดวิธีสอนให้เหมาะสม เช่น อธิบาย ให้ฟังเสียงที่คล้าย/ ต่าง แสดง/ สาธิตให้ดู ให้ท่องจำ คำศัพท์ จำลองสถานการณ์ ให้ฝึกซ้ำ/ ทำ แบบฝึกหัดลักษณะต่าง ๆ ยกตัวอย่าง ให้จดจำลักษณะเฉพาะหรือข้อยกเว้นต่าง ๆ เชื่อมโยงและเปรียบเทียบ ให้อ่านออกเสียง ถาม-ตอบ ให้พูด+เขียนตามโครงสร้างที่กำหนด และนำข้อผิดพลาดมาอธิบายซ้ำ เปลี่ยนคำศัพท์โดยใช้โครงสร้างเดิม ให้สืบค้นคำศัพท์หรือเรื่อง ให้โต้ตอบบทสนทนาเป็นคู่หรือกลุ่ม จากสิ่งพิมพ์หรือเว็บไซต์ภาษาจีน ใช้เกม/ เพลง ให้อธิบาย/ อภิปรายภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว

2. การเตรียมบทอ่านหรือเรื่องให้นักเรียนฟังและอ่าน ครูควรเตรียมคำถามและคำตอบตามเนื้อหาด้วย และอธิบายคำศัพท์ยาก ๆ เพื่อขยายความรู้ความเข้าใจ และให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น

3. การสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนภาษาให้เร้าใจ มีกิจกรรมเคลื่อนไหว รวมถึงการใช้สื่อประกอบที่เป็นภาพและของจริง ตลอดจนจัดการเรียนรู้นอกชั้นเรียน จะเพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้สู่ผลลัพธ์ที่ดี

4. การใช้สื่อ ICT จะช่วยอำนวยความสะดวกในการสอน และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้สามารถนำสถานการณ์เสมือนจริงเข้ามาประกอบในบทเรียนได้ และออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย

5. การจัดเวทีให้นักเรียนแสดงออกทางความรู้และทักษะภาษาจีน รวมทั้งการส่งเสริมกิจกรรมนอกสถานศึกษา จะช่วยเพิ่มโอกาสให้เด็กได้พัฒนาสมรรถนะและเห็นศักยภาพของตนเอง

ได้ชัดขึ้น เช่น การประกวด-แข่งขันพูด-อ่าน-เขียน-กล่าวสุนทรพจน์ขับร้องเพลงจีน ตัดกระดาษ เขียนพู่กันจีน และการแสดงทางวัฒนธรรม เช่น นาฏศิลป์

6. หัวข้อทั่วไปที่นิยมกำหนดในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้แก่自己(Zìjǐ ตนเอง)、教育(Jiàoyù การศึกษา)、 家-家庭(Jiā-Jiātíng บ้าน-ครอบครัว)、 工作(Gōngzuò อาชีพ) 学校(Xuéxiào โรงเรียน)、旅游(Lǚyóu การท่องเที่ยว)、 周围自然(Zhōuwéizìrán ธรรมชาติ-สิ่งแวดล้อม)、食物-饮料(Shíwù-yǐnliào อาหาร-เครื่องดื่ม)、 地方(Dìfang สถานที่)、 气候(Qìhòu ลมฟ้าอากาศ)、健康-福利(Jiàngkāng-Fúlì สุขภาพ-สวัสดิการ)、 业余时间-娱乐(Yèyúshíjiān-Yúlè เวลาว่าง-นันทนาการ)、买卖(Mǎimài การซื้อขาย)、 服务(Fúwù การบริการ)、 感情- 感觉(Gǎnqíng-Gǎnjué อารมณ์-ความรู้สึก)、人与人关系(Rényǔrénguānxi ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล)、 语言(Yǔyuán ภาษา)、 科学(Kēxué วิทยาศาสตร์)、 科技(Kējì เทคโนโลยี) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 9-10)

แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนการสอนภาษาจีนหลักที่กระทรวงศึกษาธิการไทยจัดทำ ขึ้น โดยการสนับสนุนของกระทรวงศึกษาธิการจีน เพื่อใช้ในชั้นเรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้แก่ หนังสือเรียนชุด “สัมผัสภาษาจีน” พร้อมสื่อประกอบทั้งในรูปสิ่งพิมพ์และดิจิตอล ที่ใช้ควบคู่กับหนังสือเรียนชุดนี้ และหนังสือเรียน ชุด “ภาษาจีนสร้างสรรค์” นอกจากนี้ ยังมีสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถใช้ประโยชน์เพื่อเพิ่มพูนทักษะทางภาษาได้อีกหลายรายการ ทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา ดังนี้

1. บุคคล ได้แก่ 1.1) ครูผู้สอน 1.2) ครูชาวจีน 1.3) เพื่อนร่วมชั้นเรียน 1.4) พ่อแม่ผู้ปกครองและสมาชิกในครอบครัว 1.5) วิทยากรท้องถิ่น/ ภูมิปัญญาไทย 1.6) ชาวจีนที่อาศัยอยู่ในท้องถิ่น 1.7) เพื่อนชาวต่างประเทศ Pen-pal/ e-pal

2. สื่อ หนังสือ เอกสาร ได้แก่ 2.1) หนังสือตำรา (Textbooks) 2.2) หนังสืออ้างอิง (Dictionaries) 2.3) หนังสือสารคดี นิยาย บทละคร 2.4) สื่อจริง (Authentic materials) ได้แก่ แผ่นพับ ใบปลิว โฆษณา โปสเตอร์ แผนที่ แผนภูมิ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย รายการวิทยุ ทีวีภาคภาษาจีน ภาพยนตร์/ เพลงจีน 2.5) สื่อเทคโนโลยี ได้แก่ Computer, DVD/ VDO/ VCD, Software, Interactive media, Online resources เช่น http://www.chinesexp.com, http://www.hanban.com

3. สถานที่ ได้แก่ 3.1) ห้องสมุดโรงเรียน 3.2) ห้อง Lap ทางภาษา 3.3) ห้องสมุดหมวดวิชา 3.4) มุมภาษาจีน 3.5) ห้องศูนย์การเรียน (Self access) 3.6) สถานที่ทำการต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และรัฐวิสาหกิจ เช่น การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ท่าอากาศยาน โรงแรมต่าง ๆ กรมประชาสัมพันธ์ ธนาคาร ห้างร้าน ร้านค้า บริษัท ร้านหนังสือ ศูนย์หนังสือ ฯลฯ

3.7) สถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ที่ชาวจีนสนใจเข้าไปเยี่ยมชมเป็นประจำ เช่น วัด พิพิธภัณฑ์ เยาวราช โบราณสถาน วนอุทยาน ฯลฯ 3.8) สถานทูตประเทศต่าง ๆ 3.9) องค์กรระหว่างประเทศ 3.10) สถาบันขงจื่อ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 11)

การประเมินผลการเรียน

การประเมินผลการเรียนภาษาจีนแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องประเมินตามมาตรฐานการวัดระดับความรู้และสาระการเรียนรู้ภาษาจีน เพื่อบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้เพิ่มเติม (ภาษาจีน) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2. ใช้รูปแบบวิธีการประเมินที่หลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหา วิธีการสอน และสอดคล้องกับตัวชี้วัด ตามลักษณะการประเมินผลทางภาษา ได้แก่

2.1 ข้อทดสอบทั่วไป (Paper-and-pencil tests) ได้แก่ ข้อทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) ข้อทดสอบท้ายหน่วยการเรียนรู้ (End-of-unit tests) ข้อทดสอบที่ครูทำขึ้น (Teacher made tests)

2.2 การสื่อสารระหว่างบุคคล (Personal communication) ได้แก่ การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small-group discussions) บันทึกการเรียนรู้ (Journal/ learning log) การสัมภาษณ์ (Interviews) แฟ้มผลงาน (Portfolios)

2.3 การสังเกตและการรับรู้ (Observation and perceptions) ได้แก่ การเขียนรายงาน (Written reports) การโต้วาที (Debates) ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน (Classroom interaction) บันทึกพฤติกรรม (Behavior observation) การมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Student participation/ involvement)

2.4 การปฏิบัติจริง (Performance) ได้แก่ โครงงาน (Projects) การสนทนา (Conversation) การวาดภาพ (Drawing) การสาธิต (Demonstration) การเขียนเรียงความ (Essay) วิดีทัศน์/ แถบบันทึกเสียง (Video/ audio/ tapes) สุนทรพจน์ (Speeches) การทดลอง (Experiments)

3. การประเมินผลการเรียนของผู้เรียนต้องเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมและให้กำลังใจผู้เรียน พัฒนาการเรียนภาษาจีน โดยพิจารณาจากความรู้ ความสามารถ ความคิดของผู้เรียน รวมทั้งมีการวิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 12)

สรุป กระทรวงศึกษาธิการได้จัดทำตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยได้อธิบายเกี่ยวกับความสำคัญของภาษาจีน วิสัยทัศน์ของภาษาจีน สาระสำคัญของการเรียนรู้ภาษาจีน มาตรฐานการเรียนรู้ในภาษาจีน จุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาจีน ผลลัพธ์ที่ควรเกิดจากการเรียนรู้

ตัวชี้วัดและสาระแกนกลางภาษาจีน รูปแบบการเรียนรู้การสอน แหล่งการเรียนรู้ สำหรับให้ครูนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน ผู้วิจัยจะได้นำรายละเอียดตามกล่าวไปใช้ในวางแผนการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมต่อไป

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา เฉพาะสาระการเรียนรู้ภาษาจีน

อุดมการณ์

“เพื่อต่องานของพระคริสตเจ้าในด้านสร้างสรรค์ และไถ่กู้” มนุษย์ถือกำเนิดมาจากความรักของพระเจ้า ผู้เป็นองค์ความจริงและความดีสูงสุด พระเยซูคริสตเจ้า มนุษย์ครบครันและสมบูรณ์แบบได้เสด็จมากอบกู้ศักดิ์ศรีของมนุษย์ที่ตกต่ำไป ชี้นำแนวทางให้มนุษย์สามารถเจริญพัฒนาไปสู่ความครบครัน บริบูรณ์ จนบรรลุสัจธรรม ความจริงและธรรมสูงสุด มนุษย์ทุกคนจึงเป็นพี่น้องกัน มีเสรีภาพ และเสมอภาคเท่าเทียมกันในสิทธิ และหน้าที่ เพราะทุกคนเป็นบุตรของพระเจ้า พระบิดาองค์เดียวกัน

ปรัชญาโรงเรียน

การศึกษา คือ การพัฒนาคนทั้งครบ (Personal wholistic development) ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เพื่อจะได้เป็นคนบริบูรณ์

ชีวิต คือ การรู้จักความจริง และรักความดี เพื่อบรรลุถึงสันติสุข และความเจริญอันถาวร สัมพันธภาพระหว่างชีวิตกับความเชื่อทางศาสนา วัฒนธรรมกับพระวรสาร ความรู้กับคุณธรรม เป็นจิตสำนึกของมนุษย์ทุกคน

คำขวัญ

ระเบียบ ขยัน อดทน

คติพจน์

วิชาเลิศ เทิดคุณธรรม วินัยล้ำ คำชูไทย

พันธกิจ

1. พัฒนาระบบบริหารจัดการที่มุ่งเน้นมาตรฐานคุณภาพตามมารตฐานการศึกษาศึกษาคาทอลิก (Catholic standard school) และหลักการบริหารตามมาตรฐานการศึกษา

2. พัฒนาหลักสูตรและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการจัดการศึกษาคาทอลิกและมาตรฐานการศึกษา

3. พัฒนาบุคลากรให้มีคุณลักษณะนิสัยตามอัตลักษณ์การศึกษาคาทอลิก (คุณค่าพระวรสาร: Gospel value) และมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา

4. พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะนิสัยตามอัตลักษณ์การศึกษาคาทอลิก (คุณค่าพระวรสาร: Gospel value) และมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา

5. พัฒนากระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนการศึกษา (ชุมชนศาสนา/ ครอบครัว/ สังคม) ในมิติด้านศาสนา และความเชื่อ บรรยากาศของการประกาศข่าวดีและมิติคุณภาพมาตรฐานการศึกษา

6. พัฒนาคุณภาพผลสัมฤทธิ์ (Achievement) ทางการศึกษาแบบองค์รวม (Holistic) ปฏิบัติตามพันธกิจแบบครอบคลุมครบทุกด้านโดยเน้นความสัมพันธ์ของทุกมิติอย่างสมดุล โดยใช้หลักการมีส่วนร่วมของชุมชนการศึกษาและบุตลากรทุกระดับ

ปัจจัยสู่ความสำเร็จ

โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชาได้จัดทำแผนกลยุทธ์มาตรฐานการศึกษาคาทอลิก ร่วมกับกลุ่มโรงเรียนสังกัดสังฆมณฑล พ.ศ. 2557-2562 ไปสู่การปฏิบัติเพื่อประสบความสำเร็จได้ จำเป็นต้องมีการดำเนินงานในประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. คณะกรรมการบริหารสังฆมณฑล คณะกรรมการบริหาร รสจ. คณะกรรมการ รสจ. ผู้บริหารโรงเรียน และบุคลากรทุกระดับมีความตระหนักถึงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้บรรลุตามเป้าหมาย สภาพความสำเร็จที่ได้ร่วมกันกำหนดไว้

2. มีระบบบริหารจัดการที่คล่องตัวบนพื้นฐานของการกระจายอำนาจ และตรวจสอบได้มีระบบฐานข้อมูลสารสนเทศและการประสานงานเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความก้าวหน้าของการดำเนินงาน

3. มีวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้ออาทร ให้ความร่วมมือ และเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันในการพัฒนาคุณภาพ การศึกษาตามพันธกิจ และบรรลุตามเป้าหมาย สภาพความสำเร็จที่กำหนดไว้

4. ได้รับความร่วมมือจากชุมชน และสนับสนุนจากองค์กรภายนอกที่เกี่ยวข้องในการร่วมมือกันขับเคลื่อนการดำเนินงานตามกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่กำหนดไว้

การติดตามประเมินผลและรายงานผลการดำเนินการ

โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชาได้กำหนดให้มีคณะกรรมการติดตาม ประเมิน ที่ประกอบด้วยบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ทำหน้าที่กำกับติดตาม ประเมินผลการดำเนินงานตามแผน เพื่อทบทวน พิจารณา ปรับปรุงแผน ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และให้รายงานผลการคำเนินตามแผนปฏิบัติงาน (Acion plan) ให้ผู้บริหารตามโครงสร้างการบริหารงานได้รับทราบในแต่ละปีการศึกษา เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาคุณภาพในแต่ละตัวชี้วัดสภาพความสำเร็จ ทั้งนี้ให้ครอบคลุมระยะเวลาที่กำหนดไว้ในแผนกลยุทธ์นี้ โดยกำหนดให้มีการดำเนินการประเมินผลการดำเนินงานตามแผนอย่างเป็นระบบ ในช่วงระยะเวลาปีสุดท้ายของการดำเนินการตาม

แผนกลยุทธ์ฯ นี้ (พ.ศ. 2561) เพื่อนำผลการประเมินไปกำหนดแนวทางการกลยุทธ์ให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาคาทอลิกตามแผนงานอภิบาลของสังฆมณฑล

ตารางที่ 1 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี

ช่วงชั้น	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น		
	ช่วงชั้นที่ 1			ช่วงชั้นที่ 2			ช่วงชั้นที่ 3		
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6	ม.1	ม.2	ม.3
	เวลาเรียน ปี/ สัปดาห์								
กลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐาน	840	840	840	840	840	840	880	880	880
ภาษาไทย	200/5	200/5	200/5	160/4	160/4	160/4	120/3	120/3	120/3
คณิตศาสตร์	200/5	200/5	200/5	160/4	160/4	160/4	120/3	120/3	120/3
วิทยาศาสตร์	80/2	80/2	80/2	80/2	80/2	80/2	120/3	120/3	120/3
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	120/3	120/3	120/3	120/3	120/3	120/3	160/4	160/4	160/4
สุขศึกษาและพลศึกษา	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	80/2	80/2	80/2
ศิลปะ	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	80/2	80/2	80/2
การงานอาชีพและเทคโนโลยี	40/1	40/1	40/1	80/2	80/2	80/2	80/2	80/2	80/2
ภาษาต่างประเทศ	120/3	120/3	120/3	160/4	160/4	160/4	120/3	120/3	120/3
กลุ่มสาระการเรียนรู้เพิ่มเติม	40	40	40	40	40	40	200	200	200
ภาษาจีน	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	200/5	200/5	200/5
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	120	120	120	120	120	120	120	120	120
แนะแนว	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1
ลูกเสือ-เนตรนารี	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1
ชุมนุม	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1	40/1
กิจกรรมเพื่อสังคม	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(15)	(15)	(15)
รวม	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,200	1,200	1,200

ตารางที่ 2 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 1				ภาคเรียนที่ 2			
รหัสวิชา	รายวิชา	เวลาเรียน		รหัสวิชา	รายวิชา	เวลาเรียน	
		นก.	ชั่วโมง			นก.	ชั่วโมง
รายวิชาพื้นฐาน		11	440	รายวิชาพื้นฐาน		11	440
ท 22101	ภาษาไทย 3	1.5	60	ท 22102	ภาษาไทย 4	1.5	60
ค 22101	คณิตศาสตร์ 3	1.5	60	ค 22102	คณิตศาสตร์ 4	1.5	60
ว 22101	วิทยาศาสตร์ 3	1.5	60	ว 22102	วิทยาศาสตร์ 4	1.5	60
ส 22101	สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 3	1.5	60	ส 22102	สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 4	1.5	60
ส 22103	ประวัติศาสตร์ 3	0.5	20	ส 22104	ประวัติศาสตร์ 4	0.5	20
พ 22101	สุขศึกษา 3	0.5	20	พ 22102	สุขศึกษา 4	1	40
พ 22103	พละศึกษา 3	0.5	20	พ 22104	พละศึกษา 4		
ศ 22101	ทัศนศิลป์ 3	0.5	20	ศ 22102	ทัศนศิลป์ 4	1	40
ศ 22103	ดนตรี-นาฏศิลป์ 3	0.5	20	ศ 22104	ดนตรี-นาฏศิลป์ 4		
ง 22101	การงานอาชีพ 3	0.5	20	ง 22102	การงานอาชีพ 4	1	40
ง 22103	คอมพิวเตอร์ 3	0.5	20	ง 22104	คอมพิวเตอร์ 4		
อ 22101	ภาษาอังกฤษ 3	1.5	60	อ 22102	ภาษาอังกฤษ 4	1.5	60
รายวิชาเพิ่มเติม/ กิจกรรม		2.5	100	รายวิชาเพิ่มเติม/ กิจกรรม		2.5	100
จ 22201	ภาษาจีน 3	2.5	100	จ 21202	ภาษาจีน 4	2.5	100
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน			60	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน			60
● กิจกรรมแนะแนว			20	● กิจกรรมแนะแนว			20
● กิจกรรมนักเรียน				● กิจกรรมนักเรียน			
ลูกเสือ/ เนตรนารี/ ยุวกาชาด			20	ลูกเสือ/ เนตรนารี/ ยุวกาชาด			20
ชมรม/ ชุมนุม			20	ชมรม/ ชุมนุม			20
● กิจกรรมเพื่อสังคม และสาธารณะประโยชน์			(10)	● กิจกรรมเพื่อสังคม และสาธารณะประโยชน์			(5)
รวมเวลาเรียนทั้งหมด		13.5	600	รวมเวลาเรียนทั้งหมด		13.5	600

หมายเหตุ เวลากิจกรรมเพื่อสังคม และสาธารณะประโยชน์ 15 ชั่วโมง จัดอยู่ในส่วนเวลาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โรงเรียนสามารถกระจายเวลาให้ครบทุกกิจกรรม หรือจัดให้อยู่ในเวลาของกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งก็ได้

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

รหัสวิชา จ20203 ภาษาจีน 3 **กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ**

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 **เวลา 40 คาบ จำนวน 1.0 หน่วยกิต**

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาคำสั่ง คำขอร้อง ภาษาท่าทาง และประโยคที่ใช้ในสถานการณ์ใกล้ตัว การอ่านออกเสียงสัทอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคได้ถูกต้องคล่องแคล้วชัดเจน และเข้าใจหลักการใช้สัทอักษรได้ถูกต้อง หลักการอ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว วิธีการเรียนภาษาจีน ข้อมูลกิจวัตรประจำวัน กิจกรรมทางภาษา ความแตกต่างระหว่างภาษาจีน กับภาษาไทยในเรื่อง เสียง สระ พยัญชนะ คำ วลี ประโยค และข้อความ ประโยชน์ของการรู้ภาษาจีน กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม ถ่ายทอด ความหมายของคำ และกลุ่มคำที่เกี่ยวกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่าง ๆ เข้าใจเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง และนำเรื่องการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด 19 ตัวชี้วัด

สรุป โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา ตั้งอยู่ในอำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรีเปิดสอนในระดับอนุบาล ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยยึดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชาได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา ปีการศึกษา 2557 เนื่องจากผู้วิจัยรับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สาระการเรียนรู้ภาษาจีนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สาระการเรียนรู้ภาษาจีน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จะมีรายวิชาที่เปิดสอน จำนวน 2 รายวิชา ได้แก่ รายวิชาภาษาจีน 3 ในภาคเรียนที่ 1 และรายวิชาภาษาจีน 4 ในภาคเรียนที่ 2

การจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

การจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารหรือวิธีสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative language teaching) พรสวรรค์ สีป้อ (2550, หน้า 22-23) กล่าวว่า เป็นการสอนภาษาตามกระบวนความคิดของผู้เรียน โดยเริ่มจากการฟัง ไปสู่การพูด การอ่าน และการเขียน เป็นการสอนภาษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สนับสนุนให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะให้สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ

1. ความสามารถทางภาษาศาสตร์ (Linguistic competence) หมายถึงความรู้เกี่ยวกับตัวภาษา รูป (Form) และความหมาย (Meaning) ดังนั้น ความสามารถในการใช้ภาษาจึงรวมถึงการสะกดคำ การออกเสียง คำศัพท์ ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค และความหมายในการสื่อสาร

2. ความสามารถทางสังคมภาษาศาสตร์ (Sociolinguistic competence) หมายถึงการใช้ภาษาให้ถูกต้องตามระเบียบปฏิบัติของสังคม สามารถเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์ เช่น รู้ว่าจะต้องมีความสุภาพระดับใด เมื่อใดจะใช้ภาษาที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ เป็นต้น

3. ความสามารถในการใช้ถ้อยความเกี่ยวเนื่อง (Discourse competence) ในการสื่อสาร ผู้เรียนต้องสามารถใช้กลไกในการเชื่อมโยงความ (Cohesive devices) ต่าง ๆ เพื่อสัมพันธ์ความให้ต่อเนื่องกัน ในการสนทนาผู้พูดต้องสามารถใช้สำนวนในการเริ่มสนทนาการขัดจังหวะ การเปลี่ยนเรื่องพูด การตรวจสอบข้อมูล การจบการสนทนาได้อย่างเหมาะสม

4. ความสมารถในการใช้กลวิธีในการสื่อสาร (Strategic competence) คือ ความสามารถในการปรับตัวเข้ากับการสื่อสารในสภาพจริงอย่างเหมาะสม ในการสื่อสาร ผู้พูดจะต้องพยายามหาวิธีการทำให้การสนทนาสามารถดำเนินไปได้ พยายามทำให้คู่สนทนาเข้าใจ โดยใช้การสื่อสารแบบทั้งใช้คำพูด (Verbal) และไม่ใช้คำพูด (Non-verbal) เช่น การใช้ท่าทาง การพูดซ้ำ การอธิบายใหม่ หาคำหรือข้อความที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่ต้องการสื่อสารมาอธิบาย ถามเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจ

ลักษณะสำคัญของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

พรสวรรค์ สีป้อ (2550, หน้า 24-25) ระบุลักษณะสำคัญของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมีรายละเอียดดังนี้

1. การสอนสิ่งใดก็ตามต้องคำนึงถึงความหมายและอยู่ในบริบท

2. กระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามสื่อสาร การเรียนภาษาใหม่จะได้ผลดีที่สุด เมื่อผู้เรียนพยายามสื่อความหมาย โดยการเจรจาต่อรองเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน (Negotiation) และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

3. ลำดับก่อนหลังของสิ่งที่จะนำมาสอน ขึ้นอยู่กับเนื้อหา หน้าที่ของภาษา หรือเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ

4. สามารถใช้ภาษาแม่ และการแปลได้ เมื่อผู้สอนเห็นว่าเหมาะสม

5. กิจกรรมและกลยุทธ์การเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไปตามความชอบ และความต้องการของผู้เรียน

6. เป้าหมายของการสอนก็คือ ความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งหมายถึงการใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง

ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร

ขั้นตอนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และขั้นนำไปใช้ (พรสวรรค์ สีป้อ, 2550, หน้า 25)

1. ขั้นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ผู้สอนจะนำเสนอเนื้อหาใหม่แก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนรับรู้และเข้าใจ ซึ่งเป็นการเริ่มต้นการเรียนรู้ ผู้เรียนจะทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย รูปแบบภาษา การใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นการออกเสียง คำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้กฎเกณฑ์ ในการนำเสนอเนื้อหาใหม่ ผู้สอนควรนำเสนอในบริบท ซึ่งอาจจะนำเสนอเนื้อหาใหม่ในรูปของบทสนทนาบทอ่าน ใช้รูปภาพประกอบใช้ของจิง หรือสถานการณ์

2. ขั้นฝึก (Practice)ในขั้นนี้เป็นการให้ผู้เรียนได้นำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการเรียนรู้ใหม่มาฝึกปฏิบัติโดยใช้ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน การฝึกปฏิบัติจะเริ่มจากการฝึกแบบควบคุมหรือชี้นำ (Controlled practice) ต่อจากนั้นก็ให้เป็นการฝึกแบบกึ่งควบคุม (Semi-controlled) การฝึกในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนจำรูปแบบภาษาให้ได้ จึงเน้นความถูกต้องของภาษาเป็นหลัก ในขณะเดียวกันก็ให้ผู้เรียนทำความเข้าใจความหมาย และวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้นด้วย ในการฝึกจะเริ่มจากการฝึกปากเปล่าก่อน จากนั้นจึงเป็นการอ่านหรือเขียน ในขณะที่ผู้เรียนฝึก ผู้สอนต้องให้ข้อมูลป้อนกลับด้วย เพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าตนใช้ภาษาถูกต้องหรือไม่

3. ขั้นนำไปใช้ (Production) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนถ่ายทอดสื่อสารสิ่งที่ได้เรียนและฝึกเป็นการนำภาษาไปใช้จริงโดยผ่านทักษะทางภาษาให้ผู้อื่นเข้าใจ เป็นการนำภาษาที่เรียนมานั้นไปสื่อสาร ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริง โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้หลักการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นหลักในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยกำหนดขั้นตอนการสอน 5 ขั้น โดยได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) ขั้นนำไปใช้ (Production) และขั้นสรุป (Wrap up)

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร

แสงระวี ดอนแก้วบัว (2558, หน้า 135) ระบุข้อดีของการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนภาษา คือ มุ่งให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตจริง

2. เป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษา ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนภาษาเพื่อสื่อความหมายในสถาการณ์ต่าง ๆ มีความกล้าในการใช้ภาษา

3. ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันกับผู้อื่นเป็นคู่และเป็นกลุ่ม รู้จักช่วยเหลือกัน มีวินัยและมีความรับผิดชอบ

ผู้เรียนได้มีพัฒนาทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาที่ใช้ในสถานการณ์จริง ผู้เรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง เหมาะสมกับสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เป็นการจักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน เพราะการเรียนรู้แบบนี้ผู้เรียนต้องสนทนาโต้ตอบกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งเป็นคู่และเป็นกลุ่ม

นอกจากนี้ พรสวรรค์ สีป้อ (2550, หน้า 26) กล่าวว่าประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร คือผู้เรียนได้มีพัฒนาทักษะการใช้ภาษาทุกทักษะ ได้เรียนรู้ภาษาที่ใช้ในสถานการณ์จริง ใช้ภาษาได้ถูกต้อง เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันเพราะการเรียนรู้แบบนี้ผู้เรียนต้องสนทนาโต้ตอบกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งเป็นคู่และเป็นกลุ่ม

การอ่านออกเสียงภาษาจีน

ความหมายของการอ่านออกเสียง

นลินี บำเรอราช (2545, หน้า 20-21) ได้กล่าวว่า การอ่านออกเสียงเป็นการอ่านที่ต้องเปล่งเสียงตามถ้อยคำที่ปรากฏในข้อความที่กำลังอ่าน เป็นการอ่านที่ผู้อ่านสื่อความเข้าใจไปยังผู้ฟังในลักษณะการอ่านหนังสือให้คนอื่นฟัง เช่น การอ่านข่าว การอ่านคำกล่าวรายงาน การอ่านบทละครวิทยุ ฯลฯ การอ่านออกเสียงต้องคำนึงถึงการทำเสียงให้น่าฟัง การเว้นวรรคตอนที่ถูกต้อง การออกเสียงคำได้อย่างถูกต้องชัดเจน การใช้น้ำเสียงได้เหมาะสมกับบรรยากาศ และบริบทของเรื่อง การจะอ่านออกเสียงให้น่าฟังนั้น ต้องมีการฝึกฝนอ่านอย่างจริงจัง จึงจะอ่านได้ดี การอ่านออกเสียงเป็นการอ่านเพื่อผู้อื่นมากกว่าการอ่านเพื่อตนเอง

บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์ (2551, หน้า 11) กล่าวว่า การอ่านออกเสียง เป็นการอ่านออกเสียงให้ถูกต้องในเรื่องเสียงต่าง ๆ การออกเสียงเน้นหนัก จังหวะ ระดับเสียงสูงต่ำ การอ่านออกเสียงนี้

แม้จะมุ่งที่การออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจน เพื่อให้ผู้ฟังได้รับทราบเรื่องราวได้อย่างสะดวก ถูกต้อง แต่ก็ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจเรื่องราว ซึ่งเกิดจากการอ่านในใจเสียก่อน ฉะนั้น จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องคำศัพท์ โครงสร้างประโยค และความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน

อาจสรุปได้ว่า การอ่านออกเสียง หมายถึง การเปล่งเสียงตามถ้อยคำที่ปรากฏในข้อความที่กำลังอ่าน เพื่อสื่อความเข้าใจไปยังผู้ฟังเพื่อให้ผู้ฟังได้รับทราบเรื่องราวได้อย่างถูกต้อง โดยผู้อ่านจะต้องทำเสียงให้น่าฟัง เว้นวรรคตอนให้ถูกต้อง ออกเสียงคำได้อย่างชัดเจน ใช้น้ำเสียงให้เหมาะสมกับบรรยากาศและบริบทของเรื่อง ผู้อ่านต้องมีการฝึกฝนอย่างจริงจัง และการอ่านออกเสียงเป็นการอ่านเพื่อคนอื่นมากกว่าการอ่านเพื่อตนเอง

องค์ประกอบที่มีผลต่อการอ่านออกเสียง

การอ่านจะประสบความสำเร็จได้นั้น ผู้อ่านต้องมีความสามารถในด้านต่าง ๆ หลายด้าน นักวิชาการแต่ละคนเสนอแนะองค์ประกอบที่มีผลต่อการอ่านออกเสียงแตกต่างกัน เช่น

โคดดี้ (Coady, 1979, p. 18) กล่าวว่า การอ่านเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ

1. ความสามารถเชิงมโนทัศน์ (Conceptual ability) หมายถึง ความสามารถทางสติปัญญาโดยทั่วไปที่จะค้นหาสาระสำคัญ ความคิด และความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านได้

2. ความรู้เดิม (Background knowledge) หมายถึง พื้นความรู้ของผู้อ่านที่มีอยู่แล้ว ผู้อ่านจะอ่านเรื่องได้เร็วขึ้น และได้ผลดีขึ้นถ้าผู้อ่านมีวัฒนธรรมคล้ายคลึงกับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่เขียน การอ่านเรื่องที่ผู้อ่านคุ้นเคย และกิจกรรมที่ผู้อ่านปฏิบัติอยู่ในชีวิตประจำวัน จะทำให้ผู้อ่านประสบความสำเร็จในเรื่องที่อ่านมากขึ้น

3. ยุทธศาสตร์ด้านกระบวนการ (Process strategies) หมายถึง ยุทธวิธีด้านกระบวนการที่เป็นองค์ประกอบย่อยของความสามารถในการอ่าน และเป็นหนทางที่จะนำไปสู่ความเข้าใจทักษะทางด้านภาษาทั่ว ๆ ไป ได้แก่ การหาความหมายของสัญลักษณ์ที่เขียน การรวมเสียงและความเข้าใจเข้าด้วยกัน และการเข้าใจในสิ่งที่อ่าน

วิลเลียมส์ (Williams, 1986, p. 32 อ้างถึงใน บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์, 2551) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้การอ่านมีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. ความรู้ในระบบการเขียน (Knowledge of the writing system) ผู้อ่านจะต้องคุ้นเคยกับระบบการผสมตัวอักษร การสะกดคำ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้อ่านจำคำ และโครงสร้างการเขียนได้ดีขึ้น

2. ความรู้เรื่องภาษา (Knowledge of language) ผู้อ่านที่ประสบความสำเร็จในการอ่านจำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่องรูปแบบของคำ ความหมายของคำ โครงสร้างและไวยากรณ์ของภาษาที่ใช้เขียน

3. ความสามารถในการตีความ (Ability of interpret) เนื่องจากการอ่านไม่ใช่การทำความเข้าใจข้อความแต่ละประโยคโดยไม่สัมพันธ์กันกับประโยคอื่น ผู้อ่านจึงต้องสามารถรู้จุดประสงค์ของข้อความ รู้วิธีการเรียบเรียงประโยคเป็นข้อความที่ต่อเนื่องกัน และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างประโยค

4. ความรู้รอบตัวทั่วไป (Knowledge of the world) ผู้อ่านควรนำความรู้รอบตัวทั่วไป รวมทั้งประสบการณ์ต่าง ๆ เข้ามาเชื่อมโยงด้วยในขณะที่อ่านข้อเขียนนั้น ยิ่งผู้อ่านมีความรู้และประสบการณ์มากเท่าใด ก็จะยิ่งสามารถเลือกความรู้และประสบการณ์ของตนให้ตรงกับของผู้เขียนเพื่อทำความเข้าใจกับเรื่องนั้นได้มากขึ้น

บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์ (2551, หน้า 14) กล่าวว่า การสอนอ่านจะส่งผลให้เกิดความเข้าใจมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับตัวผู้อ่านเอง ซึ่งจำเป็นต้องมีองค์ประกอบหลักที่ส่งเสริมสัมฤทธิผลในการอ่าน ได้แก่ 1) ความรู้ในเชิงคำศัพท์และตัวอักษร 2) ความรู้ในเชิงกระบวนการอ่าน และ 3) ความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน

อาจสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการอ่านออกเสียงประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ ประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน กระบวนการในการอ่าน และความสามารถในการตีความ

หลักการสอนอ่านออกเสียงโดยทั่วไป

การจัดการเรียนการสอนภาษาทุกภาษา ไม่ว่าจะเป็นภาษาใดก็ตาม ต้องอาศัยหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เป็นแนวปฏิบัติที่เคยได้รับการพัฒนา และดำเนินการมาบ้างแล้ว เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาทุกระดับ การสอนภาษาจีนก็เช่นเดียวกัน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาหลักการสอนอ่านออกเสียงดังต่อไปนี้

บันลือ พฤกษะวัน (2538, หน้า 69-70) ได้เสนอแนะหลักการสอนอ่านออกเสียงไว้ดังนี้

1. การอ่านออกเสียงควรเป็นการเน้นย้ำการอ่านให้ถูกต้อง ตลอดจนวรรคตอนในการอ่าน เพื่อครูจะได้ช่วยเหลือและแก้ไขได้ทันที

2. การอ่านออกเสียงมุ่งเน้นการวิเคราะห์สิ่งที่อ่านทั้งการวิเคราะห์ในเชิงภาษาและการวิเคราะห์ในเชิงเนื้อหา

3. หากเป็นบทอ่านที่เป็นเรื่องราว ควรเน้นการฝึกอ่านเพื่อการอ่านได้ จะต้องฝึกให้อ่านทีละประโยค เป็นประโยค ๆ ไป เมื่ออ่านจบเรื่องแล้ว จะต้องบอกได้ว่า เรื่องที่อ่านเป็นเรื่องอะไร

เกี่ยวกับอะไร หากยังบอกถึงเรื่องที่อ่านไม่ได้ จะต้องฝึกฟังทีละประโยค แล้วบอกความหมายหรือแสดงท่าทางประกอบประโยค และถ้าอ่านผิดคำใดคำหนึ่ง ก็ให้แก้ไข สอนอ่านทีละประโยคด้วย ไม่ควรใช้เวลาอ่านมากเกิน 10 นาที เพราะบทอ่านมักเป็นนิทานสั้น ๆ พออ่านตามกันสัก 2 จบ ก็น่าจะบอกเรื่องได้ ผลพลอยได้จากการอ่านแบบนี้ก็คือ การพูดเป็นประโยค การกวาดสายตาเวลาอ่าน และการฝึกช่วงความจำหรือความยาวของประโยคที่อ่านหรืออ่านตาม ตลอดจนช่วยให้เด็กขี้อาย กล้าที่อ่านตามเพื่อน ๆ ได้ด้วย

4. การอ่านออกเสียงควรเน้นการอ่านตามบทบาทสมมติ เพราะโดยปกติการอ่านออกเสียงของนักเรียนมักออกเสียงคำที่อ่านผิดเพี้ยนไปจากเสียงที่ใช้พูดจากัน การอ่านตามบทบาทสมมติจะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกอ่านให้ชัดเจนเหมือนการพูด เป็นการช่วยให้สำเนียงการอ่านถูกต้องชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อฝึกบ่อย ๆ หรือสม่ำเสมอ และการอ่านตามบทบาทสมมติเป็นทางนำไปสู่การแสดงละครได้ดี

5. การอ่านออกเสียงหรือการอ่านฟังเสียงเพื่อการฟังเสียงโดยเฉพาะ คือ การอ่านตามลักษณะบทประพันธ์ร้อยกรอง มุ่งฟังเสียงไพเราะของการลงจังหวะสัมผัส ถ้าฝึกอ่านพร้อมกันที่มีความพร้อมเพรียงกันดี ก็จะช่วยให้ได้เสียงอ่านที่ไพเราะยิ่งขึ้น

6. การอ่านออกเสียงเพื่อให้ผู้อื่นฟังแล้วรู้เรื่องที่ต้องการสื่อความ หรืออ่านให้ปู่ ย่า ตายาย ฟังแบบหนึ่ง และอีกและอีกแบบหนึ่ง คือ การอ่านออกเสียงเพื่อทบทวนเรื่องราวข้ออ้างอิงต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น นั่นคือ หลังจากการอ่านในใจแล้ว ยังตีความได้ไม่ชัดเจน อาจต้องอ่านทวนความ แบบนี้ก็ได้ประโยชน์มากขึ้น

บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์ (2551, หน้า 121-122) กล่าวถึงหลักการอ่านออกเสียงไว้ดังนี้

1. การอ่านออกเสียงควรให้ดังพอเหมาะกับจำนวนผู้ฟัง ตอนใดควรเน้นเสียง ทำเสียงดุ เสียงแผ่วเบา เสียงอ่อนโยน เสียงเศร้า เสียงธรรมชาติ หรือเสียงวัตถุ ฯลฯ ก็ควรทำเสียงให้เป็นไปในทำนองนั้น หรือให้เป็นไปตามเสียงนิยมที่สมมติกันว่าเป็นเสียงของสิ่งนั้น เพื่อให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์คล้อยตามไปกับเรื่องราวในตอนนั้น ๆ

2. ต้องอ่านออกเสียงให้ชัดเจนถูกต้อง ไม่ช้า หรือเร็วเกินไป ไม่ดังหรือค่อยเกินไป

3. ต้องอ่านให้ถูกวรรคตอน รู้จักทอดเสียงให้ตรงกับความหมายของข้อความที่อ่าน ถ้าเป็นการอ่านทำนองเสนาะ ต้องรู้จักเอื้อนเสียงให้ถูกที่

4. ต้องอ่านให้เหมือนเสียงพูดธรรมดาในตอนดำเนินเรื่องหรือบรรยายความทั่ว ๆ ไป

5. ไม่อ่านตก เติม หรือคาดเดาตัวพยัญชนะว่าเป็นอย่างนั้นอย่างนี้

6. สำเนียงต้องไม่แปร่งหรือเพี้ยนไปตามภาษาถิ่น

7. ต้องอ่านเน้นเสียงให้เหมือนเหตุการณ์ที่เป็นจริงมากที่สุด รู้จักวางจังหวะเสียงไว้ตามระยะที่ถูกต้อง

8. การอ่านจริง ๆ อาจไม่จำเป็นต้องหยุดตามวรรคตอนที่ปรากฏอยู่ในหนังสือเสมอไป อาจจะหยุดระหว่างวรรคก็ได้ แต่ต้องให้ได้ความเป็นตอน ๆ ไป เพื่อผ่อนหายใจหรือแบ่งตอนให้ผู้ฟังเข้าใจความดียิ่งขึ้น

9. ขณะอ่านต้องใช้ไหวพริบจับใจความ คิดตามและรู้สึกคล้อยตามไปกับเรื่องที่อ่าน ปะติดปะต่อเรื่องราวให้รู้เรื่องตลอดเวลา อย่าสักแต่ว่าอ่าน อ่านอย่างใจลอย เมื่ออ่านจบยังรู้เรื่องไม่หมด

10. ต้องกวาดสายตาไปก่อนที่จะอ่านข้อความ เพื่อมิให้การอ่านต้องชะงัก ไม่ติดต่อกัน มีสมาธิ อย่าห่วงหน้าพะวงหลัง จะเป็นเหตุให้อ่านตะกุกตะกัก ไม่ราบรื่นน่าฟัง

กิจกรรมการสอนอ่านออกเสียงโดยทั่วไป

การฝึกให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้อย่าง ถูกต้อง และคล่องแคล่ว ควรฝึกฝนไปตามลำดับ โดยใช้กิจกรรม ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558, หน้า 97-98)

1. Basic steps of teaching (BST) มีขั้นตอนการฝึกต่อเนื่องกันไป ดังนี้

1.1 ครูอ่านข้อความทั้งหมด 1 ครั้ง/ นักเรียนฟัง

1.2 ครูอ่านทีละประโยค/ นักเรียนทั้งหมดอ่านตาม

1.3 ครูอ่านทีละประโยค/ นักเรียนอ่านตามทีละคน (อาจข้ามขั้นตอนนี้ได้ ถ้านักเรียนส่วนใหญ่อ่านได้ดีแล้ว)

1.4 นักเรียนอ่านคนละประโยค ให้ต่อเนื่องกันไปจนจบข้อความทั้งหมด

1.5 นักเรียนฝึกอ่านเอง

1.6 สุ่มนักเรียนอ่าน

2. Reading for fluency (Chain reading) คือ กิจกรรมการฝึกให้นักเรียนอ่านประโยคคนละประโยคอย่างต่อเนื่องกันไป เสมือนคนอ่านคนเดียวกัน โดยครูสุ่มเรียกนักเรียนจากหมายเลขลูกโซ่เช่น ครูเรียก Chain-number one นักเรียนที่มีหมายเลขลงท้ายด้วย 2, 12, 22, 32, 42 จะเป็นผู้อ่านข้อความคนละประโยคต่อเนื่องกันไป หากสะดุดหรือติดขัดที่นักเรียนคนใด ถือว่าโซ่ขาด ต้องเริ่มต้นที่คนแรกใหม่ หรือเปลี่ยน Chain-number ใหม่

3. Reading and Look up คือ กิจกรรมการฝึกให้นักเรียนแต่ละคนอ่านข้อความโดยใช้วิธีอ่านแล้วจำประโยค แล้วเงยหน้าขึ้นพูดประโยคนั้น ๆ อย่างรวดเร็ว คล้ายวิธีอ่านแบบนักข่าว

4. Speed reading คือ กิจกรรมการฝึกให้นักเรียนแต่ละคนอ่านข้อความโดยเร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้ การอ่านแบบนี้อาจไม่คำนึงถึงความถูกต้องทุกตัวอักษร แต่ต้องอ่านโดยไม่ข้ามคำ เป็นการฝึกธรรมชาติในการอ่านเพื่อความคล่องแคล่ว (Fluency) และเป็นการหลีกเลี่ยงการอ่านแบบสะกดทีละคำ

5. Reading for accuracy คือ กิจกรรมการฝึกอ่านที่มุ่งเน้นความถูกต้องชัดเจนในการออกเสียงทั้ง Stress/ intonation/ cluster/ final sounds ให้ตรงตามหลักเกณฑ์ของการออกเสียง (Pronunciation) โดยอาจนำ Speed reading มาใช้ในการฝึก และเพิ่มความถูกต้องชัดเจนในการออกเสียงสิ่งที่ต้องการ จะเป็นผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านได้อย่างถูกต้อง (Accuracy) และ คล่องแคล่ว (Fluency) ควบคู่กันไป

การอ่านออกเสียงภาษาจีน

ระบบการออกเสียงของแต่ละภาษาแตกต่างกันมากพอสมควร บางเสียงที่ใช้อยู่ในภาษาหนึ่งอาจจะไม่สามารถหาเสียงที่เหมือนกันพอดี หรือเสียงที่ใกล้เคียงกันมากในอีกภาษาหนึ่งได้ ดังนั้น การเรียนรู้การออกเสียงในภาษาจีน จำเป็นต้องอาศัยเครื่องหมายกำกับการออกเสียงมาช่วย เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาจีนมีประสิทธิภาพ และสะดวกมากขึ้น ในปี ค.ศ. 1958 ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนจึงได้พัฒนาและประกาศใช้ระบบการออกเสียงภาษาจีนหรือระบบสัทอักษร ที่เรียกว่า 汉语拼音 (Hànyǔpīnyīn ระบบการออกเสียงภาษาจีนหรือระบบสัทอักษร) โดยดัดแปลงมาจาก International phonetic alphabets ซึ่งเปรียบเสมือนเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนภาษาจีนให้ประสบความสำเร็จ

ระบบการออกเสียงภาษาจีน (ระบบสัทอักษร) ประกอบด้วย

1. สัทอักษรแทนเสียงพยัญชนะ 24 เสียง แยกเป็น

1.1 เสียงพยัญชนะต้นของภาษาจีนมี 21 เสียงดังนี้

เสียงริมฝีปาก	b	p	m	f
เสียงปุ่มเหงือก	d	t	n	l
เสียงเพดานอ่อน	g	k	h	
เสียงปุ่มเหงือก	j	q	x	
เสียงปลายลิ้น-ฟัน	z	c	s	
เสียงปลายลิ้น-เพดานแข็ง	zh	ch	sh	r

1.2 เสียงพยัญชนะกึ่งสระมี 3 เสียง คือ ng y w

คำอธิบาย

b	เทียบได้กับเสียง	ป	j	เทียบได้กับเสียง	จ + สระอี
p	เทียบได้กับเสียง	ผ, พ	q	เทียบได้กับเสียง	ช, ฉ + สระอี
m	เทียบได้กับเสียง	ม	x	เทียบได้กับเสียง	ซ + สระอี
f	เทียบได้กับเสียง	ฝ, ฟ	z	เทียบได้กับเสียง	จ + สระอือ
d	เทียบได้กับเสียง	ต	c	เทียบได้กับเสียง	ช, ฉ + สระอือ
t	เทียบได้กับเสียง	ถ, ท	s	เทียบได้กับเสียง	ส, ซ + สระอือ
n	เทียบได้กับเสียง	น	zh	เทียบได้กับเสียง	จ + สระอือ
l	เทียบได้กับเสียง	ล	ch	เทียบได้กับเสียง	ช, ฉ + สระอือ
g	เทียบได้กับเสียง	ก	sh	เทียบได้กับเสียง	ส, ซ + สระอือ
k	เทียบได้กับเสียง	ข, ค	r	เทียบได้กับเสียง	ร ม้วนลิ้น
h	เทียบได้กับเสียง	ฮ	ng	เทียบได้กับเสียง	ง

<u>หมายเหตุ</u> ng ในภาษาจีนกลางใช้เป็นพยัญชนะสะกดเท่านั้น

2. สัทอักษรแทนเสียงสระ 36 เสียง แบ่งเป็น

2.1 เสียงสระเดี่ยวมี 6 เสียง ดังนี้

a o e i u ü

(กรณีสระ ê ที่ใช้ตามลำพัง ในภาษาจีนมีน้อยมาก เพื่อความสะดวกในการเรียน จึงไม่นับรวมกับสระเดี่ยว)

2.2 เสียงสระผสมมี 30 เสียง ดังนี้

a) ai ao an ang

o) ou ong

e) er ei en eng

i) ia iao ie iu ian in iang ing iong

u) ua uo uai ui uan un uang ueng

ü) üe üan ün

การผสมเสียง

วิธีการผสมเสียงของสัทอักษรแทนพยัญชนะและสระ ประกอบด้วย

1. พยัญชนะผสมสระเดี่ยว 1 ตัว ตามตัวอย่างดังนี้

2. พยัญชนะผสมสระผสม ตามตัวอย่างดังนี้

สระผสม 2 ตัว เช่น ai ei ao ou ฯลฯ

สระผสม 3 ตัว เช่น ang eng ong ฯลฯ

สระผสม 4 ตัว เช่น iong liang lieng ฯลฯ

เสียงวรรณยุกต์

วรรณยุกต์ของจีนมีทั้งสิ้น 4 เสียง โดยแต่ละเสียงจะใช้เครื่องหมายวรรณยุกต์และมีชื่อเรียกเฉพาะ แต่ ณ ที่นี้ จะขอเรียกว่าเสียงที่ 1 เสียงที่ 2 เสียงที่ 3 และ เสียงที่ 4 พร้อมทั้งอธิบายเปรียบเทียบกับเสียงวรรณยุกต์ไทย เพื่อรวดเร็วในการเรียนรู้ ดังนี้

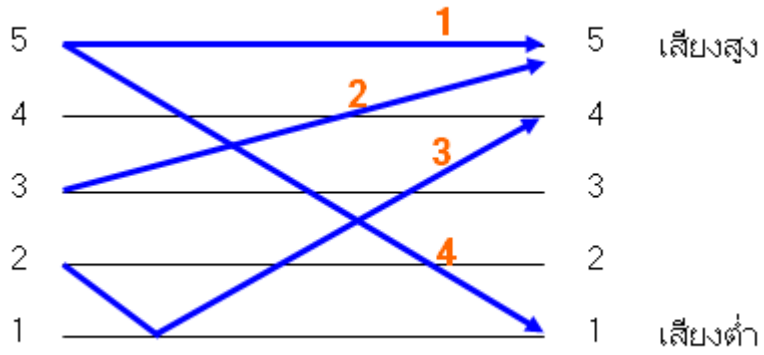
การใส่วรรณยุกต์	วรรณยุกต์เสียง				
เสียงที่	1	2	3	4	ไม่ใส่เสียงเบา
วิธีเขียนปกติ	bā	bá	bǎ	bà	ba
คำอ่าน	ปา	ป๋า	ป่า	ป้า	
ระดับเสียง	5-5	3-5	2-1-4	5-1	ออกเสียงเบา

เครื่องหมายแทนเสียงวรรณยุกต์ 4 เสียง คือ

ˉ เสียงหนึ่ง ˊ เสียงสอง

ˇ เสียงสาม ˋ เสียงสี่

ตารางแสดงการอ่านออกเสียงพินอิน



กฎของการเติมวรรณยุกต์

1. เครื่องหมายวรรณยุกต์จะใส่ไว้ตรงสระเท่านั้น ห้ามใส่ไว้บนพยัญชนะ
2. ห้ามใส่เครื่องหมายวรรณยุกต์ไว้บน -n -ng
3. ตำแหน่งการใส่เครื่องหมายวรรณยุกต์ จะใส่ไว้ตามลำดับสระ ดังนี้

1	2	3	4		5
a	o	e	i	u	ü
อา	โอ	เออ	อี	อู	อวี

ตัวอย่าง bāo, gěi, liè, nüē, tū.

