

## การพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

### The Development of Curriculum to Promote Chinese Reading using Game Based Learning for Grade 2 Students

วิรินยา เนืองศิลป์<sup>1</sup>, เกษทิพย์ ศิริชัยศิลป์<sup>2</sup>

Wirinya Neangsin<sup>1</sup>, Kedthip Sirichaisin<sup>2</sup>

Corresponding Author E-mail: Kungnang140@hotmail.com

Received: 2023-04-17; Revised: 2023-04-25; Accepted: 2023-05-11

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) เพื่อศึกษาผลการอ่านภาษาจีนโดยใช้หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้นแบบแผนที่ใช้ในครั้งนี้อยู่คือแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาล 7 (ศรีรินาวิวิททยา) จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) หลักสูตรฯ โดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.8 ถึง 1.0 2) คู่มือการใช้หลักสูตรฯ โดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.8 ถึง 1.0 และ 3) แบบทดสอบวัดการอ่านภาษาจีน โดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.8 ถึง 1.0 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.50 ถึง 0.75 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.51 ถึง 0.69 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติแบบทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t-test dependent samples) ผลการวิจัยพบว่า

1) หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความเป็นมาและความสำคัญของหลักสูตร 2) หลักการของหลักสูตร 3) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 4) โครงสร้างเนื้อหาของหลักสูตร ประกอบด้วย 2 หน่วยการเรียนรู้ เรื่องสัทอักษรภาษาจีน และเรื่อง 我和你 (ฉันและคุณ) 5) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 7) การวัดและการประเมินผลหลักสูตร และ 8) เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของหลักสูตรในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61$ , S.D. = 0.56) คู่มือการใช้หลักสูตรในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.64$ , S.D. = 0.58) ผลการหาประสิทธิผลของหลักสูตรฯ มีค่าดัชนีประสิทธิผลอยู่ที่ 0.51. 2) นักเรียนที่เรียนด้วยหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** การพัฒนาหลักสูตร, การอ่านภาษาจีน, เกมเป็นฐาน

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาโท, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

<sup>1</sup> Student in Master of Education, Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Lampang Rajabhat University

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

<sup>2</sup> Assistant Professor, Faculty of Education, Lampang Rajabhat University

## Abstract

The objectives of this educational research were (1) to create and find out the effectiveness index of the curriculum for enhancing Chinese reading skill with Game-Based Learning technique for Primary 2 students, and (2) to study the students' test result after improved Chinese reading skill with Game-Based Learning approach. It was pre-experimental research. The study design was the one-group pretest-posttest design. There were 20 samples used simple random sampling who are Primary 2 students studying at Sirinawin Wittaya school in 2<sup>nd</sup> semester of the academic year 2022. The instrument used in the study were 1) The Index of item objective congruence (IOC) of the curriculum is from 0.8 to 1.0. 2) The curriculum instruction IOC is from 0.8 to 1.0. 3) The IOC of Chinese reading skill test is from 0.8 to 1.0, the level of difficulty of the test is from 0.5 to 0.75, and the Index of discrimination is from 0.51 to 0.69. The data were analyzed by percentage, means ( $\bar{X}$ ), standard deviation (S.D.), and dependent samples t-test. The results were found that:

1) The curriculum for enhancing Chinese reading skill with Game-Based Learning technique for Primary 2 students consists of 7 parts: 1) introduction, 2) principles, 3) curriculum goals, 4) curriculum content including 2 learning units which are Chinese phonetics and a Chinese reading passage named **我和你** (I and You), 5) learning management, 6) educational material/ learning resources, 7) assessment and evaluation, and 8) conditions for curriculum application. The curriculum suitability was at the highest level ( $\bar{X}$  = 4.61, S.D. = 0.56). The overall suitability of the curriculum's manual a was at the highest level ( $\bar{X}$  = 4.64, S.D. = 0.58). The curriculum's effectiveness index was at 0.51. 2) The study of the test results from the curriculum implementation revealed that after studying, the students had higher posttest score than the pretest one at the statistical significance of .05.

