



การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียน
กลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

YULIN ZHU

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ปีการศึกษา 2565

ENHANCING ABILITY ON CHINESE SPEAKING THROUGH FLIPPED CLASSROOM
WITH GAMIFICATION FOR UNDERGRADUATE STUDENTS

YULIN ZHU

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education
Department of Curriculum and Instruction,
College of Education Sciences
Dhurakij Pundit University
Academic Year 2022



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียน
กลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

เสนอโดย นางสาวYULIN ZHU

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร. โททยา มีศักดิ์

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

 ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. วิภาวัฒน์ นูลิตะเจริญ)

 กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร. โททยา มีศักดิ์)

 กรรมการ
(อาจารย์ ดร. พงมालย์ สกตเกียรติ)

 กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. ไสว พิกขาว)

วิทยาลัยครุศาสตร์รับรองแล้ว

 คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์
(อาจารย์ ดร. พงษ์กัญญา ไญ้ เน้น โสกล)

วันที่ 21 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2566

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
ชื่อผู้เขียน	YULIN ZHU
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.ไพทยา มีสัจย์
หลักสูตร	ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง 16 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้อด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 2) แบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน 4) แบบสอบถามแรงจูงใจของนักศึกษามีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษามีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สถิติที่ใช้ในวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test for One sample และ t-test for Dependent samples

ผลการวิจัยพบว่า

1) นักศึกษามีความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = -79.582$, $p = .000$)

2) นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน ดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 7.043$, $p = .000$)

3) นักศึกษามีแรงจูงใจต่อการเรียนการพูดภาษาจีนโดยภาพรวมแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก

(\bar{X} =4.34, S.D=0.68)

4) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.66, S.D=0.49)

คำสำคัญ: ห้องเรียนกลับด้าน, เกมมิฟิเคชั่น, ความสามารถในการพูดภาษาจีน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน, แรงจูงใจ, ความพึงพอใจ



อาจารย์ที่ปรึกษา

Thesis Title	ENHANCING ABILITY ON CHINESE SPEAKING THROUGH FLIPPED CLASSROOM WITH GAMIFICATION FOR UNDERGRADUATE STUDENTS
Author	YULIN ZHU
Thesis Advisor	Paitaya Meesat, Ph.D
Program	Master of Education
Academic Year	2022

ABSTRACT

The objectives of this experimental research were as follows: 1) to compare ability on Chinese Speaking of undergraduate students' using Flipped Classroom with Gamification with 75% set criteria 2) to compare students' Chinese learning achievement before and after learning through Flipped Classroom with Gamification 3) to investigate undergraduate students' motivation on enhancing ability on Chinese speaking and 4) to explore undergraduate students' satisfactions towards enhancing ability on Chinese speaking using Flipped Classroom with Gamification.

The sample being used were 16 undergraduate students, minoring Chinese language. They had taken the Chinese course in the second semester of the academic year 2022 at Faculty of Tourism and Hospitality, Dhurakij Pundit University. The sample of this research was drawn through Cluster random sampling.

The research instruments were as follows: 1) lessons plans using Flipped Classroom with Gamification, 2) Chinese speaking test, 3) learning achievement tests, 4) a questionnaire for investigating the student's motivation, and 5) a questionnaire for exploring the student's satisfaction. The data were analyzed by percentage, mean, standard deviation, t-test for One sample and t-test for Dependent samples.

The results of the study were found as follows:

1) For the Chinese speaking test, the overall score was higher than the criterion score at 75 percentage, significantly at the .05 level ($t=-79.582$, $p=.000$)

2) The score from students' learning achievement posttest after using Flipped Classroom with Gamification, was higher than that of pretest at the .05 level of significance

($t=7.043$, $p=.000$)3) undergraduate students' motivation on enhancing ability on Chinese speaking was at a high level ($\bar{x} = 4.34$, S.D.=0.68)

4) undergraduate students' satisfaction towards using Flipped Classroom with Gamification was at the highest level. ($\bar{x} = 4.66$, S.D. =0.49)

Keywords: Flipped Classroom, Gamification, Enhancing Ability on Chinese Speaking, Chinese learning achievement, Motivation, Satisfaction.

Pavitaya Nussat

Advisor

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี เนื่องจากได้รับความร่วมมือและความอนุเคราะห์จากหลายฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากอาจารย์ ดร.ไพทยา มีสัตรู อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างๆ ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งมาโดยตลอด อีกทั้งยังได้ให้ความช่วยเหลือในกระบวนการดำเนินการวิจัยตลอดจนตรวจสอบ และยังแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิทยานิพนธ์ให้งานมีคุณภาพและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีคุณค่า

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูงขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. วิภารัตน์ มุสิกะเจริญ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. ไสว พักขาว และ อาจารย์ ดร.พจมาลย์ สกลเกียรติ ที่เมตตาเป็นคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และได้ให้คำแนะนำ พร้อมทั้งชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์ส่งผลให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วยความเคารพยิ่ง

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. ณพล ม่วงงาม อาจารย์จริยา วาณิชวิริยะ และอาจารย์ ดร.Wang Dao Ming ที่ตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย ในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาหลักสูตรและการสอนทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ผู้อำนวยการสาขาหลักสูตรและการสอนที่ให้ความสนใจและอำนวยความสะดวกตั้งแต่ต้นและเสมอมาตลอด ทั้งเจ้าหน้าที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่มีได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการคณะผู้บริหารสถานศึกษา และอาจารย์คณะกรรมการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตที่ให้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย ให้คำแนะนำในการจัดทำวิจัยตลอดจนอำนวยความสะดวกและให้ความช่วยเหลือในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ให้เสร็จสิ้นในเวลาอันจำกัด

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัวซึ่งเป็นที่ยรักยิ่ง และเพื่อนๆ ที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจที่สำคัญแก่ผู้วิจัยจนทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบเป็นเครื่องสักการะแก่คุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ทุกท่านที่กรุณาวางรากฐานการศึกษาให้แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	4
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
1.4 สมมติฐานการวิจัย.....	4
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	5
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	8
1.8 กรอบแนวคิด.....	8
2. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ.....	10
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพูด.....	12
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับห้องเรียนกลับด้าน.....	24
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชั่น.....	33
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	45
2.6 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ.....	50
2.7 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	57
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	61
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	67
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	67
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	67
3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย.....	68

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	76
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	78
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	78
4. ผลการวิจัย.....	82
4.1 ตอนที่1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษา..... ระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75	83
4.2 ตอนที่2 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักศึกษา..... ระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน	85
4.3 ตอนที่3 ผลการศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียน..... การพูดภาษาจีน	87
4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อการเรียน..... การพูดภาษาจีนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	89
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	91
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	94
5.2 อภิปรายผล.....	95
5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย.....	100
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	100
บรรณานุกรม.....	102
ภาคผนวก.....	116
ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	117
ข แผนการจัดการเรียนการสอนการพูดภาษาจีน.....	119
ค แบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน.....	124
ง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน.....	127
จ แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนการสอนการพูดภาษาจีน.....	131
ฉ แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนการสอนการพูดภาษาจีนโดยการจัดการเรียนรู้..... ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	134
ประวัติผู้เขียน.....	137

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Carroll.....	19
2.2 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Tayler.....	20
2.3 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Harris.....	21
2.4 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Hilsdon.....	22
2.5 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Oller.....	23
3.1 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	69
3.2 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดภาษาจีน.....	71
3.3 แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวสำหรับการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับ.....	76
ความสามารถในการพูดภาษาจีน	
3.4 แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน.....	76
(t-test for Dependent samples) สำหรับการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์	
ทางการเรียนวิชาภาษาจีน	
4.1 แสดงคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	83
โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น	
สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75	
4.2 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนของ.....	84
นักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับ	
เกมมิฟิเคชั่น กับเกณฑ์คะแนนสูงกว่าร้อยละ 75	
4.3 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	85
โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ก่อนเรียนและหลัง	
เรียน	
4.4 แสดงเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของ.....	86
นักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับ	
เกมมิฟิเคชั่นก่อนเรียนและหลังเรียน	
4.5 แสดงระดับแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	87
4.6 แสดงระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียน.....	89
การพูดภาษาจีนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น	

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
2.1 โครงสร้างหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต (4 ปี).....	11
2.2 แบบจำลอง SMCR David K. Berlo.1960.....	13
2.3 ขั้นตอนการเรียนการสอนแบบแบบห้องเรียนกลับด้าน.....	28
2.4 แผนผังแสดงขั้นตอนการใช้ห้องเรียนกลับด้านในการจัดการเรียนรู้การพูดภาษาจีน.....	30
2.5 การเรียนการสอนแบบปกติกับการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน.....	31
2.6 เกมมิฟิเคชั่น.....	36

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตั้งแต่ปี 2556 ถึง 2564 อัตราการมีส่วนร่วมโดยเฉลี่ยของจีนต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจของโลกจะสูงถึง 38.6% (สำนักงานสถิติแห่งชาติจีน, 2022) ในปี 2564 อัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจของจีนอยู่ที่ 8.1% ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนมากกว่า 18% ของเศรษฐกิจโลก และอัตราการมีส่วนร่วมของเศรษฐกิจจีนก็เพิ่มขึ้นตาม ถึงแม้ว่าเศรษฐกิจโลกกำลังเผชิญกับความเสี่ยงขาลงท่ามกลางการระบาดใหญ่ของ COVID-19 กล่าวได้ว่าบทบาทของจีนในฐานะกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจโลกมีความโดดเด่นมากขึ้น (Zhang, 2022) การเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจของจีน และการที่ประเทศคู่ค้าจะร่วมมือทำการธุรกิจด้วย การสื่อสารภาษาจีนได้กับนักลงทุน และนักธุรกิจชาวจีนจึงเป็นเรื่องสำคัญ (Lin, 2021) ด้วยเหตุนี้ การที่ภาษาจีนกลางจึงได้เข้ามามีบทบาทต่อการพัฒนาศักยภาพในการทำงานของตลาดแรงงานของไทยในทุกอุตสาหกรรม ความต้องการบุคลากรที่มีความรู้สามารถสื่อสารภาษาจีนได้ เป็นที่ต้องการมากขึ้น เพื่อที่จะสามารถทำธุรกิจกับชาวจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล (ธนภณ ไชยชนะ, 2557)

แม้ว่าประเทศไทยมีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนจะมานานกว่า 100 ปีแล้ว แต่จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาจีน พบว่า ทักษะการพูด ที่ถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับผู้เรียนที่ต้องใช้ภาษาจีนในการทำงาน (ปราณี กุลละวณิชย์, 2550) ยังไม่ค่อยประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ผู้เรียนจำนวนมากยังไม่สามารถนำสื่อสารภาษาจีนอย่างมีประสิทธิภาพ (Nuansri, 2015) ประสิทธิภาพการเรียนโดยเฉพาะความสามารถในการพูดภาษาจีน ยังอยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ (วรากร แซ่พุ่น และคณะ, 2560)

ผู้วิจัยได้ศึกษาภาษาไทยที่มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตเป็นระยะเวลาสามปี ระหว่างการศึกษาผู้วิจัยได้รู้จักกับนักศึกษาชาวไทยที่เรียนภาษาจีนหลายคน ปัญหาที่พบส่วนมากของผู้เรียนภาษาจีนเหล่านี้ได้แก่ การออกเสียงภาษาจีนไม่ถูกต้อง ซึ่งมีผลต่อการสื่อความหมาย การออกเสียงไม่ถูกต้องนี้ อาจมีสาเหตุจากภาษาจีนเป็นภาษาวรรณยุกต์ 4 เสียง แต่ภาษาไทยมี 5 เสียง ภาษาจีนเป็นภาษาที่มีจังหวะแบบอาศัยช่วงเวลาการเกิดพยางค์เป็นเครื่องกำหนด (Syllable-timed language) (Lin & Wang, 2005) ซึ่งแตกต่างจากภาษาไทยที่มีจังหวะแบบอาศัยช่วงเวลาการเน้นพยางค์เป็นเครื่องกำหนด (Stress-timed language) (Luksaneeyanawin, 1983) ทำให้คนไทยเวลาออกเสียงวรรณยุกต์ หรือออกเสียงหนักเบาในคำภาษาจีน ใช้อิทธิพลของภาษาแม่ คือภาษาไทยในการออกเสียง ทำให้การออกเสียงภาษาจีนมีความเพี้ยน เข้าใจได้ยาก (Meesat, 2015) นอกจากนี้ จากการศึกษาของ (Ma, 2013) เรื่อง An Analysis of the Errors of Chinese Pronunciation in Thailand's College Students ที่เสนอว่า การที่ผู้เรียนชาวไทยออกเสียงพยัญชนะ หรือสระในภาษาจีนไม่ถูกต้อง ผู้ฟังก็อาจไม่เข้าใจสิ่งที่พูด และอาจตีความผิดในสิ่งที่พูดก็ได้ เช่น เสียง ù และ u ในสระภาษาจีน 法律 กฎหมาย (fǎlǜ) จะกลายเป็น 法录 บันทึก (fǎlù) ซึ่งความหมายเปลี่ยนแปลงไป

นอกจากการพูดภาษาจีนที่มีปัญหาเรื่องการออกเสียง ยังมีเรื่องของการใช้ไวยากรณ์จีนไม่ถูกต้อง การเรียงลำดับของคำในประโยคไม่ถูกต้อง เช่น 谁的伞? (ร่มของใคร) ผู้เรียนพูดเป็น 伞的谁? (ใครของร่ม) ความหมายของประโยคก็จะผิดไป ถือเป็น การสื่อสารที่ไม่บรรลุเป้าหมาย ยิ่งไปกว่านั้นการมีคลังคำศัพท์ที่ไม่เพียงพอ ทำให้ไม่สามารถขยายความที่ต้องการสื่อสารได้ และทำให้การพูดขาดความคล่องแคล่ว อันนำไปสู่การสื่อสารที่ขาดประสิทธิภาพ (Hilton, 2008)

การที่ผู้เรียนขาดสมรรถนะการพูดภาษาจีนที่เพียงพอ อาจมีสาเหตุจากการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนที่ไม่มุ่งเน้นการใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันและเชิงธุรกิจเท่าที่ควร กล่าวคือเน้นการเขียนและอ่านวรรณกรรมโบราณ นิทานตำนาน เรื่องประเพณีจีนมากกว่าจะเน้นพัฒนาความสามารถทางการพูดและการนำมาใช้จริงในชีวิตประจำวัน (สุริพร ไตรจันทร์, 2557) นอกจากนี้วิธีการสอนที่เน้นการท่องจำ อ่าน คัด เขียน ขาดเทคนิคการสอนที่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนุกและกล้าใช้ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารจริง (วรากร แซ่พูน และคณะ, 2560) นักศึกษาไม่มั่นใจในสิ่งที่ตนเองพูด จึงทำให้นักศึกษาไม่กล้าพูดภาษาจีนและขาดความกระตือรือร้นในการเรียนการสอนภาษาจีน การสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเต็มใจฝึกฝนเข้าร่วมกิจกรรม และเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาต่างประเทศ (Bashirath, 2011)

เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่เริ่มตั้งแต่ปี 2562 ส่งผลต่อให้เกิดการจัดการเรียนผ่านออนไลน์ (สุวิมล มธรรส, 2564) เพื่อให้การเรียนแบบออนไลน์มีประสิทธิภาพ จึงเกิดการเรียนการสอนทางออนไลน์ โดยนำนวัตกรรมต่างๆ มาใช้ เช่น platform ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Zoom, Google Meet หรือ Microsoft Team นอกจากนี้ ครูผู้สอนในฐานะผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้แก่ผู้เรียนก็ได้นำเสนอแนวการสอน และเทคนิคการสอน เพื่อให้การสอนแบบออนไลน์ประสบความสำเร็จและมุ่งสร้างลักษณะของผู้เรียนให้รู้จักการเรียนรู้แบบพึ่งพาตนเอง (Autonomous learning) รวมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery learning) (ศุภเศรษฐ์ พึ่งบัว, 2562)

การจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ "ห้องเรียนกลับด้าน" (Flipped Classroom) จึงเป็นการพลิกโฉมโหมดการสอนแบบดั้งเดิม ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันและนวัตกรรมที่สร้างสรรค์คอนเทนต์ (Content) อำนวยความสะดวกการสอนได้แค่ปลายนิ้ว โดย "ห้องเรียนกลับด้าน" ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทุกเนื้อหาได้จากทุกคน ทุกที่ ทุกเวลา เพื่อไปสู่เป้าหมายเดียวกันในการเรียนรู้วิถีใหม่ (New Normal) (เจริญ ภูวิจิตร, 2564) ผู้เรียนสามารถวางแผนที่เหมาะสมกับตนเองมากที่สุดตามบุคลิกภาพของตนเอง เอื้อต่อการลดภาระของผู้เรียน เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ และปลูกฝังความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ การสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ตามแนวคิดของ (Bergman & Sams, 2007 อ้างถึงใน นรรชต์ ฝินเชียร, 2562) เป็นการเปลี่ยนรูปแบบวิธีการสอนแบบเดิมที่ผู้สอนบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนแล้วให้ผู้เรียนกลับไปทำการบ้านส่งผู้สอน ไปเป็นผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) ผ่านระบบเทคโนโลยี วิตทัศน์ หรือบทเรียนออนไลน์ที่ผู้สอนจัดทำให้ก่อนเข้าชั้นเรียน และมาทำกิจกรรมในห้องเรียน โดยผู้สอนเป็นผู้ออกแบบการสอน ออกแบบกิจกรรม และช่วยแนะนำหรืออำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน ในการเรียนรู้โดยการลงมือ

ปฏิบัติจริง (Active learning) ผ่านการทำกิจกรรมและระบบเทคโนโลยี เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ พัฒนาคนรุ่นใหม่ให้มีคุณลักษณะที่พร้อมสำหรับการดำรงชีวิตสังคมในศตวรรษที่ 21 (ฐานิตา ลิ้มวงศ์ และยุพารณ์ แสงฤทธิ์, 2562)

