

การพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง

โดยใช้เกมทางภาษา

วิศรา ไบยา, รัตนกุล กาญจนะพรกุล และจิราภรณ์ ศิริสันติกุล

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง โดยการใช้เกมทางภาษาและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง อำเภอปัว จังหวัดน่าน จำนวน 77 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนมัธยมปากกลาง อำเภอปัว จังหวัดน่าน จำนวน 25 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ขอบเขตเนื้อหา 6 เรื่อง รวมคำศัพท์ทั้งหมด 126 คำ เกมทางภาษาจะมีทั้งหมด 4 เกม ได้แก่ เกมลูกบอลความรู้ เกมบิงโก เกมจับคู่ และเกมบันไดงู

เครื่องมือในการวิจัยได้แก่เกมทางภาษาจำนวน 4 เกม แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนและแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา

ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนก่อนเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 39.2 ($\bar{x} = 11.76$) แต่หลังจากเรียนโดยใช้ เกมทางภาษา ผู้เรียนมีคะแนนอยู่ที่ร้อยละ 72.4 ($\bar{x} = 21.72$) ดังนั้น สรุปได้ว่า ผู้เรียนมีคะแนนการจำคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาการจำคำศัพท์โดยใช้ เกมทางภาษา ทำให้ผู้เรียนมีคะแนนการเรียนสูงขึ้น 2) การทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.76 และ 21.72 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนการทดสอบการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนทุกคนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 3) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมทางภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์เกมทางภาษาอยู่ในระดับพึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.67ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

คำสำคัญ: การพัฒนา; การจำคำศัพท์ภาษาจีน; โดยใช้เกมทางภาษา

Improving the memory of Chinese vocabulary using language games

Warisara Baiya, Rattanakul Kanchanapornkul, Jiraporn Kheereesuntikul

Abstract

This research The objectives are 1) to develop the achievement in memorizing Chinese vocabulary of Mathayom 3 students at Pa Klang Secondary School. By using language games 2) to study the satisfaction of Mathayom 3 students at Pa Klang High School. Towards learning using language games.

The tools used in this research consisted of 1) 4 language games, 2) pre-class and post- class tests, 3) satisfaction assessment of Mathayom 3 students who learned using language games. Used to ask for opinions once, that is, after the experiment, when the sample group has finished studying and doing the post test. data analysis This is done by analyzing the percentage (Percentage), mean (Mean) and standard deviation (Standard Deviation) of the scores obtained from the observation.

The results of the research found that 1) the pre- study scores of Mathayom 3 students at Pa Klang High School The average score was 39.2 ($\bar{x}=11.76$), but after learning using language games, the students' score was 72.4 percent ($\bar{x}=21.72$). Therefore, the researcher can conclude that The students had higher scores in remembering Chinese vocabulary after studying than before studying. shows that Developing vocabulary memory using language games makes students have higher academic scores. 2) Test of Chinese vocabulary recall before and after class of Mathayom 3 students at Pa Klang Secondary School. The average scores were 11.76 and 21.72 points, respectively. When comparing the scores before and after studying, it was found that the Chinese vocabulary recognition test scores of all students were significantly higher than before studying at the 0.5 level. 3) Results of analysis of satisfaction with learning management using language game media. of Mathayom 3 students at Pa Klang High School Find by average and standard deviation. The results show that students are satisfied with the use of language game media. Overall, it is at a very satisfied level. with a total average of 4.67 The standard deviation is 0.61, indicating that students are satisfied with the learning management at a high level.

Keywords: Improving the memory of Chinese vocabulary using language games

บทนำ

ภาษาจีนเป็นภาษาหนึ่งที่สำคัญมาก และมีแนวโน้มที่จะสำคัญยิ่งขึ้นในอนาคต มีการสะสมองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นมาจนถึงปัจจุบัน สาธารณรัฐประชาชนจีนยังเป็นประเทศมหาอำนาจที่ทรงอิทธิพลทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองทั้งในระดับภูมิภาคและระดับโลกเป็นประเทศ ที่มีความเติบโตทางด้านเศรษฐกิจสูงเป็นอันดับต้นๆ ของโลก และประชากรชาวจีนยังมากเป็นอันดับ 1 ของโลก ดังนั้นหากคนไทยมีความรู้ภาษาจีนจะเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ค้นคว้า และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ สามารถสร้างความร่วมมือด้านธุรกิจการค้าการพัฒนาในด้านต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพประเทศไทยมีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนมานานหลายทศวรรษ และในทศวรรษที่ผ่านมาได้มีการจัดการเรียนการสอนในทุกกระดับและทุกประเภทการศึกษา (ประภัสรา โคตะขุน,2564)

คำศัพท์ถือเป็นความรู้พื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษา ถ้าหากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ไม่มากพอจะส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารภาษานั้นได้ ซึ่งการเรียนรู้คำศัพท์และความสามารถในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในการใช้ภาษา การเรียนรู้คำศัพท์ตามโครงสร้างของหลักภาษาควบคู่ไปกับความหมายของคำศัพท์นั้น ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาและจัดเรียงคำได้อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น อีกทั้งการเรียนรู้คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจในทุกระดับการศึกษาของผู้เรียนภาษาจีนเป็นภาษาที่หนึ่งและที่สอง ยิ่งระดับการศึกษายิ่งสูงเท่าใดความจำเป็นในการเรียนรู้คำศัพท์ยิ่งต้องมากขึ้นเท่านั้น การที่ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานทางคำศัพท์ที่มากเพียงพอถือเป็นปัจจัยที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และเขียนได้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ให้เข้ากับสถานการณ์และบริบทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (ณัฐดนัย อินทรสมใจ,2564)

เด็กไทยจำคำศัพท์ไม่ได้ก็เพราะว่าเรียนอย่างผิดวิธี พวกเขาถูกสอนมาว่าต้องท่องจำคำศัพท์เวลาที่เขาไปใช้หรืออ่านพอเจอคำศัพท์ก็จะอ่านได้แค่คำศัพท์ที่เคยท่องจำมา เพราะว่าตัวภาษาจีนบางตัวก็เหมือนกันหรืออาจจะจำสลับกันก็เลยทำให้เด็กอ่านคำศัพท์ไม่ได้และทำให้เกิดความไม่มั่นใจเลยทำให้การพัฒนาเกิดขึ้นได้ยาก

เกมประกอบการสอนนับเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลายสนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในเวลาเดียวกัน หากรู้จักใช้ประโยชน์จากเกมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ย่อมส่งผลดีต่อการเรียนรู้เนื้อหาวิชานั้นได้ เนื่องจากเกมเป็นเรื่องสนุกและเด็กๆชอบเล่น การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็กๆได้ทดลอง ค้นพบ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเกมเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ และช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย เกมภาษาทำให้เด็กเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี (เตือนใจ เฉลิมกิจ,2545)

นอกจากนี้การเรียนการสอนภาษาจีนนั้น ครูผู้สอนควรจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมุติสถานการณ์ ควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียนเรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี (ประนอมสุรัสวดี, 2539) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จอห์นสัน (Johnson, 2001, PP. 76-161) ที่พบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมเพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น ดังนั้นการใช้เกมประกอบการสอนช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ทางภาษา อีกทั้งทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นวันในการทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลาย ส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถดึงความความสนใจของนักเรียนได้ตลอดการทำกิจกรรม

ผู้วิจัยประสบปัญหานักเรียนจำคำศัพท์ไม่ได้ จำสลับกัน ผู้วิจัยอยากที่จะพัฒนาในเรื่องการจำคำศัพท์ภาษาจีนให้มากขึ้นเพื่อที่จะให้นักเรียนได้มีคลังคำศัพท์ที่มากขึ้นกว่าเดิมและสามารถนำคำศัพท์เหล่านี้มาใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้วิจัยได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้สื่อเกมทางภาษากับนักเรียนโรงเรียนมัธยมปากกลาง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง โดยการใช้เกมทางภาษา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง ที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา

ทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสำหรับการพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง ดังต่อไปนี้

1. การเรียนการสอนภาษาจีน
 - 1.1 การจำคำศัพท์ภาษาจีน
2. เกม
 - 2.1 ความหมายของเกม

2.2 ความหมายของเกมทางภาษา

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องของการจำ

3.1 ความหมายของการจำ

3.2 ความหมายและความสำคัญของความคงทนในการจำ

4. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

4.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจำ

4.2 ทฤษฎีความรู้ความเข้าใจ

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

5.2 เครื่องมือวัดเจตคติหรือความพึงพอใจ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ระเบียบวิธีวิจัย

รูปแบบของการวิจัย

วิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง อำเภอบัว จังหวัดน่าน จำนวน 77 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนมัธยมปากกลาง อำเภอบัว จังหวัดน่าน จำนวน 25 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

ขอบเขตเนื้อหา 6 เรื่อง รวมคำศัพท์ทั้งหมด 126 คำ ได้แก่ เรื่อง **你好** 19 คำ เรื่อง **我们都很**
好 22 คำ เรื่อง **我们也很忙** 21 คำ เรื่อง **我是泰国人** 21 คำ เรื่อง **她是尼帕** 21 คำ
เรื่อง **你叫什么名字** 22 คำ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมทางภาษาจำนวน 4 เกม

2. แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษาการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1. เกมลูกบอลความรู้

วิธีการเล่นเกม

-จะหมุนลูกบอลไปที่ละด้านถ้าอยู่ที่คำศัพท์คำไหนให้อ่านออกเสียงคำศัพท์นั้นพร้อมแปลความหมายให้ถูกต้อง

วัสดุอุปกรณ์

-กระดาดแข็ง กาวร้อน กระดาษเอสี่ แผ่นแม่เหล็ก

วิธีการตัดสิน

-นักเรียนคนใดที่อ่านออกเสียงและแปลความหมายถูกต้องครบถ้วนถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

2. เกมบิงโก

วิธีการเล่นเกม

-ให้นักเรียนติดตาราง 4x4 ลงในสมุด หลังจากนั้นให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่เรียนมาใส่ลงในช่องว่างให้ครบทุกช่อง หลังจากนั้นคุณครูจะสุ่มคำศัพท์ถ้านักเรียนมีคำศัพท์ตรงกับครูผู้สอนให้นักเรียนวงกลมคำศัพท์นั้น ถ้าครบทั้ง 4 ช่องที่บิงโกแล้วให้นักเรียนพูดว่าบิงโก

วัสดุอุปกรณ์

-กระดาด ดินสอหรือปากกา

วิธีการตัดสิน

-นักเรียนคนใดที่บิงโกแล้วจะให้อ่านคำศัพท์ที่บิงโกถ้าตอบถูกทุกคำถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

3. เกมจับคู่

วิธีการเล่นเกม

-ให้นักเรียนต่อแถวกันแล้วหยิบคำศัพท์ภาษาจีน พินอิน มาแปะลงฟิวเจอร์บอร์ดที่ครูกำหนดไว้ พร้อมทั้งเขียนความหมายให้ถูกต้อง

วัสดุอุปกรณ์

-ฟิวเจอร์บอร์ด กาว กระดาษเอสี่ แผ่นแม่เหล็ก ปากกาไวท์บอร์ด

วิธีการตัดสิน

-ถ้านักเรียนคนได้นำกระดาษที่มาแปะถูกต้องทั้งคำศัพท์จีน พินอิน แปล ถือว่าได้แต้มสะสม

4. เกมบันไดงู

วิธีการเล่นเกม

-ให้นักเรียนแต่ละคนทอยลูกเต๋า ถ้าทอยไปถึงคำศัพท์ไหนให้นักเรียนอ่านคำศัพท์นั้นออกมาพร้อมทั้งแปลความหมายให้ถูกต้อง ถ้านักเรียนแปลความหมายหรืออ่านคำศัพท์ภาษาจีนผิดจะกลับไปจุดเริ่มต้นเหมือนเดิม

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบคะแนนผลการเรียนภาษาจีน เรื่องการพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อ เกมทางภาษา ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การอภิปรายผล

ผลการเรียน	n	$\bar{x}$	D	S.D.	t
ก่อนเรียน	25	11.76	9.92	2.62	19
หลังเรียน	25	21.72			

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 21.72 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนซึ่งเท่ากับ 11.76 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน เรื่องการจำคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้สื่อ เกมทางภาษา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ เกมทางภาษา

แบบประเมินความพึงพอใจ (ข้อที่)	($\bar{x}$)	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ข้อที่ 1 เนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่เรียนเป็นเรื่องที่น่าสนใจ	4.72	0.53	มาก
ข้อที่ 2 เนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่เรียนไม่ยากเกินไป	4.52	0.69	มาก
ข้อที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและมีความสุขที่ได้เรียนรู้จากเกม	4.72	0.60	มาก
ข้อที่ 4 เกมทางภาษามีความสวยงาม และน่าสนใจ	4.84	0.46	มาก
ข้อที่ 5 เกมทางภาษาช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจคำศัพท์ภาษาจีนมากยิ่งขึ้น	4.52	0.80	มาก
ข้อที่ 6 เกมทางภาษามีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	4.46	0.68	มาก
ข้อที่ 7 เกมทางภาษา มีความกะทัดรัดและสะดวกต่อการนำไปใช้ในการเรียนรู้	4.46	0.62	มาก
ข้อที่ 8 การทดสอบทำให้นักเรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเอง	4.76	0.51	มาก
ข้อที่ 9 นักเรียนรู้จักและเข้าใจคำศัพท์ภาษาจีนมากยิ่งขึ้น	4.64	0.68	มาก
ข้อที่ 10 ครูใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายในการอธิบายเนื้อหาที่สอน	4.72	0.53	มาก
รวม	4.67	0.61	มาก

