



วิจัยชั้นเรียน เรื่อง

การสร้างสรรค์เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง จังหวัดกระบี่

โดย

นางสาวปาณัฏฐา คงทอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตรัง กระบี่
กระทรวงศึกษาธิการ



บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง การสร้างสรรค์เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง

ผู้วิจัย นางสาวปาณัฏฐา คงทอง

ปีการศึกษา 2563

การศึกษาครั้งนี้เป็นแบบ การวิจัยเชิงทดลอง

มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการสร้างสรรค์เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการเขียนตัวอักษรจีนได้ถูกต้องตามหลักการเขียน และใช้คำศัพท์รวมถึงไวยากรณ์ได้ดีขึ้น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 ของโรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง

จำนวน 1 ห้อง ได้แก่ ระดับชั้น ม 1/1 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่

- สื่อการสอนในรูปแบบเกม
- แบบเรียน
- อินเทอร์เน็ต

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ หาค่าเฉลี่ยร้อยละ

ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมวิจัยของผู้เรียน สะท้อนให้เห็นว่าการสอนโดยใช้วิธีสอนด้วยการใช้เกมเป็นสื่อ และการให้ผู้เรียนได้แบ่งกลุ่มสร้างสรรค์เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีน เป็นการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ฝึกการเป็นผู้นำโดยผ่านการนำเสนอและอภิปราย ซึ่งเป็นการท้าทายความสามารถของผู้เรียนในการที่จะเอาชนะเพื่อไปถึงเป้าหมาย และยังทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากสิ่งที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ซึ่งผลจากการทดสอบหลังใช้งานวิจัย ปรากฏว่ากลุ่มนักเรียนตัวอย่างระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุงจำนวนทั้งหมด 30 คน มี 20 คนค่าเฉลี่ยคะแนนในระดับดีมาก หรือ ระดับ 4 และมี 10 คนค่าเฉลี่ยคะแนน

ในระดับดี หรือ ระดับ 3 จากผลดังกล่าวเป็นไปตามผลที่คาดว่าผู้เรียนมีการพัฒนาการเรียนภาษาจีน
สิ่งที่ผู้วิจัยได้ค้นพบผลจากการวิจัยที่สำคัญ คือ เมื่อได้ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มในการสร้างสรรค์เกม ผู้เรียนจะเกิด
ความกระตือรือร้นในการสร้างสรรค์ผลงาน สิ่งที่ผู้เรียนได้รับคือความรู้มากกว่าความสนุกสนาน เป็นการ
สร้างสมรรถนะของผู้เรียนในการเรียนรู้ ได้แก่ ความสามารถด้านการคิดโดยที่ผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิด
ด้านต่าง ๆ ในการสร้างผลงาน เช่นการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดสังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา
การประเมินค่า ความสามารถในการสื่อสาร คือการที่ผู้เรียนได้ถ่ายทอดผลงานของตนเองโดยการนำเสนอ
และอภิปราย ทำให้ผู้ที่รับฟังเกิดความอยากที่เล่นเกมของเพื่อนที่ได้สร้างขึ้น ความสามารถในการแก้ปัญหา
คือระหว่างการทำงานหรือการเล่นเกมผู้เรียนต้องหาทางแก้ปัญหาเพื่อให้ได้งานตามวัตถุประสงค์
ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี คือ การที่ผู้เรียนบางกลุ่มได้ไปค้นคว้าหาความรู้ทางอินเทอร์เน็ตหรือ
สร้างสรรค์งานโดยผ่านในรูปแบบของ IT

ผลจากการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์เกมนอกจากจะเป็น
การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้กระบวนการต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ ยังเป็นการ
ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การหาแนวทางในการ
แก้ไขปัญหา ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักค้นคว้าด้านความรู้ของภาษาจีนจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ มี
เจตคติที่ดีและเห็นความสำคัญของการเรียนภาษาจีน ในขณะเดียวกันการให้กำลังใจคำชี้แนะ คำชมเชยของ
ครูผู้สอนจะเป็นแรงเสริมให้กับผู้เรียนที่จะสร้างสรรค์งานได้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งผลงานตามหัวข้อวิจัย
ดังกล่าวมีแทรกมาในตัวอย่างผลงานของผู้เรียนที่ในภาคผนวก

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยชั้นเรียนเรื่องการสร้างสรรค์เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สำเร็จลุล่วงด้วยความอนุเคราะห์ จากผู้อำนวยการอาทิพย์ บิลสัน รองผู้อำนวยการเทวัน เจะเศษ ที่ให้ความกรุณา เมตตา สละเวลา ให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น และการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆในการดำเนินการวิจัยเป็นผลสำเร็จ