ปัจจัยที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนุกกับการพูดภาษาต่างประเทศ คือ ความมั่นใจและความกระตือรือร้น (Hidi & Renniger อ้างถึงใน Li, 2017) การจะจัดการเรียนการสอนที่จะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ และความกระตือรือร้นได้ จะต้องมียุทธศาสตร์ 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) กระตุ้นความสนใจตามสถานการณ์ (2) บำรุงรักษาความสนใจตามสถานการณ์ (3) สร้างความสนใจส่วนตัว (4) พัฒนาความสนใจส่วนตัว ซึ่งการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถตอบโจทย์หลักการนี้ได้ จึงพบว่าผู้สอนภาษาต่างประเทศหลายคนได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามเกมมิฟิเคชันมาร่วมกับประสบการณ์การสอนของตนเองในการจัดการเรียนรู้ภาษานั้นๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของห้องเรียนที่มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเอง (Kapp, 2012; Topirceanu, 2017) การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน ยังสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย และยังเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนกันเองได้ (Reng, 2018) นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันยังสามารถส่งเสริมกิจกรรมเพื่อการสื่อสารที่ใช้หลักกลไกของการแข่งขัน และรางวัล ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว มีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งแนวคิดของเกมมิฟิเคชันสามารถประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนทุกระดับ และทุกสาขาวิชา รวมทั้งสามารถบูรณาการหลักการการเล่นเกม การแข่งขัน และการมุ่งใจใช้ในการออกแบบบทเรียน ทำให้เนื้อหาที่มีความน่าสนใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนได้ (เบญจภัก จงหมื่นไวย และคณะ, 2561) ยิ่งไปกว่านั้น การจัดการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันสามารถนำไปปรับใช้กับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่ถูกขับเคลื่อนไปด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศได้ดี (Huang & Hew, 2018)

การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีจุดประสงค์ผู้เรียนกลายเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ มุ่งให้เกิดการสื่อสารสองทางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ และค้นพบด้วยตนเอง และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาความสามารถของตนเอง เพื่อให้ได้รับชัยชนะ รางวัล หรือคำชมเชย เนื้อหาการเรียนรู้ตามสถานการณ์ และตามหลักการของเกมมิฟิเคชันยังสามารถเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้การพูดภาษาจีนของผู้เรียนได้ ภายใต้กรอบการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้น ผู้เรียนสามารถสำรวจวิธีการเรียนรู้การพูดภาษาจีนใหม่ๆ ที่เหมาะสมได้ ในกระบวนการศึกษด้วยตนเอง(Self-directed learning) ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาต่างๆ เช่น การออกเสียงภาษาจีนที่ยาก การเพิ่มพูนคลังคำ และประโยคสำเร็จรูป เพื่อเสริมสร้างความคล่องแคล่วในการพูดภาษาจีน รวมไปถึงการเลือกกลยุทธ์ทางการเรียนที่จะช่วยให้ตนเองพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนได้อย่างรวดเร็ว และต่อเนื่อง (Marczewski, 2017)

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เขต

หลักสี่ จังหวัดกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนต่อไป

1.2 คำถามการวิจัย

1.2.1 นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 หรือไม่

1.2.2 นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียน หรือไม่

1.2.3 นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน ในระดับใด

1.2.4 นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในระดับใด

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75

1.3.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน

1.3.3 เพื่อศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน

1.3.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75

1.4.2 นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียน

1.4.3 นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน ในระดับมาก

1.4.3 นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในระดับมากที่สุด

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1.5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

(1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยนักศึกษาได้เรียนภาษาจีนพื้นฐาน 1-2 มาแล้ว 6 หน่วยกิต เวลา 90 ชั่วโมง ได้แก่ วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี จำนวน 1 ห้อง 18 คน คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม จำนวน 1 ห้อง 16 คน คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 1 ห้อง 25 คน วิทยาลัยการพัฒนาและฝึกอบรมด้านการบิน จำนวน 1 ห้อง 13 คน

(2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้อง 16 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

1.5.2 ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่

(1) การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่

(1) ความสามารถในการพูดภาษาจีน

(2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน

(3) แรงจูงใจของนักศึกษาในการเรียนการพูดภาษาจีน

(4) ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

1.5.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาจะใช้เนื้อหา 发展汉语综合 1 และคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในสาขาวิชาภาษาจีนธุรกิจ รหัสวิชา ZH303 ภาษาจีน 3 ซึ่งเลือกมา 6 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยละ 3 ชั่วโมงรวมเวลา 18 ชั่วโมง ดังนี้

(1) หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 今年冬天变冷了 (ปีนี้อากาศหนาวขึ้น)

(2) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 妈妈给我寄来了礼物 (แม่ส่งของขวัญมาให้ฉัน)

(3) หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 我听不懂他们说的话 (ฉันไม่เข้าใจสิ่งที่พวกเขาพูด)

(4) หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 圣诞节快到了 (คริสต์มาสใกล้จะมาถึง)

(5) หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 我正在看电视呢 (ฉันกำลังดูทีวีอยู่)

(6) หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 朋友带我去办银行卡 (เพื่อนพาฉันไปทำบัตรธนาคาร)

1.5.2 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ช่วงระยะเวลาเก็บข้อมูล คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมเวลา 18 ชั่วโมง

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้ มีนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังต่อไปนี้

การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน(Flipped Classroom) หมายถึง การจัดบทเรียนตามหน่วยการเรียนรู้การพูดภาษาจีนด้วยการใช้ระบบเทคโนโลยีทางออนไลน์ โดยใช้วีดิทัศน์ ถือเป็น การเรียนรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน ก่อนเข้าไปทำกิจกรรมในชั้นเรียน การจัดการเรียนรู้แบบนี้มี 3 ขั้นตอน (Bergman & Sams, 2007 อ้างถึงใน นรรัชต์ ฝั้นเชียร, 2562) ได้แก่

(1) การพิจารณาเลือกบทเรียน สื่อ และเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การพูดภาษาจีนได้ด้วยตนเอง แม้อยู่ในห้องเรียน ในเวลาว่างและในสถานที่ใดก็ได้ โดยเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์สื่อสาร เช่น คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟน เป็นต้น

(2) การเปิดช่องทางการสื่อสารนอกห้องเรียน เช่น รับส่งอีเมลกับผู้เรียนเพื่อตอบข้อสงสัย รับส่งการบ้าน ตั้งข้อความ หรือใช้ระบบสร้างแชทกลุ่มเพื่อแจ้งให้ผู้เรียนสืบค้นในเรื่องที่ต้องการด้วยตนเอง เป็นต้น

(3) การสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายในห้องเรียน เพื่อปฏิบัติเสริมสร้างความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ เช่น การฝึกพูดตามสถานการณ์ การวิพากวิจารณ์ การแก้ไขข้อบกพร่อง หรือการอธิบายเพิ่มเติม

เกมมิฟิเคชัน(Gamification) หมายถึง การสอนการพูดภาษาจีนโดยการใช้หลักการของการเล่น เกม เช่น ใช้แต้มสะสม (Points) สร้างระดับขั้น (Levels) มอบรางวัล (Rewards) ใช้กระดานผู้นำ (Leaderboards) หรือจัดการแข่งขัน (Competition) เป็นต้น โดยผู้วิจัยดัดแปลงขั้นตอนจาก Hsin-Yuan Huang & Soman (2013) ดังนี้

(1) กำหนดเป้าหมาย(Goal) ระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในการพูดภาษาจีน การที่ผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ของตนเองว่าในแต่ละสัปดาห์จะสะสมคะแนนหรือทำกิจกรรมใดให้สำเร็จ

(2) ระบุกฎและกติกา (Rules) ผู้สอนอธิบายเกณฑ์ในการตัดสินการแข่งขันและมอบรางวัลต่างๆ ให้กับผู้เรียน

(3) สะสมคะแนน (Points) ผู้เรียนใช้สะสมคะแนนและติดตามคะแนนความก้าวหน้าของตนเอง ตั้งแต่คาบเรียนแรกจนถึงคาบเรียนสุดท้าย

(4) การเลื่อนระดับของผู้เรียน (Levels) ประกาศสถานะความสำเร็จและความก้าวหน้าการเรียน การพูดภาษาจีนของผู้เรียน ซึ่งจะเปลี่ยนไปตามจำนวนคะแนนสะสมของผู้เรียนแต่ละคน

(5) การมอบรางวัล(Awards) มอบรางวัลให้ผู้เรียนที่มีคะแนนสะสมมากที่สุด ซึ่งเป็นระดับสูงสุด

การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หมายถึง ผู้สอนจัดเตรียมบทเรียนออนไลน์ที่สอนการพูดภาษาจีน โดยให้ผู้เรียนเรียนบทเรียนด้วยตนเอง ก่อนที่เข้าร่วมกิจกรรม รับฟังการประเมิน การแก้ไข และการสรุปผลในห้องเรียน โดยมีขั้นตอน ดังนี้

(1) ขั้นผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์ และจัดเตรียมบทเรียน จากนั้นนำไปอัปโหลดที่กูเกิล คราสรูม (Google Classroom)

(2) ชั้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการเรียนออนไลน์นอกห้องเรียน โดยผู้เรียนศึกษาบทเรียน การสนทนาภาษาจีน รวมถึงหลักไวยากรณ์ผ่านการศึกษาคลิป และเอกสารที่แนบให้ไว้ ในชั้นนี้ผู้เรียนสามารถ สื่อสารกับผู้สอนผ่านแอปพลิเคชันแชท (Chat Application) ได้

(3) ชั้นกิจกรรม (Activities) ที่กระทำขึ้นในชั้นเรียน นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมการพูดภาษาจีน โดยนำหลักการการเล่นเกมนามาใช้ ประกอบด้วย การแข่งขัน การใช้แต้มสะสม การสร้างระดับชั้น และการให้ รางวัลให้ผู้ที่พูดอย่างคล่องแคล่ว เข้าใจง่าย ถูกต้อง และขอบเขตเหมาะสม

(4) ชั้นสรุป (Conclusion) การที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันพูดคุยถึงเนื้อหา รวบรวมคำศัพท์ และ ร่วมกันอ่านบทเรียนอีกครั้ง รวมถึงการประเมิน แนะนำ และแก้ไขการพูด (Feedback & Correction)

ความสามารถในการพูดภาษาจีน หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาในการสนทนาโต้ตอบใน หัวข้อภาษาจีนต่างๆที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ พร้อมทั้งนำภาษาจีนมาใช้ในการสร้างบทสนทนาโต้ตอบหรือตอบ คำถาม สื่อความหมายได้ครบถ้วน การใช้ไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม มีความต่อเนื่องและความเป็นธรรมชาติของการพูด และผู้ฟังสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้พูดสื่อสาร โดยวัดผลจากแบบวัดความสามารถในการ พูดภาษาจีนโดยผู้วิจัยได้ดัดแปลงจาก Talyer (1986) และ Harris (1990) ดังนี้

- (1) ความคล่องแคล่ว (Fluency) คือ ความต่อเนื่องและความเป็นธรรมชาติของการพูด
- (2) ความเข้าใจ (Comprehension) คือ ผู้ฟังสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้พูดสื่อสาร การจะทำให้การพูด เข้าใจง่าย
- (3) ความถูกต้อง (Accuracy) คือ ความถูกต้องของการใช้ไวยากรณ์ และความถูกต้องของการ ออกเสียงคำศัพท์ ประโยค
- (4) ด้านขอบเขต (Scope) คือ มีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหรือหัวข้อสนทนา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน หมายถึง นักศึกษามีความรู้ความสามารถทางภาษาจีนทั้ง การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ตามมาตรฐานของความสามารถในการใช้ภาษาจีนระดับปริญญาตรี แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มี 4 ระดับ ตาม แนวคิดของ Anderson & Krathwohl (2001) ที่ได้ปรับปรุงแนวคิดของ Bloom ดังนี้

- (1) ความจำ (Remembering)
- (2) ความเข้าใจ (Understanding)
- (3) การประยุกต์ (Applying)
- (4) การวิเคราะห์ (Analyzing)

แรงจูงใจในการเรียนการพูดภาษาจีน หมายถึง ระดับความกระตือรือร้น และความรู้สึกในแง่ บวกที่จะเรียนการพูดภาษาจีน โดยการสอบถามจะประกอบด้วย 2 ด้าน คือ ด้านแรงจูงใจภายในกับด้าน แรงจูงใจภายนอก ทั้งหมด 15 ข้อ โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของความกระตือรือร้น และความรู้สึกในแง่ บวกที่จะเรียนและร่วมกิจกรรมการพูดภาษาจีน แบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ ระดับ มากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อย และระดับน้อยที่สุด

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หมายถึง ความรู้สึกทางบวกหรือความชอบของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านครูผู้สอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ทั้งหมด 15 ข้อ วัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ ระดับมากที่สุด ระดับมาก ระดับปานกลาง ระดับน้อย และระดับน้อยที่สุด

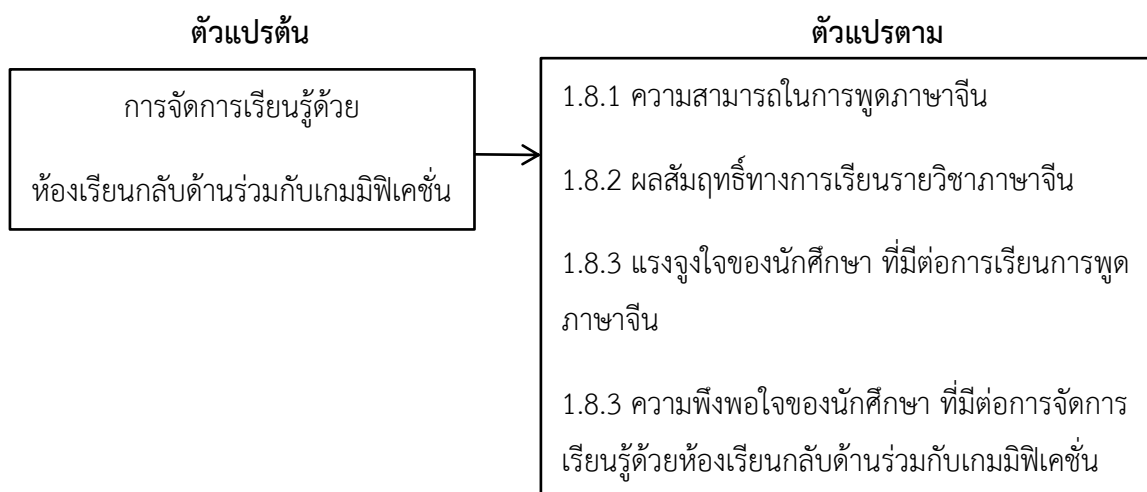
นักศึกษาปริญญาตรี หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.7.1 ผู้เรียนมีความสามารถในการพูดภาษาจีนได้ดีขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาจีน สูงขึ้น
- 1.7.2 เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนภาษาจีนนำไปปรับใช้กับการสอนของผู้เรียนชั้นในระดับชั้นอื่นๆ
- 1.7.3 เป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจศึกษาหรือทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน ในการนำผลวิจัยไปพัฒนาต่อไป

1.8 กรอบแนวคิด

จากการศึกษาแนวคิด และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ความสามารถ ผลสัมฤทธิ์ แรงจูงใจและความพึงพอใจโดยแสดงดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับของนักศึกษาปริญญาตรี ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

2.1 หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ

- 2.1.1 วิสัยทัศน์ของหลักสูตร
- 2.1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร
- 2.1.3 โครงสร้างหลักสูตร

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพูด

- 2.2.1 ความหมายของการพูด
- 2.2.2 ความสำคัญของการพูด
- 2.2.3 หลักการของการสอนการพูด
- 2.2.4 ความสามารถการพูดภาษาจีน
- 2.2.5 การวัดความสามารถการพูดภาษาจีน

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับห้องเรียนกลับด้าน

- 2.3.1 ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน
- 2.3.2 ลักษณะของห้องเรียนกลับด้าน
- 2.3.3 ขั้นตอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน
- 2.3.4 ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

- 2.4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน
- 2.4.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
- 2.4.3 ขั้นตอนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน
- 2.4.4 ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ของเกมมิฟิเคชัน

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 2.5.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2.5.2 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2.5.3 ประเภทของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2.5.4 การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.5.5 ประโยชน์ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ

2.6.1 ความหมายของแรงจูงใจ

2.6.2 ความสำคัญของแรงจูงใจ

2.6.3 องค์ประกอบของแรงจูงใจ

2.6.4 บทบาทของผู้สอนในการส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียน

2.6.5 ประโยชน์ของการมีแรงจูงใจ

2.6.6 การวัดแรงจูงใจ

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.7.1 ความหมายความพึงพอใจ

2.7.2 องค์ประกอบของความพึงพอใจ

2.7.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียน

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.8.1 งานวิจัยภายในประเทศ

2.8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ

2.1.1 วิสัยทัศน์ของหลักสูตร

การเรียนการสอนทุกหลักสูตร มุ่งพัฒนาและฝึกฝนให้ผู้เรียนเชี่ยวชาญ และชำนาญในการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารทางธุรกิจและ การทำงานในหลากหลายอาชีพ มีสื่อการเรียนการสอนทันสมัย ได้ศึกษาโดยตรงกับอาจารย์ชาวต่างประเทศที่เป็นเจ้าของภาษา นอกจากนี้ยังเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะและประสบการณ์การทำงานจริง ด้วยการเรียนแบบสหกิจศึกษาหรือหรือการฝึกงานในสถานประกอบการชั้นนำ (มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2565)

2.1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

ผลิตบัณฑิตที่ชำนาญการใช้ภาษาจีน ทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน มีความรู้ด้านวัฒนธรรม สังคม การเมือง และเศรษฐกิจของประเทศจีนเป็นอย่างดี มีอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิทั้งชาวไทยและเจ้าของภาษาเป็นผู้สอนและดูแลอย่างใกล้ชิดผู้ที่สำเร็จการศึกษาสามารถประกอบอาชีพได้อย่างกว้างขวาง เช่น ธุรกิจการค้าระหว่างประเทศ งานด้านธุรกิจการบิน การเงินการธนาคาร งานเขียน งานแปล งานสอน และงานด้านอื่นๆที่ใช้ภาษาจีนเป็นสื่อกลาง

(1) เพื่อผลิตบัณฑิตให้สามารถสื่อสารความหมายโดยใช้ภาษาจีนกลางอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนและการแปล

(2) เพื่อให้บัณฑิตได้นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในด้านธุรกิจ

- (3) เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้เพื่อศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น
- (4) เพื่อผลิตบัณฑิตให้รู้จักวัฒนธรรมจีนและสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างชนชาติ เพื่อผลิตบัณฑิตให้ร่วมสร้างสรรค์สังคม ยึดมั่นในจริยธรรมและคุณธรรม

2.1.3 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต (4 ปี)
สาขาวิชาภาษาจีนธุรกิจ (132 หน่วยกิต)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต	หมวดวิชาเฉพาะ 96 หน่วยกิต และหมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต		
	กลุ่มวิชาพื้นฐาน 15 หน่วยกิต	กลุ่มวิชาบังคับ 51 หน่วยกิต	กลุ่มวิชาเลือก 30 หน่วยกิต
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ 6 หน่วยกิต บังคับ 1 รายวิชา 3 หน่วยกิต GE 171 การคิดเชิงสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (3) เลือก 1 รายวิชา 3 หน่วยกิต GE 122 ปรัชญาในชีวิต (3) GE 123 ไทยศึกษา (3) GE 172 เศรษฐกิจใหม่และวัฒนธรรมในกลุ่มประเทศ AEC และจีน (3) GE 173 ชีวิตและวัฒนธรรมดิจิทัล (3)	ZH 202 วัฒนธรรมจีนกับ การใช้ภาษา (3) ZH 205 ความรู้เบื้องต้นทาง ธุรกิจจีน (3) ZH206 การสื่อสารภาษาจีน เชียงธุรกิจ (3) ZH 207 หน้ภาษาจีน (3) EL 301 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ (3)	ZH 301 ภาษาจีน 1 (3) ZH 302 ภาษาจีน 2 (3) ZH 303 ภาษาจีน 3 (3) ZH 304 ภาษาจีน 4 (3) ZH 306 การฟังการพูดภาษาจีน (3) ZH 307 การฟังการพูดภาษาจีน ธุรกิจ (3) ZH 308 การอ่านภาษาจีน (3) ZH 309 การอ่านภาษาจีนธุรกิจ (3) ZH 310 การเขียนภาษาจีน (3) ZH 311 การเขียนภาษาจีน ธุรกิจ (3) ZH 312 การแปลภาษาจีน (3) ZH 313 การแปลภาษาจีนธุรกิจ (3) ZH 317 โครงการงานเพื่อการประกอบ การ (6) ZH 363 ภาษาจีนเพื่อการเตรียมตัวสำหรับงานอาชีพ (3) ZH 365 ภาษาจีนประยุกต์ (3) ZH 370 คำภาษาจีน (3)	เลือกเรียนรายวิชาดังนี้ 1) เรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาเลือกนี้ 10 วิชา (30 หน่วยกิต) หรือ 2) เรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาเลือกนี้ 5 วิชา (15 หน่วยกิต) และเรียนอีก 5 วิชา (15 หน่วยกิต) โดยเลือกจาก - หมวดวิชาเฉพาะของสาขาวิชาใด ๆ ก็ได้ หรือ - กลุ่มวิชาโทของสาขาวิชาอื่น
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ 6 หน่วยกิต บังคับ 1 รายวิชา 3 หน่วยกิต GE 170 สังคมและเศรษฐกิจ ไทยยุคประเทศไทย 4.0 (3) เลือก 1 รายวิชา 3 หน่วยกิต BA 103 ผู้ประกอบการดิจิทัล (3) BA 104 การบริการแบบมูลค่าสูง (3) EO 100 เศรษฐกิจยุคดิจิทัล (3) GE 136 จิตวิทยาเชิงบวกเพื่อคุณภาพชีวิต (3) GE 138 การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง (3) GE 147 จิตสาธารณะเพื่อชุมชน (3) LW 103 กฎหมายในชีวิตประจำวัน (3) PA 101 คุณภาพชีวิตตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (3)		ZH 305 ภาษาจีน 5 (3) ZH 314 ภาษาจีนเพื่องานบริการ (3) ZH 315 โสດคิตนภาษาจีน (3) ZH 352 ภาษาจีนเพื่อการโรงแรม (3) ZH 353 ภาษาจีนสำหรับมีคคทุเพคท์ (3) ZH 354 ภาษาจีนเพื่อการค้าระหว่างประเทศ (3) ZH 355 การอ่านนวนิยายจีน (3) ZH 356 ภาษาจีนเพื่อการเงิน การธนาคาร (3) ZH 357 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายการลงทุนในประเทศจีน (3) ZH 358 ศิลปะการเขียนตัวอักษรจีน (3) ZH 359 เศรษฐกิจจีนยุคปัจจุบัน (3) ZH 360 ภูมิศาสตร์การท่องเที่ยวจีน (3) ZH 362 การสอนภาษาจีนเบื้องต้น (3) ZH 364 การพูดภาษาจีนในที่ประชุมชน (3) ZH 366 ภาษาจีนเพื่อการสอบมาตรฐาน (3) ZH 368 วรรณกรรมจีน (3) ZH 369 การอ่านหนังสือพิมพ์จีน (3) ZH 371 ภาษาจีน 6 (3) ZH 372 ภาษาจีนเพื่อธุรกิจสายการบิน (3) ZH 373 สุภาถิตเงิน (3)	

ภาพที่ 2.1 โครงสร้างหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต (4 ปี)

ที่มา: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. (2561).

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพูด

ความสามารถในการพูดภาษาใดภาษาหนึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เป็นการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างมนุษย์ด้วยการใช้เสียง ภาษาและท่าทางเพื่อการถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด และความเข้าใจจากผู้พูดไปยังผู้ฟังในการดำเนินชีวิตประจำวัน การที่พูดให้ดี การที่พูดให้เกิดผลประโยชน์ ต้องอาศัยหลักเกณฑ์ของการพูดในภาษานั้น ต้องคำนึงถึงเนื้อหา และวัตถุประสงค์ในการพูด ซึ่งจะส่งเสริมให้ผู้สื่อสารสามารถดำเนินชีวิตและปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.1 ความหมายของการพูด

การพูด เป็นการกระบวนกรที่มนุษย์ใช้เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและสื่อสารระหว่างกัน โดยใช้ปาก และเสียงที่เกิดจากกล่องเสียงเป็นสื่อกลางในการเปล่งเสียงของผู้พูดออกมาเพื่อสื่อสารกับผู้อื่น ภาษาที่ใช้ รวมถึงภาษาพูดและภาษาเขียนของแต่ละชนชาติ (วัจนภาษา) และภาษาที่ไม่ใช่คำพูด เช่น สัญลักษณ์ สัญญาณต่างๆ อากัปกริยา (อวัจนภาษา) ผ่านการสื่อสารกระบวนกรไหลเวียนและเผยแพร่ข้อมูล โดยอาศัยภาษาเป็นตัวสื่อความหมายในสิ่งที่ผู้พูด ซึ่งมีนักวิชาการได้ให้ความหมายของการพูดไว้หลายท่าน ดังต่อไปนี้

สไบทิพย์ จันทรหอม (2560) กล่าวว่า การพูดเป็นการใช้คำพูดให้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ทาง ไวยากรณ์และใช้คำศัพท์ที่ถูกต้องในภาษานั้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงความต้องการ ความรู้สึก และความคิดเห็นของตนเพื่อใช้ในการดำเนินชีวิตและปฏิบัติงาน

คุณาพร มีเจริญ (2563) กล่าวว่า การพูดเป็นกระบวนกรสื่อสารของมนุษย์ที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ส่งสาร (Source) ใช้คำพูด น้ำเสียง และกิริยาท่าทางที่ถูกต้องเพื่อสื่อความหมายให้ผู้รับสาร (Receiver) เข้าใจเนื้อหา และจุดประสงค์ของผู้ส่งสาร กระบวนกรสื่อสารนี้เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดระหว่างสองฝ่าย การสื่อความหมายที่ถูกต้องและการเข้าใจร่วมกันจะช่วยให้การสื่อสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผ่านการพูด สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ประสบการณ์ ความรู้สึก หรือความต้องการต่าง ๆ ระหว่างสองฝ่ายได้

David K.Berlo (1960 อ้างถึงใน นินาท คณนนาม, 2563) กล่าวว่า ทฤษฎี S M C R อธิบายถึง กระบวนกรสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารในแง่ของการสื่อสารภาษาพูด สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

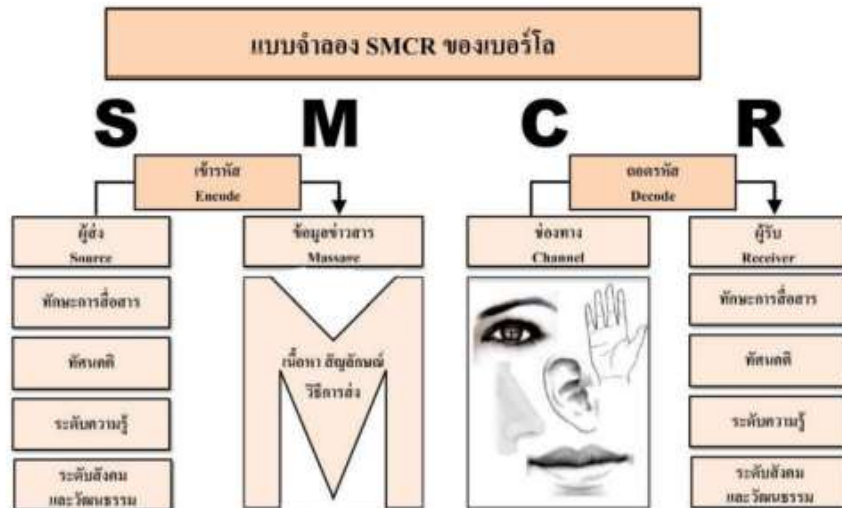
S (Source) - ผู้ส่งสาร: เป็นบุคคลหรือแหล่งที่มาของข้อมูลหรือข้อความที่จะสื่อสาร ผู้ส่งต้องมี ความต้องการและจุดมุ่งหมายในการสื่อสาร

M (Message) - ข้อความ: เป็นสารหลักที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารให้แก่ผู้รับสาร สารนี้สามารถเป็น ข้อความ น้ำเสียง หรือรูปภาพได้

C (Channel) - ช่องทางสื่อสาร: เป็นสื่อหรือช่องทางที่ใช้ในการส่งข้อความข่าวสาร อาจเป็นเสียง ที่ถ่ายทอดผ่านการพูดหรือสื่อต่างๆ เช่น วิทยุ โทรศัพท์ หรือโทรทัศน์

R (Receiver) - ผู้รับสาร: เป็นบุคคลหรือกลุ่มที่รับสารที่ส่งมาโดยผู้ส่งสาร ผู้รับสารต้องสามารถ ตัดสินใจวิเคราะห์และตอบสนองต่อสารที่ได้รับ

S M C R เน้นการสื่อสารไม่เป็นเพียงกระบวนกรส่งข้อความเท่านั้น อย่างไรก็ตามยังเกี่ยวข้องกับ การตอบสนองของผู้รับสารที่เป็นส่วนสำคัญของกระบวนกรสื่อสาร



ภาพที่ 2.2 แบบจำลอง SMCR David K. Berlo. 1960

ที่มา: จีราวรรณ ยิ้มปลื้ม และมนต์ ขอเจริญ.(ม.ป.ป).

วรรณิ โสมประยูร (2553 อ้างถึงใน พิมพ์พร บังวัด และจิระพร ชะโน, 2564) กล่าวว่า การพูดเป็นกระบวนการสื่อความหมายอีกทางหนึ่ง โดยใช้น้ำเสียงเป็นสื่อสำคัญ นอกจากนั้นยังมีภาษา กิริยาท่าทาง เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และสิ่งต่างๆ ให้ผู้ฟังตอบสนองกับสิ่งที่ผู้พูด เนื่องจากการพูดเป็นทักษะการสื่อสารตามหลักภาษาศาสตร์

กล่าวสรุปได้ว่า การพูด หมายถึง พฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์โดยใช้ภาษา ถ้อยคำ น้ำเสียง สีหน้า ท่าทาง และองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อสื่อสารความรู้ ความคิด อารมณ์ ทัศนคติ และประสบการณ์จากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร เป็นกระบวนการถ่ายทอดเรื่องราวข้อมูล(Message) ความรู้สึก ความคิดเห็น หรือความคิดต่าง ๆ จากบุคคลหรือกลุ่มบุคคลฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่าผู้ส่งสาร (Source) ผ่านสื่อหรือช่องทาง (Channel) ไปยังบุคคลหรือกลุ่มบุคคลอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่าผู้รับสาร (Receiver) เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน และเกิดผลตอบสนองตามความต้องการ การพูดต้องฟังการเรียนรู้และการฝึกฝน เพื่อให้พูดได้ดี และใช้พูดให้เกิดผลประโยชน์เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายในการดำเนินชีวิตและการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.2 ความสำคัญของการพูด

Oradee (2012) กล่าวว่า ทักษะการพูดเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนภาษา เนื่องจากการพูดเป็นความสามารถในการแสดงออกและเข้าใจภาษาผ่านการสื่อสารด้วยปากเปล่า การพูดทำให้เกิดความเข้าใจกันได้ง่าย รวดเร็ว การพูดเป็นพื้นฐานของการสื่อสารอย่างชัดเจน การพูดจึงถือได้เป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

เยาวลักษณ์ ขาดิสุขศิริเดช และศิริวรรณ จันทน์กะพ้อ (ม.ป.ป. อ้างถึงใน สหไทย ไชยพันธุ์ ศศ.ม., 2555) กล่าวว่า การพูดเป็นสิ่งสำคัญสำหรับมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องการติดต่อสื่อสารกัน

การพูดเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้มนุษย์สามารถสร้างความสัมพันธ์และความเข้าใจกัน การพูดเป็นเครื่องมือในการสมาคม ด้วยการใช้คำพูดสามารถค้นหาสมาคมกับผู้อื่นได้ สามารถประกอบกิจการได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อติดต่อทางธุรกิจกับคู่ค้าหรือลูกค้าได้ การพูดยังเป็นสิ่งสำคัญในการสอนและถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมให้ผู้อื่นเข้าใจ ดังนั้น การพูดเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในการสื่อสารของมนุษย์

ศุภรัตน์ เทพบุรี (2561) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการพูดไว้ ดังต่อไปนี้

(1) การพูดเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารทางวิชาการ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาและความก้าวหน้าในด้านวิทยาศาสตร์ในแขนงต่าง ๆ

(2) การพูดมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในทุกด้านของการดำเนินชีวิต เช่น การทำงานในชีวิตประจำวัน การศึกษา ศาสนา สังคม และเศรษฐกิจ

(2.1) การสื่อสาร: การพูดเป็นสิ่งกลางที่สำคัญในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและความเข้าใจกันระหว่างบุคคล บุคคลสามารถสื่อสารความคิดเห็น อารมณ์ และความต้องการของตนได้อย่างชัดเจน โดยผ่านการพูด

(2.2) การสร้างความเข้าใจ: การพูดเป็นวิธีหนึ่งในการสร้างความเข้าใจกับผู้อื่น โดยใช้คำพูดให้เห็นและเข้าใจเหตุผล และมุ่งเน้นการสื่อสารที่มีความหมายและความถูกต้อง

(2.3) การสร้างความสัมพันธ์: การพูดช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น โดยการใช้ภาษาที่เหมาะสมเพื่อให้ความสำคัญกับความคิดเห็นและความเชื่อของผู้อื่น

(2.4) การเป็นผู้นำ: การพูดเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเป็นผู้นำ ผู้นำที่มีการพูดอย่างชัดเจน สามารถแสดงอารมณ์และวิสัยทัศน์ให้ผู้อื่นเข้าใจและปฏิบัติตามได้อย่างดี

(3) การพูดมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในทุกด้านของการดำเนินชีวิต เช่น การทำงานในชีวิตประจำวัน การศึกษา ศาสนา สังคม และเศรษฐกิจ

(3.1) การแสดงความเข้าใจ: เมื่อผู้พูดออกมาโดยให้ความสำคัญกับความรู้สึกและประสบการณ์ของผู้อื่น จะช่วยให้สร้างความเข้าใจกับอารมณ์และความต้องการของผู้อื่นได้มากขึ้น

(3.2) การใช้ภาษาเชิงบวก: การใช้คำพูดที่เป็นเชิงลบอาจสร้างความขัดแย้งและแตกแยกกันระหว่างบุคคล การใช้ภาษาเชิงบวกจะช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีและเพิ่มความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

(3.3) การฟังอย่างใส่ใจ: การพูดอย่างรับฟังและให้ความสำคัญกับความคิดเห็นของผู้อื่นช่วยให้สร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงกับผู้อื่นได้

(3.4) การสร้างสัมพันธภาพ: การพูดอย่างสร้างสรรค์และสนุกสนานสามารถสร้างความสามัคคีและความรักได้ การใช้เรื่องราวหรือความตลกเป็นต้นเพื่อสร้างบรรยากาศที่เบิกบาน

(4) การพูดเป็นวิธีในการเสริมสร้างบุคลิกภาพของผู้พูด การพูดอย่างมีประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้พูดเก่งกล้า มีความก้าวหน้าและประสบความสำเร็จในทางสังคมและในที่ทำงานในที่สุด

(5) การพูดเป็นทักษะสำคัญอันจำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพในหลากหลายวงการ บุคคลทั่วไปและบุคคลที่มีอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเป็นภาษาด้วยปากเปล่าได้รับโอกาสในการใช้ทักษะดังกล่าวอย่างกว้างขวาง ตัวอย่างอาชีพได้แก่ นักข่าว ผู้ประกาศสภาพอากาศและนักโฆษณา

สมควร กวียะ (2547 อ้างถึงใน คุณาพร มีเจริญ, 2563) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการพูดที่มีต่อมนุษย์ ดังต่อไปนี้