จากตาราง 2 ผลการตอบแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อ เกมทางภาษา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านการวัดและประเมินผล เมื่อนำผลการตอบแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลปรากฏว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการ

จัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อ เกมทางภาษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.67 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมอยู่ที่ 0.61 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

ผู้สอนควรแบ่งคำศัพท์ให้เป็นหมวดหมู่ เพื่อผู้เรียนสามารถจดจำได้ง่าย และจากนั้นหมั่นทบทวนคำศัพท์ให้กับผู้เรียนและเพิ่มจำนวนเกมให้หลายหลายเพื่อให้ผู้เรียนไม่รู้สึกรำคาญ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผู้สอนควรที่จะเพิ่มปริมาณของเกมให้มากขึ้นและควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิเคราะห์ปัญหาของผู้เรียนและการพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมปากกลาง โดยใช้เกมทางภาษาในการวิจัย พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนได้ดีขึ้นและเกมลูกบอลความรู้สามารถวัดผู้เรียนได้ว่าผู้เรียนคนใดที่สามารถจำคำศัพท์ภาษาจีนได้มากหรือผู้เรียนคนใดสามารถจำคำศัพท์ภาษาจีนได้น้อย นอกจากเกม ลูกบอลความรู้แล้วก็มีเกมจับคู่ที่สามารถวัดผู้เรียนได้ในเรื่องการจำคำศัพท์ภาษาจีนได้เช่นกันรวมถึงการจำ คำแปลและพินอิน ดังนั้นทำให้กลุ่มเป้าหมายได้มีการพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนได้มากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงที่ให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดีจาก อาจารย์รัตนกุล กาญจนะพรกุล อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ผู้วิจัยตระหนักถึงความตั้งใจจริงและความทุ่มเทของอาจารย์อย่างแท้จริง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ นางจิราภรณ์ ศิริสันติกุล นางสาวภิญญาลักษณ์ เชื้อจันทร์ยอด และนางราวัลย์ ฑีฆาวงค์ ที่ได้ตรวจและให้คำแนะนำการสร้างเครื่องมือวิจัย ปรับปรุงและแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสม

ในสุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้อำนาจใจ คอยส่งเสริมสนับสนุนด้วยดีตลอดมา และให้แรงใจไม่สั่นไหว เป็นกำลังใจในการทำรายงานวิจัยฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

คุณिता เตชะโชติและจาง ชูคุน. (2561:บทคัดย่อ). ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีน.

ณภัทรา นิลเพ็ชร. (2564:บทคัดย่อ). ได้ทำการวิจัยเรื่อง พัฒนาทักษะในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนหนองเสือวิทยาคม ด้วยการสอนโดยเกมบิงโกและวงล้อคำศัพท์.

ประภัสรา โคตะขุน, 2564 กล่าวไว้ว่า ภาษาจีน เป็นภาษาที่สำคัญมากภาษาหนึ่ง และมีแนวโน้มที่จะสำคัญยิ่งขึ้นในอนาคต มีการสะสม องค์ความรู้ด้านต่าง ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นมาถึงปัจจุบัน สาธารณรัฐประชาชนจีนยังเป็นประเทศมหาอำนาจที่ทรงอิทธิพลทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองทั้งในระดับภูมิภาคและระดับโลกเป็นประเทศ ที่มีความเติบโตทางด้านเศรษฐกิจสูงเป็นอันดับต้นๆ ของโลก

สุกัญญา ทองแห้ว (2557 : บทคัดย่อ) การพัฒนาความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยการใช้กิจกรรมในรูปแบบของเกม ในรายวิชา จ 2105103 ภาษาจีน 1 กลุ่ม ตัวอย่างคือ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

เหงียน ถิ หลือ อี (2556: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์นครโฮจิมินห์สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม

อาภากร สุวรรณณณิ, วัน เดชพิชัยและอริสรา บุญรัตน์ (2565:บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1