<u>หมายเหตุ</u>

1. มีเสียงพยัญชนะสะกด 3 เสียง ต้องตามหลังเสียงสระ คือ -n -ng เทียบได้กับมาตราแม่กนและแม่กงของภาษาไทยตามลำดับ ส่วนอีกเสียงคือ -r มีไว้แสดงเสียงที่เกิดจากปลายลิ้นงอขึ้นไปแตะเพดานแข็ง

2. ในกรณีสระที่เริ่มต้นด้วยสระ i (รวมสระเดี่ยว i) เป็นพยางค์ตามลำพัง โดยไม่มีพยัญชนะให้ใช้พยัญชนะกึ่งสระ y เติมหรือแทนสระ i อย่างเช่น

i→yi ia→ya iao→yao ie→ye iou→you
ian→yan in→yin iang→yang ing→ying iong→yong

3. ในกรณีสระที่เริ่มต้นด้วยสระ ü (รวมสระเดี่ยว ü) เป็นพยางค์ตามลำพังโดยไม่มีพยัญชนะให้ใช้พยัญชนะกึ่งสระ y ไว้อยู่ข้างหน้า โดยต้องตัดสองจุดที่อยู่ข้างบนของ ü ไป อย่างเช่น

üi→ yu üe→yue üan→yuan ün→yun

4. ในกรณีสระที่เริ่มต้นด้วยสระ u (รวมสระเดี่ยว u) เป็นพยางค์ตามลำพัง โดยไม่มีพยัญชนะให้ใช้พยัญชนะกึ่งสระ w เติมหรือแทนสระ u อย่างเช่น

u→wu, ua→wa,uo→wo, uai→wai, uei→wei
uan→wan, uen→wen, uang→wang, ueng→weng

5. ในกรณีสระที่เริ่มต้นด้วยสระ ü (รวมสระเดี่ยว ü) ประสมกับพยัญชนะ j, q, x ให้ตัดสองจุดที่อยู่ข้างบนของ ü ไป แต่เวลาประสมกับพยัญชนะ l, n จะละสองจุดดังกล่าวไม่ได้

6. สระ e ในสระผสม ie, üe เสียงจริงคือ ȅ แต่เพื่อความสะดวก เวลาเขียนยังคงเขียนเป็น e

7. ในกรณีสระ i ตามหลังพยัญชนะ z, c, s, zh, ch, sh, r เสียงจริงของ i ผันไปตามพยัญชนะ แต่ให้อ่านออกเสียงเป็นสระอือ ส่วนเวลาเขียน ยังคงเขียนเป็น zi, ci, si, zhi, chi shi ri

8. ในกรณีสระผสม iou, uei, uen ประสมกับพยัญชนะ ให้ย่อเป็น iu, ui, un ตามลำดับ คือ iou→iu,uei→ui,uen→un

การเปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์ในภาษาจีน

1. ตัว yī จะออกเสียงเป็น yí ก็ต่อเมื่อเสียงวรรณยุกต์ของคำศัพท์ข้างหลังเป็นเสียง 4 เช่น

yígòng yígè yíwàn yíkuài
yíjiàn yíbàn เป็นต้น

*yī จะออกเสียง yì ก็ต่อเมื่อเสียงวรรณยุกต์ของคำศัพท์ข้างหลังเป็นเสียง 1 เสียง 2 และเสียง 3 เช่น

yìzhī yìbān yìmáo yìqǐ yìbǎi เป็นต้น

2. bù จะออกเสียงเป็น bù ก็ต่อเมื่อมีเสียง1 เสียง 2 และเสียง 3 ตามหลังเช่น

bùchī bùkěyǐ bùguǎn bùxíng
bùcái bùchéng bùcéng bùjiǔ
bùliǎo bùgǎn bùxǐhuan เป็นต้น

* ส่วนจะออกเสียง bú ก็ต่อเมื่อเสียงวรรณยุกต์ของคำศัพท์ข้างหลังเป็นเสียง 4 เช่น

búshì búduì búdàn búgòu búguò búguì เป็นต้น

3. ในกรณีที่เสียง 3 อยู่ใกล้กันก็ให้ผันเสียงวรรณยุกต์ของคำศัพท์ตัวแรกมาเป็นเสียง 2 เช่น

nǐhǎo ให้ออกเสียงเป็น níhǎo แต่เวลาเขียนให้คงรูปเดิมไว้

ถ้ามีวรรณยุกต์เสียง 3 ติดกันสามตัวก็ให้ผันตัวที่ 2 เป็นเสียง 2 เพื่อแยกเสียงไม่ให้ออกเสียง 3 ซ้อนกัน เช่น wǒ hěn hǎo เป็นต้น

4. ในกรณีที่มีวรรณยุกต์เสียง 3 ติดกันสี่ตัวก็ให้ผันคำศัพท์ตัวแรกและตัวที่สามมาเป็นเสียงสอง เพื่อไม่ให้เสียงสามติดกันแต่เวลาเขียนก็ให้คงรูปเสียงเหมือนเดิมจะผันเสียงก็ต่อเมื่อพูดหรืออ่านเท่านั้น เช่น wǒ yě hěn hǎo เป็นต้น (กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2555, หน้า 2-7)

หลักการสอนการอ่านออกเสียงภาษาจีนเบื้องต้น

ในการเรียนการสอนภาษาจีน การอ่านออกเสียงให้ถูกต้องเป็นพื้นฐานในการสื่อสาร ถ้าการอ่านออกเสียงไม่ชัดเจนหรือไม่ถูกต้องจะมีผลกระทบต่อการสื่อความหมาย

หลักการสอนการอ่านออกเสียงภาษาจีนมีหลักการที่หลากหลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการสอนการอ่านออกเสียงจากนักวิชาการและจากงานวิจัยหลายเรื่อง จึงอาจสรุปว่าหลักการสอนอ่านออกเสียงภาษาจีนมี 3 หลักการ ได้แก่ (เชือ เหล่ย, 2554, หน้า 24-36)

1. หลักการใช้หน่วยเสียงเป็นหลักในการสอนการอ่านออกเสียง

หน่วยเสียง เป็นหน่วยย่อยที่สุดในการออกเสียง ระบบหน่วยเสียง จะแยกการออกเสียงเป็นพยัญชนะ และสระ หลักการใช้หน่วยเสียงเป็นหลักที่ดีในการสอนการก่านออกเสียง ทำให้นักเรียนรู้ระบบการออกเสียงอ่ยางชัดเจน

2. หลักการใช้ประโยคกับบทสนทนาเป็นหลักในการสอนการอ่านออกเสียง

หลักการใช้ประโยคกับบทสนทนาหลักในการสอนการอ่านออกเสียง เป็นการนำประโยคและบทสนทนามาฝึกให้นักเรียนอ่านออกเสียง หลักการนี้จะเน้นการแสดงความหมายของการออกเสียงเป็นหลัก เน้นความเชื่อมโยงกันระหว่างหน่วยเสียง ทำให้นักเรียนไม่รู้จักระบบพื้นฐานของการออกเสียง ซึ่งจะทำให้นักเรียนรู้สึกยุ่งยากมาก อีกทั้งหลักการใช้ประโยคและการสนทนาเป็นหลัก ซึ่งมีผลทำให้นักเรียนที่เริ่มเรียนภาษาจีน ยังไม่รู้จักคำศัพท์มากพอ จึงทำให้สนทนาไม่ค่อยได้

3. หลักการใช้พยางค์เป็นหลักในสอนการอ่านออกเสียง

หลักการใช้พยางค์เป็นหลักในการสอนการอ่านออกเสียง คือ การเริ่มสอนจากพยางค์ของภาษาจีน จากนั้นสอนหน่วยเสียง และในขั้นสุดท้าย การนำพยางค์ไปเข้าสู่ประโยคและบทสนทนา การออกเสียงของภาษาจีนแยกเป็น พยัญชนะ สระและเสียงวรรณยุกต์ ทั้งสามอย่างนี้เป็นส่วนประกอบของพยางค์ การสอนการอ่านออกเสียงหลักการใช้พยางค์ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ลักษณะของการออกเสียงภาษาจีนอย่างเป็นระบบ แต่หลักการนี้ค่อนค้างละเอียด และเป็นระบบที่มีความยุ่งยาก จะแยกเป็นพยัญชนะ 23 ตัว สระ 36 ตัว และเสียงวรรณยุกต์ 4 เสียง มีจำนวนที่ค่อนข้างมาก ทำให้ยากต่อการจดจำของนักเรียน

เสียงพยัญชนะทั้ง 23 เสียงในภาษาจีน

b	p	m	f
d	t	n	l
g	k	h	
j	q	x	
z	c	s	r
zh	ch	sh	r
y	w		

เสียงสระในภาษาจีนมีทั้งหมด 36 เสียง แบ่งเป็นสระเดี่ยว 6 เสียง และสระผสมอีก 30 เสียง

สระเดียว	**a**	**o**	**e**	**i**	**u**	**ü**
สระผสม	ai	ou	ei	ia	ua	üe
	ao	ong	er	ie	uo	üan
	an		en	iao	uai	ün
	ang		eng	iu	ui	
				ian	uan	
				in	un	
				iang	uang	
				ing	ueng	
				iong		

เสียงวรรณยุกต์ 4 เสียงมีเครื่องหมายแทนเสียงวรรณยุต์ 4 เครื่องหมาย ดังนี้

เสียงที่ 1	เสียงที่ 2	เสียงที่ 3	เสียงที่ 4
ˉ	ˊ	ˇ	ˋ

อาจสรุปได้ว่า หลักการที่ใช้พยางค์เป็นเป็นหลักการที่ค่องค้างละเอียด และเป็นหลักการที่เหมาะสมกับลักษณะของการออกเสียงภาษาจีน ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะใช้หลักการนี้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในงานวิจัยครั้งนี้ หลักการที่ใช้พยางค์เป็นหลักในการสอนภาษาจีนประกอบด้วยกลยุทธ์ที่สำคัญดังต่อไปนี้ (ฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์แมนดารินเอดูเคชั่น, 2558, หน้า 12)

3.1 การใช้พินอินในการสอนการออกเสียงภาษาจีน “พินอิน” เป็นมาตรฐานในการสะกดอ่านออกเสียงภาษาจีนที่กฎหมายกำหนดในฐานะเป็นสัทอักษร “พินอิน” มีจำนวนตัวอักษรจำกัด มีกฎเกณฑ์สะกดที่แน่นอน ทั้งระบบพยางค์เสียงที่ไม่มีเสียงวรรณยุกต์กำกับ ได้แก่ พยางค์เสียงพื้นฐาน จำนวน 415 เสียง และระบบพยางค์เสียงที่มีเสียงวรรณยุกต์กำกับ จำนวน 1,319 เสียง โดยตามทฤษฎี ถ้าสะกดอ่านพินอินได้ทั้งหมด ก็หมายความว่า นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยคภาษาจีนได้ทั้งหมด นอกจากนี้ “พินอิน” ยังเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่สำคัญมากในการเรียนการสอนภาษาจีนเบื้อนต้น (ฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์แมนดาริน เอดูเคชั่น, 2558, หน้า 12)

3.2 การสอนอ่านออกเสียงภาษาจีนให้สอดคล้องกับลักษณะสำคัญของภาษาจีน ได้แก่ (เซือ เหล่ย, 2554, หน้า 32-36)

3.2.1 การสอนอ่านออกเสียงให้สอดคล้องกับลักษณะที่เป็นเสียงดนตรีของพยางค์ อักษรจีนหนึ่งตัว (ตัวหนังสือจีนหนึ่งตัว) เป็นพยางค์เดี่ยวหนึ่งพยางค์ ในหนึ่งพยางค์นั้นประกอบด้วยหนึ่งเสียงพยัญชนะ และหนึ่งเสียงสระ เช่น โคลงจีนโบราณบาทละ 7 คำ หรือโคลงบาทละ 5 คำ โคลงนั้น ๆ จะใช้ท่วงทำนอง 7 พยางค์หรือ 5 พยางค์ เกิดการรังสรรค์เป็นดนตรีที่ร้องขับกล่อมออกมา ในช่วงระยะเวลาที่พัฒนาภาษาจีน การออกเสียงคำจีนได้ปรับตัวให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง ทำให้ภาษาจีนมีเสียงที่หลากหลาย แต่เสียงที่มากที่สุด คือ เสียงที่ประกอบด้วยสองพยางค์ เสียงสองพยางค์บางตัวค่อนข้างจะมีความพิเศษตรงที่ง่ายและได้สัดส่วน และหลักการในการผสมเสียง ทำให้ผู้เรียนออกเสียงได้ง่ายขึ้น

3.2.2 การสอนอ่านออกเสียงให้สอดคล้องกับลักษณะเสียงที่ขึ้นลงของวรรณยุกต์ การออกเสียงวรรณยุกต์ของอักษรจีนนั้น จะต้องออกเสียงในเวลาพร้อมกันกับเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ที่แตกต่างกันบอกถึงความหมายที่แตกต่างได้ด้วย การออกเสียงภาษาจีนส่วนใหญ่จะมีแต่การลงเสียงหนักและเบารองลงมา ไม่ค่อยมีหรือมีน้อยที่เป็นลักษณะเสียงขึ้นลงอย่างภาษาไทย เพราะฉะนั้นนักเรียนมักจะเจอปัญหาในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ตัวอย่างเช่นเสียงเรียบออกต่ำเกินไป เสียงสูงออกได้สูงไม่พอ หรือเสียงต่ำที่ออกเสียงต่ำไม่ได้ ดังนั้น การฝึกเรื่องเสียงวรรณยุกค์จึงเป็นหัวใจหลักของการเรียนการสอนการออกเสียงภาษาชจีนสำหรับชาวต่างชาติ เพราะว่าชาวต่างชาติส่วนใหญ่จะมีสำเนียงประจำชาติของตัวเอง ฉะนั้นปัญหาที่พบคือ เรื่องการออกเสียงวรรณยุกต์

3.2.3 การสอนอ่านออกเสียงโดยฝึกแยกแยะเสียง การฝึกแยกแยะเสียงนั้นมีมากมายหลายวิธี ดังต่อไปนี้

3.2.3.1 การฝึกตำแหน่งการออกเสียง เสียงพยัญชนะในภาษาจีนนั้นแบ่งตามตำแหน่งการออกเสียงได้เป็น เสียงริมฝีปาก (b, p, m, f) เสียงปลายลิ้น (d, t, m, l) เสียงโคนลิ้น (g, k, h) เสียงที่ออกจากส่วนหน้าของลิ้น (z, c, s) เสียงที่ออกจากบริเวณโคนลิ้น (zh, ch, sh) เสียงที่ออกจากกลางลิ้น (j, q, x) เป็นต้น ทุกกลุมประกอบด้วยเสียงพยัญชนะหลายเสียง ซึ่งแม้จะมีตำแหน่งการออกเสียงที่เหมือนกันแต่ว่าวิธีการออกเสียงจะไม่เหมือนกัน การใช้ระบบตำแหน่งเสียงมาช่วยสอนจำแนกการออกเสียงนั้นจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและแยกแยะได้ง่ายขึ้น

3.2.3.2 การฝึกวิธีการออกเสียงพยัญชนะ เสียงพยัญชนะในภาษาจีนสามารถจำแนกตามวิธีการออกเสียงได้เป็น เสียงกัก (b, p, d, t, g, k) เสียงกึ่งเสียดแทรก (z, c, zh, ch, j, q) เสียงเสียดแทรก (f, h, s, sh, r, x) เสียงข้างลิ้น เป็นต้น เสียงพยัญชนะในแต่ละกลุ่มจะมีวิธีการออกเสียงเหมือน ๆ กัน แต่ตำแหน่งการออกเสียงจะต่างกัน ฉะนั้นการสอนวิธีการออกเสียงภาษาจีนจะทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจและจดจำลักษณะการออกเสียงพยัญชนะให้ได้

3.2.3.3 การฝึกออกเสียงที่ยากเป็นพิเศษ นักเรียนชาวต่างชาติส่วนใหญ่มักจะพบเจอกับปัญหาเรื่องการออกเสียงบางประการซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนให้มาก ได้แก่

1) การลื่นไหลของเสียงสระคู่ เสียงสระคู่ในภาษาจีน หรือจากการที่อ้าปากกว้างแล้วค่อยลื่นไหลไปเป็นอ้าปากให้เล็กลง เช่น ao, ou, ai, ci หรืออ้าปากเพียงเล็กน้อยแล้วค่อยแปรเปลี่ยนไปเป็นอ้าปากให้กว้างขึ้น เช่น ia, ie, ua, uo หรือจะเป็นอ้าปากจากเล็กไปเป็นใหญ่แล้วค่อยกลับมาเล็กลงอีก เช่น uai, uei, iao, iou เป็นต้น ล้วนมาจากผสมเสียงหลายเสียงไว้ด้วยกัน ซึ่งเสียงที่เปล่งออกมานั้นค่อนข้างจะกลมกลืน และไม่แสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดว่ามีการเปลี่ยนถ่ายเสียงเกิดขึ้น แต่ว่าผู้เรียนชาวต่างชาติอาจจะออกเสียงสระที่เชื่อมต่อกันอย่างไม่ค่อยดี

2) การแยกแยะเสียงสระนาสิก เสียงสระนาสิกในภาษาจีนแบ่งได้เป็นคู่ ดังเช่น an กับ en, in กับ ing, en กับ eng, uan กับ uen เป็นต้น ซึ่งยากจะแยกแยะได้ ถ้าหากสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจแหน่งการออกเสียง และวิธีการออกเสียง พยายามออกเสียงให้ถูกต้องได้แล้วจึงไม่ใช่เรื่องยาก

3) การแยกแยะระหว่างเสียงการดกลิ้นกับไม่กระดกลิ้น การออกเสียงกระดกลิ้นกับไม่กระดกลิ้นในภาษาจีน อย่างแรกคือ ออกเสียงยาก ระดับของการกระดกลิ้นบางครั้งไม่เพียงพอหรือมากเกินไป อย่างที่สองคือ จดจำยาก ไม่รู้ว่าอักษรตัวใดไม่ต้องเป็นเสียงกระดกลิ้น อักษรตัวใดที่ต้องเป็นเสียงกระดกลิ้น ไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ ที่จะได้ วิธีการสอนที่ใช้บ่อย ๆ คือ การฝึกออกเสียงคำที่ไม่ต้องกระดกลิ้นเพียงอย่างเดียว การฝึกออกเสียงคำที่ต้องกระดกลิ้นเพียงอย่างเดียว การฝึกออกเสียงทั้งสองคำไปพร้อม ๆ กัน การฝึกพูดเล่นคำ โคลง กลอน หรืออ่านความเรียง เป็นต้น

4) การแยกแยะระหว่างเสียงกระดกลิ้นกับเสียงพยัญชนะที่สะกดด้วย i, ü นักเรียนชาวต่างชาติบางคน เช่น นักเรียนชาวไทยไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างเสียงที่ต้องกระดกลิ้น (zh, ch, sh) กับเสียงพยัญชนะ(j, q, x) เช่นคำว่า “是 (shì เป็น)” อ่านเป็น “xì” “牙齿(yáchǐ ฟัน)” อ่านเป็น “yáqǔ” มีอยู่ไม่น้อย ดังนั้น นอกจากต้องเริ่มปรับแก้ไขเรื่องตำแหน่งการออกเสียงแล้ว ยังต้องให้ผู้เรียนฝึกฝนให้มากด้วย

5) การฝึกสะกดอ่าน จุดประสงค์ของการให้ออกเสียงพยัญชนะและสระให้ถูกต้องนั้น เพื่อให้สามารถสะกดอ่านได้ การสะกดอ่านสำหรับผู้เรียนที่คุ้นเคยกันการใช้อักษรที่เป็นต้วสะกดนั้น นับว่าไม่ใช่เรื่องยาก ดังนั้น จึงไม่จำเป็นต้องใช้เวลาในการฝึกฝนให้มากนัก การฝึกสะกดโดยทั่วไปทำได้ดังนี้

5.1) การสะกดอ่านเสียงพยัญชนะกับเสียงสระเดี่ยว เช่น ba, pa, ma, fa, de, te, ne, le…

5.2) การสะกดอ่านเสียงพยัญชนะกับเสียงสระคู่ เช่น gai, kao, hei, zhai, chao, shou…

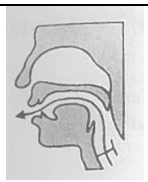
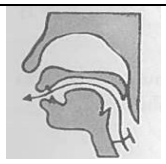
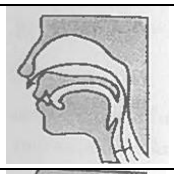
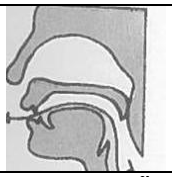
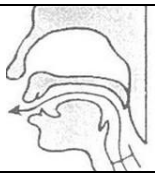
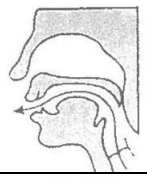
5.3) การสะกดอ่านเสียงพยัญชนะกับเสียงสระที่มีตัวสระสื่อนำ เช่น zui, suo, cuo, jiu, qie, xiao, guai, kui…

5.4) การสะกดอ่านเสียงพยัญชนะกับเสียงสระนาสิก เช่น ban, pen, min, feng, dang, ting, nuan, lun…

3.2.3.4 การฝึกเสียงวรรณยุกต์ เสียงวรรณยุกต์มีบทบาทสำคัญต่ออักษรและคำในภาษาจีน หากไม่มีเสียงวรรณยุกต์หรือการออกเสียงวรรณยุกต์ไม่ถูกต้อง จะเป็นปัญหาในการสื่อสาร หากอักษรจีนไม่มีรูปวรรณยุกต์กำกับ ผู้เรียนจะต้องจำทั้งรูปลักษณ์ของแต่ละตัวอักษร รวมเรื่องการออกเสียงของแต่ละตัวอักษร และการอ่านออกเสียงของคำศัพท์ด้วย ดังนั้น การฝึกอ่านและแยกแยะการอ่านออกเสียงวรรณยุกต์จึงเป็นเรื่องที่สำคัญในการเรียนการอ่านออกเสียงภาษาจีน

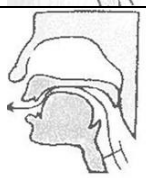
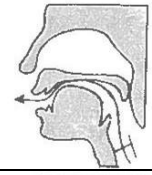
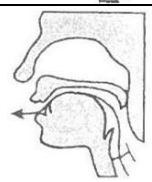
ส่วนประกอบของพยางค์เสียงสัทอักษรภาษาจีน (ฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์แมนดาริน เอดูเคชั่น, 2558, หน้า 12-37)

ตารางที่ 3 ส่วนประกอบของพยางค์เสียงสัทอักษรภาษาจีน

1. เสียงพยัญชนะ		
1.1 เสียงที่เกิดจากริมฝีปาก		
b		เสียงโฆษะ ไม่พ่นลม กักลมไว้ที่ริมฝีปาก ริมฝีปากชิดกันแน่น กักลมไว้ในช่องปากและปล่อยลมออกมาอย่างรวดเร็ว รุนแรง โดยทั่วไปเรียกว่า “เสียงไม่พ่นลม” เทียบกันเสียงในภาษาไทย คือ “ป”
p		เสียงโฆษะ พ่นลม กักลมไว้ที่ริมฝีปาก ตำแหน่งการออกเสียงเหมือนกับ b ใช้แรงในการขับลมออกมา โดยทั่วไปเรียกว่า “เสียงพ่นลม” เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “พ(ผ)”
m		เสียงนาสิก ไม่พ่นลม กักลมไว้ที่ริมฝีปาก ริมฝีปากชิดกันแน่น เพดาอ่อนและลิ้นต่ำลง ลมออกจากช่องจมูก เส้นเสียงสั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ม”
f		เสียงเสียดแทรก เกิดจากริมฝีปากและฟัน ฟันบนแตะริมฝีปากล่าง ลมเสียดแทรกออกมาจากระหว่างกลางเส้นเสียงไม่สั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ฟ(ฝ)”
1.2 เสียงที่เกิดจากปลายลิ้น		
d		เสียงโฆษะ ไม่พ่นลม กักลมไว้ที่ปลายลิ้น ปลายลิ้นดันไว้ที่เหงือก กักลมไว้ในช่องปาก เลื่อนปลายลิ้นลงอย่างรวดเร็ว เส้นเสียงไม่สั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ต”
t		เสียงโฆษะ พ่นลม กักลมไว้ที่ปลายลิ้น ตำแหน่งการออกเสียงเหมือนกับ d ต้องพ่นลมขณะลมถูกปล่อยออกมาจากช่องปาก เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ท(ถ)”
n		เสียงนาสิก กักลมไว้ที่ปลายลิ้น ปลายลิ้นดันเหงือกไว้เพดานอ่อนและลิ้นต่ำลง ช่องจมูกเปิดออก เส้นเสียงสั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “น”

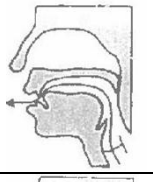
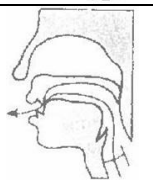
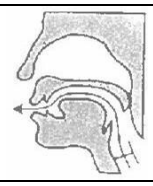
หมายเหตุ รูปภาพอ้างอิงจาก คู่มือการเรียนการสอนภาษาจีน ฉบับปรับปรุง หน้า 17-18

ตารางที่ 3 (ต่อ)

l		เสียงที่เปล่งออกโดยการใช้ปลายลิ้นแตะฟันบน เกิดจากการกักลมไว้ที่ปลายลิ้น ปลายลิ้นดันเหงือกไว้ค่อนไปด้านหลังมากกว่า n เล็กน้อย ลมออกทางด้านข้างทั้งสองของลิ้นส่วนหน้า เส้นเสียงสั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ล”
1.3 เสียงที่เกิดจากโคนลิ้น		
g		เสียงโฆษะ ไม่พ่นลม เสียงเกิดจากโคนลิ้น โคนลิ้นดันเพดานอ่อนไว้ และให้โคนลิ้นห่างออกจากเพดานอ่อนอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ลมถูกปล่อยออกม่ เส้นเสียงไม่สั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ก”
k		เสียงโฆษะ พ่นลม เกิดจากการกักลมไว้ที่โคนลิ้น ตำแหน่งการออกเสียงเหมือนกับ g ต้องพ่นลมขณะลมถูกปล่อยออกมาจากในช่องปากเส้นเสียงไม่สั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ค(ข)”
h		เสียงเสียดแทรก เกิดจากการกักลมไว้ที่โคนลิ้น โคนลิ้นวางอยู่ใกล้เพดานอ่อนลมถูกเสียดแทรกออกมาจากตรงกลาง เส้นเสียงไม่สั่นสะเทือน เทียบกับเสียงสนภาษาไทย คือ “ฮ(ห)”
j		เสียงกึ่งโฆษะกึ่งเสียดแทรก ไม่พ่นลม เกิดจากการกักลมไว้ที่ปลายลิ้น ลิ้นส่วนหน้าแตะเพดานแข็ง ปลายลิ้นดันด้านหลังฟันล่าง ลมถูกเสียดแทรกและปล่อยออกมาจากตรงกลางระหว่างลิ้นส่วนหน้าและเพดานแข็ง เส้นเสียงไม่สั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “จี”
q		เสียงกึ่งโฆษะกึ่งเสียดแทรก พ่นลม เกิดจากการกักลมไว้ที่ลิ้นส่วนหน้า ตำแหน่งการออกเสียงเหมือนกับ j แต่ต้องพ่นลมแรงขึ้น เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ชี”
x		เสียงเสียดแทรก เกิดจากการกักลมไว้ที่ลิ้นส่วนหน้า ลิ้นส่วนหน้าอยู่ใกล้กับเพดานแข็ง มีลมเสียดแทรกออกมาจากตรงกลางระหว่างลิ้นส่วนหน้ากับเพดานแข็ง เส้นเสียงไม่สั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ซี”

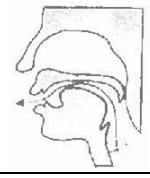
<u>หมายเหตุ</u> รูปภาพอ้างอิงจาก คู่มือการเรียนการสอนภาษาจีน ฉบับปรับปรุง หน้า 18-20

ตารางที่ 3 (ต่อ)

1.4 เสียงที่เกิดจากด้านหลังปลายลิ้น		
zh		เสียงกึ่งโฆษะกึ่งเสียดแทรก ไม่พ่นลม กักลมไว้ที่ด้านหลังลิ้นม้วนขึ้นมาแตะเพดานแข็ง ลมเสียดแทรกและปล่อยออกมาจากตรงกลางระหว่างปลายลิ้นและเพดานแข็ง เส้นเสียงไม่สั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “จือ”
ch		เสียงเหมือนกับ zh แต่ต้องพ่นลม เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ชือ”
sh		เสียงโฆษะเกิดจากการกักลมไว้ที่ด้านหลังลิ้น ม้วนปลายลิ้นขึ้นและเพดานแข็งเส้นเสียงไม่สั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ซือ”
r		เสียงเสียดแทรกและสั่นสะเทือน เกิดจากการกักลมไว้ที่หลังปลายลิ้น ตำแหน่งการออกเสียงเหมือนกับ sh แต่เป็นเสียงสั่นสะเทือน เส้นเสียงสั่นสะเทือน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ยรือ”
z		เสียงกึ่งโฆษะกึ่งเสียดแทรก ไม่พ่นลมเกิดจากการกักลมไว้ที่ด้านหน้าปลายลิ้น ขณะออกเสียงปลายลิ้นวางราบเรียบและดันอยู่ด้านหลังฟัน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “จือ”
c		เสียงกึ่งโฆษะกึ่งเสียดแทรกพ่นลมเกิดจากการกักลมไว้ที่ด้านหน้าปลายลิ้น ตำแหน่งการออกเสียงเหมือนกับ z และต้องพ่นลมออกมาอย่างแรง เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ชือ”
s		เสียงโฆษะ กักลมไว้ที่ด้านหน้าปลายลิ้น ปลายลิ้นอยู่ใกล้ด้านหลังฟันล่าง ลมจะถูกเสียดแทรกออกมาจากตรงกลางระหว่างตรงกลางลิ้นต่อกับตรงกลางฟันด้านบน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ซือ”
y		ไม่ต้องอ้าปากกว้าง ริมฝีปากฉีกออก ระดับลิ้นสูง ค่อนไปทางด้านหน้า ออกเสียงเหมือน I เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “อี”

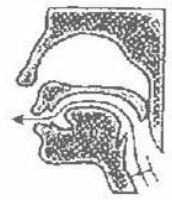
หมายเหตุ รูปภาพอ้างอิงจาก คู่มือการเรียนการสอนภาษาจีน ฉบับปรับปรุง หน้า 21-22

ตารางที่ 3 (ต่อ)

w		ไม่ต้องอ้าปากกว้าง ริมฝีปากกลมที่สุด ระดับลิ้นสูง ค่อนไปทางด้านหลัง ออกเสียงเหมือน u เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “อู”
2. สระ		
2.1 สระเดี่ยวรูปง่าย		
a		อ้ากว้างที่สุด ระดับของลิ้นอยู่ต่ำสุด ริมฝีปากไม่ห่อกลม เทียบกับเสียงในภาษาไทยคือ “อา”
o		อ้าปากกว้างพอประมาณ ระดับของลิ้นอยู่สูงกลาง ค่อนไปทางด้านหลังริมฝีกปากกลม เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “โอ”
e		อ้าปากกว้างพอประมาณ ระดับของลิ้นอยู่ระดับสูงกลาง ค่อนไปทางด้านหลังไม่ห่อปาก เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “เออ”
i		อ้าปากกว้างน้อยที่สุด ริมฝีปากฉีกออก ระดับลิ้นสูง ค่อนไปทางด้านหน้า เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “อี”
u		อ้าปากกว้างน้อยที่สุด ริมฝีปากกลมที่สุด ระดับลิ้นสูง ค่อนไปทางด้านหลัง เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “อู”
ü		ระดับลิ้นเหมือนกับการออกเสียง[i] แต่ริมฝีปากกลมรูปปากในการออกเสียงใกล้เคียงกับ[u] เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “ยู”

หมายเหตุ รูปภาพอ้างอิงจาก คู่มือการเรียนการสอนภาษาจีน ฉบับปรับปรุง หน้า 22-24

ตารางที่ 3 (ต่อ)

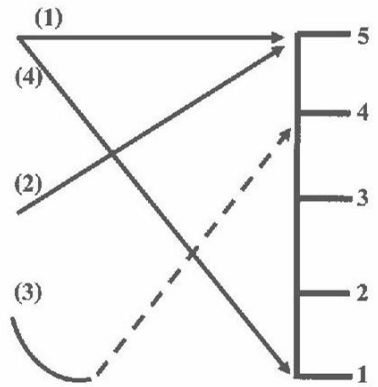
2.2 สระเดี่ยวพิเศษ		
-i (หน้า)		สระหน้าปลายลิ้น [ɿ] เป็นสระที่อยู่ในพยางค์เสียง zi ci si ปลายลิ้นอยู่ใกล้ด้านหลังฟันล่าง ลมจะถูกเสียดแทรกออกจากตรงกลางระหว่างตรงกลางลิ้นต่อกับตรงกลางฟันด้านบน เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “อือ”
-i (หลัง)		สระหลังปลายลิ้น [ʅ] เป็นสระที่อยู่ในพยางค์ zhi chi shi ri ปลายลิ้นงอขึ้นมา แตะเพดานแข็ง ลมเสียดแทรกและปล่อยออกมาจากตรงกลางระหว่างปลายลิ้นและเพดานแข็ง เทียบกับเสียงในภาษาไทย คือ “อือ”
ข้อควรสังเกต เนื่องจากเสียง [อี] ในภาษาจีนกลางจะไม่สามารถปรากฏอยู่หลังพยัญชนะ z c s และ zh ch sh r ได้ ดังนั้นตัว [i] ที่อยู่หลังพยัญชนะข้างต้น จึงไม่สามารถอ่านออกเสียงเป็น [อี] ได้		
ê		อ้าปากพอประมาณ ตำแหน่งลิ้นอยู่ระดับต่ำกลาง ยื่อลิ้นไปข้างหน้าโดยให้ปลายลิ้นหนุนที่หลังฟันล่าง รูปปากไม่กลม ออกเสียงคล้ายสระ “เอ” ในภาษาไทย และไม่สามารถใช้สะกดเสียงกับพยัญชนะได้โดยตรง แต่มักจะเขียนรูปเป็น “e” แล้วปรากฏตัวอยู่ในสระ ei, ie และüe ด้วย เช่น 黑(hēi ดำ)、也(yě ก็)、学(xué เรียน)
er		เป็นสระม้วนลิ้น วางลิ้นไว้ตรงตำแหน่งที่จะออกเสียง e ก่อน หลังจากนั้นค่อยม้วนลิ้นขึ้นให้ตรงกับเพดานแข็ง ออกเสียงคล้าย “เออร” ในภาษาไทย ตัวอย่างคำศัพท์ 儿子(érzi ลูกชาย)、二十(Shí 'èr ยี่สิบ)、哪儿(Nǎr ที่ไหน) 花儿(Huār ดอกไม้)

<u>หมายเหตุ</u> ลักษณะการออกเสียงของสระเดี่ยว คือ รูปปากตั้งแต่เริ่มออกเสียงจนจบการออกเสียงจะไม่มีการเปลี่ยน และตำแหน่งลิ้นก็ไม่มีการเคลื่อนที่

ตารางที่ 3 (ต่อ)

2.3 สระผสม					
สระผสมเกิดจากการผสมเสียงของสระเดี่ยว 2 หรือ 3ตัว ด้วยกัน ในภาษาจีนสระผสมมีทั้งหมด 13 ตัว คือ					
a-	ai	ao			(2)
e-	ei				(1)
o-	ou				(1)
i-	ia	ie	iao	iou	(4)
u-	ua	uo	uai	uei	(4)
ü-	üe				(1)
ข้อควรสังเกต e ที่อยู่ใน ei ie และ üe เป็นการย่อรูปจากสระเดี่ยว ê					
หมายเหตุ ลักษณะการออกเสียงของสระผสมคือ จากเสียงสระเดี่ยวตัวหนึ่งไปหาเสียงสระอีกตัวหนึ่งอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว โดยรูปปากและตำแหน่งลิ้นล้วนมีการเปลี่ยนหรือเคลื่อนที่ระหว่างการออกเสียง สระเดียวแต่ละตัวจะมีความยาวและความดังของเสียงต่างกัน					
ซึ่งตามลักษณะดังกล่าว สามารถแบ่งสระผสมได้เป็น 3 ชนิด ดังนี้					
1) สระเน้นเสียงหน้า ออกเสียงสระตัวข้างหน้าให้ชัดและดังพร้อมลากเสียงยาว โดยมี ai, ei, ao, ou					
2) สระเน้นเสียงหลัง ออกเสียงสระตัวข้างหลังให้ชัดและดังพร้อมลากเสียงยาว โดยมี ia, ie, ua, uo, üe					
3) สระเน้นเสียงกลาง ออกเสียงสระตัวตรงกลางให้ชัดและดัง พร้อมลากเสียงยาว โดยมี iao, iou uai uei					
2.4 สระผสมนาสิก					
สระผสมนาสิกเกิดจากการผสมเสียงของสระเดี่ยว 1 หรือ 2 ตามหลังด้วยเสียงนาสิก ในภาษาจีน สระผสมนาสิกทั้งหมดมี 16 ตัว คือ					
-n	an	en	in	ian	uan	üan	uen	ün	(8)
-ng	ang	eng	ing	ong	iang	iong	uang	ueng	(8)
โดยตัวสระกด “–n” จะเปรียบเทียบกับ “แม่กน” และ“–ng” เปรียบเทียบกับ “แม่กง” ในภาษาไทยได้					

ตารางที่ 3 (ต่อ)

<table>
<tr><td colspan="4">3. เสียงวรรณยุกต์</td></tr>
<tr><td colspan="4">3.1 วรรณยุกต์พื้นฐาน</td></tr>
<tr><td colspan="4">ภาษาจีนกลางมีเสียงวรรณยุกต์พื้นฐานอยู่ 4 ตัว เรียกรวมกันว่า 4 เสียง ซึ่งใช้เครื่องหมายตามลำดับไปนี้แสดง</td></tr>
<tr><td>เสียงที่ 1 “—”</td><td>เสียงที่ 2 “ ／ ”</td><td>เสียงที่ 3 “ ∨ ”</td><td>เสียงที่ 4 “ ＼ ”</td></tr>
<tr><td colspan="4">ซึ่งวรรยุกต์ต่างกัน ความหมายของคำก็จะต่างกันไปด้วย เช่น</td></tr>
<tr><td>八</td><td>拔</td><td>靶</td><td>爸</td></tr>
<tr><td>（Bā แปด）</td><td>（Bá ดึง）</td><td>（Bǎ เป้า）</td><td>（Bà พ่อ）</td></tr>
<tr><td colspan="4">ภาพแสดงระดับเสียงของวรรณยุกต์ภาษาจีน</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4"> 
</td><td>เสียงสูง</td></tr>
<tr><td>เสียงกึ่งสูง</td></tr>
<tr><td>เสียงกลาง</td></tr>
<tr><td>เสียงกึ่งต่ำ</td></tr>
<tr><td colspan="2">เสียงที่ 4 “ ＼ ”</td><td>5 → 1</td></tr>
<tr><td colspan="2">เสียงที่ 3 “ ∨ ”</td><td>2 → 1 → 4, 2 → 1</td></tr>
<tr><td colspan="2">เสียงที่ 2 “ ／ ”</td><td>3 → 5</td></tr>
<tr><td colspan="2">เสียงที่ 1 “—”</td><td>5 → 5</td></tr>
<tr><td colspan="4">3.2 เสียงเบา</td></tr>
<tr><td colspan="4">เสียงเบา คือ พยางค์เสียงที่เวลาเขียนไม่มีเครื่องหมายวรรณยุกต์แสดงระดับเสียง และเวลาออกเสียงต้องเบา ๆ สั้น ๆ ด้วย ซึ่งเสียงเบาเป็นการผันเสียงของวรรณยุกต์ “4 เสียง” ในกรณีพิเศษระดับความสูงของเสียงเบาจะเปลี่ยนแปลงตามเสียงวรรณยุกต์ของพยางค์ที่อยู่ด้านหน้า เช่น</td></tr>
<tr><td>妈妈
（Māma คุณแม่）</td><td>白的
（Báide แบบสีขาว）</td><td>你们
（Nǐmen พวกคุณ）</td><td>爸爸
（Bàba คุณพ่อ）</td></tr>
</table>

ตารางที่ 3 (ต่อ)

<table>
<tr><td colspan="4">คำศัพท์ที่ต้องออกเสียงเป็นเสียงเบานภาษาจีน หลัง ๆ มีดังนี้</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) คำเสริมบอกโครงสร้าง 的、地、得 ล้วนอ่านเป็นเสียงเบา De เช่น</td></tr>
<tr><td>我的家
(Wǒ de jiā บ้านของฉัน)</td><td>轻轻地说
(Qīngqīng de shuō พูดเบา ๆ)</td><td colspan="2">做得好
(Zuò de hǎo ทำได้ดี)</td></tr>
<tr><td colspan="4">2) คำเสริมบอกอาการ 着(Zhe)、了(Le)、过(Guò)、呢(Ne)</td></tr>
<tr><td colspan="2">听着歌开车
(Tīng zhe gē kāichē ฟังเพลงขับรถ)</td><td colspan="2">买了一个
(Mǎi le yígè ซื้อไปหนึ่งอัน)</td></tr>
<tr><td colspan="2">去过中国
(Qùguò zhōngguó เคยไปประเทศจีน)</td><td colspan="2">我看电影呢！
(Wǒ kàn diànyǐng ne！ ฉันดูหนังอยู่)</td></tr>
<tr><td colspan="4">3) คำเสริมบอกน้ำเสียง 吗(Ma)、呢(Ne)、吧(Ba)、啊(a)、啦(La)、呀(Ya)、嘛(Ma)</td></tr>
<tr><td>来吗
(Láima มาไหม)</td><td>他呢
(Tāne เขาล่ะ)</td><td>去吧
(Qùba ไปเถอะ)</td><td>走啊
(Zǒu ’a ไปซิ)</td></tr>
<tr><td>是啦
(Shìla ใช่ค่ะ)</td><td>吃呀
(Chīya กินอ่ะ)</td><td colspan="2">好嘛
(Hǎoma ดี่มั้ย)</td></tr>
<tr><td colspan="4">4) ปัจจัย (อุปสรรค) เสริมท้ายจำนวนหนึ่งที่มีความหมายไม่ค่อยแท้ (หมายถึงหน่วยคำเสริมท้ายที่นำไปประกอบกับคำอื่นจึงจะมีความหมายอย่างชัดเจน)</td></tr>
<tr><td colspan="4">— “么” อ่านว่า Me เช่น</td></tr>
<tr><td colspan="2">怎么 (Zěnme ยังไง)</td><td colspan="2">多么 (Duōme เกินไป)</td></tr>
<tr><td colspan="4">□□□□□□ — ปัจจัยเสริมแสดงพหุพจน์ 们 อ่านว่า men เช่น</td></tr>
<tr><td colspan="2">我们 (Wǒmen พวกเรา)</td><td colspan="2">孩子们 (Háizimen ลูก ๆ)</td></tr>
<tr><td colspan="4">— — คำ “来(Lái มา)”、“把(Bǎ เอา)” ใช้ในกรณีแนบท้ายหลังคำบอกจำนวน “个(Gè อัน)、十(Shí สิบ)、 百(Bǎi ร้อย)、 千(Qiān พัน)、 万(Wàn หมื่น)” ฯลฯ หรือ หลังคำลักษณนาม เพื่อใช้แสดงจำนวนประมาณนั้น ทั้งสองต้องอ่านเป็นเสียงเบา คือ “Ba”、“Lai”</td></tr>
<tr><td>十来公斤
(Shí lai gōngjīn สิบกว่ากิโล)</td><td>三百来人
(Sānbǎi lái rén สามร้อยกว่าคน)</td><td colspan="2">个把月
(Gè ba yuè ประมาณหนึ่งเดือน)</td></tr>
</table>

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ー ปัจจัยเสริมท้ายของคำนาม 子 ต้องอ่านเป็นเสียงเบา คือ **Zi、 Tou**		
车子 (Chēzi รถ)	刀子 (Dāozi มีด)	桌子 (Zhuōzi โต๊ะ)
5) พยางค์ที่ 2 ในคำเสียงซ้ำ โดยเฉพาะในคำเสียงซ้ำที่เป็นคำเรียกสมาชิกเครือญาติกัน เช่น		
ー คำเรียกสมาชิกเครือญาติที่เป็นคำเสียงซ้ำ		
爸爸 (Bàba พ่อ)	妈妈 (Māma แม่)	
ー คำเสียงซ้ำที่พบเห็นบ่อย		
星星(Xīngxing ดาว)	娃娃(Wáwa ตุ๊กตา)	
6) พยางค์ที่อยู่ท้ายในรูปการซ้ำคำของคำกริยา เช่น		
看看(Kànkan ดูซิ)	研究研究(Yánjiu yánjiu ศึกษา ๆ)	
7) หน่วยคำหรือคำที่อยู่หลังคำนามหรือคำสรรพนามที่ใช้แสดงตำแหน่งทิศทาง เช่น		
桌上 (Zhuōshang บนโต๊ะ)	这边 (Zhèbian ตรงนี้)	
8)คำกริยาบอกทิศทางการเคลื่อนไหว 来 去 回来 出去 ในกรณีไว้หลังคำกริยาชนิกอื่น ๆ หรือหลังคำคุณศัพท์ เช่น		
回来 (Huílái กลับมา)	出去 (Chūqù ออกไป)	
9) กรณีคำ “ 一(Yī)” กับ “不(Bù)” ใช้**รูป A“一”A** และ **A“不”A** ทั้งสองคำต้องอ่านเป็นเสียงเบา คือ “ 一(Yi หน่อย)” และ“不(Bu ไม่)”		
看一看 (Kànyikàn ดูหน่อย)	想一想 (Xiángyixiǎng คิดซักหน่อย)	
去不去 (Qùbuqù ไปไม่ไป)	要不要 (Yàobuyào เอาไม่เอา)	
10) คำลักษณนาม “个(Gè อัน)” เมื่อไว้หลังคำบอกจำนวนแล้วต้องอ่านเป็นเสียงเบา คือ “个(Ge อัน)” เช่น		
一个 (Yíge หนึงอัน)	很多个 (Hěnduōge หลายอัน)	
11) ในคำศัพท์สองพยางค์ที่ใช้บ่อยมีอยู่จำนวนหนึ่งมักจะอ่านพยางค์เสียงที่สองให้เป็นเสียงเบา เช่น		
ー คำนาม		
耳朵 （ěrduo หู）	父亲 (Fùqin พ่อ)	眉毛 (Méimao คิ้ว)
ー คำคุณศัพท์		
清楚 （Qīngchu ชัดเจน）	客气 (Kèqi เกรงใจ)	暖和 (Nuǎnhuo อบอุ่น)
ー คำกริยา		
告诉 （Gàosu บอก）	喜欢 (Xíhuan ชอบ)	

ตารางที่ 3 (ต่อ)

<table>
<tr><td colspan="5">สิ่งที่ต้องสังเกตเป็นพิเศษ คือ นอกจากหลักเกณฑ์ที่ได้แนะนำมาข้างต้นแล้ว ในภาษาจีนยังมีคำศัพท์กลุ่มหนึ่ง ซึ่งเทียบในภาษาไทยถือว่าเป็นคำพ้องรูปกลุ่มหนึ่ง คำเหล่านี้อ่านเป็นเสียงเบาหรือไม่นั้นจะมีผลต่อความหมายของคำด้วย เช่น</td></tr>
<tr><td>คำศัพท์</td><td>อ่านตามเสียงวรรณยุกต์เดิม</td><td>ความหมาย</td><td>อ่านตามเสียงวรรณยุกต์เบา</td><td>ความหมาย</td></tr>
<tr><td>地方</td><td>Dìfang</td><td>ส่วนท้องถิ่น ซึ่งคือ คำเรียกรวมทุกระดับเขตการปกครองที่นอกจากสถาบันส่วนกลาง</td><td>Dìfang</td><td>ท้องที่บางท้องที่หรือพื้นที่บางพื้นที่ตำแหน่งบางตำแหน่ง</td></tr>
<tr><td>东西</td><td>Dōngxi</td><td>ทิศตะวันออกและตะวันตก</td><td>Dōngxi</td><td>สิ่งของ</td></tr>
<tr><td colspan="5">เนื่องจากคำเสียงเบาในภาษาจีนมีจำนวนมาก ดังนั้น หากต้องการอ่านคำเสียงเบาได้ดี นอกจากควรปฏิบัติตามหลักต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นเพื่อสะสมประสบการณ์แล้ว ผู้ศึกษายังต้องหมั่นเปิดใช้พจนานุกรม เพื่อเป็นการยกระดับความสามารถในการใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง แม่นยำมากขึ้น</td></tr>
<tr><td colspan="5">3.3 หลักการผันเสียง (ฝ่ายวิชาการสำนักพิมพ์แมนดารินเอดูเคชั่น, 2558 หน้า 12)</td></tr>
<tr><td colspan="5">1) การเปลี่ยนเสียงของเสียงวรรณยุกต์เสียงที่ 3</td></tr>
<tr><td colspan="5">ในภาษาจีนกลางพยางค์เสียงที่เป็นวรรณยุกต์เสียงที่ 3 จะออกเสียงในรูปเต็มก็ต่อเมื่อต้องการเน้นหนัก คือ ในการออกเสียงต้องลงต่ำก่อนแล้วค่อยขึ้นสูงต่อ ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว วรรณยุกต์ 3 จะมีการผันเสียงใน 2 กรณีดังนี้</td></tr>
<tr><td colspan="5">—เมื่ออยู่หน้าเสียงที่ 1 2 และ4 จะผันเสียงเป็น “半三声 (bànsānshēng เสียงที่ 3 ในรูปกึ่งเสียง)” คือ ออกเสียงแค่ครึ่งหนึ่งของช่วงหน้าเสียง 3 ซึ่งคือ ช่วงที่เสียงลงต่ำนั่นเอง ส่วนเสียงช่วงหลังที่ขึ้นเสียงสูงนั้นจะหายไป ตัวอย่างเช่น</td></tr>
<tr><td colspan="3">美国 (Měiguó สหรัฐอเมริกา)</td><td colspan="2">广告 (Guǎnggào โฆษณา)</td></tr>
<tr><td colspan="5">—เมื่อมีพยางค์เสียง 3 อยู่ติดกัน 2 คำหรือ 2 คำขึ้นไป โดยทั่วไป คำที่อยู่หน้าจะผันเสียงเป็นเสียงวรรณยุกต์เสียงที่ 2 ส่วนคำสุดท้ายออกเสียงเป็นเสียงวรรณยุกต์เสียงที่ 3 เหมือนเดิม ตัวอย่างเช่น</td></tr>
<tr><td colspan="3">你好
(Nǐhǎo) → (Níhǎo) สวัสดี</td><td colspan="2">很早
(Hěnzǎo) → (Hénzǎo) เช้ามาก</td></tr>
</table>

ตารางที่ 3 (ต่อ)

—แต่ถ้าหากว่า มีพยางค์เสียงสองคำหลัง ซึ่งรวมเป็นคำเดียวกันที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้แล้ว โดยปกติจะให้พยางค์แรกออกเสียงเป็น “เสียงที่ 3 ในรูปกึ่งเสียง” และพยางค์ที่ 2 ผันเสียงเป็นเสียงวรรณยุกต์เสียงที่ 2 ส่วนพยางค์ที่ 3 จะออกเสียงเป็นเสียงวรรณยุกต์เสียงที่ 3 ดังเดิม		
很勇敢 (Hěnyǒnggǎn)→(Hěnyónggǎn) กล้าหาญมาก		纸老虎 (Zhǐlǎohǔ)→(Zhǐláohǔ) เสือกระดาษ
2) การเปลี่ยนเสียงของ “一”		
เสียงเดิมของคำบอกจำนวน “一” คือ เสียงวรรณยุกต์เสียงที่ 1 ซึ่งเวลาอ่านลำพัง นับตัวเลขหรือการบอกหมายเลข จะออกเสียงเป็นเสียงดั้งเดิม คือ “Yī” และหากหลัง “一” มีพยางค์เสียงอื่นตามอยู่ “一” จะมีการผันเสียงใน 2 กรณี ดังนี้		
—เมื่อพยางค์เสียงที่ 1 2 และ 3 ตามหลัง “一” ต้องผันเสียงเป็นวรรณยุกต์ที่ 4 ซึ่งคือ “Yì” ตัวอย่างเช่น		
一张 (Yìzhāng หนึ่งใบ)	一年 (Yìnián หนึ่งปี)	一本 (Yìběn หนึ่งเล่ม)
—เมื่อพยางค์เสียงที่ 4 ตามหลัง “一” ต้องผันเสียงเป็นวรรณยุกต์ที่ 2 ซึ่งคือ “Yí” ตัวอย่างเช่น		
一个 (Yígè หนึ่งอัน)	一件 (Yíjiàn หนึ่งชิ้น)	一粒 (Yílì หนึ่งเม็ด)
3) การผันเสียงของ “不”		
—คำว่า “不” เมื่อใช้เดี่ยว ๆ รวมถึงวางไว้หน้าคำที่มีเสียงวรรณยุกต์เสียงที่ 1, 2 และ 3 แล้วจะอ่านเป็นเสียง “Bù”		
不好 (Bùhǎo ไม่ดี)	不来 (Bùlái ไม่มา)	不喝 (Bùhē ไม่ดื่ม)
—ในกรณีที่คำว่า “不” วางไว้ด้านหน้าคำที่มีเสียงวรรณยุกต์เสียงที่ 4 จะต้องอ่านเป็นเสียง “Bú”		
不去 (Búqù ไม่ไป)		不要 (Búyào ไม่เอา)

หน้าที่และความสำคัญของการสอนการออกเสียงภาษาจีน

การสอนการออกเสียงภาษาจีนในฐานะที่เป็นภาษาที่สองนั้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้มีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจการออกเสียงภาษาจีน สามารถที่จะออกเสียงภาษาจีนกลางได้อย่างถูกต้องคล่องเคล่ว เป็นพื้นฐานที่จะนำไปใช้พูดสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ การออกเสียงเปรียบเสมือนเปลือกนอกของตัวภาษา จากความสำคัญของการออกเสียงจึงเป็นตัวกำหนดได้ว่าการสอนออกเสียงเป็นพื้นฐานขั้นต้นของการสอนภาษาที่สอง และเป็นเงื่อนไขแรกก่อนจะเกิด

ความเข้าใจในทักษะของการฟัง พูด อ่าน เขียน รวมไปถึงถึงความสามารถด้านการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น หากเรียนเรื่องออกเสียงได้ไม่ดี ก็จะส่งผลการกระทบไปยังการแสดงออกและการพูดตลอดจนมีผลกระทบในด้านการฟังอีกด้วย ในทางกลับกัน หากออกเสียงได้อย่างถูกต้องตามมาตรฐาน ก็จะ ทำให้ผู้ที่สื่อสารด้วยเกิดความรู้สึกที่ดี กลายเป็นบรรยากาศการสื่อสารที่ดูสนิทสนมเป็นมิตรมากยิ่งขึ้น นี่ก็คือ จุดหนึ่งที่ผู้เรียนภาษาที่สองทุกคนต่างตระหนักเป็นอย่างดี ส่วนปัญหาที่ว่าควรจะเข้มงวดกับการสอนออกเสียงภาษาจีนในฐานะที่เป็นภาษาที่สองหรือไม่นั้น ยังคงมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันอยู่ บางคนให้ความเห็นว่าในเมื่อชาวจีนจำนวนมากยังพูดภาษาจีนกลางได้ไม่มาตรฐาน แล้วเหตุใดถึงต้องใช้ข้อเรียกร้องที่ดูจะหนักหนาสาหัสเช่นนั้นกับผู้ที่เรียนภาษาจีนเป็นภาษาที่สอง ในความเป็นจริงแล้วมีเป็นเช่นนั้น มีชาวจีนที่ใช้สำเนียงจีนกลางแบบท้องถิ่น การออกเสียงหรือท่วงทำนองของเสียวนั้นมีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาษาจีนกลาง มีกฎเกณฑ์สามารถจะแสวงหาได้ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วไม่มีผลกระทบมากนักต่อการสื่อสาร ส่วนผู้ที่เรียนภาษาจีนเป็นภาษาที่สองนั้น แม้ว่าจะมีความผิดพลาดเรื่องการออกเสียงซึ่งอาจมีกฎเกณฑ์ของภาษาอยู่ก็ตาม แต่ว่ากฎเกณฑ์การออกเสียงภาษากลางชนิดนี้ นอกจากครูผู้สอนแล้วบุคคลทั่วไปกลับไม่รู้จักและยากที่จะฟังเข้าใจ หากไวยากรณ์ผิดเล็กน้อยหรือว่าใช้คำไม่เหมาะสม ก็สามารถคาดเดาได้ จะมีแค่การออกเสียงเท่านั้นที่หากฟังไม่เข้าใจแล้วจะทำให้ไม่สามารถสื่อสารต่อไปได้ บางคนเห็นว่าขอแค่เพียงให้ออกเสียงได้เท่านั้น ไม่ได้ฝึกฝนคนเพื่อไปทำหน้าที่ล่ามหรือครูสอนภาษาจีน หากจะเคร่งครัดให้น้อยลงกับการออกเสียงคงไม่เป็นปัญหาอุปสรรคใหญ่อะไร ความคิดเช่นนี้ไม่ใช่จะถูกต้องเสียทั้งหมด เดิมทีท่วงทำนองเสียงภาษาจีนกับพยางค์นั้นไม่ใช่สิ่งที่จะเข้าใจได้ง่าย หากนำสิ่งที่ดีมาเป็นบรรทัดฐาน แต่สิ่งที่ทำได้เป็นเพียงแค่ระดับกลาง ๆ เมื่อเริ่มต้องตั้งความหวังกับการออกเสียงไว้ในระดับที่ต่ำ ผลที่ตามมาคงพอคาดเดาได้ หากพื้นฐานการออกเสียงไม่ดีจนเกิดเป็นความเคยชินแล้ว การออกเสียงที่ผิด ๆ นั้นจะกลายเป็นนิสัยที่แก้ไขให้ถูกต้องได้ ดังนั้นการสอนภาษาที่สองไม่ว่าผู้เรียนจะเรียนเพื่อจุดมุ่งหมายใดก็ตาม ควรเข้มงวดในเรื่องการออกเสียงให้ถูกต้องเสมอ (เซือ เหล่ย, 2554, หน้า 27-31)

แนวการสอนการออกเสียงภาษาจีน ได้แก่ (เซือ เหล่ย, 2554, หน้า 27-31)

1. การสอนแบบรวบยอดโดยใช้เวลาช่วงสั้น ๆ ผนวกเข้ากับการสอนที่เข้มงวดและต่อเนื่องเป็นเวลายาวนาน การสอนออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนที่เรียนหลักสูตรระยะยาวนั้นจะมีช่วงระยะเริ่มแรกของการเรียนภาษาจีนที่จะรวมเอาเนื้อหาเกี่ยวกันการออกเสียงภาษาจีนทั้งหมดมาสอนในที่เดียว ซึ่งมักจะเรียกว่า ช่วงขั้นการออกเสียง ในขั้นนี้จะใช้เวลาเรียนประมาณ 10 วัน จนถึงสองสัปดาห์ โดยสอนในเรื่องของระบบเสียง การออกเสียง เสียงวรรณยุกต์ เน้นจัดระดับตามความยากง่าย เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาช่วงนี้ในการฝึกการออกเสียงภาษาจีนโดยเฉพาะ

