

การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนของนักศึกษาธุรกิจการโรงแรม ผ่านเกมในชั้นเรียน
เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาจีน ทักษะทางอารมณ์และสังคม

Development of Chinese Language Learning Activities of Hotel Business Students
through Game-Based Learning to Enhance Chinese Communication, Emotional and
Social Skills

ปิยะดา ศรีบุญศรีดี

โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Piyada Sribusdi

School of Tourism and Hospitality Management, Suan Dusit University

วันที่รับ (Received) : 10 October 2021

วันที่แก้ไขเสร็จ (Revised) : 28 December 2021

วันที่ตอบรับ (Accepted) : 29 December 2021

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม เพื่อช่วยเสริมสร้างทักษะภาษาจีน ทักษะทางอารมณ์และสังคม 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาจีนก่อนและหลังกิจกรรม 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะทางอารมณ์และสังคม 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาธุรกิจการโรงแรม มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา ภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย รวม 67 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบทดสอบทักษะภาษาจีน แบบประเมินทักษะทางอารมณ์และสังคม แผนกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนผ่านเกม และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t- test ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาจีน ทักษะทางอารมณ์และสังคม หลังเรียนสูงกว่าช่วงก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือด้านกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม หัวข้อการช่วยทำให้นักศึกษามีทัศนคติที่ดีขึ้นในการเรียนภาษาจีน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม สามารถพัฒนาทักษะภาษาจีน ทักษะทางอารมณ์และสังคม ของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนการสอน; เกม; ทักษะภาษาจีน; ทักษะทางอารมณ์; ทักษะทางสังคม

Abstract

The purposes of this research were 1) to develop activities for teaching Chinese in the classroom through games to enhance the students' Mandarin Chinese language skills, emotional and social skills 2) to compare the learning achievement of Mandarin Chinese language skills and emotional and social skills between the pre and post semester periods 3) to study the students' satisfaction with the activities of teaching the Mandarin Chinese language. The research population consisted of 67 students in the Hotel Business of Suan Dusit University who enrolled in Chinese for Interpretation Course. The research instruments were a test of Chinese language skills, an assessment of emotional and social skills, an activity plan for teaching Mandarin Chinese in classrooms through games and a satisfaction survey questionnaire. The statistics used in this study were percentage, mean, standard deviation and pair samples t-test. The results found that the students' learning achievement in Mandarin Chinese language skills, the emotional and social skills after teaching through games was significantly higher than in the pre-study period at the .01 level. The students' overall satisfaction was at a high level with 4.42 mean score. The most satisfying aspect was Chinese language teaching activities in classrooms through games, especially in the topic that helping students to have a better attitude in learning Chinese showed mean score at 4.81 The results also proved that activities for teaching Mandarin Chinese in the classroom through game was an effective tool in developing the four Chinese language skills along with the emotional and social skills.

Keywords: Teaching Activities; Games; Chinese Language Skills; Emotional Skills; Social skills

บทนำ

ทักษะภาษาต่างประเทศเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับโลกแห่งศตวรรษที่ 21 เยาวชนหรือผู้เรียนควรได้รับการพัฒนา รวมถึงควรปลูกฝังให้มีเจตคติ (Attitude) ที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เพื่อเป็นทรัพยากรที่มีคุณภาพ มีความสามารถในการติดต่อสื่อสารกับสังคมโลกได้ ซึ่งในยุคปัจจุบัน “ภาษาจีน” ได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญทั้งในด้านการดำรงชีพ การศึกษา และการประกอบอาชีพของเยาวชนไทยมากยิ่งขึ้น พร้อมกับกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมในโลกศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลกระทบต่อการดำรงชีพของคนในสังคมไทยอย่างทั่วถึง (ศศิณัฐ สรรคบุรานุรักษ์ วนิดา ชูเกียรติวัฒนากุล และเก็จวิรัตน์ ตั้งสิริวิธส, 2559) ดังนั้น “ทักษะการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม” (Social and Emotional Learning Skills: SEL) จึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ เพื่อให้ทุกคนซึ่งเป็นหน่วยหนึ่งของสังคม สามารถดำรงชีพอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (กฤษฎาภรณ์ ทิพใส อรณัฐ ศรีสะอาด และปรีชา จันทร์, 2556) และเป็นทักษะความสามารถเชิงสมรรถนะ (Soft Skills) ที่ผู้สอนควรให้ความสำคัญในการพัฒนาให้กับผู้เรียนควบคู่ไปกับทักษะภาษาจีน ซึ่งเป็นทักษะเฉพาะทางที่จำเป็นสำหรับวิชาชีพ (Hard Skills)