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศทุกท่านที่ให้ คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ พร้อมทั้งช่วยตรวจสอบ ปรับปรุงและแก้ไขรายงานการวิจัยเล่มนี้อย่างดีมาตลอด จนกระทั่งทำให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอโน้มระลึกถึงพระคุณอันสูงสุดของคุณพ่อ คุณแม่ ผู้เป็นแรงบันดาลใจให้การอบรมสั่งสอน ปลูกฝังความรู้ในการศึกษาพร้อมทั้งให้กำลังใจ ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนถ่ายทอดความรู้ ช่วยเหลือ ส่งเสริมสนับสนุนและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัย ประสพผลสำเร็จ ประโยชน์และคุณค่าที่พึงมีจากงานวิจัย ผู้วิจัยขอมอบให้แก่ผู้มีส่วนร่วมทุกคน

นางสาวปาณัฐา คงทอง

ผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	
ขอบเขตของการวิจัย	
ประชากร	
ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย	
นิยามศัพท์เฉพาะ	
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิดทฤษฎี	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	
การเก็บรวบรวมข้อมูล	
สถิติที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	
อภิปรายผลการวิจัย	
ข้อเสนอแนะ	
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	
ภาคผนวก ข ภาพการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เกมภาษาจีน	
ประวัติย่อผู้วิจัย	

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากคนทั่ว ๆ ไป มักคิดว่า การเรียนรู้จีนเป็นเรื่องยาก เพราะการขีดเขียนมีหลายขีดซับซ้อน มีขั้นตอนที่ยุ่งยาก เหมือนกับภาพลวงตาบ้าง เหมือนกับการก่อสร้างบ้าง คำศัพท์ก็มีมากมาย ไวยากรณ์ก็ซับซ้อน แต่ตามหลักความเป็นจริงนั้น การเรียนภาษาจีนให้ได้ผลไม่ใช่เรื่องยาก หากผู้เรียนมีความพยายามที่จะฝึกเขียนตามหลักการเขียนที่ถูกต้องตั้งแต่เริ่มหัดเรียน รู้จักทิศทางการลากเส้นขีดการเขียนตัวอักษรนั้น ๆ รู้ว่าขีดใดควรมาก่อนหลัง ไม่เขียนตามใจตนเองที่อยากจะลากเส้นขีดอย่างไรก็ได้ เมื่อเรารู้หลักการเบื้องต้นเพียงไม่กี่ขั้นตอน ในคราวต่อไปเมื่อพบเห็นตัวอักษรจีนตัวใดก็ตาม ก็จะสามารถเขียนได้อย่างถูกต้อง อนึ่งสิ่งที่ผู้เรียนควรรู้คือ ตัวอักษรภาษาจีนจะแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ ตัวอักษรจีนเดี่ยว และ ตัวอักษรจีนประสม ซึ่งในแต่ละประเภทก็จะประกอบจากขีดพื้นฐานต่าง ๆ การจะเขียนตัวอักษรภาษาจีนให้ถูกต้องและสวยงามนั้นนอกจากจะต้องคำนึงถึงการเขียนตามลำดับขีดแล้ว จะต้องเข้าใจการลากเส้นหรือขีดพื้นฐานของภาษาจีนด้วย ในขณะเดียวกัน ผู้เรียนควรมีความพยายามในการเรียนรู้ทำความเข้าใจในความหมายและการใช้คำศัพท์ และไวยากรณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งข้อเหมือนและข้อแตกต่างกับของไทย ก็สามารถเรียนรู้ได้มากขึ้นและแต่งประโยคต่าง ๆ ได้ถูกต้อง และมีความเข้าใจในภาษาจีนได้ง่ายขึ้น

จากการที่ข้าพเจ้าได้ทำการสอนในรายวิชาภาษาจีนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปัญหาที่พบเป็นประจำคือ ผู้เรียนโดยส่วนใหญ่จะเขียนตัวอักษรจีนโดยเขียนเส้นขีดตามใจตนเอง ไม่ยอมที่จะเขียนให้ถูกต้องตามกฎของลำดับเส้นขีดหรือการลากให้ถูกเส้นทางในการเขียนอักษรจีน ไม่ยอมที่จะจดจำกฎพื้นฐานของการเขียนอักษรที่ซึ่งมีความสำคัญมากต่อการเรียนการเขียนภาษาจีน และไม่จดจำคำศัพท์รวมถึงโครงสร้างไวยากรณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นปัญหาอย่างมากในการเรียนการสอน เช่น ตัวอักษรจีนที่ผู้เรียนเขียนออกมาไม่สวยงามบ้าง ผู้เรียนไม่สามารถแยกส่วนประกอบของตัวอักษรจีนประสมบ้าง ผู้เรียนผสมคำศัพท์หรือแต่งประโยคตามรูปแบบของภาษาไทยบ้าง