ให้เกิดความเข้าใจในการออกเสียง เสียงวรรณยุกต์ รวมทั้งคุ้นเคยกับแบบแผนการสะกดเสียงสัทอักษรจีนอีกด้วย ข้อดีของวิธีการสอนแบบนี้คือ ได้เรียนเรื่องการออกเสียงอย่างเป็นระบบและเกิดความชำนาญในพื้นฐานขั้นต้น แต่ข้อเสียคือ ภายในช่วงระยะเวลาหนึ่งให้ฝึกฝนเรื่องการออกเสียงซ้ำไปซ้ำมาแต่เพียงอย่างเดียวอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย ซึ่งอาจเกิดเป็นความเข้าใจผิดว่าช่วงขั้นการออกเสียงนั้นสามารถช่วยแก้ปัญหาเรื่องการออกเสียงทั้งหมดได้จนในที่สุด อาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับการออกเสียงซ้ำเดิมอีก วิธีการหนึ่งที่สามารถทำได้คือ ไม่นำเรื่องการออกเสียงทั้งหมดมาสอนรวมกัน ช่วงเริ่มต้นของการเรียนภาษาอาจสอนโดยใช้ระยะเวลาสั้น ๆ เพียง 2-3 วัน ในการแนะนำแบบแผนการสะกดสัทอักษรจีน ควรอธิบายตัวพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ก่อนสักหนึ่งรอบ หลังจากนั้นค่อยนำการสอนออกเสียงมาสอนควบคู่ไปกับคำศัพท์ ไวยากรณ์และเนื้อเรื่องในบทเรียน วิธีการที่กล่าวมาในข้างต้นนี้มาจากทัศนะคติที่ว่า การเรียนออกเสียงนั้นไม่สามารถเรียนได้ในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ แต่ต้องให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจรายละเอียดทั้งหมดในขั้นต้นก่อน เนื่องจากสัทอักษรจีนนั้นใช้ตัวอักษรลาตินซึ่งเป็นตัวอักษรที่ผู้เรียนส่วนมากคุ้นเคยอยู่แล้ว หากเริ่มต้นต้องการให้เข้าใจสัทอักษรจีนนั้นย่อมทำได้ง่าย แต่จะให้เข้าใจเรื่องพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ภาษาจีนทั้งหมดนั้นคงต้องใช้เวลายาวนานในการฝึกฝน ต้องสอนควบคู่กับเนื้อหาอื่นไปตลอดตั้งแต่ต้นจนจบ วิธีการที่กล่าวมาทั้งสองวิธีนั้นต่างก็มีข้อดีและข้อเสีย แต่การสอนแบบรวบยอดในระยะเวลาสั้น ๆ ผสมกับการสอนที่เข้มงวดและต่อเนื่องนั้นน่าจะเป็นวิธีที่เหมาะสมที่สุด การฝึกฝนแบบรวบยอดทั้งหมดในช่วงเวลาสั้น ๆ มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะว่าสามารถป้องกันไม่ให้เกิดการออกเสียงแบบผิด ๆ ตั้งแต่เริ่มแรกได้ แต่การสอนการออกเสียงควบคู่กับการสอนภาษาไปตลอดจนจบนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง แม้จะเรียนในระดับที่สูงแล้วก็ไม่สามารถละเลยได้ทฤษฎีนี้สามารถออกเสียงได้ก็ไม่ควรจดจ่ออยู่กับสิ่งนี้มากนัก ควรทำแค่เพียงพอเหมาะเพราะแน่นอนว่าต่อไปย่อมต้องเกิดการพัฒนาขึ้น ควรคอยช่วยชี้แนะในส่วนที่บกพร่องเพื่อให้ได้ค่อย ๆ ฝึกฝนและเรียนรู้ด้วยตนเองได้ในที่สุด

2. การสอนเรื่องหน่วยเสียงผนวกกับการสอนการเลื่อนไหลของเสียงในภาษาจีน

ในขั้นของการสอนออกเสียงภาษาจีน สามารถแบ่งวิธีการสอนออกได้เป็น 2 วิธีด้วยกัน วิธีแรก คือ การสอนหน่วยเสียงภาษาจีนต้องเน้นหนักไปที่เรื่องความเข้าใจพื้นฐานการออกเสียงภาษาจีนโดยต้องเริ่มจากหน่วยเสียงก่อนเป็นอันดับแรก เมื่อสามารถออกเสียงทุกหน่วยเสียงได้ดีและถูกต้องแล้วจึงค่อยสอนคำและประโยคเป็นลำดับถัดมา อีกวิธีหนึ่ง คือ การสอนการเลื่อนไหลของเสียง จะเน้นหนักไปที่บทสนทนาเป็นอันดับแรก เริ่มแรกสอนประโยคก่อน หน่วยเสียงจะถูกปรับแก้ให้ถูกต้องไปโดยปริยายเมื่อเข้มสู่บทสนทนา หน่วยเสียงในขณะที่ออกเสียงเดี่ยว ๆ และเมื่ออยู่ในการเลื่อนไหลเสียงในประโยคนั้นมีความแตกต่างกันมาก หน่วยเสียงเมื่ออยู่ลำพัง

ตัวเดียวอาจสามารถออกเสียงให้ถูกต้องได้ แต่หากเข้าไปอยู่ในกระบวนการการเลื่อนไหลเสียงแล้ว อาจออกเสียงได้ไม่ตรงตามมาตรฐานก็เป็นได้ การออกเสียงประโยคต่าง ๆ ให้ถูกต้องนั้น จำเป็นต้องอาศัยการออกเสียงของหน่วยเสียงที่ถูกต้องเป็นหลักด้วย ดังนั้น หากจะเน้นการสอนเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพียงอย่างเดียวจึงมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ปัจจุบันจึงนำเอาวิธีการทั้งสองอย่างนี้มาผสมผสานปรับใช้ด้วยกัน ต้องมีทั้งการสอนแยกหน่วยเสียงภาษาจีน โดยต้องฝึกเน้นหนักในเรื่องเสียงยาก ๆ ก่อนเป็นอักดับแรก และในขณะเดียวกันก็ยังต้องสอนเรื่องการเลื่อนไหลของเสียงให้ครอบคลุมทั้งหมด คำนึงถึงกฎการออกเสียงในขณะเกิดการเลื่อนไหล นำเรื่องการสอนออกเสียงกับบทสนทนามารวมเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้เกิดวิธีที่เป็นรูปธรรมให้เข้มใจได้ง่าย เช่น การเลื่อนไหลของเสียง-หน่วยเสียงเดี่ยว-การเลื่อนไหลของเสียง ยึดเอาการสื่อสารเป็นจุดเริ่มต้นให้ผู้เรียนได้รับถึงความแตกต่างของการออกเสียง เสียงของวรรณยุกต์ที่มีการเปลี่ยนแปลงในช่วงที่เสียงเกิดการเลื่อนไหล ต้องเน้นเรื่องการลงเสียงหนัก การหยุด จังหวะจะโคนและน้ำเสียง ในขณะเดียวกันยังต้องดึงเอาหน่วยเสียงที่มีอยู่ในคำและประโยคมาฝึกฝนจนสามารถออกเสียงทุกตัวได้อย่างถูกต้องตามมาตรฐาน การฝึกฝนเรื่องหน่วยเสียงอาจจะครอบคลุมเรื่องระบบการออกเสียงทั้งหมดเมื่อผ่านการฝึกฝนขั้นนี้แล้วจึงค่อยมาดูในเรื่องของคำ ประโยค และฝึกฝนเรื่องการเลื่อนไหลของเสียงต่อให้การพูดของเราดูคล่องแคล่วเป็นธรรมชาติ มีเสถียรภาพมากยิ่งขึ้น

3. การใช้วิธีการเปรียบเทียบเรื่องการออกเสียงมาเป็นตัวช่วยบ่งชี้ข้อสำคัญและความยากง่ายจากการเปรียบเทียบความแตกต่างเรื่องเสียงในภาษาจีนกับภาษาแม่ของผู้เรียน หรือเสียงของภาษาที่ใช้เป็นสื่อกลางนั้น ทำให้ระบุได้ถึงความสำคัญและความยากง่ายของการสอนเรื่องการออกเสียง ในขณะที่ภาษาแม่ที่ใช้อยู่ไม่มีเสียงแบบนั้นหรือถึงมีก็จะแตกต่างจากภาษาที่เป็นเป้าหมายถือว่าเป็นเรื่องยาก ตัวอย่างเช่นผู้ที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ เสียงพยัญชนะจีนถือเป็นเรื่องที่ยากหรือผู้ที่ใช้ภาษาอาหรับจะรู้สึกยากในส่วนของเสียงสระภาษาจีน แม้กระทั่งชาวอุยกูร์หรือชาวคาซัคในจีนก็ยังคิดว่าเสียงสระคู่ในภาษาจีนนั้นเป็นสิ่งที่ยากมาก การออกเสียงภาษาจีนที่ยากนั้นเป็นเรื่องของวรรณยุกต์ การเปลี่ยนแปลงของท่วงทำนองเสียง เสียงที่ส่งลมกับเสียงที่ไม่ส่งลมเสียดแทรกตลอดจนเสียงที่ออกยากอื่น ๆ สำหรับผู้เรียนส่วนใหญ่แล้วสิ่งเหล่านี้นับว่าเป็นส่วนที่สำคัญทั้งหมด นอกจากนั้นในเรื่องของภาษาแม่ที่แตกต่างถือว่าเป็นสิ่งที่ยากเป็นพิเศษสำหรับผู้เรียน ดังนั้นจึงต้องพยายามทำให้สิ่งเหล่านี้ปรากฏเห็นได้ชัดขึ้น

4. การสอนเรื่องเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ต้องค่อย ๆ ก้าวหน้าไปทีละน้อยตามลำดับ เสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ สามสิ่งนี้ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของพยางค์ในภาษาจีน และเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของการออกเสียงภาษาจีน โดยทั่วไปแล้วการเรียนการสอนจะเริ่มจากการเลื่อนไหลของเสียง ตามมาด้วยการคัดเลือกคำและประโยคโดยคำนึงถึงประสิทธิภาพ

ทางการสื่อสาร แล้วจึงค่อยกำหนดการเรียนการสอนเรื่องหน่วยเสียงซึ่งจะประกอกไปด้วย เสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ในเรื่องประสิทธิภาพการสื่อสารนั้น จะต้องคำนึงว่าหน่วยเสียงต้องเริ่มจากระดับง่ายไปสู่ยาก หลีกเลี่ยงที่จะเริ่มเรียนจากหน่ายเสียงที่ยากทีสุดก่อน เช่น ขณะที่สอนเรื่องการทักทายนั้น คำทักทายคำว่า “หนีห่าว” เป็นคำสื่อสารที่ใช้บ่อยที่สุด หรือกล่าวอีกอย่าง คือ n, i, h, ao หน่วยเสียงเหล่านี้นั้นค่อนข้างเข้าใจง่าย การสอนเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์นั้นต้องกระจายความยากออกไป ถ้าเสียงพยัญชนะที่เรียนใหม่นั้นยากอยู่แล้ว การผสมเสียงสระนั้นไม่ควรจะให้ยากอีก และขณะฝึกเสียงวรรณยุกต์ที่ยาก หน่วยเสียงที่เลือกมาใช้ฝึกต้องให้ง่าย อีกด้านหนึ่งหน่วยเสียงที่ถูกจัดไว้เป็นกลุ่มตามกฎการออกเสียงนั้น ควรจะสอนพร้อมกันในเวลาเดียว หน่วยเสียงที่ยาก ควรรวมเป็นกลุ่มเดียวกัน ไม่แยกสอน ถ้าดูอย่างผิวเผินเหมือนกับการนำเอาสิ่งที่ยากมารวมไว้ด้วยกันทั้งหมด แต่ในความเป็นจริงแล้วสามารถเข้าใจได้ง่าย เสียงที่ออกยากเหมือนกันจะปรากฏก่อนหรือหลังย่อมเป็นไปตามกฎเกณฑ์ เช่น j, q, x เสียงกลุ่มนี้จำเป็นต้องออกหลังเสียงสระกลุ่ม ü

5. การฟังพูดควบคู่กันฟังมาก่อนแล้วจึงตามด้วยพูด การฝึกฝนเรื่องการฟังเสียงกับการรับรู้ความพิเศษของการออกเสียงที่แตกต่างกัน คือ เงื่อนไขแรกที่มาก่อนจะเริ่มแยกแยะความหมายของคำ และภาษา นอกจากนั้น ยังเป็นเงื่อนไขแรกก่อนที่จะเรียนรู้เรื่องการออกเสียงก่อนที่ผู้เรียนจะเรียนการออกเสียงของหน่วยเสียงและเสียงวรรณยุกต์นั้น ต้องฟังให้เข้าใจเสียงนั้น ๆ หรือเสียงวรรณยุกต์เสียก่อน เมื่อเกิดความคุ้นเคยแล้ว จึงจะออกเสียงตรงตามมาตรฐานได้ ผู้ที่เรียนร้องเพลงก็เช่นเดียวกัน เพลง ๆ หนึ่งนั้นต้องฟังหลาย ๆ รอบ หากว่าฟังจนชินแล้ว แม้จะไม่ได้เรียนร้องเพลงก็สามารถฮัมเพลงออกมาได้ การที่นักภาษาศาสตร์สตีเฟน คราเชน (Stephen krashen) มุ่งเน้นหนักไปที่การฟังนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องที่สุด ในช่วงเรียนออกเสียงนั้นไม่จำเป็นต้องรีบร้อนให้นักเรียนเลียนแบบการออกเสียง แต่ให้พวกเขาเหล่านั้นฝึกฝนการฟังให้มาก ๆ ในช่วงกระบวนการสอนออกเสียงภาษาทั้งหมดนั้นต้องเน้นฝึกฝนเรื่องการฟังเป็นหลัก แต่เรื่องทักษะการออกเสียงนั้นก็ยังต้องฝึกให้สม่ำเสมออยู่ตลอดเวลา ดังนั้น เราจึงมุ่งให้ฝึกฟังก่อนแล้วค่อยตามด้วยการพูด ทั้งสองสิ่งนี้ต้องทำควบคู่กันไป

6. เน้นที่การเลียนแบบและฝึกฝนเป็นหลัก อธิบายความรู้เรื่องการออกเสียงเป็นอันดับรองการออกเสียงนั้นต้องอาศัยการฝึกฝนจึงจะเป็น ต้องหัดเลียนแบบฝึกฝนซ้ำไปซ้ำมาตลอดเวลา ครูผู้สอนเองต้องมีความรู้ความเข้าใจในเสียงภาษาจีนกลางอย่างถูกต้องเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับผู้เรียนได้ ครูผู้สอนควรมุ่งหาสาเหตุ ข้อผิดพลาดและให้คำแนะนำทางทฤษฎีในเรื่องตำแหน่งการออกเสียง วิธีการออกเสียงให้กับนักเรียนได้อย่างถูกต้อง ถ้าต้องการให้นักเรียนชาวอุยกูร์และชาวคาซัคเข้าใจเรื่องการออกเสียงได้ไม่ถูกต้องระหว่างพยัญชนะเสียงสั่นสะเทือนกับเสียง

ที่ไม่สั่นสะเทือน โดยอธิบายให้เข้าใจในภาษาจีนพยัญชนะเสียงสั่นสะเทือนมีเพียงแค่สี่ตัวเท่านั้น เพียงเท่านี้นักเรียนจะจดจำและสามารถแก้ไขข้อบกพร่องนี้ได้สำเร็จ

7. การผสมผสานให้เข้ากันระหว่างการฝึกฝนแบบธรรมดากับการฝึกฝนอย่างมีความหมาย ถ้าต้องการที่จะเข้าใจในเสียงวรรณยุกต์และเสียงที่ออกยากของภาษาจีนแล้วนั้น มีแต่เพียงการฝึกฝนซ้ำไปซ้ำมาเพียงอย่างเดียวเท่านั้นที่จะช่วยได้ เหมือนกับการเข้าใจเทคนิคของเสียงเพลงนั้นย่อมต้องฝึกฝนเช่นเดียวกัน ต้องให้ผู้เรียนมีความเข้าใจอดทนและแน่วแน่ต่อเทคนิคการฝึกฝน การฝึกฝนการออกเสียงในรูปแบบที่ธรรมดาเป็นสิ่งที่จะขาดไม่ได้ แม้กระทั่งอาจต้องใช้วิธีนี้อย่างมากด้วย ตัวอย่างเช่น ในขั้นสอนออกเสียงภาษาจีน การฝึกเสียงปา ป๋า ป่า ป้า ทั้งสี่เสียงนี้เหมือนกับการฝึกออกเสียงตัวโน้ต โด เร มี ฟา ที่ต้องฝึกฝนสม่ำเสมอทุกวัน แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า วิธีการฝึกฝนแบบธรรมดาบางประการ เช่น การฝึกเรื่องการรวมกลุ่มกันของเสียงวรรณยุกต์ วรรณยุกต์เสียงที่หนึ่งบวกกับวรรณยุกต์เสียงที่หนึ่ง วรรณยุกต์เสียงที่หนึ่งบวกกับวรรณยุกต์เสียงที่สอง หรือวรรณยุกต์เสียงที่หนึ่งบวกกับวรรณยุกต์เสียงที่สาม เป็นต้น การฝึกเสียงวรรณยุกต์จากคำศัพท์สองพยางค์ยังคงใช้ได้ผล ต้องจดจำไว้ให้ดีว่าการฝึกฝนแบบธรรมดานั้นต้องมาควบคู่กับการฝึกฝนอย่างมีความหมายเสมอ เพราะจะสามารถดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและช่วยลดความรู้สึกเหนื่อยล้าให้น้อยลงด้วย (เซือ เหล่ย, 2554, หน้า 27-31)

เทคนิคการสอนอ่านออกเสียงภาษาจีน ได้แก่

1. การใช้สื่อการสอนประกอบการสอนอ่านออกเสียง เช่น การใช้แผ่นภาพแสดงตำแหน่งการออกเสียง หรือการใช้วิธีการเป่ากระดาษเพื่อแสดงให้เห็นว่าเสียงใดที่มีการส่งลมออก เป็นต้น

2. การสอนการออกเสียงแบบเน้นให้เกิดความโดดเด่น หากต้องการขจัดอุปสรรคความยากที่มีอยู่ บางครั้งควรเพิ่มความโดดเด่นลงไปบ้าง เช่น พยางค์ที่อยู่หน้าพยางค์ที่เป็นเสียงเบานั้นต้องลากเสียงให้ยาวและลงเสียงให้หนักเข้าไว้ หลังจากนั้นค่อยออกเสียงพยางค์เบาที่จะต้องออกเสียงให้ต่ำและเป็นเสียงสั้น เพื่อที่จะให้ผู้เรียนสามารถสังเกตตำแหน่งการออกเสียงได้ และในบางเวลาการออกเสียงนั้นก็ควรที่จะเน้นลักษณะรูปปากหรือริมฝีปากให้เกิดความโดดเด่นด้วย

3. การใช้มือทำท่าทางประกอบการออกเสียง โดยใช้มือทำท่าเลียนแบบตำแหน่งการเปลี่ยนแปลงของลิ้น หงายฝ่ามือ นิ้วทั้งสี่ยกกระดกขึ้นเสมือนกับยกลิ้นขึ้น ฝ่ามือคว่ำลง หลังมือยกนูนขึ้นแสดงถึงโคนลิ้นที่ยกนูนขึ้น ส่วนวรรณยุกต์ทั้งสี่ก็สามารถใช้นิ้ววาดเป็นรูปเครื่องหมายเสียงวรรณยุกต์ที่กลางอากาศได้

4. การใช้วิธีการเปรียบเทียบในการสอนการอ่านออกเสียง เช่น การเปรียบเทียบการออกเสียงภาษาจีนกับการออกเสียงภาษาแม่ของนักเรียน การเปรียบเทียบระหว่างเสียงที่ส่งลมออกกับไม่ส่งลมออก การเปรียบเทียบการออกเสียงที่ถูกต้องของครูผู้สอน กับการออกเสียงที่ยังผิดอยู่

ของนักเรียน (โดยทั่วไปไม่ควรที่จะเน้นบ่อยนักกับเรื่องการออกเสียงที่ไม่ถูกต้องของนักเรียน ใช้เฉพาะเวลาที่ต้องการเปรียบเทียบเสียงเท่านั้น)

5. การใช้ความรู้เดิมช่วยให้เกิดการเรียนรู้ความรู้ใหม่ การใช้ความรู้เดิมที่มีอยู่มาช่วยนำพาให้เกิดความรู้ใหม่ ๆ ขึ้น เช่น การออกเสียง ü อาจถูกนำพาจากเสียง i หรือการออกเสียงจาก z, c, s สามารถพาให้เกิด zh, ch, sh ได้

6. การใช้คำที่มีความหมายแน่นอนในการฝึกฝนเรื่องการรวมกลุ่มเสียงวรรณยุกต์ เช่น การฝึกวรรณยุกต์เสียงที่สี่บวกกับเสียงที่สองนั้นมักใช้คำว่า fùxí, rìyuán, xingming, qùnián เป็นต้น วรรณยุกต์เสียงที่สองบวกกับวรรณยุกต์เสียงที่สองใช้คำว่า yíngháng, shítáng, xuéxí เป็นต้น หรือฝึกวรรณยุกต์ครบทั้งสี่เสียง เช่น fēicháng, gǎnxiè, jiāqiáng, yǒuyì, huānyíng, fǎngwèn เป็นต้น (การออกแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนไทยที่เรียนภาษาจีนเบื้องต้น (เซือ เหล่ย, 2554, หน้า 31-32)

สรุป การสอนอ่านออกเสียงภาษาจีนมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนภาษาจีน ครูจะต้องจัดการเรียนการสอนตามหลักการของการสอนการอ่านออกเสียงภาษาจีน วิธีการสอนการอ่านออกเสียงภาษาจีน และเทคนิคการสอนภาษาจีน ผู้วิจัยจะได้นำแนวคิดในการสอนอ่านออกเสียงภาษาจีนไปใช้ในการวางแผนการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมต่อไป

การใช้เกมในการสอนการอ่านออกเสียงภาษาจีน

ความหมายของเกม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554, หน้า 142) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก เป็นลักษณะนามเรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงในคราวหนึ่ง ๆ

ดอบสัน (Dobson, 1998, pp. 9-17 อ้างถึงใน อุไรวรรณ ปฐมบูรณ์, 2556, หน้า 94) ได้ให้ความหมายของเกม ไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา เกมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Passive games) หรือเกมที่เล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น เกม หมายถึง กิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เล่นสามารถตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งในระหว่าง

การเล่นเกม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เล่นแสดงความสามารถของตน ช่วยผู้เล่นเกิดความสนใจในการแข่งขัน ซึ่งสามารถจะเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้

ประเภทของเกม

เกมมีหลายประเภท มีนักวิชาการแบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

วรสุดา บุญยไวโรจน์ (2536, หน้า 80) ได้พิจารณาแบ่งประเภทตามลักษณะของการนำเกมไปใช้ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะสำคัญของเกม คือ มีกฎ หรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละชนิดเท่านั้น เช่น หมากรุก ฟุตบอล บิงโก โดมิโน

2. เกมการศึกษา (Academic games) เป็นเกมที่จัดเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน หรือ ด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษาที่นักเรียนชอบมาดัดแปลง เป็นเกมการศึกษาก็ได้ โดยยึดตามเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียนการสอนที่ตั้งไว้

ความหมายของเกมในการสอน

ทิศนา แขมมณี (2559, หน้า 365) ให้ความหมายไว้ว่า เกมในการสอน คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาของข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2554, หน้า 141) ได้ให้ความหมายเกมในการสอนไว้ว่า เกมในการสอน หมายถึง กิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน เกมแต่ละเกมอาจมีผู้เรียนเล่นคนเดียว หรือหลายคนแข่งขันกัน หรือร่วมมือกันทำกิจกรรมตามกติกาที่ตกลงกัน มีการกำหนดระบบการให้คะแนน หรือวิธีการตัดสินให้ชนะหรือแพ้

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2540, หน้า 21) ได้ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียน เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ประเภทของเกมในการสอน

บำรุง โตรัตน์ (2540, หน้า 148) ได้แบ่งเกมประกอบการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องเรียน และบางครั้งนักเรียนอาจต้องออกเสียงดัง

2. เกมเงียบ (Passive games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่นเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนที่ เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

ลักษณะของเกมที่ใช้ในการสอน

วรรณพร ศิลาขาว (2539, หน้า 160) กล่าวถึงลักษณะของเกมที่ใช้ในการสอนไว้ ดังนี้

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้น และสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน แต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลังก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้ไข

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538, หน้า 1) ได้เสนอถึงลักษณะเกมที่ดีที่ใช้ในการสอน ดังนี้

1. ครูไม่ต้องเสียเวลาในการเตรียมมากนัก
2. ไม่ควรใช้เวลามาก ถ้าเด็กเล็กควรไม่เกิน 10-15 นาที ควรดำนึงว่า การเล่นเพื่อเรียนการฝึกภาษาที่สอนไปแล้วเท่านั้น
3. นักเรียนไม่ต้องใช้การเคลื่อนไหวมากนัก
4. เล่นในชั้นเรียนได้โดยไม่ทำให้ชั้นเรียนยุ่งเหยิง
5. มีคำสั่งบอกวิธีเล่นที่ชัดเจน
6. เป็นเกมที่ฝึกหลักภาษาที่ต้องการได้
7. เกมนั้นใช้หลักภาษาที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

นิตยา สุวรรณศรี (2542, หน้า 19) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมที่ใช้ในการสอนไว้ดังนี้

1. ใช้เวลาน้อย และไม่ต้องเตรียมการล่วงหน้ามาก
2. เล่นง่าย และท้าทายความสามารถของผู้เล่น
3. สั้น และสะดวกในการเล่นในเวลาเรียน
4. ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และไม่ทำให้นักเรียนเสียวินัยในห้องเรียน
5. ไม่เสียเวลาในการตรวจผลงาน

สรุปได้ว่า ลักษณะของเกมประกอบการเรียนรู้จะเป็นเกมที่ใช้เวลาไม่มาก เล่นง่าย เหมาะกับความต้องการของนักเรียน เน้นความสนุกสนาน และช่วยนักเรียนเข้าใจการเรียนการสอน กระตุ้นเร้าใจให้นักเรียนต้องการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ

จุดประสงค์ในการใช้เกมในการสอน

มีนักวิชาการกล่าวถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมในการสอน ดังนี้

ทิศนา แขมมณี (2559, หน้า 368) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมไว้ว่า เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง เกมการสอนโดยทั่ว ๆ ไป มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ (ใช้ยุทธวิธีการเล่นที่สนุกและการแข่งขันมาเป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะต่าง ๆ)

2. เพื่อเรียนรู้เนื้นหาสาระจากเกมนั้น (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมการศึกษา)

3. เพื่อเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่าง ๆ (ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมจำลองสถานการณ์)

นิตยา สุวรรณศรี (2540, หน้า 12) ได้กล่าวจุดประสงค์ในการใช้เกมในการสอน ดังนี้

1. เพื่อเป็นกิจกรรมในการออกกำลัง การบำบัดความเครียดทางกาย และประสาท

2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนสนุกสนาน และทำให้อยากเรียนภาษา อีกทั้งสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอกห้องเรียนได้ด้วย

3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม สามารถใช้เกมในการสอนสอดแทรกกระสวนวัฒธรรมที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

สรุปได้ว่า จุดประสงค์ในการใช้เกมในการสอนภาษา คือ เพื่อฝึกทักษะทางภาษาที่จำเป็นในการเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และเพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาในด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา

ประเภทของเกมในการสอน

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ชุติกร (2525, หน้า 35) ได้แบ่งประเภทเกมในการสอนสำหรับนักเรียนตามเกณฑ์ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ เป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่นวิธีการเล่น และสิ่งประกอบเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่นและสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เน้นด้านการเสริมทักษะในการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว ว่องไว และมีกติกาการเล่นง่าย ๆ เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนมากมีดนตรี เพลง คำคล้องจองและคำถาม คำตอบ ประกอบในวิธีเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียน เป็นเกมซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น แต่เกมเสริมบทเรียนส่วนมากจะเป็นเกมในร่ม และมีจุดมุ่งหมายเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

สรุปได้ว่า เกมมีหลายประเภทหลายชนิด ให้ความสนุกสนาน เกมทุกเกมจะต้องมีกติกาให้นักเรียนปฏิบัติตามข้อตกลง การเลือกใช้เกมประกอบการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับเนื้อหาบบทเรียน ช่วยนักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้

องค์ประกอบของเกมในการสอน

ทิศนา แขมมณี (2559, หน้า 365) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของเกมที่ขาดไม่ได้ คือ ต้องมีผู้สอนและผู้เรียน มีเกมและ กติการการเล่น มีการเล่นเกมตามกติกา มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นหลังการเล่น และมีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

การคัดเลือกเกมประกอบการสอน

ทิศนา แขมมณี (2559, หน้า 366-367) กล่าวว่าเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนส่วนมากจะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพี่ยงเพื่อเกิดความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตามผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ มาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญ คือ การวิเคราห์อภิปรายเพื่อการเรียนรู้ได้ เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ 3 ประเภท คือ

1. เกมแบบมมีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถามเป็นต้น

2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นแบบนี้เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation games) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงสถานการณ์จริงซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับผลของการตัดสินใจเหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริงลงเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่า บอร์ดเกม (Board games) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict resolution) อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่งในสถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลา

เป็นวันหรือหลายวันติดต่อกันหรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชา ก็มีในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูง ได้พัฒนาก้าวหน้าไปมาก จึงเกิดเกมจำลองสถานกาณ์มีรูปแบบใหม่ขึ้น คือ เกมคอมพิวเตอร์ (Computer game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแนวนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของผู้สอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาปรับดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน แล้วนำไปใช้สอนเลยก็ได้ หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เลยนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ และลองเล่นเกมนั้นก่อนเพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้าช่วยให้การเล่นจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น ส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้นผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (Software) และฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือ ตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนจึงสามารถเล่นได้

กรณีผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (Published game) มาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใครทำอะไรไว้บ้างแล้ว ซึ่งในปัจจุบันเกมประเภทนี้มีเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่แล้ว เป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ สิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนพึงตระหนักในการเลือกใช้เกมจำลองสถานการณ์ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ ย่อมจำลองความเป็นจริงของสถานการณ์ในต่างประเทศนั้น ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้น ผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจหรือไม่ก็จำเป็นต้องดัดแปลงหรือตัดทอนส่วนที่แตกต่างออกไป หากสามารถทำได้

วัลภาภรณ์ คงถาวร (2539, หน้า 84) ได้กล่าวถึงการเลือกเกมควรใช้หลักการดังนี้

1. ใช้เวลาสั้น ๆ และต้องให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน

2. ก่อนเล่นเกมต้องมีข้อตกลงหรืออธิบายคำสั่งให้นักเรียนอย่างชัดเจนและครูควรทำกติกาให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหานอกจากนี้ การเล่นเกมครูจะต้องควบคุมการเล่นให้ดีโดยไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนการเรียนห้องข้างเคียง

3. เกมที่ได้ผลมากในการเรียนนี้ ควรจะเป็นลักษณะของการที่นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย แต่ครูต้องคุมให้อยู่ในขอบเขต

นิตยา สุวรรณศรี (2540, หน้า 14) ได้กล่าวถึงหลักในการเลือกเกมประกอบการสอนว่า จะต้องคิดให้รอบคอบในการคิดล่วงหน้าเพื่อให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จควรมีหลักในการเลือกดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของเกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของเนื้อหาที่ต้องการสอน
2. คำนึงถึงสถานที่จะใช้เล่นเกม
3. จำนวนนักเรียนในการเล่นนั้น
4. ตัดสินว่าเกมไหนใช้กับทีมหรือบุคคลและบางเกมจะใช้ได้ทั้ง 2 แบบ
5. วัยของผู้เล่นเกมในแต่ละชนิดของเกม
6. คำนึงถึงระดับกิจกรรมที่ต้องการ ถ้าเป็นไปตามที่ต้องการออกกำลังหรือแสดงท่าทาง อาจใช้ท้ายชั้วโมงถ้าจำเป็นใช้ท้ายชั้วโมงหรือกลางชั้วโมงก็เลือกเกมที่เงียบที่ไม่ใช้เสียงมากนัก เป็นต้น
7. กำหนดเวลาในการเล่นเกม เพื่อความสะดวกและแผนการดำเนินการสอน
8. เตรียมวัสดุให้พร้อมไว้ล่วงหน้า
9. ตัดสินใจไว้ล่วงหน้าว่าจะมีการให้รางวัลหรือไม่
10. ควรมีเอกสารหรือหนังสือประกอบการเล่น เพื่อเป็นแนวความคิดใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนการสอนและสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับบทเรียนของนักเรียน

จรุง แสงจันทร์ (2539, หน้า 45) ได้เสนอว่าการจัดเกมแต่ละครั้ง ควรคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ คือ

1. ระยะเวลาในการเตรียมเกม และการเล่นเกมนานเพียงใด
2. สถานที่ ควรพิจารณาให้เหมาะสม และสะดวกในการเล่นเกม
3. ความสนใจของผู้เรียน
4. ภาษาที่ใช้ในเกม หรือทักษะทางภาษาที่ใช้ฝึกมีความสำคัญ หรือมีประโยชน์ต่อกิจกรรม
5. ชนิดของภาษา จำนวนศัพท์ และสำนวนที่ใช้เพียงพอที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดเกมได้มากน้อยเพียงใด

สรุปได้ว่า เกมที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะแต่กตางกันหลายอย่าง ดังนั้น การเลือกเกมประกอบการสอนสิ่งที่ควรคำนึง คือ จุดประสงค์ในการเล่นเกมจำนวนนักเรียน สถานที่ ระดับของนักเรียน และการเตรียมวัสดุอุปกรณ์

ประโยชน์ของเกม

ทิศนา แขมมณี (2559, หน้า 368) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการเรียนรู้ไว้ว่า

1. เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

2. เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้นั้นมีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนมีความชอบ

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2546, หน้า 3-4) ได้สรุปประโยชน์ของเกมดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน

2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน

3. ช่วยในการฝึกฝนทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้นหาวิชาต่าง ๆ

4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่

5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน

6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน

7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน

8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน

9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบละฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์

10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

11. ใช้เป็นกิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

สุกิจ ศรีณะพรหม (2544, หน้า 73-75) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา

2. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด

3. ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นให้อยากเรียน

4. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ

5. ช่วยให้รู้จักตนเอง และเกิดการยอมรับ

6. เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อ

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536, หน้า 3-4) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนทำให้เนื้อหากระจ่าง ง่ายต่อการเข้าใจ

2. ช่วยเสริมสมรรถภาพในการสอนของครู

3. ผู้สอนใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจ เนื้อหาในแต่ละช่วงได้โดยสังเกตจากการตอบคำถามหรือการร่วมแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น

4. เกมช่วยเร้าความสนใจในบทเรียนสำหรับนักเรียน

5. ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมนักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อนได้

6. สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศและวัย

7. บางเกมใช้ได้กับรายบุคคล รายกลุ่ม หรือทั้งชั้นเรียน

8. เกมช่วยลดความเข้มของเนื้อหาลงได้ ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ต้องการร่วมเล่นและกล้าแสดงออก

9. เกมช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน และสามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนทุกภาษาทุกขั้นตอน

10. ใช้เกมได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ห้องเรียน งานสังสรรค์ ทัศนาจร

สุภาภรณ์ ทองใบ (2538, หน้า 1) การเล่นสามารถช่วยในการสอนภาษา กล่าวคือ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนที่เล่นเกม สามารถใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ทั้งนี้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเพื่อการฝึกพูดใช้โครงสร้างหนึ่งโดยเฉพาะ หรืออาจจะเพื่อการฝึกการใช้ทักษะทางภาษาต่าง ๆ ที่ต้องนำมาใช้ ในการเล่นเกมนั้น นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในภายหลังก็ได้

สรุปได้ว่า การใช้เกมในการสอนเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในบทเรียนมากขึ้น เป็นโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ ฝึกทักษะการตัดสินใจและพัฒนานิสัยอันพึงประสงค์ อีกทั้งยังทำให้ผู้สอนเองได้ทราบพฤติกรรมของนักเรียนอีกด้วย

วิธีการใช้เกมในการสอน

นักวิชาการได้ให้คำแนะนำวิธีการนำเกมมาใช้ในการสอน ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2546, หน้า 4-5) และสุจริต เพียรชอบ (2531, หน้า 215-216) ได้กล่าวถึงวิธีการใช้เกมประกอบการสอนไว้สอดคล้องกันดังนี้

1. การใช้เกมแต่ละครั้ง ครูต้องมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนเกิดความรู้ในด้านใด

2. การใช้เกมนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนสัมฤทธิ์ผลช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน

3. ครูต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดี ว่าควรใช้เกมประกอบการสอนตอนใดเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และควรอธิบายให้เข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่นรวมทั้งวิธีการเล่น

4. เกมการเล่นนั้น ๆ จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการเรียน มิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว

5. ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา การทำกิจกรรมร่วมกัน ความเอื้อเฟื้อ ความมีน้ำใจ ความร่วมมือระหว่างกันและกัน

6. กำหนดเวลาเล่นไว้แน่นอน ไม่ควรใช้เวลามากเกินไป

7. ในการเล่นที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มควรจัดนักเรียนให้คละกันทั้งนักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อน เพื่อให้นักเรียนอ่อนได้มีโอกาสชนะบ้าง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2533, หน้า 230-231) ให้ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. การเล่นเกมแต่ละเกมแต่ละครั้งครูต้องมีจุดมุ่งหมายชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนได้รับความรู้อะไร ฝึกทักษะด้านไหน เกมที่เล่นนั้นเป็นเกมที่ช่วยเพิ่มพูนความรู้หรือเป็นเกมที่นำความรู้มาใช้ เกมดังกล่าวช่วยพัฒนาความคิดมากน้อยเพียงใด

2. มีกติกาการเล่นและคำสั่งชัดเจน

3. ใช้เวลาพอสมควรเหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอน

4. เลือกเกมที่นักเรียนมีโอกาสร่วมกิจกรรมทั่วถึงกัน

5. เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน

6. ฝึกให้นักเรียนเคารพในกติกา มีความสามัคคีร่วมมือร่วมใจภายในกลุ่ม และให้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา

7. การจัดผู้เล่นแข่งขันทั้งประเภทรายบุคคล และประเภทกลุ่ม ต้องให้มีความสามารถทัดเทียมกัน

8. ครูต้องมีความพร้อม คือ การเตรียมสื่อที่ใช้ในการเล่นเกม และความคล่องตัว คือ ความคล่องแคล่วในเรื่องกติกา วิธีการเล่น

9. ในการเล่นเกมควรมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการจัดกลุ่ม

10. เกมที่ครูนำมาใช้ในการสอนนั้น ครูสามารถที่จะคิดขึ้นเองหรือนำเกมอื่นมาใช้ แต่ต้องตระหนักว่าสิ่งที่นำมาใช้ คือ วิธีการเล่นเกม สำหรับเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการเล่นเกมให้ตรงตามจุดประสงค์และสอดคล้องกับบทเรียน ทั้งยังต้องระมัดระวังให้เนื้อหาสอดคล้องกับวิธีการเล่นเกมของเกมแต่ละชนิด

สรุปว่า วิธีการใช้เกมประกอบการเรียนรู้นั้น ครูจะต้องมีจุดมุงหมายของการใช้เกม กำหนดกฎเกณฑ์ วิธีเล่นและเวลาไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เห็นคุณค่าของการเรียนมิใช่เล่นเพื่อสนุกอย่างเดียวกวดขันให้ปฏิบัติตามกติกา มีน้ำใจนักกีฬา รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม

ในการใช้เกมประกอบการเรียนรู้ควรกระทำอย่างมีลำดับขั้นตอนตามกระบวนการเรียนรู้ โดยมีนักวิชาการได้กล่าวขั้นตอนการใช้เกมในการสอนไว้ดังนี้

ทิศนา แขมมณี (2559, หน้า 365) ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม คือ

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผผู้เรียน

สุจริต เพียรชอบ (2531, หน้า 216-217) และปราณี ทองคำ (2542, หน้า 7-8) กล่าวถึงขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอนสรุปได้ว่า ครูจะต้องเลือกเกมที่มีความหมายเหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาในบทเรียน เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความสนใจของเด็ก ต้องคำนึงถึงเวลาและสถานที่ เตรียมการใช้เกม เช่น อุปกรณ์การเล่นเกมกำหนดผู้เล่นให้เหมาะสมกับเหตุการณ์และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม อาจมีการหมุนเวียนกันก็ได้ ครูอธิบายวัตถุประสงค์ให้นักเรียนเข้าใจ กฎ กติกาการเล่นโดยใช้ภาษาง่าย ๆ ที่สามารถเข้าใจในเวลาอันสั้น อาจมีการสาธิตการเล่นให้ชมก่อนลงมือปฏิบัติจริงเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนถูกต้อง วิเคราะห์และประเมินผล นำผลจากการเล่นไปใช้ หลังการเล่นเกมแล้ว ครูกับนักเรียนควรร่วมกันวิฒเคราะห์และประเมินผลว่า ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้หรือไม่ อภิปรายถึงประโยชน์จากการเล่น หรืออาจมีการค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมได้อีก

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2536, หน้า 7) ได้ลำดับขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. ครูบอกชื่อเกม ประวัติ หรือสรุปเรื่องราวเกี่ยวกับเกมเพื่อที่จะเร้าความสนใจ
2. อธิบายเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ คำสั่ง แนวปฏิบัติ และคำศัพท์ใช้ในเกมนั้น
3. ครูสาธิตให้ดู
   3.1 ครูและนักเรียนคนใดคนหนึ่งสาธิตให้ดูก่อน
   3.2 ให้นักเรียน 2 คน หรือ 2 กลุ่มสาธิตให้ดู จนเกิดความเข้าใจ
   3.3 ครูเขียนคำสั่ง คำและนำ หรือกฎเกณฑ์ในการทำกิจกรรม
   3.4 ซักซ้อมทำความเข้าในอีกครั้ง
4. ฝึกเล่นเกมตามขั้นตอนของแต่ละเกม

5. ให้หยุดเล่นเกมขณะกำลังสนใจและเกิดความสนุกสนาน อย่าปล่อยให้ผู้เล่นเบื่อภาพสูงสุดนั้น

ผู้สอนควรเลือกเกมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดทักษะนั้นกับผู้เรียน โดยผู้สอนจะต้องรู้ว่าจะเลือกใช้เกมในขั้นตอนใดของกระบวนการเรียนการสอน นั่นคือต้องรู้จักใช้ให้เหมาะสมกับเวลา และโอกาส พร้อมทั้งชี้แจงกติกาของเกมให้นักเรียนเข้าใจตรงกัน

เสริมศรี ลักษณศิริ (2541, หน้า 473) ได้กล่าวถึงลำดับขั้นของการใช้เกมประกอบการสอนว่า ในช่วงแรกครูอาจเริ่มต้นด้วยการให้นักเรียนทราบว่า จะให้นักเรียนเล่นเกมอะไร แต่ไม่จำเป็นจะต้องบอกว่าเกมที่เล่นนี้จะช่วยให้นักเรียนสะกดคำหรือจำคำศัพท์ได้มากขึ้น ลำดับขั้นในการสอนเกมมีดังนี้

1. ครูอธิบายกฎเกณฑ์และวิธีการเล่น

2. สาธิตวิธีเล่น บางครั้งครูอาจจะต้องนำนักเรียนจำนวนหนึ่งออกมาแสดงประกอบการสาธิตของครู

3. ให้นักเรียนเล่นเกมนั้น โดยครูคอยช่วยเหลืออยู่ในระยะแรก ๆ

4. ลงมือเล่นจริง ๆ

สรุปได้ว่า ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ คือ ต้องมีการแจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่น อธิบายวิธีการเล่นและกติกาในการเล่น สาธิตการเล่น ลงมือเล่น มีการสรุปให้คะแนนและวิเคราะห์วิจารณ์หลังการเล่น

สรุป การใช้เกมในการสอนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ครูจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมายของเกม องค์ประกอบของเกม จุดประสงค์การใช้เกมในการสอนภาษาจีน ประเภทของเกม ลักษณะของเกม การคัดเลือกเกมประกอบการสอน ประโยชน์ของเกม วิธีการนำเกมมาใช้ในการสอนอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน และขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการใช้เกม และนำความรู้ตามกล่าวมาใช้ในการพัฒนาเกมสำหรับในการวิจัยต่อไป

แนวการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง

ความหมายของการประเมินตามสภาพจริง

การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic assessment) เป็นการประเมินทางเลือกใหม่ การประเมินผลตามสภาพจริงเน้นการตรวจสอบผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำกิจกรรมหรืองานที่มีความหมายด้วยตนเอง และพัฒนางานให้มีคุณภาพ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้จริง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, หน้า 21)

ลักษณะสำคัญของการประเมินตามสภาพจริง

การประเมินตามสภาพจริงมีลักษณะสำคัญดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, หน้า 25-27)

1. งานปฏิบัติเป็นงานที่มีความหมาย (Meaningful task) เป็นงานที่ผู้ให้ปฏิบัติจริง ต้องสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน เป็นเหตุการณ์จริงที่ไม่เหมือนกับกิจกรรมที่จำลองขึ้น

2. เป็นการประเมินรอบด้านด้วยวิธีการที่หลากหลาย (Multiple assessment) เป็นการประเมินผู้เรียนในทุก ๆ ด้าน ทั้งความรู้ ความสามารถ ทักษะ และคุณลักษะนิสัย โดยใช้เครื่องมือที่สอดคล้องกับวิธีแห่งการเรียนรู้และพัฒนาการของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถแสดงออก และสร้างสรรค์ผลิตผลงานได้ จึงต้องประเมินหลาย ๆ ครั้งด้วยวิธีการที่หลากหลายและเหมาะสม เน้นการลงมือปฏิบัติมากกว่าการประเมินด้านองค์ความรู้

3. ผลผลิตมีคุณภาพ (Quality products) คุณภาพของผลงานขึ้นอยู่กับผู้เรียน ผลงานที่มีคุณภาพคือ ผลงานที่ผู้เรียนได้เลือกปฏิบัติตามความพึงพอใจของตน เพื่อประเมินตนเองในตลอดเวลา และพยายามแก้ไขจุดด้อยของตนเอง นอกจากนี้ผลงานที่มีคุณภาพยังต้องมีมาตรฐานหรือสภาพความสำเร็จของงาน การกำหนดมาตรฐานหรือสภาพความสำเร็จระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้ปกครอง เพื่อช่วยบ่งบอกระดับผลงานที่มีคุณภาพ

4. ใช้ความคิดระดับสูง (Higher-order thinking) ในการประเมินตามสภาพจริง ผลงานของผู้เรียนเกิดจากความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินทางเลือก ลงมือกระทำ และการใช้ทักษะการแก้ปัญหา จึงต้องใช้ความสามารถในการคิดระดับสูง

5. มีปฏิสัมพันธ์ทางบวก (Positive interaction) ในการประเมินตามสภาพจริง ผู้สอน ผู้ปกครอง และผู้เรียนต้องมีความร่วมมือกันอย่างดี เพื่อแก้ไขปรับปรุงผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนไม่มีความเนื่อหน่ายในการประเมิน

6. งานและมาตรฐานต้องชัดเจน (Clear tasks and standard) การกำหนดงานและกิจกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติให้มีขอบเขตอย่างชัดเจน เพื่อสอดคล้องกับจุดหมายของการเรียนรู้

7. มีการสะท้อนตนเอง (Clear tasks and standard) ให้ผู้เรียนได้แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น หรือเหตุผลในการปฏิบัติ ไม่ปฏิบัติ และการชอบ ไม่ชอบ

8. มีความสัมพันธ์กับชีวิตจริง (Transfer into life) การประเมินต้องสอดคล้องกับชีวิตจริง พฤติกรรมที่ประเมินต้องเป็นพฤติกรรมที่แท้จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของผู้เรียน

9. เป็นการประเมินอย่างต่อเนื่อง (Ongoing or formative) เพื่อให้เห็นการพัฒนาการและพฤติกรรมอย่างแท้จริงของผู้เรียน ค้นพบจุดเด่นและจุดด้อยของผู้เรียน ต้องประเมินผู้เรียนอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา และในทุกสถานที่อย่างไม่เป็นทางการ

10. เป็นการบูรณาการความรู้ (Integration of knowledge) งานที่ผู้เรียนปฏิบัติต้องเป็นงานที่ใช้ความรู้ ความสามารถ และทักษะต่าง ๆ จากหลายวิชา เพื่อช่วยแก้ไขจุดด้อยของการวัดและประเมินแบบเดิม และสามารถสอดคล้องกับชีวิตจริง

การออกแบบการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง

ในสภาพการณ์ของการจัดการเรียนรู้ นอกจากการเรียนรู้จากการสอนของครูการศึกษาจากตำราเรียนแล้วจำเป็นต้องให้นักเรียนใช้ความคิด ลงมือปฏิบัติจริง ได้สัมผัสกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม นักเรียนควรได้รับการกระตุ้นให้มีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมด้วยความเต็มใจ การเรียนรู้ในสภาพจริงเพื่อแก้ไขปัญหาหรือเชื่อมโยงไปสู่วิถีชีวิตจริงของนักเรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียนอย่างแท้จริง เมื่อออกแบบการเรียนรู้ตามสภาพจริงให้เกิดการเรียนรู้อย่างสมดุลในเชิงพหุปัญญา นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุขแล้ว การวัดผลจากการเรียนรู้เหล่านั้นจำเป็นจะต้องปรับให้สอดคล้องกันด้วยการวัดและประเมินผล โดยใช้ทั้งเครื่องมือที่เป็นแบบทดสอบในการวัดและเครื่องมืออื่น ๆ ที่สามารถวัดได้แน่นอน ชัดเจนยิ่งขึ้นว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ อย่างไร เช่น การสังเกตขณะนักเรียนปฏิบัติงาน ความสามารถในการแก้ปัญหาหาตามสถานการณ์ที่สร้างขึ้น การพิจารณาจากบันทึกของนักเรียน การประเมินตามแนวทางดังกล่าวจะได้ข้อมูลประกอบการตัดสินนักเรียนเป็นอย่างดี เป็นการประเมินรอบด้านและสอดคล้องกับความเป็นจริง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, หน้า 27)

การประเมินผลตามสภาพจริงซึ่งเป็นทางเลือกในการประเมินผลการเรียนรู้ที่สามารถนำไปสู่การพัฒนานักเรียนอย่างแท้จริง สามารถประเมินความสามารถทักษะ ความคิดเชิงระบบ ความคิดอย่างมีจารณญาณชั้นสูงที่ซับซ้อน ตลอดจนความสามารถในการแก้ปัญหาและการประยุกต์ใช้วิธีต่าง ๆ นอกจากนี้วิธีการประเมินผลดังกล่าว เป็นการประเมินเชิงบวก เพื่อค้นหาความสามารถ จุดเด่นและความก้าวหน้าของนักเรียน รวมทั้งให้ความช่วยเหลือแก่นักเรียนในจุดที่ต้องพัฒนาให้สูงขึ้นเต็มศักยภาพ ซึ่งจัดได้ว่าเป็นการวัดและประเมินตนเองเพื่อนำผลการประเมินไปสู่การพัฒนาตนเอง หรือ Assessment as learning การวัดและการประเมินผลตามสภาพจริงนี้ควรเน้นการประเมินที่เอื้อต่อผู้เรียน ดังต่อไปนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, หน้า 28)

1. ให้นักเรียนตอบด้วยการแสดงออก สร้างสรรค์ ผลิตผลงาน หรือทำงาน

2. สามารถให้นักเรียนแสดงออกซึ่งความคิดชั้นสูง (High level thinking) กระบวนการคิดที่ซับซ้อน และทักษะการแก้ปัญหา

3. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเป็นผลที่มาจากการวัดผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความเป็นจริง

4. การกระตุ้นให้เกิดการประยุกต์สู่โลกของความเป็นจริงตามธรรมชาติ สภาพแวดล้อม และสถานการณ์จริง

5. ตรวจให้คะแนนโดยใช้ดุลยพินิจประกอบการตัดสินใจที่มีหลักเกณฑ์

การวัดและประเมินตามสภาพจริงจะเป็นปัจจัยสำคัญทำให้เกิดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนสำคัญที่สุด นักเรียนจะเรียนรู้จากการกระทำมากขึ้น การวัดและประเนินตามสภาพจริงก็จะเป็นตัวบ่งชี้ความสามารถที่แท้จริงของนักเรียน มิใช่เป็นเพียงทำข้อสอบได้คะแนนสูงเพียงอย่างเดียว

วิธีการประเมินตามสภาพจริง

วิธีการประเมินตามสภาพจริงมีการประเมินนักเรียนในทุกด้านคือ ประเมินทั้งด้านความรู้และความคิด ด้านการแสดงออกและกระบวนการปฏิบัติ ด้านกระบวนการและผลผลิต ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นเจตคติ คุณธรรม จริยธรรม จนค่านิยม มีดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, หน้า 35-39)

1. การประเมินความรู้ และความคิด (Knowledge) โดยใช้วิธีการสื่อสาร ครูจะประเมินในการถามตอบในชั้นเรียน การพบปะพูดคุยกับผู้อื่น การอภิปรายในชั้นเรียน การสอบปากเปล่า การอ่านบันทึกเหตุการณ์ของนักเรียน และประเมินการตรวจแบบฝึกหัดและการบ้าน การใช้เครื่องมือวัดที่ครูสร้าง โดยเครื่องมืออาจมีรูปแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบแบบสั้น ๆ และแบบทดสอบแบบเลือกตอบ สำหรับแบบทดสอบแบบเลือกตอบ ครูควรใช้อะไรบ้าง ในกรณีที่ต้องการทาบพื้นฐานความสามารถเบื้องต้นเรียนและควรเลือกใช้วิธีการให้นักเรียนเขียนคำตอบให้มาก ๆ เพื่อนักเรียนจะได้แสดงความคิดเห็นได้กว้างขวาง

2. การประเมินการแสดงออกและกระบวนการปฏิบัติ (Performance and process) การประเมินการแสดงออก และการประเมินกระบวนการควบคู่กัน ครูประเมินโดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนทั้งรายบุคคล รายกลุ่มและความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม การประเมินการแสดงออกควรประเมินสังเกตสีหน้า ท่าทาง และการพูดโต้ตอบของนักเรียนในการเรียนการสอน กระบวนการปฏิบัติควรประเมินสังเกตการเคลื่อนไหว กริยา ท่าทาง ความร่วมมือ ความคล่องตัว ความอดทน การใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการปฏิบัติงาน และปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน

3. การประเมินกระบวนการและผลิต (Process and product) เป็นการประเมินความเข้าใจกระบวนการเรียนของนักเรียน โดยประเมินจากผลผลิตของนักเรียน เป็นข้อมูลที่แสดงนักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการสำรวจ ค้นคว้าทดลองและการทำโครงงานต่าง ๆ และประเมินจากกระบวนการที่ทำให้ผลผลิตด้วย เช่น แผนงาน โครงงาน ผลการสาธิต การจัดนิทรรศการ แผนภาพ แผนภูมิ เกมต่าง ๆ และโครงการกลุ่ม เป็นต้น

4. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านเจตคติ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม วิธีการประเมินที่เหมาะสม และได้ข้อมูลตรงกับสภาพความเป็นจริงนั้น ครูควรใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งครูเป็นผู้สังเกตเองหรือให้นักเรียนเขียนบันทึกประจำวัน เพื่อน ๆ สังเกต ตลอดจนให้นักเรียนประเมินตนเอง โดยจะมีข้อมูลจากผู้ประเมินหลายฝ่าย มีวิธีการประเมินหลากหลายวิธีและมีการประเมินหลายครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน เช่น แบบสังเกตพฤติกรรม แบบสำรวจรายการ แบบประเมินค่า

สิ่งที่ต้องประเมินและวิธีการประเมินดังกล่าวข้างต้นเป็นการให้เห็นภาพผลรวมของนักเรียนตลอดปีหรือตลอดภาคเรียน และเป็นการประเมินที่มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาความก้าวหน้าของนักเรียนแต่ละคนมากกว่าการนำคะแนนที่ได้ของนักเรียนแต่ละคนมาเปรียบเทียบกันเพื่อจัดกลุ่ม ดังนั้น ครูจะต้องระลึกเสมอว่า การประเมินสภาพจริงเป็นการประเมินที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญและควรใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เพื่อให้ผลของการประเมินนั้น ๆ มีความเที่ยงตรงและเชื่อถือได้

ข้อควรคำนึง

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง ครูควรตระหนักในเรื่องต่อไปนี้

1. การออกแบบการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง ควรแปลความหมายของจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการจะจัดว่า “การเรียนมีคุณสมบัติตามจุดประสงค์นี้ครบถ้วนจริง นักเรียนควรมีพฤติกรรมการแสดงออกอย่างไรที่ต่างจากพฤติกรรมของนักเรียนขาดคุณสมบัติตามจุดประสงค์นี้”

2. การแปลงจุดประสงค์การเรียนรู้ออกเป็นภาระงานที่นักเรียนจะต้องปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละคาบ จะช่วยลดภาระการสร้างแบบประเมินลงได้

3. การใช้วิธีกำหนดนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ให้หมุนเวียนกันทำหน้าที่ประสานงานกลุ่ม ผสมผสานกับการกำหนดเกณฑ์การวัดการประเมินในแต่ละชิ้นงานหรือภาระงานให้ชัดเจน ครูจะสามารถให้มีการวัดและประเมินกันเองในกลุ่มได้ โดยครูทำหน้าที่ติดตามประเมินการประเมินของนักเรียนเป็นครั้งคราว จะช่วยทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น

ขั้นตอนการออกแบบการประเมินตามสภาพจริง

การออกแบบการประเมินตามสภาพจริงมีขั้นตอนดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, หน้า 39)

1. กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการประเมิน ต้องสอดคล้องกับสาระมาตรฐาน จุดประสงค์การเรียนรู้ และสะท้อนพัฒนาการด้วย

2. กำหนดขอบเขตในการประเมิน ต้องพิจารณาเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน เช่น ความรู้ ทักษะและกระบวนการ ความรู้สึก คุณลักษณะ

3. กำหนดผู้ประเมิน โดยพิจารณาผู้ประเมินว่าเป็นใครบ้าง เช่น ผู้เรียนประเมินตนเอง เพื่อนผู้เรียน ครูประจำชั้น ผู้ปกครอง หรือผู้เกี่ยวข้อง เป็นต้น

4. เลือกใช้เทคนิคและเครื่องมือในการประเมิน เช่น ควรมีความหลากหลายและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ วิธีการประเมิน เช่น การทดสอบ การสังเกต การสัมภาษณ์ การบันทึกพฤติกรรม แบบสำรวจความคิดเห็น บันทึกจากผู้เกี่ยวข้อง แฟ้มงาน เป็นต้น

5. กำหนดเวลาและสถานที่ที่จะประเมิน เช่นประเมินระหว่างผู้เรียนทำกิจกรรมระหว่างทำงานกลุ่ม/ โครงงาน วันใดวันหนึ่งของสัปดาห์ เวลาว่าง/ พักกลางวัน เป็นต้น

6. วิเคราะห์ผลและวิธีการจัดการข้อมูลการประเมิน เป็นการนำข้อมูลจากการประเมินมาวิเคราะห์ โดยกำหนดสิ่งที่จะวิเคราะห์ เช่น กระบวนการทำงาน เอกสารจากแฟ้มสะสมงาน ฯลฯ รวมทั้งระบุวิธีการบันทึกข้อมูลและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

7. กำหนดเกณฑ์ในการประเมิน เป็นการกำหนดรายละเอียดในการให้คะแนนผลงานว่านักเรียนทำอะไรได้สำเร็จ หรือว่ามีระดับความสำเร็จในระดับใด คือ มีผลงานเป็นอย่างไร การให้คะแนนอาจจะให้เป็นภาพรวม หรือ แยกเป็นรายได้ ให้สอดคล้องกับงานและจุดประสงค์การเรียนรู้

แนวทางการนำวิธีการประเมินตามสภาพจริงมาใช้ในการเรียนการสอน

แนวทางการนำวิธีการประเมินตามสภาพจริงมาใช้ในการเรียนการสอนมีดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, หน้า 40-45)

1. การเริ่มต้นอย่างช้า ๆ เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ และเกิดการยอมรับ

ครูควรใช้เวลาในการทำความเข้าใจวิธีการใหม่ ๆ มีการทบทวนและปรับปรุงกระบวนการให้เหมาะสม กระบวนการประเมินผลจากสภาพจริงจะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ และการสอน เพื่อให้การประเมินผลได้ดำเนินอย่างต่อเนื่องกันอย่างตลอดเวลา มีการสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน และทั้งหมดจะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

2. เริ่มต้นในเนื้อหาสาระบางส่วนที่มีความมั่นใจ

การประเมินสภาพจริงนั้น ครูสามารถนำไปใช้ได้กับทุกวิชาในชั้นเรียนและตลอดเวลา เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียนในทุกด้าน ครูควรจะเริ่มต้นในบางเนื้อหาที่ตนมีความชำนาญ เมื่อพัฒนาความสามารถอย่างดีแล้ว จึงขยายวงกว้างขึ้นไปสู่เนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป

3. การขัดเกลา พัฒนาจุดเด่นและเพิ่มพูนสมรรถนะให้คงอยู่

หลังจากที่ครูได้เริ่มต้นในบางเนื้อหาที่ตนมีความชำนาญแล้ว ในขั้นต่อไปครูก็จะขัดเกลาวิธีการและพัฒนาทักษะระบบการสังเกต และกระบวนการในเนื้อหาสาระที่ตนมีความชำนาญมากยิ่งขึ้น ครูก็จะเกิดความสบายใจและมั่นใจ และก็จะเพิ่มประสิทธิภาพในการประเมินมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยพัฒนาแนวทางในการนำกระบวนการประเมินผลตามสภาพจริงไปใช้ในขั้นต่อไป

4. การจัดทำตารางกำหนดเวลาในการสะท้อนความคิดเห็นเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

การจัดทำตารางกำหนดเวลาในการสะท้อนความคิดเห็น จะช่วยให้ครูได้มีเวลาที่จะทบทวนการทำงานในกระบวนการประเมินบันทึกแบบต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น

5. การนำกระบวนการประเมินผลตามสภาพจริงไปใช้อย่างเป็นรูปธรรม

การนำกระบวนการประเมินผลตามสภาพจริงไปใช้อย่างเป็นรูปธรรมจะต้องครอบคลุม 5.1) กระบวนการจัดการ ครูจำเป็นต้องคำนึงถึงการจัดการผลการประเมินกับระบบการเก็บบันทึกในการนำกระบวนการประเมินไปใช้ 5.2) การดำเนินการให้การประเมินผลจากสภาพจริงเข้าไปในระบบประเมินผล การวางแผนระบบการจัดการ ครูจำเป็นต้องจัดการให้การประเมินผลจากสภาพจริงเข้าไปสู่ระบบการประเมินผลอย่างจริงจังด้วย 5.3) การประเมินผลควรเป็นการประเมินจากวัตถุประสงค์ที่ผู้เรียนและครูร่วมกันกำหนดขึ้น 5.4) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดการประเมิน 5.5) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนของตนเอง 5.6) การประเมินผลตามสภาพจริงวัดการพัฒนาที่ปรากฏชัดเป็นรูปธรรมโดยดูจากผลการปฏิบัติจริง 5.7) ครูควรใช้ข้อมูลจากการประเมินผลของผู้เรียนมาเป็นข้อมูลส่วนหนึ่งในการวางแผนการสอน และ 5.8) การวางแผนสำหรับการประเมินผลรวมมิใช่เป็นเพียงการประเมิน 1-2 ครั้งด้วยการสอบระยะสั้น ๆ ในแต่ละภาคเรียน แต่เป็นวิธีการรวบรวมผลงานและข้อมูลที่เป็นหลักฐานที่แสดงถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งหมด

ประโยชน์ของการประเมินผลตามสภาพจริง

ประโยชน์ของการประเมินผลตามสภาพจริง ประกอบด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553, หน้า 45)

1. ผู้เรียนได้มีโอกาสรู้วิธีการประเมินคุณภาพผลงานของตนเอง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจและรู้จักตนเองมากขึ้น
2. ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันในการพัฒนาทักษะทางวิชาการ สังคม การแสดงออกในกระบวนการคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์การปฏิบัติงาน
3. ผู้เรียนมีส่วนในการพัฒนาการเรียนการสอนร่วมกับครู และมีโอกาสปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเอง
4. ผู้เรียนได้นำผลงานที่ดีมานำเสนอในบรรยากาศที่ไม่เคร่งเครียด สามารถเพิ่มแรงจูงใจทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น
5. ส่งเสริมการเรียนรู้ตามความสนใจ ความถนัดของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง
6. ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน ครู และผู้ปกครอง
7. มีความเที่ยงตรงสูง สามารถประเมินความสามารถได้ตรงตามสภาพที่แท้จริง

8. ผู้เรียนลดความกังวลในการสอบ เพราะเป็นการบูรณาการความรู้ความสามารถ

9. มีการใช้ข้อมูลที่หลากหลายจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการปฏิบัติจริง ทั้งในโรงเรียน บ้าน และชุมชนอย่างต่อเนื่อง

10. ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์เชิงบวก มีการส่งเสริมและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้และผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข

11. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของสถานการณ์ที่เป็นชีวิตจริง รวมทั้งการเชื่อมโยงการเรียนรู้ไปสู่ชีวิตจริง

12. ประสบความสำเร็จในการเพิ่มพูนทักษะในการเรียนการสอนได้มากขึ้น และสะท้อนความคิดเห็นของตนเอง รวมทั้งมีการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมงาน

สรุป แนวการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง เป็นทางเลือกหนึ่งในการประเมินผลการเรียนรู้ เน้นการตรวจสอบนักเรียน โดยให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรม โดยมิได้มุ่งเน้นและความสำเร็จของงานแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังให้ความสำคัญกับกระบวนการและการสะท้อนความคิดของนักเรียนด้วย การวัดและประเมินผลตามสภาพจริงจะเป็นตัวบ่งชี้ความสามารถที่แท้จริงของนักเรียน ผู้วิจัยได้นำหลักการและแนวคิดของวัดและประเมินผลตามสภาพจริงไปใช้ในการวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อไป

การวัดความสามารถในการอ่านออกเสียง

ความสามารถ แปลว่า มีคุณสมบัติที่จะทำได้ โดยเฉพาะทางความรู้หรือความชำนาญ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554, หน้า 1178)

ความสามารถในการอ่านออกเสียง หมายถึง ความชำนาญในการอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง รวมไปถึงการออกเสียงเน้นหนัก จังหวะ ระดับเสียงสูงต่ำ เพื่อให้ผู้ฟังได้รับทราบเรื่องราวได้อย่างสะดวก ถูกต้อง โดยคำนึงถึงเรื่องคำศัพท์ โครงสร้างประโยค และความเข้าใจในเรื่องที่อ่านด้วย (บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์, 2551, หน้า 11)

เนื่องจากงานวิจัย เรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม ผู้วิจัยจะต้องวัดระดับความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนซึ่งเป็นการวัดทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการวัดทักษะการปฏิบัติเพื่อที่จะนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ในการสร้างเครื่องมือวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนต่อไป

ความหมายของทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง

ทักษะการปฏิบัติ หมายถึง การเคลื่อนไหวทางกายภาพ การควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย และการใช้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว (Simpson, 1972) ซึ่งประกอบด้วยการเคลื่อนไหวของร่างกายและการประสานสัมพันธ์ของทักษะต่าง ๆ (กมลวรรณ ตังธนกานนท์, 2559) ซึ่งอาจเป็นการเคลื่อนไหวของร่างกายแบบพื้นฐาน (Fundamental movement) หรือเป็นการแสดงการปฏิบัติงานตามกระบวนการต่าง ๆ ก็ได้ การพัฒนาทักษะการปฏิบัติจึงต้องอาศัยการฝึกฝน

อย่างไรก็ตาม สุวิมล ว่องวาณิช (2546) ได้สรุปว่า เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการปฏิบัติมักกล่าวถึงศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้อง 3 คำ ได้แก่ คำว่า “Psychomotor skill” คำว่า “Practical skill” และคำว่า “Performance” ซึ่งมีความหมายเกี่ยวข้องกับทักษะการปฏิบัติงานเหมือนกัน แต่มีนัยแตกต่างกันเล็กน้อย ในรายละเอียดของ “Psychomotor skill” เน้นการเคลื่อนไหวทางร่างกายแบบพื้นฐานที่เป็นกลไกของอวัยวะและกล้ามเนื้อ ซึ่งอาจเป็นการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor movement) การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ (Nonlocomotor) และการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ (Manipulative movement) (กมลวรรณ ตังธนกานนท์, 2559) “Practical skill” เน้นการปฏิบัติที่อาศัยความสามารถทางสมองร่วมด้วย และมักเป็นทักษาะที่ต้องฝึกฝนเป็นประจำ เช่น ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ทักษะการคิดคำนวณ ทักษะการวัดและประเมินผล ส่วน “Performance” เน้นการแสดงออกหรือการทำงานตามกระบวนการต่าง ๆ ที่อาศัยความสามารถทางสมองร่วมกันกับจิตใจเพิ่มขึ้นมา นอกเหนือจากการเคลื่อนไหวของร่างกาย เช่น การเล่นดนตรี การวาดภาพ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การวัดและประเมินทั้ง “Psychomotor skill”, “Practical skill” และ “Performance” จะใช้คำว่า “ทักษะการปฏิบัติ” เป็นคำเรียกรวมของคำศัพท์ทั้ง 3 คำดังกล่าว

ลำดับขั้นตอนของทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง

ลำดับขั้นตอนของทักษะการปฏิบัติมี 3 แนวคิดดังนี้ (กมลวรรณ ตังธนกานนท์, 2559, หน้า 2-5)

ซิมป์สัน (Simpson, 1972) เสนอลำดับขั้นของทักษะการปฏิบัติโดยเรียกลำดับขั้นแต่ละขั้นว่าเป็นประเภทของพฤติกรรมด้านทักษะการปฏิบัติ โดยเรียงระดับจากพฤติกรรมที่ซับซ้อนน้อยที่สุดไปมากที่สุด 7 ประเภท ดังนี้

1. การรับรู้ของประสาทและกล้ามเนื้อ (Perception) เป็นการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการรับรู้ และแปลความหมายสิ่งเร้าเพื่อการนำไปปฏิบัติต่อไป ซึ่งรวมถึงการกระตุ้นประสาทสัมผัส การเลือกรับรู้สิ่งเร้า และการแปลความหมายสิ่งเร้า เช่น การคาดคะเนหรือประมาณการว่าการปรับ

ระดับความร้อนของเตาอบให้อยู่ในระดับอุณภูมิที่เหมาะสม เมื่อได้กลิ่นอาหารจากเตาอบหรือเมื่อได้ชิมอาหารที่กำลังปรุงอยู่ เป็นต้น

2. การเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติ (Set) เป็นความพร้อมในการปฏิบัติหรือการกระทำทั้งความพร้อมด้านสมอง ร่างกาย และอารมณ์ ความพร้อมใน 3 ด้านดังกล่าวเป็นเสมือนนิสัยที่กำหนดการตอบสนอง การกระทำ หรือการปฏิบัติของบุคคลนั้นต่อสถานการณ์ที่แตกต่างกัน พฤติกรรมในกลุ่มนี้มีความสัมพันธ์กันมากกับพฤติกรรมด้านจิตพิสัยในระดับการตอบสนองต่อปรากฏการณ์ต่าง ๆ (Responding to phenomena) เช่น การรู้และการปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ในขั้นตอนการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรม การแสดงความต้องการในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ

3. การปฏิบัติตามข้อแนะนำ (Guided response) เป็นการเลียนแบบการปฏิบัติตามหรือการลองผิดลองถูกการปฏิบัติ การปฏิบัติในขั้นตอนนี้ต้องผ่านการทำซ้ำหรือฝึกฝนสม่ำเสมอจึงจะสำเร็จ เช่น การปฏิบัติตามคำแนะนำในการต่อโมเดลหุ่นยนต์ การแก้สมการคณิตศาสตร์ที่คล้ายคลึงกับที่ยกตัวอย่างไว้

4. การปฏิบัติจนเป็นนิสัย (Mechanism) เป็นการปฏิบัติเป็นลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่องด้วยความมั่นใจ จนเกิดความเคยชินเป็นนิสัย เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงานต่าง ๆ การขับรถยนต์

5. การปฏิบัติที่สลับซับซ้อน (Complex overt response) เป็นการปฏิบัติที่สลับซับซ้อนขึ้นได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว แม่นยำ ชำนาญ สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายในการปฏิบัติได้ดี หรือปฏิบัติได้อย่างเป็นอัตโนมัติโดยไม่ต้องใช้พลังในการปฏิบัติมากนัก ประสิทธิภาพในการปฏิบัติในขั้นนี้จะเห็นได้จากความเร็ว ความแม่ยำ การประสานสัมพันธ์กันอย่างดีในการแสดงออกด้านทักษะการปฏิบัติ เช่น นักกีฬามักจะเปล่งเสียงแสดงความพอใจเมื่อตีลูกเทนนิส เพราะมั่นใจว่าจะได้คะแนนในการตีลูกนั้น

6. การปรับเปลี่ยนปฏิบัติการ (Adaptation) ในขั้นตอนนี้มีการพัฒนาทักษะเป็นอย่างดีแล้วและสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการปฏิบัติให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ เช่น การปรับเปลี่ยนการสอนเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน การทำงานกับเครื่องจักรที่ไม่เคยใช้มาก่อนได้ โดยที่ไม่ทำให้เครื่องจักรเสียหมดและไม่ได้รับอันตรายจากการปฏิบัติการนั้น

7. การสร้างปฏิบัติการใหม่ (Orgination) เป็นการสร้างการปฏิบัติการรูปแบบใหม่เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับสถานการณ์เฉพาะ โดยปฏิบัติการที่สร้างขึ้นมาในขั้นตอนนี้มีพื้นฐานมาจากทักษะที่ได้รับการพัฒนาอย่างดีแล้ว และเน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เช่น การพัฒนาทฤษฎีหรือหลักการขึ้นใหม่ การพัฒนาโปรแกรมการอบรมหลักสูตรเข้มขึ้นมาใหม่

เดฟ (Dave, 1970) เสนอลำดับขั้นพฤติกรรมด้านทักษะการปฏิบัติจากพฤติกรรมที่ซับซ้อนน้อยที่สุดไปมากที่สุด 5 ขั้น ดังนี้

1. การเลียนแบบ (Imitation) เป็นการสังเกตและสามารถปฏิบัติตามตัวแบบของปฏิบัติการนั้น ๆ ได้

2. การจัดการ (Manipulation) เป็นการปฏิบัติตามคำแนะนำหรือตามที่สอนได้

3. การปฏิบัติอย่างแม่ยำ (Precision) เป็นการปฏิบัติได้เองด้วยความชำนาญ แม่นยำ มีข้อผิดพลาดน้อย

4. การต่อประสาน (Articulation) เป็นการรวมกันของทักษะ 2 ทักษะ หรือมากกว่า 2 ทักษะ สามารถจัดลำดับการปฏิบัติได้ ตลอดจนปฏิบัติได้อย่างคงเส้นคงวา

5. การปฏิบัติอย่างเป็นธรรมชาติ (Naturalization) เป็นการแสดงออกในทักษะการปฏิบัตินั้นอย่างอัตโนมัติ หรือทำได้อย่างสบาย โดยที่ไม่ต้องใช้ลังมากนัก หรือสร้างสรรค์การปฏิบัติการใหม่ขึ้นมาได้งมากนัก หรือสร้างสรรค์การปฏิบัติการใหม่ขึ้นมาได้

ฮาร์โรว์ (Harrow, 1972) เสนอลำดับขั้นพฤติกรรมด้านทักษะการปฏิบัติจากพฤติกรรมที่ซับซ้อนน้อยที่สุดไปมากที่สุด 6 ขั้น ดังนี้

1. การเคลื่อนไหวแบบรีเฟล็กซ์ (Reflex movement) เป็นการกระทำหรือการตอบสนองสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ ปราศจากการเรียนรู้ เช่น การยืดหรือหดร่างกาย

2. การเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน (Basic fundamental movement) เป็นการเคลื่อนไหวอย่างง่ายซึ่งเกิดขึ้นจากการรวมกันของการเคลื่อนไหวแบบรีเฟล็กซ์ และเป็นพื้นฐานของทักษะการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เช่น การเดิน การวิ่ง การผลัก การบิด

3. การรับรู้ (Perceptual) เป็นการแปลหรือตีความสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่ทำให้บุคคลนั้นสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับประสาทด้านการมองเห็น การได้ยิน หรือการสัมผัส พฤติกรรมในลำดับขั้นนี้อาจมีพฤติกรรมในด้านสมอง (Cognitive behavior) เกี่ยวข้องด้วย เช่น การเคลื่อนไหวที่ต้องใช้การประสานสัมพันธ์กันของอวัยวะหลายส่วน เช่น การกระโดดเชือก การเตะฟุตบอล

4. การทำกิจกรรมทางกายภาพ (Physical activities) เป็นการกระทำที่ต้องอาศัยความแข็งแรง ทนทาน กระฉับกระเฉง คล่องแคล่ว ซึ่งทำให้ร่างกายต้องออกแรงหรือใช้พลังงาน เช่น กิจกรรมทุกประเภทที่ต้องอาศัยการออกแรงกล้ามเนื้อ การเคลื่อนไหวอย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว เช่นการเพาะกาย การปั่นจักรยาน

5. การเคลื่อนไหวอย่างมีทักษะ (Skilled movement) เป็นการปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นผลจากการพัฒนาทักษะเมื่อปฏิบัติงานที่มีความซับซ้อน เช่น ทักษะการเล่นกีฬาต่าง ๆ และการเต้นรำ

6. การสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา (Non-discursive communication) เป็นการสื่อสารผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกาย ซึ่งหมายรวมถึงการแสดงออกและการปรับเปลี่ยนการแสดงออกทางใบหน้าด้วย เช่น การแสดงหรือการเปลี่ยนอิริยาบถ การแสดงสีหน้าในระหว่างการแสดงหรือการเต้น

จากแนวคิดการจำแนกลำดับขั้นของพฤติกรรมด้านทักษะการปฏิบัติ 3 แนวคิดข้างต้น สามารถสังเคราะห์ลำดับขั้นของพฤติกรรมด้านทักษะการปฏิบัติได้ 5 ลำดับขั้นหลัก ได้แก่ การรับรู้และการปฏิบัติพื้นฐาน การเตรียมความพร้อมและการเลียนแบบ การฝึกปฏิบัติ การปฏิบัติด้วยความชำนาญ และการปรับเปลี่ยนหรือสร้างปฏิบัติการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การรับรู้และการปฏิบัติพื้นฐาน หมายถึง ตอบสนองสิ่งเร้าโดยอัตโนมัติ การรับรู้ใส่ใจต่อสิ่งเร้าหรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ และการปฏิบัติอย่างง่าย ไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้

2. การเตรียมความพร้อมและการเลียนแบบ หมายถึง เตรียมพร้อมในการปฏิบัติตลอดจนการทำตามตัวแบบหรือคำแนะนำเกี่ยวกับการปฏิบัติต่าง ๆ การปฏิบัติในขั้นตอนนี้จะยังไม่เป็นอัตโนมัติ

3. การฝึกปฏิบัติ หมายถึง การปฏิบัติอย่างซ้ำ ๆ การปฏิบัติในขั้นตอนนี้จะค่อย ๆ เป็นอัตโนมัติและราบรื่นมากขึ้น

4. การปฏิบัติด้วยความชำนาญ หมายถึง การปฏิบัติอย่างคล่องแคล่ว แม่นยำ ชำนาญการปฏิบัติในขั้นตอนนี้จะเป็นอัตโนมัติและราบรื่น

5. การปรับเปลี่ยนหรือสร้างปฏิบัติการ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติการตามสถานการณ์ หรือสร้างปฏิบัติการขึ้นใหม่

ประเภทของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง

ฟิตซ์แพทริค และโมร์ริสัน (Fitzpatrick & Morrison, 1971) ได้แบ่งประเภทของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติตามจุดเน้นของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติดังนี้

1. การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติที่เน้นกระบวนการ เป็นการวัดและประเมินคุณภาพของกระบวนการในขณะที่ปฏิบัติงานอยู่ การวัดและประเมินผลประเภทนี้นิยมใช้กับทักษะที่มีจุดเน้นที่ขั้นตอนของการปฏิบัติมากกว่าผลการปฏิบัติ จอห์นสัน, เพนนี และกอร์ดอน (Johnson, Penny & Gordon, 2009) ได้แบ่งการประเมินทักษะที่เน้นกระบวนการออกเป็น 2 ประเภทหลัก

ได้แก่ การประเมินการพูดหรือทักษะการออกเสียง (Oral assessment) และการประเมินการแสดงออก (Demonstration) ตัวอย่างของการประเมินการพูด เช่น การประเมินการใช้ภาษาและลีลาการพูด หรือการประเมินความคล่องในการอ่าน ส่วนตัวอย่างของการประเมินการแสดงออก เช่น ในการสอบเพื่อรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพล่ามของประเทศสหรัฐอเมริกา (National interpreter certification) ผู้สมัครต้องได้รับการประเมินทักษะการใช้ภาษามือ โดยจะได้รับการประเมินการส่งภาษามือให้แก่ผู้พิการทางการได้ยิน เป็นต้น

2. การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติที่เน้นผลงาน เป็นการวัดและประเมินคุณภาพของผลการปฏิบัติ การวัดและประเมินผลประเภทนี้นิยมใช้กับทักษะที่ไม่ได้มีกระบวนการปฏิบัติงานเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องประเมิน นอกจากนี้ การวัดและประเมินผลประเภทนี้ยังนิยมใช้กับทักษะที่วัดผลงานได้ง่ายกว่าการวัดกระบวนการปฏิบัติงาน เนื่องจากผลการปฏิบัติงานเหล่านี้มีผลงานที่มีลักษณะเป็นรูปธรรม สามารถสังเกตเห็นไม่ยาก แต่กระบวนการปฏิบัติงานจะเกิดขึ้นในช่วงที่มีการปฏิบัติงานเมื่อการปฏิบัติสิ้นสุด กระบวนการปฏิบัติงานก็สิ้นสุดด้วย ตัวอย่างของทักษะการปฏิบัติที่เน้นผลงาน เช่น การวาดภาพ การเต้นรำ การเขียนความเรียง

3. การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติที่เน้นทั้งกระบวนการและผลงาน เป็นการวัดและประเมินคุณภาพของกระบวนการในขณะที่ปฏิบัติงานและผลจากการปฏิบัติงานด้วย การวัดและประเมินประเภทนี้นิยมใช้กับงานประเภทที่สามารถวัดกระบวนการและผลงานแยกจากกันได้ชัดเจน เช่น ทักษะการปรุงอาหาร ซึ่งประกอบด้วยการประเมินการเตรียมวัตถุดิบ ขั้นตอนการปรุงอาหาร ซึ่งถือเป็นการประเมินที่เน้นกระบวนการ และการประเมินอาหารที่ปรุงเสร็จเรียบร้อยแล้วซึ่งเป็นการประเมินที่เน้นผลงานหรือผลของการปฏิบัติ ทักษะการทดลองทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วยการประเมินขั้นตอนการทำการทดลองทางวิทยาศาสตร์ ตั้งแต่การตั้งสมมติฐาน การดำเนินการทดลอง และการสรุปผลการวิจัย ตลอดจนการประเมินความถูกต้องของผลการทดลองจากรายงานการทดลองด้วย

ข้อควรคำนึงเกี่ยวกับคุณภาพของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง

ประเด็นสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการประเมินทักษะการปฏิบัติ คือ ความตรง (Validity) และความเที่ยง (Reliability) ของผลการประเมินทักษะการปฏิบัติ ซึ่งส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของผลการประเมิน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (กมลวรรณ ตังธนกานนท์, 2559, หน้า 16-17)

1. ความตรง (Validity) เป็นคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องกับความแม่นยำ (Accuracy) ของผลการประเมินหรือคะแนนที่ได้จากการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ ซึ่งเกี่ยวข้องกับคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ประเมินทักษะการปฏิบัติ และองค์ประกอบอื่น ๆ ในการประเมินด้วย ในการที่จะวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติได้อย่างมีความตรง ผู้ประเมินควรระมัดระวังไม่ให้เกิดความแปรปรวน

จากการวัดและประเมิน 2 ลักษณะ ได้แก่ ลักษณะแรก คือ ความแปรปรวนที่เกิดจากการวัดและประเมินในสิ่งที่ไม่เป็นตัวแทนของสิ่งที่วัด (Construct Underrepresentation) ซึ่งเกิดจากการวัดหรือประเมินในประเด็นที่แคบเกินไป ไม่ครอบคลุมเนื้อหา มิติหรือองค์ประกอบทั้งหมดของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการจะประเมิน ส่วนลักษณะที่สอง คือ ความแปรปรวนที่เกิดจากการวัดและประเมินในสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่วัด (Construct-irrelevant variance) ซึ่งเกิดจากการวัดและประเมินในประเด็นที่กว้างเกินไป ทำให้วัดและประเมินในสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้อง หรือไม่ใช่เนื้อหา มิติหรือองค์ประกอบสำคัญของการประเมินทักษะการปฏิบัตินั้น ๆ

2. ความเที่ยง (Reliability) เป็นคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องกับความคงเส้นคงวา (Consistency) ของผลการประเมิน หรือคะแนนที่ได้จากการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติจากการวัดและประเมินหลายครั้ง (Occasion) การวัดและประเมินด้วยงานหลายงาน (Task) ตลอดจนการวัดและประเมินด้วยผู้ประเมินหลายคน (Rater) ด้วยธรรมชาติของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติมีลักษณะที่วัดทักษะที่ต้องการประเมินผ่านการให้ผู้รับการประเมินกระทำหรือปฏิบัติงานในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งผู้รับการประเมินคุ้นเคยหรือไม่คุ้นเคย อาจทำให้ผลการประเมินขาดความเที่ยงได้ เช่น ในการให้คะแนนทักษะการพูด อาจใช้ผู้ประเมินหลายคนด้วย

จุดเด่นและข้อจำกัดของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง

นิทโค (Nitko, 2004) ได้รวบรวมจุดเด่นและข้อจำกัดของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ สรุปได้ดังนี้

จุดเด่นของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง

เมื่อเปรียบเทียบกับการวัดและประเมินการเรียนรู้แบบดั้งเดิม การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงมีจุดเด่นดังนี้

1. การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงทำให้เป้าหมายการเรียนรู้ชัดเจนขึ้น เนื่องจากการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงนั้น ผู้ประเมินจะจัดสถานการณ์หรือกำหนดงานที่ชัดเจนให้ผู้เรียนหรือผู้รับการประเมินปฏิบัติในการอ่านออกเสียง ทำให้ผู้ประเมินต้องศึกษาและทำความเข้าใจเป้าหมายการเรียนรู้หรือเป้าหมายของการปฏิบัติงานซึ่งอาจมีความซับซ้อนและเป็นนามธรรม แล้วสรุปออกมาให้เป็นงานที่ผู้เรียนหรือผู้รับการประเมินต้องปฏิบัติซึ่งมีลักษณะเป็นรูปธรรมมากขึ้น

2. การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงสามารถประเมินความสามารถในการปฏิบัติได้จริงของผู้เรียนหรือผู้รับการประเมิน ผลลัพธ์สำคัญที่คาดหวังของการจัดการศึกษา คือ ความสามารถในการใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาในการปฏิบัติหรือแก้ปัญหาจริง ดังนั้น การวัดและ

ประเมินผลการปฏิบัติซึ่งเน้นการประเมินความสามารถในการปฏิบัติได้จริง จึงตอบสนองผลลัพธ์ดังกล่าวในการจัดการศึกษาได้

3. การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงให้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แนวใหม่ ทฤษฎีการเรียนรู้แนวใหม่มักจะให้ความสำคัญกับการที่ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิมมาสร้างความรู้ใหม่และให้ความสำคัญกับการกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าและสืบสอบเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมซึ่งมีลักษณะเหมือนหรือคล้ายคลึงกับสภาพจริง ซึ่งการกำหนดงานสำหรับวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติงานหลายประเภทก็ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหรือสืบสอบความรู้ต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน

4. การวัดและประเมินผลทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงทำให้ครูผู้สอนสามารถบูรณาการการพัฒนาความรู้ทักษะและความสามารถของผู้เรียนเข้าด้วยกันได้ เนื่องจากงานสำหรับการวัดและประเมินผลการปฏิบัติงานในการอ่านออกเสียง โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานที่ใช้ระยะเวลาปฏิบัตินาน มักจะเป็นงานที่กำหนดให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะและความสามารถหลายด้าน เช่น การอ่านออกเสียง การจัดทำแฟ้มสะสมงานหรือการทำโครงการวิจัยได้กำหนดให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ทักษะและความสามารถหลายด้านในการปฏิบัติงาน

5. การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนการสอน มากกว่าการวัดและประเมินผลแบบประเพณีนิยมซึ่งใช้เพียงการสอบวัดด้วยแบบสอบข้อเขียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนการสอนในยุคปฏิรูปการศึกษา ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการที่หลากหลายมากกว่าการสอบวัดด้วยแบบสอบข้อเขียน

6. การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงช่วยขยายขอบเขตของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เนื่องจากงานสำหรับการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงมีหลายรูปแบบ ทำให้ผู้เรียนและแสดงความสามารถและทักษะที่หลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ขยายขอบเขตมากขึ้นด้วยเช่นกัน

ข้อจำกัดของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง

แม้ว่าการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงมีจุดเด่นหลายประการ แต่การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงก็มีข้อจำกัดพอสมควร นิทโค (Nitko, 2004) ได้สรุปข้อจำกัดของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงไว้ดังนี้

1. ในการกำหนดงานให้มีคุณภาพสูงสำหรับประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงทำได้ค่อนข้างยากเนื่องจากการประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงให้ดีมักจะสอดคล้องกับการมีเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ที่ค่อนข้างซับซ้อน ดังนั้น ผู้ประเมินต้องมีความรู้

ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับทักษะการปฏิบัติงานหลายด้าน เพื่อที่จะกำหนดงานที่มีคุณภาพสูง สำหรับการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงของผู้เรียนได้อย่างมีคุณภาพ

2. การพัฒนาเครื่องมือให้มีคุณภาพสูงสำหรับการให้คะแนนการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงทำได้ยาก โดยเฉพาะการวัดและประเมินความสามารถที่มีองค์ประกอบที่ซับซ้อน หรือการวัดและประเมินในเรื่องที่มีแนวทางการตอบได้หลายแนวทาง

3. ในการปฏิบัติงานการอ่านออกเสียง ผู้เรียนหรือผู้รับการประเมินต้องใช้เวลาค่อนข้างนาน งานบางงานต้องใช้เวลาปฏิบัติงานเป็นวันหรือมากกว่านั้นในการทำให้เสร็จสิ้นได้ นอกจากนี้ การให้คะแนนกระบวนการหรือผลการปฏิบัติงานก็ต้องใช้เวลานานเช่นเดียวกัน ดังนั้น หากมีนักเรียนจำนวนมาก ย่อมต้องใช้เวลาค่อนข้างมากในการประเมินทักษะการปฏิบัติการอ่านออกเสียง หากกระบวนการหรือผลงานยิ่งมีความซับซ้อน การประเมินและการให้คะแนนทักษะการปฏิบัติการอ่านออกเสียงยิ่งมีความซับซ้อนตามไปด้วย การใช้เกณฑ์การให้การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring rubric) ที่มีคุณภาพสูงสามารถช่วยลดปัญหาเกี่ยวกับเวลาที่ใช้ในการประเมินลงได้ และโดยทั่วไปการให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวม (Holistic scoring rubric) มักจะใช้เวลาน้อยกว่าการใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic scoring rubric)

4. เมื่อเปรียบเทียบกับการประเมินแบบประเพณีนิยม การประเมินการปฏิบัติอาจได้คะแนนที่มีค่าความเที่ยงต่ำกว่า โดยเฉพาะความเที่ยงระหว่างผู้ประเมิน (Inter-rater reliability) หากผู้ประเมินใช้กรอบการประเมินหรือเกณฑ์การให้คะแนนที่แตกต่างกัน หรือมีสมรรถภาพในการประเมินที่แตกต่างกัน ก็อาจทำให้ผลการประเมินงานหรือการปฏิบัติงานของผู้รับการประเมินคนเดียวกันมีความแตกต่างกันได้ ส่งผลกระทบไปยังความตรงในการวัดด้วย ประเด็นปัญหาดังกล่าวสามารถแก้ไขให้ดีขึ้นได้ด้วยการมีเกณฑ์การตรวจให้คะแนนที่ชัดแจนเป็นมาตรฐานเดียวกัน การฝึกอบรมผู้ให้คะแนนทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง และการกำกับติดตามคุณภาพของการให้คะแนน

5. ในการประเมินทักษะการปฏิบัติงานในการอ่านออกเสียง การปฏิบัติงานเพียงงานเดียวอาจให้สารสนเทศไม่เพียงพอในการสรุปหรือการประเมินคุณภาพทักษะการปฏิบัติงานการอ่านออกเสียงของนักเรียน ดังนั้น การประเมินทักษะการปฏิบัติงานการอ่านออกเสียง อาจต้องกำหนดงานสำหรับประเมินทักษะการปฏิบัติมากกว่า 1 งาน โดยอาจวัดทักษะการปฏิบัติงานการอ่านออกเสียงทักษะเดียวกันในบริบทที่แตกต่างกันออกไป เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนมีทักษะการปฏิบัติงานทักษะเดียวกันในบริบทที่แตกต่างกันออกไป เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนมีทักษะการปฏิบัติงานในการอ่านออกเสียงดังกล่าวในบริบทที่หลากหลายหรือไม่ อย่างไร เพื่อสรุปคุณภาพของการปฏิบัติงานการอ่านออกเสียงได้อย่างแม่นตรงต่อไป

การออกแบบการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง

ในการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงในชั้นเรียนได้อย่างมีคุณภาพนั้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องวางแผนการวัดและประเมินอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถจัดหาหรือสร้างเครื่องมือสำหรับวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงได้อย่างเหมาะสมต่อไป

หลักการออกแบบการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง

หลักการสำคัญที่ครูผู้สอนจะออกแบบการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติการอ่านออกเสียงควรคำนึงถึง คือ ในการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติการอ่านออกเสียงควรใช้สถานการณ์จริง หรือสถานการณ์ที่ครูผู้สอนจัดหรือจำลองที่ใกล้เคียงกับการอ่านออกเสียงในสภาพจริง (Simulated situation) เพื่อให้สามารถวัดและประเมินทักษะการอ่านออกเสียงได้ตรงตามสภาพจริงของนักเรียน อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนสามารถใช้วิธีการสอบวัดด้วยแบบสอบหรือการสอบปากเปล่าในการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงได้ในกรณีที่ต้องการวัดความรู้ในเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านออกเสียง

กระบวนการออกแบบการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง

กระบวนการออกแบบการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียงประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ (กมลวรรณ ตังธนกานนท์, 2555; สุวิมล ว่องวาณิช, 2546; Johnson, Penny & Gordon, 2009)

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายของการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในการอ่านออกเสียง ในการออกแบบการประเมินทักษะการปฏิบัติ ผู้ประเมินต้องเริ่มจากการกำหนดจุดมุ่งหมายและโครงสร้างของสิ่งที่ต้องการประเมินการอ่านออกเสียง จุดมุ่งหมายของการประเมินจะช่วยในการกำหนดงาน (Task) และวิธีในการประเมินได้อย่างเหมาะสม (Downing, 2006)

2. การกำหนดกรอบของการประเมิน การกำหนดจุดมุ่งหมายของการประเมินในขั้นตอนที่แล้วช่วยในการวางกรอบของการประเมินในขั้นตอนนี้ ขั้นตอนการกำหนดกรอบของการประเมินนี้เป็นการระบุถึงเนื้อหา ทักษะ กระบวนการ องค์ประกอบหรือมิติอื่น ๆ ของสิ่งที่ต้องการประเมิน

3. การกำหนดน้ำหนักความสำคัญของคุณลักษณะและเครื่องมือที่ต้องใช้ คุณลักษณะที่ต้องการประเมินในการปฏิบัติงานอาจมีความสำคัญไม่เท่ากันในบริบททางการศึกษา หลังจากศึกษาหลักสูตร มาตฐาน และตัวชี้วัดของหลักสูตร ครูผู้สอนควรพิจารณาว่า จะใช้ตัวชี้วัดใดในการจัดการเรียนการสอน จะกำหนดน้ำหนักความสำคัญของคุณลักษณะแต่ละคุณลักษณะเท่าใดและจะใช้เครื่องมือใดในการวัดและประเมินคุณลักษณะแต่ละด้าน เพื่อจะได้มั่นใจได้ว่าการวางแผน

การเรียนการสอนและการวัดประเมินผลทักษะการปฏิบัติ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับตัวชี้วัดตามหลักสูตร การกำหนดน้ำหนักความสำคัญอาจกำหนดเป็นร้อยละหรือคะแนนก็ได้

4. การกำหนดประเด็นที่ต้องการประเมิน โดยทั่วไปแล้ว ทักษะการปฏิบัติ ประกอบด้วย กระบวนการปฏิบัติงาน (Process) และผลการปฏิบัติงานหรือผลงาน (Product) การกำหนดประเด็นที่ประเมิน ครูผู้สอนควรพิจารณาทักษะการปฏิบัติที่ต้องการประเมินว่าจะประเมินประเด็นใด

4.1 กระบวนการปฏิบัติงาน (Process) การประเมินกระบวนการปฏิบัติงานสามารถพิจารณาใน 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ คุณภาพขณะปฏิบัติงาน และเวลา ซึ่งสะท้อนถึงประสิทธิภาพของการปฏิบัติงาน และความถูกต้องของการทำงาน ได้แก่ (สุวิมล ว่องวาณิช, 2546)

4.1.1 คุณภาพขณะปฏิบัติงาน

4.1.2 เวลา ได้แก่ ความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติงาน และปริมาณเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

4.2 ผลการปฏิบัติงานหรือผลงาน (Product) การประเมินผลการปฏิบัติงานสามารถพิจารณาใน 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ คุณภาพของผลงาน และปริมาณงาน องค์ประกอบหรือมิติที่สามารถใช้ในการประเมินผลงาน มีดังนี้

4.2.1 คุณภาพผลงาน

4.2.2 ปริมาณงาน คือ จำนวนผลงานเป็นไปตามที่กำหนดในเวลาที่กำหนด

5. การกำหนดงานและสถานการณ์ให้ผู้รับการประเมินปฏิบัติ สิ่งสำคัญที่ผู้ประเมินควรคำนึงถึง คือ ผู้ประเมินต้องมีโอกาสได้สังเกตพฤติกรรมของผู้รับการประเมินอย่างใกล้ชิด ขั้นตอนนี้ ผู้ประเมินต้องกำหนดงานหรือสถานการณ์ให้ผู้รับการประเมินหรือผู้เรียนปฏิบัติเพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติในมิติหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ได้วางแผนไว้ รูปแบบของงานสำหรับประเมินทักษะการปฏิบัติมีหลายรูปแบบ ฮาร์ต (Hart, 1994) ได้เสนอรูปแบบของงานสำหรับการประเมินการปฏิบัติไว้ 3 รูปแบบ ดังนี้ 5.1) งานสำหรับประเมินอย่างสั้น (Short assessment tasks) 5.2) งานที่เป็นเหตุการณ์ (Event tasks) และ 5.3) งานสำหรับประเมินระยะยาว (Long-term extended tasks)

การสร้างเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติการอ่านออกเสียง

ในการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติในชั้นเรียนนั้น ครูผู้สอนต้องใช้เครื่องมือที่มีคุณภาพและเหมาะสมสำหรับการประเมินทักษะการอ่านออกเสียง ผู้ประเมินจึงต้องเข้าใจธรรมชาติและลักษณะของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติแต่ละประเภทด้วย

ประเภทของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติการอ่านออกเสียง

เครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติการอ่านออกเสียงสามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ได้แก่ (สุวิมล ว่องวาณิช, 2546)

1. เครื่องมือประเภทที่ใช้การทดสอบ เครื่องมือประเภทที่ใช้การทดสอบที่ใช้ในการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติการอ่านออกเสียง คือ แบบสอบ (Test) เราสามารถแบ่งเป็นแบบสอบออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.1 เครื่องมือประเภทที่ใช้การทดสอบ (Paper and pencil test) แบบสอบข้อเขียนที่ใช้ในการวัดทักษะการปฏิบัติการอ่านออกเสียง แบ่งออกเป็น 2 ประเภทย่อย ได้แก่ แบบสอบวัดความรู้ในเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติการอ่านออกเสียง (Test item) และแบบสอบที่ใช้อธิบายกระบวนการทำงานหรือกระบวนการแก้ปัญหา (Practical examination) แบบสอบวัดความรู้ในเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติการอ่านออกเสียงใช้วัดความรู้ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับการอ่านออกเสียง หรือวัดความรู้เกี่ยวกับกฎหรือความรู้ทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับการอ่านออกเสียง ครูผู้สอนควรใช้เครื่องมือนี้ในการวัดก่อนที่จะทดสอบในภาคปฏิบัติ สำหรับแบบสอบที่ใช้อธิบายกระบวนการทำงานหรือกระบวนการแก้ปัญหา มีข้อคำถามที่ให้ผู้ตอบอธิบายวิธีการ ขั้นตอนหรือกระบวนการปฏิบัติงานต่าง ๆ แบบสอบข้อเขียนมีข้อดี คือ เป็นแบบสอบที่สามารถบริหารการสอบได้เป็นกลุ่ม ทำให้สะดวกต่อการใช้งาน และประหยัดเวลา ตลอดจนมีความเป็นปรนัยค่อนข้างสูง เมื่อเปรียบเทียบกับแบบสอบปากเปล่า (สุวิมล ว่องวาณิช, 2546) ดังนั้น ครูผู้สอนควรใช้วิธีการนี้ประกอบการวัดทักษะการปฏิบัติที่ให้ปฏิบัติจริง

1.2 แบบสอบปากเปล่า (Oral test) แบบสอบปากเปล่าควรใช้เมื่อต้องการวัดนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยเฉพาะการวัดการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม โดยให้สมาชิกที่ทำงานกลุ่มสอบแบบปากเปล่าทีละคน นอกจากนี้ ยังสามารถใช้ได้ในกรณีที่ต้องการตรวจสอบว่าผู้รับการประเมินหรือผู้เรียนได้ปฏิบัติงานนั้นจริง หรือการตรวจสอบทักษะการอ่านออกเสียงที่แต่ละคนปฏิบัติต่างกัน ซึ่งทำได้ยากในการใช้แบบสอบชุดเดียวกัน แบบสอบปากเปล่ามีข้อดี คือ ขณะสอบปากเปล่าครูผู้สอนสามารถปรับข้อคำถามที่ถามได้ตามความเหมาะสม อย่างไรก็ตาม แบบสอบปากเปล่ามีข้อจำกัด คือ การใช้แบบสอบปากเปล่าต้องวัดนักเรียนทีละคน ซึ่งใช้เวลามากกว่าการใช้แบบสอบข้อเขียน และเมื่อเปรียบเทียบกับแบบสอบข้อเขียน แบบสอบปากเปล่ามีความเป็นปรนัยน้อยกว่า เนื่องจากการสอบด้วยแบบสอบปากเปล่า นักเรียนต้องเข้าสอบทีละคน ข้อคำถามที่ผู้รับการประเมินแต่ละคนได้รับอาจมีความแตกต่างกัน ผู้สอบที่สอบในลำดับหลังมีโอกาสได้เตรียมสอบมากกว่าหรืออาจรู้แนวคำถามในการสอบจากผู้สอบในลำดับก่อนหน้า (สุวิมล ว่องวาณิช, 2546)

2. เครื่องมือประเภทที่ไม่ใช้การทดสอบ เครื่องมือประเภทที่ไม่ใช้การทดสอบเป็นเครื่องมือที่ใช้ประกอบการสังเกตการอ่านออกเสียง ได้แก่

2.1 แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) มีลักษณะเป็นรายการที่ระบุพฤติกรรมหรือลักษณะที่บ่งชี้ทักษะสำคัญที่ต้องการวัด เพื่อให้ครูผู้สอนระบุว่าพฤติกรรมหรือลักษณะนั้น ๆ เกิดขึ้นหรือไม่ แบบตรวจสอบรายการจึงเป็นเครื่องมือที่สร้างง่ายและง่ายต่อการใช้งาน อย่างไรก็ตาม แบบตรวจสอบรายการนี้จะไม่แสดงระดับ (Degree) ที่ชัดเจนของคุณภาพหรือความสมบูรณ์ของพฤติกรรมหรือลักษณะของทักษะที่ต้องการประเมิน นอกจากนี้แบบตรวจสอบรายการยังเหมาะที่จะนำไปใช้กับนักเรียนที่มีช่วงอายุน้อย เช่น นักเรียนชั้นประถมศึกษา ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีรายละเอียดของพฤติกรรมที่ซับซ้อนมากนัก

2.2 แบบประเมินค่า (Rating scale) มีลักษณะเป็นรายการที่ระบุพฤติกรรมหรือลักษณะที่บ่งชี้ทักษะสำคัญที่ต้องการวัดเช่นเดียวกันกับแบบตรวจสอบรายการ แต่แบบประเมินค่านี้จะให้ผู้ประเมินระบุระดับคุณภาพหรือความสมบูรณ์ของทักษะนั้น ๆ ของผู้รับการประเมินว่าอยู่ในระดับใดแบบประเมินค่านี้มีจุดเด่น คือ ใช้เวลาในการสร้างไม่นานนัก การกำหนดระดับคุณภาพของทักษะที่ประเมินมีความละเอียดมากขึ้นกว่าแบบตรวจสอบรายการ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากระดับแต่ละระดับของแบบประเมินค่าไม่มีการกำกับด้วยคำบรรยายพฤติกรรมหรือลักษณะของทักษะที่ประเมิน ทำให้อาจเกิดปัญหาการขาดความเป็นปรนัย (Objectivity) และความเที่ยงระหว่างครูผู้สอน(Inter-rater reliability)

2.3 เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring rubric) มีลักษณะเป็นระดับที่แสดงลักษณะหรือความสำเร็จของการปฏิบัติหรือผลงานของทักษะที่ประเมิน ซึ่งเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกนี้จะมีคำอธิบายพฤติกรรมหรือลักษณะที่สะท้อนถึงทักษะที่ประเมินในแต่ละระดับผลการประเมินกำกับไว้ ตั้งแต่ระดับสูงหรือดีมากจนถึงระดับต่ำหรือต้องปรับปรุง เกณฑ์การให้คะแนนนี้จึงมีลักษณะละเอียด เหมาะสำหรับการประเมินทักษะที่มีรายละเอียดค่อนข้างมากหรือซับซ้อน หรือประเมินทักษะของผู้รับการประเมินในช่วงอายุมากขึ้น เช่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เกณฑ์การให้คะแนนหรือรูบริกสามารถช่วยแก้ไขการประเมินทักษะซึ่งลชฆมีลักษณะค่อนข้างเป็นอัตนัย (Subjectivity) ได้ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเที่ยงที่เพิ่มขึ้นในการให้คะแนน (กมลวรรณ ตังธนกานนท์, 2547, 2549; สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์, 2544; Jonsson & Svingby, 2007; Pearson Education Development Group, 2001) นอกจากนี้ในบริบทการประเมินในชั้นเรียน เกณฑ์การให้คะแนนยังช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนเข้าใจได้ตรงกันว่า ทักษะการปฏิบัติที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับหรือได้มาตรฐานเป็นอย่างไร (Panadero & Jonsson, 2013; Schamber & Mahoney, 2006) เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้และการกำกับตนเองของนักเรียน ตลอดจนทำให้นักเรียนได้ทราบขอบเขตของสิ่งที่

ครูผู้สอนจะประเมินทั้งการประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน และผลงานที่ได้จากทักษะการปฏิบัตินั้น ซึ่งเป็นการลดความวิตกกังวลของผู้เรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติงานนั้น ๆ ได้ (Kuhl, 2000; Wolters, 2003) เกณฑ์การให้คะแนน 2 ประเภท คือ เกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวม (Holistic scoring rubric) และเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic scoring rubric)

2.3.1 เกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวม เป็นเกณฑ์พิจารณาภาพรวมของสิ่งที่ประเมินว่า สิ่งที่ประเมินมีลักษณะอย่างไรบ้าง เกณฑ์การให้คะแนนประเภทนี้จะบรรยายคุณภาพโดยรวมของสิ่งที่ประเมินลดหลั่นตามระดับคุณภาพจากสูงสุดถึงต่ำสุด เนื่องจากเกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวมนี้สร้างจากหลักการพื้นฐานที่ว่า การประเมินคุณภาพของสิ่งต่าง ๆ ควรต้องพิจารณาภาพรวมทั้งหมดของสิ่งนั้นจะเหมาะกว่าการพิจารณาลักษณะเด่นหรือลักษณะจำเป็นของสิ่งที่ประเมิน โดยเกณฑ์การให้คะแนนประเภทนี้มักจะพิจารณาลักษณะเด่นหรือลักษณะจำเป็นของสิ่งที่ประเมิน (Johnson, Penny & Gordon, 2009) เกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวมเหมาะสมกับการประเมินผลขนาดใหญ่ (Large-scale assessment) ที่มีผู้รับการประเมินจำนวนมาก และการประเมินผลสรุปรวม (Summative evaluation) ซึ่งใช้สำหรับตัดสินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