**Keywords:** The Development of The Curriculum, Enhancing Chinese Reading Skill, Game-Based Learning Approach

## บทนำ

โลกแห่งโลกาภิวัตน์ทำให้การเรียนรู้ภาษาที่สอง หรือภาษาต่างประเทศนอกเหนือจากภาษาแม่กลายเป็นสิ่งจำเป็นที่ทุกคนไม่อาจหลีกเลี่ยงได้เพราะการมีความรู้ และความสามารถใช้ภาษาได้มากกว่าหนึ่งภาษา เป็นกุญแจสู่ความสำเร็จของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นในด้านการศึกษาเล่าเรียน หรือการงานอาชีพ (ศุภย์โลกสัมพันธ์ไทย. 2552) ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญที่สุด การออกเสียงคือส่วนประกอบที่สำคัญของภาษา การออกเสียงกับความสามารถทางภาษามีความสัมพันธ์กันอย่างยิ่ง การออกเสียงเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ นักเรียนจะต้องรู้และทำความเข้าใจความรู้พื้นฐานด้านการออกเสียงให้ดี การเรียนภาษาแต่ละภาษาต่างเริ่มต้นจากการออกเสียง การออกเสียง เปรียบเสมือนเปลือกที่ห่อหุ้มภาษาเมื่อเราสามารถเข้าใจถึงการออกเสียงอย่างแท้จริงแล้ว เราถึงจะสามารถเข้าใจได้ว่าผู้อื่นพูดอะไร การออกเสียงที่ถูกต้องชัดเจน จะสามารถแสดงถึงความหมายที่ต้องการจะสื่อให้ผู้ฟังเข้าใจในสิ่งที่ต้องการจะสื่อออกมา หากไม่สามารถออกเสียงได้อย่างชัดเจน ผลกระทบอย่างน้อยจะทำให้ผู้ฟังไม่เข้าใจกับสิ่งที่ต้องการจะสื่อออกมา (หวัง เทียนชง. 2561) ซึ่งภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญตามอิทธิพลทางเศรษฐกิจ และยังเป็นภาษาหนึ่งที่มีความสำคัญขององค์การสหประชาชาติ ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาจีนของคนไทยจึงกลายเป็นปัจจัยที่จำเป็นต้องเพิ่มศักยภาพเพื่อการใช้ติดต่อสื่อสารกับชาวจีนและประชาคมโลก ประกอบกับการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในฐานะเป็นภาษาต่างประเทศที่สองในประเทศไทยนั้น ได้ขยายตัวเพิ่มมากขึ้นเมื่อกระทรวงศึกษาธิการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เพิ่มการเรียนรู้เพื่อให้ทันต่อสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของโลกาภิวัตน์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาจีนเสริม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนในชั้นเรียนมีปัญหาในเรื่องของการอ่านออกเสียงภาษาจีน เนื่องจากนักเรียนเพิ่งเริ่มต้นเรียนภาษาจีนเป็นรายวิชาเสริม จากการจัดการเรียนการสอนในปีการศึกษาที่ผ่านมาผลคะแนนการสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 7 (ศรีนาวินวิทยา) ซึ่งเป็นรายวิชาภาษาจีนเสริม พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยที่ยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์กำหนด ตัวอักษรจีนนั้นไม่สามารถระบุคำอ่านได้ และยากต่อการจดจำหรือออกเสียงให้ถูกต้องสำหรับชาวต่างชาติ สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าทักษะการอ่านภาษาจีนของนักเรียนยังคงต้องพัฒนา จากปัญหาและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้จัดทำแบบวินิจฉัยการอ่านขึ้นเพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาจีนของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยให้นักเรียนอ่านคำศัพท์ในแบบทดสอบวินิจฉัยการอ่านภาษาจีนจำนวน 15 คำ และประโยคสั้น ๆ 5 ประโยค ผลการทดสอบพบว่านักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 คิดเป็นร้อยละ 60 ของนักเรียนทั้งหมดที่ทำการทดสอบ ระบบสัทอักษรจีน (พินอิน) นั้นจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถรู้จักคำอ่านของอักษรจีนได้ง่ายขึ้น ดังนั้น เพื่อพัฒนาการออกเสียงพยัญชนะภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาการเรียนรู้อ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน ให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการอ่านภาษาจีนอย่างเต็มตามศักยภาพ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สร้างบรรยากาศ และโดยนำหลักการ ทฤษฎี และแนวคิดมา ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาจีนของผู้เรียนให้สูงขึ้น และเป็นพื้นฐานของการศึกษาในระดับสูงขึ้นไป (โรงเรียนเทศบาล 7 (ศรีนาวินวิทยา). 2564)

หลักสูตรเปรียบเสมือนเข็มทิศที่ใช้ในการจัดการศึกษา เพราะเป็นสิ่งที่ชี้แนะให้เห็นแนวทางในการจัดประสบการณ์แก่ผู้เรียน หลักสูตรที่ดีจะต้องสนองตอบความต้องการของผู้เรียน และสังคม สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งนี้การจะนำหลักสูตรไปใช้ในการจัดการศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพ และบรรลุจุดมุ่งหมายตามที่กำหนดไว้ได้ ผู้ที่เกี่ยวข้องในการใช้หลักสูตรจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรให้ชัดเจน ได้แก่ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตร ทฤษฎีหลักสูตร ข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร การออกแบบและพัฒนาหลักสูตร การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา การนำหลักสูตรไปใช้ และการประเมินผลหลักสูตร (กุลิสรา จิตรชญาวัฒน์. 2565)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ส่วนบุคคล หรือกลุ่มบุคคลที่ทำงานเป็นทีมได้ เกมที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น การใช้เกมดิจิทัลที่เล่นผ่านเครื่องเล่นวิดีโอ คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต หรือการใช้เกมรูปแบบ กระดาษ (เช่น บัตรคำ) ซึ่งวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้วยเกม คือ การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้มีความสนุกไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ เกมจะช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้ โดยที่ผู้สอนสามารถเป็นผู้สร้างเกมขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ได้ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการโดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นฐาน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการเล่นฝึกการสังเกต มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน สรุปความรู้ที่ได้รับอย่างสนุกสนาน (ณัฐภา ฝิวมา. 2564: 2; กฤดาภัทร สีหารี. 2561; ภวิกา เลหาไพฑูรย์, และกมล โพธิเย็น. 2561) การสอนด้วยเกมผู้สอนสามารถเป็นผู้สร้างเกมขึ้นมาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ สื่อการสอนประเภทเกมเพื่อการเรียนรู้จัดว่าเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ช่วยพัฒนาความรู้และทักษะกระบวนการคิด โดยจุดประสงค์หลักของการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ทุกชนิด คือ การมุ่งหวังให้เกมเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้ผู้ เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกมช่วยกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้เล่น ตลอดจนให้ผู้เล่น รู้สึกผ่อนคลายและพึงพอใจในการเล่น (ณัฐภา ฝิวมา. 2564: 2; ลดาวัลย์ แยมครวญ, และศุภกฤษฎี นิวัฒนากุล. 2560; Bostan, B. 2009) นอกจากนี้วิธีการสอนโดยใช้เกมที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้อีกด้วย (ทิศนา แชมมณี. 2563: 365) ซึ่งนักวิจัยด้านการศึกษหลายท่านไม่ว่าจะเป็น Randal W. Kindley Jennifer Jenson และ Maja Pivec ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการปรับปรุงการเรียนการสอนใหม่ โดยนำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้ออกแบบให้มีความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้น (นรรชิต ฝินเชียร. 2563: Online)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาการอ่านภาษาจีนให้ได้ผลดีขึ้น จึงมีแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อถ่ายทอดให้กับนักเรียนเกิด

การเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน พร้อมทั้งทำให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดำเนินอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อศึกษาผลการอ่านภาษาจีนโดยใช้หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

### การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรเป็นแนวคิดที่อธิบายถึงการพัฒนาคู่มือที่จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาสำรวจ วิเคราะห์ ถึงข้อมูลพื้นฐานในด้านต่าง ๆ อย่างเพียงพอเพื่อใช้ในการสนับสนุนอ้างอิง และตัดสินใจดำเนินการต่าง ๆ ให้ได้หลักสูตรที่สมบูรณ์ดีพร้อม สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่มีพื้นฐานแตกต่างกันได้ และบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด พร้อมทั้งมีการกำหนดเนื้อหาของหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน การวัดประเมินผล และอื่น ๆ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่วางไว้ สำหรับขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรต้องเริ่มต้นด้วยวินิจฉัยความต้องการ แล้วนำมากำหนดจุดมุ่งหมาย กำหนดเนื้อหาสาระที่จะทำการออกแบบการเรียนการสอน รวมไปถึงการประเมินผล และวิธีการประเมินผล (Taba. 1962); (Tyler. 1969); (Saylor, & Alexander. 1981)

แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตรเสริมเป็นแนวคิดที่อธิบายความหมายของหลักสูตรเสริม หมายถึง มวลประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดขึ้นเพื่อเสริมหลักสูตรจากเดิมที่มีอยู่แล้วให้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนหรือของผู้เรียนให้มากที่สุดมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทฤษฎี และการปฏิบัติ มีการประเมินผลด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ ให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ วรวิทย์ จิระสุจริตธรรม (2553) ที่กล่าวว่าหลักสูตรเสริมเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรสถานศึกษาที่สร้างขึ้นเพิ่มเติมเนื้อหาของการเรียนรู้ที่ไม่มีในหลักสูตรปกติ โดยมีการจัดเนื้อหาสาระของหลักสูตรทั้งความลึก และความกว้างมากขึ้นให้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน หรือของผู้เรียนให้มากที่สุด โดยทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์มากขึ้น มิใช่เพียงการจัดให้แต่ด้านความรู้หรือสติปัญญาเท่านั้น แต่รวมถึงการพัฒนาทางด้านจิตใจ ร่างกาย สังคม จิตวิญญาณ และการมีอาชีพ และสามารถบูรณาการไปสู่คุณค่าความหมายในการใช้ชีวิตจริงได้ เป้าหมายสำคัญของการจัดหลักสูตรเสริมคือ เพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ ให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (สมพร หลิมเจริญ. 2552); (ดิฐภัทร บวรชัย. 2555); (วัลยา ธรรมอภิบาล. 2555)

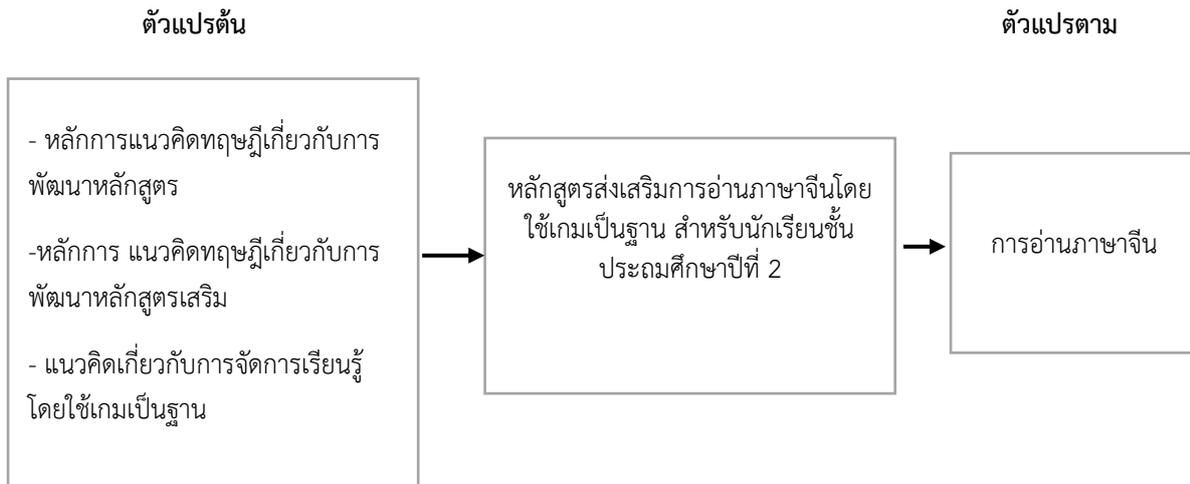
แนวคิดเกี่ยวกับเกมเป็นฐานเป็นแนวคิดที่อธิบายถึงวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำทนายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ทิศนา ขัมมณี (2563: 365) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นตอนการเลือกและนำเสนอเกม เป็นการเลือกเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ผู้สอนอาจสร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนหรือนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของตน 2) ขั้นตอนชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่นเนื่องจากแต่ละเกมมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกับผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอน และให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมก่อน การเล่นเกมจริง กติกาการเล่นเป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่น เพราะกติกาจะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการเล่น การเล่นเกมควรเป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน และควบคุมเวลาในการเล่น ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น 4) ขั้นตอนอภิปรายหลังการเล่น การอภิปรายควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้น ๆ ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกม ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้างรู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปการพัฒนาหลักสูตรโดยใช้กระบวนการแนวคิดของ Taba 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ความต้องการ 2) การกำหนดวัตถุประสงค์ 3) การคัดเลือกเนื้อหาสาระ 4) การจัดระบบเนื้อหาสาระ 5) การคัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ 6) การจัดการกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ 7) การประเมินผล เพื่อตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรม และ

ประสบการณ์การเรียนรู้ว่าบรรลุจุดมุ่งหมายหรือไม่ โดยการกำหนดสิ่งที่จะต้องประเมินและวิธีการประเมิน เพื่อนำมาออกแบบและพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากการทบทวนทฤษฎีแนวคิด และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมาข้างต้นมาจัดทำกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 1

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีและการทบทวนเอกสารงานวิจัยวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้พัฒนาหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นการทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) โดยมีแบบแผนการวิจัย คือ (One-Group Pretest-Posttest Design)

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนครลำปาง จำนวน 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านแสนเมืองมูล) โรงเรียนเทศบาล 3 (บุญทวงศ์อนุกุล) โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเขียงราย) โรงเรียนเทศบาล 5 (บ้านศรีบุญเรือง) โรงเรียนเทศบาล 6 (วัดป่ารวก) และโรงเรียนเทศบาล 7 (ศิรินาวินวิทยา) มีนักเรียนรวมทั้งหมด 176 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาล 7 (ศิรินาวินวิทยา) จำนวน 1 ห้อง จำนวน 20 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้วิธีการจับสลาก (Simple Random Sampling) ได้โรงเรียนเทศบาล 7 (ศิรินาวินวิทยา) และจับสลากเลือกได้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1

#### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบทดสอบวัดการอ่านภาษาจีน

1. หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
2. คู่มือการใช้หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

#### ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

- ผู้วิจัยสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้ 1) หลักสูตรฯ ที่ผ่านการพัฒนาขึ้นตามกระบวนการพัฒนาหลักสูตร 2) คู่มือการใช้หลักสูตร 3) แบบทดสอบวัดการอ่านภาษาจีน มีลักษณะเป็นแบบทดสอบอ่านคำศัพท์ภาษาจีน จำนวน 30 ข้อ

นำเครื่องมือเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของหลักสูตร คู่มือการใช้หลักสูตร ดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ โดยผลการประเมินความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ได้ ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบอยู่ที่ 1.00 ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบอยู่ระหว่าง 0.50-0.80 ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับอยู่ที่ 0.96 นำเครื่องมือไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจากนั้นเก็บรวบรวมข้อมูลและหาประสิทธิภาพของหลักสูตรเพื่อศึกษาผลการใช้หลักสูตรแล้วนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลสรุป และอภิปรายผลการวิจัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ชี้แจงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้กับกลุ่มเป้าหมาย
2. ให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง 你好 (สวัสดี) 我的爸妈 (พ่อแม่ของฉัน) และ 这是什么/那是什么 (นี่คืออะไร/นั่นคืออะไร) ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดการอ่าน จำนวน 30 ข้อ
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามคู่มือการใช้หลักสูตรหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เวลารวม 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 60 นาที รวม 16 ชั่วโมง โดยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนในชั่วโมงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
4. หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามหลักสูตรฯ สิ้นสุดลง ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดการอ่านภาษาจีนซึ่งเป็นแบบทดสอบซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดการอ่าน จำนวน 30 ข้อ
5. รวบรวมผลการทดสอบวัดการอ่านภาษาจีน เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำแบบบันทึกการอ่านของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. รวบรวมคะแนน แล้วคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนสอบก่อนเรียน และหลังเรียน
3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลการอ่านภาษาจีน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียนตามหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สถิติทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t-test dependent samples)

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และร้อยละ (Percentage)
2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ การทดสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Validity) การหาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบเป็นรายข้อ (Difficulty Index) การหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Item Discrimination) การหาความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (Reliability) และการหาดัชนีประสิทธิผล (The Effectiveness Index: E.I.)
3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อน และหลังทดลองใช้หลักสูตรฯ โดยใช้สถิติทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t-test dependent samples)

#### สรุปผลการวิจัย

1. การสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า หลักสูตรที่สร้างขึ้น คือ หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มี 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความเป็นมาและความสำคัญของหลักสูตร 2) หลักการของหลักสูตร 3) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 4) โครงสร้างเนื้อหาของหลักสูตร 5) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 7) การวัดและประเมินผล 8) เงื่อนไขในการนำหลักสูตรไปใช้ ปรากฏดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2 ตามลำดับ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมาย
1. ความเป็นมาและความสำคัญของหลักสูตร	4.70	0.48	มากที่สุด
2. หลักการของหลักสูตร	4.30	1.06	มาก
3. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4.60	0.51	มากที่สุด
4. โครงสร้างเนื้อหาของหลักสูตร	4.87	0.35	มากที่สุด
5. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.85	0.37	มากที่สุด
6. สื่อ/แหล่งเรียนรู้	4.64	0.49	มากที่สุด
7. การวัดและประเมินผล	4.20	0.41	มาก
8. เงื่อนไขในการนำหลักสูตรไปใช้	4.40	0.55	มาก
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.61</b>	<b>0.56</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีความเห็นว่างค์ประกอบของหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61$ , S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า แต่ละด้านมีความเหมาะสมอยู่ระดับมาก-มากที่สุด เมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านโครงสร้างเนื้อหาของหลักสูตร ( $\bar{X} = 4.87$ , S.D. = 0.35) ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.85$ , S.D. = 0.37) ด้านความเป็นมาและความสำคัญของหลักสูตร ( $\bar{X} = 4.70$ , S.D. = 0.48) ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.64$ , S.D. = 0.49) ด้านจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ( $\bar{X} = 4.60$ , S.D. = 0.51) ด้านเงื่อนไขในการนำหลักสูตรไปใช้ ( $\bar{X} = 4.40$ , S.D. = 0.55) ( $\bar{X} = 4.57$ , S.D. = 0.63) ด้านหลักการของหลักสูตร ( $\bar{X} = 4.30$ , S.D. = 1.86) ด้านการวัดประเมินผล ( $\bar{X} = 4.20$ , S.D. = 0.41)

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมาย
1. ความเป็นมาและความสำคัญของหลักสูตร	4.67	0.49	มากที่สุด
2. คำแนะนำการใช้หลักสูตร	4.20	0.92	มาก
3. กำหนดการสอน	4.60	0.42	มากที่สุด
4. บทบาทของครูผู้สอน	4.80	0.42	มากที่สุด
5. การวัดและประเมินผล	4.00	0.67	มาก
6. แผนการจัดการเรียนรู้	4.75	0.49	มากที่สุด
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.64</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีความเห็นว่างค์ประกอบของหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.64$ , S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า แต่ละด้านมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก-มากที่สุด เมื่อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านบทบาทครูผู้สอน ( $\bar{X} = 4.80$ , S.D. = 0.42) ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.75$ , S.D. = 0.49) ด้าน

ความเป็นมาและความสำคัญของหลักสูตร ( $\bar{X} = 4.67$ , S.D. = 0.49) ด้านกำหนดการสอน ( $\bar{X} = 4.60$ , S.D. = 0.42) ด้านคำแนะนำการใช้หลักสูตร ( $\bar{X} = 4.20$ , S.D. = 0.92) ด้านการวัดประเมินผล ( $\bar{X} = 4.00$ , S.D. = 0.67)

ก่อนนำหลักสูตรไปใช้ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 20 คน เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของหลักสูตรหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลปรากฏดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 3** ผลการหาประสิทธิผลของการเรียนหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คะแนนการสอบ	n	คะแนนเต็ม	ผลรวมคะแนน	$\bar{X}$	ดัชนีประสิทธิผล	คิดเป็นร้อยละ
ก่อนเรียน	20	30	216	10.80	0.5104	51.04
หลังเรียน	20	30	412	20.60		

จากตารางที่ 3 พบว่า การเรียนรู้ตามหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าดัชนีประสิทธิผลของหลักสูตรฯ (E.I.) เท่ากับ 0.5104 แสดงว่าหลักสูตรฯ มีผลให้นักเรียนเกิดพัฒนาการด้านการอ่านภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคิดเป็นร้อยละ 51.04

2. ผลการใช้หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 7 (ศิรินาวินวิทยา) อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง จำนวน 20 คน ปรากฏผลดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** แสดงผลการวัดการอ่านภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คะแนนผลสัมฤทธิ์	n	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. <sub>D</sub>	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	20	10.70	3.50	10.55	1.99	23.76*	0.0000
หลังเรียน	20	21.25	4.95				

จากตารางที่ 4 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 10.70 คะแนน และ 21.25 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

### อภิปรายผล

การพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยใน 2 ประเด็น ได้แก่ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิผลของหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 2) เพื่อศึกษาผลการใช้หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยจึงนำเสนอประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. การสร้างและหาดัชนีประสิทธิผลของหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ตามที่มีผู้วิจัยได้ดำเนินการเพื่อพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีองค์ประกอบของหลักสูตรอยู่ 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความเป็นมาและความสำคัญของหลักสูตร 2) หลักการของหลักสูตร 3) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 4) โครงสร้างเนื้อหา 5) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ 7) การวัดและประเมินผล และ 8) เงื่อนไขการนำหลักสูตรไปใช้ ซึ่งเป็นผลการมาจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการตามแนวคิดของทาบ (Taba, 1962: 10) ที่กล่าวไว้ว่า กระบวนการพัฒนาหลักสูตรประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การวินิจฉัยความต้องการ (Diagnosis of needs) ขั้นที่ 2 การกำหนดวัตถุประสงค์ (formulation of objectives) ขั้นที่ 3 การเลือกเนื้อหา (Selection of contents) ขั้นตอนที่ 4 การจัดองค์ประกอบของเนื้อหา (Organization of contents) ขั้นที่ 5 การเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ (Selection of learning experiences) ขั้นที่ 6 การจัดองค์ประกอบของประสบการณ์การเรียนรู้ (Organization of learning experiences) และขั้นตอนที่ 7 การวินิจฉัยสิ่งที่ประเมินการเลือกวิธีการเครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน (Determination of what to evaluate and of the ways and means of doing it) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติดินโคลนถล่ม ตามแนวคิดของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พงษ์ประพันธ์ ตุ่นแจ้, และปริญญาภา สีสทอง (2563: 143-153) ซึ่งกำหนดองค์ประกอบไว้ใกล้เคียงกัน ได้แก่ 1) ความเป็นมาและความสำคัญของหลักสูตร 2) หลักการของหลักสูตร 3) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 4) โครงสร้างเนื้อหา 5) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และ 7) การวัดและประเมินผล พบว่าผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61$ , S.D. = 0.56)

การนำหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ไปทดลองใช้เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของหลักสูตรฯ โดยพบว่าผลการทดลองใช้หลักสูตรฯ มีค่าดัชนีประสิทธิผลอยู่ที่ 0.51 แสดงให้เห็นว่าหลักสูตรมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการอ่านภาษาจีนให้นักเรียน คิดเป็นร้อยละ 51.04 ทั้งนี้เป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรฯ ตามที่ได้ออกแบบมาอย่างมีระบบตามหลักของการพัฒนาหลักสูตรที่มีการวางแผนเป็นขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จิราภรณ์ เสืออินทร์ (2559) ที่ได้ทำการวิจัยการพัฒนาทักษะความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการสอนแบบโฟนิกส์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการสอนแบบโฟนิกส์ของนักเรียนกลุ่มทดลองทุกคนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐพล สุริยมณฑล (2560) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนแบบโฟนิกส์ 1) เพื่อส่งเสริมการออกเสียง และความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนออกเสียงภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ในระดับดีเยี่ยมหลังได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบโฟนิกส์ 2) นักเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ในระดับดีเยี่ยมหลังได้รับการสอนด้วยวิธีสอนแบบโฟนิกส์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประภาพรรณ รักเลี้ยง (2559) ที่ได้ศึกษาวิจัยในหัวข้อ การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นชุมชนวังทอง อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งได้ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรอย่างเป็นขั้นตอน และเป็นระบบโดยผลการวิจัยพบว่าค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรท้องถิ่นชุมชนวังทองมีค่าเท่ากับ 0.7146 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 71.46

2. การศึกษาผลการใช้หลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยแสดงให้เห็นว่าในภาพรวมนักเรียนมีระดับพัฒนาการที่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษา รูปแบบการสอน กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเกม ตามแนวคิด ทิศนา ขัมมณี (2563: 366-368) มี 4 ชั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจสร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน

ขั้นที่ 2 การชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกับผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้ผู้เรียนซ้อมก่อน การเล่นเกมจริง กติกาการเล่นเป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 3 การเล่นเกม ก่อนการเล่น เกม ผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น การเล่นเกมควรเป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน และควบคุมเวลาในการเล่น ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

ขั้นที่ 4 การอภิปรายหลังการเล่น เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก การอภิปรายควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้น ๆ ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกม ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้างรู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยให้ความสำคัญทุกขั้นตอนในการสอน และยังพบว่านักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี และทำให้นักเรียนสามารถอ่านคำศัพท์ภาษาจีนได้อย่างถูกต้อง สิ่งที่ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญและต้องคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนใส่ใจในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนั้นการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะการอ่านได้ดีขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉัตรทริกา ยุทธิวัฒน์, และชิตชไม วิสตุกุล (2565: 103) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะการฟัง คำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกมในการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นุชจรรย์ สีแก้ว, และจรรย์ วงษ์สุตา (2563: 27) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาจีนโดยใช้เกมบัตรคำพยัญชนะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการพัฒนาการอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาจีนโดยใช้เกมบัตรคำพยัญชนะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โดยภาพรวมนักเรียนส่วนใหญ่มีการพัฒนาการออกเสียงพยัญชนะภาษาจีนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ควรส่งเสริมให้นักเรียนฝึกการอ่านออกเสียงคำศัพท์อย่างต่อเนื่อง สม่ำเสมอ และเพิ่มทักษะอื่น ๆ ด้วย เช่น ทักษะการพูด ทักษะการเขียน เป็นต้น

1.2 ควรให้ความสำคัญกับทุกขั้นตอน ให้ความแก่นักเรียนได้เรียนรู้ตามศักยภาพของแต่ละคน ให้นักเรียนได้มีเวลาในการใคร่ครวญ และควรมีการสรุปอภิปรายผลหลังการจัดกิจกรรมในทุกครั้ง เพื่อเป็นการสรุปรวมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาและวิจัยเพื่อต่อยอดการพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เช่น การพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมการพูดข้อความหรือประโยคภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน

2.2 ควรมีการศึกษาและวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กับนักเรียนชั้นอื่น ๆ เช่น เริ่มตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, ปีที่ 6 เพื่อเป็นการพัฒนาที่ต่อเนื่องกัน

## เอกสารอ้างอิง

กฤดาภรณ์ สีหารี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. 4.0.

วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 28(2): 477-488.

กฤษิรา จิตรชญาวัฒน์. (2565). การพัฒนาหลักสูตรฉบับฉับไว. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิราภรณ์ เสืออินทร์. (2559). การพัฒนาทักษะความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยการสอนแบบโฟนิกส์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบุญญาคู่มราชภัฏบ่อไร่. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

- ฉัตรชกริกา ยุทธิวัฒน์, และชิตชไม วิสตุกุล. (2565). การพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนใน YCT ระดับ 1 โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ฯ. 9(2): 103.
- ณัฐฐา ผิวมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ: คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- ณัฐพล สุริยมณฑล. (2560). การสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการออกเสียงและความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการเรียนรู้). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ดิฐภัทร บวรชัย. (2555). การพัฒนาหลักสูตรเสริมการสร้างความแข็งแรงเพื่อป้องกันยาเสพติด สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ทีศนา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นรรชต์ ผืนเขียว. (2563). ทฤษฎีปัญหาสู่การเข้าถึงอัจฉริยภาพของนักเรียนทุกคน. สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2566, จาก <https://www.truelookpanya.com/blog/content/78233/-blog-teaartedu-teaart->.
- นุชจริย สี่แก้ว, และจิรายุ วงษ์สุดา. (2563). การพัฒนาการอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาจีนโดยใช้เกมบัตรคำ พยัญชนะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดทุ่งสวน จังหวัดกำแพงเพชร. วารสารอักษรพิบูล. 1(1): 27-28.
- ประภาพรณ รักเลี้ยง. (2559). การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นชุมชนวังทอง อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก. วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. 11(33): 59-72.
- พงษ์ประพันธ์ ตุ่นแจ้, และปริญญาภา สีสทอง. (2563). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติดินโคลนถล่มตามแนวคิดของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารมหาวิทยาลัยเวสเทิร์นมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 7(1): 143-153.
- ภวิกา เลหาไพฑูริย์, และกมล โพธิเย็น. (2561). การสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเลข 3 หลักของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา. วารสารบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต. 14(2): 157.
- โรงเรียนเทศบาล 7 (ศิรินาวินวิทยา). (2564). รายวิชาภาษาจีนเสริม ประจำปีการศึกษา 2564. ลำปาง: ผู้แต่ง.
- ลดาวลัย แยมครวญ, และศุภกฤษฎี นวัตกรรมกุล. (2560). การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับส่งเสริมทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ. 7(1): 33-35.
- วัลยา ธรรมอภิบาล. (2555). การพัฒนาหลักสูตรเสริมจิตสาธารณะ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยทักษิณวิทยาเขตสงขลา. วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศูนย์โลกสัมพันธ์ไทย. (2552). การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย: ระดับอุดมศึกษา. สืบค้นเมื่อ 31 มีนาคม 2566, จาก [http://www.thaiworld.org/th/thailand\\_monitor /answer.php?question\\_id=831](http://www.thaiworld.org/th/thailand_monitor /answer.php?question_id=831).
- สมพร หลิมเจริญ. (2552). การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ. (2551). แนวทางการพัฒนาการวัด และประเมินคุณลักษณะอันถึงประสงค์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- หวัง เทียนชง. (2561). วิจัยเกี่ยวกับการสอนการออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชาวไทย. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 13(1): 255.
- Bostan, B. (2009). **Player motivations: A psychological perspective**. Retrieved on 22 January 2023, from [https://www.researchgate.net/publication/220686151\\_Player\\_motivations\\_A\\_psychological\\_perspective](https://www.researchgate.net/publication/220686151_Player_motivations_A_psychological_perspective).
- Saylor, J. G., & Alexander, W. M. (1981). **Curriculum Planning for Better Teaching and Learning**. New York: Holt, Rinehart and Winston.

- Taba, H. (1962). *Curriculum: Theory and Practice*. Javanovich: Harcourt Brace.
- Tyler, R. W. (1969). *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago: The University of Chicago Press.