(1) ความสำคัญต่อความเป็นสังคม: การพูดเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ในสังคม การพูดสื่อสารช่วยให้เกิดการเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่อยู่ในสังคม เมื่อมีการสื่อสารที่ดีภายในครอบครัวหรือชุมชนเผ่าพันธุ์ จะช่วยสร้างความเข้มแข็งให้กับความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก ช่วยลดความขัดแย้ง นอกจากนี้รวมถึงระดับสังคมใหญ่ เพื่อต่อสู้กับความยากลำบาก การพูดสื่อสารช่วยให้สามารถสร้างระบบการสังคมที่เรียบง่ายและมีความสุขได้และพัฒนาอย่างยั่งยืนของสังคมด้วย

(2) ความสำคัญต่อชีวิตประจำวัน: การพูดมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการสื่อสารระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้อง การพูดสื่อสารสามารถแบ่งปันข้อมูล ความคิดเห็น ความรู้สึก และข่าวสารต่างๆ ได้ ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดี สร้างความไว้วางใจและเพิ่มความสุขในความสัมพันธ์ที่มีกับผู้อื่น นอกจากนี้ยังช่วยให้สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและสร้างความเข้าใจกันดีขึ้นได้ ช่วยสร้างความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมหรือการทำงานร่วมกัน

(3) ความสำคัญต่อธุรกิจและอุตสาหกรรม: ในปัจจุบันวงการอุตสาหกรรมมีการปฏิวัติทางด้านเทคโนโลยีการผลิตและการพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงานที่สำคัญอย่างมาก องค์กรยังควรให้ความสำคัญกับความสนับสนุนและความร่วมมือเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สนใจและกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ในกระบวนการนี้ การใช้วิธีการสื่อสารที่เรียกว่า "ประชาสัมพันธ์" (Public relations) เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเผยแพร่ข่าวสารและสื่อสารกับสาธารณชนและกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ซึ่งจะช่วยลดปัญหาความขัดแย้ง และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง

(4) ความสำคัญต่อการปกครอง: การพูดสื่อสารเป็นเครื่องมือหรือกลไกที่สำคัญอย่างมากสำหรับการปกครองและการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารให้ประชาชนได้รับทราบและเข้าใจอย่างชัดเจน การพูดสื่อสารที่มีความสอดคล้องกับความต้องการและความคาดหวังของประชาชนช่วยสร้างความไว้วางใจและความเชื่อมั่น

(5) ความสำคัญต่อการเมืองระหว่างประเทศ: เทคโนโลยีทางการสื่อสารอินเทอร์เน็ต สื่อสารทางโทรคมนาคมมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมต่อบุคคลและองค์กรระหว่างประเทศ การพูดที่มีประสิทธิภาพและสะดวกรวดเร็วสามารถช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเชิงวัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจระหว่างประเทศได้อย่างต่อเนื่อง

กล่าวสรุปได้ว่า การพูดถือเป็นเครื่องมือสื่อสารในชีวิตประจำวันที่ขาดไม่ได้ การพูดเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตและการปฏิบัติงานของมนุษย์ การใช้ภาษาและคำพูดช่วยให้เกิดการสื่อสารที่เข้าใจกันระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้อง การสื่อสารที่ดีช่วยในงานต่างๆ เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้คำพูดยังช่วยในการสื่อถึงจุดมุ่งหมายและความต้องการต่างๆ และสร้างความเข้าใจกันได้เร็วขึ้น การพูดยังสื่อให้เห็นถึงอุปนิสัย

ของผู้พูด สมดังคำกล่าวที่ว่า "สำเนียงส่อภาษา กิริยาส่อสกุล" การพูดเป็นตัวบ่งชี้ที่ชัดเจนเกี่ยวกับพฤติกรรม และเจตนาของผู้พูดนอกจากนี้ผู้ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพต่างๆ ใช้การพูดเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้าง ศรัทธา ความเลื่อมใส และความเชื่อมั่นให้แก่ผู้ฟัง การพูดมีประโยชน์ทั้งแก่ผู้พูดเองและผู้ฟังอย่างเท่าเทียมกัน การพูดคือ สื่อสารเพื่อให้อีกฝ่ายเข้าใจถึงความต้องการของตน หรือเพื่อนำข้อมูลบางส่วนมาสู่ผู้คนที่ผ่านการ สื่อสาร มนุษย์สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านการพูดสื่อสารแก้ปัญหาต่างๆ ในชีวิตหรืออำนวยความสะดวกใน การประกอบอาชีพต่างๆ

2.2.3 หลักการของการสอนการพูด

Saisunee Jitprapai (2011) กล่าวว่า ความสามารถในการพูดถือเป็นการวัดความสามารถทาง ภาษาสำหรับผู้เรียนภาษาจำนวนมาก เมื่อเทียบกับความสามารถในการอ่านและเขียน ผู้เรียนเหล่านี้จะถือว่า การพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุด ผู้เรียนเหล่านี้จะใช้ความคล่องแคล่วในการพูดเป็นการประเมินความสามารถ ทางภาษา และจะประเมินความก้าวหน้าไปสู่ความสำเร็จในการสื่อสารด้วยปากเปล่า ผู้เรียนภาษาจำเป็นต้อง ทราบตามหลักหลักเกณฑ์สามประการของการพูด ดังต่อไปนี้

(1) กลศาสตร์ (การออกเสียง ไวยากรณ์ และคำศัพท์): การใช้คำศัพท์ที่ถูกต้องในลำดับที่ถูกต้อง ตามหลักเกณฑ์ไวยากรณ์พร้อมการออกเสียงที่ถูกต้อง

(2) หน้าที่ (ธุรกรรมและการโต้ตอบ):

(2.1) การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร/ธุรกรรม: ต้องทราบถึงเมื่อใดความชัดเจนของข้อความ เป็นสิ่งสำคัญ

(2.2) การสร้างความสัมพันธ์/ปฏิสัมพันธ์: ไม่จำเป็นต้องเข้าใจอย่างแม่นยำ

(3) กฎเกณฑ์ทางสังคมและวัฒนธรรม (อัตราการพูด จังหวะการพูดระหว่างผู้พูด บทบาทสัมพันธ์ ของคู่สื่อสาร): พิจารณาและทำความเข้าใจว่าคู่สื่อสารเป็นผู้ใด สองฝ่ายกำลังพูดเกี่ยวกับสิ่งใด ในสถานการณ์ ใด และมีเหตุผลอย่างไร

ศุภรัตน์ เทพบุรี(2561) กล่าวว่า ระหว่างการพูดผู้พูดจะประสบความสำเร็จได้ ต้องคำนึงถึง หลักการการพูดและนำไปปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

(1) การวิเคราะห์จุดประสงค์การพูด

(1.1) การพูดเพื่อให้ความรู้ เช่น การบรรยาย การอภิปราย การรายงาน

(1.2) การพูดเพื่อจรรโลงใจ เช่น คติธรรมสอนใจ แสดงธรรมะ สุนทรพจน์

(1.3) การพูดเพื่อโน้มน้าวใจ เช่น การนำเสนอ การแจ้งเตือน การโฆษณา

(1.4) การพูดเพื่อเพลิดเพลินใจ เช่น การเล่านิยาย นิทาน

(2) การวิเคราะห์ผู้ฟัง

(2.1) ผู้ฟังมีจำนวนมากน้อยเพียงใด หรือระบุจำนวนเฉพาะ

(2.2) ผู้ฟังเป็นผู้ใด เพศ อายุ คุณวุฒิ หน้าที่ใด อาชีพใด

(2.3) ผู้ฟังมีความรู้ในเรื่องที่พูดมากน้อยเพียงใด

- (2.4) ผู้ฟังน่าจะสนใจเรื่องใด หรือประเด็นใดบ้าง
- (3) การพิจารณาสถานที่และโอกาสในการพูด
 - (3.1) เวลาในการพูดอยู่ในช่วงเช้าหรือบ่าย เวลาที่ใช้ในการพูดมากน้อยเพียงใด
 - (3.2) กิจกรรมก่อนหรือหลังจากการพูดของผู้พูดมีหรือไม่ เป็นกิจกรรมลักษณะใด
 - (3.3) สถานที่ในการพูด เวที แทนบรรยาย โต๊ะผู้บรรยาย เครื่องช่วยบรรยายมีหรือไม่
- (4) การกำหนดเนื้อหาหรือเรื่องที่จะพูด
 - (4.1) เนื้อหาหรือเรื่องที่กำลังเป็นที่สนใจหรือนิยามสำหรับบุคคลทั่วไป
 - (4.2) เนื้อหาหรือเรื่องที่คุณพูดมีความรู้จริง เคยค้นคว้าหาข้อมูลหรือปฏิบัติเรื่องนี้มาแล้ว
 - (4.3) เนื้อหาหรือเรื่องที่คุณพูดเหมาะสมกับเวลา
- (5) การกำหนดโครงร่างเรื่องและเขียนบทพูด
 - (5.1) การเขียนเค้าโครงร่าง โดยมีคำขึ้นต้น เนื้อหา และบทสรุป
 - (5.1.1) คำขึ้นต้น เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์และดึงเข้าสู่เนื้อเรื่องด้วยประโยคสั้นๆ
 - (5.1.2) เนื้อหา การเขียนเนื้อเรื่องให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการพูด
 - (5.1.2) บทสรุป สรุปเนื้อหาเป็นประเด็นสำคัญ
 - (5.2) การสร้างบรรยากาศผ่อนคลายของการพูด ควรใช้วิธีสอดแทรกอารมณ์ขันในเนื้อหา
 - (5.3) ตอนจบเรื่องควรสร้างความประทับใจให้กับผู้ฟังด้วยวิธีที่เหมาะสม
- (6) กำหนดวิธีดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง
 - (6.1) ผู้พูดต้องตัดสินใจในการสร้างจุดสนใจก่อนการพูด การใช้ท่าทางหรือคำพูดอย่างไร
 - (6.2) การใช้อุปกรณ์ สื่อประกอบการพูด เช่น ภาพสไลด์ วิดีทัศน์
 - (6.3) การใช้น้ำเสียงขึ้นลง การเคลื่อนไหวตัวหรือการตั้งคำถามเพื่อโต้ตอบกับผู้ฟังในระหว่างการพูด เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง
- (7) การฝึกซ้อมพูด
 - (7.1) ฝึกซ้อมพูดให้เพื่อนใกล้ชิดฟังและรับฟังคำวิจารณ์เพื่อนำไปปรับปรุง
 - (7.2) ฝึกซ้อมพูดโดยใช้อุปกรณ์หรือแอปพลิเคชันต่างๆ มาช่วยฝึกและบันทึกความก้าวหน้าในการพูด

กล่าวสรุปได้ว่า ในการจัดการเรียนการสอนการพูด ควรคำนึงถึงหลักการสอนและวิธีการต่างๆ เช่น กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการพูด พิจารณาสถานการณ์ที่เหมาะสมในการพูด เลือกเนื้อหาที่เหมาะสมและน่าสนใจต่อผู้ฟังและกำหนดเวลาที่เหมาะสมในการพูดในแต่ละกิจกรรม ใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่น่าสนใจ วิธีดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนการพูดอย่างต่อเนื่อง รวมถึงต้องมีขั้นตอนการพูดที่ชัดเจน การทำตามหลักการและวิธีการเหล่านี้จะช่วยให้การเรียนการสอนการพูดเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มพูนทักษะการพูดของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.4 ความสามารถการพูดภาษาจีน

แคทรีนทร์ ดุบอค และ ธนเสฏฐ์ โชติอนันต์คนกร (2560) กล่าวความสามารถในการพูดภาษาจีนว่า ในการจัดการเรียนการสอนการพูดภาษาจีน จำเป็นต้องคำนึงถึงปัญหาสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการฝึกพูดภาษา เมื่อผู้เรียนภาษาไม่มีโอกาสได้ใช้ภาษาจีนในการสนทนา จะพบปัญหาที่ทำให้โอกาสในการฝึกพูดภาษาจีนลดลงตาม ภาษาจีนมีเสียงวรรณยุกต์ที่กำกับอยู่ทั้งหมด 4 เสียง ประกอบด้วย ㄊ໋໋໋ แต่เสียงนั้นจะมีความหมายที่แตกต่างกัน ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นจากเมื่อพูดเสียงวรรณยุกต์ผิดก็จะทำให้เกิดความเข้าใจความหมายผิดไป ดังนั้น ทักษะการพูดภาษาจีนมีความสำคัญอย่างมากในการสื่อสาร ในการเรียนการพูดภาษาจีน มักจะพบปัญหาอีกอย่างหนึ่ง คือ เมื่อผู้เรียนภาษาฝึกพูดภาษาจีนในห้องเรียน ผู้เรียนสามารถพูดตามบทเรียนได้ดี แต่เมื่ออยู่นอกห้องเรียน โอกาสในการฝึกพูดภาษาจีนจะน้อยมาก และไม่สามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง

ความสามารถในการพูดภาษาจีนเป็นความสามารถในการแสดงออกทางพฤติกรรม การออกเสียงภาษาจีนถือเป็นส่วนจำเป็นที่ต้องให้ความสำคัญ ซึ่งจะช่วยให้สื่อสารได้อย่างชัดเจนกับผู้ฟัง ผู้เรียนที่มีความขยันและฝึกฝนการออกเสียงและสำเนียงจะสามารถพัฒนาได้ แม้ว่าอาจยังมีบางคำที่ออกเสียงไม่ถูกต้องบ้าง ยังมีการออกเสียงที่เพี้ยนอยู่บ้าง อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนควรมุ่งมั่นและพยายามที่จะสื่อสารและเข้าใจความหมายให้ได้มากที่สุด เนื่องจากผู้เรียนคนไทยไม่นิยมใช้ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ทักษะในการพูดภาษาจีนจึงอาจเป็นการทำทนายสำหรับผู้เรียนเหล่านี้ นอกจากการออกเสียงหรือสำเนียงแล้ว คำศัพท์ ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค ความสัมพันธ์ระหว่างประโยค และการใช้คำกริยาท่าทางประกอบในการพูดก็มีความสำคัญอย่างมาก การพัฒนาทักษะในการพูดเป็นทักษะที่ทำทนายมากที่สุดสำหรับผู้เรียน ดังนั้น ความพยายามในการพัฒนาทักษะดังกล่าวจึงเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ภาษาจีน การจัดการเรียนการสอนเพื่อฝึกพัฒนาทักษะการพูด มี 5 ประการ ดังนี้

- (1) ผู้เรียนภาษาจีนจำเป็นต้องฝึกพูดภาษาจีนในบริบทที่มีความหลากหลาย
- (2) การจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องสร้างสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำวิธีปฏิบัติในการปฏิสัมพันธ์หรือการสื่อสารด้วยภาษาจีนกับบุคคลอื่นๆ ได้
- (3) ผู้สอนควรจัดกิจกรรมต่างๆ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความถูกต้องของภาษาในขณะที่กำลังใช้ภาษานั้น
- (4) ผู้สอนควรมีเทคนิคการจัดการเรียนการสอนและวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่หลากหลาย
- (5) การสอนภาษาควรมีความสอดคล้องกับทักษะด้านจิตพิสัยและพุทธิพิสัยของผู้เรียน และยังคงควรพิจารณาถึงความแตกต่างด้านบุคลิกภาพและรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย

กล่าวสรุปได้ว่า การพูดภาษาจีนมีความสำคัญในการแสดงออกทางพฤติกรรมและสื่อสารกับผู้ฟังอย่างชัดเจน การออกเสียงภาษาจีนที่ถูกต้องและมีสำเนียงที่ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพกับผู้ฟังภาษาจีนสำหรับผู้เรียนที่ต้องการพัฒนาทักษะในการพูดภาษาจีน

จำเป็นต้องมีความขยันและฝึกฝนการออกเสียงและสำเนียงอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ยังควรมีวิธีและรูปแบบเทคนิคที่หลากหลายในการสอนเพื่อช่วยในการพัฒนาทักษะในการพูดภาษาจีน

2.2.5 การวัดความสามารถการพูดภาษาจีน

การวัดความสามารถในการพูดถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญอย่างยิ่ง เป็นวิธีการตรวจสอบความรู้ความสามารถในการพูดของผู้เรียนไม่ว่าเวลาใด สถานที่ใด เพื่อให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่จะสอน ในกระบวนการวัดและประเมินผลทางความสามารถในการพูด สามารถใช้วิธีต่างๆ ดังต่อไปนี้

Carroll (1982) ได้อธิบายแนวทางการให้คะแนนสำหรับการวัดและการประเมินการพูด ดังนี้

ตารางที่ 2.1 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Carroll

คะแนน	ระดับความสามารถ
5	ผู้ฟังคำถามและตอบได้ถูกต้อง ให้รายละเอียดโดยไม่มีความคิดขัด
4	ผู้ฟังคำถามและตอบได้ถูกต้อง สามารถให้รายละเอียดได้เมื่อถามต่อ
3	ผู้ฟังคำตอบและตอบอย่างลังเล ไม่ตอบโดยทันที
2	ผู้ฟังคำถามแล้วตอบผิด มีความติดขัดแต่สามารถแก้ปัญหาส่วนใหญ่ได้
1	ผู้ฟังคำถามแล้วตอบผิด มีความติดขัดแต่สามารถแก้ปัญหาได้บ้าง
0	ผู้ฟังคำถามแล้วไม่เข้าใจคำถาม และไม่สามารถพูดได้เลย

Taylor (1986) กล่าวว่า ความสามารถในการพูดประกอบด้วยกัน 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

(1) ความคล่องแคล่ว การใช้ภาษามีจังหวะและความเร็วของการพูดเป็นธรรมชาติ มีความสัมพันธ์ของข้อความ

(2) ความถูกต้อง สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้อง

(3) ด้านขอบเขต ในการดำเนินการพูดสนทนา มีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหรือหัวข้อสนทนา

(4) การออกเสียง การออกเสียงถูกหลักของการออกเสียงภาษานั้น มีจังหวะ (rhythm) ในการพูด มีการควบคุมการออกเสียงหนักเบา (stress) มีการใช้เสียงสูงเสียงต่ำ (intonation) ในภาษานั้น

ตารางที่ 2.2 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Taylor

การประเมิน	คะแนน	ระดับความสามารถ
ความคล่องแคล่ว (FLUENCY)	4	พูดเป็นธรรมชาติ มีความราบรื่น สามารถเข้าใจได้ง่ายและใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา
	3	พูดค่อนข้างเป็นธรรมชาติ มีความราบรื่น สามารถเข้าใจได้
	2	พูดเป็นธรรมชาติเล็กน้อย หยุดชะงักและติดขัดบางครั้ง
	1	พูดไม่เป็นธรรมชาติ ไม่สามารถพูดได้ต่อเนื่อง
การออกเสียง (PRONUNCIATION)	4	ออกเสียงได้ถูกต้อง มีเสียงหนักเบา เสียงสูงต่ำทั้งหมด
	3	ออกเสียงได้ถูกต้อง มีเสียงหนักเบา เสียงสูงต่ำเกือบทั้งหมด
	2	ออกเสียงได้ถูกต้อง มีเสียงหนักเบา เสียงสูงต่ำน้อย
	1	ออกเสียงได้ถูกต้อง มีเสียงหนักเบา เสียงสูงต่ำน้อยมาก
ความถูกต้อง (ACCURACY)	4	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องทั้งหมด
	3	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องเกือบทั้งหมด
	2	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องน้อย
	1	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องน้อยมาก
ด้านขอบเขต (SCOPE)	4	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องทั้งหมด
	3	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องเกือบทั้งหมด
	2	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องได้น้อย
	1	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องได้น้อยมาก

Harris (1990) ได้ให้เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูด ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ โดยใช้มาตราส่วนในการประเมินค่า 5 ระดับ ดังนี้

- (1) การออกเสียง (Pronunciation)
- (2) ไวยากรณ์ (Grammar)
- (3) คำศัพท์ (Vocabulary)
- (4) ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency)
- (5) ความเข้าใจ (Comprehension)

ตารางที่ 2.3 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Harris

การประเมิน	คะแนน	ระดับความสามารถ
การออกเสียง (PRONUNCIATION)	5	ออกเสียงได้เทียบเท่าเจ้าของภาษาและผู้ฟัง สามารถเข้าใจได้ดีที่สุด
	4	ออกเสียงได้ดี ผู้ฟังสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้พูด พูดได้ค่อนข้างดี
	3	ออกเสียงเสียงผิดทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจสับสนในบางครั้ง
	2	ออกเสียงมีปัญหาบ่อย ผู้ฟังต้องคอยถามผู้พูดซ้ำอยู่บ่อยครั้ง
	1	ออกเสียงมีปัญหาอย่างมากจนทำให้ไม่สามารถเข้าใจคำพูดได้เลย
ไวยากรณ์ (GRAMMAR)	5	ใช้ไวยากรณ์มีข้อบกพร่องเพียงเล็กน้อย
	4	ใช้ไวยากรณ์มีข้อบกพร่องอยู่บ้าง แต่ไม่ได้ทำให้ความหมายผิดเพี้ยนไป
	3	ใช้ไวยากรณ์ผิดอยู่บ่อยครั้ง ทำให้ความหมายของประโยคผิดไป
	2	ใช้ไวยากรณ์และการเรียงลำดับคำผิดบ่อยๆ จนทำให้ผู้ฟังเข้าใจลำบาก
	1	ใช้ไวยากรณ์ผิดและเรียงลำดับคำไม่ถูกต้องแทบทั้งหมด
คำศัพท์ (VOCABULARY)	5	ใช้คำศัพท์สำนวนได้คล่องแคล่วเทียบเท่ากับเจ้าของภาษา
	4	ใช้คำศัพท์ที่ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในบางครั้ง
	3	ใช้คำผิดบ่อย ประโยคคำพูดที่ใช้ในการสนทนาอยู่ในวงค่อนข้างจำกัด
	2	ใช้คำผิดและมีความรู้ด้านคำศัพท์จำกัดมาก เข้าใจความหมายยาก
	1	ไม่สามารถสนทนาสื่อสารความหมายได้ ไม่มีความรู้ทางด้านคำศัพท์
ความคล่องแคล่ว (FLUENCY)	5	พูดได้คล่องแคล่วเกือบเสมือนเจ้าของภาษา
	4	พูดสะดุดบ้าง ยังมีปัญหาการใช้ภาษาอยู่บ้าง
	3	พูดยังไม่ค่อยมีความคล่องแคล่วมาก มีปัญหาเรื่องการใช้ภาษาอยู่
	2	พูดหยุดเว้นช่วงในการพูดอยู่บ่อยครั้ง และหยุดคิดเป็นเวลานาน
	1	พูดหยุดเว้นช่วงคำพูดเป็นเวลานานมาก ทำให้ไม่สามารถสนทนากันได้
ความเข้าใจ (COMPREHENSION)	5	พูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ทั้งหมดอย่างราบรื่นและไร้ปัญหา
	4	พูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ครบถ้วนแต่มีการพูดซ้ำความบ้างเป็นบางครั้ง
	3	พูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ส่วนมาก แต่พูดได้ค่อนข้างช้าและมีการพูดซ้ำๆ
	2	พูดยากลำบากในการคิดหาคำตอบ พูดกุกตะกักพูดคำซ้ำไปมา
	1	ไม่สามารถพูดโดยใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายให้เข้าใจได้เลย

Hilsdon (1991) ได้ทำการแบ่งคะแนนสำหรับการวัดและการประเมินการพูดออกมาเป็น 6 ระดับดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.4 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Hilsdon

ระดับ	ระดับความสามารถ
ระดับ 5	สามารถสนทนาได้อย่างคล่องแคล่ว มีความผิดพลาดไวยากรณ์เล็กน้อย
ระดับ 4	สามารถสนทนาได้คล่องแคล่ว ถึงแม้จะผิดพลาดไวยากรณ์
ระดับ 3	สามารถสนทนาได้ดีพอสมควร แต่มีความผิดพลาดในการพูดบ่อย
ระดับ 2	สามารถสนทนาได้ แต่ไม่มีความคล่องแคล่ว
ระดับ 1	ไม่สามารถพูดสนทนาให้เข้าใจได้
ระดับ 0	ไม่สามารถพูดได้เลย

Oller (1979) กล่าวว่า หัวข้อพร้อมหลักเกณฑ์ในการประเมินความสามารถในการพูดประกอบด้วย 5 ประการ ดังต่อไปนี้

- (1) ความคล่องแคล่วในการพูด: การเชื่อมต่อความคิดและคำพูดของตนให้เป็นตอนต่อเนื่อง
- (2) การออกเสียงสระและพยัญชนะ: มีความรู้และทักษะในการออกเสียงสระและพยัญชนะที่ถูกต้องตามภาษาที่ใช้
- (3) การพูดให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์: ควรรู้จักใช้คำศัพท์และประโยคในลักษณะที่เป็นไปตามกฎไวยากรณ์ของภาษา
- (4) การออกเสียงหนักเบา มีการใช้เสียงสูงเสียงต่ำ: การควบคุมการใช้เสียงเพื่อเน้นความหมายที่ต้องการสื่อสาร
- (5) การสื่อความหมายกัน: ระหว่างการพูด การสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 2.5 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดของ Oller

หัวข้อการประเมิน	คะแนน	ระดับความสามารถ
ความคล่องแคล่วในการพูด	4	พูดได้ราบรื่นใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา
	3	พูดช้า หยุดพูดบ้างเป็นบางครั้งบางคราว
	2	พูดช้า หยุดพูดบ้างเป็นครั้งทำให้เข้าใจยาก
	1	พูดหยุดระยะเวลานานมาก จนไม่สามารถพูดต่อเนื่องได้
	0	พูดตะกุกตะกักจนไม่สามารถเข้าใจได้
การออกเสียงสระ พยัญชนะ ได้ชัดเจน ถูกต้อง	4	ออกเสียงถูกต้องเกือบทั้งหมด สื่อความถูกต้อง
	3	ออกเสียงชัดเจน ฟังง่าย สื่อความได้เป็นส่วนใหญ่
	2	ออกเสียงชัดเจนพอที่จะทำให้เข้าใจได้
	1	ออกเสียงไม่ชัดเจนจนแทบฟังไม่รู้เรื่อง
	0	ออกเสียงคำศัพท์ไม่ถูกต้อง ฟังไม่เข้าใจ
การพูดได้ถูกต้องตามหลัก ไวยากรณ์	4	พูดได้ถูกต้องตามโครงสร้างประโยค
	3	พูดได้ถูกต้องบางคำ บางประโยค
	2	พูดได้ถูกต้องบางส่วน
	1	พูดได้ทั้งคำและโครงสร้างประโยคแต่ไม่ถูกต้อง
	0	พูดไม่ถูกต้องตามโครงสร้างประโยค
การออกเสียงหนักเบา ใช้ ระดับเสียงสูง ต่ำได้ถูกต้อง	4	ออกเสียงได้ถูกต้องชัดเจน มีการเน้นคำและประโยค
	3	ออกเสียงได้ถูกต้อง แต่ไม่มีการเน้นหนัก
	2	ออกเสียงผิดบ่อยครั้ง
	1	ออกเสียงถูกน้อยมาก
	0	ออกเสียงไม่ถูกเลย
การพูดสื่อความหมาย	4	พูดสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
	3	พูดสื่อสารได้ดีเป็นธรรมชาติ
	2	พูดสื่อสารได้ดีปานกลางเป็นธรรมชาติ
	1	พูดสื่อสารได้น้อยมากเป็นธรรมชาติ
	0	พูดสื่อสารไม่ได้

วรางคณา คำอ้น (2560) กล่าวว่า การวัดและการประเมินผลการพูดสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การสังเกตพฤติกรรม การบันทึกเสียง ซึ่งสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงคือเกณฑ์การประเมินมีความเหมาะสมกับระดับและวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน โดยเริ่มประเมินจากลักษณะพฤติกรรมของนักศึกษาในด้านต่างๆ ควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน และควรประเมินตามสภาพจริง เพื่อช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

Ma Huanhuan (2019) กล่าวว่า การให้คะแนนในการพูดประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 5 ด้าน ต้องเลือกใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์และความเหมาะสม ดังต่อไปนี้

- (1) ความคล่องแคล่ว คือ ความต่อเนื่องและความราบรื่นในการสื่อสารด้วยภาษาโดยไม่กระจัดกระจายและไม่มีคำพักที่ไม่จำเป็นในขณะพูด
- (2) ความเข้าใจ คือ ผู้ฟังมีความเข้าใจในความหมายและเนื้อหาที่พูด ผู้พูดสามารถสื่อให้ผู้ฟังเข้าใจได้ในสิ่งที่ตนพูดโดยใช้ภาษาที่เหมาะสมและชัดเจน
- (3) ปริมาณของข้อมูลที่สามารถพูดได้ คือ การวัดจำนวนของใจความ ข้อความ และข้อมูลที่สามารถนำมาพูดให้ผู้ฟังเข้าใจ
- (4) คุณภาพของสิ่งที่นำมาพูด คือ ความถูกต้องของภาษาที่ใช้พูดกับผู้ฟัง คำศัพท์และประโยคที่ใช้ควรถูกต้องตามกฎไวยากรณ์ในภาษาที่ใช้
- (5) ความพยายามในการพูด คือ การพยายามของผู้พูดที่ต้องการให้ผู้ฟังเข้าใจสิ่งที่พูดอย่างถูกต้องและชัดเจน ผู้พูดจะใช้ทักษะทางวัจนภาษาและอวัจนภาษาเพื่อสื่อถึงความหมายที่ต้องการสื่อสาร

กล่าวโดยสรุปได้ว่า วิธีการตรวจสอบความรู้ความสามารถในการพูดของผู้เรียนมีหลากหลาย บางคนเน้นความคล่องแคล่วในการพูด บางคนเน้นการออกเสียงหรือการพูดที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับผู้วิจัยที่ให้ผู้เรียนทำแบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยให้ผู้เรียนจับคู่กับเพื่อนเพื่อสนทนาภายใต้สถานการณ์ที่กำหนดให้ จากนั้นผู้วิจัยจะมีเกณฑ์ประเมินที่ดัดแปลงจาก Talyer (1986) และ Harris (1990) 1) ความคล่องแคล่ว 2) ความเข้าใจ 3) ความถูกต้อง และ 4) ด้านขอบเขต ตามระดับความสามารถ อย่างไรก็ตามการวัดและประเมินผลการพูดของผู้เรียน ควรกำหนดเกณฑ์การประเมินให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนภาษานั้นบรรลุวัตถุประสงค์

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับห้องเรียนกลับด้าน

ห้องเรียนกลับด้าน แปลมาจากคำว่า Flipped Classroom หรือ Inverted Classroom หรือแปลว่า ห้องเรียนกลับหัว ซึ่งหมายถึง การปรับเวลากายในและภายนอกห้องเรียน และถ่ายทอดอำนาจการตัดสินใจในการเรียนรู้จากครูไปสู่ผู้เรียน ในกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นทางการ ผู้เรียนใช้สื่อที่เกี่ยวข้องซึ่งแจกจ่ายโดยครูผู้สอน เช่น วีดิทัศน์ เสียง เพาเวอร์พอยท์ สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ ฯลฯ เป็นรูปแบบการสอนเมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบการสอนแบบเดิม ห้องเรียนกลับด้านเน้นแนวคิดการศึกษาแบบ "ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง"

2.3.1 ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน

วิจารณ์ พานิช(2556) ได้กล่าวไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน เป็นการเปลี่ยนแปลงแนวทางการเรียนการสอนที่นำเสนอหลักการสอนที่แตกต่างจากแบบเดิม สอดคล้องกับแนวความคิดว่า “เรียนที่บ้าน ทำการบ้านที่โรงเรียน” เน้นเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำกิจกรรมในห้องเรียน

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2558) ได้ให้คำอธิบายว่า ห้องเรียนกลับด้านเป็นวิธีการจัดกิจกรรมที่เปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายเนื้อหาเป็นผู้อำนวยความสะดวก และสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ฝึกการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง การสร้างสภาวะที่เตรียมพร้อมให้ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนในห้องเรียนเป็นส่วนสำคัญของห้องเรียนกลับด้าน

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ ห้องเรียนกลับด้าน มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแทนที่ครูผู้สอนเป็นหัวใจของห้องเรียน เน้นการเรียนรู้แบบรายบุคคล หัวใจหลักของ Flipped Classroomคือสี่เสาหลักของ F-L-I-P ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้ (ปางลีลา บุรพาพิชิตภัย, 2559)

(1) F - Flexible Environment สภาพแวดล้อมที่ยืดหยุ่น: Flipped Classroom สนับสนุนให้ผู้เรียนมีสภาพแวดล้อมที่ยืดหยุ่นและเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ที่สะดวกและสอดคล้องกับความต้องการส่วนบุคคล เช่น ผู้เรียนสามารถเลือกเวลาที่เหมาะสมสำหรับการศึกษา และตัดสินใจว่าจะใช้ช่องทางการเรียนรู้ใด ๆ เช่น วิดีทัศน์ออนไลน์ เนื้อหาการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ หรือการสื่อสารกับครูและผู้เรียนผ่านเว็บไซต์และเครื่องมือออนไลน์

(2) L - Learning Culture วัฒนธรรมการเรียนรู้: Flipped Classroom เสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ใฝ่แรงบันดาลใจและสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูและผู้เรียนทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ สนับสนุนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้

(3) I - Intentional Content การสอนแบบรายบุคคล: Flipped Classroom ให้โอกาสในการสอนและการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะกับความคิดและระดับความเข้าใจของแต่ละบุคคล ผู้เรียนสามารถมีการเรียนรู้ที่เป็นไปตามความสามารถและระดับพัฒนาการของตน ผู้สอนวางแผนว่าในการสอนเนื้อหานั้นผู้สอนจะเลือกใช้สื่อแบบใด รูปแบบหรือเทคนิคประกอบการสอนในห้องต้องขึ้นอยู่กับระดับชั้นเรียนและเนื้อหา เช่น รูปแบบการแสดงบทบาท รูปแบบการใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) เพื่อให้เกิดผลประโยชน์กับผู้เรียนสูงสุด

(4) P - Professional Educator ครูมืออาชีพ: Flipped Classroom มุ่งเน้นครูในการเป็นผู้นำและสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในลักษณะที่เป็นรายบุคคล ครูยังคงเป็นรากฐานที่สำคัญของห้องเรียนที่อำนวยความสะดวกและสะท้อนการปฏิบัติ ครูมีบทบาทสำคัญในการสังเกตและประเมินผู้เรียนแต่ละคนระหว่างที่พวกเขามีกิจกรรมและเพิ่มความสัมพันธ์ระหว่างครูและผู้เรียนมากขึ้น

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) มีที่มาจากผู้ริเริ่มแนวคิดนี้ Bergmann and Sams (2007 อ้างถึงใน นรรชิต ฝินเชียร, 2562) มุ่งเน้นที่จะช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาตามชั้นเรียนไม่ทันหรือเรียนรู้

ได้เข้า เนื่องจากต้องขาดเรียนไปทำกิจกรรมอย่างอื่น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างวีดิทัศน์การสอน และอัปโหลดไว้บนอินเทอร์เน็ตเป็นวิธีที่ดีในการช่วยให้ผู้เรียนที่ขาดเรียนมีโอกาสศึกษาความรู้ด้วยตนเองได้ ผู้เรียนที่เรียนช้าก็สามารถเข้าไปทบทวนความรู้ได้เช่นกัน และยังส่งเสริมให้เกิดคุณค่าต่อตนเองและการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนอีกด้วย(วิจารณ์ พานิช,2556)

Bussaba Mahachai (2562) อธิบายว่า ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สวนทางกับสิ่งที่เป็นอยู่ปัจจุบัน ด้วยวิธีนี้ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต วิธีทัศน์ที่สามารถศึกษาได้ตลอดเวลา (Anytime) ทุกสถานที่ (Anywhere) ที่สะดวกสบายตามความเหมาะสมมาก่อน หากไม่เข้าใจก็สามารถดูซ้ำได้ตามความจำเป็น ครูผู้สอนสามารถใช้เวลาในห้องเรียนให้ผู้เรียน แสดงความคิดเห็นและทำกิจกรรมแทน