2.3.2 เกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ เป็นเกณฑ์การให้คะแนนสิ่งที่ประเมินโดยพิจารณาคุณภาพของสิ่งที่ประเมินแยกรายองค์ประกอบ รายด้าน หรือรายมิติ เกณฑ์การให้คะแนนประเภทนี้จะบรรยายคุณภาพของสิ่งที่ประเมินแยกรายองค์ประกอบลดหลั่นตามระดับคุณภาพตั้งแต่สูงสุดถึงต่ำสุด ดังนั้น ผู้ใช้เกณฑ์การให้คะแนนประเภทนี้จึงสามารถพิจารณาคุณภาพของสิ่งที่ประเมินรายมิติหรือรายด้านได้ ไม่ต้องพิจารณาลักษณะของสิ่งที่ประเมินหลาย ๆ มิติหรือหลาย ๆ ด้าน ไปพร้อมกันในแต่ละระดับผลการประเมิน ถ้าองค์ประกอบด้านหรือมิติที่พิจารณามีความสำคัญไม่เท่ากัน ผู้ประเมินสามารถกำหนดน้ำหนักให้แก่เกณฑ์แต่ละด้านได้ตามความเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้อง เกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบเหมาะสมกับการประเมินความก้าวหน้าหรือกระบวนการ (Formative evaluation) ซึ่งต้องมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อการพัฒนาผู้เรียน (Jonsson & Svingby, 2007; Panadero & Jonsson, 2013) อย่างไรก็ตามการใช้เกณฑ์การให้คะแนนประเภทนี้ในการประเมินมักจะใช้เวลานานกว่าเกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวม เนื่องจากความซับซ้อนในการพิจารณาองค์ประกอบของสิ่งที่ประเมินเป็นรายมิติ ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์

การสร้างเครื่องมือประเมินทักษะการอ่านออกเสียง

กระบวนการสร้างเครื่องมือประเมินทักษะการอ่านออกเสียงมีดังนี้ (กมลวรรณ ตังธนกานนท์, 2555; Nitko, 2004; Pearson Education Development Group, 2001)

1. กระบวนการสร้างแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) การสร้างแบบตรวจสอบรายการประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและทำความเข้าใจทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการปฏิบัติที่ต้องการประเมิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความหมายและองค์ประกอบของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัด

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดข้อรายการประเมินให้ชัดเจน ข้อรายการประเมินมีลักษณะเป็นประเด็นที่ใช้ในการประเมิน ซึ่งอาจเป็นขั้นตอนในการปฏิบัติหรือพฤติกรรมย่อยในการปฏิบัติ หากเป็นไปได้ครูผู้สอนควรศึกษามาตรฐานหรือตัวชี้วัดของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการประเมิน เพื่อให้มั่นใจได้ว่าได้ข้อรายการประเมินที่เป็นประเด็นสำคัญจะเป็นสำหรับการประเมินทักษะการปฏิบัตินั้น ๆ ในบริบทการประเมินทักษะการปฏิบัติในชั้นเรียน การสังเกตพฤติกรรมและการปฏิบัติงานของผู้เรียนในทักษะที่ต้องการประเมิน ก็สามารถช่วยในการกำหนดข้อรายการประเมินได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 เรียงลำดับข้อรายการประเมิน โดยเรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติหรือพฤติกรรมย่อยที่จะประเมินตามลำดับการเกิดขึ้นจริงเมื่อผู้รับการประเมินปฏิบัติ

ขั้นตอนที่ 4 เขียนช่องรายการผลการประเมิน (ช่องรายการ “ปฏิบัติ” และช่องรายการ “ไม่ปฏิบัติ”) ในแต่ละรายการประเมิน

ขั้นตอนที่ 5 ระบุชื่อแบบรายการประเมินตามทักษะที่ต้องการประเมิน เพิ่มเติมช่องกรอบข้อมูลผู้รับการประเมินหรือผู้เรียน และผู้ประเมิน ได้แก่ ชื่อและระดับชั้นของผู้เรียนที่รับการประเมิน ชื่อผู้ประเมิน และวันเดือนปีที่ประเมินทักษะนั้น ตลอดจนระบุคำชี้แจงในการใช้แบบตรวจสอบรายการประเมิน เพื่อให้ผู้ประเมินทราบแนวทางในการใช้และบันทึกผลการประเมินในแบบตรวจสอบรายการประเมินทักษะนั้น

อนึ่ง ข้อควรคำนึงถึงในการสร้างแบบตรวจสอบรายการ คือ ทักษะที่จะประเมินด้วยแบบตรวจสอบรายการ ควรเป็นทักษะที่มีกระบวนการปฏิบัติที่แน่นอนตายตัว หรือรายการที่ประเมินที่คงที่เสมอ เพราะหากทักษะที่ต้องการประเมินมีกระบวนการปฏิบัติที่ไม่ตายตัว หรือรายการที่ประเมินไม่คงที่ ขั้นตอนการสร้างแบบตรวจสอบรายการดังกล่าวจะไม่สามารถนำไปใช้ได้ เพราะจะส่งผลต่อความตรงของผลการประเมินทักษะนั้น (Nitko, 2004)

2. กระบวนการสร้างแบบประเมินค่า การสร้างแบบประเมินค่า ประกอบด้วย 6 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและทำความเข้าใจทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการปฏิบัติที่ต้องการประเมิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความหมายและองค์ประกอบของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัด

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดข้อรายการประเมินให้ชัดเจน ข้อรายการประเมินมีลักษณะเป็นประเด็นที่ใช้ในการประเมิน ซึ่งอาจเป็นขั้นตอนในการปฏิบัติหรือพฤติกรรมย่อยในการปฏิบัติ หากเป็นไปได้ผู้ประเมินควรศึกษามาตรฐานหรือตัวชี้วัดของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการประเมิน เพื่อให้มั่นใจได้ว่าได้ข้อรายการประเมินที่เป็นประเด็นสำคัญจำเป็นสำหรับการประเมินทักษะการปฏิบัตินั้น ๆ การสังเกตพฤติกรรมและการปฏิบัติงานของผู้รับการประเมินในทักษะการปฏิบัติงานต่าง ๆ ก้สามารถช่วยในการกำหนดข้อรายการประเมินได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 เรียงลำดับข้อรายการประเมิน โดยเรียงลำดับขั้นการปฏิบัติหรือพฤติกรรมย่อยที่จะประเมินตามลำดับการเกิดขึ้นจริงเมื่อผู้รับการประเมินปฏิบัติ

ขั้นตอนที่ 4 เขียนช่องรายการผลการประเมินให้เป็นไปตามจำนวนระดับผลประเมินที่ต้องการ เช่น 3 ระดับ หรือ 4 ระดับ

ขั้นตอนที่ 5 กำหนดคำบ่งชี้ระดับ (Verbal label) หรือคะแนนในแต่ละระดับที่กำหนดไว้ในขั้นตอนที่ 3 เช่น ในกรณี 3 ระดับ อาจกำหนดคำบ่งชี้เป็น ดี พอใช้ และปรับปรุง ในกรณี 4 ระดับ อาจกำหนอคำบ่งชี้ระดับเป็น ดีมาก ดี พอใช้ และปรับปรุง

ขั้นตอนที่ 6 ระบุชื่อแบบประเมินเป็นค่าตามทักษะการปฏิบัติที่ต้องการประเมิน เพิ่มเติมช่องกรอบข้อมูลนักเรียนหรือผู้รับการประเมิน และผู้ประเมิน ซึ่งประกอบด้วย ชื่อและชั้นของผู้รับประเมิน ชื่อผู้ประเมิน และวันเดือนปีที่ประเมินทักษะนั้น ตลอดจนระบุคำชี้แจงในการใช้แบบประเมินค่า เพื่อให้ผู้ประเมินทราบแนวทางในการใช้และบันทึกผลการประเมินในแบบประเมินค่าทักษะนั้น

3. กระบวนการสร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวม (Holistic scoring rubric) การสร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวม ประกอบด้วย 6 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและทำความเข้าใจทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการปฏิบัติที่ต้องการประเมิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความหมายและองค์ประกอบของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัด

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดสิ่งที่ต้องการประเมิน ผลการเรียนรู้ หรือจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังในขั้นตอนนี้ ผู้ประเมินต้องกำหนดว่าสิ่งที่สำคัญและจำเป็นต้องประเมินตามจุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้คืออะไร การประเมินทักษะการปฏิบัตินั้น เน้นที่กระบวนการปฏิบัติงาน หรือผลการปฏิบัติงาน หรือทั้งกระบวนการปฏิบัติงานและผลการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดจำนวนระดับคะแนนหรือระดับคุณภาพของทักษะการปฏิบัติหรือผลการปฏิบัติที่ประเมิน ซึ่งสามารถกำหนดระดับคะแนนในลักษณะเชิงปริมาณหรือคุณภาพก็ได้ ตัวอย่างเช่น ในเชิงปริมาณอาจกำหนดเป็นระดับคะแนน 4 3 2 และ 1 ตามลำดับ ส่วนในเชิงคุณภาพอาจกำหนดเป็นระดับ ดีมาก ดี พอใช้ และปรับปรุง ตามลำดับ โดยทั้งไปในการประเมินทักษะการปฏิบัติมักจะกำหนดให้จำนวนระดับคะแนนหรือระดับคุณภาพของลักษณะการปฏิบัติหรือผลการปฏิบัติมีจำนวน 4 ถึง 6 ระดับ (Johnson, Penny & Gordon, 2009)

ขั้นตอนที่ 4 กำหนกคำอธิบายลักษณะการปฏิบัติหรือผลการปฏิบัติของเกณฑ์แต่ละระดับ หากเป็นไปได้ควรจัดหาหรือคัดเลือกตัวอย่างการปฏิบัติงานหรือผลการปฏิบัติที่มีลักษณะครอบคลุมองต์ประกอบหรือมิติที่ต้องการประเมิน ทั้งตัวอย่างการปฏิบัติงานหรือผลงานที่มีคุณภาพอยู่ในระดับ สูง กลาง และต่ำ ระดับคุณภาพละ 3 ตัวอย่างขึ้นไป คำอธิบายลักษณะการปฏิบัติงานหรือผลงานในเกณฑ์แต่ละระดับอาจมีลักษณะคำอธิบายในเชิงปริมาณ หรือเชิงคุณภาพ หรือผสมผสานคำอธิบายเชิงปริมาณและคุณภาพเข้าไปด้วยกันก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของการปฏิบัติหรือผลงานที่ได้จากทักษะนั้น ๆ เพื่อให้เกณฑ์การให้คะแนนไม่ซับซ้อนจนเกิดความไม่สะดวกในการนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 5 ในบริบทชั้นเรียน ควรนำร่างเกณฑ์การให้คะแนนทีพัฒนาขึ้นไปพิจารณาร่วมกันกับผู้เรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับความเข้าใจของผู้เรียนที่มีต่อร่างเกณฑ์การให้คะแนนที่พัฒนาขึ้น เนื่องจากความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับเกณฑ์ให้คะแนนและสิ่งที่ผู้เรียนจะได้รับการประเมินเป็นสิ่งที่สำคัญในการนำเกณฑ์การให้คะแนนไปใช้ ขั้นตอนนี้ยังเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนด้วย เนื่องจากการพิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์จุดเด่นและจุดด้อยของการปฏิบัติงานหรือผลงานในด้านทักษะการปฏิบัติของตนเองได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 6 นำข้อมูลย้อนกลับที่ได้จากผู้เรียนในขั้นตอนที่ 4 ไปพิจารณา และปรับร่างเกณฑ์การให้คะแนนก่อนนำไปใช้จริง

4. กระบวนการสร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic scoring rubric) การสร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบสำหรับประเมินทักษะการปฏิบัติมีหลักการโดยทั้งไปเหมือนกันการสร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวม แต่มีรายละเอียดเพิ่มเติมขึ้นมากกว่าเกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวมในส่วนที่เป็นมิติหรือองค์ประกอบที่จะประเมินในทักษะนั้น ๆ การสร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบสำหรับประเมิน ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและทำความเข้าใจทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการปฏิบัติที่ต้องการประเมิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความหมายและองค์ประกอบของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัด

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดสิ่งที่ต้องการประเมิน ผลการเรียนรู้ หรือจุดประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวังในขั้นตอนนี้ ผู้ประเมินต้องกำหนดว่าสิ่งที่สำคัญและจำเป็นต้องประเมินตามจุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้คืออะไร การประเมินทักษะนั้น เน้นที่กระบวนการปฏิบัติงาน หรือผลการปฏิบัติงาน หรือทั้งกระบวนการปฏิบัติงานและผลการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดมิติหรือองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการปฏิบัติงาน หรือผลการปฏิบัติงานในทักษะกำหนดในข้อ 1 ในการประเมินที่เน้นประบวนการปฏิบัติงาน อาจกำหนดมิติหรือองค์ประกอบที่ประเมิน เช่น ความถูกต้องในการปฏิบัติหรือแสดงทักษะนั้น ความคล่องแคล่วในการปฏิบัติ ส่วนในการประเมินที่เน้นผลการประเมินการปฏิบัติงานอาจกำหนดมิติหรือองค์ประกอบที่ประเมิน เช่น ความถูกต้องของผลการปฏิบัติ จำนวนครั้ง ระยะทาง เวลาในการปฏิบัติงานในทักษะนั้น ๆ ทั้งนี้ในทักษะที่แตกต่างกัน มิติหรือองค์ประกอบที่เหมาะสมในการวัดก็อาจจะมีความแตกต่างกันรไปได้

ขั้นตอนที่ 4 กำหนดจำนวนระดับคะแนนหรือระดับคุณภาพของลักษณะการปฏิบัติหรือผลการปฏิบัติทักษะนั้นในแต่ละมิติหรือองค์ประกอบที่ประเมิน ซึ่งสามารถระดับคะแนนในลักษณะเชิงปริมาณหรือคุณภาพก็ได้ ตัวอย่างเช่น ในเชิงปริมาณอาจกำหนดเป็นระดับคะแนน 4 3 2 และ 1 ตามลำดับ ส่วนในเชิงคุณภาพอาจกำหนดเป็นระดับ ดีมาก ดี พอใช้ และปรับปรุงตามลำดับ โดยทั่วไปในการประเมินทักษะการปฏิบัติมักจะกำหนดให้จำนวนระดับคะแนนหรือระดับคุณภาพของลักษณะการปฏิบัติหรือผลการปฏิบัติมีจำนวน 4 ถึง 6 ระดับ (Johnson, Penny & Gordon, 2009)

ขั้นตอนที่ 5 กำหนดคำอธิบายลักษณะการปฏิบัติหรือผลการปฏิบัติของเกณฑ์แต่ละระดับ หากเป็นไปได้ ควรจัดหาหรือคัดเลือกตัวอย่างการปฏิบัติงานหรือผลการปฏิบัติที่มีลักษณะครอบคลุมองค์ประกอบหรือมิติที่ต้องการประเมินทั้งตัวอย่างการปฏิบัติงานหรือผลงานที่มีคุณภาพอยู่ในระดับสูง กลาง และต่ำ ระดับคุณภาพละ 3 ตัวอย่างขึ้นไป คำอธิบายคำลักษณะการปฏิบัติงานหรือผลงานในเกณฑ์แต่ละระดับอาจมีลักษณะเป็นคำอธิบายในเชิงปริมาณ หรือเชิงคุณภาพ หรือผสมผสานคำอธิบายเชิงปริมาณและคุณภาพเข้าด้วยกันก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของการปฏิบัติหรือผลงานที่ได้จากทักษะนั้น ๆ เพื่อให้เกณฑ์การให้คะแนนไม่ซับซ้อนจนเกิดความไม่สะดวกในการนำไปใช้ เกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบไม่ควรพัฒนาเกณฑ์ที่มีมากกว่า 6 องค์ประกอบหรือ 6 มิติ

ขั้นตอนที่ 6 ในบริบทชั้นเรียน ควรนำร่างเกณฑ์การให้คะแนนที่พัฒนาขึ้นไปพิจารณาร่วมกันกับผู้เรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับเกณฑ์การให้คะแนน และสิ่งที่ผู้เรียนจะได้รับการประเมินเป็นสิ่งที่สำคัญในการนำเกณฑ์การให้คะแนนไปใช้ ขั้นตอนนี้ยังเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนด้วย เนื่องจากการพิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์จุดเด่นและจุดด้อยของการปฏิบัติงานหรือผลงานในด้านทักษะการปฏิบัติของตนเองได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 7 นำข้อมูลย้อนกลับที่ได้จากผู้เรียนในขั้นตอนที่ 5 ไปพิจารณา และปรับร่างเกณฑ์การให้คะแนนก่อนนำไปใช้จริง

ในการสร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวมและเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบนั้น ต้องคำนึงถึงภาษาที่ใช้ให้เหมาะสมกับระดับอายุของผู้รับการประเมิน รวมถึงต้องมีความชัดเจนก่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้เกี่ยวข้อง เช่น ในบริบททางการศึกษาต้องคำนึงถึงความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้เรียน ครูผู้สอน และผู้ปกครอง เกี่ยวกับเกณฑ์ให้คะแนน นอกจากนั้นคำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละระดับของเกณฑ์การให้คะแนนควรมีลักษณะลดหลั่นกัน ซึ่งบ่งชี้ถึงแนวทางที่นักเรียนจะสามารถพัฒนาทักษะการปฏิบัตินั้น ๆ ได้ (Nitko, 2004) นอกจากนี้เกณฑ์การให้คะแนนควรจะสามารถใช้ในการประเมินเป็นช่วงเวลาหรือประเมินอย่างต่อเนื่องได้ กล่าวคือ สามารถใช้ในการประเมินความก้าวหน้าหรือพัฒนาการของทักษะการปฏิบัติต่าง ๆ ได้เป็นช่วงยาว (สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์, 2544)

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ

ผลการวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติจะน่าเชื่อถือและเป็นที่ยอมรับมากน้อยเท่าใดขึ้นอยู่กับคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติที่ใช้ ผู้ประเมินจึงต้องตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ เพื่อให้มั่นใจได้ว่าเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติที่จะใช้มีคุณภาพ

คุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ

การพิจารณาคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติมีรายละเอียด ดังนี้

1. คุณภาพเครื่องมือรายข้อ

1.1 ดัชนีความยากของงาน (Task difficulty index) เป็นดัชนีบ่งชี้ว่าผู้รับการประเมินปฏิบัติงานนั้น ๆ ได้มากน้อยเพียงใด

1.2 ดัชนีอำนาจจำแนก (Discrimination index) เป็นดัชนีบ่งชี้ว่าข้อสอบหรืองานที่ใช้ประเมินทักษะการปฏิบัตินั้น สามารถแยกผู้รับการประเมินที่มีความสามารถสูงหรือต่ำออกจากกันได้ดีเพียงใด

2. คุณภาพเครื่องมือทั้งฉบับ

2.1 ความตรง (Validity) เครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ หมายถึง ความถูกต้องแม่ยำของเครื่องมือในการประเมินทักษะการปฏิบัติที่ต้องการ ความตรงของเครื่องมือมีหลายประเภท ได้แก่ (สุวิมล ว่องวาณิช, 2546)

2.1.1 ความตรงตามเนื้อหา (Content validity) ของเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดทักษะหรือองค์ประกอบของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัดได้อย่างถูกต้อง ดังนั้น เครื่องมือที่มีความตรงตามเนื้อหา จึงต้องมีเนื้อหาสาระในเครื่องมือที่ครอบคลุมตามจุดประสงค์ของการวัดหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้งหมดที่ต้องการ

2.1.2 ความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์ (Criterion-related validity) ของเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดทักษะการปฏิบัติได้สอดคล้อมกับสภาพจริงของทักษะนั้น หรือกล่าวได้ว่า ความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์เป็นความสามารถของเครื่องมือประเมินทักษะการปฏิบัติที่ให้ผลการวัดที่สอดคล้อดคล้องกับเครื่องมือเกณฑ์ที่วัดทักษะการปฏิบัตินั้น หรือข้อมูลอื่นที่น่าเชื่อถือที่วัดทักษะการปฏิบัติเดียวกันนั้น ความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์แบ่งออกเป็น

2.1.2.1 ความตรงตามสภาพหรือความตรงร่วมสมัย (Concurrent validity) ซึ่งเป็นความสามารถของเครื่องมือประเมินทักษะการปฏิบัติที่ให้ผลการวัดที่สอดคล้องกับเครื่องมือเกณฑ์ที่บ่งบอกถึงสถานภาพปัจจุบันของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัด

2.1.2.2 ความตรงเชิงทำนาย หรือความตรงเชิงพยากรณ์ (Predictive validity) เป็นความสามารถของเครื่องมือประเมินทักษะการปฏิบัติที่ให้ผลการวัดที่สอดคล้องกับเครื่องมือเกณฑ์ที่บ่งบอกถึงสถานภาพอนาคตของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัด

2.1.3 ความตรงเชิงจำแนก (Discriminant validity) ของเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติเป็นคุณสมบัติหนึ่งของความตรงเชิงโครงสร้าง (Construct validity) ซึ่งเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือวัดที่วัดได้ตรงหรือแม่นยำตามคุณลักษณะ (Trait) หรือโครงสร้าง (Construct) ของทักษะการปฏิบัตที่ต้องการวัด โดยความตรงเชิงจำแนกเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติทีสามารถแยกความสามารถในทักษะการปฏิบัติของผู้รับการประเมินได้ถูกต้งกับความเป็นจริง กล่าวคือ สาามารถจำแนกผู้รับการประเมินที่มีทักษะการปฏิบัติสูงและต่ำได้ครงกับความเป็นจริง

2.2 ความเที่ยง (Reliability) หมายถึง ความคงเส้นคงวาของผลการประเมินของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ แบ่งได้หลายประเภท ได้แก่ ความเที่ยงแบบวัดซ้ำ (Test-retest reliability) ความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (Internal consistency) และความเที่ยงระหว่างผู้รชประเมิน (Inter-retest reliability)

2.2.1 ความเที่ยงแบบวัดซ้ำ (Test-retest reliability) ของเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถให้ผลการวัดสอดคล้องกันเมื่อวัดซ้ำ กล่าวคือ ให้ผลการวัดที่สอดคล้องกันเมื่อวัดต่างเวลากันโดยใช้เครื่องมือการวัดฉบับเดียวกัน

2.2.2 ความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (Internal consistency) ของเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถให้ผลการวัดที่สอดคล้องกันระหว่างข้อรายการที่ใช้วัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ หรือความเป็นเอกพันธ์ของเนื้อหา หรือองค์ประกอบที่ใช้ในการประเมินที่เป็นตัวแทนของคุณลักษะในด้านทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัด

2.2.3 ความเที่ยงระหว่างผู้ประเมิน (Inter-rater reliability) ของเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถให้ผลการวัดที่สอดคล้องกันระหว่างผู้ประเมินที่ใช้เครื่องมือเดียวกันประเมินทักษะการปฏิบัติของผู้รับการประเมินคนหรือกลุ่มเดียวกัน

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติจึงต้องแยกตรวจสอบเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือรายข้อ และการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือทั้งฉบับ

1. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือรายข้อ

1.1 ดัชนีความยากของงาน (Task difficulty index) ดัชนีนี้เทียบเท่ากับดัชนีความยากของข้อสอบ ซึ่งมีค่าเท่ากับสัดส่วนของผู้ตอบข้อสอบข้อนั้นได้ถูกต้อง Huynh, Meyer and Barton (2000 cited in Johnson, Penny & Gordon, 2009) ได้เสนอดัชนีความยากของงานในการประเมินทักษะการปฏิบัติ ซึ่งพิจารณาสัดส่วนของค่ะเฉลี่ยคะแนนรายข้อหรืองานแต่ละงานของผู้รับการประเมินกับคะแนนที่เป็นไปได้สูงสุดในแต่ละข้อหรือแต่ละงาน โดยทั่วไปแล้ว ค่าดัชนีความยากที่ยอมรับได้อยู่ระหว่าง .30 ถึง .90 (Johnson, Penny & Gordon, 2009) เช่น ในการประเมินทักษะการปฏิบัติที่ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก 4 ระดับในการประเมิน ผู้รับการประเมิน 8 คน ได้คะแนนเป็น 1 คะแนน 1คะแนน 1 คะแนน 2 คะแนน 2 คะแนน 3 คะแนน 3 คะแนน และ 3 คะแนน ดัชนีความยากมีค่าเท่ากับค่าเฉลี่ยของคะแนน ผลการประเมินซึ่งมีค่าเท่ากับ (1+1+1+2+2+3+3+3)/8 = 2 คะแนน ดังนั้น ดัชนีความยากของงานนี้ ซึ่งเป็นสัดส่วนของค่าเฉลี่ยของคะแนนรายข้อหรืองานแต่ละงานของผู้รับการประเมิน กับคะแนนที่เป็นไปได้สูงสุดในแต่ละข้อหรือแต่ละงาน จึงมีค่าเท่ากับ 2/4 เท่ากับ .50

1.2 ดัชนีอำนาจจำแนก (Discrimination index) ในการประเมินทักษะการปฏิบัติผู้รับประเมินสามารถคำนวณค่าดัชนีอำนาจจำแนกของงานแต่ละงานได้จากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบพอยต์ไบซีเรียล (Point biserial correlation coeffcient) ซึ่งใช้สูตรการคำนวณ

2. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือทั้งฉบับ (Rating scale)

2.1 การตรวจสอบความตรง วิธีการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ ทั้งความตรงตามเนื้อหา ความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์ และความตรงเชิงจำแนก มีดังนี้

2.1.1 การตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา เป็นคุณสมบัติที่สำคัญมากที่ควรตรวจสอบ เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติที่ใช้ในการวัดได้ครอบคลุมและเป็นตัวแทนของมวลพฤติกรรมหรือทักษะการปฏิบัติที่ต้องการจะประเมิน ในการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติมักจะใช้ผู้เชี่ยวชาญในงานที่ปฏิบัติหรือสาขาวิชานั้น ๆ ตัดสินความสอดคล้องระหว่างมิติหรือองค์ประกอบที่ประเมินกับวัตถุประสงค์หรือนิยามขององค์ประกอบนั้น และหากเป็นเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบิก ก็มักจะให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างมิติหรือองค์ประกอบของเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก และคำอธิบายลักษณะการปฏิบัติหรือผลการปฏิบัติของเกณฑ์แต่ละระดับคะแนนของมิตินั้นด้วย โดยให้คะแนนผลการตัดสิน คือ ให้คะแนน +1 หมายถึง 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามิติหรือองค์ประกอบที่ประเมินสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือนิยมขององค์ประกอบนั้น และให้คะแนน -1 หมายถึง มิติหรือองค์ประกอบที่ประเมินไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือนิยามขององค์ประกอบนั้น

จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาคำนวณหาค่าความสอดคล้องระหว่างมิติหรือองค์ประกอบที่ประเมินกับวัตถุประสงค์หรือนิยามขององค์ประกอบนั้น (Item-objective congruence: IOC) โดยใช้สูตร (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2548)

ในการแปลความหมายค่า IOC การหาค่า IOC มีค่าตั้งแต่ .50 ขึ้นไป (IOC $\geqslant$ .50) แสดงว่ามิตินั้นของเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก สามารถประเมินได้ตามวัตถุประสงค์หรือนิยามขององค์ประกอบนั้นจริง หากค่า IOC มีค่าน้อยกว่า .50 (IOC < .50) แสดงว่า มิตินั้นของเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก ไม่สามารถประเมินได้ตามวัตถุประสงค์หรือนิยามขององค์ประกอบนั้น

2.1.2 การตรวจสอบความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์ ความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์เป็นความสามารถของเครื่องมือประเมินทักษะการปฏิบัติที่ให้ผลการวัดที่สอดคล้องกับเครื่องมือเกณฑ์ที่วัดทักษะการปฏิบัตินั้น แต่เนื่องจากเครื่องมือวัดมาตรฐานที่วัดทักษะการปฏิบัติที่เป็นเป้าหมายของการประเมินไม่สามารถหาได้ง่าย จึงจำเป็นต้องใช้ข้อมูลอื่นที่น่าเชื่อถือที่วัดทักษะการปฏิบัติเดียวกันนั้นในการวิเคราะห์ความสอดคล้องกับผลการประเมิน โดยใช้เครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติที่พัฒนาขึ้นเพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์

2.1.3 การตรวจสอบความตรงเชิงจำแนก จากที่ได้นำเสนอข้องต้นแล้วว่า ความตรงเชิงจำแนกเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือในการแยกความสามารถในทักษะการปฏิบัติของผู้รับการประเมินได้ถูกต้องโดยสามารถจะแนกผู้รับการประเมินที่มีทักษะการปฏิบัติสูงและต่ำได้ตรงกับความเป็นจริง ความตรงเชิงจำแนกจึงสามารถตรวจสอบได้โดยให้ผู้ที่ใกล้ชิดหรือรู้จักกับผู้รับการประเมิน นอกจากนี้การตรวจสอบความตรง (Validation) ยังเป็นกระบวนการรวบรวมหลักฐานเพื่อนำมาใช้สรุปว่า ผลการวัดนั้นสามารถนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของการวัดหรือไม่ การตรวจสอบความตรงจึงเป็นการประเมินความเหมาะสมขอวผลการวัดตามหลักฐานที่เก็บรวบรวมมา หลักฐานที่สามารถนำมาประเมินความเหมาะสมของผลการวัด มีดังนี้

2.1.3.1 ความสอดคล้องสัมพันธ์ (Alignment) เครื่องมือวัดควรได้รับการตรวจสอบว่า มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับมาตรฐานการปฏิบัติงานหรือมาตรฐานการศึกษาหรือไม่ การตรวจสอบความสอดคล้องสัมพัธ์ดังกล่าวสามารถดำเนินการโดยให้คณะกรรมการซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องกับทักษะการปฏิบัติที่มุ่งวัดมาพิจารณาว่าเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติที่พัฒนขึ้นสอดคล้องกับมาตรฐานที่กำหนดหรือไม่ ซึ่งจะช่วยยืนยันได้ว่าเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ประเมินทักษะการปฏิบัติที่จะเป็นหรือไม่

2.1.3.2 ความชัดเจน (Clarity) การตรวจสอบเรื่องนี้สามารถดำเนินการโดยพิจารณาความชัดเจนของงานหรือสถานการณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้รับการประเมินแสดงทักษะการปฏิบัติออกมาตลอดจนความชัดเจนของภาษาหรือคำสั่งในการปฏิบัติงานมีความชัดเจนหรือไม่ โดยก่อนนำเครื่องมือไปใช้ควรนำเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ (Try out) ก่อน

2.1.3.3 การมีความหมาย (Meaningfulness) งานที่ให้ผู้รับการประเมินปฏิบัติควรเป็นงานที่มีความสำคัญต่อผู้ปฏิบัติงานหรือผู้เรียน ตลอดจนเป็นงานที่สอดคล้องกับสภาพจริงของการปฏิบัติงานนั้น ๆ ใกล้เคียงกับสภาพจริงในชีวิตประจำวันในกรณีที่ผู้รับการประเมินเป็นผู้เรียน หรือใกล้เคียงกับสภาพจริงในการปฏิบัติงานในกรณีที่ผู้รับการประเมินเป็นผู้ปฏิบัติงานในองค์กรต่าง ๆ และจากแนวคิดการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning) การประเมินทักษะการปฏิบัติด้วยงานที่มีความหมาย จะช่วยกระตุ้นให้ผู้รับการประเมินเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการปฏิบัติของตนเองต่อไป

2.1.3.4 ความโปร่งใส (Transparency) เป็นการพิจารณาความชัดเจนของคำสั่งหรือคำชี้แจงในการปฏิบัติงานว่ามีความชัดเจนเพียงใด รวมถึงความชัดเจนของภาษาที่ใช้ในการบรรยายเกณฑ์การประเมินแต่ละระดับ และแต่ละองค์ประกอบหรือมิติว่ามีความชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนหรือผู้ประเมินเข้าใจได้ถูกต้องชัดเจนเกี่ยวกับทักษะการปฏิบัติที่ผู้เรียนจะได้รับการประเมิน

2.1.3.5 ความยุติธรรม (Fairness) เป็นการทบทวนคุณภาพของเครื่องมือว่าจะทำให้ผู้รับการประเมินที่มีภูมิหลังต่างกันเกิดความได้เปรียบเสียเปรียบหรือไม่ การตรวจสอบความยุติธรรมนี้ครอบคลุมถึงการตรวจสอบความลำเอียงหรือการทำหน้าที่ต่างกันของเครื่องมือวัด ถ้าผู้รับการประเมินกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งได้เปรียบหรือเสียเปรียบผู้รับการประเมินอีกกลุ่มหนึ่ง แสดงว่าเครื่องมือนั้นขาดความยุติธรรม ดังนั้น การจะนำผลการประเมินไปใช้โดยเฉพาะการเปรียบเทียบความสามารถด้านทักษะการปฏิบัติของผู้รับการประเมินแต่ละคนจึงไม่เหมาะสม ผู้ประเมินจึงต้องเข้าใจลักษณะที่หลากหลายของผู้รับการประเมินด้วย

2.1.3.6 การนำไปกฏิบัติได้ (Practicality) การนำไปปฏิบัติได้ หมายถึง การนำเครื่องมือประเมินไปใช้ในการประเมินทักษะการปฏิบัติของผู้รับการประเมินได้จริง และแปลผลการประเมินได้ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้รับการประเมินสามารถเข้าใจผลการประเมินได้สอดคล้องตรงกัน

2.2 การตรวจสอบความเที่ยง วิธีการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติทั้งความเที่ยงแบบวัดซ้ำ ความเที่ยงแบบวัดสอดคล้องภายในและความเที่ยงระหว่างผู้ประเมิน มีดังนี้

2.2.1 การตรวจสอบความเที่ยงแบบวัดซ้ำ เป็นการตรวจสอบความคงเส้นคงวาของคะแนนจากการวัดทักษะการปฏิบัติในช่วงเวลาที่ต่างกันโดยวิธีการวัดซ้ำ (Test-retest method) ด้วยเครื่องมือวัดเดิม การตรวจสอบความเที่ยงแบบวัดซ้ำจึงทำได้โดยการนำเครื่องมือวัดทักษะการปฏิบัติที่พัฒนาขึ้นไปวัดทักษะการปฏิบัติ 2 ครั้ง โดยเว้นระยะเวลาในการวัด โดยทั่วไปมักจะเว้นระยะเวลา 2 สัปดาห์ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2548; สุวิมล ว่องวาณิช, 2546) แล้วบันทึกคะแนนผลการวัด 2 ครั้งของผู้รับการประเมินทุกคน จากนั้นคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson product moment correlation coefficient)

2.2.2 การตรวจสอบความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน เป็นการตรวจสอบคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถให้ผลการวัดที่สอดคล้องกันระหว่างข้อรายการที่ใช้วัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ หรือความเป็นเอกพันธ์ของเนื้อหาหรือองค์ประกอบที่ใช้ในการประเมินที่เป็นตัวแทนของคุณลักษณะในด้านของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัด การตรวจสอบความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายในสามารถทำได้หลายวิธี วิธีการหนึ่งที่ทำได้สะดวก คือ วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาก (Cronbach’s alpha method)

2.2.3 การตรวจสอบความเที่ยงระหว่างผู้ประเมิน เป็นการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างผลการประเมินทักษะการปฏิบัติด้วยเครื่องมือการประเมินเดียวกันโดยผู้ประเมินที่มากกว่า 1 คน เช่น ในการประเมินทักษะการปฏิบัติด้วยเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกด้วยผู้ประเมิน 2 คน

ใช้สูตรค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson product moment correlation coefficient) ในกรณีที่ต้องการตรวจสอบความสอดคล้องของผู้ประเมินมากกว่า 2 คน ผู้ประเมินต้องใช้การคำนวณสูตรสัมประสิทธิ์ความสอดคล้องของเคนดอลล์ (Kendall coefficient of concordance)

กรอนลัน (Gronlund, 2003) ได้เสนอวิธีประมาณค่าความเที่ยงของเครื่องมือซึ่งได้จากการพิจารณาความเห็นพ้องของผู้ประเมิน (Rater agreement) โดยให้ผู้ประเมิน 2 คน ประเมินทักษะการปฏิบัติของผู้รับการประเมินกลุ่มเดียวกันอย่างเป็นอิสระต่อกัน แล้วประมาณค่าร้อยละความเห็นพ้องของคะแนนที่ได้จากผู้ประเมิน 2 คน

การประมาณค่าความเที่ยงด้วยการใช้ทฤษฎีการสรุปอ้างอิง (Generalizability theory) เพราะสามารถประเมินแหล่งของความคลาดเครื่อนที่เกี่ยวข้องกับการทดสอบได้ เช่น ความคลาดเคลื่อนจากผู้ตรวจความคลาดเคลื่อนจากชิ้นงาน โดยวิธีการดังกล่าวสามารถคำนวณแหล่งความคลาดเคลื่อนได้หลายแหล่งพร้อมกัน รวมถึงสามารถประมาณค่าความเที่ยงสำหรับการประเมินในเชิงสัมบูรณ์ในกรณีการประเมินแบบอิงเกณฑ์ และความเที่ยงสำหรับการตัดสินใจในเชิงสัมพัทธ์ในกรณีการประเมินแบบอิงกลุ่ม และยังใช้ในการระบุจำนวนชิ้นงานและจำนวนผู้ตรวจที่เหมาะสมกับการประเมินทักษะการปฏิบัติได้ด้วย

ปัจจุบัน เราใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยคำนวณความตรงและความเที่ยงเพื่อใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติได้ เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS และ GENOVA

ปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติมีดังนี้

1. การกำหนดจำนวนงาน (Task) สำหรับประเมินน้อยเกินไป วิธีการแก้ไข คือ เพิ่มการวัด และประเมินหลาย ๆ ครั้ง แล้วนำผลการวัดและประเมินมารวมกัน

2. การใช้กระบวนการวัดและประเมินที่ไม่เป็นระบบ วิธีการแก้ไข คือ พยายามทำความเข้าใจและกำหนดธรรมชาติของงานนั้น ๆ และกำหนดเงื่อนไขของการวัดและประเมินตลอดจนกำหนดเกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนนด้วย

3. แนวทางหรือเกณฑ์การให้คะแนนทักษะการปฏิบัติไม่ชัดเจน วิธีการแก้ไข คือ พัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรก หรือมาตรประมาณค่าที่มีการระบุคุณภาพของทักษะการปฏิบัติเป็นระดับอย่างชัดเจน

4. ความลำเอียงจากผู้ประเมิน วิธีการแก้ไข คือ ตรวจสอบผลการประเมินของผู้ประเมินคนนั้นกับผู้ประเมินที่เป็นอิสระคนอื่น ๆ หรือการฝึกอบรมวิธีการตรวจให้คะแนนอย่างเหมาะสม

สรุป ผู้วิจัยจะได้นำความรู้เกี่ยวกับการวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงไปจัดทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ซึ่งประกอบด้วย 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นการบอกความหมายของคำศัพท์และบทสนทนา และตอนที่ 2 เป็นการอ่านออกเสียง งจะนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ คือ การประเมินประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยค่าประสิทธิภาพ E_1/ E_2 โดยแนวคิดนี้เป็นของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, หน้า 7) ได้อธิบายอธการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำสื่อหรือชุดการสอนไปทดสอบด้วยกระบวนการสองขั้นตอน คือการทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้น (Try out) และทดสอบะสิทธิภาพจริง (Trail run) เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้สามประเด็น คือ การทำให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น การช่วยให้ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้และทำแบบประเมินสุดท้ายได้ดี และการทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ นำผลที่ได้ที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข

นอกจากนี้ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, หน้า 9, 11) กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพโดยประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ

1. ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง กำหนดประสิทธิภาพเป็น E_1 = Efficiency of ยrocess คือ การประเมินผลต่อเนื่องซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยของผู้เรียน เรียกว่า กระบวนการ (Process) ที่เกิดจากการประกอบกิจกรรมในระหว่างเรียน

2. ประเมินพฤติกรรมสุดท้าย กำหนดประสิทธิภาพเป็น E_2 = Efficiency of product คือ ประเมินผลลัพธ์ (Products) โดยพิจารณาการสอบหลังเรียน

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยครูเป็นผู้กำหนดให้เป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อเปอร์เซ็นต์ของผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

1. การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1: 1) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือแผนการจัดการเรียนรู้กับผู้เรียน 1-3 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลางและเด็กเก่ง ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม ประเมินการเรียนจากกระบวนการ คือ กิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวนี้จะได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก ก่อนนำไปทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ทั้ง E_1/ E_2

2. การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1: 10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือแผนการจัดการเรียนรู้กับผู้เรียน 6-10 คน (คละผู้เรียนที่เก่ง ปานกลางกับอ่อน) ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม หลังจากทดสอบประสิทธิภาพให้ประเมินการเรียนจากกระบวนการและประเมินผลลัพธ์ คือ การทดสอบหลังเรียนและงานสุดท้ายที่มอบให้แก่นักเรียนทำส่งก่อนสอบประจำหน่วย ให้นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ ในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ E_1/ E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/ 70

3. การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1: 100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือแผนการจัดการเรียนรู้กับผู้เรียนทั้งชั้น ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรมหลังจากทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามแล้วให้ประเมินการเรียนจากกระบวนการและทดสอบหลังเรียนนำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หลังจากนั้นนำไปทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำกับนักเรียนต่างกลุ่ม อาจทดสอบประสิทธิภาพ 2-3 ครั้ง จนได้ค่าประสิทธิภาพถึงเกณฑ์ขั้นต่ำ ปกติไม่น่าจะทดสอบประสิทธิภาพเกินสามครั้ง ด้วยเหตุนี้ ขั้นทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามจึงแทนด้วย 1: 100

ผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามควรใกล้เคียง เกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำจากเกณฑ์ไม่เกิน 2.5% ก็ให้ยอมรับว่า สื่อหรือแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากค่าที่ได้สูงกว่าเกณฑ์เกิน +2.5 ให้ปรับเกณฑ์ขึ้น ไปอีกหนึ่งขั้น เช่น ตั้งไว้ 80/ 80 ก็ให้ปรับขึ้นเป็น 85/ 85 หรือ 90/ 90 ตามค่าประสิทธิภาพที่ทดสอบประสิทธิภาพได้

ขั้นตอนการทอสอบประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้มีสามขั้นตอนในการทดสอบ คือ แบบ (1: 1) แบบ (1: 10) และแบบ (1: 100) เพื่อหาผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ ถ้าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดก็สามารถปรับลดหรือเพิ่มเกณฑ์ให้เหมาะสมกับกลุ่มที่นำไปทดสอบประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผลลัพธ์ออกมาเป็นที่ยอมรับได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ปิยะพงษ์ วงศ์ขุมเงิน (2556) การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบ 4 MAT กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/5 โรงเรียนเมืองสรวงวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 27 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 26 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

จำนวน 26 คน มีคะแนนทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 70 จำนวน 23.50 คน โดยมีคะแนนเฉลี่ย 16.12 คิดเป็นร้อยละ 90.38 ซึ่งนักเรียนกลุ่มเป้าหมายผ่านเกณฑ์มากกว่าร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน โดยใช้รูปแบบ 4 MAT อยู่ในระดับพึงพอใจมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ นักเรียนได้รับความรู้ใหม่ ๆ จากเนื้อหาวิชา รองลงมาคือ เนื้อหาวิชาน่าสนใจ ชวนให้อยากเรียนรู้ และรูปแบบ 4 MAT ขั้นการปรับความรู้ให้เหมาะสมกับตนเองและสรุปองค์ความรู้จากที่ได้เรียนรู้ตามลำดับ

เซือ เหล่ย (2554) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนไทยที่เรียนภาษาจีนเบื้องต้น ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนในลักษณะของแผนการสอน จำนวน 3 หน่วยการเรียน คือ หน่วยที่ 1 พยัญชนะ หน่วยที่ 2 สระเดี่ยวและ หน่วยที่ 3 เสียงวรรณยุกต์ ที่มีประสิทธิภาพ 83.29/ 85.44 และผลการวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนสอนปรากฏว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก

พัชรา พลเยี่ยม (2553) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโคถบัวค้อ อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ปีการศึกษา 2553 จำนวน 31 คน ผลการวิจัยพบว่า ชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 85.69/ 83.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมทั้งฉบับอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.43, SD = .76)

กรุณา ดิษเจริญ (2547) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวง อำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2548 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างเลือกมา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมจำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถ

ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีค่าเฉลี่ยของเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทิวา พวงลำใย (2547) ได้ศึกษาผลการสอนอ่านภาษาอังฤษโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และเจตคติต่อการอ่าน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชยานุกิจพิทยาคม อำเภอสรรพยา จังหวัดชัยนาท ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 เป็นกลุ่มทอลอง จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 32 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองมีความสามารถในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลอง มีเจตคติต่อการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จิราวรรณ ปัญญาชวัฑ (2547) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมประกอบที่มีต่อความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหลวงและโรงเรียนชุมชนบ้านหัวพลวงอำเภอท่าตะโก จังหวัดนครสวรรค์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 นักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 25 คน โดยกลุ่มทดลองให้ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบและกลุ่มควบคุมให้ได้รับการสอนตามคู่มือครู

อรทัย ทองมั่ง (2547) ได้ทำวิจัยเรื่องผลการใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนบ้านน้ำดิบ เขตพื้นที่การศึกษาตาก เขต 1 จังหวัดตาก จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ก่อนและหลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม ก่อนและหลังเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนหลังได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าได้รับการสอนใช้เกม

ยุพิน จันทร์ศรี (2548) ได้ทำวิจัย ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโคกสุก และโรงเรียนบ้านหนองขุ่น สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอวัดสิงห์ จังหวัดชัยนาท ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 60 คน ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบ

หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนตามปกติ มีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชิรันดร, เลาหะวิริยานนท์ และรักธง (Chirandon, Laohawiriyanon & Rakthong, 2010) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลของการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม (The effect of teaching English through games) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และ 2) ศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยประกอบด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 33 คน ที่ได้มาด้วยการสุ่มแบบเจาะจง เป็นนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างเคยเรียนภาษาอังกฤษมาแล้วเป็นเวลา 9 ปี และในสองปีสุดท้ายเขาได้มีโอกาสเรียนภาษาอังกฤษกับครูที่เป็นเจ้าของภาษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบ และแบบสอบถาม สำหรับแบบทดสอบนั้นเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดสี่ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งใช้ในการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง เนื้อหาในแบบทดสอบประกอบด้วยเนื้อหา 5 เรื่อง ได้แก่ 1) การทักทายและการแนะนำตัว 2) ตัวเลขและปฏิทิน 3) การให้ข้อมูลของบุคคล 4) การขอข้อมูลของบุคคล และ 5) คำสรรพนาม และสำหรับแบบสอบถามนั้น เป็นมาตราส่วนประเมินค่า 3 ระดับ ได้แก่ ชอบ เฉย ๆ และไม่ชอบ เพื่อใช้ศึกษาเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม เนื้อหาในแบบสอบถามมี 3 ตอน 16 ข้อ ประกอบด้วยตอนที่ 1 เจตคติที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตอนที่ 2 เจตคติที่มีต่อกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกม และตอนที่ 3 เจตคติที่ชนิดของเกมที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยความสามารถหลังการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมอยู่ในระดับชอบมาก และ 3) นักเรียนชอบเกมคำศัพท์มากกว่าเกมสนทนา

ปภัสรา กัลยาสนธิ์ (2554) ได้ทำงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแบบฝึกทักษการอ่านและเขียนคำศัทพ์ภาษาอังกฤษด้วยเกม กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำขามวิทยา ทำเภอหนองกุงศรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา2553 จำนวน 14 คน ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 82.67/ 80.89 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะด้วยเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจในแบบฝึกทักษะการอ่านแบะเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.26)

สุวรรณ พินิจ (2552) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนบ้านแคนดำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2 จำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลจากการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีจำนวน 4วงจรเชิงปฏิบัติการ ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทำให้นักเรียนมีทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษดีขึ้น แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สร้างขึ้นมีค่า E_1/ E_2 เท่ากับ 84.39/ 88.22 หมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ (E_1) คิดเป็นร้อยละจากคะแนนแบบฝึกและแบบสังเกตทักษะการฟังพูดภาษาอังกฤษเท่ากับ 83.39 และค่าประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน (E_2) คิดเป็นร้อยละ จากคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เท่ากับ 88.22 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมที่สร้างขึ้น จึงมีประสิทธิภาพมากกว่าเกณฑ์ 70/ 70 ที่ตั้งไว้ ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการฟังพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

เสาวนีย์ ชลมาศ (2550) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำ กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง จำนวน 35 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอนอ่านสะกดคำ และเขียนสะกดคำ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ชัชฎาภรณ์ ทวีชาติ (2549) ได้ทำวิจัยการใช้เกมเพื่อพูนผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคิดเห็น กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านตะโกตาเนตรสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 28 คน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนมีความแตกต่างกัน คือ คะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X} = 4.18$)

ดวงนภา ขาวสุข (2549) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับการฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้เกมกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดตรวจสอบ จำนวน 25 คน ปีการศึกษา 2549 อำเภอชุมพวง จังหวัดนครราชสีมา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 7 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนออกเสียงท้ายคำได้ชัดเจนถูกต้องสามารถแยกเสียงได้และออกเสียง

เน้นหนักในคำได้ถูกต้องแต่มีปัญหาการใช้เกมเพื่อฝึกทำนองเสียง คือ เกมที่ใช้ไม่เหมาะสม ประโยคที่ใช้ฝึกพูดยาวทำให้ออกเสียงทำนองเสียงไม่ถูก นักเรียนออกเสียงท้ายคำได้ถูกต้องชัดเจน ส่วนการใช้เกมเพื่อฝึกทำนองเสียงผู้ศึกษาค้นคว้าแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในงวจรที่ 1 โดยเปลี่ยนเกมและเพิ่มการฝึกมากขึ้นโดยใช้ 2 เกมและให้ฝึกประโยคที่สั้นกว่าวงจรที่ 1 พบว่า นักเรียนออกเสียงทำนองเสียงถูกต้องชัดเจนมากขึ้นแต่นักเรียนยังออกเสียงตกหล่น คำบางคำขาดหายไปและออกเสียงไม่ชัดเจน นักเรียนออกเสียงท้ายคำและเสียงเน้นหนักในคำได้ชัดเจนถูกต้องคล่องแคล่ว ส่วนการฝึกทำนองเสียงในวงจรที่ 3 ผู้วิจัยได้แก้ปัญหาเกมที่ไม่เหมาะสมโดยการเปลี่ยนเกมซึ่งมีกติกาที่เน้นการออกเสียงได้ถูกต้องและเห็นความแตกต่างในการออกเสียงได้อย่างชัดเจน แต่ยังพบปัญหานักเรียนไม่สนุกสนาน เนื่องจากลักษณะของเกมไม่มีการเคลื่อนไหว นักเรียนออกเสียงท้ายคำได้ชัดเจนถูกต้อง ออกเสียงเน้นหนักในคำพยางค์หน้าได้ถูกต้องมากกว่าการออกเสียงเสียงเน้นหนัก 2 และ 3 พยางค์ ผู้ศึกษาค้นคว้าแก้ปัญหาเกมที่ใช้ไม่เหมาะสมโดยการใช้เกมที่มีการเคลื่อนไหว พบว่า นักเรียนออกเสียงทำนองเสียงได้ชัดเจนถูกต้องคล่องแคล่วและรวดเร็วมากขึ้น

วรารักษ์ จิตต์หมวด (2548) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เรียนแบบมีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ 5 กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนบ้านหนองปรือกันยาง อำเภอท่าตะเกียบ จังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 20 คน กลุ่มควบคุม 20 คน

ญัฐณา นามวงษ์ (2548) ได้ทำวิจัยเรื่องผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองคู่ อำเภอหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2546 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมจำนวนร้อยละ 86.67 มีความสามารถในการฟังและใช้เกมจำนวนร้อยละ 90 มีคามาสารถในกาพูดภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ของคะแนนเติม

จีรนันท์ เมฆวงษ์ (2547) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการออกเสียงภาษาอักฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านร่มหลวงที่เรียนภาษาอักฤษ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการออกเสียงภาษาอักฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์โดยรวมผ่านเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนั้นนักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์

ปาริชาติ เม่นแย้ม (2545) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษอังกฤษ ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง จ.สมุทรสาคร จำนวน 60 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 การศึกษา 2545 โดยได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน คือ กลุ่มควบคุมที่เรียนโดยใช้การสอนแบบปกติ จำนวน 30 คน และกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกมประกอบ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .01 ตามลำดับ

สุจิตตรา แก้วโต (2548) ได้ศึกษาผลการใช้เกมการสะกดคำที่มีต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนอนุบาลขาณุวรลักษบุรี สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอขาณุวรลักษบุรี สำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 30 คน ผลการวิจัยได้พบว่า เกมการสะกดคำวิชาภาษาไทยที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 90.68/ 88.58 ความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการสะกดคำมีความสามารถในการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทยสูงกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บังอร โกศลปริญญานันท์ (2543) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกม ในการสรุปบทเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอุดมศึกษา เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 จำนวน 92 คน ผลการวิจัยได้พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมหมาย ตติยะวรนันท์ (2540) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้บทเรียนวีดิทัศน์การสอนการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีตัวชี้นำเน้นเสียงกับไม่มีตัวชี้นำเน้นเสียง กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพระยาประเสริฐสุนทราศรัย สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 60 คน พลการวิจัยพบว่าบทเรียนวีดีทัศน์การสอนการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษทั้ง 2 แบบมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนวีดิทัศน์การสอนการออกเสียง

คำศัพท์ภาษาอักฤษที่มีตัวชี้นำเน้นเสียงสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนวีดิทัศน์การสอนการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอักฤษที่ไม่มีตัวชี้นำเน้นเสียง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยต่างประเทศ

ดาร์ฟิลาล (Darfilal, 2015) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ประสิทธิภาพของการใช้เกมทางภาษาในการสอนคำศัพท์กรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (The effectiveness of using language games in teaching vocabulary the case of third year milldle school learners) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นแห่งหนึ่งของประเทศอัลจีเรีย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสอบถามครูภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเจตคติต่อการสอนคำศัพท์และการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ แบบสัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับความคิดเห็นหลังการเรียนโดยการใช้เกมในห้องเรียน แบบสังเกตนักเรียนก่อน ระหว่าง และหลังการเรียนโดยการใช้เกม และแบบทดสอบวัดความสามารถทางด้านคำศัพท์ผลการวิจัยพบว่าการใช้เกมทางภาษาในการสอนคำศัพท์กรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพดีมาก นักเรียนสามารถเรียนคำศัพท์ที่นักเรียนไม่คุ้นเคยได้ นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนและสนใจการเรียนดีมาก โดยสามารถสรุปได้ว่า ครูควรใช้เกมทางภาษาในการสอนคำศัพท์ให้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อัล-ชอว์ (Al-Shaw, 2014) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การใช้ยุทธศาสตร์เกมเพื่อจูงใจนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ (Using game strategy for motivation students to learn new English vocabulary) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้เกมเป็นยุทธศาสตร์การเรียนรู้ที่นำไปสู่การเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ การแก้ปัญหาที่น่าสนใจ และการยกระดับความตระหนักรู้ของนักเรียนที่จะเรียนให้ได้ผลการเรียนดีที่สุด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสอบถาม 2) แบบสังเกต และ 3) การทดสอบ ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมในการฝึกคำศัพท์ช่วยพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ใหม่ของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เกมช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม และเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ใหม่ได้อย่างชัดเจน รวมทั้งยุทธศาสตร์เกมยังช่วยเพิ่มความกระตือรือร้นของนักเรียนที่จะเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษใหม่ด้วย