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจการโรงแรม ได้บรรจุรายวิชาภาษาจีนเข้าในหมวดวิชาเฉพาะเลือก กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศเพื่องานอาชีพ เพื่อมุ่งเน้นส่งเสริมให้นักศึกษาสาขาวิชาธุรกิจการโรงแรมทุกชั้นปี ได้มีโอกาสพัฒนาทักษะภาษาจีน เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีพและการประกอบวิชาชีพการโรงแรมต่อไป จากรายงานการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาจีนของหลักสูตรธุรกิจการโรงแรม ปีการศึกษา 2561 พบว่า นักศึกษา

ส่วนใหญ่มีทักษะภาษาจีนอยู่ในระดับปานกลางถึงต่ำ และจากการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในชั้นเรียน ยังพบได้อีกว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะทางอารมณ์และสังคม ซึ่งถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรมอยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนของนักศึกษาธุรกิจการโรงแรมผ่านเกมในชั้นเรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาจีน ทักษะทางอารมณ์และสังคม โดยนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้เกมเป็นสื่อการสอน (Game-Based Learning) มาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการพัฒนาด้านทักษะเฉพาะทางที่จำเป็นสำหรับวิชาชีพ (Hard Skills) ควบคู่ไปกับทักษะความสามารถเชิงสมรรถนะ (Soft Skills) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเกม (Games) เป็นการเล่นที่มีอิทธิพลและมีผลต่อการเจริญเติบโต ช่วยในการพัฒนาทั้งทางร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา (กฤษฎภาภรณ์ ทิพใส อรุณขุ ศรีสะอาด และปรีชา จันทวี, 2556) อีกทั้งเกมยังเป็นทางที่ดีที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้สิ่งแวดล้อม เรียนรู้ความเป็นอยู่ของผู้อื่น อันจะส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ การอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม (กรมวิชาการ, 2546)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม ที่ช่วยเสริมสร้างทักษะภาษาจีน ทักษะทางอารมณ์และสังคม ของนักศึกษาสาขาวิชาธุรกิจการโรงแรม มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านทักษะการสื่อสารภาษาจีน ก่อนและหลังกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านทักษะทางอารมณ์และสังคม ก่อนและหลังกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาจีน ของนักศึกษาสาขาวิชาธุรกิจการโรงแรม มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ช่วงหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม สูงกว่าช่วงก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะทางอารมณ์และสังคม ของนักศึกษาสาขาวิชาธุรกิจการโรงแรม มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ช่วงหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม สูงกว่าช่วงก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01

การทบทวนวรรณกรรม

ทักษะทางอารมณ์

ทักษะทางอารมณ์ คือ ความสามารถของบุคคลที่จะเข้าใจ และประยุกต์ใช้พลังการรู้จักอารมณ์มาเป็นมาตรฐานของพลังข้อมูล เพื่อการสร้างสายสัมพันธ์ในการโน้มน้าวผู้อื่นได้ (Cooper And Sawaf, 1997) อีกทั้งทักษะทางอารมณ์ ยังเป็นชุดของขีดความสามารถ และสมรรถนะและทักษะทางจิตพิสัย ที่ส่งผลต่อความสามารถที่จะประสบความสำเร็จในการต่อสู้กับข้อเรียกร้องและแรงกดดันต่าง ๆ ที่มาจากภาวะแวดล้อมที่มีผลต่อการมีสุขภาพจิตที่ดี และมีความสำเร็จในชีวิต (Bar-on, 1997)

Goleman (2006) ได้แบ่งองค์ประกอบของทักษะทางอารมณ์ออกเป็น 2 หมวดสำคัญ ได้แก่ ทักษะที่เป็นความสามารถส่วนบุคคล (Personal Competence) หมายถึง ทักษะที่ใช้บริหารจัดการตนเอง ประกอบด้วย การตระหนักรู้ตนเอง (Self-Awareness) การควบคุมตนเอง (Self-Regulation) และการสร้างแรงจูงใจ (Motivation) และทักษะที่เป็นความสามารถทางสังคม (Social Competence) หมายถึง ทักษะที่ช่วยให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข ประกอบด้วย การเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Empathy) การเข้าใจผู้อื่น รับรู้ถึงความรู้สึก มุมมองในข้อวิตกกังวลของผู้อื่น การพัฒนาผู้อื่น ทราบข้อควรปรับปรุง และส่งเสริมความรู้ความสามารถของผู้อื่นได้ถูกทาง การมีจิตใจมุ่งบริการ รับรู้และตอบสนองความต้องการของผู้อื่นได้ดี การเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล สร้างโอกาสและเล็งเห็นความเป็นไปได้จากความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยไม่มีความแตกแยก และความตระหนักรู้ถึงสถานการณ์ในกลุ่มความสามารถอ่าน วิเคราะห์และทราบความคิดเห็นของสถานการณ์ปัจจุบันและความสัมพันธ์ของคนภายในกลุ่มได้ดี ทักษะทางสังคมจะประกอบด้วยกลุ่มของทักษะต่าง ๆ ที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างกันของบุคคลในสังคม อาทิ เช่น ทักษะการสื่อสาร การพูด การฟัง การทำงานร่วมกัน ความสามารถในการเข้าใจถึงสถานการณ์ตลอดจนกฎ กติกาต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายในสังคม โดยกลุ่มของทักษะ เหล่านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในทางบวกให้เกิดขึ้น ซึ่งทักษะทางสังคม สามารถแสดงออกได้ทั้ง การแสดงพฤติกรรม การพูด หรือแม้แต่การแสดงท่าทางที่ใช้ในการสื่อสารกับผู้อื่นให้เกิดประสิทธิภาพ