ผู้วิจัยจึงได้คิดที่จะพัฒนาการเรียนภาษาจีนของผู้เรียน โดยการให้ผู้เรียนร่วมกันสร้างสรรค์เกมภาษาจีน การใช้เกมในที่นี้คือการที่ให้ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้สร้างสรรค์ลักษณะของเกมที่ผู้เรียนเคยเล่น เช่น เกมเขาวงกต แล้วจะมีตัวอักษรจีน คำศัพท์ หรือประโยคที่ผู้เรียนได้เรียนเข้าไปเกี่ยวข้องกับเกมนั้น ๆ ซึ่งจะมีการปฏิบัติทั้งในรูปแบบของงานกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดในการสร้างสรรค์ผลงานโดยผ่านกระบวนการกลุ่มในการทำงานร่วมกัน ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าการศึกษาในหัวข้อดังกล่าวข้างต้น จะสามารถพัฒนาการเรียนภาษาจีนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในระดับที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการสร้างสรรค์เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการเขียนตัวอักษรจีนได้ถูกต้องตามหลักการเขียน และใช้คำศัพท์รวมถึงไวยากรณ์ได้ดีขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยได้นำการสร้างสรรค์เกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีนเรื่อง 我的房间 ในรายวิชา ภาษาจีน 2 (จ 20202) โดยมีเนื้อหา ดังนี้

1. 物品
2. 位置
3. “在”字句
4. “哪儿”疑问句

2. ประชากรของการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง อำเภอเหนือคลอง จังหวัดกระบี่ ที่กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 364 คน

3. กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ที่กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การใช้เกมในการพัฒนาการเรียนรู้ คือ การนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนภาษาจีนตามแนวความคิดเกี่ยวกับการสอนและวิธีสอน ที่เห็นได้ชัดคือ การเปลี่ยนจากการเน้นถึง การเรียนรู้ กฎเกณฑ์ของภาษา มาเป็นภาษาเพื่อการสื่อสาร เกมภาษาแบ่งได้ 2 ประเภทคือ

1. Communicative Games เกมนี้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนสื่อสาร สนทนา แลกเปลี่ยน หรือปรับปรุงแต่งข้อมูล โดยใช้โครงสร้าง ภาษาหรือคำศัพท์ที่กำหนดให้

2. Non-communicative Games เกมนี้สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน คลายความเครียด ส่วนใหญ่เกมเหล่านี้จะเน้นในรูปการแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ

8. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง 我的房间 ในรายวิชา ภาษาจีน 2 (จ 20202) โดยมีเนื้อหา ดังนี้

1. 物品
2. 位置
3. “在”字句
4. “哪儿”疑问句

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเชิงทฤษฎี

1.หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สาระภาษาต่างประเทศ

1.1. หลักการสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน

1.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศกำหนดสาระ และมาตรฐาน การเรียนรู้เกณฑ์ในการกำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีรายละเอียดดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 , น.3-5)

1.1.ความสำคัญของภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันเนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารการศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้นเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครองมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

1.2. สาระสำคัญของสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

ภาษาเพื่อการสื่อสารการใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียนแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

ภาษาและวัฒนธรรมการใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นการใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยง ความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของ ตน

ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลกการใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้ง ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อประกอบ อาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สาระที่1 : ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมี เหตุผล

ชั้น	ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
ม.1	1.ปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ	◆ คำสั่งง่ายๆที่ใช้ในห้องเรียน ตัวอย่าง
	2.ระบุอักษรตามระบบพินอิน อ่านออก เสียงและประสมเสียงคำง่ายๆตาม หลักการออกเสียง	◆ หลักการออกเสียงพยัญชนะ สระ การผัน เสียง วรรณยุกต์ ตัวอย่าง -เสียงพยัญชนะb p m f -เสียงสระ a o e -การเปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์ -การอ่านพยางค์วรรณยุกต์เสียงเบา
	3.ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตาม ความหมายของคำ กลุ่มคำ และประโยค จากการฟังหรือการอ่าน	◆ คำ กลุ่มคำ หรือประโยคที่มีความหมาย เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่ม คำศัพท์ 60-120
	4.ตอบคำถามง่ายๆจากการฟัง	◆ กลุ่มคำ ประโยค จากบทสนทนาที่มีรูปภาพ ประกอบ ◆ ประโยคคำถามและคำตอบ

สาระที่ 1: ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ชั้น	ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
ม.1	1. พูดโต้ตอบด้วยประโยคสั้นๆ เพื่อสื่อสารระหว่างบุคคล	♦ บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ ♦ ประโยคหรือข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง
	2. ใช้คำสั่งง่ายๆ คำขอร้อง คำขออนุญาต และคำแนะนำ	♦ คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ คำขออนุญาตที่ใช้ในห้องเรียนอย่างง่าย
	3.พูดแสดงความต้องการของตนเอง ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ	♦ ประโยคหรือสำนวนภาษาที่ใช้บอกความต้องการ การขอความช่วยเหลือ การตอบรับ และปฏิเสธในสถานการณ์ต่างๆ
	4. พูดเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และสิ่งใกล้ตัว	♦ ประโยคและสำนวนภาษาที่ใช้ของและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และสิ่งใกล้ตัว
	5.พูดแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆใกล้ตัว	♦ ประโยคและสำนวนภาษาที่ใช้บอกความรู้สึกของตนเอง เช่น ดีใจ เสียใจ ชอบ ไม่ชอบ รัก ไม่รัก