มาห์โมด และทานนิ (Mahmoud & Tanni, 2012) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การใช้เกมเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (Using games to promote students' motivation towards learning English) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของเกมในการส่งเสริมเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากมุมมองของครู เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยนำไปให้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษทั้งหญิงและชาย จำนวน 20 คน ซึ่งสอนภาษาอังกฤษให้แก่นักเรียนชาวปาเลสไตน์ อายุ 6-10 ปี ในโรงเรียนในค่ายผู้อพยพเจนิน (Jenin) ยาบัด (Ya'bad) และโรมมานา (Rommana) ขององค์การสหประชาชาติ ระหว่างภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2010-2011 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย การทดสอบที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ผลการวิจัยพบว่า ครูภาษาอังกฤษส่วนใหญ่เห็นว่าเกมมีอิทธิพลต่อเจตคติของนักเรียนทีมีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และการใช้เกมในชั้นเรียนไม่ใช่เพียงเพื่อช่วยให้สนุกสนานเท่านั้น แต่ยังช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางการศึกษา เช่น การคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การแสดงบทบาทสมมติ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย ผู้วิจัยได้เสนอแนะเพิ่มเติมว่า การใช้เกมไม่ใช่เป็นเพียงสิ่งเพิ่มพลังและกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนเท่านั้น แต่เกมยังช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ยั่งยืน และการนำชีวิตจริงไปสู่การเรียนรู้อีกด้วย

อัลดาบบัส (Aldabbus, 2008) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การสืบสอบเกี่ยวกับผลกระทบของเกมทางภาษาที่มีต่อการปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนและการเรียนรู้ของนักเรียนในห้องเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศระดับประถมศึกษาของประเทศลิเบีย (An investigation into the impact of language games on classroom interaction and pupil learning in libyan EFL primary C; asssrooms) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบธรรมชาติของปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศระดับประถมศึกษาของประเทศลิเบียระหว่างห้องเรียนที่สอนโดยใช้หนังสือเรียนและห้องเรียนที่สอนโดยใช้เกมภาษา และ 2) ศึกษาผลกระทบของเกมทางภาษา และ 3) ค้นพบการรับรู้ของครูเกี่ยวกับการใช้เกมทางภาษาและผลกระทบเกี่ยวกับการเรียนรู้ของนักเรียนในทางปฏิบัติ กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) นักเรียนชาวลิเบียของโรงเรียนรัฐบาล ในเมืองทริโปรี อายุ 11 ปี จำนวน 100 คน และ 2) ครู 2 คน ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 4 กลุ่ม นักเรียน 2 กลุ่มได้รับการสอนโดยใช้หนังสือเรียน และนักเรียนอีก 2 กลุ่ม ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษา การวิจัยนี้ใช้ทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและการใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ การรวบรวมข้อมูลของการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสังเกต การบันทึกวิดีทัศน์ การสัมภาษณ์ครูผู้สอนโดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และ การวิเคราะห์คำพูดของนักเรียนกับนักเรียนระหว่างการเล่นเกมภาษาโดยใช้กรอบการบันทึกที่ประยุกต์มาจากผลการวิจัยของซินแคลร์ และเคอล์ทฮาร์ด (1975) ผลการวิจัยพบว่า 1) ครูภาษาอังกฤษมักจะเป็นผู้พูดและควบคุมชั้นเรียน 2) นักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยเกมทางภาษาประสบความสำเร็จมากกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้หนังสือเรียน และ 3) ครูที่สอนด้วยเกมทางภาษามีพัฒนาการการรับรู้ทางบวกต่อการสอนด้วยเกมทางภาษา

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด และ 3) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-group pretest-posttest design) ผู้วิจัยใคร่ขอเสนอวิธีดำเนินการวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 8 ห้องเรียน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชันมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้วิธีการจับสลากเลือกห้องเรียน จำนวน 1 ห้องเรียนจากทุกห้องเรียนที่เลือกเรียนรายวิชาภาษาจีน จำนวนนักเรียน คือ 41 คน

3. การแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน

เนื่องจากวัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่องนี้ได้กำหนดไว้ว่า “เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ดังนั้นหลังจากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยก็ได้นำผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนมาจัดกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง จำนวน 15 คน กลุ่มกลาง จำนวน 16 คน และกลุ่มอ่อน จำนวน 10 คน รวม 41 คน

ตารางที่ 4 การจัดกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน

กลุ่มนักเรียน	ช่วงคะแนน	จำนวน(คน)
กลุ่มเก่ง	16-25	15
กลุ่มกลาง	13-15	16
กลุ่มอ่อน	5-12	10
รวม		41

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนของกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	547.33	2	273.66	56.43*	.00
ภายในกลุ่ม	184.27	38	4.84		
รวม	731.61	40			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 5 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนมีอย่างน้อย 1 คู่ที่แตกต่างกัน

ซึ่งต้องเปรียบเทียบภายหลังต่อไป เพื่อตรวจสอบว่าความแตกต่างนั้นอยู่ที่ใด ดังปรากฏผลในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบเป็นรายคู่ภายหลังจากการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

กลุ่มผู้เรียน	n	$\overline{X}$	ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน	p
กลุ่มเก่ง (A)	15	19.13	4.94* (A-B)	.79	.00
กลุ่มกลาง (B)	16	14.19	9.43* (A-C)	.89	.00
กลุ่มอ่อน (C)	10	9.70	4.48* (B-C)	.88	.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบเป็นรายคู่ภายหลังจากการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ปรากฏว่า ก่อนเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเก่งมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสูงกว่ากลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มกลางมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสูงกว่ากลุ่มอ่อนตามลำดับ

แสดงว่า ก่อนเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มเก่งมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสูงกว่ากลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน ตามลำดับ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 ชนิด ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม จำนวน 4 แผน ใช้เวลาเรียนแผนละ 3 คาบ รวม 12 คาบ

2. แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมแต่ละแผน จำนวน 4 ชุด แต่ละชุดประกอบด้วย ตอนที่ 1 การบอกความหมายของคำศัพท์และประโยค คะแนนเต็ม

10 คะแนน และตอนที่ 2 การอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยค คะแนนเต็ม 30 คะแนน คะแนนเต็มรวมชุดละ 40 คะแนน รวมคะแนนเต็มทั้ง 4 ชุดเท่ากับ 160 คะแนน

3. แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน เป็นแบบทดสอบประกอบด้วย ตอนที่ 1 การบอกความหมายของคำศัพท์และประโยค คะแนนเต็ม 20 คะแนน และตอนที่ 2 การอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยค คะแนนเต็ม 30 คะแนน รวมคะแนนเต็ม 50 คะแนน

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแต่ละชุด ผู้วิจัยได้ดำเนินการเป็นลำดับขั้นตอน โดยมีรายละเอียดในการพัฒนาเครื่องมือแต่ละชนิดดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 วิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา และคำอธิบายรายวิชา เพื่อกำหนดตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และเลือกคำศัพท์และบทสนทนาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

1.2 วางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง และจัดตามลำดับเนื้อหาก่อนหลัง ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ในหนึ่งวันของฉัน	เวลา 3 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 พวกเราไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์	เวลา 3 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ที่ไหน	เวลา 3 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ไปว่ายน้ำที่ทะเล	เวลา 3 ชั่วโมง

1.3 กำหนดตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา จากนั้นก็ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เกม และแบบฝึกหัดที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ดังรายละเอียดในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ตัวชี้วัดชั้นปี จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และเกมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่/ เรื่อง	ตัวชี้วัดชั้นปี	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เกม
แผนที่ 1 เรื่อง ในหนึ่งวันของฉัน	มฐ ต 1.1 ม.2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามหลักการอ่าน มฐ ต 2.1 ม.2/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมจีน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ 4. บอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน 2. ประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน	1. เกมใบ้คำหรรษา 2. เกมอ่านคำศัพท์เสียงดังและเสียงค่อย 3. เกมตัวเลขต้องห้าม 4. เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค 5. เกมหยิบมาให้ได้
แผนที่ 2 เรื่อง พวกเราไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์	มฐ ต 1.1 ม.2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามหลักการอ่าน มฐ ต 2.1 ม.2/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมจีน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม ได้ 4. บอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม 2. ประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม	1. เกมอ่านคำศัพท์ 2. เกมตาดีมือไว 3. เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค 4. เกมหาฉันให้ได้ 5. เกมบอลร้อน

ตารางที่ 7 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	ตัวชี้วัดชั้นปี	**จุดประสงค์การเรียนรู้**	**สาระการเรียนรู้**	**เกม**
แผนที่ 3 เรื่อง กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ที่ไหน	มฐ ต 1.1 ม.2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามหลักการอ่าน มฐ ต 2.1 ม.2/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมจีน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง ได้ถูกต้อง 4. บอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทาง 2. ประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง	1. เกมการอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง 2. เกมข้าคือผู้ชนะ 3. เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค 4. เกมด้านไหนแค่มองตาก็เข้าใจ 5. เกมเป่ายิงฉุบ 6. เกมข้าคือผู้ชนะ
แผนที่ 4 เรื่อง ไปว่ายน้ำที่ทะเล	มฐ ต 1.1 ม.2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามหลักการอ่าน มฐ ต 2.1 ม.2/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมจีน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ 2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ 4. บอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล 2. ประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล	1. เกมการอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง 2. มายเปเปอร์ 3. เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค 4. เกมตามหาประโยค 5. เกมเรียงคำให้เป็นประโยค

1.4 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดชั้นปี จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และเกม แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนตามตารางที่ 1 ประกอบด้วย 1) ตัวชี้วัดชั้นปี 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) สาระการเรียนรู้ 4) กระบวนการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม 5) สื่อการเรียนรู้ 6) การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ 7) เกณฑ์การวัดและประเมินผล 8) ภาคผนวก ได้แก่ เกม แบบฝึกหัด และ 9) บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ ในส่วนของกระบวนการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม ผู้วิจัยได้จัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม 5 ขั้น ดังนี้

1.4.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) กิจกรรมในขั้นตอนนี้เป็นการกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์ โดยการทบทวนคำศัพท์เก่าให้นักเรียนได้ฝึกทบทวนคำศัพท์ซ้ำ ๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถจำ และรู้ความหมายคำศัพท์

1.4.2 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) กิจกรรมในขั้นตอนนี้ เป็นการเสนอเนื้อหาหรือคำศัพท์ใหม่หรือนำเสนอบทสนทนาเกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่ที่จะใช้ในการอ่านออกเสียง โดยครูจัดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้อ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ เดาความหมายของคำศัพท์ใหม่ โดยใช้สื่ออุปกรณ์ เช่น รูปภาพ ของจริงมาใช้ประกอบ

1.4.3 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) กิจกรรมในขั้นนี้จะให้นักเรียนได้ฝึกฝนและปฏิบัติจริง โดยนักเรียนออกเสียงคำศัพท์และบทสนทนาภาษาจีนโดยใช้เกม

1.4.4 ขั้นนำไปใช้ (Production) เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์และนำความรู้ ความเข้าใจในความหมายคำศัพท์ โดยอาจจะให้นักเรียนแต่งประโยค หรือการจัดกิจกรรมเพื่อฝึกให้นักเรียนนำคำศัพท์ที่ได้รับการเรียนรู้ไปใช้ในการสื่อสารได้ถูกต้องในชีวิตประจำวันหรือให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด หรือเล่นเกมตามที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้

1.4.5 ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นตอนที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์และ/หรือบทสนทนาภาษาจีนที่เรียน

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมเสนอต่อคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง คณะกรรมการได้เสนอแนะให้แก้ไขการเขียนตัวชี้วัดชั้นปีและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกัน ผู้วิจัยก็ได้ดำเนินการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ดังรายชื่อผู้เชี่ยวชาญในภาคผนวก ก ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้โดยพิจารณาด้านความสอดคล้องกับตัวชี้วัดชั้นปี ด้านความถูกต้องชัดเจนของจุดประสงค์ ความสอดคล้องของกิจกรรม สาระการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และประเมินความเหมาะสมของแผนการสอน

โดยใช้แบบประเมินแผนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ซึ่งได้กำหนดเกณฑ์ในการประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้ ดังนี้

5 หมายถึง รายการ/ คุณลักษณะที่ประเมินมีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง รายการ/ คุณลักษณะที่ประเมินมีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง รายการ/ คุณลักษณะที่ประเมินมีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง รายการ/ คุณลักษณะที่ประเมินมีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง รายการ/ คุณลักษณะที่ประเมินมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

จากนั้นนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญตามรายการแต่ละข้อมาหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) กำหนดค่าเฉลี่ยออกเป็น 5 ระดับ และแปลความหมาย ดังนี้ (วิเชียร เกตุสิงห์, 2538, หน้า 8-11)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง แผนการสอนมีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง แผนการสอนมีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง แผนการสอนมีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง แผนการสอนมีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง แผนการสอนมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

หลังจากนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย ปรากฏว่าได้ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินของผู้เชี่ยวชาญเท่ากับ 4.08 แสดงว่า แผนการสอนมีความเหมาะสมมาก

1.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่เสนอแนะให้แก้ไขการเขียนเกมให้ชัดเจน จากนั้นก็นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย และเคยเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาจีนมาแล้วเพื่อพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรม เกม และเวลาที่ใช้ ผลจากการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ปรากฏว่ากิจกรรม เกม และเวลาที่ใช้มีความเหมาะสม

1.8 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์ และจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

2. แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและตำราเกี่ยวกับการสร้างข้อทดสอบ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน

2.2 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผน เพื่อสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้เพื่อกำหนดแบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ
แผนที่ 1 เรื่องในหนึ่งวันของฉัน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง 4. บอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน 2. ประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน	ตอนที่ 1 (10 คะแนน) ข้อ 1.1 การบอกความหมายคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 5 ข้อ ข้อ 1.2 การบอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน จำนวน 5 ข้อ ตอนที่ 2 (30 คะแนน) การอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน 5 คำ และอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน 5 ประโยค
แผนที่ 2 เรื่อง พวกเราไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม ได้ถูกต้อง 4. บอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม 2. ประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม	ตอนที่ 1 (10 คะแนน) ข้อ 1.1 การบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม จำนวน 5 ข้อ ข้อ 1.2 การบอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม จำนวน 5 ข้อ ตอนที่ 2 (30 คะแนน) การอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม 5 คำ และอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม 5 ประโยค

ตารางที่ 8 (ต่อ)

แผนที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ
แผนที่ 3 เรื่อง กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ที่ไหน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง ได้ถูกต้อง 4. บอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทาง 2. ประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง	ตอนที่ 1 (10 คะแนน) ข้อ 1.1 การบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทาง จำนวน 5 ข้อ ข้อ 1.2 การบอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง จำนวน 5 ข้อ ตอนที่ 2 (30 คะแนน) การอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทาง 5 คำ และอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง 5 ประโยค
แผนที่ 4 เรื่องไปว่ายน้ำที่ทะเล	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล ได้ถูกต้อง 4. บอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล 2. ประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล	ตอนที่ 1 (10 คะแนน) ข้อ 1.1 การบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล จำนวน 5 ข้อ ข้อ 1.2 การบอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล จำนวน 5 ข้อ ตอนที่ 2 (30 คะแนน) การอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล 5 คำ และอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล 5 ประโยค

2.3 เขียนข้อสอบย่อยวัดความสามารถในการออกเสียงภาษาจีนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ตามตารางที่ 3 โดยมีคะแนนเต็มชุดละ 40 คะแนน จำนวน 4 ชุด ข้อสอบย่อยแต่ละชุดแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบย่อยเพื่อวัดความสามารถทางด้านการบอกความหมายคำศัพท์และประโยค (10 คะแนน) โดยออกแบบทดสอบจำนวน 12 ข้อ ใช้จริงจำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบย่อยเพื่อวัดความสามารถทางด้านการอ่านออกเสียงประโยค (30 คะแนน) โดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยค จำนวน 12 ข้อ ใช้จริงจำนวน 10 ข้อ

2.4 นำแบบทดสอบย่อยที่สร้างขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องพร้อมกับแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม จากนั้น

ก็ดำเนินการแก้ไขปรับปรุงตามความคิดเห็นของคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์โดยเลือกคำศัพท์ใหม่ในบางข้อ

2.5 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (ชุดเดียวกับผู้เชี่ยวชาญที่พิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้) วิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

ให้คะแนน 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

จากนั้นผู้วิจัยนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (Item-objective congruence: IOC) (เกษม สาหร่ายทิพย์, 2540, หน้า 194) โดยถือว่าข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปมีความตรงเชิงเนื้อหาเหมาะสม ปรากฏว่าแบบทดสอบย่อยมีค่า IOC เท่ากับ 0.67-1.00 และผู้วิจัยได้ปรับปรุงข้อสอบย่อยดังนี้

2.5.1 แบบทดสอบย่อยท้ายแผนที่ 1 แก้ไขบทสนทนาในตอนที่ 2 จำนวน 5 ประโยค

2.5.2 แบบทดสอบย่อยท้ายแผนที่ 2 แก้ไขบทสนทนาในตอนที่ 2 จำนวน 9 ประโยค

2.5.3 แบบทดสอบย่อยท้ายแผนที่ 3 แก้ไขบทสนทนาในตอนที่ 2 จำนวน 5 ประโยค

2.5.4 แบบทดสอบย่อยท้ายแผนที่ 4 แก้ไขบทสนทนาในตอนที่ 2 จำนวน 5 ประโยค

2.6 นำแบบทดสอบย่อยวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนที่สร้างขึ้นไปทดลองสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนดาราสมุทร ที่เคยเรียนวิชาภาษาจีนมาแล้ว จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบย่อยโดยวิธีหาสัมประสิทธิ์แอลฟา (α-Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach, 1990) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นของแบบทดสอบย่อยท้ายแผนที่ 1-4 เท่ากับ .76, .70, .72 และ .72 ตามลำดับ

2.7 จัดทำแบบทดสอบย่อยฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงใช้วัดก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและตำราเกี่ยวกับการสร้างข้อทดสอบ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน

3.2 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผน เพื่อสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ดังรายละเอียดในตารางที่ 4

3.3 เขียนแบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงภาษาจีนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ตามตารางที่ 4 โดยมีคะแนนเต็ม 50 คะแนน แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านอกเสียงแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถทางด้านการบอกความหมายคำศัพท์และประโยค (20 คะแนน) โดยออกแบบทดสอบจำนวน 32 ข้อ ใช้จริงจำนวน 20 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถทางด้านการอ่านออกเสียงประโยค (30 คะแนน) โดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยค จำนวน 12 ข้อ ใช้จริงจำนวน 10 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการออกเสียงภาษาจีนที่สร้างขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องพร้อมกับแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม จากนั้นก็ดำเนินการแก้ไขปรับปรุงตามความคิดเห็นของคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์โดยเลือกคำศัพท์ใหม่ในบางข้อ

3.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (ชุดเดียวกับผู้เชี่ยวชาญที่พิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้) วิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ดังนี้

ให้คะแนน 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

จากนั้นผู้วิจัยนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (Item-objective congruence: IOC) (เกษม สาหร่ายทิพย์, 2540, หน้า 194) โดยถือว่าข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไปมีความตรงเชิงเนื้อหาเหมาะสม ปรากฏว่าแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนมีค่า IOC เท่ากับ .96 และผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขคำศัพท์และประโยคดังรายละเอียดในภาคผนวก

3.6 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนที่สร้างขึ้นไปทดลองสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนดาราสมุทร ที่เคยเรียนวิชาภาษาจีนมาแล้ว จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบย่อยโดยวิธีหาสัมประสิทธิ์แอลฟา

(α-Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach, 1990) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนทั้งฉบับเท่ากับ .76

3.7 จัดทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์แบบทดสอบให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้

แผนที่/ เรื่อง	ตัวชี้วัดชั้นปี	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
				ที่จัดทำ	ที่ใช้จริง
แผนที่ 1 เรื่อง ในหนึ่งวันของฉัน	มฐ ต 1.1 ม.2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามหลักการอ่าน มฐ ต 2.1 ม.2/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมจีน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงบทสนทนาเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง 4. บอกความหมายของบทสนทนาเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน 2. บทสนทนาเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน	ตอนที่ 1 มี 4 ข้อ ตอนที่ 2 มี 5 ข้อ	ตอนที่ 1 มี 2 ข้อ ตอนที่ 2 มี 3 ข้อ
แผนที่ 2 เรื่อง พวกเราไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์	มฐ ต 1.1 ม.2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามหลักการอ่าน มฐ ต 2.1 ม.2/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมจีน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงบทสนทนาเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม ได้ถูกต้อง 4. บอกความหมายของบทสนทนาเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม 2. บทสนทนาเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม	ตอนที่ 1 มี 3 ข้อ ตอนที่ 2 มี 3 ข้อ	ตอนที่ 1 มี 3 ข้อ ตอนที่ 2 มี 3 ข้อ

ตารางที่ 9 (ต่อ)

แผนที่/เรื่อง	ตัวชี้วัดชั้นปี	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ	
				ที่จัดทำ	ที่ใช้จริง
แผนที่ 3 เรื่อง กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ที่ไหน	มฐ ต 1.1 ม.2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามหลักการอ่าน มฐ ต 2.1 ม.2/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมจีน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง ได้ถูกต้อง 4. บอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทาง 2. ประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง	ตอนที่ 1 มี 2 ข้อ ตอนที่ 2 มี 2 ข้อ	ตอนที่ 1 มี 2 ข้อ ตอนที่ 2 มี 2 ข้อ
แผนที่ 4 เรื่องไปว่ายน้ำที่ทะเล	มฐ ต 1.1 ม.2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ตามหลักการอ่าน มฐ ต 2.1 ม.2/1 ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมจีน	1. อ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง 2. บอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง 3. อ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล ได้ถูกต้อง 4. บอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง	1. คำศัพท์เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล 2. ประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล	ตอนที่ 1 มี 3 ข้อ ตอนที่ 2 มี 3 ข้อ	ตอนที่ 1 มี 3 ข้อ ตอนที่ 2 มี 3 ข้อ

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

หลังจากที่ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 โดยดำเนินการดังนี้

1. แบบรายบุคคล ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนดาราสมุทร ซึ่งเคยเรียนเนื้อหาภาษาจีนนี้มาแล้วมีระดับความรู้แตกต่างกัน คือ เก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน รวม 3 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ความยากง่ายของภาษา นำไปหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.22 / 86.67 และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาภาษาที่ใช้และปรับปรุงรูปภาพให้ดีขึ้น

2. แบบกลุ่มย่อย ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนดาราสมุทร ซึ่งเคยเรียนเนื้อหาภาษาจีนนี้มาแล้วมีระดับความรู้แตกต่างกัน คือ เก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน รวม 9 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรม นำไปหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 91.13/ 95.12 แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขโดยปรับปรุงกิจกรรมในใบงานให้เหมาะสมก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงในการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยนำเครื่องมือวิจัยทั้งสามชุดไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนที่จัดทำขึ้น โดยขอให้ครูผู้สอนชาวจีนที่สอนภาษาจีนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 คน ร่วมกันเป็นผู้ดำเนินการทดสอบนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและเป็นผู้ให้คะแนนนักเรียน ผู้วิจัยได้บันทึกผลการสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียนเพื่อนำไปใช้ในการแบ่งกลุ่มนักเรียนและวิเคราะห์ข้อมูล จากนั้นผู้วิจัยก็ได้แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนโดยพิจารณาจากคะแนนก่อนเรียน

2. ทดลองสอนกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้ที่พัฒนาขึ้น และทดสอบระหว่างเรียนโดยใช้แบบทดสอบย่อยหลังการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมแต่ละแผน

3. ทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ฉบับเดิม โดยขอให้ครูผู้สอนชาวจีนที่สอนภาษาจีนในระดับชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 คน ที่เคยเป็นผู้ทดสอบก่อนเรียนร่วมกันเป็นผู้ดำเนินการทดสอบนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและเป็นผู้ให้คะแนนนักเรียนหลังเรียนอีกครั้ง ผู้วิจัยได้บันทึกผลการสอบไว้เป็นคะแนนหลังเรียน และนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 90/ 90 ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมโดยการทดสอบค่า t-test แบบ Dependent samples ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเบรี่ยบเทียบความสามารถของการอ่านภาษาจีนหลังได้รับการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้การทดสอบค่า t-test แบบ One samples ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

4. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเบรี่ยบเทียบความสามารถของการอ่านภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม โดยใช้การทดสอบค่า F-test ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic mean) คำนวณได้จากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 105)

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) คำนวณได้จากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 106)

$$S = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนน

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.3 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คำนวณได้จากสูตร (ยุทธ ไกยรรณ์ และกุสุมา ผลาพรม, 2553, หน้า 181)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรม

$\sum X$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

1.4 หาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient method) คำนวณได้จากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 99)

$$\alpha = \frac{K}{K-1}\left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right]$$

เมื่อ Alpha แทน ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

K แทน จำนวนข้อทั้งหมด

S_i^2 แทน ความแปรรวนของคะแนนแต่ละข้อ

S_t^2 แทน ความแปรรวนของคะแนนรวม

1.5 การคำนวณหาประสิทธิภาพ เกณฑ์มาตรฐาน 90/ 90 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, หน้า 10)

$$E_1 = \frac{\left[\frac{\sum X}{N}\right]}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ค่าประสิทธิภาพของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านภาษาจีนท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนรวมกัน

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านภาษาจีนท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนรวมกัน

A แทน คะแนนเต็มแบบทดสอบวัดความสามารถทางการอ่านภาษาจีนท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนรวมกัน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\left[\frac{\sum F}{N}\right]}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ค่าประสิทธิภาพของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทั้งหมดทำแบบวัดความสามารถทางการอ่านภาษาจีนหลังเรียน

$\sum F$ แทน คะแนนรวมของแบบวัดความสามารถทางการอ่านภาษาจีนหลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มแบบวัดความสามารถทางการอ่านภาษาจีนหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

1.6 ค่าสถิติทดสอบความแตกต่าง โดยใช้การทดสอบแบบ t-test (Dependent samples) (บุญชม ศรีสะอาด, 2546, หน้า 112)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติทดสอบที่ใช้ในการเปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

ΣD แทน ผลรวมทั้งหมดของผลต่างระหว่างคู่คะแนน

ΣD^2 แทน ผลรวมทั้งหมดของผลต่างระหว่างคู่คะแนนยกกำลังสอง

1.7 หาค่าทดสอบแอฟ (F-test) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 3 กลุ่มขึ้นไปโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One way ANOVA) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2546, หน้า 119)

$$F = \frac{MS_b}{MS_w}$$

เมื่อ F แทน ค่าสถิติในการแจกแจงแบบแอฟ (F-distribution)

MS_b แทน ความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม

MS_w แทน ความแปรปรวนภายในกลุ่ม

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด และ 3) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

ตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน	n	$\overline{X}$	SD	df	t	p
ก่อนเรียน	41	14.90	4.28	40	45.65*	.000
หลังเรียน	41	47.56	2.18			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 10 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางที่ 11 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด

ตัวแปร	n	K	μ (70%)	$\overline{X}$	SD	df	t	p
ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน	41	50	35	47.56	2.18	40	36.89*	.00

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 11 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

ตารางที่ 12 คะแนนค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน

กลุ่ม	N(41)	ก่อนเรียน		หลังเรียน	
		$\overline{X}$	SD	$\overline{X}$	SD
เก่ง	15	19.13	2.68	47.67	1.66
ปานกลาง	16	14.19	1.01	48.13	1.87
อ่อน	10	9.70	2.45	46.50	2.77
รวม	190.10	14.90	4.22	47.56	2.15

จากตารางที่ 12 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน โดยภาพรวม ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 14.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 4.22 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 47.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.15

ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	16.51	2	8.26	1.81	.18
ภายในกลุ่ม	173.58	38	4.57		
รวม	190.10	40			

จากตารางที่ 13 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนไม่แตกต่างกัน

บทที่ 5
สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด และ 3) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม การวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-group pretest-posttest design) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชาอำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) และใช้วิธีการจับสลากเลือกห้องเรียนจำนวน 1 ห้องเรียนจากห้องเรียน 8 ห้องเรียนที่มีการเรียนการสอนภาษาจีน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 ประเภท ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม จำนวน 4 แผน ใช้เวลาเรียนแผนละ 3 คาบ รวม 12 คาบ โดยมีผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เท่ากับ 4.08 จากคะแนนเต็ม 5 2) แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 ฉบับ แต่ละฉบับมี 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 การบอกความหมายคำศัพท์และประโยค คะแนนเต็ม 10 คะแนน และตอนที่ 2 การอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยค คะแนนเต็ม 30 คะแนน รวมคะแนนเต็มฉบับละ 40 คะแนน โดยแบบทดสอบย่อยทั้งสี่ฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .76, .70, .72, และ .72 ตามลำดับ และ 3) แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน จำนวน 1 ฉบับ ซึ่งมี 2ตอน ตอนที่ 1 การบอกความหมายของคำศัพท์และประโยค คะแนนเต็ม 20 คะแนน ตอนที่ 2 การอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยค คะแนนเต็ม 30 คะแนน รวมทั้งสิ้นคะแนนเต็ม 50 คะแนน โดยมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .76 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ตรวจให้คะแนนแล้วนำผลการทดสอบก่อนเรียนมาใช้ในการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน จากนั้นก็ทดลองจัดการเรียนการสอนภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา จังหวัดชลบุรี โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 ฉบับ เป็นเวลา

12 คาบ คาบละ 50 นาที และดำเนินการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน หลังจากนั้นก็ดำเนินการตรวจให้คะแนน วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการวิจัยดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

2. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

3. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่งปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏผลการวิจัยที่ผู้อภิปรายได้นำมาอภิปรายผลดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแต่เดิมครูผู้สอนภาษาจีนใช้วิธีการสอนอ่านออกเสียงภาษาจีนตามขั้นตอนการอ่านออกเสียงพื้นฐานที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558, หน้า 97-98) เสนอแนะที่เรียกว่า Basic steps of teaching (BST) ที่มีขั้นตอนการฝึกต่อเนื่องกันไป คือ 1) ครูอ่านข้อความทั้งหมด 1 ครั้ง/ นักเรียนฟัง 2) ครูอ่านทีละประโยค/ นักเรียนทั้งหมดอ่านตาม 2) ครูอ่านทีละประโยค/ นักเรียนอ่านตามทีละคน 4) นักเรียนอ่านคนละประโยค ให้ต่อเนื่องกันไปจนจบข้อความทั้งหมด 5) นักเรียนฝึกอ่านเอง และ 6) สุ่มนักเรียนอ่าน เมื่อครูผู้สอนภาษาจีนใช้วิธีการนี้บ่อย ๆ นักเรียนก็อาจจะเบื่อหน่ายที่ต้องอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีการซ้ำเดิม ต่อมาเมื่อผู้วิจัยได้เปลี่ยนมาใช้วิธีสอนโดยใช้เกมด้วยการให้นักเรียนเล่นเกมที่สนุกสนานภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งนักเรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งในระหว่างการเล่นเกม ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาจีนในสถานการณ์

ที่มีความหมายเพื่อการเรียนรู้ภาษาจีน ซึ่งบางเกมนักเรียนก็สามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือบางเกมนักเรียนก็เล่นเป็นกลุ่ม วิธีสอนโดยใช้เกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการสอนภาษาจีนประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามหลักการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นขั้นตอนที่ครูกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้เกิดความสนใจในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนหรือทบทวนคำศัพท์เดิมที่ได้เรียนมาแล้วโดยการใช้เกม 2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ภาษาจีนโดยให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ บอกความหมายคำศัพท์และใช้คำศัพท์ภาษาจีนในรูปประโยคอย่างถูกต้องโดยใช้เกม รวมทั้งช่วยให้นักเรียนนำความรู้เดิมมาสัมพันธ์กับคำศัพท์ใหม่ 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) เป็นขั้นตอนที่ครูใช้เกมเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนและปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับการออกเสียงภาษาจีน ทั้งกิจกรรมรายบุคคล รายคู่ กลุ่มย่อย หรือกลุ่มใหญ่ 4) ขั้นนำไปใช้ (Production) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนคิด สร้างสรรค์และนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนไปใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องโดยใช้เกม และ 5) ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นตอนที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนที่นักเรียนได้เรียนไปแล้วโดยมีการใช้เกม การเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนจากเดิมที่เป็นวิธีสอนการอ่านออกเสียงขั้นพื้นฐานมาเป็นวิธีสอนโดยใช้เกม จึงทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับที่ทิศนา แขมมณี (2559, หน้า 368) กล่าวถึงประโยชน์ของวิธีสอนด้วยเกมไว้ว่า เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้นั้นมีความหมายและอยู่คงทน และเป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนมีความชอบ

นอกจากนี้ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2546, หน้า 3-4) ได้กล่าวสรุปประโยชน์ของเกมว่ามีดังนี้ 1) ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน 2) ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน 3) ช่วยในการฝึกฝนทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ 4) ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่ 5) ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน 6) ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน 7) ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน 8) ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน 9) ช่วยฝึกความรับผิดชอบละฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์ 10) ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และ 11) ใช้เป็นกิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียนสำหรับนักเรียนได้ดี

ผลการวิจัยเรื่องนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของกนกวรรณ ทับสีรัก (2559, หน้า 848-849) ซึ่งได้ดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีศึกษาจังหวัดร้อยเอ็ด ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยเกมประกอบแบบฝึกสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับการวิจัยของญัฐณา นามวงษ์ (2548) ได้ทำวิจัยเรื่องผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองคู่ อำเภอหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2546 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนมีความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการวิจัยของพัชรา พลเยี่ยม (2553) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโคถบัวค้อ อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ปีการศึกษา 2553 จำนวน 31 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จึงอาจกล่าวได้ว่า การใช้วิธีสอนโดยใช้เกมช่วยให้ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1. ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านที่ 1 วัดความสามารถในการบอกความหมายของคำศัพท์และประโยค และด้านที่ 2 คือ วัดความสามารถในการอ่านออกเสียง ดังนั้นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้จึงมีความสามารถทั้งสองด้าน คือ บอกความหมายของคำศัพท์และประโยคได้และอ่านออกเสียงได้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอนแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนที่ทำให้นักเรียนสนใจการเรียนภาษาจีน เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจโดยที่ครูไม่ต้องบังคับ และนักเรียนก็ได้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคโดยไม่รู้ตัว รวมทั้งสามารถอ่านออกเสียงได้ด้วย ส่งผลให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้เกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์และประโยคและความสามารถในการออกเสียง

จากการเล่นเกมไปพร้อมกัน จึงทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดสอดคล้องกับที่เยาวพา เดชะคุปต์ (2549, หน้า 56) ได้กล่าวว่า “เกมเป็นเครื่องมือที่สร้างความสนใจ จูงใจให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น การเล่นเกมทำให้นักเรียนมุ่งที่จะทำกิจกรรมจนลืมว่าตนกำลังเรียนอยู่ ขณะที่เล่นเกมนั้นนักเรียนก็ต้องอ่านไปด้วย ซึ่งเกมการอ่านจะช่วยให้นักเรียนอ่านคล่องแคล่ว และเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนและสามารถใช้ประกอบการสอนได้” ไพรินทร์ ศรีสินทร (2559, หน้า 71) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีประโยชน์ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ผู้สอนจะต้องจัดให้ผู้เรียนได้เล่นเกมตามกติกาและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดจากกระบวนการเล่นเกมนั้น ๆ จากนั้นจึงนำผลการเล่นเกมมาใช้อธิบายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว รวมทั้งส่งเสริมกระบวนการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่น

ไรท์ และคณะ (Wright et al., 2006, p. 1) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ว่า 1) เกมช่วยและกระตุ้นนักเรียนให้สนุกสนานและสนใจเรียน 2) เกมช่วยเร้าความสนใจให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติภาษาอย่างมีความหมาย และ 3) เกมช่วยกระตุ้นนักเรียนและจูงใจให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน รวมทั้ง ซูการ์ และซูการ์ (Sugar & Sugar, 2002, pp. 6-8) ได้กล่าวว่า เกมเป็นประสบการณ์เกมช่วยเสริมการเรียนรู้ และเกมช่วยการเรียนรู้ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคลและการเรียนรู้เป็นทีม

ผลการวิจัยเรื่องนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของทตยาภรณ์ รัฐนันทมงคล (2557) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การศึกษาการเรียนการสอนโดยการใช้เกมในชั้นเรียนภาษาจีนของโรงเรียนบางปะกงบวรวิทยายน ซึ่งได้แบ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อเปรียบเทียบผลคะแนนการเรียนการสอนก่อนและหลังการใช้เกม ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมช่วยส่งเสริมด้านการออกเสียง ไวยากรณ์ และคำศัพท์ของนักเรียน นอกจากนี้ ยุพิน จันทร์ศรี (2548) ที่ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของปรวิศา นำบุญจิตร์, ชาตรี มณีโกศล และผจงกาญจน์ ภู่วิภาดาวรรธน์ (2557) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่พบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยหลังการสอนสิ้นสุดทันทีกับหลังการสอนสิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกัน และ (3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและทุกเกมโดยนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

2. ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนแตกต่างกันโดยกลุ่มเก่งมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสูงว่ากลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนตามลำดับ แต่หลังจากการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ปรากฏว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยใช้วิธีสอนโดยใช้เกมตามแนวทางของฮาดฟิวลด์ (Hadfield, 1990) ดังต่อไปนี้ 1) เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทุกเกมมีการควบคุมโดยกฎกติกา การที่ผู้วิจัยจะกำหนดกฎหรือกติกาต่าง ๆ ในแต่ละเกมให้มีความเหมาะสมนั้น ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความเป็นไปได้ในการเล่นเกม และการยอมรับกฎหรือกติกาของนักเรียนด้วย เพราะกฎกติกาต่าง ๆ นั้นเป็นกรอบที่นักเรียนจะต้องถือปฏิบัติ หากนักเรียนไม่ทำตามกฎกติกาก็จะกลายเป็นฝ่ายแพ้ในเกมนั้น 2) เกมที่ผู้วิจัยใช้ในการสอนภาษาจีนนั้น จะต้องมีลักษณะการทำกิจกรรมร่วมกันหรือมีการแข่งขันกัน เนื่องจากการได้ทำกิจกรรมร่วมกัน หรือการแข่งขันกันกับฝ่ายตรงข้ามจะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้การแก้ปัญหา การแบ่งปันข้อมูลซึ่งกันและกัน และการได้รับข้อมูลป้อนกลับจากนักเรียนคนอื่น ๆ ในระหว่างการแข่งขัน 3) เกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นมีเป้าหมายชัดเจน มีการแจ้งจุดประสงค์ในการเล่นเกมให้นักเรียนทุกคนเข้าใจ เพราะจุดประสงค์ในการเล่นเกมจะเป็นสิ่งที่กำหนดความรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเล่นเกม 4) เกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนทุกเกมต้องมีขั้นยุติ หรือการจบเกม ซึ่งนักเรียนจะต้องรู้ตัวว่าเมื่อไรที่ตนเองเป็นฝ่ายชนะ หรือฝ่ายแพ้ 5) เกมที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะต้องมีคุณสมบัติในการดึงดูดความสนใจนักเรียน และมีความท้าทายต่อนักเรียนที่เล่นเกม ทุกเกมมีความสนุกสนานสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสามารถทำให้นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ และ 6) เกมทุกเกมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางดังกล่าวช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันและเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่มย่อยเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกันในการทำกิจกรรม จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อน ๆ สมาชิกในกลุ่มที่อยู่ใน

กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อน ทำให้นักเรียนทุกคนเกิดความมั่นใจและไม่เคอะเขินในการออกเสียงภาษาจีน และยังทำให้เกิดการตื่นตัว และให้ความสนใจในการเรียนภาษาจีนมากยิ่งขึ้น จากห้องเรียนที่เคยเงียบเหงากลับกลายเป็นห้องเรียนที่เต็มไปด้วยความครึกครื้น สนุกสนาน มีชีวิตชีวา นักเรียนทุกคนชอบเล่นเกมและเอาจริงเอาจังในการแข่งขันมาก เนื่องจากรู้สึกว่า การเล่นเกมไม่ใช่การเรียนหนังสือที่เคร่งเครียด แต่เป็นการผ่อนคลาย ในระหว่างการทำกิจกรรม ผู้วิจัยได้มีการนำเกมที่หลากหลายมาใช้ และเป็นเกมที่สอดคล้องกับการนำไปใช้ในชีวิตจริง นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือกล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเอง แม้บางครั้งนักเรียนจะตอบผิดบ้าง แต่นักเรียนก็มีความพอใจที่ได้เล่นเกม การได้เรียนรู้และเล่นเกมร่วมกันส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนดีขึ้นมากจนกระทั่งนักเรียนทั้งกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนไม่แตกต่างกัน

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมของผู้วิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิดของดาร์ฟิลัล (Darfilal, 2015, p. 14) ที่กล่าวว่าเหตุผลที่ครูผู้สอนควรใช้เกมในการสอนภาษา มีดังนี้ 1) เกมทางภาษาเป็นทั้งสิ่งกระตุ้นการเรียนรู้และสิ่งที่ให้ความสนุกสนานที่สามารถช่วยกระตุ้นนักเรียนที่ไม่กระตือรือร้นในการเรียนให้เกิดความสนใจเรียนมากขึ้น 2) เกมทางภาษาช่วยกระตุ้นนักเรียนให้สื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ และนักเรียนก็จะร่วมกันสร้างสรรค์ความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนด้วยบรรยากาศแห่งความเป็นเพื่อนอย่างเท่าเทียมกัน 3) เกมทางภาษาช่วยสร้างโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกภาษาได้หลายทักษะทั้งทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนในสถานการณ์ที่มาจากชีวิตจริง 4) เกมทางภาษาช่วยไม่ให้นักเรียนเกิดความรู้สึกว่าการเรียนรู้ภาษาเป็นกิจวัตรประจำวัน แต่เกมทางภาษาช่วยเพิ่มเติมความหลากหลายไว้ในกิจกรรมปกติในห้องเรียน 5) เกมทางภาษาช่วยให้นักเรียนมีความรับผิดชอบเพิ่มมากขึ้น และได้เรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งมีผลให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มสูงขึ้น 6) เกมทางภาษาช่วยให้นักเรียนอารมณ์เชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษา เพราะเกมทางภาษาช่วยให้นักเรียนรู้สึกมีความสุข ตื่นเต้น ตลกขบขัน และประหลาดใจ 7) เกมทางภาษาให้โอกาสแก่นักเรียนที่ขี้อาย และไม่กล้าแสดงออก รวมทั้งมีความเชื่อมั่นในตนเองน้อยในการเรียนภาษา เนื่องจากบรรยากาศการเรียนจะไม่เข้มงวด เมื่อนักเรียนได้เล่นเกม เกมทางภาษาช่วยให้ลืมความอายไปได้ ดังนั้น นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนจึงได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน 8) เกมทางภาษาช่วยสร้างสรรค์ความหลากหลายขึ้นในชั้นเรียน เนื่องจากใช้ได้กับนักเรียนทุกวัยและทุกระดับ ความหลากหลายเป็นสิ่งที่จะต้องมีในชั้นเรียน และ 9) เกมทางภาษาช่วยนักเรียนให้ได้เรียนรู้คำศัพท์ได้รวดเร็วกว่าและง่ายกว่าการทำกิจกรรมอื่น

ผลการวิจัยนี้คล้ายกับผลการวิจัยของอุบล กลิ่นหอม (2551) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นกลุ่มที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ภาษาไทยและความสามารถในการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยได้มีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อนปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มเก่ง และกลุ่มปานกลางไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนภาษาจีนควรใช้เกมประกอบการสอน และปรับเปลี่ยนใช้เกมและวิธีสอนที่หลากหลาย ให้เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้และระดับชั้นของนักเรียน

2. ในการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม นักเรียนบางคนก็สนุกสนานมาก และส่งเสียงดัง ดังนั้น ครูและนักเรียนจะต้องตกลงกฎกติการ่วมกันก่อนที่จะเล่นเกม เพื่อป้องกันมิให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนเพื่อนที่เรียนในห้องเรียนใกล้เคียง

3. การวัดผลความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนจำเป็นต้องใช้วิธีการให้นักเรียนอ่านออกเสียงกับครูโดยตรง ซึ่งทำให้ต้องใช้เวลามากพอสมควรในการประเมินผลความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ครูผู้สอนจึงต้องมีเวลาสำหรับการประเมินผลการอ่านออกเสียงอย่างเพียงพอ

ข้อเสนอแนะในการดำเนินการวิจัยต่อไป

1. ควรนำวิธีสอนโดยใช้เกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนโดยเน้นทักษะอื่น ๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง-พูด และทักษะการเขียน

2. ควรนำวิธีสอนโดยใช้เกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนไปศึกษาตัวแปรด้านอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น ความรับผิดชอบ ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดเชิงมโนทัศน์ ทักษะชีวิต เป็นต้น

3. ควรศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนโดยใช้เกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนและวิธีสอนแบบอื่น ๆ เพื่อค้นหาวิธีการสอนที่ดีที่สุดที่สามารถส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสูงสุด

4. ควรพัฒนาการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไปใช้กับหน่วยการเรียนรู้อื่น เนื้อหาวิชาอื่น และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

บรรณานุกรม

กนกวรรณ ทับสีรัก. (2559). *การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

กมลวรรณ ตังธนกานนท์. (2547). *การพัฒนากระบวนการจัดทำแฟ้มสะสมงานเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนตามแนวการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญาแบบเต็มรูปในโรงเรียนดรุณสิกขาลัย*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กมลวรรณ ตังธนกานนท์. (2549). *การประเมินตามสภาพจริง (Authentic assessment)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กมลวรรณ ตังธนกานนท์. (2555). การประเมินทักษะพิสัย (Psychomotor skill assessment). ใน *เอกสารชุดวิชาการพัฒนาเครื่องมือวัดจิตพิสัยและทักษะพิสัย*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

กมลวรรณ ตังธนกานนท์. (2559). *การวัดและประเมินทักษะการปฏิบัติ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กรมการศึกษานอกโรงเรียน. (2555). *คู่มือการเรียนการสอนภาษาจีน*. นนทบุรี: กลุ่มโรงแรมนนทบุรีพาเลซ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: สกสค. ลาดพร้าว.

กัว เซ่าเหมย. (2550). *เรียนภาษาจีนให้สนุก เล่ม 5 แบบเรียน*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

กิตติ พรพิมลวัฒน์. (2551). *ภาษาจีนกลาง 1*. กรุงเทพฯ: ทฤษฎี.

กรุณา ดิษเจริญ. (2547). *การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมที่มีผลต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและเจคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

เกษม สาหร่ายทิพย์. (2540). *สถิติประยุกต์สำหรับการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครสวรรค์: นิวเสรีนคร.

จรุง แสงจันทร์. (2539, ตุลาคม-ธันวาคม). การใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษา. *สารพัฒนาหลักสูตร, 15*, 43.

จินตนา ภู่ธนานุสรณ์. (2552). *ปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของโรงเรียนสอนภาษาจีนสังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

จิราพร สุขกรง. (2552). *ผลสัมฤทธิ์ความคงทนและเจตคติทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามปกติ*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

จิราวรรณ ปัญญาชวัฑ. (2547). *การศึกษาผลการสอนโดยใช้เกมประกอบที่มีต่อความสามารถในการพูดเพื่อการสื่อสารและเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

จีรนันท์ เมฆวงษ์. (2547). *การพัฒนาความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันเอเชียศึกษา ศูนย์จีนศึกษา. (2551). *การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย ระดับประถม-มัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์จีนศึกษา.

โจว เซี่ยวเทียน. (2557). *เปิดตำนานผ่านอักษรจีน*. กรุงเทพฯ: มติชน.

ชัชฎาภรณ์ ทวีชาติ. (2549). *การใช้เกมเพื่อเพิ่มพูนผลการเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษและความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย, 5*(1), 7-20.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2554). *80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โชติกานต์ ใจบุญ. (2558). *กลยุทธ์การจำและการสอนคำศัพท์ภาษาจีน*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

ซุน เหล่ย. (2551). *สภาพและแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนระดับช่วงชั้นที่ 3-4 ในจังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เซือ เหล่ย. (2554). *การออกแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนไทยที่เรียนภาษาจีนเบื้องต้น*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.

ญัฐณา นามวงษ์. (2548). *ผลการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอหนองบัว จังหวัดนครสวรรค์*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ดวงนภา ขาวสุข. (2549). *การฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ทตยาภรณ์ รัฐนันทมงคล. (2557). *การศึกษาการเรียนการสอนโดยการใช้เกมในชั้นเรียนภาษาจีนของโรงเรียนบางปะกง "บวรวิทยายน"*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาจีน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.

ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2533). *พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิวา พวงลำใย. (2547). *การศึกษาผลการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เกมและสถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเมื่อความเข้าใจและเจตคติต่อการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ทิศนา แขมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นลินี บำเรอราช. (2545). *การสอนอ่าน*. ชลบุรี: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

นิตยา สุวรรณศรี. (2542). *เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พริ้นท์.

นิจพร จันทรดี. (2557). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาจีนเพื่อความเข้าใจด้วยรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของฉันเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6.* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาและวรรณกรรมไทย-จีน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

นุชลี อุปภัย. (2558). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บังอร โกศลปริญญานันท์. (2543). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนโดยใช้เกมและไม่ใช้เกมในการสรุปบทเรียน.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์. (2551). *การสอนการอ่านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พัฒนาศึกษา.

บันลือ พฤกษะวัน. (2538). *มิติใหม่ในการสอนอ่าน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

บำรุง โตรัตน์. (2540). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ.* นครปฐม: สำพันพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ปภัสรา กัลยาสนธิ์. (2554). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ปรวิศา นำบุญจิตร์, ชาตรี มณีโกศล และผจงกาญจน์ ภู่วิภาดาวรรธน์. (2557). *ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.* ลำปาง: มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.

ประทุมพร ตั้งกุลธวัช. (2554). *กิจกรรมสร้างสรรค์ ภาษาจีนหรรษา.* กรุงเทพฯ: ชวนอ่าน.

ปราณี ทองคำ. (2542). *เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ปาริชาติ เม่นแย้ม. (2545). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้เกมประกอบและการสอนแบบปกติ.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ปิยะพงษ์ วงศ์ขุมเงิน. (2556). *การพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบ 4 MAT*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยของแก่น.

ฝ่ายวิชาการ สำนักพิมพ์แมนดารินเอดูเคชั่น. (2558). *เครื่องมือการเรียนการสอนภาษาจีน ฉบับปรับปรุง* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: แมนดารินเอดูเคชั่น.

พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). *สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษนำไปสู่...การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

พวงพร แซ่คู. (2553). *กระบวนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนภาษาจีนในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงราย*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักงานทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พัชรา พลเยี่ยม. (2553). *การพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ไพรินทร์ ศรีสินทร. (2559). การบูรณการกิจกรรมในวิชาไวยากรณ์จีน กรณีศึกษาการใช้เกมประกอบการสอน. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 2*(1), 65-79.

มณฑาทิพย์ อัตตปัญโญ. (2551). *กิจกรรมการเล่นเกม หรือการแข่งขัน*. นครปฐม: โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน.

มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2556). *ภาษาจีน 1*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ยุพิน จันทร์ศรี. (2548). *ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.

ยุทธ ไกยวรรณ์ และกุสุมา ผลาพรม. (2553). *พื้นฐานการวิจัย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2549). *รายงานการวิจัยการพัฒนารูปแบบพหุปัญญาเพื่อการเรียนรู้สำหรับการจัดการศึกษาในบริบทสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2536). *100 Language games* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา. (2558). *ประวัติโรงเรียนดาราสมุทร*. เข้าถึงได้จาก http://www.src.ds.ac.th/

วรรณพร ศิลาขาว. (2539). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน*. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

วรารักษ์ จิตต์หมวด. (2548). *การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนแบบมีเกมประกอบ และไม่มีเกมประกอบ*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วรสุดา บุญยะไวโรจน์. (2536). *การพัฒนาทักษะทางภาษาไทยในระดับประถมศึกษา เรื่อง น่ารู้สำหรับครูภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

วัลลาภรณ์ คงถาวร. (2539). *เกมภาษาอังกฤษ กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิชัย สายคำอิน. (2546). *การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิเชียร เกตุสิงห์. (2538). ค่าเฉลี่ยและการแปลความหมาย. *ข่าวสารวิจัยทางการศึกษา, 18*(3), 8-11.

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. (2540). *การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมกับแผนการฝึกทักษะ*. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ศิริชัย กาญจนวาสี. (2548). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และลออ ชุติกร. (2525). *สื่อการเรียนระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 1-ก*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์. (2544). *การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตามสภาพจริง* (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงใหม่: โนเลจเพลส.

สมหมาย ตติยะวรนันท์. (2540). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้บทเรียนวีดิทัศน์การสอนการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีตัวชี้นำเน้นเสียงกับไม่มีตัวชี้นำเน้นเสียง.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สายวาริน ทาหาร. (2553). *การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมของนักเรียนชาวเขาเผ่าปกาเกอะญอ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสมเด็จพระพุทธชินวงศ์.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สือ ยี่. (2550). *ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). *แนวการวัดและประเมินผลวิชาของภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *การศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของครูที่ผ่านการอบรมการสอนภาษาจีน ณ มณฑลยูนาน สาธารณรัฐประชาชนจีน.* กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำเนา ศรีประมงค์. (2547). *การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง.* ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุกิจ ศรีณะพรหม. (2544). เกมกับการเรียนรู้. *วารสารวิชาการ 4*(5), 73-75.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2554). *วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุจริต เพียรชอบ. (2531). *การพัฒนาการสอนภาษาไทย.* กรุงเทพฯ: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุจิตตรา แก้วโต. (2548). *การศึกษาผลการใช้เกมการสะกดคำศัพท์ที่มีต่อความสามารถในการเรียนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.* นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

สุภาภรณ ทองใบ. (2538). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พริ้นติ้งเฮาส์.

สุ่ยหลิน. (2558). *คู่มือเริ่มต้นฝึกจีนกลางฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ: อินส์พัล.

สุวรรณ พินิจ. (2552). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านแคนดำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

สุวิมล ว่องวาณิช. (2546). *การวัดทักษะการปฏิบัติ (Performance testing)*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เสริมศรี ลักษณะศิริ. (2541). *พฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏพระนคร.

เสาวนีย์ ชลมาศ. (2550). *ผลการใช้เกมเป็นสื่อการสอนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านและเขียนสะกดคำโรงเรียนชุมชนวัดหนองคอกหมู จังหวัดระยอง*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.

แสงระวี ดอนแก้วบัว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หลี่ เต๋อช่าน. (2553). *บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การออกเสียงภาษากลางสำหรับนักเรียนไทย*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาและวรรณกรรมไทย-จีน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

หวัง เหว่ยหมิน. (2545). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกเสียงภาษาจีนกลางแบบรวบรัดตามวิธีของ HANYU PINYIN*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกริก.

เหยิน จิ่งเหวิน. (2555). *ภาษาจีนระดับต้น 1 (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ลชีเอ็ดยูเคชั่น.

อรทัย ทองมั่ง. (2547). *ผลการใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

อัจฉรา ชีวพันธ์. (2546). *คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น. (2559). *ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. นครสวรรค์: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

อุบล กลิ่นหอม. (2551). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้เป็นกลุ่มที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย และความสามารถในการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.

อุไรวรรณ ปฐมบูรณ์. (2556). *การศึกษาสภาพปัญหาทรัพยากรการบริหารสำหรับการสอนภาษาจีนในโรงเรียนประเภทการศึกษาสงเคราะห์ สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนในภาคตะวันออก*. จันทบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

เอกสัณห์ ชินอัครพงศ์. (2557). *เปิดตำนานผ่านอักษรจีน*. กรุงเทพฯ: มติชน.