ทักษะทางสังคม

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

Bandura (1986) ได้นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) โดยอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแบบ หรือสื่อสิ่งแวดล้อมและการเรียนรู้ทางสังคม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคล อีกทั้ง Buckley and Anderson (2006) ได้เสนอแนวคิดทฤษฎีโมเดลการเรียนรู้ทั่วไป (General Learning Model : GLM) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทางสังคม โดยมุ่งเน้นวิธีการฝึกอบรมและการสอน การประยุกต์ใช้กิจกรรมกีฬาประเภททีม การเรียนรู้โดยการลงมือทำ พบว่าการจัดสิ่งแวดล้อม การจัดประสบการณ์ และให้การเรียนรู้ทางสังคม สามารถใช้พัฒนาทักษะทางสังคมของบุคคลได้ (Baumeister & Bushman, 2011; Cingel & Krmar, 2017)

การพัฒนาทางทักษะทางสังคม

Erikson (1968) แสดงความคิดเห็นว่าการพัฒนาทางทักษะทางสังคมมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องอย่างเหนียวแน่นกับการพัฒนาบุคลิกภาพ กล่าวคือ บุคคล หรือมนุษย์จะมีการพัฒนาบุคลิกภาพอยู่ตลอดชีวิต และถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในสังคม โดยพัฒนาการทางบุคลิกภาพจะส่งผลต่อทักษะทางสังคมของบุคคลและเชื่อมโยงไปถึงทักษะที่เป็นความสามารถส่วนบุคคล (Personal Competence) ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดด้านทักษะอารมณ์ หรือเขาวงกตอารมณ์ของ Goleman (2006) ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น การพัฒนาทางสังคมสามารถทำให้บุคคลพัฒนาตนเอง ด้านทักษะทางอารมณ์ส่วนบุคคล (Personal Competence) ได้ อย่างไรก็ตาม ทักษะทางสังคมเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของบุคคล ซึ่งควรได้รับการฝึกฝนปลูกฝังตั้งแต่เด็ก เพื่อให้ทุกคนซึ่งเป็นหน่วยหนึ่งของสังคมสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้น การฝึกทักษะทางสังคมให้กับเด็กและเยาวชน จึงเป็นเรื่องสำคัญในการที่จะส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็นและสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างสงบสุข (กฤษฎาภรณ์ ทิพใส อรุณขุ ศรีสะอาด และปรีชา จันทวี, 2556) โดย จริลักษ์ณ์ รัตนพันธ์ (2557) ได้เสนอแนวทางการพัฒนาทักษะทางสังคมและการประเมินผล เป็น 3 ระยะเวลาหลัก ได้แก่ ช่วงก่อนการปฏิบัติกิจกรรม ระหว่าง

การปฏิบัติกิจกรรม และหลังการปฏิบัติกิจกรรม และได้เสนอแนะการใช้กิจกรรมเกมเข้ามามีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะอารมณ์และสังคมให้แก่เด็กและเยาวชน สอดคล้องกับ ทัศนคติของ ทิพใส อรุณช ศรีสะอาด และปรีชา จันทวี (2556) ที่แสดงความคิดเห็นว่า เกม (Games) เป็นการเล่นที่มีอิทธิพลและมีผลต่อการเจริญเติบโต ช่วยในการพัฒนาทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา อีกทั้ง เกมยังเป็นทางที่ดีที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้สิ่งแวดล้อม เรียนรู้ความเป็นอยู่ของผู้อื่น อันจะส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์การอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม (กรมวิชาการ, 2546) ดังนั้น วิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมการเล่น หรือเกม เป็นสื่อการสอน ถือเป็นการจัดรูปแบบการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเป็นส่วนรวมและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ได้ในระดับสูง (ไพรินทร์ ศรีสินทร, 2559)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นฤชล สติรวัฒน์กุล (2563) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนภาษาจีน สำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 114 คน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมในการสอนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และการศึกษาเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาจีนของนิสิต โดยการใช้เกมในการสอนกับการเรียนแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอนภาษาจีน รายวิชาภาษาจีนเพื่ออุตสาหกรรมบริการ และแบบทดสอบทักษะการอ่านภาษาจีน สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลมีการใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสำหรับการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยได้ใช้สถิติ t-test ซึ่งพบว่า แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีน โดยใช้เกมในการสอน สำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 81.38/82.89 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อีกทั้ง นิสิตที่เรียนโดยใช้เกมในการสอน มีทักษะการอ่านภาษาจีนสูงกว่า นิสิตที่เรียนโดยใช้การสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สอดคล้องกับผลวิจัยของ ไพศาล สุขใจรุ่งวัฒนา (2563) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนกับหลังเรียนของกลุ่มนักศึกษาที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม กับวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีน ประชากรกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาจีน1 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ในภาคการศึกษาที่ 1 /2561 รวม 70 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม แผนการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทำการทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วยสถิติทดสอบค่าที (t-test) ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มนักศึกษาที่เรียนโดยใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังพบอีกว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้เกม อยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ จื่อเยียน ถัง และ สิทธิพล อาจอินทร์ (2559) ได้ทำการศึกษาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญวิทยาลัย อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเกม เพื่อศึกษาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการใช้การจัดการเรียนการสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเกม โดยมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิค

เกม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเกม แบบทดสอบความสามารถด้านการฟังภาษาจีนของนักเรียน แบบประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาจีนของนักเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเกม จากผลการวิจัยทำให้พบว่า นักเรียนมีคะแนนด้านการฟังภาษาจีนเฉลี่ยเท่ากับ 24.63 คิดเป็นร้อยละ 82.10 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 28 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 ซึ่งถือว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการพูดภาษาจีนเฉลี่ยเท่ากับ 31.26 คิดเป็นร้อยละ 78.14 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 26 คน คิดเป็นร้อยละ 74.29 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อีกทั้งยังพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเกมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมเข้ามาช่วยในการเรียนการสอนภาษาจีนสามารถช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีนของผู้เรียน ครอบคลุมทั้งทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาจีนมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ การใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน จะทำให้ผู้เรียนภาษาจีนมีประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์และเนื้อหาบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมพ์ วัฒนากรมลกุล และมนรัตน์ สมคะเนย์ (2563) ที่ทำการศึกษารื่องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน โดยมีประชากรในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 1 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตบึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร วิทยาเขตบางเขน จำนวน 44 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบไปด้วย แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับต้นก่อนเรียน (pre-test) และหลังเรียน (post-test) และ แผนการสอนที่มีการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันในการเรียนรู้คำศัพท์ สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วยค่าที (t-test) ซึ่งจากผลการวิจัยทำให้พบว่า คะแนนค่าเฉลี่ยของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันแต่ละครั้งเพิ่มสูงขึ้นเป็นลำดับขั้น หลังจากใช้เกมในแอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอน ค่าเฉลี่ยคะแนนอยู่ที่ 12.20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 61.01 อีกทั้ง ด้านของผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้จดจำคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอน ยังพบว่า ค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 นอกจากนี้ ในด้านผลการศึกษาค่าความพึงพอใจการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันพบว่า ในทุกรายข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41

การดำเนินการวิจัย

1. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรี ภาคปกติ ชั้นปีที่ 2 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจการโรงแรม โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย (รหัสวิชา 3572533) ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2562 ตอนเรียน A1 34 คน และ B1 33 คน 2 ตอนเรียน รวมเป็นประชากรที่ใช้ในการวิจัยทั้งหมด 67 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

2.1 แบบทดสอบทักษะภาษาจีน 4 ทักษะ ประกอบด้วย ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน สอดคล้องตามคำอธิบายรายวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อความหมาย (มคอ.3) เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของรายวิชามากที่สุด ซึ่งแบบทดสอบทักษะภาษาจีน 4 ทักษะฉบับนี้ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบอัตนัย และปรนัย แบ่งออกเป็น 4 ตอน รวมทั้งหมด 31 ข้อ รวม 40 คะแนน

2.2 แบบประเมินทักษะทางอารมณ์และสังคม ทางผู้วิจัยได้ดัดแปลงแนวคิดและทฤษฎีที่ทักษะทางอารมณ์ของ Goleman (2006) กับทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของ Erikson (1968) มากำหนดเป็นตัวชี้วัดในแบบประเมินฉบับนี้ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า แบ่งออกเป็น 2 ด้านหลัก 20 ตัวชี้วัด รวม 20 คะแนน ด้านทักษะทางอารมณ์ ประกอบด้วย การตระหนักรู้ตนเอง การควบคุมตนเอง และการสร้างแรงจูงใจ รวม 10 ตัวชี้วัด และด้านทักษะทางสังคม ประกอบด้วย ทักษะมนุษยสัมพันธ์ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร ทักษะในการปรับตัว และความมีระเบียบและความรับผิดชอบ รวม 10 ตัวชี้วัด

2.3 แผนกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม (แผนการสอน) ซึ่งได้ออกแบบตามหลักเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประจำรายวิชาฯ (มคอ.3) ของหลักสูตรฯ และได้ประยุกต์ใช้แนวทางการพัฒนาทักษะทางสังคมและการประเมินผลเด็ก สำหรับผู้ปกครองของ จริลิกษณ์ รัตนพันธ์ (2557) เพื่อเพิ่มการพัฒนาทางอารมณ์และสังคมเพิ่มเติม แผนการสอนฉบับนี้ครอบคลุม 15 สัปดาห์ 15 คาบเรียน มีเกมการสอนทั้งหมด 20 เกม แบ่งเป็น 2 ช่วงเวลา คือ ก่อนเรียน ใช้เวลาเล่นประมาณ 10-15 นาที มีจำนวนทั้งหมด 15 เกม และเกมหลังเรียน ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 30 นาที จำนวน 5 เกม

2.4 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม แบ่งตัวชี้วัดได้เป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีน (แผนการสอน) ด้านผู้สอน ด้านสื่อการสอน ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน และด้านความพึงพอใจ โดยตัวเลือกคำตอบในแต่ละข้อจะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าตามหลักการของลิเคอร์ท สำหรับการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ เครื่องมือทั้งหมดผ่านการตรวจหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศทั้งหมด 3 ท่าน โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.98 และค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์ของครอนบาร์ค อัลฟา (Cronbach Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.81

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับแบบทดสอบทักษะภาษาจีนจะให้ให้นักศึกษาเป็นผู้ทำแบบทดสอบรวม 2 ครั้ง คือตอนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยจัดให้ทำการทดสอบพร้อมกันทั้งตอนเรียน ส่วนแบบประเมินทักษะทางอารมณ์และสังคม ผู้วิจัยจะเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างขณะเล่นเกมด้วยตนเอง และทำการประเมินพร้อมกันกับบันทึกคะแนนลงในแบบประเมินฯ สำหรับแบบสอบถามความพึงพอใจ ทางผู้วิจัยจะแจกให้กับนักศึกษาทำการประเมินในคาบสุดท้าย หรือสัปดาห์สุดท้ายของการเรียนการสอน

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ทางผู้วิจัยได้ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวนและค่าร้อยละ เพื่อแสดงถึงข้อมูลพื้นฐาน อาทิ เช่น เพศ ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง เป็นต้น สำหรับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทักษะภาษาจีนและทักษะทางอารมณ์และสังคมระหว่างช่วงก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม รวมถึงการวิเคราะห์วัดค่าความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อแสดงผลรวม และผลต่างของค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ และใช้สถิติ t-test ในการทดสอบสมมติฐานงานวิจัย

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม เพื่อช่วยเสริมสร้างทักษะภาษาจีน ทักษะทางอารมณ์และสังคม

ผลการวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม เพื่อช่วยเสริมสร้างทักษะภาษาจีน ทักษะทางอารมณ์และสังคม ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมเกมการสอนที่ใช้จัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 20 เกม ครอบคลุมการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนทั้งหมด 15 สัปดาห์ โดยกิจกรรมเกม แบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลาในการเล่นได้แก่ ช่วงก่อนเรียน เกมก่อนเรียนจะใช้เวลาเล่น ประมาณ 10-15 นาที มีจำนวนทั้งหมด 15 เกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นและดึงดูดให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในการเรียนวิชาภาษาจีนมากยิ่งขึ้น และกิจกรรมเกมในช่วงหลังเรียน โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมประมาณไม่เกิน 30 นาที มีจำนวนทั้งหมด 5 เกม เกมในช่วงนี้จะมีมุ่งเน้นการทบทวนคำศัพท์ ไวยากรณ์ ประโยค หรือเนื้อหาที่ได้เรียนในคาบเรียนนั้น ๆ อีกครั้งก่อนเลิกเรียน อีกทั้งยังเป็นการผ่อนคลายร่างกายและจิตใจหลังการเรียนที่เข้มข้นในคาบเรียนอีกด้วย โดยกิจกรรมเกมการสอนมีรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปลักษณะเกมในแผนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม

รายการ	กิจกรรมเกม	ระยะเวลา	สัปดาห์ที่	ช่วงเวลาการเล่นเกม
1	“เลขชุดมูน”	10 - 15 นาที	1	ก่อนเรียน
2	“บ้านผีสิง”	30 นาที	1	หลังเรียน
3	“คุณนายเจ้าเล่ห์กับคุณชายลึกลับ”	10 - 15 นาที	2	ก่อนเรียน
4	“โดมิโนมนุษย์”	30 นาที	2	หลังเรียน
5	“ชีวิตที่ดี”	10 - 15 นาที	3	ก่อนเรียน
6	“20 คำถาม”	10 - 15 นาที	4	ก่อนเรียน
7	“กล่องลึกลับ”	10 - 15 นาที	5	ก่อนเรียน
8	“ชั้นที่น้อยผู้รอบรู้”	10 - 15 นาที	6	ก่อนเรียน
9	“ซุนหงอคง”	10 - 15 นาที	7	ก่อนเรียน
10	“เป่าขุ่นเงินน้อย”	10 - 15 นาที	8	ก่อนเรียน
11	“ซัวร์ หรือ มั่ว?”	30 นาที	8	หลังเรียน
12	“ตะลุยกแดนคำศัพท์มหัศจรรย์”	10 - 15 นาที	9	ก่อนเรียน
13	“0-10”	10 - 15 นาที	10	ก่อนเรียน
14	“เฮฮาหน้าจอ”	30 นาที	10	หลังเรียน
15	“สี่พยางค์”	0 - 15 นาที	11	ก่อนเรียน
16	“จริงหรือหลอก”	10 - 15 นาที	12	ก่อนเรียน
17	“หมูลงหลุม”	10 - 15 นาที	13	ก่อนเรียน
18	“พ่อแม่ลูก”	10 - 15 นาที	14	ก่อนเรียน
19	”หมู ปะทะ วัว”	10 - 15 นาที	15	ก่อนเรียน
20	“เล็ก หรือ ใหญ่?”	30 นาที	15	หลังเรียน

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาจีน ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาจีน ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม พบว่า ผลคะแนนการทดสอบทักษะภาษาจีนก่อนเรียนของนักศึกษาทุกกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 4 ทักษะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.57 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.87 และมีผลคะแนนการทดสอบทักษะภาษาจีนหลังเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 34.76 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 5.31 โดยผลต่างของค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทักษะภาษาจีนก่อนและหลังเรียน เท่ากับ 19.19 ค่าสถิติ pair sample t-test เท่ากับ -35.01 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาทุกกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าช่วงก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังรายละเอียดในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาจีน ก่อนและหลังเรียน

ผลการพัฒนา ทักษะภาษาจีน	จำนวน (N)	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t-test		
				T	df	sig
ทดสอบก่อนเรียน	67	15.57	3.87	-35.01*	66	.000
ทดสอบหลังเรียน	67	34.76	5.31			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะทางอารมณ์และสังคม ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะทางอารมณ์และสังคม ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม พบว่า ผลคะแนนการประเมินทักษะทางอารมณ์และสังคมของนักศึกษาทุกกลุ่มตัวอย่าง ที่ประเมินโดยผู้สอนในช่วงก่อนเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 8.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.39 ผลค่าเฉลี่ยของคะแนนการประเมินทักษะทางอารมณ์และสังคมในช่วงหลังเรียนเท่ากับ 16.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.99 ค่าสถิติ pair sample t-test เท่ากับ -35.01 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาทุกกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าช่วงก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังรายละเอียดในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะทางอารมณ์และสังคม ก่อนและหลังเรียน

ผลการพัฒนาทักษะทาง อารมณ์และสังคม	จำนวน (N)	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t-test		
				T	df	sig
ทดสอบก่อนเรียน	67	8.27	1.39	-26.97*	66	.000
ทดสอบหลังเรียน	67	16.43	1.99			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม

ผลการวิเคราะห์ค่าความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม พบว่ามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกมอยู่ในระดับมาก โดยมีผลค่าเฉลี่ยที่ 4.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.85 นอกจากนี้ยังพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุด ในด้านกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม หัวข้อช่วยให้ให้นักศึกษามีทัศนคติที่ดีขึ้นในการเรียนภาษาจีน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.81 ด้านสื่อการสอน หัวข้อความสนุกสนาน ดึงดูดใจและมีความทันสมัย มีค่าเฉลี่ยที่ 4.70 ส่วนด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน หัวข้อด้านความพร้อมของอุปกรณ์และสื่อที่ใช้ในการเรียนและเล่นเกม มีความพึงพอใจที่ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ด้านผู้สอน หัวข้อผู้สอนใช้ภาษาในการสื่อสารที่เข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ดังรายละเอียดในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านเกม

รายการประเมิน	ค่าความพึงพอใจ		
	mean	S.D.	แปลความ
1.กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม(แผนการสอน)			
1.1) รูปแบบเกมมีความหลากหลาย เล่นง่ายไม่ซับซ้อน	4.64	0.88	มากที่สุด
1.2) จำนวนเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนไม่มากหรือน้อยเกินไป	4.70	1.05	มากที่สุด
1.3) ความรู้ที่ได้จากเกมมีประโยชน์ต่อการศึกษา การประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตประจำวัน	4.58	1.23	มากที่สุด
1.4) สามารถนำความรู้ที่ได้จากเกมไปใช้ได้จริง	4.46	1.37	มาก
1.5) มีทัศนคติที่ดีขึ้นต่อการเรียนภาษาจีน	4.81	0.39	มากที่สุด
2) ด้านผู้สอน			
2.1) มีความรู้ความชำนาญในการสอนภาษาจีน	3.82	1.29	มาก
2.2) มีความเชี่ยวชาญในเนื้อหาบทเรียนที่สอน	4.19	0.92	มาก
2.3) มีเทคนิคการสอนที่หลากหลาย	4.28	0.79	มาก
2.4) ใช้ภาษาสื่อสารเข้าใจง่าย	4.34	0.64	มาก
3) ด้านสื่อการสอน			
3.1) สนุกสนาน ดึงดูดใจและมีความทันสมัย	4.70	0.46	มากที่สุด
3.2) ช่วยพัฒนาทักษะภาษาจีนด้านการฟัง	4.51	0.78	มากที่สุด
3.3) ช่วยพัฒนาทักษะภาษาจีนด้านการพูด	4.51	0.78	มากที่สุด
3.4) ช่วยพัฒนาทักษะภาษาจีนด้านการอ่าน	4.52	0.66	มากที่สุด
3.5) ช่วยพัฒนาทักษะภาษาจีนด้านการเขียน	4.57	0.65	มากที่สุด

รายการประเมิน	ค่าความพึงพอใจ		
	mean	S.D.	แปลความ
4) ด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน	3.43	1.70	ปานกลาง
4.1) ความเหมาะสมด้านเวลาในการเล่นเกม	4.45	0.89	มาก
4.2) ความเหมาะสมด้านสถานที่ในการเล่นเกม	4.48	0.89	มาก
4.3) ความพร้อมและความเหมาะสมของสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม	4.46	0.95	มาก
4.4) บรรยากาศในการเรียนและการเล่นเกม			
5) ด้านความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนผ่านเกม	4.42	0.72	มาก
5.1) พึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน	4.22	0.71	มาก
5.2) ต้องการให้มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนผ่านเกมต่อไป			
ผลค่าเฉลี่ยรวม	4.40	0.89	มาก

การอภิปรายผล

ผลการวิจัยด้านการพัฒนาทักษะภาษาจีน สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น สามารถทำให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะภาษาจีนหลังเรียน สูงกว่าช่วงก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกมที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะภาษาจีนทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาจีนของนักศึกษาได้ เช่นเดียวกับผลการวิจัยด้านการพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคม ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 กล่าวคือกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีน สามารถทำให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะทางอารมณ์และสังคม หลังเรียนสูงกว่าในช่วงก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สะท้อนให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในชั้นเรียนผ่านเกม ในการวิจัยครั้งนี้ มีประสิทธิภาพในการช่วยพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคมของนักศึกษาได้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ นฤชล สติรวัฒนกุล (2563) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนภาษาจีน สำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต พบว่านิสิตที่เรียนโดยใช้เกมในการสอน มีทักษะการอ่านภาษาจีนสูงกว่า นิสิตที่เรียนโดยใช้การสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และงานวิจัยของ พิมพร วัฒนากมลกุล และ มโนรัตน์ สมคะเนย์ (2563) ที่ทำการศึกษารื่องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน พบว่า ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน ก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอน มีค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

ผลการวิจัยด้านความพึงพอใจพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 และต้องการให้มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านเกมต่อไปเป็นอย่างมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 สอดคล้องกับผลวิจัยของ ไพศาล สุขใจรุ่งวัฒนา (2563) ที่ได้ทำการศึกษเกี่ยวกับผลของการใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีน พบอีกว่า นักศึกษามีความพึงพอใจของการเรียนโดยใช้เกม อยู่ในระดับมาก

เกม เป็นเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน ส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา สามารถดึงดูดความสนใจจากนักศึกษาได้อย่างชัดเจน และเป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (ไพศาล สุขใจรุ่งวัฒนา, 2563) ดังนั้น เกม จึงเป็นเทคนิคการสอนที่ช่วยฝึกฝนและพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคมได้เป็นอย่างดี เช่น ในกรณีที่ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านเกม เพื่อให้ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมตามแผนการสอน ซึ่งเป็นเกมที่ต้องเล่นเป็นหมู่คณะ จึงต้องอาศัยทักษะที่เป็นความสามารถทางสังคม (Social Competence) ของผู้เรียน อาทิ เช่น การสื่อสาร ความเป็นผู้นำ การสร้างสายสัมพันธ์ ความร่วมมือร่วมใจ การสร้างทีมงาน แก้ไขความขัดแย้ง รวมไปถึงทักษะที่เป็นความสามารถส่วนบุคคล (Personal Competence) อาทิเช่น การตระหนักรู้ตนเอง การควบคุมตนเอง และการสร้างแรงจูงใจ (Goleman, 2006) ดังนั้น เกม จึงเป็นสิ่งกระตุ้นที่ทำให้นักศึกษามีการพัฒนาทางทักษะอารมณ์และสังคม ควบคู่ไปกับการพัฒนาทางด้านทักษะภาษาจีน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนาออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนด้านภาษา ผู้สอนควรใช้วิธีสอนที่มีประสิทธิภาพ ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ปรับเปลี่ยนวิธีการสอนแบบเดิมที่เน้นแต่การท่องจำ การฝึกคัดฝึกการเขียน และการทำแบบฝึกหัด มาเป็นวิธีการสอนที่ทันสมัยและเหมาะสมกับผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาจีน ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

2. ผู้สอนภาษาจีนควรมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นทั้งในด้านทักษะเฉพาะทางที่จำเป็นสำหรับวิชาชีพ (Hard Skills) อาทิ เช่น ความรู้ทางภาษาและวัฒนธรรมจีน ความรู้ด้านเทคนิคการสอน ความรู้ด้านการผลิตสื่อการสอน การใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการสอน รวมไปถึงการพัฒนาทักษะความสามารถเชิงสมรรถนะ (Soft Skills) อาทิ เช่น ทักษะหรือความสามารถในการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการเรียนการสอน และเพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

3. การใช้เกมเป็นสื่อ (Game-Based Learning) ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนให้มีความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาและจดจำได้อย่างเป็นธรรมชาติ แต่สิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรตระหนักเมื่อต้องการทำสื่อที่ดี คือ ต้องสร้างสื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาคบทั้ง 4 ทักษะพร้อม ๆ กัน เนื่องจากทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนต่างมีความสำคัญเท่าเทียมกัน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยเสนอให้มีการวิจัย การใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นสื่อ (Game-Based Learning) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หรือพัฒนาแผนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ เพิ่มเติม

2. ผู้วิจัยเสนอให้มีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้เทคนิคเกมในการจัดการเรียนการสอน เพื่อช่วยพัฒนาทักษะความสามารถเชิงสมรรถนะ (Soft Skills) อื่น ๆ ที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีพและประกอบอาชีพในอนาคตเพิ่มเติม อาทิ เช่น ทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะการปรับตัว เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545*. กรุงเทพฯ: อักษรไทย.
- กฤษฎาภรณ์ ทิพใส อรณุช ศรีสะอาด และ ปรีชา จันทวี. (2556). การพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนระดับปฐมวัย โรงเรียนบ้านตุม (นพค.15กรป. กลางอุปลัมภ) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 4 จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้การจัดการกิจกรรมเสริมประสบการณ์. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 19(2), 1-12.
- จรีลักษณ์ รัตนพันธ์. (2557). *ทักษะทางสังคม*. สืบค้น 5 กันยายน 2561, จาก http://jareeluk.blogspot.com/2014/09/blog-post_27.html
- จื่อเยียน ถัง และ สิทธิพล อาจอินทร์. (2559). การศึกษาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเกม. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 10(1), 7-12.
- นฤชล สติวัฒน์กุล. (2563). การใช้เกมในการสอนภาษาจีน สำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต. *วารสารบัณฑิตวิจัย*, 11(1), 81-89.
- พิมพ์ วัฒนากมลกุล และมโนรัตน์ สมคะเนย. (2563). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน. *วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย*, 13(1), 98-109.
- ไพศาล สุขใจรุ่งวัฒนา. (2563). ผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีน. *วารสารเอเชียตะวันออกศึกษา*, 24(2), 35-48.
- ไพรินทร์ ศรีสินทร. (2559). การบูรณาการกิจกรรมในวิชาไวยากรณ์จีน กรณีศึกษาการใช้เกมประกอบการสอน. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 2(1), 65-79.
- ศศิณัฐ์ สรรคบุรณารักษ์ วนิดา ชูเกียรติวัฒนากุล และเก็จวิรัช ตั้งสิริวิธส. (2559). การประเมินหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 14(1), 140-148.

เอกสารอ้างอิง (ภาษาอังกฤษ)

- Bandura, A., & National Inst of Mental Health. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall, Inc.
- Bar-On, R. (1997). *The emotional quotient inventory (EQ-i): A test of emotional intelligence*. Toronto: Multi-Health Systems.
- Baumeister, R. F., & Bushman, B. J., (2011). *Social Psychology and Human Nature*. (2nd ed.). Belmont, CA : Wadsworth.
- Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2006). A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. (pp. 363–378). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Cooper, R. K. & Sawaf, A. (1997). *Executive EQ intelligence in leadership and organization*. New York: Grosset Patnum.

Cingel, D. P., & Krcmar, M. (2017). Prosocial Television, Preschool Children's Moral Judgments, and Moral Reasoning : The Role of Social Moral Intuitions and Perspective-Taking. *Communication Research*, 93(1), 112-127.

Erikson, E. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: W. W. Norton & Company.

Goleman, D. (2006). *Social intelligence: The new science of human relationships*. Bantam Books.

ผู้เขียน

นางสาวปิยะดา ศรีบุญยดี

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาธุรกิจการโรงแรม โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต 295 ถนนนครราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300
e-mail: piyada_sri@hotmail.co.th