สาระที่ 1 : ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆโดยการพูดและการเขียน

ชั้น	ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
ม.1	1. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และเรื่องใกล้ตัว	คำ กลุ่มคำ และประโยคที่ใช้ในการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง บุคคลใกล้ตัว และเรื่องใกล้ตัว เช่น บอกชื่อ อายุ รูปร่าง สิ่งต่างๆ ตัวเลข สี ขนาด เวลา ตำแหน่งของสิ่งของ
	2. เขียนอักษรจีนตามหลักการเขียน คำศัพท์ง่ายๆ	- เส้นขีดพื้นฐานอักษรจีน - ลำดับขีดอักษรจีน - ตัวเลขและตัวอักษรง่ายๆ - ประโยคที่ใช้พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่องใกล้ตัว
	3.พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ กิจกรรม หรือเรื่องใกล้ตัว	

สาระที่ 2 : ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ชั้น	ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
ม.1	1. พูดและแสดงออกอย่างสุภาพตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของจีน	- การทักทายอย่างสุภาพ - มารยาทสังคมและวัฒนธรรมของจีน เช่น การคำนับในการทักทาย การยิ้มตอบรับ การยืนอย่างสุภาพเพื่อแสดงความเคารพและให้เกียรติ
	2. บอกชื่อ คำศัพท์ และความสำคัญอย่างสั้นๆเกี่ยวกับเทศกาลและวันสำคัญของจีน	ชื่อ และคำศัพท์เกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญของจีน
	3. เข้าร่วมหรือจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมของจีนที่เหมาะสมกับวัย	กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมของจีน เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การแสดงท่าทางประกอบเพลง การออกกกำลังกาย

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1.บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	ความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	1.บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำและประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
2. บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลองตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย	ความเหมือนความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลองตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย	บอกความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างเทศกาลและงานฉลองตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย

สาระที่ 3 : ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ชั้น	ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
ม.1	1. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น	♦ คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น ตัวเลข ผัก ผลไม้ สัตว์ สิ่งของ สถานที่ท่องเที่ยว

สาระที่ 4 : ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ชั้น	ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
ม.1	1. ฟังหรือพูดในสถานการณ์ง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน	♦ คำศัพท์ ประโยค และบทสนทนา ในสถานการณ์ง่ายๆที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

สาระที่ 4 : ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ชั้น	ตัวชี้วัดชั้นปี	สาระการเรียนรู้ภาษาจีน
ม.1	1. ใช้ภาษาจีนเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใกล้ตัว	♦ การใช้ภาษาจีนในการรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใกล้ตัว จากสื่อต่างๆ เช่น สมุดภาพ บัตรคำ

คุณภาพของผู้เรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.)ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณา นิทาน และบทร้อยกรองสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ระบุ/เขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่าน เลือก/ระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียด สนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

2.)สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่างๆ ใกล้เคียง สถานการณ์ ข่าว เรื่องที่อยู่ในความสนใจของสังคมและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม ใช้คำขอร้อง คำชี้แจง และคำอธิบาย ให้คำแนะนำอย่างเหมาะสม พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบอย่างเหมาะสม

3.)พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์/เรื่อง/ประเด็นต่างๆ ที่อยู่ในความสนใจของสังคม พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระ หัวข้อเรื่องที่ได้จากการวิเคราะห์ เรื่อง/ข่าว/เหตุการณ์/สถานการณ์ที่อยู่ในความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ

4.)เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาส ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบายเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมและประเพณี ของเจ้าของภาษา เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

5.)เปรียบเทียบ และอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบและ อธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

6.)ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจาก แหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

7.)ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

8.)ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม และสรุปความรู้/ข้อมูลต่างๆ จากสื่อ และแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ข้อมูล ข่าวสารของ โรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น เป็นภาษาต่างประเทศ

9.)มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-

ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี วงคำศัพท์ประมาณ 2,100-2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

10.) ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อน (Complex Sentences) สื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

คุณภาพของผู้เรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.) ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่างๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และบทละครสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

2.) สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เลือกและใช้คำขอร้อง คำชี้แจง คำอธิบาย และให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง/ประเด็น/ข่าว/เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

3.) พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง/ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่างๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคม และโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

4.) เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาสและสถานที่ตาม มารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มาของ ขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