Aldabbus, S. (2008). *An investigation into the impact of language games on classroom interaction and pupil learning in Libyan EFL primary classrooms.* London: Newcastle University.

Al-Shaw, M. (2014). Using game strategy for motivating students to learn new English vocabulary. *Journal of American Arabic Academy for Sciences and Technology, 5*(12), 137-146.

Coady, J. (1979). *A psycholinguistic model of ESL readers in reading in a second language.* Rowley Massachusettes: Newbury House.

Chirandoon, A., Laohawiriyanon, C., & Rakthong, A. (2010). *The effects of teaching English through games.* Hat Yai, Thailand: Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkhla University.

Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing* (5th ed.). New York: Harper & Row.

Darfilal, I. (2015). *The effectiveness of using language games in teaching vocabulary the case of third year middle school learners*. Retrieved from http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/7872/1/darf.pdf

Dave, R. H. (1970). Psychomtor levels. In R. J. Armstrong (Ed.), *Developing and writing behavioral objectives.* Tucson, AZ: Educational Innovators Press.

Downing, S. (2006). Twelve steps effective test development. In S. Downing & T. Haladyna (Eds.), *Handbook of test development.* Mahwah, NJ: Erlbaum.

Fitzpatrick, R., & Morrison, E. J. (1971). Performance and product evaluation. In R. L. Thorndike (Ed.). *Education measurement* (2nd ed.), Washington DC: American Council on Education.

Gronlund, N. E. (2003). *Assessment of student achievement* (7th ed.). Boston. MA: Allyn and Bacon.

Hadfiel, J. (1990). *An collection of games and activities for low to midintermediate students of English: Intermediate communication games.* Hong Kong: Thomus and Nelson and Sons.

Harrow, A. J. (1972). *Taxonomy of psychomotor domain.* New York: David Mckay.

Hart, D. (1994). *Authentic assessment: A handbook for educators.* Menlo Park, CA: Addision Wesley Publishing.

Haycraft, J. (1978). *An introduction to English language teaching.* Harlow. Longman.

Johnson, R. L., Penny, J. A., & Gordon, B. (2009). *Assessing performance: Designing, scoring, and validating performance tasks.* New York: Guilford Press.

Jonsson, A., & Svingby, G. (2007). The use of scoring rubrics: Reliability, validity and education consequences. *Educational Research Review, 2*,130-144.

Kuhl, J. (2000). A functional-design approach to motivation and self-regulation. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation.* San Diego, CA: Academic Press.

Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching: An introduction.* Cambridge: Cambridge University Press.

Mahmoud, A. A., & Tanni, Z. A. (2012). Using games to promote student's motivation towards learning English. *Al-Quds Open University Journal for Educational & Psychological Research & Studies, 2*, 11-33.

Nitko, A. J. (2004). *Educational assessment of students.* Columbus, Ohio: Pearson Education.

Pandero, E., & Jonsson, A. (2013). The use of scoring rubrics for formative assessment purpose revisited: A review. *Educational Research Review, 9*, 129-144.

Pearson Education Development Group. (2001). *Portfolio assessment.* Retrieved from http://www.teachervision.com/lesson-plans/;esson-5942.html.

Relearning by Design Inc. (2000). *What's a rubric?* Retrieved from http://www.relearing.org/ Resources/PDF/rubric_sampler.pdf

Rixon, F., & Vincent, C. (1991). *How to use games in language teaching.* Hong Kong: Modern English.

Schamber, J. F., & Mahoney, S. L. (2006). Assessing and improving the quality of group critical thinking exhibited in the final projects of collaborative learning groups. *The Journal of General Education, 55*(2), 103-137.

Simpson, E. (1972). *The classification of educational objectivers in the psychomotor domain: The psychomotor domain.* Washington, DC: Gryphin House.

Sugar, S., & Sugar, K. K. (2002). *Primary games: Experiential learning activities of teaching children K-8.* San Francisco, CA: John Wiley and Sons.

Vallbona, A. (2014). *The pedagogical value of games and songs: The perceptions of teachers final degree project.* Spain: University of Vic-University of Catalonia.

Wolters, C. A. (2003). Regulation of motivation: Evaluating an underemphasized aspect of self-regulated learning learning. *Educational Psychologist, 14*(1), 91-107.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for games for language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Yolageldili, G., & Arikan, A. (2011). *Effectiveness of using games in teaching grammar to young leaners.* Elementary Education Online.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

1. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย
2. แสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน (IOC)
3. แสดงค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบย่อย (IOC)
4. คะแนนของนักเรียนแต่ละคนจากแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน
5. คะแนนของนักเรียนแต่ละคนจากการแบบทดสอบย่อย
6. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สูตร E_1/E_2

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร ศรีญาณลักษณ์	อาจารย์ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2. อาจารย์โสภี ชาญเชิงยุทธชัย	อาจารย์ภาควิชาการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
3. นายบุญธรรม ผดุศักดิ์ชัยกุล	หัวหน้าฝ่ายบริหารหลักสูตรและงานวิชาการ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี

ตารางที่ 14 ค่าความเที่ยวตรงเชิงหาของแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน (IOC) ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้เชี่ยวชาญ

แผนที่ 1	แบบทดสอบ ข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			∑R	IOC	ผล การพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1	1.1 ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้*
	1.1 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 7	+1	+1	+1	3	1.00	ตัดออก**
	1.1 ข้อที่ 8	+1	+1	+1	3	1.00	ตัดออก**
	1.2 ข้อที่ 1	+1	+1	0	2	.67	คัดเลือกไว้*
	1.2 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 7	+1	+1	+1	3	1.00	ตัดออก**
	1.2 ข้อที่ 8	+1	+1	+1	3	1.00	ตัดออก**
ตอนที่ 2	2.1 ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้*
	2.1 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	2.1 ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	2.1 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	2.1 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	2.1 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	2.1 ข้อที่ 7	+1	+1	+1	3	1.00	ตัดออก**
	2.1 ข้อที่ 8	+1	+1	+1	3	1.00	ตัดออก**

ตารางที่ 14 (ต่อ)

แผนที่ 1	แบบทดสอบ ข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	ผล การพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 2	2.2 ข้อที่ 1	+1	+1	0	2	.67	คัดเลือกไว้*
	2.2 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	2.2 ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	2.2 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	2.2 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	2.2 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	2.2 ข้อที่ 7	+1	+1	+1	3	1.00	ตัดออก**
	2.2 ข้อที่ 8	+1	+1	+1	3	1.00	ตัดออก**
เฉลี่ยค่าดัชนีความสอดคล้อง						.96	

* เป็นข้อที่นำมาใช้เป็นตัวอย่างในแบบทดสอบ

** ตัดออก เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ตัดออกเพื่อลดจำนวนข้อสอบ

ตารางที่ 15 ค่าความเที่ยวตรงเชิงหาของแบบทดสอบย่อย (IOC) ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แผนที่ 1	แบบทดสอบ ข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	ผล การพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1	1.1 ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้*
	1.1 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 7	+1	+1	+1	3	1.00	ตัดออก**
	1.2 ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้*
	1.2 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
ตอนที่ 2	ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	ข้อที่ 7	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	ข้อที่ 8	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	ข้อที่ 9	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	ข้อที่ 10	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้

ตารางที่ 15 (ต่อ)

แผนที่ 2	แบบทดสอบ ข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	ผล การพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1	1.1 ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้*
	1.1 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 3	0	+1	+1	2	.67	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้*
	1.2 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 3	0	+1	+1	2	.67	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 4	0	+1	+1	2	.67	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 5	0	+1	+1	2	.67	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 6	0	+1	+1	2	.67	คัดเลือกไว้
ตอนที่ 2	ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	ข้อที่ 7	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 8	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 9	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 10	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***

ตารางที่ 15 (ต่อ)

แผนที่ 3	แบบทดสอบ ข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	ผล การพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1	1.1 ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 1	-1	+1	0	0	0	คัดเลือกไว้*
	1.2 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
ตอนที่ 2	ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	ข้อที่ 7	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	ข้อที่ 8	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	ข้อที่ 9	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	ข้อที่ 10	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้*

ตารางที่ 15 (ต่อ)

แผนที่ 4	แบบทดสอบ ข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC	ผล การพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1	1.1 ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้*
	1.1 ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.1 ข้อที่ 7	+1	+1	+1	3	1.00	ตัดออก**
	1.2 ข้อที่ 1	-1	+1	0	0	0	คัดเลือกไว้*
	1.2 ข้อที่ 2	0	+1	+1	2	.67	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
	1.2 ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	คัดเลือกไว้
ตอนที่ 2	ข้อที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 6	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 7	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 8	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 9	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***
	ข้อที่ 10	+1	+1	+1	3	1.00	ปรับปรุง***

*ข้อที่ ใช้เป็นตัวอย่างในแบบทดสอบ

**ตัดออก เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ตัดออกเพื่อลดจำนวนข้อสอบ

***ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 16 คะแนนจากการทำแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียน

ที่	นักเรียนคน	คะแนนสอบใหญ่ (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)		คะแนนพัฒนา
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	(+−)
1	เก่งหนึ่ง	21	45	+24
2	เก่งสอง	16	48	+32
3	เก่งสาม	20	48	+28
4	เก่งสี่	17	50	+33
5	กลางหนึ่ง	15	48	+33
6	เก่งห้า	16	47	+31
7	กลางสอง	13	46	+33
8	เก่งหก	22	49	+27
9	เก่งเจ็ด	23	47	+24
10	อ่อนหนึ่ง	12	45	+33
11	เก่งแปด	16	50	+34
12	กลางสาม	15	50	+35
13	อ่อนสอง	13	49	+36
14	เก่งเก้า	20	50	+30
15	เก่งสิบ	19	48	+29
16	กลางสี่	13	48	+35
17	กลางห้า	13	48	+35
18	กลางหก	15	44	+29
19	เก่งสิบเอ็ด	20	47	+27
20	กลางเจ็ด	13	47	+34
21	กลางแปด	14	48	+34
22	อ่อนสาม	10	44	+34
23	อ่อนสี่	5	49	+44
24	อ่อนห้า	10	41	+31

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ที่	นักเรียนคน	คะแนนสอบ (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)		คะแนนพัฒนา
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	(+−)
25	อ่อนหก	7	45	+38
26	กลางเก้า	16	50	+34
27	กลางสิบ	16	50	+34
28	อ่อนเจ็ด	11	48	+37
29	กลางสิบเอ็ด	15	50	+35
30	เก่งสิบสอง	17	46	+29
31	เก่งสิบสาม	25	46	+21
32	กลางสิบสอง	14	50	+36
33	อ่อนแปด	10	50	+40
34	กลางสิบสาม	14	50	+36
35	อ่อนเก้า	7	49	+42
36	อ่อนสิบ	12	45	+33
37	กลางสิบสี่	14	47	+33
38	เก่งสิบสี่	17	45	+28
39	เก่งสิบสี่	18	49	+31
40	กลางสิบห้า	13	45	+32
41	กลางสิบหก	14	49	+35
รวม		611	1950	+1339
คะแนนเฉลี่ย		14.90	47.56	+32.66
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน		4.22	2.15	4.50

ตารางที่ 17 คะแนนจากการทำแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียน กลุ่มเก่ง (n = 15)

ที่	นักเรียนคน	คะแนนสอบ (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)		คะแนนพัฒนา
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	(+−)
1	เก่งหนึ่ง	21	45	+24
2	เก่งสอง	16	48	+32
3	เก่งสาม	20	48	+28
4	เก่งสี่	17	50	+33
6	เก่งห้า	16	47	+31
8	เก่งหก	22	49	+27
9	เก่งเจ็ด	23	47	+24
11	เก่งแปด	16	50	+34
14	เก่งเก้า	20	50	+30
15	เก่งสิบ	19	48	+29
19	เก่งสิบเอ็ด	20	47	+27
30	เก่งสิบสอง	17	46	+29
31	เก่งสิบสาม	25	46	+21
38	เก่งสิบสี่	17	45	+28
39	เก่งสิบห้า	18	49	+31
รวม		287	715	428
คะแนนเฉลี่ย		19.13	47.67	28.53
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน		2.68	1.66	3.46

ตารางที่ 18 คะแนนจากการทำแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียน กลุ่มปานกลาง (n = 16)

ที่	นักเรียนคน	คะแนนสอบ (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)		คะแนนพัฒนา
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	(+−)
5	กลางหนึ่ง	15	48	+33
7	กลางสอง	13	46	+33
12	กลางสาม	15	50	+35
16	กลางสี่	13	48	+35
17	กลางห้า	13	48	+35
18	กลางหก	15	44	+29
20	กลางเจ็ด	13	47	+34
21	กลางแปด	14	48	+34
26	กลางเก้า	16	50	+34
27	กลางสิบ	16	50	+34
29	กลางสิบเอ็ด	15	50	+35
32	กลางสิบสอง	14	50	+36
34	กลางสิบสาม	14	50	+36
37	กลางสิบสี่	14	47	+33
40	กลางสิบห้า	13	45	+32
41	กลางสิบหก	14	49	+35
รวม		227	770	543
คะแนนเฉลี่ย		14.19	48.13	33.94
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน		1.01	1.87	1.68

ตารางที่ 19 คะแนนจากการทำแบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน กลุ่มอ่อน (n = 10)

ที่	นักเรียนคน	คะแนนสอบ (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)		คะแนนพัฒนา
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	(+−)
10	อ่อนหนึ่ง	12	45	+33
13	อ่อนสอง	13	49	+36
22	อ่อนสาม	10	44	+34
23	อ่อนสี่	5	49	+44
24	อ่อนห้า	10	41	+31
25	อ่อนหก	7	45	+38
28	อ่อนเจ็ด	11	48	+37
33	อ่อนแปด	10	50	+40
35	อ่อนเก้า	7	49	+42
36	อ่อนสิบ	12	45	+33
รวม		97	465	368
คะแนนเฉลี่ย		9.7	46.5	36.8
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน		2.45	2.77	4.02

ตารางที่ 19 คะแนนจากการทำแบบทดสอบย่อยท้ายแผนของนักเรียน

ที่	นักเรียนคน	คะแนนสอบย่อย (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)				คะแนนรวม
		แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4	(160)
1	เก่งหนึ่ง	37	31	34	37	139
2	เก่งสอง	38	38	38	31	145
3	เก่งสาม	39	35	35	33	142
4	เก่งสี่	40	36	36	37	149
5	กลางหนึ่ง	40	39	39	37	155
6	เก่งห้า	33	32	30	34	129
7	กลางสอง	40	35	35	35	145
8	เก่งหก	37	36	36	34	143
9	เก่งเจ็ด	39	38	38	37	152
10	อ่อนหนึ่ง	40	40	40	39	159
11	เก่งแปด	39	38	38	33	148
12	กลางสาม	38	37	37	36	148
13	อ่อนสอง	40	37	37	37	151
14	เก่งเก้า	39	40	40	39	158
15	เก่งสิบ	36	37	37	36	146
16	กลางสี่	39	34	33	33	139
17	กลางห้า	39	39	39	36	153
18	กลางหก	26	31	33	24	114
19	เก่งสิบเอ็ด	38	38	38	37	151
20	กลางเจ็ด	35	39	39	31	144
21	กลางแปด	37	39	39	31	146
22	อ่อนสาม	40	39	39	35	153
23	อ่อนสี่	32	38	32	35	137
24	อ่อนห้า	33	33	32	28	126
25	อ่อนหก	36	36	36	34	142

ตารางที่ 19 (ต่อ)

ที่	นักเรียนคน	คะแนนสอบย่อย (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)				คะแนนรวม
		แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4	(160)
26	กลางเก้า	37	38	35	38	148
27	กลางสิบ	40	40	40	40	160
28	อ่อนเจ็ด	33	39	39	39	150
29	กลางสิบเอ็ด	40	40	40	37	157
30	เก่งสิบสอง	39	34	34	32	139
31	เก่งสิบสาม	33	40	36	39	148
32	กลางสิบสอง	38	40	40	37	155
33	อ่อนแปด	40	40	40	39	159
34	กลางสิบสาม	39	39	39	40	157
35	อ่อนเก้า	38	38	38	35	149
36	อ่อนสิบ	40	40	40	30	150
37	กลางสิบสี่	32	32	32	35	131
38	เก่งสิบสี่	36	35	35	37	143
39	เก่งสิบสี่	40	39	39	38	156
40	กลางสิบห้า	39	39	39	35	152
41	กลางสิบหก	36	37	37	37	147
รวม		1530	1525	1513	1447	6015
คะแนนเฉลี่ย		37.37	37.20	36.90	35.29	36.68
คิดเป็นร้อยละ		93.43	93.00	92.25	88.23	91.73

ตารางที่ 20 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สูตร E_1/E_2

คะแนนผลการทดสอบย่อยระหว่างการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ร้อยละ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	40	37.37	93.43
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	40	37.20	93.00
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	40	36.90	92.25
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	40	36.68	88.23
ค่าประสิทธิภาพ E_1	160	148.15	91.73
ค่าประสิทธิภาพ E_2	50	47.56	95.12

จากตารางที่ 14 ปรากฏว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สูตร E_1/E_2 เท่ากับ 91.73/ 95.12

เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ E_1 โดยภาพรวมเท่ากับร้อยละ 91.73 เมื่อพิจารณาเป็นรายแผนพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีประสิทธิภาพสูงที่สุดเท่ากับร้อยละ 93.43 รองลงมาได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 และ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับร้อยละ 93.00 และ 92.25 ตามลำดับ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่ำกว่าทุกแผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับร้อยละ 88.23

เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ E_2 เท่ากับร้อยละ 95.12

ภาคผนวก ข

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม
2. แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม
3. แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม

และ

แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม

โดย

Mengyu Bao

ภาคผนวก ข

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม
2. แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม
3. แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม

และ

แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม

โดย

Mengyu Bao

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

โรงเรียนชลบุรี **ภาคเรียนที่ 1** **ปีการศึกษา 2560**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) **รายวิชา จ22204 ภาษาจีน**

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 **เวลา 3 คาบ**

เรื่อง ในหนึ่งวันของฉัน **ผู้สอน Mengyu Bao**

ผลการเรียนรู้

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์ รวมทั้งประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถบอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้แก่

1.1	起床	Qǐchuáng	ตื่นนอน
1.2	刷牙	Shuāyá	แปรงฟัน
1.3	洗脸	Xǐliǎn	ล้างหน้า
1.4	上学	Shàngxué	ไปโรงเรียน
1.5	放学	Fàngxué	เลิกเรียน

1.6 洗澡 Xǐzǎo อาบน้ำ

1.7 睡觉 Shuìjiào เข้านอน

2. ประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้แก่

2.1 你早上几点起床? Nǐ zǎoshàng jǐdiǎn qǐchuáng? ตอนเช้าเธอตื่นกี่โมง
2.2 我早上六点起床。 Wǒ zǎoshàng liùdiǎn qǐchuáng。 ตอนเช้าฉันตื่น 6 โมง
2.3 你几点吃早饭? Nǐ jǐdiǎn chī zǎofàn? เธอกินข้าวเช้ากี่โมง
2.4 我七点吃早饭。 Wǒ qīdiǎn chī zǎofàn。 ฉันกินข้าวเช้า 7 โมง
2.5 你几点上学? Nǐ jǐdiǎn shàngxué? เธอเข้าเรียนกี่โมง
2.6 我早上七点半上学。 Wǒ zǎoshàng qīdiǎnbàn shàngxué。 ฉันเข้าเรียน 7 โมงครึ่ง

2.7 你几点吃午饭? Nǐ jǐdiǎn chī zǎofàn? เธอกินข้าวเที่ยงกี่โมง
2.8 我十二点十分吃午饭。 Wǒ shíèr diǎn shí fēn chīwǔfàn。 ฉันกินข้าวเที่ยงตอนเที่ยง 20 นาที
2.9 你几点放学? Nǐ jǐdiǎn fàngxué? เธอเลิกเรียนกี่โมง
2.10 我三点四十分放学。 Wǒ sān diǎn sìshí fēn fàngxué。 ฉันเลิกเรียนตอน 3 โมง 40 นาที
2.11 你几点吃晚饭? Nǐ jǐdiǎn chī wǎnfàn? เธอกินข้าวเย็นกี่โมง
2.12 我六点半吃晚饭。 Wǒ liù diǎn bàn chīwǎnfàn。 ฉันกินข้าวเย็นตอน 6 โมงครึ่ง
2.13 你几点睡觉? Nǐ jǐdiǎn shuìjiào? เธอนอนกี่โมง

2. 14 我九点半睡觉。 Wǒ jiù diǎn bàn shuì jiào。 ฉันนอน 3 ทุ่มครึ่ง

กระบวนการเรียนรู้

คาบที่ 1

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่าย ๆ ได้แก่ สวัสดีนักเรียนทุกคน 同学们好！(Tóngxuémen hǎo！ สวัสดีนักเรียนทุกคน) นักเรียนตอบว่า 老师，您好！ (Lǎoshī,nínhǎo！ สวัสดีคุณครู)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงตัวเลขภาษาจีน ตั้งแต่ 1-50

1.3 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้บอกช่วงเวลา

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูติดแถบประโยคเกี่ยวกับเวลาบนกระดาน และอธิบายการบอกเวลา

2.2 ครูแสดงบัตรภาพเกี่ยวกับเวลาให้นักเรียนบอกเวลาที่อยู่ในบัตรภาพ

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น เกมใบ้คำหรรษา (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนดูรวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่นด้วยตนเอง

3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นักเรียนนั่ง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละแถวแข่งขันกันเล่นเกม และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูแสดงนาฬิกาและกำหนดเวลาในช่วงต่างๆ

4.2 ให้นักเรียนบอกเวลาในนาฬิกาตามที่ครูกำหนด

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

5.1 ครูชูบัตรภาพเกี่ยวกับเวลา ซักถามนักเรียนเพื่อทบทวนการบอกเวลา

5.2 ครูพูดเวลาเป็นภาษาจีนให้นักเรียนแปลความหมาย

คาบที่ 2

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่าย ๆ ได้แก่ 大家好！(Dàjiā hǎo! สวัสดีทุกคน) นักเรียนตบว่า 老师好！ (Lǎoshī hǎo! สวัสดีค่ะ)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงพินอิน ได้แก่ j, q, x, zh, ch, sh, l, f, a, u, g, an, i, ao, ong, ue.

1.3 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนคำศัพท์ที่บอกช่วงเวลา

1.4 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการบอกเวลา

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูบัตรภาพและบัตรคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ 起床(Qǐchuáng ตื่นนอน)，刷牙(Shuāyá แปรงฟัน)，洗脸(Xǐliǎn ล้างหน้า)，上学(Shàngxué ไปโรงเรียน)，放学(Fàngxué เลิกเรียน)，洗澡(Xǐzǎo อาบน้ำ)，睡觉(Shuìjiào นอน)。

และถามนักเรียนว่ามีใครอ่านคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้บ้างไหม (ถ้ามีให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่นักเรียนอ่านได้)

2.2 ครูติดบัตรภาพคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่กระดาน จากนั้นชูบัตรคำศัพท์ขึ้น แล้วอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันทีละคำให้นักเรียนฟังและสอนอ่านคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จากนั้นครูให้นักเรียนอ่านออกเสียงบัตรคำศัพท์พร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมอ่านคำศัพท์เสียงดังและเสียงค่อย (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนดู รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่นด้วยตนเอง

3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นักเรียนนั่ง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละแถวแข่งขันกันเล่นเกมอ่านคำศัพท์เสียงดังและเสียงค่อยและตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมตัวเลขต้องห้าม (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนดู รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่นด้วยตนเอง

4.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นักเรียนนั่ง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละแถวแข่งขันกันเล่นเกมตัวเลขต้องห้ามและตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

ครูซักถามนักเรียนเพื่อทบทวนเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงและความหมายของคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่เรียนในวันนี้

คาบที่ 3

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่าย ๆ ได้แก่ 现在几点？ (Xiàn zài jǐdiǎn? ตอนนี้กี่โมงแล้ว) นักเรียนตบว่า 现在……点。(ตอนนี้……โมง Xiànzài……diǎn。)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.3 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการบอกเวลา

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูแถบประโยคและบัตรภาพของบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ประโยค 2.1-2.14 และซักถามนักเรียนว่ามีใครอ่านประโยคในแถบประโยคนี้ได้บ้าง (ถ้ามีให้นักเรียนอ่านประโยคในแถบประโยค)

2.2 ครูติดแถบประโยคที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่กระดาน แล้วครูอ่านออกเสียงประโยคในแถบประโยคที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันทีละประโยค จากนั้นครูชูบัตรภาพของประโยคขึ้น ซักถามนักเรียนการอ่านออกเสียงของบัตรภาพ แล้วอ่านออกเสียงแถบประโยคในชีวิตประจำวันทีละคำให้นักเรียนฟังและสอนอ่านคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จากนั้นครูให้นักเรียนอ่านออกเสียงแถบประโยคพร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่นเกมแก่นักเรียน รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่นเกม

3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่นเกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค ใบ้คำหรรษา และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมหยิบมาให้ได้ (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่นเกมแก่นักเรียน รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่นเกม

4.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่นเกมหยิบมาให้ได้ และตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

5.1 ครูซักถามการอ่านออกเสียงและความหมายของประโยค 2.1-2.14 เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน

5.2 ทำแบบทดสอบย่อยตอนที่1 เรื่องในหนึ่งวันของฉัน

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. ใบสลาก
4. ขวดโหล
5. แถบประโยค

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตการตอบคำถามเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์และประโยค
2. สังเกตการอ่านออกเสียง
3. ทดสอบย่อยโดยใช้แบบทดสอบย่อย เรื่อง ในหนึ่งวันของฉัน
4. สังเกตการเล่นเกมของนักเรียน

เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ใช้การผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

บันทึกหลังการเรียนรู้

คาบที่ 1 เกมที่ 1 ใบ้คำหรรษา

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกบอกเวลา

ระยะเวลาการเล่นเกม

15 นาที

อุปกรณ์

1. ใบสลาก
2. ขวดโหล
3. บัตรภาพที่สื่อความหมายของคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็น 2-3 กลุ่ม เลือกตัวแทนของกลุ่มออกมา คนที่เป็นตัวแทนของกลุ่มจะต้องออกมาแสดงท่าทางจากประโยคที่จับสลากได้ เพื่อให้เพื่อนทายว่าเป็นคำศัพท์อะไร จะต้องแสดงท่าทางที่สื่อถึงคำศัพท์นั้นให้มากที่สุด
2. ครูเตรียมสลากที่บอกเวลา แต่ละอันมีเวลาไม่เหมือนกัน
3. นักเรียนที่อยู่หน้ากระดาน จับสลากได้หมายเลขใดจะต้องแสดงท่าทาง การแสดงท่าทางนั้นจะต้องห้ามออกเสียง ให้กลุ่มเพื่อน ๆ ทายและบอกเวลาที่จับได้
4. ให้เวลาการเล่นเกมกลุ่มละ 2 นาที ภายใน 2 นาที
5. ทายถูกหนึ่งข้อได้ 1 คะแนน
6. ครูรวบรวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

คาบที่ 2 เกมที่ 2 เกมอ่านคำศัพท์เสียงดังและเสียงค่อย

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านคำศัพท์

ระยะเวลาการเล่นเกม

5 นาที

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ โดยถ้าครูอ่านออกเสียงดังให้นักเรียนอ่านค่อย ๆ และถ้าครูอ่านเสียงเบา ให้นักเรียนอ่านดัง ๆ สลับอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ

คาบที่ 2 เกมที่ 3 ตัวเลขต้องห้าม

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์

ระยะเวลาการเล่นเกม

15 นาที

อุปกรณ์

บัตรคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมบัตรคำศัพท์ และติดบัตรคำศัพท์ไว้ที่กระดานให้เรียบร้อยตามตัวอย่างต่อไปนี้

起床 ① Qǐchuáng ตื่นนอน	刷牙 ② Shuāyá แปรงฟัน	洗脸 ③ Xǐliǎn ล้างหน้า
洗澡 ④ Xǐzǎo อาบน้ำ	上学 ⑤ Shàngxué ไปโรงเรียน	放学 ⑥ Fàngxué เลิกเรียน

2. ครูทำการตกลงกติกาการเล่นกับนักเรียนให้ชัดเจนว่า ถ้านักเรียนคนใดที่นับถึงเลขอนุกรม 5 เช่น 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60 ให้นักเรียนพูดคำศัพท์ที่ติดไว้ในกระดานแทนการพูดเลขนั้น ๆ ออกมา คำศัพท์ที่นักเรียนพูดในแต่ละครั้ง ครูทำการตกลงกติกาการเล่นกับนักเรียนให้ชัดเจนว่า ถ้านักเรียนคนใดที่นับถึงเลขอนุกรม 5 เช่น 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50 ให้นักเรียนพูดคำศัพท์ตามลำดับของตัวอย่างข้อที่ 1

3. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม

4. เริ่มการเล่นเกม ให้นักเรียนนับเลขเป็นภาษาจีนไปเรื่อย ๆ นักเรียนคนใดที่นับถึงเลขอนุกรม 5 ให้พูดคำศัพท์ตามลำดับของตัวอย่างข้อที่ 1

ตัวอย่างเช่น

คนที่ 1 นับ 一

คนที่ 2 นับ 二

คนที่ 3 นับ 三

คนที่ 4 นับ 四

คนที่ 5 นับ 起床（①）

คนที่ 6 นับ 六

คนที่ 7 นับ 七

คนที่ 8 นับ 八

คนที่ 9 นับ 九

คนที่ 10 นับ 刷牙（②）

……

6. ครูให้คะแนนทุกกลุ่ม กลุ่มละ 10 คะแนน ถ้าใครนับเลขผิดหรืออ่านออกเสียงคำศัพท์ผิด กลุ่มนั้นลบ 1 คะแนน

5. ครูรวบรวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

คาบที่ 3 เกมที่ 4 จับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

8 นาที

อุปกรณ์

1. บัตรภาพ

2. แถบประโยค

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมบัตรภาพ และแถบประโยคที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 3-4 กลุ่มและเลือกตัวแทนของกลุ่มออกมา

3. ครูติดแถบประโยคที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของบทสนทนาขึ้น ให้นักเรียนอ่านออกเสียงบทสนทนาพร้อมกัน

4. จากนั้นครูให้ตัวแทนนักเรียนในแต่ละกลุ่มมาหยิบบัตรบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยคที่ติดบนประดาน

คาบที่ 3 เกมที่ 5 หยิบมาให้ได้

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

10 นาที

อุปกรณ์

1. แถบประโยค
2. ใบสลากที่มีประโยค
3. ขวดโหล

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3-4 กลุ่ม
2. ครูเตรียมใบสลากของประโยค และใส่ใบฉลากเข้าไปในขวดโหล
3. ครูเตรียมแถบประโยค และติดแถบประโยคไว้ที่กระดาน
4. ให้นักเรียนเลือกตัวแทนในกลุ่ม กลุ่มละ 1 คน ออกมายืนเรียงกันที่หน้ากระดาน ครูเลือกนักเรียนที่นั่งอยู่ให้ทำการจับสลากพร้อมทั้งอ่านออกเสียงประโยคที่จับได้ เมื่ออ่านประโยคแรกจบ ครูนับ 1, 2, 3 เพื่อให้ตัวแทนนักเรียนที่ยืนอยู่รีบวิ่งไปหยิบแถบประโยคที่ได้ยิน คนที่หยิบแถบประโยคที่ถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ กลุ่มของผู้ชนะจะได้คะแนน แล้วเปลี่ยนตัวแทนกลุ่มคนอื่นออกมาเล่นต่อ
5. ครูรวบรวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

แบบทดสอบย่อย เรื่อง ในหนึ่งวันของฉัน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2

姓名 ชื่อ-นามสกุล_____班级 ระดับชั้น_____学号 เลขที่_____

<u>ตอนที่ 1</u> การบอกความหมายของคำและประโยค

第一部分 理解词语和句子的含义。

1.1 จงโยงเส้นจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพให้ถูกต้อง (5 คะแนน)

请将下列图片和对应的词语连线。（5 分）

1.		Qǐchuáng 起床	
2.		Shàngxué 上学	
3.		Shuìjiào 睡觉	
4.		Shuāyá 刷牙	
5.		Fàngxué 放学	
6.		Xǐliǎn 洗脸	

<u>หมายเหตุ</u>: รูปภาพอ้างอิงจาก เรียนภาษาจีนให้สนุก เล่ม 5 แบบเรียน หน้า 7

1.2 จงเลือกหมายเลขของรูปภาพในกรอบสี่เหลี่ยมไปใส่ให้ตรงกับประโยคต่อไปนี้ (5 คะแนน)

给下列图片选择相匹配的句子。（5 分）

(一)	(二)
(三)	(四)
(五)	(六)

หมายเหตุ: รูปภาพอ้างอิงจาก เรียนภาษาจีนให้สนุก เล่ม 5 แบบเรียน หน้า 7

ตัวอย่างเช่น

Wǒ qī diǎn bàn shàngxué。

1.我七点半上学。 (.....(一).....)

Wǒ zǎoshàng qīdiǎn qǐchuáng。

2.我早上七点起床。 (.....)

Wǒ wǎnshàng shídiǎn shuìjiào。

3.我晚上十点睡觉。 (.....)

Nǐ jǐdiǎn shuāyá。

4.你几点刷牙？ (.....)

Wǒ zǎoshàng liùdiǎn shífēn xǐliǎn。

5.我早上六点十分洗脸。 (.....)

Nǐ jǐdiǎn xǐzǎo。

6.你几点洗澡？ (.....)

<u>ตอนที่ 2</u> จงอ่านออกเสียงประโยคให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

第二部分 正确朗读句子。（10 分）

Shuāyá

1. 刷牙

Xǐliǎn

2. 洗脸

Shàngxué

3. 上学

Shuìjiào

4. 睡觉

Xǐzǎo

5. 洗澡

Wǒ wǎnshàng jiǔdiǎn shuìjiào。

6. 我晚上九点睡觉。

Wǒ xiàwǔ sāndiǎn shífēn qǐchuáng。

7. 我下午三点十分起床。

Wǒ xiàwǔ sìdiǎn fàngxué。

8. 我下午四点放学。

Wǒ shàngwǔ shí yīdiǎn qǐchuáng。

9. 我上午十一点起床。

Wǒ wǎnshàng jiǔdiǎn shuāyá。

10. 我晚上九点刷牙。

แบบประเมินการอ่านออกเสียงทดสอบย่อย เรื่อง ในหนึ่งวันของฉัน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

<u>ตอนที่ 2</u> จงอ่านออกเสียงประโยคให้ถูกต้อง

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
1																																									
2																																									
3																																									
4																																									
5																																									
6																																									
7																																									
8																																									
9																																									
10																																									
11																																									
12																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
13																																									
14																																									
15																																									
16																																									
17																																									
18																																									
19																																									
20																																									
21																																									
22																																									
23																																									
24																																									
25																																									
26																																									
27																																									
28																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
29																																									
30																																									
31																																									
32																																									
33																																									
34																																									
35																																									
36																																									
37																																									
38																																									
39																																									
40																																									
41																																									

เกณฑ์ระดับคะแนน 3 หมายถึง อ่านประโยคได้ถูกต้องโดยไม่ผิด

2 หมายถึง อ่านถูกต้องเป็นส่วนใหญ่มีผิดเล็กน้อย

1 หมายถึง อ่านไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

0 หมายถึง อ่านผิดหมด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

โรงเรียนชลบุรี **ภาคเรียนที่ 1** **ปีการศึกษา 2560**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) **รายวิชา จ22204 ภาษาจีน**

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 **เวลา 3 คาบ**

เรื่อง พวกเราไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์ **ผู้สอน Mengyu Bao**

ผลการเรียนรู้

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์ รวมทั้งประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง

3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง

4. นักเรียนสามารถบอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม ได้แก่

1.1	博物馆	Bówùguǎn	พิพิธภัณฑ์
1.2	功课	Gōngkè	การบ้าน
1.3	中国菜	zhōngguócài	อาหารจีน
1.4	生日晚会	Shēngrìwǎnhuì	งานวันเกิด

1.5	商场	Shāngchǎng	ห้างสรรพสินค้า
1.6	海边	Hǎibiān	ทะเล

2. ประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม ได้แก่

2.1 我们去参观博物馆。 Wǒmen qù cānguān bówùguǎn。 พวกเราไปเข้าชมพิพิธภัณฑ์
2.2 我去同学家做功课。 Wǒ qù tóngxué jiā zuò gōngkè。 ฉันไปทำการบ้านที่บ้านเพื่อน
2.3 我们全家去餐馆吃中国菜。 Wǒmen quánjiā qù cānguǎn chī zhōngguócài。 พวกเราทุกคนในครอบครัวไปกินอาหารจีนที่ภัตตาคาร
2.4 我去参加大龙的生日晚会。 Wǒ qù cānjiā dàlóng de shēngrìwǎnhuì。 ฉันได้ไปร่วมงานเลี้ยงวันเกิดของต้าหลง
2.5 我去学中文。 Wǒ qù xué zhōngwén。 ฉันไปเรียนภาษาจีน

2.6 我和妈妈去商场。 Wǒ hé māma qù shāngchǎng。 ฉันไปห้างสรรพสินค้ากับแม่
2.7 我和朋友去海边。 Wǒ hé péngyǒu qù hǎibiān。 ฉันไปทะเลกับเพื่อน

กระบวนการเรียนรู้

คาบที่ 1

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่าย ๆ ได้แก่ 你喜欢去哪里？(Nǐ xǐhuan qù nǎlǐ? คุณชอบไปเที่ยวที่ไหน) นักเรียนตอบว่า 我喜欢去中国。(Wǒ xǐhuan qù zhōngguó。ฉันชอบไปประเทศจีน)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงพินอิน ได้แก่ b, w, g, k, zh, c, sh, r, ch, h, o, u, an, e, uan, ong, uo, ai, eng, i, ui, ang, ian.

1.3 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.4 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูบัตรภาพและบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม ได้แก่ 博物馆(Bówùguǎn พิพิธภัณฑ์)，功课(Gōngkè การบ้าน)，中国菜(Zhōngguócài อาหารจีน)，生日晚会(Shēngrìwǎnhuì งานเลี้ยงวันเกิด)，商场(Shāngchǎng ห้างสรรพสินค้า)，海边(Hǎibiān ชายทะเล)。และถามนักเรียนว่ามีใครอ่านคำศัพท์ที่ใช้ในสถานที่ต่าง ๆ ได้บ้างไหม (ถ้ามีให้นักเรียนที่อ่านได้อ่านออกเสียงที่นักเรียนอ่านได้) จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิดประจำวันตามครู

2.2 ครูติดบัตรภาพที่ใช้ในสถานที่ต่าง ๆ ที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรคำศัพท์แล้วอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมทีละคำ และเรียกนักเรียนมาติดบัตรคำศัพท์ให้ตรงกับบัตรภาพที่กระดาน จากนั้นครูตรวจสอบความถูกต้องแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์พร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น เกมอ่านคำศัพท์ (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น เกมอ่านคำศัพท์ รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น เกมอ่านคำศัพท์

3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นักเรียนนั่ง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละแถวแข่งขันกันเล่นเกมอ่านคำศัพท์ และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น เกมตาดีมือไว (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น เกมตาดีมือไว รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น เกมตาดีมือไว

4.2 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น เกมตาดีมือไว และตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงและความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมที่เรียนในวันนี้

คาบที่ 2

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่าย ๆ ได้แก่ 你喜欢去海边吗？(Nǐ xǐhuan qù hǎibiān ma? คุณชอบไปเที่ยวที่ทะเลไหม) นักเรียนตอบว่า 我喜欢/不喜欢去海边。(Wǒ xǐhuan/ Bù xǐhuan qù hǎibiān。ฉันชอบหรือไม่ชอบไปเที่ยวที่ทะเล)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม ได้แก่ 博物馆(Bówùguǎn พิพิธภัณฑ์)，功课(Gōngkè การบ้าน)，中国菜(Zhōngguócài อาหารจีน)，生日晚会(Shēngrìwǎnhuì งานเลี้ยงวันเกิด)，商场(Shāngchǎng ห้างสรรพสินค้า)，海边(Hǎibiān ชายทะเล)。

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูแถบประโยคและบัตรภาพของประโยคที่ใช้ในสถานที่ต่าง ๆ ได้แก่ ประโยค 2.1-2.4 และซักถามนักเรียนว่ามีใครอ่านประโยคในแถบประโยคนี้ได้บ้าง (ถ้ามี ให้นักเรียนอ่านประโยคในแถบประโยค) จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ตามครู

2.2 ครูติดแถบประโยคที่ใช้ในสถานที่ต่าง ๆ ที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของประโยค แล้วครูอ่านออกเสียงประโยคในแถบประโยคที่เกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ทีละประโยคและเรียกนักเรียนไปติดบัตรภาพให้ตรงกับประโยคในแถบประโยค จากนั้นครูตรวจสอบความถูกต้องแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงแถบประโยคพร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น เกมการหยิบบัตรภาพ (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น เกมการหยิบบัตรภาพ รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น เกมการหยิบบัตรภาพ

3.2 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่นเกมการหยิบบัตรภาพ และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น เกมหาฉันให้ได้ (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น เกมหาฉันให้ได้ รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น เกมหาฉันให้ได้

4.2 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น เกมหาฉันให้ได้ และตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

ครูซักถามนักเรียนเพื่อทบทวนเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงและความหมายของประโยค 2.1-2.4 เกี่ยวกับสถานที่ และกิจกรรม

คาบที่ 3

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่าย ๆ ได้แก่ 你去过博物馆吗？(Nǐ qùguò bówùguǎn ma? คุณชอบไปเที่ยวที่ทะเลไหม) นักเรียนตอบว่า 我去过/没有去过博物馆。(wǒ qù guò/méiyǒu qùguò bówùguǎn。ฉันเคยไปหรือไม่เคยไปพิพิธภัณฑ์)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม ได้แก่ 博物馆(Bówùguǎn พิพิธภัณฑ์)，功课(Gōngkè การบ้าน)，中国菜(Zhōngguócài อาหารจีน)，生日晚会(Shēngrìwǎnhuì งานเลี้ยงวันเกิด), 商场(Shāngchǎng ห้างสรรพสินค้า)，海边(Hǎibiān ชายทะเล)。

1.3 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิตกรรม

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูแถบประโยคและบัตรภาพของประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม ได้แก่ ประโยค 2.5-2.8 และซักถามนักเรียนว่ามีใครอ่านประโยคในแถบประโยคนี้ได้บ้าง (ถ้ามี ให้นักเรียนอ่านประโยคในแถบประโยค) จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมตามครู

2.2 ครูติดแถบประโยคที่ใช้ในสถานที่ต่าง ๆ ที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของประโยคขึ้น แล้วครูอ่านออกเสียงประโยคในแถบประโยคที่เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมทีละประโยคและเรียกนักเรียนไปติดบัตรภาพให้ตรงกับประโยคในแถบ

ประโยค จากนั้นครูตรวจสอบความถูกต้องแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงแถบประโยคพร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกมการหยิบบัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกมการหยิบบัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u> รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น <u>เกมการหยิบบัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u>

3.2 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น <u>เกมการหยิบบัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u> และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกม บอลร้อน</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกม บอลร้อน</u> รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น <u>เกม บอลร้อน</u>

4.2 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น <u>เกม บอลร้อน</u> และตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

5.1 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงและความหมายของประโยค 2.5-2.7 เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมที่เรียนในวันนี้

5.2 แจกแบบทดสอบย่อย เรื่อง พวกเราไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์ตอนที่ 1 และให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อย (รายละเอียดของแบบทดสอบย่อยอยู่ในภาคผนวก และสำหรับแบบทดสอบย่อย เรื่อง พากเราไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์ตอนที่ 2 ครูจะทดสอบนักเรียนเป็นรายบุคคลนอกเวลาเรียน)

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. ใบสลาก
4. แถบประโยค
5. กระดาษ
6. เพลง
7. ขวดโหล

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตการตอบคำถามเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์และประโยค
2. สังเกตการอ่านออกเสียง
3. ทดสอบย่อยโดยใช้แบบทดสอบย่อย เรื่อง พวกเราไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์
4. สังเกตการเล่นเกมของนักเรียน

เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ใช้การผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

บันทึกหลังการสอน

คาบที่ 1 เกมที่ 1 อ่านคำศัพท์

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านคำศัพท์

ระยะเวลาการเล่นเกม

2 นาที

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ โดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรมมากกว่าครู 1 ครั้ง

คาบที่ 1 เกมที่ 2 ตาดีมือไว

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์

ระยะเวลาการเล่นเกม

10 นาที

อุปกรณ์

บัตรอักษรจีน

ใบสลากของคำศัพท์

ขวดโหล

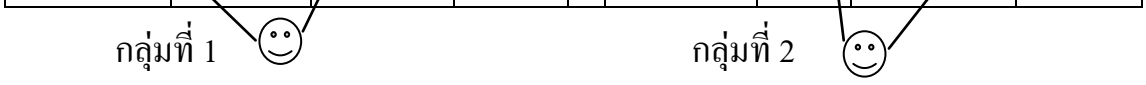
วิธีการเล่น

ครูเตรียมใบสลากของคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้ และใส่ใบสลากเข้าไปในขวดโหล

1. ครูเตรียมบัตรอักษรจีน และติดบัตรอักษรจีนไว้ที่กระดาน บัตรอักษรจีนประกอบด้วยพินอินและตัวอักษรจีนตามตัวอย่างต่อไปนี้

กระดาน

Bówù 博物	Biān 边	Wǎnhuì 晚会	Kè 课		Gōng 功	Cai 菜	Bowu 博物	Shāng 商
Zhōngguó 中国	Guǎn 馆	Cài 菜	Chǎng 场		Shēngrì 生日	Hǎi 海	Chǎng 场	Wǎnhuì 晚会
Hǎi 海	Shēngrì 生日	Shāng 商	Gōng 功		Kè 课	Biān 边	Zhōngguó 中国	Guǎn 馆



2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เลือกผู้เล่นในกลุ่ม กลุ่มละ 1 คน ออกมายืนที่หน้ากระดาน โดยกลุ่มที่ 1 ยืนด้านซ้าย กลุ่มที่ 2 ยืนด้านขวา การเล่นเกมนี้เพื่อแข่งขันความว่องไว และความสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา โดยผู้เล่นแต่ละคนต้องพยายามหาและตีอักษรจีนที่ได้ยินให้เร็วให้ถูก

3. เริ่มการเล่นเกม ครูให้ผู้เล่นออกมายืนที่หน้ากระดาน เลือกนักเรียนที่นั่งอยู่ทำการจับสลากพร้อมทั้งอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่จับได้ เมื่ออ่านจบ ครูนับ 1, 2, 3 ผู้เล่นที่ยืนอยู่รีบไปตีบัตรอักษรจีน ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่นั่งอยู่ทำการจับสลากได้คำศัพท์ “中国菜” เมื่ออ่านคำศัพท์นี้จบ ครูนับ 1, 2, 3 ผู้เล่นรีบไปตีบัตรอักษร “中国” กับบัตรอักษร “菜” ตามตัวอย่างข้อที่ 1 เล่นอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ คนที่ตีเร็วที่สุดและถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ ได้ 1 คะแนน แล้วเปลี่ยนตัวแทนกลุ่มคนอื่นออกมาเล่นต่อ

4. ครูรวบรวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

คาบที่ 2 เกมที่ 3 จับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

8 นาที

อุปกรณ์

บัตรภาพ

แถบประโยค

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมบัตรภาพ และแถบประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม

2. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 3-4 กลุ่มและเลือกตัวแทนของกลุ่มออกมา

3. ครูติดแถบประโยคที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของบทสนทนาขึ้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงบทสนทนาพร้อมกัน

4. จากนั้นครูให้ตัวแทนนักเรียนในแต่ละกลุ่มมาหยิบบัตรบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยคที่ติดบนประดาน

คาบที่ 2 เกมที่ 4 หาฉันให้ได้

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์

ระยะเวลาการเล่นเกม

10 นาที

อุปกรณ์

บัตรคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมบัตรคำศัพท์ และติดบัตรคำศัพท์ไว้ที่กระดาน

2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ให้ผู้เล่นไปหาบัตรคำศัพท์ที่ครูซ่อนไว้ในห้อง นักเรียนที่อยู่กลุ่มเดียวกันกับผู้เล่นให้อ่านออกเสียงคำศัพท์พร้อมกันเพื่อช่วยผู้เล่นหาบัตรคำศัพท์ในห้องเรียน

3. ทำการตกลงกติกาการเล่นกับนักเรียนให้ชัดเจนว่า ถ้าผู้เล่นอยู่ใกล้บัตรคำศัพท์ที่ครูซ่อนไว้ ให้นักเรียนที่อยู่กลุ่มเดียวกันกับผู้เล่นอ่านคำศัพท์เสียงดัง ๆ ถ้าผู้เล่นอยู่ไกลบัตรคำศัพท์ ให้นักเรียนอ่านเสียงเบา ๆ

4. เริ่มการเล่นเกม ครูชูบัตรคำศัพท์ 1 ใบ และสอนอ่านออกเสียงในห้อง จากนั้นให้ผู้เล่นออกจากห้อง ครูซ่อนบัตรคำศัพท์ไว้ในห้องเรียน โดยไม่ให้ผู้เล่นมองเห็น แล้วให้ผู้เล่นเข้าห้องไปหาบัตรคำศัพท์ที่ครูซ่อนไว้ ส่วนนักเรียนที่อยู้กลุ่มเดียวกันกับผู้เล่นให้อ่านออกเสียงคำศัพท์นั้นด้วยการอ่านเสียงดังและเสียงเบา เล่นอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ จนผู้เล่นหาเจอบัตรคำศัพท์ กลุ่มใดหาบัตรคำศัพท์ได้มากที่สุดกลุ่มนั้นชนะ

5. ครูรวบรวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

คาบที่ 3 เกมที่ 5 จับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

8 นาที

อุปกรณ์

บัตรภาพ

แถบประโยค

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมบัตรภาพ และแถบประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม

2. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 3-4 กลุ่มและเลือกตัวแทนของกลุ่มออกมา

3. ครูติดแถบประโยคที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของบทสนทนาขึ้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคพร้อมกัน

4. จากนั้นครูให้ตัวแทนนักเรียนในแต่ละกลุ่มมาหยิบบัตรบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยคที่ติดบนประดาน

คาบที่ 3 เกมที่ 6 บอลร้อน

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

10 นาที

อุปกรณ์

กระดาษของประโยคขยำเป็นก้อนกลม ๆ หลาย ๆ ชั้น

เพลง

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมกระดาษของประโยค จากนั้นขยำเป็นก้อนกลม ๆ

2. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนส่งก้อนกระดาษไปเรื่อย ๆ เมื่อเพลงหยุด ก้อนกระดาษอยู่ที่ใคร นักเรียนคนนั้นต้องเปิดกระดาษ1ชั้น และอ่านออกเสียงประโยคที่อยู่ในกระดาษ

แบบทดสอบย่อย เรื่อง พวกเราไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2

姓名 ชื่อ-นามสกุล_____班级 ระดับชั้น_____学号 เลขที่_____

<u>ตอนที่ 1</u> การบอกความหมายของคำและประโยค

第一部分 理解词语和句子的含义。

1.1 จงโยงเส้นจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพให้ถูกต้อง (5 คะแนน)

请将下列图片和对应的词语连线。（5 分）

1. ●

Hǎibiān

● 海边

2. ●

Shēngrìwǎnhuì

● 生日晚会

3. ●

Shāngchǎng

● 商场

4. ●

Gōngkè

● 功课

5. ●

Zhōngguócài

● 中国菜

6. ●

Bówùguǎn

● 博物馆

1.2 จงเลือกหมายเลขของรูปภาพในกรอบสี่เหลี่ยมไปใส่ให้ตรงกับประโยคต่อไปนี้ (5 คะแนน)

给下列图片选择相匹配的句子。（5 分）

（一） 	（二）
（三） 	（四）
（五） 	（六）

ตัวอย่างเช่น

Wǒ qīdiǎn bàn shàngxué。

1.我七点半上学。 ((一))

Wǒmen qù hǎibiān。

2.我们去海边。 ( )

Wǒmen qù chī zhōngguócài。

3.我们去吃中国菜。 ( )

Wǒ hé dìdi qù cānguān bówùguǎn。

4.我和弟弟去参观博物馆。 ( )

Wǒ qù cānjiā tā de shēngrìwǎnhuì。

5.我去参加他的生日晚会。 ( )

Wǒ qù tājiā zuò gōngkè。

6.我去她家做功课。 ( )

<u>ตอนที่ 2</u> จงอ่านออกเสียงประโยคให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

第二部分 正确朗读句子。（10 分）

Bówùguǎn

1.博物馆

Hǎibiān

2.海边

Zhōngguócài

3.中国菜

Shēngrìwǎnhuì

4.生日晚会

Shāngchǎng

5.商场

Wǒ hě māma qù cānguān bówùguǎn。

6.我和妈妈去参观博物馆。

Wǒ hé bàba qù chī zhōngguócài。

7.我和爸爸去吃中国菜。

Wǒ qù cānjiā dìdi de shēngrìwǎnhuì。

8.我去参加弟弟的生日晚会。

Wǒmen qù tājiā zuò gōngkè。

9.我们去她家做功课。

Wǒmen qù shāngchǎng。

10.我们去商场。

แผนการสอนที่ 2

แบบประเมินการอ่านออกเสียงทดสอบย่อย เรื่อง พวกเราไปเที่ยวพิพิธภัณฑ์

<u>ตอนที่ 2</u> จงอ่านออกเสียงประโยคให้ถูกต้อง

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
1																																									
2																																									
3																																									
4																																									
5																																									
6																																									
7																																									
8																																									
9																																									
10																																									
11																																									
12																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
13																																									
14																																									
15																																									
16																																									
17																																									
18																																									
19																																									
20																																									
21																																									
22																																									
23																																									
24																																									
25																																									
26																																									
27																																									
28																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
29																																									
30																																									
31																																									
32																																									
33																																									
34																																									
35																																									
36																																									
37																																									
38																																									
39																																									
40																																									
41																																									

เกณฑ์ระดับคะแนน 3 หมายถึง อ่านประโยคได้ถูกต้องโดยไม่ผิด

2 หมายถึง อ่านถูกต้องเป็นส่วนใหญ่มีผิดเล็กน้อย

1 หมายถึง อ่านไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

0 หมายถึง อ่านผิดหมด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

โรงเรียนชลบุรี **ภาคเรียนที่ 1** **ปีการศึกษา 2560**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) **ภาควิชา จ22204 ภาษาจีน**

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 **เวลา 3 คาบ**

เรื่องการเรียนรู้ กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ที่ไหน **ผู้สอน Mengyu Bao**

ผลการเรียนรู้

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์ รวมทั้งประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกันการบอกทิศทางได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง

3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง

4. นักเรียนสามารถบอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทางได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. คำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้แก่

1.1	上面	Shàngmian	ข้างบน
1.2	下面	Xiàmian	ข้างล่าง
1.3	前面	Qiánmian	ข้างหน้า
1.4	后面	Hòumian	ข้างหลัง

1.5	左边	Zuǒbiān	ด้านซ้าย
1.6	右边	Yòubiān	ด้านขวา

2. ประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทางได้แก่

2.1 大龙的书包在哪里？ Dàlóng de shūbāozàinǎlǐ？ กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ไหน
2.2 大龙的书包在椅子后面。 Dàlóng de shūbāo zài yǐzi hòumian。 กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ด้านหลังเก้าอี้
2.3 姐姐的裙子在哪里？ Jiějie de qúnzi zài nǎlǐ？ กระโปรงของพี่สาวอยู่ไหน
2.4 姐姐的裙子在床上面。 Jiějie de qúnzi zài chuáng shàngmian。 กระโปรงของพี่สาวอยู่ข้างบนเตียงนอน
2.5 大龙的足球在哪里？ Dàlóng de zúqiú zài nǎlǐ？ ลูกบอลของต้าหลงอยู่ไหน

2.6 大龙的足球在椅子下面。 Dàlóng de zúqiú zài yǐzi xiàmian。 ลูกบอลของต้าหลงอยู่ข้างล่างเก้าอี้
2.7 大龙的小猫在哪里？ Dàlóng de xiǎomāo zài nǎlǐ？ ลูกแมวของต้าหลงอยู่ไหน
2.8 大龙的小猫在窗前面。 Dàlóng de xiǎomāo zài chuāng qiánmian。 ลูกแมวของต้าหลงอยู่ด้านหน้าของหน้าต่าง

กระบวนการเรียนรู้

คาบที่ 1

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่าย ๆ ได้แก่ 你喜欢吃什么？(คุณชอบเกินอะไร Nǐ xǐhuan chī shénme?) นักเรียนตอบว่า 我喜欢吃泰国菜。(Wǒ xǐhuan chī tàiguócài。 ฉันชอบเกินอาหารไทย)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงพินอิน ได้แก่ sh, m, x, q, h, z, b, y, ang, ian, ia, ou, uo.

