การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมชั้นปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์

วันที่รับบทความ 23/01/2567
วันที่แก้ไขบทความ 17/04/2567
วันที่ตอบรับบทความ 22/04/2567

พรวฤณ ท้วมกลัด[1*] สุชาติ คุ้มสุทธิ์[2]

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooketให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางด้านการจำและการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/16 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ที่เรียนรายวิชาภาษาจีน (เพิ่มเติม) ภาคเรียนที่ 2/2565 จำนวน 22 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket จำนวน 4 แผน เกม Blooket และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการใช้เกม Blooket (Pre-test/Post-test) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่สถิติพื้นฐาน ร้อยละค่าเฉลี่ย และสถิติทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน การหาค่า t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.98/84.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้ เกม Blooket พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.45 และผลคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.41 แสดงว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากพัฒนาทักษะการจำและอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ทักษะการจำ การอ่านคำศัพท์ภาษาจีน เกม Blooket

[1,*] นักศึกษาประกาศณียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์
e-mail: phonwarin.tou@gmail.com

[2] คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
e-mail: suchart.k@dru.ac.th.

The Development of Chinese Vocabulary Memorizing and Reading-Aloud Skills by Using the Blooket Game of Mathayomsuksa 3 Students at Mathayomwatsing School

Received	23/01/2024
Revised	17/04/2024
Accepted	22/04/2024

Phonwarin Toumklad[1],* Suchart Kumsut[2]

Abstract

The objectives of this research were to create and determine the efficiency of a learning management plan to improve memorizing Chinese vocabulary and reading-aloud skills by using the Blooket game with an efficiency of 80/80, and to compare the achievement of memorizing Chinese vocabulary and reading aloud skill before and after using the Blooket game of Mathayomsuksa 3 students, Mathayomwatsing School. The sample group used in this research was 22 Mathayomsuksa 3/16 students of Mathayomwatsing School, who were studying the (additional) Chinese subject in semester 2/2022. They were selected by Cluster Random Sampling. The research tools were four learning management plans using the Blooket game, the Blooket game, and the achievement test before and after using the Blooket game (Pre-test/ Post-test). The statistics used to analyze the data were basic statistics, percentage, mean, statistics to test the difference between pre- and post-test scores, and t-test determination.

The results were as follows: 1. The results of the learning management plan efficiency test using the Blooket game were 83.98/84.70, which was higher than the 80/80 criteria set, and 2. The comparative results of the achievement in memorizing

[1,*] Graduate Diploma Program in Teaching Profession. Mathayomwatsing School
e-mail: phonwarin.tou@gmail.com

[2] Faculty of Education, Dhonburi Rajabhat University.
e-mail: suchart.k@dru.ac.th

Chinese vocabulary before and after using the Blooket game found that the mean score before learning was 12.45 and the mean score after the test was 25.41, which indicated that learners had learning achievement after developing memorizing Chinese vocabulary and reading-aloud skills by using Blooket was significantly higher than before learning at the .05 level.

Keywords: Memorizing skills; Chinese vocabulary reading; Blooket game

บทนำ

ในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้การเรียนรู้ภาษาที่สองหรือการที่มีความรู้ภาษาต่างประเทศมากกว่าหนึ่งภาษาขึ้นไปนับเป็นความได้เปรียบ ซึ่งประเทศไทยให้ความสำคัญและเห็นว่าจำเป็นในการเรียนรู้ภาษาอื่นเพิ่มเติม เนื่องจากประเทศไทยจำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกับชาวต่างชาติมากกว่าในอดีต ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อด้านการค้าและการลงทุนการศึกษาการท่องเที่ยว และการใช้ในชีวิตประจำวัน ก่อให้เกิดความตื่นตัวในการพัฒนาทักษะด้านภาษาต่างประเทศ การเรียนรู้ภาษายังช่วยให้ได้เรียนรู้วัฒนธรรม ระบบความคิด ความเชื่อของชนชาตินั้นๆ โดยเฉพาะภาษาจีนที่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้มีคำกล่าวว่าศตวรรษที่ 21 จะเป็นห้วงเวลาที่จีนมีบทบาทในฐานะมหาอำนาจในทางเศรษฐกิจ การเมือง รวมทั้งมหาอำนาจทางทหารในภูมิภาคและอาจจะเป็นมหาอำนาจที่ถ่วงดุลกับมหาอำนาจอื่นๆ ทั้งในภูมิภาคเอเชียและในภูมิภาคตะวันตก ซึ่งสภาพเศรษฐกิจของประเทศจีนในปัจจุบันได้พัฒนาอย่างรวดเร็วและมั่นคง ประเทศจีนเริ่มที่จะมีบทบาทสำคัญในเวทีโลก ภาษาจีนจึงได้พัฒนาเป็นภาษาต่างประเทศที่สำคัญ (เจิ้ง อ้ายผิง, 2560, น.21)ดังนั้นการเรียนภาษาจีนจึงสำคัญมากสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้ในปัจจุบันสถาบันการศึกษาในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นโรงเรียนรัฐบาลหรือโรงเรียนเอกชน มีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน ในสถานศึกษาทั้งในระดับอนุบาล ระดับชั้นประถมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษา และระดับชั้นอุดมศึกษา ขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อให้การเรียน การสอนภาษาจีนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และก้าวสู่มาตรฐานอันเป็นที่ยอมรับในระดับสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563, น.1)

การสอนวิชาภาษาจีนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาด้านทักษะจำคำศัพท์และการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน การอ่านออกสะกดคำที่ไม่ถูกต้อง เพราะตัวอักษรจีนมีลำดับขีดค่อนข้างมากและบวกกับตัวอินพินของจีนมีการนำตัวอักษรภาษาอังกฤษเข้ามาเทียบเสียงใช้ให้มีความใกล้กับภาษาจีนมากที่สุด เพื่อช่วยในอ่านสำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาจีน แต่การอ่านออกเสียงมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ทำให้นักเรียนเกิดความสับสนในการอ่านออกเสียง เมื่อนักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ก็จะไม่สามารถอ่านและสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้คะแนนการอ่านภาษาจีนส่วนใหญ่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารเพื่อหาแนวทาง ตลอดจนเทคนิคการสอนต่างๆเพื่อที่จะนำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน จากการศึกษาเอกสารต่างๆ พบว่าวิธีและเทคนิคที่สามารถนำมาพัฒนาด้านการจำคำศัพท์ของนักเรียนนั้นมีอยู่หลายวิธีด้วยกัน เช่น เทคนิคการสอนโดยใช้เกม เทคนิคการสอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะ เทคนิคการสอนโดยใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผู้วิจัยสนใจเทคนิคการสอนโดยใช้เกม เพราะเกมนอกจากจะสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้แล้วยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียนอีกด้วย ดังที่ สุมิตร คุณากร (2561, น.17) ได้กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนานและช่วยเสริม

การเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษา นอกจากนี้ Chuck Hillman (2012, pp. 11-12) เสนอว่า การที่ผู้เรียนจดจำภาษาได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเรียนภาษาได้ดี และสุกิจ ศรีพรหม (2562, น.74) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอนแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียน เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับ และนักเรียนก็ได้ความรู้โดยที่ไม่รู้สึกตัว นอกจากนั้นเกมจะช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้จักคิด ตัดสินใจด้วยตนเอง เกมทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน เร้าความสนใจและปลูกฝังคุณธรรมต่างๆ

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่นำเกม Blooket มาใช้ในการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ เพื่อมาเป็นแนวทางในพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถนำคำศัพท์ไปทบทวนด้วยตนเองที่บ้านได้อีกด้วย รวมทั้งพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกม Blooket ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางด้านการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์

ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 16 ห้องเรียน รวม 544 คน โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ กรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/16 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ กรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 จำนวน 22 คน กลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

แผนแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนเรียนและสอบหลังเรียน (The One-Group Pretest - Posttest Design) (วรรณิษา ไวยฉายี, 2565, น. 18)



T_1 หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การทดลองจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกมBlooket

T_2 หมายถึง การทดสอบหลังเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มี 3 ชนิด ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้เกม Blooket เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 4 แผน 8 ชั่วโมง โดยมีเนื้อหาบทเรียนจำนวน 2 บทเรียน ดังนี้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1**愚公移山** (ชายโง่ย้ายภูเขา) และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2**我们准备去旅游** (พวกเราเตรียมตัวไปเที่ยว) ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ผลการวิเคราะห์พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยเกม Blooket เหมาะสมมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.67

2. เกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบ 1 เกม คือ Blooket ซึ่งทั้งสองเกมเป็นเกมคำศัพท์ที่ให้เลือกระหว่างคำศัพท์และความหมาย ผ่านการตรวจสอบคุณภาพค่าความเชื่อมั่น IOC จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ผลการวิเคราะห์พบว่าเกมคำศัพท์มีค่า IOC เท่ากับ 1 ซึ่งอยู่ในระดับที่สามารถใช้งานได้

2.1 ความหมายของเกม Blooket

Blooket คือ สื่อเว็บไซต์สำหรับสร้างเกมเพิ่มความสนุกในการจัดการเรียนการสอน โดยสามารถสร้างข้อคำถามและสามารถเลือกโหมดในการเล่นเกมได้ ซึ่งเป็นรูปแบบการสร้างคำถามที่ข้าพเจ้าสร้างด้วยตนเอง (วราลี รุ่งบานจิตและวรทา รุ่งบานจิต, 2564, น.48) เมื่อสร้างเสร็จแล้วสามารถเลือกรูปแบบของเกมได้ จะประกอบด้วยหลายรูปแบบ เช่น Gold Quest, Cafe, Factory, Battle Royale, Racing, Crazy Kingdom, Tower of Doom หรือ แบบ Classic โดยแต่ละรูปแบบนั้นเมื่อนักเรียนกรอกรหัส (Code) ของห้องไปแล้วจะตั้งชื่อและเลือกตัวละคร โดยนักเรียนสามารถเลือกรูปสัตว์ประจำตัวเองได้

2.2 ขั้นตอนการใช้งานเกม Blooket (พิมพร วัฒนากมลกุล และมโนรัตน์ สมคะเนย์, 2564, น.16)

2.2.1 สมัครลงทะเบียนที่ https://www.blooket.com

2.2.2 สร้างชุดคำถามและกำหนดคำตอบ

2.2.3 เลือกรูปแบบเกมที่ต้องการ

2.2.4 แจ้งรหัสกิจกรรมให้กับผู้เรียนเพื่อเข้าร่วม

2.2.5 ดูผลคะแนนรวมและคำตอบของผู้เรียนได้แบบ Real-time บนเว็บไซต์

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ซึ่งใช้วัดก่อนและหลังเรียนจำนวน 1 ชุด จำนวน 30 ข้อ ทั้งนี้มีการนำแบบสอบถามไปทดสอบค่าความเชื่อมั่น IOC กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ผลการวิเคราะห์พบว่าข้อคำถามแต่ละข้อมีค่า IOC เท่ากับ 1 ซึ่งอยู่ในระดับที่สามารถใช้งานได้

การรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนการใช้เกมBlooket (Pre-test) จำนวน 30 ข้อกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและตรวจเก็บคะแนน

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้เกม Blooket เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนคำศัพท์ และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 4 แผน

3. เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้เกม Blooket แล้วใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยให้นักเรียนกลุ่มตัววอย่างทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) จำนวน 30 ข้อ และตรวจเก็บคะแนน

4. ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด หลังจากนั้นจะนำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีทาง สถิต แปลผลในรูปตาราง การพรรณนาและอภิปราย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตรการหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ E1/E2

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน โดยการทดสอบด้วย t-test for Dependent samples

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket ที่ใช้พัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์

ตารางที่ 1 แสดงการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket

ผลการเรียนรู้	n	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	$\bar{X}$	ร้อยละ
ระหว่างเรียน	22	40	743	33.80	83.98
หลังเรียน		30	586	25.40	84.70
ประสิทธิภาพของ(E_1/ E_2) มีค่าเท่ากับ 83.98/84.70					

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์พบว่า ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 83.98 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 84.70 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket มีประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพและผลลัพธ์ (E_1/ E_2) สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบก่อนและหลังการใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์แบบทดสอบก่อนและหลังการใช้เกม Blooket

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	**S.D.**	***t****	***Sig***
ก่อนเรียน (Pretest)	22	12.45	2.60	25.75	.00
หลังเรียน (Posttest)	22	25.41	1.76		