เบญจพร สุคนธร และสมพงษ์ จิตระดับ (2563) กล่าวว่า การสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนในรูปแบบที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้อย่างไม่จำกัดจำนวนครั้งผ่านการรับชมคลิปวีดิทัศน์ที่อัปโหลดไว้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาหรือศึกษาความรู้ในขณะที่ต้องการหรือตามความต้องการของตนเอง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) หมายถึง เป็นการจัดการเรียนการสอนที่สวนทางกับสิ่งที่เป็นอยู่ปัจจุบัน โดยให้นักเรียนศึกษาความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตนอกห้องเรียน นอกเวลาเรียน ส่วนในห้องเรียนจะเป็นการจัดการกิจกรรม นำการบ้านมาทำในห้องเรียน แทนวิธีนี้ผู้เรียนมีเวลาดูการสอนของผู้สอนผ่านวีดิทัศน์ออนไลน์ ซึ่งไม่มีการจำกัดจำนวนครั้ง เวลาหรือสถานที่ดู สามารถดูได้ทุกเวลา (Anytime) ทุกสถานที่ (Anywhere) สามารถปรึกษาพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้สอน ด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ก็ได้ ในห้องเรียนผู้สอนให้ผู้เรียนทำงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ดูผ่านวีดิทัศน์ เพื่อทำความเข้าใจหลักการความรู้ผ่านกิจกรรม โดยผู้สอนจะเป็นผู้ให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนมีคำถามหรือติดปัญหาที่แก้ไม่ได้

2.3.2 ลักษณะของห้องเรียนกลับด้าน

Bergmann and Sams (2012) ได้กล่าวถึงลักษณะของห้องเรียนกลับด้าน ว่า ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นการใช้เทคโนโลยีสมัยปัจจุบันนิยมเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศการเรียนรู้อันหลากหลายและยั่งยืนในชั้นเรียน ครูผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายเนื้อหาให้กลายเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมผู้เรียนให้ฝึกฝนวิธีการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้

(1) การกำหนดเป้าหมายและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างกรอบ และทางเข้าสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียน ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนมีการมองเห็นผลลัพธ์ที่คาดหวังหรือระบุมাত্রฐานที่ผู้เรียนได้เรียนรู้และปฏิบัติได้

(2) หากวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีจากการศึกษาและแสวงหาความรู้จากการสอนทางตรงคือการใช้วีดิทัศน์ที่เกี่ยวข้อง ผู้สอนสามารถเตรียมวีดิทัศน์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ได้หลายวิธี ดังต่อไปนี้:

(2.1) สร้างวีดิทัศน์ด้วยตนเอง: ผู้สอนสามารถสร้างวีดิทัศน์เองโดยใช้โปรแกรมต่างๆ เช่น Microsoft PowerPoint หรือ Adobe Spark เพื่อสร้างสื่อการสอนที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

(2.2) นำวีดิทัศน์ที่มีอยู่แล้วมาปรับใช้: ผู้สอนสามารถใช้วีดิทัศน์ที่มีอยู่แล้วจากแหล่งที่นำเชื่อถือ เช่น แหล่งการศึกษาออนไลน์ เว็บไซต์วิชาการ หรือหนังสือเรียน และปรับใช้เนื้อหาให้ตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียน

(3) ในการเข้าถึงวีดิทัศน์สำหรับการเรียนรู้ผ่านวิธีหรือช่องทางที่หลากหลาย เช่น:

(3.1) บนระบบออนไลน์: ผู้สอนสามารถอัปโหลดวีดิทัศน์ไปยังระบบการเรียนออนไลน์ที่ใช้ในสถาบันการศึกษา หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์

(3.2) การบันทึกเป็นแผ่นวีดิทัศน์: ผู้สอนสามารถบันทึกวีดิทัศน์เป็นไฟล์วิดีโอหรือไฟล์สไลด์ และจัดเก็บในรูปแบบแผ่นวีดิทัศน์หรือผ่านโปรแกรมวิดีโอออนไลน์ เช่น USB YouTube หรือแพลตฟอร์มต่างๆ

(3.3) ลิงก์หรือเชื่อมโยง: ผู้สอนสามารถสร้างลิงก์หรือเชื่อมโยงไปยังวีดิทัศน์

(4) ผู้สอนจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายสำหรับผู้เรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ เช่น การเตรียมวีดิทัศน์ ใบความรู้ แบบฝึกเป็นต้น

(5) การประเมินและสรุปผลการเรียนรู้โดยใช้หลากหลายรูปแบบเป็นที่นิยมเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงผลการเรียนรู้ผ่านภารกิจการเรียนรู้หรือการทดสอบต่างๆ

(5.1) การฝึกปฏิบัติ/การแสดงความรู้อิงปฏิบัติ: ผู้สอนสามารถประเมินผลการฝึกปฏิบัติโดยการสังเกตผลงาน การสำรวจหรือการแสดงความเข้าใจผ่านการตอบคำถามหรือการพูดเป็นต้น

(5.2) แบบทดสอบ/ทดสอบ: ผู้สอนสามารถใช้แบบทดสอบทางเลือกหรือแบบทดสอบเต็มรูปแบบ เพื่อวัดความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน

(5.3) โปรเจกต์/งานสร้างสรรค์: ผู้เรียนสร้างผลงานหรือโปรเจกต์ที่สามารถแสดงความรู้และทักษะที่ได้เรียนรู้

2.3.3 ขั้นตอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน

(Zeng, 2012) ได้เสนอขั้นตอนของการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ออกมาได้เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้สอนจะกำหนดหัวข้อหรือคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะสอนในชั้นเรียน ผู้เรียนจะต้องมีการค้นคว้าหรือเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับหัวข้อหรือคำถามนั้นๆ ด้วยตนเองก่อนเข้าสู่ชั้นเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ผู้เรียนจะใช้สื่อการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้มอบหมายมาศึกษาหรือศึกษาความรู้ด้วยตนเองก่อนเข้าชั้นเรียน สื่อการเรียนการสอนที่มอบให้อาจเป็น หนังสือเรียน เอกสารออนไลน์ วีดิทัศน์การสอน

ขั้นตอนที่ 3 ผู้เรียนจะใช้ความรู้ที่ได้จากศึกษาและเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนการสอนมาแก้ปัญหาหรือประยุกต์ใช้ในบริบททางจริง

Caixia and Guangran (2013) ได้แบ่งขั้นตอนของการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ก่อนเรียน ผู้สอนระบุหัวข้อหรือคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในวัตถุประสงค์และที่มุ่งหวังในการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 ระหว่างเรียน ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่นในชั้นเรียน

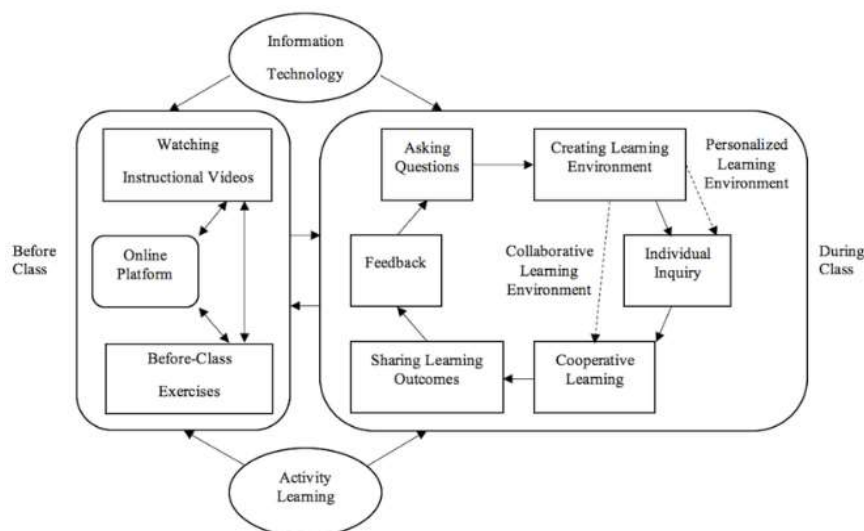
ขั้นตอนที่ 3 หลังเรียน ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันทำการสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับในชั้นเรียน โดยรวบรวมผลงานหรือผลการเรียนของนักเรียน และทำการประเมินผลการเรียนรู้ที่ได้รับในกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนยังสามารถให้ความรู้เพิ่มเติมหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ในอนาคตได้ด้วย

ตามแนวคิดของโจนาธาน เบิร์กแมน และแอรอน แซมส์ (2007 อ้างถึงใน นรรักษ์ ฝันเชียร,2562) จะสามารถแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ก่อนที่จะนำเทคโนโลยีมาใช้กับนักเรียน พิจารณาและเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเรียนรู้การสอน ที่สามารถให้ผู้เรียนเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในการสื่อสารกับผู้เรียน เช่น ครูหรือผู้สอนสามารถใช้อีเมลเพื่อส่งข้อความถึงผู้เรียนเพื่อตั้งคำถามหรือตอบข้อสงสัย หรือใช้ระบบแชทกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียนกัน ผู้เรียนสามารถสืบค้นความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการได้จากการสื่อสารดังกล่าว

ขั้นตอนที่ 3 ใช้ประโยชน์จากเวลาในห้องเรียนที่มีเพิ่มขึ้นจากการไม่ต้องอธิบายเนื้อหาทั่วไปให้กับผู้เรียน ผู้สอนสามารถสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการให้กับผู้เรียน เช่น การวิพากษ์วิจารณ์ การอภิปราย หรือการอธิบายเพิ่มเติม โดยกิจกรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 2.3 ขั้นตอนการเรียนการสอนแบบแบบห้องเรียนกลับด้าน

ที่มา: Zhang et al. (2012).

กล่าวสรุปได้ว่า การประยุกต์ใช้ลำดับขั้นตอนการเรียนการสอนเหมาะสมกับสถานการณ์และ ผู้เรียนจะช่วยให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด ผู้สอนสามารถพิจารณาปรับแต่งลำดับขั้นตอนการเรียน การสอน เพื่อเข้ากับการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่แตกต่าง เช่น ในกรณีที่มีผู้เรียนที่มีความสามารถ แตกต่างกัน ผู้สอนอาจต้องปรับลำดับขั้นตอนให้เหมาะสมกับระดับความรู้และทักษะของแต่ละผู้เรียน โดย ตัวอย่างการปรับเปลี่ยนหรือประยุกต์ใช้ลำดับขั้นตอนได้แก่:

(1) การเรียงลำดับขั้นตอน: ผู้สอนสามารถปรับลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ สอน โดยพิจารณาวัตถุประสงค์การเรียนรู้และความต้องการของผู้เรียน เช่น หากเนื้อหามีความซับซ้อนและ เป็นแบบส่วนตัวมาก ผู้สอนอาจต้องเริ่มต้นด้วยขั้นตอนที่เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อน แล้วจึงส่งเสริมการ สื่อสารและการแลกเปลี่ยนความรู้ในขั้นตอนต่อไป

(2) การผสมผสานขั้นตอนการเรียนการสอน: ครูหรือผู้สอนสามารถผสมผสานหรือรวมขั้นตอน การเรียนการสอนได้ เพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากการศึกษาแนวทางขั้นตอนในการประยุกต์ใช้ห้องเรียนกลับด้านในการจัดการเรียนรู้ ใน การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกขั้นตอนมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้สอนจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ ก่อนเรียนศึกษาหลักสูตรการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหา จากนั้นเลือกและสร้างสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน เพื่อนำมาจัดรูปแบบและโครงสร้างของ สื่อการเรียนรู้ให้มีความเป็นระเบียบและสอดคล้องกับเนื้อหา

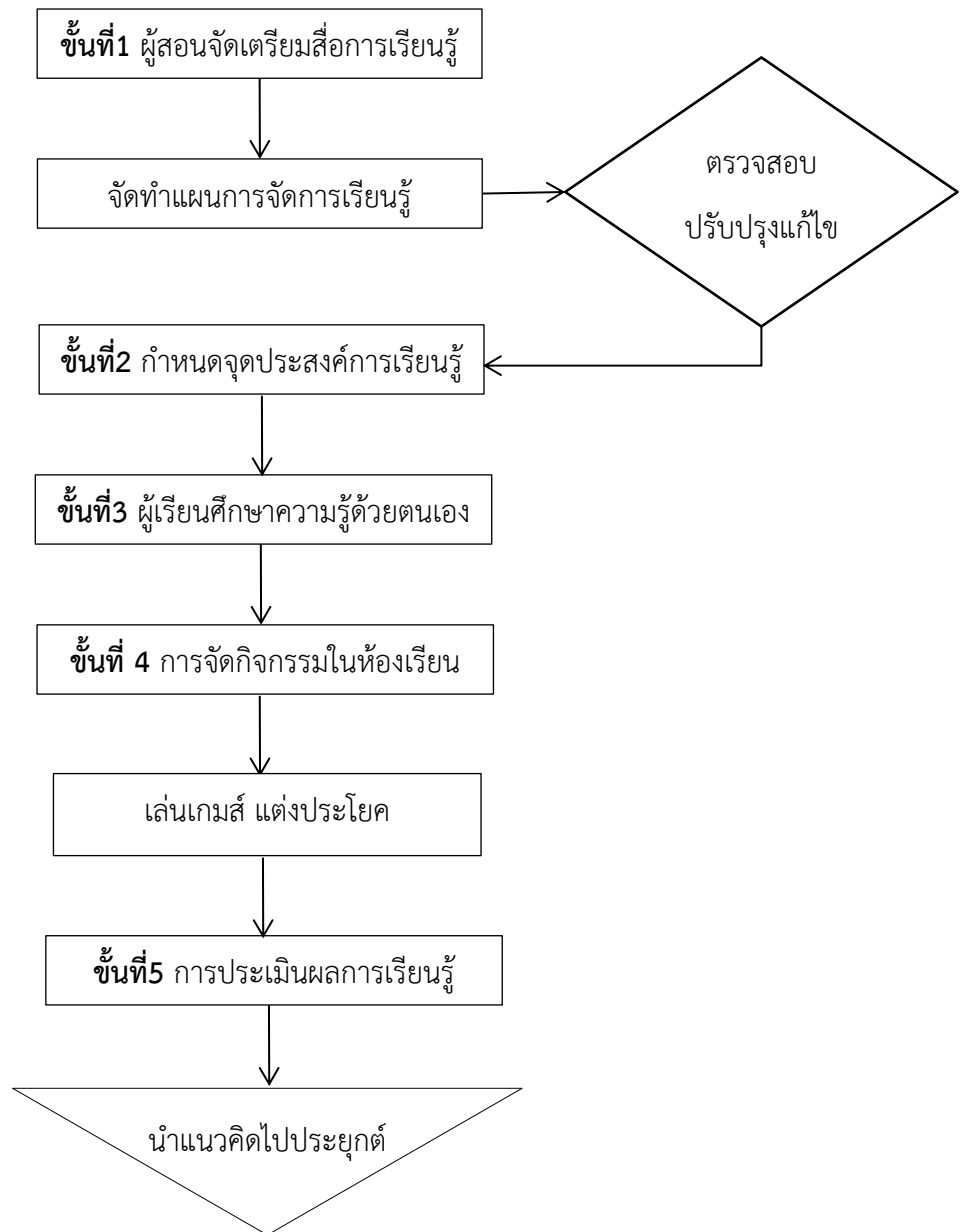
ขั้นตอนที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องอธิบายวิธีการเรียนตามแนวคิดห้องเรียน กลับด้านให้ผู้เรียนเข้าใจ กำหนดเป้าหมายและตัวชี้วัดที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุ เป้าหมายนี้สามารถวัดได้ และ สอดคล้องกับความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 3 ผู้เรียนศึกษาความรู้ด้วยตนเอง ด้วยการดูวิดีโอที่ศัณธ์เรียนมีความยาว 4-5 นาที และมี คำถามในการดูวิดีโอที่ศัณธ์เรียน

ขั้นตอนที่ 4 การจัดกิจกรรมในห้องเรียน ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมในห้องเรียนให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ และเรียนให้รู้จริงตามความสามารถของแต่ละคน ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชคอยให้คำแนะนำส่งเสริมให้ผู้เรียนคิด โดยการตั้งคำถามและหาคำตอบ เช่น เล่นเกมส์ แต่งประโยค

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ ผู้สอนให้ผู้เรียนจับคู่พูดสนทนาด้วยภาษาจีนมีความยาวไม่ เกิน 2 นาทีโดยใช้ความรู้ที่เรียนรู้ด้วยตนเอง ภายใต้อาคารที่กำหนด เพื่อให้ผู้เรียนทราบผลการฝึกว่า ได้ผลเท่าใด โดยจะประเมินด้วยเกณฑ์ ดังนี้

- (1) ความคล่องแคล่ว
- (2) ความเข้าใจ
- (3) ความถูกต้อง
- (4) ด้านขอบเขต

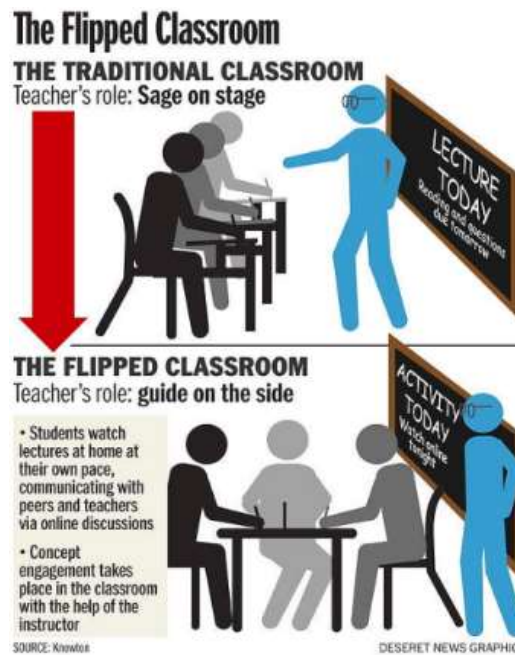


ภาพที่ 2.4 แผนผังแสดงขั้นตอนการใช้ห้องเรียนกลับด้านในการจัดการเรียนรู้การพูดภาษาไทยจีน

2.3.4 ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน

ทัศนวรรณ รามณรงค์ (2013) ได้กล่าวถึงประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน ดังนี้

- (1) ช่วยเปลี่ยนบทบาทของครูจากการบรรยายเนื้อหาเป็นครูคอยให้คำแนะนำ คอยอำนวยความสะดวก ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เป็นรายบุคคลจริง ๆ โดยครูสามารถให้ความสนใจและคำแนะนำตามความต้องการของรายบุคคลได้



ภาพที่ 2.5 การเรียนการสอนแบบปกติกับการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน

ที่มา: Mr. fab global history wiki. (n.d.)