5.) อธิบาย/เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความ สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์/อภิปรายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และนำไปใช้อย่างมีเหตุผล

6.) ค้นคว้า/สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

7.) ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

8.) ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปความรู้/ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสาร ของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น/ประเทศชาติ เป็นภาษาต่างประเทศ

9.) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600-3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

10.) ใช้ประโยชน์ผสมและประโยชน์ซับซ้อนสื่อความหมายตามบริบทต่างๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน

2.1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิมพ์ชนก พันธุ์แจ่ม (2549, น.55) อ้างจาก รัตนา ทองคาพันธ์ (2555) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่าเป็นการวัดเพื่อศึกษาว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านต่างๆเป็นอย่างไร หรือเกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ มีข้อบกพร่องที่ต้องปรับปรุงแก้ไขอย่างไร อาจใช้การประเมินผลรวมหรือการประเมินผลโดยอิงเกณฑ์โดยใช้แบบทดสอบหรือแบบประเมินอื่นๆ

วิไลรัตน์ สุริยะ (2549) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถของนักเรียนและทักษะที่เกิดจากการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งอาจวัดได้โดยใช้แบบทดสอบหรือไม่ใช้แบบทดสอบก็ได้ ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนว่าจะใช้วิธีใดในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อภิสิทธิ์ สุริยะ (2549) ได้กล่าวว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การวัดความรู้ความสามารถของบุคคลที่ได้เรียนมาในอดีต และความรู้ที่ยังคงอยู่ในปัจจุบัน

ยุทธนา ปัญญาดี (2553) ได้กล่าวว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการวัดการเปลี่ยนแปลงและประสบการณ์เรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่เรียนมาแล้วว่า เกิดการเรียนรู้เท่าใดมีความสามารถชนิดใดโดยสามารถวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในลักษณะต่างๆและการวัดผลตามสภาพจริงเพื่อบอกถึงคุณภาพการศึกษา

กูด (Good 1973) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า หมายถึง ความรู้หรือทักษะอันเกิดจากการเรียนรู้ในวิชาต่างๆ ที่ได้เรียนมาแล้ว ซึ่งได้ผลจากการทดสอบของครูผู้สอน หรือผู้รับผิดชอบในการสอน หรือทั้งสองอย่างรวมกัน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาต่างๆ

จากดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติอันเกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งอาจวัดได้จากการทดสอบระหว่างหรือหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยการทดสอบหรือวิธีการอื่นๆ นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะบอกคุณภาพของผู้เรียนและยังแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของหลักสูตร คุณภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนความรู้ความสามารถของครูผู้สอนและผู้บริหารอีกด้วย

2.2. องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความสำเร็จที่ได้รับจากการเรียน ซึ่งได้ประเมินผลหลายวิธี (อัจฉรา สุขารมณ และ อรพินทร์ ชูชม ,2530) กล่าวไว้ดังต่อไปนี้

1) กระบวนการที่ได้จากการแบบทดสอบโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยทั่วไป

2) กระบวนการที่ได้จากเกรดเฉลี่ยของโรงเรียนซึ่งต้องอาศัยกรรมวิธีที่ซับซ้อนและช่วงเวลาที่ยาวนาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นิยมใช้กันทั่วไป มักอยู่ในรูปของเกรดที่ได้จากโรงเรียนเนื่องจากให้ผลที่น่าเชื่อถือมากกว่า เพราะการประเมินผลการเรียนของนักเรียน ครูจะต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่นๆ หลายด้านจึงย่อมดีกว่าการแสดงขนาดของความล้มเหลว หรือความสำเร็จทางการเรียนจากการทดสอบนักเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยทั่วไปเพียงครั้งเดียว

การแบ่งความสามารถในการเรียนของนักเรียนตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยพิจารณาจากเกรดที่ได้รับดังนี้

0	หมายถึง	ผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์กำหนด	ได้คะแนนต่ำกว่า 50 คะแนน
1	หมายถึง	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนด	ได้คะแนน 50-54 คะแนน
1.5	หมายถึง	ผลการเรียนพอใช้	ได้คะแนน 55-59 คะแนน
2	หมายถึง	ผลการเรียนน่าพอใจ	ได้คะแนน 60-64 คะแนน
2.5	หมายถึง	ผลการเรียนค่อนข้างดี	ได้คะแนน 65-69 คะแนน
3	หมายถึง	ผลการเรียนดี	ได้คะแนน 70-74 คะแนน
3.5	หมายถึง	ผลการเรียนน่าพอใจ	ได้คะแนน 60-64 คะแนน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการ

ประชากร

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง จำนวน 10 ห้อง รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 364 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง จำนวน 1 ห้อง ได้แก่ ระดับชั้น ม 1/1 จำนวน 30 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีน

เรื่อง 我的房间

ตัวแปรตาม คือ

1. ผลสัมฤทธิ์การเขียนคำศัพท์ภาษาจีนตามคำบอก (听写) เรื่อง 我的房间
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีน

แผนการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดแผนการดำเนินการวิจัยไว้ดังนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วัฏกรรม

การจัดการเรียนการสอน 5 ขั้นตอน คือ

ครั้งที่ 1 สังเกตการเขียนตัวอักษรจีน ทดสอบการเขียนคำศัพท์ภาษาจีนตามคำบอก (听写)

เพื่อศึกษาพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน และบันทึกข้อมูลไว้

ครั้งที่ 2 ผู้ทำการวิจัยดำเนินการนำเสนอตัวอย่างเกม ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ

เกี่ยวกับภาษาจีนอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้รับ

ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง พร้อมแนะนำสื่อวีดิทัศน์และเว็บไซต์ต่าง ๆ

ที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปค้นคว้าเพิ่มเติม

ครั้งที่ 3 ผู้เรียนแบ่งกลุ่มระดมความคิดในการสร้างสรรค์เกมที่เหมาะสมกับการเรียนรู้และพัฒนา
การเรียนรู้ภาษาจีนของตน

ครั้งที่ 4 ผู้เรียนนำเสนอเกมที่ได้สร้างขึ้น อภิปรายวิธีการเล่นและผลที่ได้รับจากการสร้างเกมเพื่อ
การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีน

ครั้งที่ 5 หลังจากการจัดกระบวนการเรียนรู้ครบถ้วนแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนเรื่องสิ่งของ-การบอกตำแหน่งทิศทาง (我的房间) โดยมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับ
จุดประสงค์การเรียนรู้และแนวคิดของผู้เรียน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ทำแบบทดสอบครั้งที่ 1 คือการทดสอบการเขียนคำศัพท์ภาษาจีนตามคำบอก (听写) ซึ่งเป็น
คำศัพท์พื้นฐานที่สำคัญที่ผู้เรียนเคยเรียนผ่านมา พบว่าผู้เรียนมีปัญหาทั้งด้านการเขียน และ การใช้คำศัพท์
เป็นจำนวนมาก โดยข้อมูลที่ได้นั้น พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้ง 1 ห้อง คือ
นักเรียนชั้น ม1/1 จำนวน 30 คน ผลการทดสอบอยู่ในระดับดีมาก (10 คะแนน) มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ
6.67 ระดับดี (8 – 9 คะแนน) มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ระดับพอใช้ (5 – 7 คะแนน) มี
จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 22.15 ระดับควรปรับปรุง (0 – 4 คะแนน) มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ
26.66 ซึ่งถือว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนนั้นอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่ผ่าน ผู้วิจัยจึงได้คิดทำการวิจัย ด้วยการ
ใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งได้หาตัวอย่างเกมภาษาจีนที่น่าสนใจและง่ายต่อการเรียนรู้ให้
ผู้เรียนได้ทดลองเล่น โดยเน้นที่ให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มีส่วนร่วมและมีความสุขสนาน
ระหว่างการเรียนรู้ ในขณะเดียวกันผู้วิจัยได้แนะนำสื่อวีดิทัศน์และเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าไป
ค้นคว้าเพิ่มเติม ขั้นตอนต่อมาจึงได้ให้ผู้เรียนได้แบ่งกลุ่มระดมความคิดเพื่อสร้างสรรค์เกมที่เหมาะสมกับการ
เรียนรู้และพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีน โดยเกมที่ผู้เรียนจะสร้างขึ้นนั้นอาจคิดขึ้นเอง หรือ ดัดแปลงมาจากเกม
ที่มีอยู่ จากนั้นผู้เรียนภายในกลุ่มนำเสนอเกมที่ได้สร้างขึ้น อภิปรายวิธีการเล่นและผลที่ได้รับจากการสร้าง
เกม เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาจีน ซึ่งก็พบว่าผู้เรียนต่างมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เกมสูง มีความ
สนุกสนานจากการได้ทำงานร่วมกันและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ระหว่างทางต่างก็ได้ร่วมกันระดม
ความคิดเพื่อหาจุดเน้นของเกมที่จะเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ คือ เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

เมื่อจัดกระบวนการเรียนการสอนครบถ้วนแล้ว ขั้นตอนสุดท้ายผู้วิจัยได้ทำการทดสอบผู้เรียนเรื่องสิ่งของ-การบอกตำแหน่งทิศทาง (我的房间) ซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านคำศัพท์พื้นฐาน การแต่งประโยค พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน มีผลการทดสอบอยู่ในระดับดีมาก (10 คะแนน) มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ระดับดี (8 – 9 คะแนน) มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.34 ระดับพอใช้ (5 – 7 คะแนน) มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 ระดับควรปรับปรุง (0 – 4 คะแนน) มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 ถือว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนนั้นอยู่ในเกณฑ์ผ่าน เมื่อทำการเปรียบเทียบผลการวิจัยในหัวข้อ “การสร้างสรรคเกมเพื่อพัฒนาการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเหนือคลองประชารัฐ” ทั้ง 2 ครั้ง คือ การทดสอบการเขียนคำศัพท์ภาษาจีนตามคำบอก

(听写) และ ทดสอบผู้เรียนเรื่องสิ่งของ-การบอกตำแหน่งทิศทาง (我的房间) สรุปได้ว่านักเรียนที่มีคะแนนอยู่ในระดับดีมากครั้งที่ 1 ร้อยละ 6.67 ครั้งที่ 2 ร้อยละ 50.00 เห็นได้ว่าคะแนนในระดับดีมาก ครั้งที่ 2 มากกว่า ครั้งที่ 1 ร้อยละ 43.33 นักเรียนที่มีคะแนนอยู่ในระดับดีครั้งที่ 1 ร้อยละ 16.67 ครั้งที่ 2 ร้อยละ 23.34 เห็นได้ว่าคะแนนในระดับดี ครั้งที่ 2 มากกว่า ครั้งที่ 1 ร้อยละ 6.67 นักเรียนที่มีคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ครั้งที่ 1 ร้อยละ 22.15 ครั้งที่ 2 ร้อยละ 13.33 เห็นได้ว่าคะแนนในระดับพอใช้ ครั้งที่ 2 น้อยกว่า ครั้งที่ 1 ร้อยละ 8.82 นักเรียนที่มีคะแนนอยู่ในระดับควรปรับปรุงครั้งที่ 1 ร้อยละ 26.66 ครั้งที่ 2 ร้อยละ 13.33 เห็นได้ว่าคะแนนในระดับควรปรับปรุง ครั้งที่ 2 น้อยกว่า ครั้งที่ 1 ร้อยละ 13.33

จากผลดังกล่าวข้างต้น เห็นได้จากการทดสอบทั้ง 2 ครั้ง โดยการทดสอบครั้งที่สองได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้การใช้งานวิจัยหัวข้อ “การสร้างสรรคเกมเพื่อพัฒนาการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเหนือคลองประชารัฐ” พบว่านักเรียนมีคะแนนในระดับดีมากและในระดับดีในระดับที่สูงขึ้น ในขณะที่เดียวกันคะแนนอยู่ในระดับพอใช้และระดับควรปรับปรุงที่ลดลง เมื่อทำการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์แล้ว ถือว่าผลการประเมินจากการใช้งานวิจัยในหัวข้อดังกล่าวสามารถตอบวัตถุประสงค์ที่ว่า ซึ่งแสดงให้เห็นว่า หัวข้อ “การสร้างสรรคเกมเพื่อพัฒนาการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเหนือคลองประชารัฐ” อยู่ในเกณฑ์ผ่าน แสดงให้เห็นว่าการวิจัยดังหัวข้อข้างต้นสามารถตอบวัตถุประสงค์หัวข้อวิจัยของผู้วิจัยที่ว่า เพื่อศึกษาผลการสร้างสรรคเกมเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้อาษาจีนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะการเขียนตัวอักษรจีนได้ถูกต้องตามหลักการเขียน และใช้คำศัพท์รวมถึงไวยากรณ์ได้ดีขึ้น

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

๑. ค่าเฉลี่ย (Mean) ๒๕๔๕ บุญชม ศรีสะอาด): ๑๐๕(

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

$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

๒. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ๒๕๓๕ บุญชม ศรีสะอาด): ๑๐๓(

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

เมื่อ	SD	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
	$(\sum X)^2$	แทน	กำลังสองของคะแนนผลรวม
	n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

๓. การหาค่าเฉลี่ยร้อยละ (Percentage) ใช้สูตรดังนี้ ๒๕๔๒ นิสารัตน์ ศิลปะเดช): ๑๔๔(

$$\text{percentage}(\%) = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ	f	แทน	ความถี่ของรายการทั้งหมด
	n	แทน	ความถี่ทั้งหมด
	percentage(%)	แทน	ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมวิจัยของผู้เรียน สะท้อนให้เห็นว่าการสอนโดยใช้วิธีสอนด้วยการใช้เกมเป็นสื่อ และการให้ผู้เรียนได้แบ่งกลุ่มสร้างสรรค์เกมเพื่อพัฒนาการเรียนภาษาจีน เป็นการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ฝึกการเป็นผู้นำโดยผ่านการนำเสนอและอภิปราย ซึ่งเป็นการท้าทายความสามารถของผู้เรียนในการที่จะเอาชนะเพื่อไปถึงเป้าหมาย และยังทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากสิ่งที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ซึ่งผลจากการทดสอบหลังใช้งานวิจัย ปรากฏว่ากลุ่มนักเรียนตัวอย่างระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเหนือคลองประชาบำรุง จำนวนทั้งหมด 30 คน มี 15 คนค่าเฉลี่ยคะแนนในระดับดีมาก หรือ ระดับ 4 และมี 7 คนค่าเฉลี่ยคะแนนในระดับดี หรือ ระดับ 3 จากผลดังกล่าวเป็นไปตามผลที่คาดว่าผู้เรียนมีการพัฒนาการเรียนภาษาจีน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

สิ่งที่ผู้วิจัยได้ค้นพบผลจากการวิจัยที่สำคัญ คือ เมื่อได้ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มในการสร้างสรรค์เกม ผู้เรียนจะเกิดความกระตือรือร้นในการสร้างสรรค์ผลงาน สิ่ง que ผู้เรียนได้รับคือความรู้มากกว่าความสนุกสนาน เป็นการสร้างสมรรถนะของผู้เรียนในการเรียนรู้ ได้แก่ ความสามารถด้านการคิดโดยที่ผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิดด้านต่าง ๆ ในการสร้างผลงาน เช่นการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดสังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมินค่า ความสามารถในการสื่อสาร คือการที่ผู้เรียนได้ถ่ายทอดผลงานของตนเอง โดยการนำเสนอและอภิปราย ทำให้ผู้ที่รับฟังเกิดความอยากที่เล่นเกมของเพื่อนที่ได้สร้างขึ้น ความสามารถในการแก้ปัญหา คือระหว่างการทำงานหรือการเล่นเกมผู้เรียนต้องหาทางแก้ปัญหาเพื่อให้ได้งานตามวัตถุประสงค์ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี คือ การที่ผู้เรียนบางกลุ่มได้ไปค้นคว้าหาความรู้ทางอินเทอร์เน็ตหรือสร้างสร้งงานโดยผ่านในรูปแบบของ IT

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์เกมนอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้กระบวนการต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ ยังเป็นการส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักค้นคว้าด้านความรู้ของภาษาจีนจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ มีเจตคติที่ดีและเห็นความสำคัญของการเรียนภาษาจีน ในขณะเดียวกันการให้กำลังใจคำชี้แนะ คำชมเชยของครูผู้สอนจะเป็นแรงเสริมให้กับผู้เรียนที่จะสร้างสร้งงานได้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งผลงานตามหัวข้อวิจัยดังกล่าวมีแทรกมาในตัวอย่างผลงานของผู้เรียนที่ในภาคผนวก

ข้อเสนอแนะ

การใช้เกมในการเรียนการสอน ผู้สอนจะต้องเลือกใช้เกมที่ตรงตามวัตถุประสงค์ ผู้เรียนจึงจะเกิดการเรียนรู้ไม่เพียงความสนุก ซึ่งในการให้ผู้เรียนได้สร้างเกมเพื่อการเรียนรู้ผู้วิจัยพบว่าทั้งข้อดีและข้อเสีย ดังนี้

ข้อดี

1. เป็นการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ได้ใช้กระบวนการต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานงานและในขณะเดียวกันผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่นที่ตนเองและเพื่อน ๆ ได้สร้างสรรค์ขึ้น

3. เป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนชอบ และเมื่อผู้เรียนทำงานได้สำเร็จก็จะเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง

ข้อเสีย

1. เป็นวิธีสอนที่ต้องใช้เวลามากในการที่ให้ผู้เรียนต้องสร้างสรรค์งาน
2. ผู้เรียนต้องมีค่าใช้จ่ายในการทำงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทั้งนี้ การที่จะให้ผู้เรียนสามารถมีการพัฒนาการเรียนภาษาจีนในขณะที่ผู้เรียนมีเวลาเรียนไม่มากนัก ผู้วิจัยเห็นว่า

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง เช่น การร่วมกันใช้กระบวนการทางภาษาระหว่างเรียน การถาม – ตอบ ทั้งการพูดและการเขียน
2. คำชมเชยและที่ผู้สอนให้กับกับผู้เรียน เป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการเรียนภาษา
3. การให้ผู้เรียนได้มีการปฏิบัติทั้งในรูปแบบงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยใช้ทักษะกระบวนการทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ทางภาษาของผู้เรียน
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงกระบวนการต่าง ๆ ในการเรียนรู้ เช่น ทักษะกระบวนการคิด กระบวนการค้นคว้า กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการทางภาษา เป็นต้น
5. ครูผู้สอนควรแนะนำแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าไปค้นคว้าเพื่อหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากบทเรียน
6. การหารูปแบบใหม่ ๆ ในการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ.(๒๕๕๑).**หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช๒๕๕๑**. กรุงเทพมหานคร
: กระทรวงศึกษาธิการ.

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. **๒๑ วิธีจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนากระบวนการคิด**. (พิมพ์ครั้งที่ ๔).

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, ๒๕๔๖.