จากตารางที่ 2 พบว่าผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการพัฒนาทักษะการจำและอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ จำนวน 22 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนโดยใช้เกม Blooket เท่ากับ 12.45 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.60 และคะแนนหลังเรียนโดยใช้เกม Blooket เท่ากับ 25.41 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.76 ที่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

1. ด้านการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket เพื่อพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ พบว่า นักเรียนมีทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนหลังใช้เกม Blooket สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80/80 สังเกตได้จากคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนที่ได้คือ 25.41 ซึ่งมีค่าคะแนนมากกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนคือ 12.45 ซึ่งอาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจและสามารถจำคำศัพท์ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับที่ สุมิตร คุณากร (2563, น.17) ได้กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น เกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษา นอกจากนี้การที่ผู้เรียนจำภาษาได้แม่นยำ และมีความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเรียนภาษาได้ดี

2. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางด้านการจำและอ่านคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้เกม Blooket สูงกว่าก่อนใช้เกม Blooket อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจจะเป็นเพราะเกมช่วยให้เกิดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และกระตุ้นการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุภาค ดลโสภณ (2560, น.1) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ 0.05 ในกลุ่มที่สอนโดยเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงกว่าการสอนตามคู่มือครู

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ควรศึกษาขั้นตอนการสร้างและใช้เกม Blooket อย่างละเอียดก่อนนำไปสอน

2. ในการจัดกิจกรรมครูทุกคนจำเป็นจะต้องมีอุปกรณ์แท็บเล็ต/สมาร์ทโฟน และรวมไปถึงเครือข่ายอินเตอร์เน็ตความเร็วสูงเพื่อไม่ให้เกิดการสะดุดขณะจัดกิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษา และเพิ่มเติมการพัฒนาทักษะทางด้านอื่น เช่น ด้านการฟังและการเขียนพัฒนาต่อจากงานวิจัยในครั้งนี้

2. ควรมีการศึกษาและค้นคว้า เกม/กิจกรรม เพื่อเพิ่มทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนที่ยั่งยืน

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551(ฉบับปรับปรุง 2560)**.กรุงเทพมหานคร, โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). **คู่มือฝึกอบรมวิทยากร การปรับกระบวนทัศน์และพัฒนาหลักสูตร.** กรุงเทพมหานคร,โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว

เจิ้ง อ้ายผิง. (2560). **การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดปทุมธานี ตามความคิดเห็นของผู้บริหารและครู**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

ทิศนา แขมมณี. (2565). **รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย.พิมพ์ครั้งที่ 4** กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิมพร วัฒนากมลกุล และมโนรัตน์ สมคะเนย์. (2564). **การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน.** วารสารวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ฉ (13) น. 16

วราลี รุ่งบานจิตและวรทา รุ่งบานจิต. (2564). **การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5**. การประชุมวิชาการระดับชาติการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้.

วรรณิษา ไวยฉายี. (2565). **การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในสถานการณ์ปัจจุบัน : มุมมองของผู้เรียนต่อการพัฒนาสถาบันสอนภาษา**. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สุกิจ ศรีพรหม. (2562). **การสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ในแบบเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชาวจีน : กรณีศึกษานักเรียนวิทยาลัยการท่องเที่ยวและการอาชีพมณฑลยูนานประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน**. กรุงเทพมหานคร : วิทยาลัยราชพฤกษ์

สุมิตร คุณานุกร. (2563). **หลักสูตรและการสอน**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ชวนพิมพ์

อนุภาพ ดลโสภณ. (2560). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี่ที่5ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู**.วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

Chuck Hillman. (2012).**Techniques of Teaching Vocabulary**. Rotterdam : Field Educational Publication Incorporated. 2012.

Ghadessy, M.(2015). **"Word Lists and Materials Preparation : A New Approach,"**English Teachings Forum. 17 (1) : 24. January 2015.

Johnson. (2011).**Promoting Active Learning : Strategies for the Collage Classroom**. San Francisco : Jossey-Bass. 2011.

Saylor, J. G., & Alexander, W. M. (1974). **Planning Curriculum for School.** New York: Holt, Rinehart and Winston.

Tyler, R. W. (1971). **Basic principles of Curriculum and Instruction.** Chicago: The University of Chicago Press