1.3 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม

1.4 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับสถานที่และกิจกรรม

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูบัตรภาพและบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทาง ได้แก่ 上面(Shàngmian ข้างบน)，下面(Xiàmian ข้างล่าง)，(前面 Qiánmian ข้างหน้า)，后面(Hòumian ข้างหลัง)，左边(Zuǒbian ข้างซ้าย)，右边(Yòubian ข้างขวา)。

และถามนักเรียนว่ามีใครอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางได้บ้างไหม (ถ้ามีให้นักเรียนที่อ่านได้อ่านออกเสียงที่นักเรียนอ่านได้) จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางตามครู

2.2 ครูติดบัตรภาพคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรคำศัพท์ขึ้น แล้วครูอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทางทีละคำ และเรียกนักเรียนมาติดบัตรคำศัพท์ให้ตรงกับบัตรภาพที่กระดาน จากนั้นครูตรวจสอบความถูกต้องแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์พร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกมการอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกมการอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง</u> รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น <u>เกมการอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง</u>

3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นักเรียนนั่ง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น<u>เกมการอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง</u> และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกมข้าคือผู้ชนะ</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกมข้าคือผู้ชนะ</u> รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น <u>เกมข้าคือผู้ชนะ</u>

4.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นักเรียนนั่ง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น <u>เกมข้าคือผู้ชนะ</u> และตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

ครูชูบัตรภาพให้นักเรียน ทบทวนการอ่านออกเสียงและความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับทิศทาง

คาบที่ 2

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่ายๆ ได้แก่ 老师在哪里？(คุณครูยืนอยู่ที่ไหน Lǎoshī zài nǎlǐ?) นักเรียนตอบว่า 老师在前面。(Lǎoshī zài qiánmiàn。 คุณครูยืนอยู่ด้านหน้า)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทาง ได้แก่ 上面(Shàngmian ข้างบน)，下面(Xià mian ข้างล่าง)，前面(Qiánmian ข้างหน้า)，后面(Hòumian ข้างหลัง)，左边(Zuǒbian ข้างซ้าย)，右边(Yòubian ข้างขวา)。

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูแถบประโยคและบัตรภาพของประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง ได้แก่ ประโยค 2.1-2.4 และซักถามนักเรียนว่ามีใครอ่านประโยคในแถบประโยคนี้

ได้บ้าง (ถ้ามีให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคในแถบประโยคที่อ่านได้) จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทางตามครู

2.2 ครูติดแถบประโยคที่เกี่ยวกับการบอกทิศทางที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของประโยคขึ้น แล้วครูอ่านออกเสียงประโยคในแถบประโยคที่เกี่ยวกับการบอกทิศทางทีละประโยคและเรียกนักเรียนมาเลือกบัตรภาพที่อยู่บนโต๊ะไปติดให้ตรงกับประโยคในแถบประโยค จากนั้นครูตรวจสอบความถูกต้องแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงแถบประโยคพร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกมการหยิบบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยค</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกมการหยิบบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยค</u> รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น<u>เกมการหยิบบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยคนี้</u>

3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นักเรียนนั่ง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละแถวแข่งขันกันเล่นเกมการทำท่าทายประโยคที่จับได้ และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกมด้านไหนแค่มองตาก็เข้าใจ</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกมด้านไหนแค่มองตาก็เข้าใจ</u> รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น <u>เกมด้านไหนแค่มองตาก็เข้าใจ</u>

4.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นักเรียนนั่ง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละแถวแข่งขันกันเล่น<u>เกมด้านไหนแค่มองตาก็เข้าใจ</u> และตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

ครูซักถามนักเรียนเพื่อทบทวนเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงและความหมายของประโยค 2.1-2.4 เกี่ยวกับทิศทาง

คาบที่ 3

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่าย ๆ ได้แก่ 你坐在哪里？(Nǐ zuò zài nǎlǐ? คุณหนั่งอยู่ไหน) นักเรียนตอบว่า 我坐在后面。(Wǒzuò zài hòumiàn。ฉันนั่งอยู่ข้างหลัง)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทาง ได้แก่ 上面(Shàngmian ข้างบน)，下面(Xiàmian ข้างล่าง)，前面(Qiánmian ข้างหน้า)，后面(Hòumian ข้างหลัง)，左边(Zuǒbian ข้างซ้าย)，右边(Yòubian ข้างขวา)。

1.3 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนอ่านออกเสียงบทสนทนาเกี่ยวกับการบอกทิศทาง

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูแถบประโยคและบัตรภาพของประโยคที่ใช้ในสถานที่ต่าง ๆ ได้แก่ ประโยค 2.5-2.8 และซักถามนักเรียนว่ามีใครอ่านประโยคในแถบประโยคนี้ได้บ้าง (ถ้ามี ให้นักเรียนอ่านบทสนทนาในแถบประโยคที่อ่านได้) จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทางตามครู

2.2 ครูติดแถบประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทางที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของประโยคขึ้น แล้วครูอ่านออกเสียงประโยคาในแถบประโยคที่เกี่ยวกับ

การบอกทิศทางทีละประโยคและเรียกนักเรียนมาหยิบบัตรภาพไปติดให้ตรงกับบทสนทนาในแถบประโยค จากนั้นครูตรวจสอบความถูกต้องแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงแถบประโยคพร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น เกมการหยิบบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยค (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น เกมการหยิบบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยค รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น เกมการหยิบบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยค

3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นักเรียนนั่ง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละแถวแข่งขันกันเล่น เกมการหยิบบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยค และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น เกมเป่ายิงฉุบ (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น เกมเป่ายิงฉุบ รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น เกมเป่ายิงฉุบ

4.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นักเรียนนั่ง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละแถวแข่งขันกันเล่นเกมเป่ายิงฉุบ และตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

5.1 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงและความหมายของประโยค 2.5-2.8 เกี่ยวกับการบอกทิศทางที่เรียนในวันนี้

5.2 แจกแบบทดสอบย่อย เรื่อง กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ที่ไหนตอนที่ 1 และให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อย (รายละเอียดของแบบทดสอบย่อยอยู่ในภาคผนวก

และสำหรับแบบทดสอบย่อย เรื่อง กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ที่ไหนตอนที่ 2 ครูจะทดสอบนักเรียนเป็นรายบุคคลนอกเวลาเรียน)

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. รูปภาพ
3. แถบประโยค
4. กระดาษ
5. ปากกา
6. ใบสลาก
7. ขวดโหล
8. นาฬิกาจับเวลา

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตการตอบคำถาม
2. สังเกตการณ์การอ่านออกเสียง และการสะกดคำศัพท์
3. ตรวจผลงานจากแบบทดสอบฉบับที่ 3 ตอนที่ 1
4. ประเมินจากการเล่นเกม

เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ใช้การผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

บันทึกหลังการสอน

คาบที่ 1 เกมที่ 1 การอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านคำศัพท์

ระยะเวลาการเล่นเกม

5 นาที

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ โดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ตามทำนองเพลงต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้

คาบที่ 1 เกมที่ 2 ข้าคือผู้ชนะ

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์

ระยะเวลาการเล่นเกม

10 นาที

อุปกรณ์

บัตรคำศัพท์

กระดาษ

ปากกา

ใบสลาก

ขวดโหล

วิธีการเล่น

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนตามแถวที่นั่ง

2. ครูเตรียมใบสลากของคำศัพท์ และใส่ใบสลากเข้าไปในขวดโหล

3. ครูให้นักเรียนเลือกเขียนคำศัพท์ที่เรียนในคาบคนละ 3 คำ ลงในกระดาษ จากนั้นเลือกนักเรียนแต่ละกลุ่มให้ทำการจับสลากพร้อมทั้งอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่จับได้ ถ้าคำศัพท์ที่อ่านออกเสียงไปนั้นเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนเขียนไว้ในกระดาษให้นักเรียนกากบาทลงไปบนคำศัพท์ที่ถูกต้อง หากกลุ่มใดมีคนกากบาทครบทั้ง 3 คำ กลุ่มนั้นจะได้คะแนน

4. ครูรวบรวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

คาบที่ 2 เกมที่ 3 จับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

8 นาที

อุปกรณ์

บัตรภาพ

แถบประโยค

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมบัตรภาพ และแถบประโยคที่ใช้ในชีวิตรประจำวัน

2. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 3-4 กลุ่มแลเลือกตัวแทนของกลุ่มออกมา

3. ครูติดแถบประโยคที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของบทสนทนาขึ้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงบทสนทนาพร้อมกัน

4. จากนั้นครูให้ตัวแทนนักเรียนในแต่ละกลุ่มมาหยิบบัตรบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยคที่ติดบนประดาน

คาบที่ 2 เกมที่4 ด้านไหนแค่มองตาก็เข้าใจ

วัดถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้อ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

10 นาที

อุปกรณ์

แถบประโยค

ใบสลาก

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมใบสลากของแถบประโยค และใส่ใบสลากเข้าไปในขวดโหล

2. ครูเตรียมแถบประโยค และติดแถบประโยคไว้ที่กระดาน แถบประโยคได้เรียนตามตัวอย่างต่อไปนี้

Shūbāo zài nǎlǐ？

1.书包在哪里？

Shūbāo zài yǐzi hòumian。

2.书包在椅子后面。

Qúnzi zài nǎlǐ？

3.裙子在哪里？

Qúnzi zài chuáng shàngmian。

4.裙子在床上面。

Shū zài nǎlǐ？

5.书在哪里？

Shū zài yǐzi shàngmian。

6.书在桌子上面。

Xiǎomāo zài nǎlǐ？

7. 小猫在哪里？

Xiǎomāo zài yǐzi shàngmian。

8.小猫在椅子上面。

3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ให้นักเรียนเลือกตัวแทนในกลุ่ม กลุ่มละ 1 คน

4. ครูได้จับสลาก 1 ใบ จากนั้นให้นักเรียนกลุ่มที่ 1 เริ่มทายประโยคก่อน เมื่อกลุ่มนั้นได้พูดประโยคใดประโยคหนึ่งออกมา ให้ครูบอกว่าประโยคที่ครูจับได้อยู่ด้านไหนของประโยคที่นักเรียนพูด ตัวอย่างเช่น ครูจับประโยค “2.书包在椅子后面。” นักเรียนกลุ่มที่ 1 ทายว่า “1.书包在哪里？” ครูพูดว่า “下面” อยู่ข้างล่าง (นักเรียนจะได้รู้ว่าประโยคที่ครูจับได้อยู่ข้างล่างของประโยค “1.书包在哪里？”) ต่อมานักเรียนกลุ่มที่ 2 ทายว่า “3.裙子在哪里？” ครูก็ต้องพูดว่า “上面” อยู่ข้างบน (นักเรียนจะรู้ว่าประโยคอยู่ระหว่างประโยค “1.书包在哪里？” กับประโยค “3.裙子在哪里？”) เป็นต้น

5. ทายแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่านักเรียนจะทายถูกว่าประโยคที่ครูจับได้ คือประโยคใด จากนั้นครูได้จับสลากใหม่ ให้นักเรียนกลุ่มที่ 2 เริ่มทายก่อน หากทายถูก 1 ประโยคได้ 5 คะแนน

6. ครูรวบรวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

คาบที่ 3 เกมที่ 5 จับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

8 นาที

อุปกรณ์

บัตรภาพ

แถบประโยค

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมบัตรภาพ และแถบประโยคที่ใช้ในชีวิตรประจำวัน

2. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 3-4 กลุ่มแลเลือกตัวแทนของกลุ่มออกมา

3. ครูติดแถบประโยคที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของประโยคขึ้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคพร้อมกัน

4. จากนั้นครูให้ตัวแทนนักเรียนในแต่ละกลุ่มมาหยิบบัตรบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยคที่ติดบนกระดาน

คาบที่ 3 เกมที่ 6 เกมเป่ายิ้งฉุบ

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

15 นาที

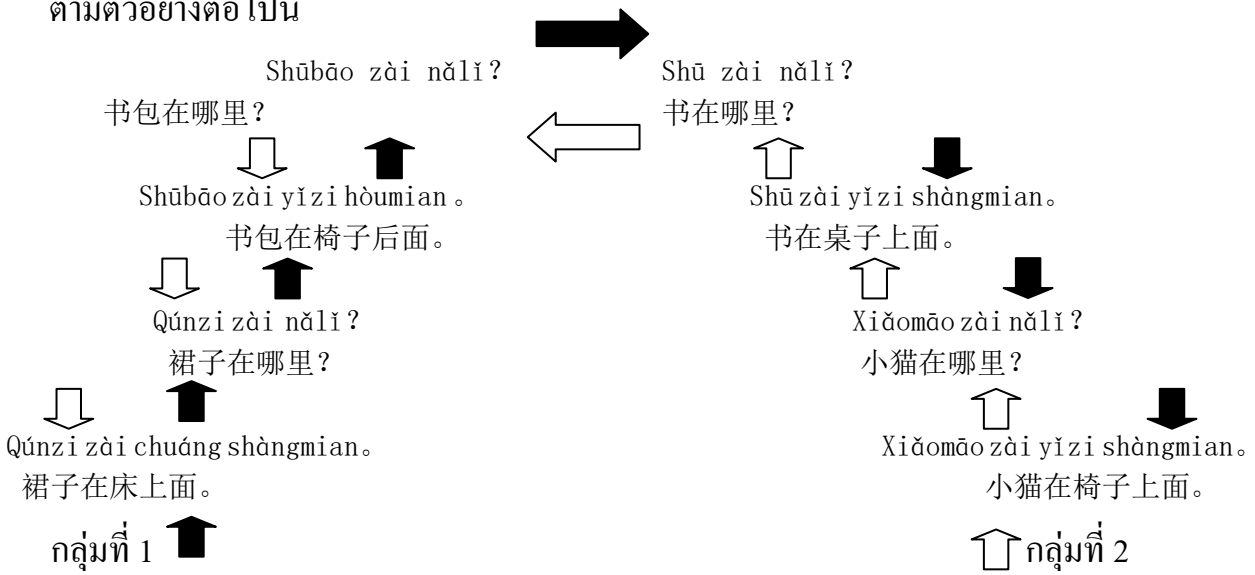
อุปกรณ์

แถบประโยคที่ประกอบด้วย ตัวอักษรจีนและพินอิน

นาฬิกาจับเวลา

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมแถบประโยค และติดแถบประโยคที่กระดานให้เรียบร้อย ตามตัวอย่างต่อไปนี้



2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เลือกตัวแทนในกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ออกมายืนเรียงกันที่หน้ากระดาน โดยกลุ่มที่ 1 ยืนด้านซ้าย กลุ่มที่ 2 ยืนด้านขวา

3. เริ่มการเล่นเกมโดยให้นักเรียนคนแรกของทั้ง 2 กลุ่มอ่านออกเสียงประโยคที่กระดาน

แบบทดสอบย่อย เรื่อง กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ที่ไหน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

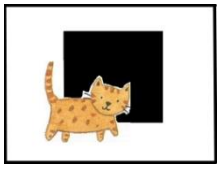
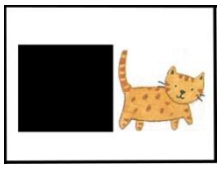
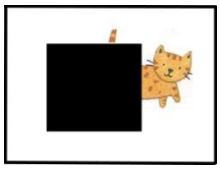
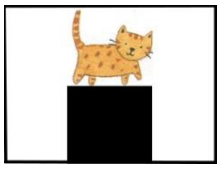
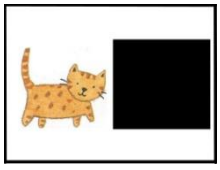
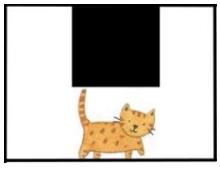
姓名 ชื่อ-นามสกุล_____班级 ระดับชั้น_____学号 เลขที่_____

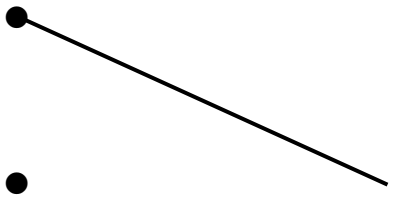
<u>ตอนที่ 1</u> การบอกความหมายของคำและประโยค

第一部分 理解词语和句子的含义。

1.1 จงโยงเส้นจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพให้ถูกต้อง (5 คะแนน)

请将下列图片和对应的词语连线。（5 分）

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 
6. 



- Hòumian
- 后面
- Qiánmian
- 前面
- Yòubian
- 右边
- Xiàmian
- 下面
- Shàngmian
- 上面
- Zuǒbian
- 左边

1.2 จงเลือกหมายเลขของรูปภาพในกรอบสี่เหลี่ยมไปใส่ให้ตรงกับประโยคต่อไปนี้ (5 คะแนน)

给下列图片选择相匹配的句子。（5 分）

<table>
<tr><td>（一）
 </td><td>（二）
 </td></tr>
<tr><td>（三）
 </td><td>（四）
 </td></tr>
<tr><td>（五）
 </td><td>（六）
 </td></tr>
</table>

ตัวอย่างเช่น

Wǒ qīdiǎn bàn shàngxué。

1.我七点半上学。 ((一))

Māo zài yǐzi xiàmian。

2.猫在椅子下面。 ( )

Māo zài yǐzi shàngmian。

3.猫在椅子上面。 ( )

Bówùguǎn zài nǎlǐ？

4.博物馆在哪里？ ( )

Hǎibiān zài nǎlǐ？

5.海边在哪里？ ( )

Tā zài yóubian。

6.她在右边。 ( )

<u>ตอนที่ 2</u> จงอ่านออกเสียงประโยคให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

第二部分 正确朗读句子。（10 分）

Hòumian

1. 后面

Zuǒbian

2. 左边

Yòubian

3. 右边

Xiàmian

4. 下面

Shūbāo zài nǎlǐ？

5. 书包在哪里？

Shūbāo zài yǐzi shàngmian。

6. 书包在椅子上面。

Māo zài nǎlǐ？

7. 猫在哪里？

Māo zài shūbāo qiánmian。

8. 猫在书包前面。

Bówùguǎn zài nǎlǐ？

9. 博物馆在哪里？

Bówùguǎn zài shāngchǎng yòubian。

10. 博物馆在商场右边。

แผนการสอนที่ 3

แบบประเมินการอ่านออกเสียงทดสอบย่อย เรื่อง กระเป๋าหนังสือของต้าหลงอยู่ที่ไหน

<u>ตอนที่ 2</u> จงอ่านออกเสียงประโยคให้ถูกต้อง

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
1																																									
2																																									
3																																									
4																																									
5																																									
6																																									
7																																									
8																																									
9																																									
10																																									
11																																									
12																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
13																																									
14																																									
15																																									
16																																									
17																																									
18																																									
19																																									
20																																									
21																																									
22																																									
23																																									
24																																									
25																																									
26																																									
27																																									
28																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
29																																									
30																																									
31																																									
32																																									
33																																									
34																																									
35																																									
36																																									
37																																									
38																																									
39																																									
40																																									
41																																									

เกณฑ์ระดับคะแนน 3 หมายถึง อ่านประโยคได้ถูกต้องโดยไม่ผิด

2 หมายถึง อ่านถูกต้องเป็นส่วนใหญ่มีผิดเล็กน้อย

1 หมายถึง อ่านไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

0 หมายถึง อ่านผิดหมด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

โรงเรียนชลบุรี **ภาคเรียนที่ 1** **ปีการศึกษา 2560**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) **ภาควิชา จ22204 ภาษาจีน**

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 **เวลา 3 คาบ** **วันเดือนปี**

เรื่องการเรียนรู้ไปว่ายน้ำที่ทะเล **ผู้สอน Mengyu Bao**

ผลการเรียนรู้

นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์ รวมทั้งประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง

3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง

4. นักเรียนสามารถบอกความหมายของประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลได้ถูกต้อง

สาระการเรียนรู้

1. คำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเล ได้แก่

1.1	游泳衣	Yóuyǒngyī	ชุดว่ายน้ำ
1.2	游泳	Yóuyǒng	ว่ายน้ำ
1.3	太阳帽	Tàiyángmào	หมวกกันแดด
1.4	晒太阳	Shàitàiyáng	อาบแดด

1.5	捡贝壳	Jiǎnbèiké	เก็บเปลือกหอย
1.6	钓鱼	Diàoyú	ตกปลา
1.7	蝴蝶	Húdié	ผีเสื้อ

2. ประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล ได้แก่

2.1 我们全家去芭提雅。 Wǒmen quánjiā qù bātíyǎ 。 พวกเราทุกคนทั้งครอบครัวไปพัทยากัน
2.2 太好了！ Tàihǎole ！ ดีมากๆเลย
2.3 我带上游泳衣。 Wǒ dàishàng yóuyǒngyī。 ฉันจะเอาชุดว่ายน้ำไป
2.4 我戴上太阳帽。 Wǒ dàishàng tàiyángmào。 ฉันจะใส่หมวกไป
2.5 他们在海边晒太阳。 Tāmen zài hǎibiān shàitàiyáng。 พวกเขาอาบแดดอยู่บนชายทะเล

2.6 他们在海边捡贝壳。 Tāmen zài hǎibiān jiǎn bèiké。 พวกเขาเก็บเปลือกหอยอยู่ที่ชายทะเล
2.7 妈妈，我们玩皮球。 Māma, wǒmen wán píqiú。 แม่ พวกเราไปเล่นลูกบอลยางกัน
2.8 爸爸，我们去游泳。 Bàba, wǒmen qù yóuyǒng。 พ่อ พวกเราไปว่ายน้ำกัน

กระบวนการเรียนรู้

คาบที่ 1

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่าย ๆ ได้แก่ 你的课本在哪里？(Nǐ de kèběn zài nǎlǐ? ตำราภาษาจีนของคุณอยู่ที่ไหน) นักเรียนตอบว่า 我的课本在桌子上面。(Wǒ de kèběn zài zhuōzǐ shàng。 ตำราภาษาจีนของฉันอยู่บนโต๊ะ)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงพินอิน ได้แก่ y, t, m, sh, j, b, k, d, h, ou, ong, i, ai, ao, ang, an, ei, e, iao, v, u, ie.

1.3 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับการบอกทิศทาง

1.4 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านประโยคเกี่ยวกับการบอกทิศทาง

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูบัตรภาพและบัตรคำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเล ได้แก่ 游泳衣(Yóuyǒngyī ชุดว่ายน้ำ)，游泳(Yóuyǒng ว่ายน้ำ)，太阳帽(Tàiyángmào หมวกกันแดด)，晒太阳(Shàitàiyáng อาบแดด)，捡贝壳(Jiǎnbèiké เก็บเปลือกหอย)，钓鱼(Diàoyú ตกปลา)，蝴蝶(Húdié ผีเสื้อ)。และถามนักเรียนว่ามีใครอ่านคำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเลได้บ้างไหม (ถ้ามีให้นักเรียนอ่านออกเสียงที่นักเรียนอ่านได้) จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเลตามครู

2.2 ครูติดบัตรภาพคำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเลที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรคำศัพท์ขึ้น แล้วครูอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเลทีละคำ และเรียกนักเรียนมาหยิบบัตรคำศัพท์ไปติดให้ตรงกับบัตรภาพคำศัพท์ที่กระดาน จากนั้นครูตรวจสอบความถูกต้องแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์พร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกมการอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกมการอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง</u> รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น <u>เกมการอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง</u>

3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น <u>เกมการอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง</u> และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น เกมมายเปเปอร์ (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น เกมมายเปเปอร์ รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น เกมมายเปเปอร์

4.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น เกมมายเปเปอร์ใกล้มาถึงแล้ว และตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

ครูชูบัตรภาพให้นักเรียน ทบทวนการอ่านออกเสียงและความหมายของคำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยว

คาบที่ 2

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่าย ๆ ได้แก่ 去海边要带上什么？(ไปเที่ยวทะเลต้องเอาอะไรไป Qù hǎibiān yào dàishàng shénme?) นักเรียนตอบว่า 去海边要带上游泳衣。(Qù hǎibiān yàodài shàng yóuyóngyī 。 ไปเที่ยวทะเลต้องเอาชุดว่ายน้ำไป)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเล ได้แก่ 游泳衣(Yóuyǒngyī ชุดว่ายน้ำป), 游泳(Yóuyǒng ว่ายน้ำ), 太阳帽(Tàiyángmào หมวกกันแดด), 晒太阳(Shàitàiyáng อาบแดด), 捡贝壳(Jiǎnbèiké เก็บเปลือกหอย), 钓鱼(Diàoyú ตกปลา), 蝴蝶(Húdié ผีเสื้อ)。

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูแถบประโยคและบัตรภาพของประโยคที่ใช้ในการเที่ยวทะเล ได้แก่ ประโยค 2.1-2.4 และซักถามนักเรียนว่ามีใครอ่านประโยคในแถบประโยคนี้ได้บ้าง (ถ้ามีให้นักเรียนอ่านบทสนทนาในแถบประโยค) จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลตามครู

2.2 ครูติดแถบประโยคเกี่ยวกับเที่ยวทะเลที่กระดาน จากนั้นครูวางชูบัตรภาพของประโยคไว้บนโต๊ะขึ้น แล้วครูอ่านออกเสียงประโยคในแถบประโยคที่เกี่ยวกับการเที่ยวทะเลทีละประโยคและเรียกนักเรียนมาหยิบบัตรภาพไปติดให้ตรงกับประโยคในแถบประโยค จากนั้นครูตรวจสอบความถูกต้องแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงแถบประโยคพร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u> รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น <u>เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u>

3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น <u>เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u> และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกมตามหาประโยค</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกมตามหาประโยค</u> รวมทั้งให้นักเรียนทอดลองเล่น <u>เกม ตามหาประโยค</u>

4.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น <u>เกมตามหาประโยค</u> และตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

ครูซักถามนักเรียนเพื่อทบทวนเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงและความหมายของประโยค 2.1-2.4 เกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลที่เรียนในวันนี้

คาบที่ 3

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

1.1 ครูทักทายนักเรียนโดยใช้คำพูดง่ายๆ ได้แก่ 你喜欢游泳吗？(nǐ xǐhuan yóuyǒng ma? คุณชอบว่ายน้ำไหมฉันชอบหรือไม่ชอบว่ายน้ำ) นักเรียนตอบว่า 我喜欢/不喜欢游泳。(wǒ xǐhuan/bùxǐhuan yóuyǒng。ฉันชอบ/ ไม่ชอบว่ายน้ำ)

1.2 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงคำศัพท์ที่ใช้ในการไปเที่ยวทะเล ได้แก่ 游泳衣(Yóuyǒngyī ชุดว่ายน้ำ)，游泳(Yóuyǒng ว่ายน้ำ)，太阳帽(Tàiyángmào หมวกกันแดด)，晒太阳(Shàitàiyáng อาบแดด)，捡贝壳(Jiǎnbèiké เก็บเปลือกหอย)，钓鱼(Diàoyú ตกปลา)，蝴蝶(Húdié ผีเสื้อ)。

1.3 ให้นักเรียนตอบคำถามของครูเกี่ยวกับการทบทวนการอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล

2) ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

2.1 ครูชูแถบประโยคและบัตรภาพของประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเล ได้แก่ ประโยค 2.5-2.8 และซักถามนักเรียนว่ามีใครอ่านประโยคในแถบประโยคนี้ได้บ้าง (ถ้ามีให้นักเรียนอ่านบทสนทนาในแถบประโยคที่อ่านได้) จากนั้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลตามครู

2.2 ครูติดแถบประโยคที่ใช้ในการเที่ยวทะเลที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของประโยคไว้บนโต๊ะ แล้วครูอ่านออกเสียงประโยคในแถบประโยคที่เกี่ยวกับการเที่ยวทะเลทีละประโยคและเรียกนักเรียนมาหยิบบัตรภาพไปติดให้ตรงกับประโยคในแถบประโยค จากนั้นครูตรวจสอบความถูกต้องแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงแถบประโยคพร้อมกัน 1-2 ครั้ง

3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

3.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u> รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น <u>เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u>

3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น <u>เกมจับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค</u> และตัดสินผลการแข่งขัน

4) ขั้นนำไปใช้ (Production)

4.1 ครูอธิบายวิธีการเล่น <u>เกมการเรียงคำให้เป็นประโยค</u> (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก) และสาธิตการเล่น <u>เกมการเรียงคำให้เป็นประโยค</u> รวมทั้งให้นักเรียนทดลองเล่น <u>เกม การเรียงคำให้เป็นประโยค</u>

4.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันเล่น <u>เกมการเรียงคำให้เป็นประโยค</u> และตัดสินผลการแข่งขัน

5) ขั้นสรุป (Wrap up)

5.1 ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงและความหมายของประโยคเกี่ยวกับการไปเที่ยวทะเลที่เรียนในวันนี้

5.2 แจกแบบทดสอบย่อย เรื่อง ไปว่ายน้ำที่ทะเลตอนที่ 1 และให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อย (รายละเอียดของแบบทดสอบย่อยอยู่ในภาคผนวกและสำหรับแบบทดสอบย่อย เรื่อง ไปว่ายน้ำที่ทะเลตอนที่ 2 ครูจะทดสอบนักเรียนเป็นรายบุคคลนอกเวลาเรียน)

สื่อการเรียนการสอน

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. แถบประโยค
4. เก้าอี้ 7 ตัว
5. ขวดโหล
6. ใบสลาก

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตการตอบคำถาม
2. สังเกตการณ์การอ่านออกเสียง และการสะดกคำศัพท์
3. ตรวจผลงานจากแบบทดสอบฉบับที่ 4 ตอนที่ 1
4. ประเมินจากการเล่นเกม

เกณฑ์การวัดและประเมินผล

ใช้การผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

บันทึกหลังการสอน

คาบที่ 1 เกมที่ 1 การอ่านคำศัพท์ตามทำนองเพลง

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านคำศัพท์

ระยะเวลาการเล่นเกม

5 นาที

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีการเล่น

ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ โดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ตามทำนองเพลงต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้

คาบที่ 1 เกมที่ 2 มายเปเปอร์

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านคำศัพท์ มีความสนุกสนานในการอ่านคำศัพท์

ระยะเวลาการเล่นเกม

10 นาที

อุปกรณ์

บัตรคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมบัตรคำศัพท์ 30 ใบ ด้านหน้าบัตรคำมีคำศัพท์ประกอบด้วย พินอิน และตัวอักษรจีน ด้านหลังบัตรคำมีสัญลักษณ์ที่แสดงคะแนน

บัตรคำศัพท์มีตัวอย่างตามต่อไปนี้

ด้านหน้า	ด้านหลัง
Shàngmian 上面	

สัญลักษณ์ที่แสดงคะแนนมีดังต่อไปนี้

หมายถึงบวก5คะแนน	หมายถึงลบ5คะแนน
หมายถึงบวก10คะแนน	หมายถึงลบ10คะแนน
หมายถึงบวก20คะแนน	หมายถึงลบ20คะแนน
	หมายถึงคะแนนจะเป็น 0

บัตรคำศัพท์แต่ละใบจะแยกคำศัพท์และคะแนนออกมา เช่นด้านหน้าเป็นคำศัพท์ประกอบด้วย อักษรจีนและพินอิน ส่วนด้านหลังบัตรคำศัพท์ครูได้กำหนดคะแนนไว้ด้านหลังบัตรคำแต่ละใบมีคะแนนดังนี้

+5 หมายถึง บวก 5 คะแนน

+10 หมายถึง บวก 10 คะแนน

+20 หมายถึง บวก 20 คะแนน

-5 หมายถึง ลบ 5 คะแนน

-10 หมายถึง ลบ 10 คะแนน

-20 หมายถึง ลบ 20 คะแนน

ระเบิด หมายถึง คะแนนหายไปหมดเป็น 0 คะแนน

บัตรคำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นเกมตามตัวอย่างต่อไปนี้

ด้านหน้า	ด้านหลัง
Shàngmian 上面	+5

2. ครูติดบัตรคำศัพท์และชูด้านหน้าของบัตรคำศัพท์ไว้ที่กระดาน แล้วเรียงบัตรคำศัพท์ให้เรียบร้อย โดยไม่ให้นักเรียนมอบเห็นด้านหลังของบัตรคำศัพท์

3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ให้กลุ่มที่ 1 เลือกบัตรคำศัพท์ และอ่านออกเสียงคำศัพท์พร้อมกัน จากนั้นครูถามกลุ่มที่ 1 ว่าจะเอาคะแนนของบัตรคำศัพท์ใบนี้ไหม ถ้านักเรียนส่วนใหญ่ของกลุ่มที่ 1 ตัดสินใจว่าจะเอาคะแนนของบัตรคำศัพท์ใบนี้ ครูค่อยชูด้านหลังบัตรคำศัพท์ และให้นักเรียนทราบว่าได้คะแนนเท่าไร

4. ครูรวบรวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

คาบที่ 2 เกมที่ 3 จับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

8 นาที

อุปกรณ์

บัตรภาพ

แถบประโยค

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมบัตรภาพ และแถบประโยคที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 3-4 กลุ่มแลเลือกตัวแทนของกลุ่มออกมา

3. ครูติดแถบประโยคที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของประโยคขึ้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคพร้อมกัน

4. จากนั้นครูให้ตัวแทนนักเรียนในแต่ละกลุ่มมาหยิบบัตรบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยคที่ติดบนประดาน

คาบที่ 2 เกมที่ 4 ตามหาประโยค

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้อ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

10 นาที

อุปกรณ์

แถบประโยค

เก้าอี้ 7 ตัว

ใบสลาก

ขวดโหล

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมใบสลากของแถบประโยค และใส่ใบสลากเข้าไปในขวดโหล

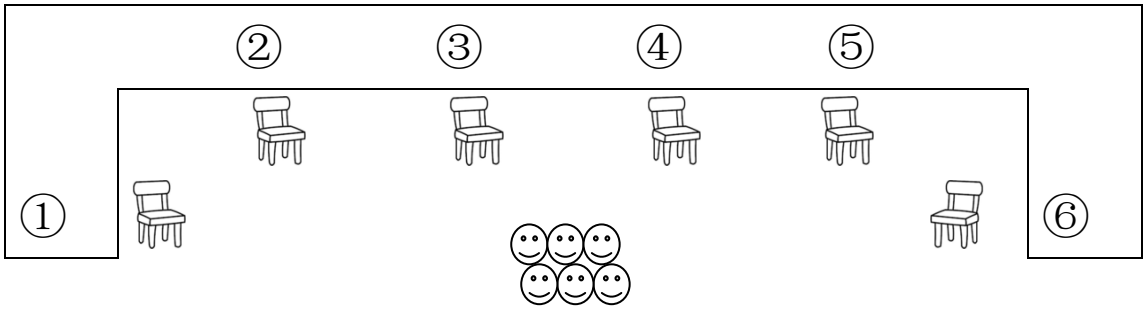
2. ครูเตรียมแถบประโยค และติดแถบประโยคไว้ที่ผนังหน้าห้องเรียน

แถบประโยคตามตัวอย่างต่อไปนี้

Wǒ qù hǎibiān yóuyǒng。 ① 我去海边游泳。	Wǒ qù hǎibiān jiǎn bèiké。 ② 我去海边捡贝壳。
Wǒ qù hǎibiān shài tàiyáng。 ③ 我去海边晒太阳。	Wǒ qù hǎibiān diàoyú。 ④ 我去海边钓鱼。
Wǒ chuāngshàng yóuyǒngyī。 ⑤ 我穿上游泳衣。	Wǒ dàishàng tàiyángmào。 ⑥ 我戴上太阳帽。

3. ครูจัดเตรียมเก้าอี้วางไว้หน้าห้องเรียน เก้าอี้กับแถบประโยคที่ติดไว้ในผนังหน้าห้องมีจำนวนเท่ากัน ตามตัวอย่างต่อไปนี้

หน้าห้องเรียน



4. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เลือกผู้เล่นในกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ออกมายืนเรียงกันตรงกลางเก้าอี้ การเล่นเกมนี้เพื่อแข่งขันความสามารถในการฟังประโยค ผู้เล่นแต่ละคนต้องพยายามแย่งกันนั่งเก้าอี้ที่ไม่มีประโยคที่ตรงกับคนพูด

5. เริ่มการเล่นเกม ครูเลือกนักเรียนที่นั่งอยู่ทำการจับสลากพร้อมทั้งอ่านออกเสียงประโยคที่จับได้ เมื่ออ่านจบ ครูนับ 1, 2, 3 เพื่อให้ผู้เล่นที่ยืนอยู่รีบวิ่งไปแย่งกันนั่งเก้าอี้ที่ไม่มีประโยคที่ตรงกับคนพูด ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่นั่งอยู่ทำการจับสลากได้ประโยค ① เมื่ออ่านประโยคนี้จบ ครูนับ 1, 2, 3 ผู้เล่นที่ยืนอยู่ตรงกลางเก้าอี้รีบวิ่งไปแย่งกันนั่งเก้าอี้หมายเลข ②, ③, ④, ⑤, ⑥ ยกเว้น เก้าอี้หมายเลข ① ผู้เล่นที่มีที่นั่งหรือผู้เล่นที่นั่งเก้าอี้หมายเลขที่ถูกต้อง ถือว่าเป็นผู้ชนะ ได้คนละ 1 คะแนน ให้กลับไปอยู่กับกลุ่มตัวเอง แล้วเปลี่ยนผู้เล่นกลุ่มคนอื่นออกมาเล่นต่อ ผู้เล่นที่ไม่มีที่นั่งหรือผู้เล่นที่นั่งเก้าอี้หมายเลขที่ไม่ถูกต้อง ถือว่าเป็นผู้แพ้เกม ไม่มีคะแนน แล้วให้เล่นต่อ

6. เล่นอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ ครูรวบรวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

คาบที่ 3 เกมที่ 5 จับคู่บัตรภาพให้ตรงกับแถบประโยค

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงประโยค

ระยะเวลาการเล่นเกม

8 นาที

อุปกรณ์

บัตรภาพ

แถบประโยค

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมบัตรภาพ และแถบประโยคที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ครูแบ่งนักเรียนเป็น 3-4 กลุ่มแลเลือกตัวแทนของกลุ่มออกมา

3. ครูติดแถบประโยคที่กระดาน จากนั้นครูชูบัตรภาพของประโยคขึ้นให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคพร้อมกัน

4. จากนั้นครูให้ตัวแทนนักเรียนในแต่ละกลุ่มมาหยิบบัตรบัตรภาพไปติดให้ตรงกับแถบประโยคที่ติดบนประดาน

คาบที่ 3 เกมที่ 6 เรียงคำศัพท์ให้เป็นประโยค

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์

ระยะเวลาการเล่นเกม

10 นาที

อุปกรณ์

บัตรคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม

2. ครูเตรียมบัตรคำศัพท์

ก่อนเริ่มการเล่นเกมครูแจกบัตรคำศัพท์ให้นักเรียนในกลุ่ม คนละ1ใบ จากนั้นครูพูดประโยคใดประโยคหนึ่งที่เรียนในวันนี้ แล้วนับ 1-10 เพื่อให้นักเรียนนำบัตรคำศัพท์ที่ครูพูดมาเรียงเป็นประโยคหน้าชั้นเรียน แล้วพูดพร้อมกันว่า “好了เสร็จแล้ว” กลุ่มที่ทำเร็วที่สุด และสามารถเรียงบัตรคำศัพท์ให้เป็นประโยคที่ถูกต้องถือว่าเป็นผู้ชนะได้ 5 คะแนน กลุ่มแพ้ไม่มีคะแนน

3. ครูรวบรวมคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

แบบทดสอบย่อย เรื่อง ไปว่ายน้ำที่ทะเล

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

姓名 ชื่อ-นามสกุล_____班级 ระดับชั้น_____学号 เลขที่_____

<u>ตอนที่ 1</u> การบอกความหมายของคำและประโยค

第一部分 理解词语和句子的含义。

1.1 จงโยงเส้นจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพให้ถูกต้อง (5 คะแนน)

请将下列图片和对应的词语连线。（5 分）

1. ●

2. ●

3. ●

4. ●

5. ●

6. ●

Diàoyú

● 钓鱼

Húdié

● 蝴蝶

Yóuyǒng

● 游泳

Jiǎnbèiké

● 捡贝壳

Shàitàiyáng

● 晒太阳

Yóuyǒngyī

● 游泳衣

1.2 จงเลือกหมายเลขของรูปภาพในกรอบสี่เหลี่ยมไปใส่ให้ตรงกับประโยคต่อไปนี้ (5 คะแนน)

给下列图片选择相匹配的句子。（5 分）

<table>
<tr><td>（一）
 </td><td>（二）
 </td></tr>
<tr><td>（三）
 </td><td>（四）
 </td></tr>
<tr><td>（五）
 </td><td>（六）
 </td></tr>
</table>

ตัวอย่างเช่น

Wǒ qī diǎn bàn shàngxué。

1.我七点半上学。 ((一))

Tāmen zài jiǎn bèiké。

2.他们在捡贝壳。 ( )

Tā qù hǎibiān shài tàiyáng。

3.她去海边晒太阳。 ( )

Tā dàishàng yóuyǒngyiī。

4.她带上游泳衣。 ( )

Tāmen zài yóuyǒng。

5.他们在游泳。 ( )

Tā dàishàng tàiyángmào。

6.他带上太阳帽。 ( )

<u>ตอนที่ 2</u> จงอ่านออกเสียงประโยคให้ถูกต้อง (10 คะแนน)

第二部分 正确朗读句子。（10 分）

Yóuyǒng

1.游泳

Jiǎnbèiké

2.捡贝壳

Shàitàiyáng

3.晒太阳

Diàoyú

4.钓鱼

Húdié

5. 蝴蝶

Tā zài hǎibiān jiǎn bèiké。

6.他在海边捡贝壳。

Wǒmen dàishàng yóuyǒngyī。

7.我们带上游泳衣。

Wǒmen dàishàng tàiyángmào。

8.我们戴上太阳帽。

Tā qù hǎibiān shài tàiyáng。

9.她去海边晒太阳。

Tāmen zài hǎibiān diàoyú。

10.他们在海边钓鱼。

แผนการสอนที่ 4

แบบประเมินการอ่านออกเสียงทดสอบย่อย เรื่อง ไปว่ายน้ำที่ทะเล

<u>ตอนที่ 2</u> จงอ่านออกเสียงประโยคให้ถูกต้อง

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
1																																									
2																																									
3																																									
4																																									
5																																									
6																																									
7																																									
8																																									
9																																									
10																																									
11																																									
12																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
13																																									
14																																									
15																																									
16																																									
17																																									
18																																									
19																																									
20																																									
21																																									
22																																									
23																																									
24																																									
25																																									
26																																									
27																																									
28																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
29																																									
30																																									
31																																									
32																																									
33																																									
34																																									
35																																									
36																																									
37																																									
38																																									
39																																									
40																																									
41																																									

เกณฑ์ระดับคะแนน 3 หมายถึง อ่านประโยคได้ถูกต้องโดยไม่ผิด

2 หมายถึง อ่านถูกต้องเป็นส่วนใหญ่มีผิดเล็กน้อย

1 หมายถึง อ่านไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

0 หมายถึง อ่านผิดหมด

แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 (ก่อนเรียน)

姓名 ชื่อ-นามสกุล_____班级 ระดับชั้น_____学号 เลขที่_____

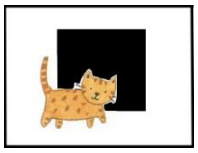
ตอนที่ 1 การบอกความหมายของคำศัพท์และประโยค

第一部分 理解词语和句子的含义。

1.1 จงเลือกภาพที่มีความหมายตรงตามคำศัพท์ที่ครูออกเสียง โดยเขียนหมายเลขใต้ภาพตามลำดับที่ได้ยิน (5 คะแนน)

根据听到的词语的顺序为图片标上序号。（5 分）

（ 一 ） （ ） （ ）



（ ） （ ） （ ）

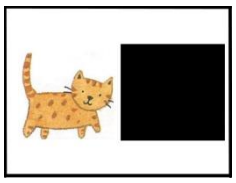
1.2 จงเลือกหมายเลขของคำศัพท์ในกรอบสี่เหลี่ยมไปใส่ให้ตรงกับรูปภาพต่อไปนี้ (5 คะแนน)

给下列图片选择正确的词语，将序号填入括号里。（5 分）

Shàngxué ① 上学	Zuǒbiān ② 左边	Shuāyá ③ 刷牙
Gōngkè ④ 功课	Jiǎnbèiké ⑤ 捡贝壳	Bówùguǎn ⑥ 博物馆

1. (①)

2. ( )



3. ( )

4. ( )

5. ( )

6. ( )

1.3 จงเลือกประโยคที่มีความหมายตรงตามรูปภาพ โดยเขียนหมายเลขของประโยคลงในช่องว่างใต้รูปภาพ (5 คะแนน)

看图片选择正确的句子，将序号填入括号里。（5 分）

 1. （ ① ）	Wǒ qī diǎn bàn shàngxué。 ①我七点半上学。
	Wǒ qī diǎn bàn xǐliǎn。 ②我七点半洗脸。
 2. （ ）	Nǐ jǐdiǎn xǐzǎo? ①你几点洗澡？
	Wǒ sāndiǎn shuìjiào。 ②我三点睡觉。

 3.（　　）	Wǒ qù shāngchǎng。 ① 我去商场。
	Wǒ qù cānjiā tā de shēngrìwǎnhuì。 ②我去参加他的生日晚会。
 4.（　　）	Māo zài yǐzi shàngmian。 ①猫在椅子上面。
	Māo zài zhuōzi yòubian。 ②猫在桌子右边。
 5.（　　）	Tā zài hǎibiān yóuyǒng。 ①她在海边游泳。
	Tā qù hǎibiān shàitàiyáng。 ②她去海边晒太阳。
 6.（　　）	Tā zài xǐzǎo。 ①她在洗澡。
	Tā zài yòubian。 ②她在右边。

1.4 จงโยงเส้นจับคู่ประโยคกับรูปภาพให้ถูกต้อง (5 คะแนน)

请将下列的图片和对应的句子连线。（5 分）

1.

2.

3.

4.

5.

6.

- Tāmen zài yóuyǒng。
- 他们在游泳。
- Wǒ qī diǎn bàn shàngxué。
- 我七点半上学。
- Wǒ shídiǎn shuìjiào。
- 我十点睡觉。
- Wǒmen qù chī zhōngguócài。
- 我们去吃中国菜。
- Wǒ liùdiǎn shí fēn xǐliǎn。
- 我六点十分洗脸。
- Hǎibiān zài nǎlǐ？
- 海边在哪里？

ตอนที่ 2 การอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยค

第二部分 朗读词语和句子。

2.1 จงอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้ (15คะแนน)

正确的朗读下列词语。（15 分）

1. 放学 Fàngxué	2. 海边 Hǎibiān	3. 后面 Hòumiàn	4. 钓鱼 Diàoyú	5. 洗脸 Xǐliǎn

2.2 จงอ่านออกเสียงประโยคต่อไปนี้ (15คะแนน)

正确的朗读下列句子。（15 分）

Wǒ liù diǎn shí fēn xǐliǎn。

6. 我六点十分洗脸。

Wǒ zài diàoyú。

7. 我在钓鱼。

Wǒ cānguān bówùguǎn。

8. 我参观博物馆。

Tā zài yòubiān。

9. 她在右边。

Tā zài xǐzǎo。

10. 她在洗澡。

แบบประเมินการอ่านออกเสียงภาษาจีน

ก่อนเรียน

<u>ตอนที่ 2</u> จงอ่านออกเสียงประโยคให้ถูกต้อง

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
1																																									
2																																									
3																																									
4																																									
5																																									
6																																									
7																																									
8																																									
9																																									
10																																									
11																																									
12																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
13																																									
14																																									
15																																									
16																																									
17																																									
18																																									
19																																									
20																																									
21																																									
22																																									
23																																									
24																																									
25																																									
26																																									
27																																									
28																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
29																																									
30																																									
31																																									
32																																									
33																																									
34																																									
35																																									
36																																									
37																																									
38																																									
39																																									
40																																									
41																																									

เกณฑ์ระดับคะแนน 3 หมายถึง อ่านประโยคได้ถูกต้องโดยไม่ผิด

2 หมายถึง อ่านถูกต้องเป็นส่วนใหญ่มีผิดเล็กน้อย

1 หมายถึง อ่านไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

0 หมายถึง อ่านผิดหมด

แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (หลังเรียน)

姓名 ชื่อ-นามสกุล_____班级 ระดับชั้น_____学号 เลขที่_____

ตอนที่ 1 การบอกความหมายของคำศัพท์และประโยค

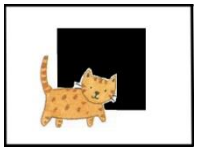
第一部分 理解词语和句子的含义。

1.1 จงเลือกภาพที่มีความหมายตรงตามคำศัพท์ที่ครูออกเสียง โดยเขียนหมายเลขไต้ภาพตามรำดับที่ได้ยิน (5 คะแนน)

根据听到的词语的顺序为图片标上序号。（5 分）

（ 一 ）

（ ）



（ ）

（ ）

（ ）

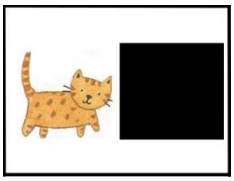
（ ）

1.2 จงเลือกหมายเลขของคำศัพท์ในกรอบสี่เหลี่ยมไปใส่ให้ตรงกับรูปภาพต่อไปนี้ (5 คะแนน)

给下列图片选择正确的词语，将序号填入括号里。（5 分）

Shàngxué ① 上学	Zuǒbiān ② 左边	Shuāyá ③ 刷牙
Gongke ④ 功课	Jiǎnbèiké ⑤ 捡贝壳	Bówúguǎn ⑥ 博物馆

1. (①) 2. ( ) 3. ( )



4. ( ) 5. ( ) 6. ( )

1.3 จงเลือกประโยคที่มีความหมายตรงตามรูปภาพ โดยเขียนหมายเลขของประโยคลงในช่องว่างให้รูปภาพ (5 คะแนน)

看图片选择正确的句子，将序号填入括号里。（5 分）

 1. （ ① ）	Wǒ qī diǎn bàn shàngxué。 ①我七点半上学。
	Wǒ qī diǎn bàn xǐliǎn。 ②我七点半洗脸。
 2. （ ）	Wǒ qù shāngchǎng。 ①我去商场。
	Wǒ qù cānjiā tā de shēngrìwǎnhuì。 ②我去参加他的生日晚会。

 3.（.....）	Wǒ sāndiǎn shuìjiào。 ① 我三点睡觉。
	Nǐ jǐdiǎn xǐzǎo。 ②你几点洗澡？
 4.（.....）	Tā zài yòubian。 ①她在右边。
	Tā zài xǐzǎo。 ②她在洗澡。
 5.（.....）	Māo zài zuōzi yòubian。 ①猫在桌子右边。
	Māo zài yǐzi shàngmian。 ②猫在椅子上面。
 6.（.....）	Tā qù hǎibiān shài tàiyáng。 ①她去海边晒太阳。
	Tā zài hǎibiān yóuyǒng。 ②她在海边游泳。

1.4 จงโยงเส้นจับคู่ประโยคกับรูปภาพให้ถูกต้อง (5 คะแนน)

请将下列的图片和对应的句子连线。（5 分）

1.

2.

3.

4.

5.

6.

- Tāmen zài yóuyǒng。
- 他们在游泳。
- Wǒ qī diǎn bàn shàngxué。
- 我七点半上学。
- Wǒ shídiǎn shuìjiào。
- 我十点睡觉。
- Wǒmen qù chī zhōngguócài。
- 我们去吃中国菜。
- Hǎibiān zài nǎlǐ？
- 海边在哪里？
- Wǒ liùdiǎn shífēn xǐliǎn。
- 我六点十分洗脸。

ตอนที่ 2 การอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยค

第二部分 朗读词语和句子。

2.1 จงอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้ (15คะแนน)

正确的朗读下列词语。（15 分）

1. 海边 Hǎibiān	2. 放学 Fàngxué	3. 钓鱼 Diàoyú	4. 洗脸 Xǐliǎn	5. 后面 Hòumiàn

2.2 จงอ่านออกเสียงประโยคต่อไปนี้ (15คะแนน)

正确的朗读下列句子。（15 分）

Tā zài yòubiān。

6. 她在右边。

Wǒ liùdiǎn shífēn xǐliǎn。

7. 我六点十分洗脸。

Tā zài xǐzǎo。

8. 她在洗澡。

Wǒ zài diàoyú。

9. 我在钓鱼。

Wǒ cānguān bówùguǎn。

10. 我参观博物馆。

แบบประเมินการอ่านออกเสียงภาษาจีน

หลังเรียน

<u>ตอนที่ 2</u> จงอ่านออกเสียงประโยคให้ถูกต้อง

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
1																																									
2																																									
3																																									
4																																									
5																																									
6																																									
7																																									
8																																									
9																																									
10																																									
11																																									
12																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
13																																									
14																																									
15																																									
16																																									
17																																									
18																																									
19																																									
20																																									
21																																									
22																																									
23																																									
24																																									
25																																									
26																																									
27																																									
28																																									

ชื่อ-สกุล	ข้อที่ 1				ข้อที่ 2				ข้อที่ 3				ข้อที่ 4				ข้อที่ 5				ข้อที่ 6				ข้อที่ 7				ข้อที่ 8				ข้อที่ 9				ข้อที่ 10				รวมคะแนน
	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	
29																																									
30																																									
31																																									
32																																									
33																																									
34																																									
35																																									
36																																									
37																																									
38																																									
39																																									
40																																									
41																																									

เกณฑ์ระดับคะแนน 3 หมายถึง อ่านประโยคได้ถูกต้องโดยไม่ผิด

2 หมายถึง อ่านถูกต้องเป็นส่วนใหญ่มีผิดเล็กน้อย

1 หมายถึง อ่านไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

0 หมายถึง อ่านผิดหมด

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	Miss. Mengyu Bao
วัน เดือน ปีเกิด	6 พฤษภาคม พ.ศ. 2531
สถานที่เกิด	China
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยบูรพา ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี
ตำแหน่งและประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2556-ปัจจุบัน	ครูสอนภาษาจีน โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554	ศิลปศาสตรบัณฑิต (การจัดการธุรกิจการค้าและการท่องเที่ยว) Guangxi University for Nationalities, China
พ.ศ. 2554	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับชาวต่างประเทศ) มหาวิทยาลัยบูรพา
พ.ศ. 2560	การศึกษามหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยบูรพา