



การพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1

โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*

THE DEVELOPMENT OF GRADE 6 STUDENTS' YCT1 CHINESE VOCABULARY LISTENING AND READING SKILL USING GAMES

¹ฉัตรทริกา ยุทธิวัฒน์ Chatarika Yuttiwat ²จิตชไม วิสุตกุล Chidchamai Visuttakul

^{1,2}วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต Suryadhep Teachers College, Rangsit University, Thailand

Corresponding Author E-mail: chatarika50@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 48 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน จำนวน 3 แผน 2) แบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดถูก-ผิด จำนวน 40 ข้อ และ 3) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test for Dependent Samples ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 พบว่านักเรียนชอบและเห็นด้วยกับการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้

คำสำคัญ: ทักษะการฟัง, ทักษะการอ่าน, คำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1, เกม



Abstract

This research article aimed to: 1) compare grade 6 students' YCT1 vocabulary listening skill before and after learning through games, 2) compare their YCT1 vocabulary reading skill before and after learning through games, and 3) explore their opinions towards the utilization of games in developing YCT1 Chinese vocabulary listening and reading skills. Cluster sampling was employed to recruit a research sample comprising a class of 48 students currently studying in semester 2 of the academic year 2020 in a private school in Surat Thani province. Research instruments consisted of: 1) three Chinese language learning management plans, 2) a 40-item true-false listening and reading test in Chinese vocabulary, and 3) an interview form used for exploring students' opinion towards the utilization of games in developing YCT1 Chinese vocabulary listening and reading skills. Analytical statistics including means, standard deviation, and the dependent sample t-test was used to conduct data analysis. The results revealed that 1) students demonstrated better YCT1 vocabulary listening skill after learning through games with a statistical significance level of .05. 2) Students better YCT1 vocabulary listening skill after learning through games with a statistical significance level of .05. 3) Regarding students' opinions, students were found to prefer learning through games and agree with the utilization of games in developing YCT1 Chinese vocabulary listening and reading skills.

Keywords: Listening Skill, Reading Skill, YCT1 Chinese Vocabulary, Game

บทนำ

ภาครัฐของประเทศไทยให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนภาษาจีน เป็นเป้าหมายหนึ่งในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ คือการพัฒนาประชากรในทุกช่วงอายุและในทุกด้านให้เป็นประชาชนที่มีคุณภาพ มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา มีทักษะสื่อสารภาษาที่ 3 เพิ่มเติมจากภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ อนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น และแสวงหาการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2563) ถึงแม้ว่ากระทรวงศึกษาธิการจะเน้นย้ำให้ภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศรองจากภาษาอังกฤษ ทว่าในปัจจุบันยังมีปัญหาการเรียนการสอนภาษาจีนในหลายประการ ทำให้ประเทศไทยล้มเหลวในการผลิตบัณฑิตที่เชี่ยวชาญภาษาจีน สามารถใช้งานภาษาจีนได้จริงจากความรู้และทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559) ปัจจุบันการสอนทักษะทางภาษานั้นจะเริ่มจากการสอนทักษะการฟังไปสู่ทักษะอื่นๆ ทักษะการฟัง และการพูดถือได้ว่าเป็นทักษะแรกของการเรียนภาษาจีน ถ้าสามารถพัฒนาทักษะการฟังและการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้ว ทักษะอื่นๆ ย่อมมีการพัฒนาตามมาโดยหลักการแล้ว ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ควรจะดำเนินการควบคู่กันไป ซึ่งอยู่ในวิจาร์ณญาณของครูผู้สอนที่จะนำทักษะการฟังและการอ่านมาพัฒนา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาที่ครบถ้วนสมบูรณ์และเป็นการปูพื้นฐานนำไปสู่การเรียนภาษาจีนขั้นสูงต่อไป



ในด้านเกณฑ์การวัดความรู้ภาษาจีน โรงเรียนทุกประเภทส่วนใหญ่ใช้เกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดขึ้นเอง หรือใช้สาระการเรียนรู้และมาตรฐานตัวชี้วัดภาษาจีนเป็นเกณฑ์ในการวัดระดับความรู้ภาษาจีนของผู้เรียน ทั้งนี้สถานศึกษาบางแห่งใช้เกณฑ์ของ YCT และ HSK ซึ่งเป็นมาตรฐานการทดสอบสากลเป็นเกณฑ์ระดับประถมศึกษาเพื่อวัดระดับความรู้ภาษาจีนของนักเรียนด้วย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559) YCT หรือ Youth Chinese Test คือ การทดสอบความรู้ภาษาจีนกลาง สำหรับเด็กอายุน้อยกว่า 15 ปี เพื่อใช้วัดและประเมินระดับภาษาจีนของนักเรียนชาวต่างชาติอย่างเป็นมาตรฐาน การสอบ YCT จัดโดยหน่วยงานของรัฐบาลจีน สำนักงานส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาจีนนานาชาติ (Hanban) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 Hanban ได้รวบรวมผู้เชี่ยวชาญจากสาขาการเรียนการสอนภาษาจีน ภาษาศาสตร์ จิตวิทยา และด้านการศึกษา มาทำการศึกษาวิจัยเพื่อออกแบบการเรียนการสอนภาษาจีนในต่างประเทศ ผลที่ได้คือการสอบ YCT ที่ออกแบบโดยอิงอิงการเรียนการสอนภาษาจีนสำหรับชาวต่างชาติในปัจจุบัน เพื่อให้เป็นการวัดและประเมินผลทักษะภาษาจีนที่มีประสิทธิภาพสูงสุด YCT นั้นแบ่งออกเป็น 4 ระดับ YCT ระดับ 1 เน้นความเข้าใจ และการสื่อสารโดยใช้คำศัพท์และประโยคพื้นฐานที่ใช้อยู่ได้ เกณฑ์คะแนนผ่านของข้อสอบการฟังและการอ่าน อยู่ที่ 120 คะแนน ใน YCT ระดับ 1-3 จะมีการวัดทักษะที่เหมือนกันคือ ทักษะการฟัง และ ทักษะการอ่าน แต่ใน YCT ระดับ 3 จะมีจำนวนข้อเพิ่มขึ้น สำหรับ YCT ระดับ 4 จะมีทักษะการเขียนเพิ่มเข้ามา โดยผู้เข้ารับการทดสอบจะต้องทำคะแนนทั้ง 2 ทักษะรวมกันให้ได้มากกว่า 60% ของคะแนนเต็มทั้งหมด หรือ 120 คะแนนจาก 200 คะแนน จึงจะถือว่าสอบผ่านในระดับนั้นๆ

ซึ่งตามหลักสูตรสถานศึกษาของทางโรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งที่เน้นการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน ในจังหวัดสุราษฎร์ธานี ได้กำหนดมาตรฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในรายวิชาภาษาจีน กล่าวคือ นักเรียนควรมีความรู้ภาษาจีนระดับเยาวชน YCT ระดับ 1 แต่จากผลการทดสอบความสามารถภาษาจีนในปีการศึกษา 2562 ของนักเรียนจำนวน 528 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนแห่งหนึ่ง มีนักเรียนสอบผ่าน YCT ระดับ 1 เพียง 68 คน คิดเป็นร้อยละ 13 ของนักเรียนทั้งหมด โดยประเด็นปัญหาในด้านผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนไม่มีแรงจูงใจและไม่เห็นประโยชน์ต่อการเรียนภาษาจีน รวมไปถึงสัดส่วนของผู้เรียนต่อชั้นเรียนมีมากเกินไปที่จะเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ดี แต่ไม่ได้รับการปรับพื้นฐานให้อยู่ในระดับใกล้เคียงกัน ทำให้การจัดการเรียนการสอนไม่เป็นไปอย่างราบรื่น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559) นอกจากนี้การกำหนดปัจจัยอื่นที่เกี่ยวข้องกับการสอนของนักเรียน และที่มีผลต่อการเรียนรู้ภาษาจีนนั้นก็ไม่ใช่ไปตามหลักสูตร นอกจากนี้ยังพบว่า ต้นเหตุหลักที่ทำให้นักเรียนเรียนภาษาจีนไม่ได้ผลสัมฤทธิ์เท่าที่ควร เป็นเพราะครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ซ้ำซาก ไม่รับกับความสามารถของผู้เรียน โดยเฉพาะการสอนทักษะการฟังที่ยึดรูปแบบครูแสดงตัวอย่างและนักเรียนทำซ้ำ โดยครูสอนเนื้อหา ไปงาน อธิบายแล้วให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดจึงขาดความกระตือรือร้นและเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน (Zhu และอัญชลี ทองอม, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้วิจัยที่เป็นครูสอนภาษาจีน พบว่า ผู้เรียนไม่ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนภาษาจีนมีความเบื่อหน่ายในรูปแบบการอ่านบทสนทนาพร้อมกันทั้งห้องเรียน อีกทั้งจำนวนนักเรียนค่อนข้างเยอะทำให้ยากต่อการอ่านบทสนทนาเป็นรายบุคคล

จากปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวิธีการจัดบรรยากาศในห้องเรียนให้เกิดการตื่นตัวแบบผ่อนคลายเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ พบว่าเทคนิคการจัดการเรียนรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมจะช่วยแรงให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น เกิดความพยายามที่จะเรียนรู้และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมาได้ รวมทั้งการใช้เกมประกอบการสอน มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและ



เกิดความสนุกสนานในเนื้อหามากยิ่งขึ้น เพราะในขณะที่เล่นเกมผู้เรียนจะทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น จากการสอนโดยใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2554) ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน ได้แก่ เกมบิงโก เกมเรอพูตฉันซี่ และเกมกระซิบ มาพัฒนาทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการฟัง และการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 เนื่องจากเกมทั้ง 3 จะมีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือเล่นจริง ทั้งยังช่วยในการพัฒนาทักษะฟังและอ่านอีกด้วย ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาจีนอย่างสนุกสนานและสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการสอบ YCT ระดับ 1 และในระดับที่สูงขึ้นต่อไป รวมไปถึงเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสำหรับครูผู้สอนภาษาจีนทั้งคนไทยและคนจีนได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) ของการวิจัยเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 12 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 528 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 48 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ซึ่งใช้ในการทดลองจัดการเรียนรู้ และสัมภาษณ์กลุ่ม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) เลือกจากนักเรียนห้องที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน เป็นนักเรียนที่มีผลความสามารถในการวิเคราะห์หลังเรียนอยู่ในกลุ่มที่มีคะแนนสูง 4 คน (คะแนนระหว่าง 40-32 คะแนน) กลุ่มที่มีคะแนนปานกลาง 4 คน (คะแนนระหว่าง 31-25 คะแนน) และกลุ่มที่มีคะแนนต่ำ 4 คน 24-20 คะแนน)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน จำนวน 3 แผน แผนละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที ใช้การจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน รวมจำนวน 6 สัปดาห์

- 2.2 แบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดถูก-ผิด จำนวน 40 ข้อ โดยแบ่งเป็นข้อสอบวัดทักษะการฟัง จำนวน 20 ข้อ และข้อสอบวัดทักษะการอ่าน จำนวน 20 ข้อ ซึ่งใช้วัดก่อนและหลังเรียน

- 2.3 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์กลุ่มใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ



3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ เครื่องมือวิจัยที่ 2.1-2.3 ได้ผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและภาษาจีน จำนวน 3 คน โดยการใช้การประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ได้ค่าสอดคล้องของแต่ละรายข้ออยู่ที่ 0.67-1.00 สำหรับเครื่องมือวิจัยที่ 2.2 ซึ่งเป็นแบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.55-0.75 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.25-0.57 และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.71

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้ 1) ปฐมนิเทศนักเรียน ให้มีความรู้ ความเข้าใจ 2) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนก่อนเรียน 3) ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน เป็นเวลา 6 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที 4) เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียน และเลือกนักเรียนจากกลุ่มตัวอย่าง 12 คน เพื่อสัมภาษณ์ความคิดเห็นแบบกลุ่ม 5) นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลของการวิจัย

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์คะแนนทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลต่างคะแนนทักษะการอ่านและการฟังก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบค่า ที (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

5.2 วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีคะแนนการทดสอบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ของนักเรียนทั้งชั้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ของนักเรียนทั้งชั้น (N = 48)

ทักษะการฟังคำศัพท์ ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	T	Sig. (one-tailed test)
ก่อนเรียน	20	13.13	3.50	3.73**	0.0003
หลังเรียน	20	15.15	2.95		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมก่อนเรียน $\bar{X}$ เท่ากับ 13.13 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.50 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน $\bar{X}$ เท่ากับ 15.15 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.95

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลกาวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนการทดสอบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ของนักเรียนทั้งชั้นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 ของนักเรียนทั้งชั้น (N = 48)

ทักษะการอ่านคำศัพท์ ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	T	Sig. (one-tailed test)
ก่อนเรียน	20	12.56	3.43	3.94**	0.0001
หลังเรียน	20	14.85	2.71		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมก่อนเรียน $\bar{X}$ เท่ากับ 12.56 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.43 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน $\bar{X}$ เท่ากับ 14.85 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.71

3. ผลศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1

ผลกาวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมในการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 พบว่า นักเรียนเห็นด้วยกับการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลผลการสัมภาษณ์กลุ่มของนักเรียนจำนวน 12 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน พบว่า นักเรียนกลุ่มเก่งมีความเห็นว่า เนื้อหาที่น่าสนใจ และเหมาะสมกับเกม ทำให้รู้จักคำศัพท์เยอะขึ้น คำศัพท์ที่ใช้เหมาะกับผู้เรียน แต่สำหรับนักเรียนบางคนอยากให้ใช้คำศัพท์ที่ยากขึ้นกว่านี้ ทำให้นักเรียนในห้องไม่เกิดความเบื่อหน่าย และช่วยสร้างบรรยากาศที่ดี เนื่องจากได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้จำศัพท์ได้ง่ายขึ้นกว่าเดิม ช่วยเพิ่มทักษะการฟังและทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้น อีกทั้งทำให้มีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น ทำให้มีความกล้าหาญในการตอบคำถาม และทำให้จำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนกลุ่มปานกลางมีความเห็นว่า เนื้อหาที่น่าสนใจ และเหมาะสมกับเกม คำศัพท์ที่ใช้เหมาะกับผู้เรียน ผู้เรียนรู้สึกสนุกมากกับเกมที่ครูนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ได้เล่นกับเพื่อนและได้ตอบคำถาม ทำให้ช่วยสร้างบรรยากาศที่



ดีต่อการเรียนรู้ ทำให้มีทักษะการฟังและทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้น เข้าใจง่าย สามารถฟังภาษาจีนได้เข้าใจมากขึ้น และสามารถสื่อสารพูดคุยภาษาจีนได้ นักเรียนกลุ่มอ่อนมีความเห็นว่า เนื้อหาที่น่าสนใจและเหมาะสมกับเกม ศัพท์ที่ใช้เหมาะกับผู้เรียน ทำให้รู้สึกสนุกมากกับเกมที่ครูนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เมื่อเล่นเกมแล้วทำให้เข้าใจเรื่องที่เรียนได้มากขึ้นช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น เนื่องจากได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้มีทักษะการฟังและทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้น และได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนและการเล่นเกม

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหาที่สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. คะแนนทดสอบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อธิบายได้ว่าการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาสมรรถภาพการฟัง ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลการวิจัยของนิตยา สุวรรณศรี (2540) ที่กล่าวไว้ว่า เกมช่วยในการฝึกทักษะการใช้ภาษาได้ทั้ง 4 ทักษะ ในทุกขั้นตอนของการเรียนการสอนทั้งการเสนอบทเรียน ตลอดจนใช้ได้ในการสนทนาเพื่อการติดต่อสื่อสารอย่างมากมาย สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Tang, Z.Y. (2559) ที่ได้บูรณาการเทคนิคเกมเข้ากับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางตรงในการพัฒนาสมรรถภาพการพูดและฟังภาษาจีนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า เกมช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ภาษาจีนให้สูงขึ้น นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน พร้อมได้รับความรู้อย่างสนุกสนาน และบรรลุวัตถุประสงค์ได้ อีกทั้งสอดคล้องกับ Huang, Y. M. (2014) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมในการสอนคำศัพท์ภาษาจีนในระดับประถมศึกษาของประเทศไทย พบว่าหลังจากใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ กลุ่มที่อยู่ในเกณฑ์ดีมีจำนวนมาก และกลุ่มที่อยู่ในเกณฑ์ผ่านพอดีมีจำนวนค่อนข้างน้อย จึงสรุปได้ว่าการบูรณาการเกมกับการสอนคำศัพท์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ในการพัฒนาทักษะการฟังของผู้เรียนได้

2. คะแนนทดสอบทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อธิบายได้ว่าการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะการอ่าน สอดคล้องกับลักษณะของกิจกรรมเกมที่ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลหลากหลายทิศทางระหว่างนักเรียนแม้จะอยู่ระหว่างการแข่งขันก็ตาม (Hadfiel, J. 1990) ทำให้นักเรียนกลุ่มเก่งได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง หรือกลุ่มอ่อน ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านภาษาจีนเพิ่มขึ้นมาก ในที่สุดแล้วนักเรียนทั้ง 3 กลุ่มมีทักษะในการอ่านภาษาจีนได้ใกล้เคียงกัน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Yang, X. L. (2562) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการเรียนรู้การอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบแบบฝึกทักษะมีความแตกต่างกันของค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ Bao, M. Y. (2018) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนหลังเรียนสูงขึ้นโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของนักเรียนกลุ่มอ่อน และเก่งปานกลาง หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม เป็นไปในทิศทางเดียวกับภาพ นำรุงศิลป์ (2560) ได้ทำการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน พบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้ชุดกิจกรรมหลังเรียนสูงกว่า



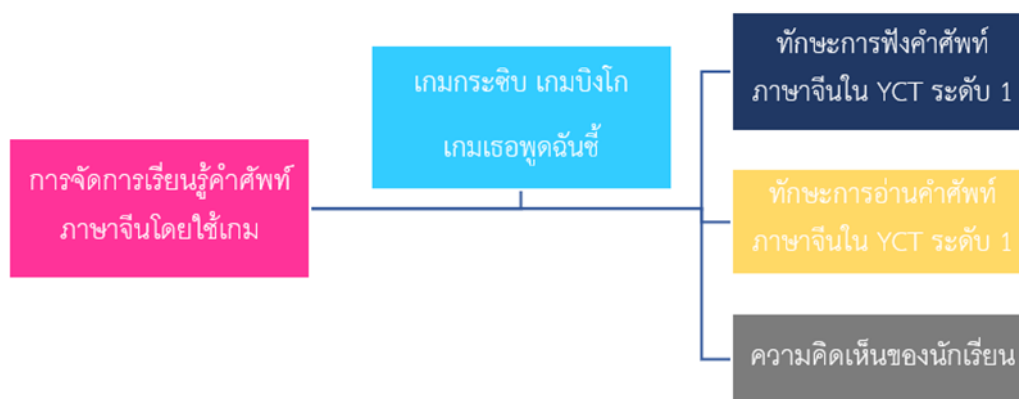
ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของดาวชเยศ ปัญญาสุรยุทธ (2558) ที่บูรณาการเกมในการเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาจีน และพบว่าเกมช่วยให้ทักษะการอ่านภาษาจีนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. จากการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์กลุ่มของนักเรียนจำนวน 12 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการใช้เกมพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถโดยให้ผู้เรียนเล่นจริง ทำให้ได้ประสบการณ์โดยตรง ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับ Yang, X. L. (2562) ที่นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน นักเรียนได้รับความรู้ ประโยชน์ และสามารถฝึกการอ่านออกเสียงภาษาจีน เกมและแบบฝึกทักษะที่ใช้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ซึ่งนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน เห็นด้วยกับการบูรณาการเกมมาจัดการเรียนรู้ เมื่อพิจารณาตามรายด้าน 3 ด้าน พบว่า 1) ด้านเนื้อหามีความน่าสนใจ คำศัพท์ที่ใช้เหมาะกับผู้เรียน และเหมาะสมกับเกม ทำให้รู้จักคำศัพท์เยอะขึ้น แต่สำหรับผู้เรียนกลุ่มเก่ง อยากให้ใช้คำศัพท์ที่ยากขึ้นกว่านี้ 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนกลุ่มเก่งมีความคิดเห็นว่ารู้สึกสนุกมากกับเกม ทำให้นักเรียนในห้องไม่เกิดความเบื่อหน่าย และน่าสนใจกว่าการเรียนกว่าแบบปกติ ทำให้สามารถจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น ผู้เรียนกลุ่มปานกลางมีความคิดเห็นว่ารู้สึกสนุกมากกับเกม เพราะได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนและตอบคำถาม และผู้เรียนกลุ่มอ่อนมีความคิดเห็นว่าการเข้าใจเรื่องที่เรียนได้มากขึ้น เมื่อเล่นเกมแล้ว ช่วยให้จำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ทำให้ผู้เรียนทั้ง 3 กลุ่มมีความคิดเห็นตรงกันว่ารู้สึกสนุกมากกับเกมที่ครูนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีต่อการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Guo (2011) Yu (2017) Zhuang (2018) และ Zeng (2013) ที่ได้นำเกมหาเพื่อน เกมขับรถไฟ เกมกระชิบ และเกมสะกดคำมาใช้ในการสอนพินอิน พบว่า การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาจีนมากยิ่งขึ้น และเป็นไปในทิศทางเดียวกับผลการวิจัยของ Chen (1996) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้พินอินของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่านักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้ถูกต้องและเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ มีความสนใจในการเรียนรู้ภาษาจีนสูงขึ้น และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผู้เรียนกลุ่มเก่งมีความคิดเห็นว่าการจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น เพิ่มความกล้าหาญ และเพิ่มความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น กล้าที่จะตอบคำถาม เข้าใจคำศัพท์ได้มากขึ้น อีกทั้งช่วยพัฒนาทักษะการฟังและทักษะการอ่าน ทำให้ผู้เรียนสามารถฟังและอ่านภาษาจีนได้เข้าใจมากขึ้น ตลอดจนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้เรียนกลุ่มปานกลางมีความเห็นว่ามีทักษะการฟังและทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้น เข้าใจง่าย สามารถฟังภาษาจีนได้เข้าใจมากขึ้น และสื่อสารพูดคุยภาษาจีนได้ และผู้เรียนกลุ่มอ่อนมีความเห็นว่า ทำให้ได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนและการเล่นเกม ทำให้สามารถจำคำศัพท์ได้เพิ่มขึ้น รวมทั้งมีทักษะการฟังและทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Ma (2015) ได้ทำการศึกษาการใช้เกมในการสอนภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศ พบว่าการเล่นเกมสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาจีนในชั้นเรียน เพิ่มความรู้ภาษาจีนทักษะการอ่านและการฟัง นอกจากนี้ยังสามารถให้บรรยากาศในชั้นเรียนผ่อนคลาย ส่งเสริมประสิทธิภาพการสอนของผู้สอนและเพิ่มความสามารถการเรียนรู้ภาษาจีนให้นักเรียน



องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาจีนโดยใช้เกม ช่วยพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 สามารถสรุปองค์ความรู้วิจัย ดังในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้การวิจัย

จากภาพที่ 1 อธิบายได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมาพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 สามารถให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม ทั้ง 3 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการสังเกตในห้องเรียนขณะจัดกิจกรรมพบว่าเกม 3 เกมที่เลือกมา มีความเหมือนกัน คือเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และช่วยพัฒนาทักษะได้ทั้ง 2 ทักษะ คือทักษะการอ่านและการฟัง อีกทั้งเป็นเกมที่สามารถกระตุ้นความสนใจและความสามารถของผู้เรียน และผู้เรียนได้มีส่วนร่วมเข้าเล่นเกมทุกคน ส่วนความแตกต่างของเกมนี้กล่าวคือ ลักษณะการแข่งขัน เนื่องจากเกมกระดานและเกมเธอพุตฉั๊นซี่เป็นการเล่นเกมแบบกลุ่ม และอาศัยทักษะการอ่านและการฟังคำศัพท์ แต่เกมบิงโกผู้เรียนไม่ได้เล่นเป็นกลุ่ม เป็นเกมที่ไม่ว่าเพียงแค่อ่านและฟังคำศัพท์ได้เท่านั้น แต่ยังต้องอาศัยดวงในการเลือกเขียนคำศัพท์ด้วย จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกชอบเกมกระดานและเกมเธอพุตฉั๊นซี่มากกว่าเกมบิงโก แต่เนื่องจากมีเกมที่หลากหลาย และระดับคำศัพท์เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ผู้เรียนทุกคนจึงลงมือปฏิบัติอย่างเต็มความสามารถส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 โรงเรียนควรส่งเสริมการเรียนการสอนเชิงรุก โดยการนำแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไปใช้ในสถานศึกษา

1.2 ครูผู้สอนควรวางแผนเรื่องเวลาในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับขั้นตอนในการทำกิจกรรมต่างๆ และควรเผื่อเวลาให้เหมาะสมกับกิจกรรมแต่ละกิจกรรม

1.3 ครูผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนในการทำกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับให้เข้าใจโดยละเอียดก่อนจัดกิจกรรม

1.4 ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่หลากหลายให้เหมาะสมกับทักษะและวัยของนักเรียน



2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำวิจัยการสอนโดยใช้เกมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเพื่อความเข้าใจให้ดียิ่งขึ้นและเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและการฟังคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับการสอบวัดระดับภาษาจีนในระดับสูงขึ้นได้

2.2 ควรใช้เกมในการพัฒนาการทักษะภาษาจีนด้านอื่นๆ ด้วย เช่น ทักษะการเขียนและทักษะการพูด

2.3 ควรมีการวิจัยและพัฒนาการสอนภาษาจีนโดยใช้เกมและเนื้อหาให้เหมาะสมกับบริบทและตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

2.4 ควรมีการวิจัยต่อไปว่าเกมช่วยกลุ่มพัฒนาผู้เรียนในกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนกลุ่มใดมากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- ดาวชยศ ปัญญาสุรยุธ. (2558). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของชุมชนภาษาจีนโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นภาพร นารุงศิลป์. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: คอมแพคท์พริ้นท์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2559). รายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย ระดับประถมศึกษา: การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2563). ยุทธศาสตร์ชาติ. แหล่งที่มา <http://nscr.nesdb.go.th/wp-content/uploads/2020/09/Sep-full-v2.pdf> สืบค้นเมื่อ 25 ธ.ค. 2563.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2554). พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bao, M.Y. (2561). ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- Chen, D.B. (1996). Application of Games in pinyin Teaching. From <https://wenku.baidu.com/view/0d1e6f8df9c75fbfc77da26925c52cc58bd69034.html> Retrieved November 20, 2020.
- Guo, B.F. (2011). Exploration and analysis on improving Chinese teaching. From <https://wenku.baidu.com/view/9ce02be9a1116c175f0e7cd184254b35eefd1acfh.html?> Retrieved November 20, 2020.



- Hadfiel, J. (1990). **An collection of games and activities for low to midwinter mediate students of English: Intermediate communication games.** Hong Kong: Thomus and Nelson and Sons.
- Huang. Y. M. (2014). **The research on game teaching method of Chinese Vocabulary teaching in primary school of Thailand.** Unpublished Master's thesis. Guangxi Normal University, China.
- Ma, L. (2015). **Analysis of the Application of Game Teaching in Teaching Chinese as a Foreign Language.** Unpublished Master's thesis. Guangxi University for Nationalities, China.
- Tang. Z.Y. (2559). การศึกษาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเกม. **วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัย บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.** 10(1). 7-12.
- Yang. X.L. (2562). **การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.** วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- Yu, Y.H. (2 0 1 7) . **Discussion on teaching strategies of Chinese pinyin.** From [https://wenku.baidu.com/view/2556a5b8ba4cf7ec4afe04a1b0717fd5360cb2b3.html](https://wenku.baidu.com/view/2556a5b8ba4cf7ec4afe04a1b0717fd5360cb2b3.html?from=search) Retrieved November 20, 2020.
- Zeng, Y.X. (2013). **A preliminary study on the teaching of Chinese pinyin.** From https://wenku.baidu.com/view/9938ccba69dc5022aaea00c9.html?rec_flag=default&sxts=1515585187749doi:10.3969/j.iss.1672-8181.2013.10.003 Retrieved November 20, 2020.
- Zhu, Q.L. และ อัญชลี ทองแถม. (2560). **การพัฒนาความสามารถในการฟังและการเขียนระบบพินอินภาษาจีนโดยใช้แนวคิดของกาเย่ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1.** วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- Zhuang, L.L. (2018). **Exploration and analysis on improving Chinese teaching.** From <https://wenku.baidu.com/view/ff3458c95fbfc77da269b1ec.html?sxts=1558518631224> Retrieved November 20, 2020.