- (2) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าสู่โลกดิจิทัลได้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านวิดีโอออนไลน์และใช้เทคโนโลยีอื่นๆ เพื่อเข้าถึงข้อมูลและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายได้
- (3) ช่วยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมมากมายไว้ล่วงหน้าหรือเรียนตามชั้นเรียนโดยใช้วิดีโอที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้ง่ายขึ้น และสามารถวางแผนเวลาการเรียนรู้ได้ตามความต้องการของตนเองเพิ่มขึ้น
- (4) ช่วยให้ผู้สอนสามารถใส่ใจและสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรมมากขึ้น ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ และสามารถให้ความใส่ใจและการช่วยเหลือเพิ่มขึ้นให้กับผู้เรียนที่เรียนรู้ช้าได้
- (5) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านวิดีโอด้วยตนเองและจะหยุดตรงไหนก็ได้ ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันมีความก้าวหน้าในการเรียนตามความสามารถหรือความต้องการของตน
- (6) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแบ่งเวลาและวางแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามความต้องการของตนเองได้ หากผู้เรียนรู้สึกเบื่อหรือเมื่อต้องการพักผ่อนบ้างช่วง ก็สามารถหยุดพักผ่อนได้
- (7) ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนโดยอัตโนมัติเนื่องจากกระบวนการเรียนรู้เปลี่ยนจากการเรียนตามคำสั่งหรือทำงานตามกำหนดเป็นการเรียนเพื่อตนเอง ผู้เรียนสามารถเอาใจใส่ในการเรียนและทำงานเป็นทีมได้ สามารถช่วยเหลือและสนับสนุนกันและกันได้ดีขึ้น

(8) ช่วยให้เพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนมากขึ้น โดยผู้สอนเปลี่ยนและเพิ่มบทบาทของตนให้เป็นทั้งพี่เลี้ยง (Mentor) เพื่อน (Friend) และเพื่อนบ้าน (Neighbor) ซึ่งสร้างความเชื่อมั่นและความใกล้ชิดกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

(9) ช่วยให้ผู้สอนรู้จักผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้นผ่านการทำกิจกรรมกับผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญในการให้กำลังใจและกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน (Inspire) และมีบทบาทในการรับฟังและช่วยเหลือในการแก้ไขปัญหาของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการเรียนของผู้เรียนให้เติบโตและพัฒนาได้ตามความสามารถของแต่ละคน

(10) ช่วยให้เห็นคุณค่าของความถนัดและความชอบที่แตกต่างกัน ช่วยให้ผู้สอนเห็นจุดอ่อนและจุดแข็งของผู้เรียนเป็นรายบุคคล และช่วยเหลือผู้เรียนเหล่านี้ได้อย่างตรงจุด

(11) ช่วยให้ผู้สอนสามารถทำหน้าที่การสอนที่สำคัญในเชิงสร้างสรรค์และจัดการชั้นเรียนตามความต้องการของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ หน้าที่ของครูไม่จำกัดเพียงแค่ส่งเสริมการเรียนรู้เนื้อหาเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการแก้ไขปัญหาให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้และเติบโตอย่างมีคุณภาพ

(12) ช่วยให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ที่ดีที่สุด ผู้ปกครองสามารถทราบข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการสอนและการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ และสามารถสนับสนุนและเสริมสร้างการเรียนรู้ที่บ้านได้

(13) ช่วยสร้างโอกาสที่ดีในการเชื่อมต่อกับชุมชนและสังคม สาธารณชนสามารถเข้าใจและรับรู้ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และสามารถสนับสนุนและร่วมมือในการพัฒนาการศึกษาในชุมชนได้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแทนที่เน้นครูผู้สอนเป็นหัวใจของห้องเรียน มีประโยชน์ที่สำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้อและการสอนของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถพัฒนาได้อย่างมีคุณภาพ นักวิชาการหลายท่านได้เสนอประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน ดังนี้ (Bergmann & Sams, 2012, วิจารณ์ พานิช, 2556, อิศรา ก้านจักร, 2559)

(1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเพิ่มความสะดวกและความรวดเร็วในการสื่อสารและแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน ยังสร้างโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากแหล่งข้อมูลและแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่หลากหลาย ทำให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้มากขึ้น

(2) การใช้ห้องเรียนกลับด้านสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวา ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแบ่งปันความรู้กับผู้เรียนคนอื่น ๆ ซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายและเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น

(3) การใช้ห้องเรียนกลับด้านช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรมใหม่ในระดับที่ยากยิ่งขึ้น

(4) การใช้ห้องเรียนกลับด้านช่วยสร้างการเรียนรู้ที่ผู้เรียนพึงพอใจและมีความสนใจ ซึ่งส่งผลให้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (self-directed learning) และสร้างแรงจูงใจที่สูงในการพัฒนาตนเอง

(5) การใช้ห้องเรียนกลับด้านส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตั้งใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้เรียนเรียนรู้ว่าการพัฒนาทักษะและความรู้เป็นกระบวนการต่อเนื่องที่จะต้องดำเนินไปตลอดชีวิต และมีทักษะในการเรียนรู้ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

กล่าวสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านช่วยให้ผู้เรียนที่มีความรู้และความเข้าใจช้า ผู้เรียนที่ไม่ได้เข้าใจเนื้อหาหรือผู้เรียนที่ต้องการทำความเข้าใจเพิ่มเติมหลังการเรียนสามารถกลับมาศึกษาได้อีก โดยผู้เรียนสามารถดูวิดีโอเรียนรู้ซ้ำหรือหยุดวิดีโอเมื่อไม่เข้าใจเนื้อหาบางส่วน และสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมหรือเกี่ยวกับเนื้อหาที่ไม่เข้าใจจากผู้สอนหรือเพื่อนในชั้นเรียนได้ การใช้ห้องเรียนกลับด้านช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนเองอีกด้วย การทำกิจกรรมในห้องเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น และมีผู้สอนคอยตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความคิดในระดับสูง ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเป็นแนวทางการเรียนรู้ที่เติบโตขึ้นและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มความคุ้นเคยและความสนใจของผู้เรียนในเนื้อหาที่สอน

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

2.4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

ในปี 2008 คำว่า“เกมมิฟิเคชัน (Gamification)”เริ่มใช้งานโดยโดยอุตสาหกรรมดิจิทัล และมีการเผยแพร่อย่างแพร่หลายในช่วงปี 2010 โดยเวลาผ่านไป ความหมายของคำว่าเกมมิฟิเคชันได้รับการระบุและกำหนดให้ชัดเจนขึ้น (McGonigal, 2011) ในปัจจุบัน เกมมิฟิเคชันไม่ได้เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมโดยตรง เพียงแต่นำแนวคิดและกลไกของเกมมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจ สร้างความตื่นตัว ความท้าทาย เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ผู้ใช้ต้องการ (Deterding, Dixon, Khaled, และ Nacke, 2011) โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้เสนอความหมายของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การประยุกต์ใช้เทคนิคการออกแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อสร้างประสบการณ์ที่เหมือนกับการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน เพื่อการกระตุ้นและกำหนดพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามที่ต้องการ

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำเทคนิคในรูปแบบของเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยไม่ใช้ตัวเกมโดยตรง นำกลไกของเกมให้เป็นตัวดำเนินการในการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมอย่างสนุกสนานและมีความตั้งใจในการเรียนรู้ สามารถปรับปรุงและพัฒนาตนเอง และคิดหาวิธีแก้ไขปัญหาเพิ่มเติม

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการประยุกต์หลักการและองค์ประกอบของเกม เป็นการใชัพฏิกรรมตอบสนองของผู้เรียนด้วยกลไกของเกม เป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล(2561) ได้ให้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)ว่า เป็นการใชหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่นเกม ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน เช่น แต้มสะสม

(Points) ระดับชั้น (Levels) ระบบรางวัล (Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) และการแข่งขัน (Competition) นำมาประยุกต์ในบริบทต่างๆ โดยจำลองสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ให้เหมือนการเล่นเกมแต่ไม่ใช่การเล่นเกม

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันคือการนำหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบของเกมมาปรับใช้ในบริบทอื่นๆ ที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นผู้เล่นให้มีความสนใจและมีความผูกพันส่วนร่วมได้เป็นอย่างดี

วารางคณา แสงธิป (2564) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า เป็นการนำแนวคิด รูปแบบและกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างผลกระทบที่มีประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายเป็นเรื่องสำคัญ โดยผ่านการนำเสนอกิจกรรมหรือการแข่งขัน เพื่อสร้างพฤติกรรมที่เป็นไปตามคาดหวังได้ ช่วยส่งเสริมความสนใจและความสนุกสนานในกระบวนการเรียนรู้ และยังสามารถใช้ในการสร้างทักษะอื่นๆ เช่น ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะการแก้ไขปัญหาอื่นๆ

กล่าวสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง ในกระบวนการการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเป็นการเล่นเกมหรือต้องใช้ตัวเกมจริงๆ แต่เป็นการนำเอาคุณลักษณะเด่น หรือระบบของเกม มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่บรรลุวัตถุประสงค์ในกิจกรรมต่างๆ และความสำเร็จที่ตั้งเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวว่า องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมี 5 องค์ประกอบ ดังนี้

(1) แนวคิดและกลไกของเกม: มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอประสบการณ์และสร้างการกระตุ้นในกิจกรรมต่างๆ แนวคิดเกมจะเน้นการเชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตประจำวันไปใช้ในกิจกรรมที่ต้องการการแข่งขัน การร่วมมือ การสืบเสาะค้น และการดำเนินเรื่อง โดยมีกลไกของเกมประกอบไปด้วย ระดับ ได้รับ เหรียญตรา แต้มพิเศษ คะแนน และการจำกัดเวลา

(2) พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้ใช้: คือเป้าหมายที่ชัดเจนของกระบวนการออกแบบการสร้างแรงจูงใจและพฤติกรรมมีส่วนร่วมของผู้ใช้จึงเป็นเป้าหมายหลักของเกมมิฟิเคชัน

(3) ผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย: เป็นไปได้ ผู้เรียน กลุ่มลูกค้า หรือผู้ใช้ ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะถูกจูงใจให้เข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการหรือกิจกรรมที่ออกแบบขึ้น ส่งผลให้เกิดการกระทำต่อไป

(4) รางวัลจูงใจ: เป็นสิ่งที่สำคัญในระบบเกมมิฟิเคชัน การที่จะได้รับรางวัล เพื่อจูงใจและระดับให้กับผู้ที่มีผลงานดี ระบบจะตรวจสอบความรู้และความสำเร็จของผู้เล่นในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมหรือกิจกรรม

(5) การวัดพฤติกรรม: เป็นกระบวนการในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้มีส่วนร่วมช่วยให้ผู้ดูแลระบบหรือผู้พัฒนาระบบเกมสามารถติดตามและประเมินผลของกิจกรรมและสามารถใช้ข้อมูลนี้ในการปรับปรุงระบบหรือกิจกรรมให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

Kapp (2012 อ้างถึงใน กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560) ได้เสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

(1) เป้าหมาย (Goals) มีความสำคัญต่อทุกเกม โดยการกำหนดผ่านผู้ออกแบบเกม ช่วยสร้างความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นในการเอาชนะ การแก้ปริศนาหรือผ่านเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบกำหนด เพื่อให้ผู้เล่นมีความก้าวหน้าและบรรลุเป้าหมาย อาจกำหนดด้วยเป้าหมายเล็กก่อน แล้วนำไปสู่เป้าหมายใหญ่

(2) กฎเกณฑ์ (Rules) ผู้ออกแบบเกมต้องกำหนดกฎเกณฑ์ให้ชัดเจน ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามกฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการทำคะแนนหรือเงื่อนไขของเกม

(3) ความขัดแย้ง (Conflict) การแข่งขัน (Competition) และความร่วมมือ (Cooperation) การที่มีความขัดแย้งผู้เล่นอาจต้องต่อสู้โดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้ามเพื่อเอาชนะหรือเข้าถึงความสำเร็จในเกม การแข่งขันจะเป็นกระตุ้นผู้เล่นให้พัฒนาทักษะและประสบความสำเร็จ ส่วนความร่วมมือเป็นเพื่อเอาชนะอุปสรรคและบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

(4) เวลา (Times) เป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้การบริหารเวลา ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนปฏิบัติงานสัมพันธ์กับเวลา ใช้เวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(5) รางวัล (Reward) การมีรางวัลที่เหมาะสมและน่าตื่นเต้นสามารถเป็นกำลังใจและเป้าหมายให้ผู้เล่นพยายามทำคะแนนสูงขึ้นได้ นอกจากนี้ป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leaderboard) ยังช่วยสร้างการแข่งขันและบุกเบิกให้ผู้เล่นมีแรงบันดาลใจในการพัฒนาทักษะและแสดงผลงานที่ดีขึ้น

(6) ผลป้อนกลับ (Feedback) การกระทำที่ถูกต้องหรือผิดพลาดช่วยให้ผู้เล่นได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำของตนเอง เกิดความคิด และเกิดคำแนะนำที่เหมาะสมกับการดำเนินการเรียนรู้

(7) ระดับ (Levels) โดยผู้เรียนจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายอย่างต่อเนื่อง ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้นและจะใช้ประสบการณ์ ทักษะจากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย (Goals) ระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของตน โดยการเก็บประสบการณ์มากขึ้นเรื่อยๆ จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อยๆ ไปตาม



ภาพที่ 2.6 เกมมิฟิเคชัน

ที่มา: 203 Media Group (2021)

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561) กล่าวว่า ผู้ออกแบบควรคำนึงถึง 3 องค์ประกอบ ดังนี้

(1) กลไกของเกมมิฟิเคชัน (Gamification mechanics) โครงสร้างหลักของเกมประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการเล่น รูปแบบวิธีการเล่น กติกาของการให้รางวัล และวิธีการโต้ตอบต่างๆ ซึ่งส่วนประกอบเหล่านี้จะทำให้เกิดกิจกรรมต่างๆ ในเกม โดยกลไกของเกมจะต้องกำหนดก่อนที่จะเริ่มเล่นเกม เช่น

- (1.1) ระบบคะแนน (Points system)
- (1.2) ระบบระดับชั้น (Level system)
- (1.3) ระบบรางวัล (Reward system)
- (1.4) กระดานผู้นำ (Leaderboard)
- (1.5) ระบบความสำเร็จ (Achievement system)

(2) พลวัตของเกมมิฟิเคชัน (Gamification dynamics) พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นในเกมมิฟิเคชันสามารถถูกขับเคลื่อนโดยกลไกของเกมเพื่อตอบสนองต่อความต้องการและความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ได้หลายแบบ เช่น

- (2.1) ความต้องการได้รับรางวัล (Reward)
- (2.2) ความต้องการการยอมรับ (Status/Respect)
- (2.3) ความต้องการประสบความสำเร็จ (Achievement)
- (2.4) ความต้องการการแข่งขันกัน (Competition)
- (2.5) การแสดงถึงความเอื้ออาทร (Altruism)

(3) อารมณ์ (Emotions) ในขณะที่กำลังเล่นเกมอารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นแต่ละคน เป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม ลักษณะของอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นมีหลายรูปแบบทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น ดีใจ เสียใจ ผิดหวัง ตื่นเต้น สนุกสนาน เบื่อหน่าย กังวลใจ เป็นต้น

Zimbrick (2013 อ้างถึงใน ตลฤติ ไชยศิริ, 2563) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมพีเคชั่น ดังนี้

(1) การวัดผล (Measurement) เป็นการวัดผลการใช้งานระบบเกมพีเคชั่นของผู้ใช้ ประกอบไปด้วยระบบการวัดผลด้านระยะเวลาการใช้งาน การแสดงปริมาณความสำเร็จ คุณภาพ ความสามารถ และการได้รับการยอมรับจากผู้ใช้งานคนอื่นๆ

(2) พฤติกรรม (Behavior) เป็นองค์ประกอบสำคัญของเกมพีเคชั่นที่มีบทบาทสำคัญที่ต้องการให้ผู้ใช้สามารถเกิดพฤติกรรมต่างๆ เช่น ความซื่อสัตย์ (Honesty) ความรอบรู้ (Knowledge) คุณภาพของพฤติกรรม (Quality of Behavior) และการปฏิบัติตามข้อตกลง (Compliance)

(3) รางวัล (Reward) รางวัลถือเป็นสิ่งที่มีค่าในระบบเกมพีเคชั่น การที่จะได้รับ รางวัลระบบจะทำการตรวจสอบความรู้ความจำ สถานะการเข้าใช้งาน การได้รับสิทธิพิเศษการผูกติดกับระบบ

(4) กลไกของเกม (Mechanics) เกมพีเคชั่นได้นำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ ได้แก่ เค้โก้เรื่องลำดับเหตุการณ์ การตอบสนองกับผู้ใช้ระยะเวลา การให้คะแนน การเข้าใช้งาน และการสื่อสารกับผู้ใช้คนอื่นๆ

กล่าวสรุปได้ว่า แม้ว่าองค์ประกอบเกมพีเคชั่นมีความแตกต่างกันเล็กน้อย อันดับแรกเริ่มต้นด้วยการตั้งเป้าหมาย เป้าหมายที่ชัดเจนสามารถนำไปสู่การดำเนินการที่ดีขึ้นได้ จากนั้นจะเป็นการตั้งกฎเกณฑ์ การจัดเวลา รวมถึงการให้ผลป้อนกลับ การเลื่อนระดับขั้นและการให้รางวัล ซึ่งจะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการแข่งขันและสร้างแรงจูงใจในการเรียน ทำให้ผู้เล่นได้ประสบความสำเร็จ ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปองค์ประกอบเกมพีเคชั่น ดังนี้

(1) เป้าหมาย เป็นปัจจัยสำคัญเมื่อต้องการให้ผู้ใช้บรรลุผลลัพธ์หรือสิ่งที่ต้องการ ซึ่งต้องกำหนดเป้าหมายให้ชัดเจน ควรพิจารณาถึงประสบการณ์ที่คาดหวัง และต้องมีความพยายามให้บรรลุถึงเป้าหมาย

(2) กฎเกณฑ์ เป็นผู้ออกแบบเกมกำหนดเรื่องราว กติกา และการโต้ตอบต่างๆ ที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม

(3) การแข่งขัน ในการเล่นเกมจำเป็นต้องมีการเอาชนะฝ่ายตรงข้าม เพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเอง การแข่งขันเป็นแรงจูงใจให้ผู้เล่นพยายามทำได้ดีที่สุด ส่งเสริมให้บรรลุถึงเป้าหมายหรือเพื่อเป็นผู้ชนะ

(4) รางวัล ถือเป็นสิ่งเสริมสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่น จะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จในการแข่งขัน

(5) เวลา เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนสัมพันธ์กับเวลา การจัดสรรและบริหารเวลาเป็นสิ่งสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพและความสำเร็จในการเล่นเกมน

(6) ผลสะท้อนกลับ ช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อผู้เล่นได้รับผลสะท้อนกลับจากการกระทำของตนเอง จะมีโอกาสในการปรับปรุงและพัฒนาความรู้ความสามารถ และพฤติกรรมในอนาคต

2.4.3 ขั้นตอนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน

Hsin-Yuan Huang & Soman (2013) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการประยุกต์เกมมิฟิเคชันทางการศึกษาไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย (Understanding the target audience and the context) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เช่น ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐาน เป็นต้น ซึ่งการวิเคราะห์ บริบทของกลุ่มเป้าหมายจะทำให้ทราบรายละเอียด ขนาดของกลุ่มผู้เรียน สภาพแวดล้อม ทักษะการเรียนรู้ลำดับ และกรอบระยะเวลา

ขั้นที่ 2 กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ (Defining learning objectives) ครูควรกำหนดจุดมุ่งหมายปลายทางให้นักเรียนประสบความสำเร็จ เช่น การทดสอบ การทำโครงการ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 โครงสร้างประสบการณ์ (Structuring the experience) ลำดับขั้นตอนและเหตุการณ์สำคัญ ช่วยให้ครูรู้ว่านักเรียนต้องการเรียนรู้อะไรและจะไปถึงจุดหมายปลายทางได้อย่างไร

ขั้นที่ 4 ระบุแหล่งทรัพยากร (Identifying resources) การพิจารณาเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันดังต่อไปนี้

(1) กลไกการติดตาม (tracking mechanism) เป็นเครื่องมือในการวัดการดำเนินงานของนักเรียน

(2) หน่วยคะแนน (Currency) เป็นหน่วยของการวัดแต้มคะแนน เวลา หรือ เงิน เป็นต้น ถ้าดำเนินงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จทันเวลา

(3) ระดับขั้น (Level) จำนวนการสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย นักเรียนทำงานได้สำเร็จตามที่ได้รับมอบหมาย จะสามารถเข้าไปทำงานขั้นถัดไปเพื่อให้ได้คะแนนเพิ่มและได้ระดับที่สูงขึ้น

(4) กติกา (Rules) พื้นฐานที่นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจในการเรียนรู้ทั้งหมด

(5) ผลป้อนกลับ (Feedback) กลไกของครูและนักเรียนที่สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการที่ได้ดำเนินการ

ขั้นที่ 5 การประยุกต์เกี่ยวกับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Applying gamification elements) การนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ทางการศึกษา สามารถแบ่งได้ คือ องค์ประกอบที่เกี่ยวกับตนเอง (Self-elements) เช่น คะแนนสะสม เหรียญตราสัญลักษณ์ ระดับขั้น หรือการบ่งบอกถึงการจำกัดเวลา และองค์ประกอบที่เกี่ยวกับผู้อื่น (Social-elements) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ในการแข่งขัน หรือการร่วมมือกัน เช่น ตารางอันดับคะแนน การแสดงความคืบหน้าและความสำเร็จจะถูกเปิดเผยต่อสาธารณะ

เกมมิฟิเคชัน เป็นการบูรณาการของกลศาสตร์เกม เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เล่น ซึ่งรางวัลเหล่านี้ถูกใช้เพื่อจูงใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เล่นในการประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่

กำหนดไว้ ขั้นตอนของการทำเกมมิฟิเคชันมักจะมี 6 ขั้นตอน ดังนี้ MacMeekin M.(2013 อ้างถึงใน กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560)

(1) ระบุเป้าหมายการเรียนรู้ (Identify learning outcomes) ผู้สอนกำหนดเป้าหมายหรือผลการเรียนรู้ก่อนเรียน เช่น ความรู้และทักษะทางเนื้อหา ทักษะเชิงปฏิบัติ ทักษะสังคมและการทำงานร่วมกัน เพื่อเป็นตัวชี้วัดของผู้เรียน

(2) เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a big idea) ผู้สอนเลือกแนวคิดที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายต่อดำเนินการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำผลการเรียนรู้ไปประยุกต์ได้ เช่น

(2.1) แนวคิดการแก้ปัญหา: ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์ปัญหา การคิดอย่างสร้างสรรค์ และการหาทางแก้ไขสำหรับสถานการณ์ที่ซับซ้อน

(2.2) แนวคิดการทำงานเป็นทีม: ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร การแบ่งหน้าที่ และการสนับสนุนกันในทีม

(2.3) การคิดเชิงวิพากษ์: ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ที่มีองค์ประกอบหลายอย่าง

(3) เรื่องราวของเกม (Storyboard the game) มีการดำเนินกิจกรรมหรือเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการเล่น เป็น"เดินทางสู่แดนความรู้" (Journey to the land of knowledge)

(4) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design learning activities) ผู้สอนต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและที่ตอบสนองต่อเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียน

(5) สร้างทีม (Build teams) ผู้เรียนเรียนรู้เป็นรายบุคคลหรือเป็นทีมก็ได้ การทำงานเป็นทีมช่วยให้เกิดสภาพแวดล้อมสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเรียนเป็นรายบุคคล ยังเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้อีกด้วย

(6) ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply game dynamics) ต้องสร้างเกมมิฟิเคชันตามมาตรฐานของเกม เช่น มีการแข่งขัน แรงจูงใจ ระดับชั้น มีความขัดแย้ง มีการให้รางวัล และมีการให้ผลป้อนกลับด้วย

ชำนาญ ด่านคำ (2560) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงจูงใจ

(1) กำหนดวัตถุประสงค์: ในการเริ่มต้นผู้สอนควรชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่ต้องการสร้างแก่ผู้เรียน โดยอธิบายถึงประโยชน์และความคาดหวังที่ผู้เรียนจะได้รับหลังสิ้นสุดการเรียนรู้

(2) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ: ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในสิ่งที่จะเรียนรู้ใหม่ นำเสนอเป้าหมายหรือสิ่งที่ผู้เรียนจะได้รับหลังสิ้นสุดการเรียนรู้และแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมที่ผู้เรียนสามารถสำรวจได้

(3) ใช้กิจกรรมการเรียนรู้: ผู้สอนควรอธิบายและแนะนำกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนในเกมิพิเคชั่น โดยใช้ระบบการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสังคมเกมิพิเคชั่นออนไลน์ สร้างแรงจูงใจเพื่อกระตุ้นความสนใจ

(4) ผลที่คาดหวัง ผู้เรียนจะเกิดความสนใจและเข้าใจขั้นตอนการเรียนรู้ มีข้อสงสัยและความอยากรู้เพิ่มเติมในสิ่งที่จะเรียนรู้ใหม่ มีความกระตือรือร้นในการแก้ไขปัญหาและกล้าแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้อย่างอิสระ

(5) การวัดและการประเมินผล ผู้สอนใช้แบบสังเกตพฤติกรรม โดยใช้ระบบการประเมินหรือเกณฑ์การให้คะแนน เพื่อวัดระดับและทราบความคิดเห็นด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ รวมถึงวัดผลการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ทำทหายความคิด

(1) วัดอุปประสงค์

(1.1) การสร้างแรงกระตุ้นในการเรียนรู้: ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการศึกษาและสอบผ่านความยากลำบาก มีความตั้งใจในการเรียนรู้และประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

(1.2) การสร้างแรงกระตุ้นในการแข่งขัน: ผู้เรียนที่มีสภาวะแข่งขันจะมีแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะและความสามารถของตนเอง เพื่อเป็นผู้ชนะและได้รับรางวัล

(1.3) การสร้างแรงกระตุ้นในการเก็บสะสมเป็นคะแนน: กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความตั้งใจในการทำภารกิจและสะสมคะแนน เพื่อเพิ่มโอกาสในการได้รับรางวัลหรือแลกเปลี่ยนสิ่งของที่ต้องการ

(2) แนวคิด การทำทหายความสามารถและการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและสนใจในการทำภารกิจและเหตุผลที่ต้องพัฒนาทักษะและความรู้มากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีภาคภูมิใจในความพยายามและความสำเร็จของตนเอง การได้รับการชมเชยและการยอมรับจากสมาชิกยังเสริมสร้างความเชื่อมั่นและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มเพื่อนร่วมเรียน

(3) กิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนรับภารกิจผ่านบทเรียนออนไลน์และปฏิบัติตามคำอธิบายของผู้สอน โดยใช้ระบบบริหารการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนที่ทำภารกิจสำเร็จก็จะได้รับรางวัล ผู้สอนทำทหายความสามารถกับผู้เรียน โดยมีรางวัลเป็นแรงจูงใจในการปฏิบัติภารกิจ

(4) ผลที่คาดหวัง ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เกิดการพัฒนาทักษะและความสามารถ เช่น ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการวางแผน รวมถึงผู้เรียนอยากแข่งขันรับรางวัลและการเก็บสะสมคะแนนที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

(5) การวัดและการประเมิน ผู้สอนใช้แบบสังเกตพฤติกรรมโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนเพื่อวัดระดับพฤติกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 อธิบายและสาธิต

- (1) วัตถุประสงค์ ชี้แจงเงื่อนไขในการปฏิบัติภารกิจในการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์
- (2) แนวคิด โดยเงื่อนไขในการปฏิบัติภารกิจที่ทำให้ผู้เรียนได้รับทราบถึงกฎเกณฑ์ในการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ ผู้เรียนเกิดการวางแผนการเรียนรู้และเกิดข้อสงสัย อยากเรียนรู้ในสิ่งใหม่
- (3) กิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยใช้ Social gamification online ซึ่งเป็นบทเรียนออนไลน์ มีขั้นตอน ดังนี้
 - (3.1) ผู้สอนอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน
 - (3.2) ผู้สอนอธิบายระบบการให้รางวัลเป็นค่าสัญลักษณ์คะแนนต่างๆ
 - (3.3) ผู้สอนอธิบายหลักการทำงานกลุ่ม
 - (3.4) ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนนำเสนองานกลุ่ม
 - (3.5) ผู้สอนอธิบายกฎเกณฑ์การให้รางวัลต่าง ๆ สำหรับผู้ชนะหรือผู้ที่ทำภารกิจสำเร็จ
- (4) ผลที่คาดหวัง ผู้เรียนทราบถึงกฎเกณฑ์ กติกาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Social gamification online
- (5) การวัดและการประเมินผล ผู้สอนประเมินโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric score

ขั้นที่ 4 ปฏิบัติตามภารกิจ

- (1) วัตถุประสงค์ เพื่อจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนปฏิบัติภารกิจต่างๆ และลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามเงื่อนไขในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะการนำข้อมูลมาใช้ การทำงานเป็นทีม และทักษะแก้ไขปัญหาตามแนวทางในที่เหมาะสมจากสถานการณ์ต่างๆ ภายในเวลาที่กำหนด
- (2) แนวคิด การดำเนินการจัดการเรียนรู้หรือการปฏิบัติภารกิจต่างๆ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาและตั้งสมมุติฐานที่สอดคล้องกับปัญหาก็ช่วยให้ออกแบบการทดลองและใช้เทคนิควิธีถูกต้อง และการดำเนินการทดลองโดยขั้นตอนที่ชัดเจนครบถ้วนถูกต้อง เมื่อสิ้นสุดการทดลองและทดสอบ ผู้สอนทราบถึงผลการปฏิบัติภารกิจ เพื่อตรวจสอบการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ พฤติกรรมการเรียนรู้ ทักษะการเรียนรู้โดยผลการประเมิน เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของผู้เรียน
- (3) กิจกรรมการเรียนการ ผู้เรียนติดต่อสื่อสารกับผู้สอน และรับภารกิจมาปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้สอนภายในเวลาที่กำหนดโดยผ่านระบบออนไลน์ ผู้เรียนช่วยกันค้นคว้าหาคำตอบ จากนั้นส่งคำตอบไปที่ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์และสามารถเช็คคะแนนในแต่ละครั้งและรับของรางวัล เก็บสะสม
- (4) ผลที่คาดหวัง จากการปฏิบัติภารกิจสำเร็จ ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการแสวงหาคำตอบ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ในเชิงบวก เกิดทักษะการคิด

อย่างมีวิจารณญาณ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินงานร่วมกับคนอื่น ๆ และนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่

ขั้นที่ 5 สะท้อนคิดประเมินผล

(1) วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนทราบถึงผลการจัดการเรียนรู้จากการวัดและประเมินผล โดยประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการที่หลากหลาย และผู้เรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุดจะได้รับรางวัลจากผู้สอน และได้รับการยอมรับจากเพื่อนผู้เรียน

(2) แนวคิด การใช้วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการประเมินผลตามวัตถุประสงค์ เช่น การทำใบงานที่ได้รับมอบหมาย เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการเรียนรู้ โดยผลการประเมิน เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของผู้เรียน ยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นกัน ซึ่งจะส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการยอมรับ นำไปสู่การเรียนรู้และเข้าใจในความคิดเห็นที่แตกต่างกัน

(3) กิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนติดตามการส่งงานและนำผลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในกิจกรรมต่างๆ สรุปผลคะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้เรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุด จะได้รับรางวัลจากผู้สอน

(4) ผลที่คาดหวัง ผู้เรียนเรียนรู้และเข้าใจขั้นตอน หลักเกณฑ์การประเมินผล มีส่วนร่วมในกิจกรรม มีโอกาสนำเสนอสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ และทำงานร่วมกับคนอื่นได้ ผู้เรียนสามารถปฏิบัติภารกิจตามเงื่อนไขทางการเรียนครบกระบวนการ จะได้รับรางวัลในการสำเร็จการเรียนรู้

(5) การวัดและการประเมินผล ผู้สอนใช้แบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยใช้ และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Hwang & Fu (2018) ได้เสนอขั้นตอนการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

(1) วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา ผู้สอนควรทำความเข้าใจกับผู้เรียน และเนื้อหาวิชาที่จะสอน เพื่อให้เหมาะสมและทันสมัยสำหรับผู้เรียนได้ จนบรรลุตามวัตถุประสงค์การสอน

(2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ประเภท

(2.1) จุดประสงค์การเรียนรู้ทั่วไป: ความรู้และทักษะทั่วไปที่ผู้เรียนควรได้รับในวิชานั้นๆ

(2.2) จุดประสงค์การเรียนรู้เฉพาะ: ความรู้และทักษะที่เฉพาะเจาะจงในวิชานั้นๆ

(2.3) จุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม: พฤติกรรมหรือทัศนคติที่ต้องการให้ผู้เรียนพัฒนา

(3) กำหนดโครงสร้างการเรียนรู้ เริ่มจากประสบการณ์เดิมหรือสิ่งที่ผู้เรียนคุ้นเคยเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน

(4) กำหนดทรัพยากรที่ต้องใช้ในกิจกรรมให้ครบถ้วน เช่น เอกสารและหนังสือ เทคโนโลยีสื่อการสอน วัสดุการฝึกปฏิบัติ เป็นต้น

(5) ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบเฉพาะบุคคล และองค์ประกอบทางสังคม คือ การจูงใจให้เกิดพฤติกรรมและความปฏิสัมพันธ์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561) ได้เสนอขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนการสอน ดังนี้

(1) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายเป็นขั้นตอนจำเป็นในการพัฒนาผู้เรียน โดยศึกษาคุณลักษณะต่างๆ ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ระดับอายุ ทักษะต่างๆ ระดับชั้น ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

(2) กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เมื่อจบกิจกรรมแล้ว กลุ่มเป้าหมายบรรลุถึงจุดประสงค์ปลายทางใดๆ เช่น การเพิ่มความรู้ การพัฒนาทักษะ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

(3) การกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของเกม ผู้สอนกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมายจากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และความต้องการเรียนรู้ จัดเตรียมเนื้อหาจากง่ายไปสู่ยาก หรือเนื้อหาเชื่อมโยงกันสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

(4) วางแผนกลยุทธ์ของกิจกรรม ที่อยากให้ผู้เล่นปฏิบัติตามลำดับขั้น วางกติกาต่างๆ ของกิจกรรม โดยดึงเอาส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น นำแต้มสะสม มาให้คะแนนตามความยากง่ายของกิจกรรมนำแบจด์มาแจกเมื่อผู้เล่นทำกิจกรรมพิเศษในกิจกรรม

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันสามารถแบ่งออกเป็นหลายขั้นตอน อย่างไรก็ตามทุกอย่างก็ต้องเริ่มต้นจากการตั้งเป้าหมายหรือการกำหนดผลการเรียนรู้ เช่น เพิ่มความรู้ในบทเรียนที่เกี่ยวข้อง สร้างทักษะทางการแก้ปัญหา เพื่อเป็นมาตรฐานในการเรียนรู้ หลังจากกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ แล้วต้องพิจารณาแนวคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน ไปสู่ทำให้เข้าใจถึงเรื่องราวของเกมและออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม รวมถึงการสร้างทีมและการประยุกต์ใช้พลวัตของเกม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนและสามารถบรรลุเป้าหมายได้อย่างง่ายขึ้น โดยผู้วิจัยจากการศึกษาแนวทางขั้นตอนในการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ จากนั้นผู้วิจัยได้เลือกขั้นตอนมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

(1) กำหนดเป้าหมาย(Goal) ระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในการพูดภาษาจีน การที่ผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ของตนเองว่าในแต่ละสัปดาห์จะสะสมคะแนนหรือทำกิจกรรมใดให้สำเร็จ

(2) ระบุกฎและกติกา (Rules) ผู้สอนอธิบายเกณฑ์ในการตัดสินการแข่งขันและมอบรางวัลต่างๆ ให้กับผู้เรียน

(3) สะสมคะแนน (Points) ผู้เรียนใช้สะสมคะแนนและติดตามคะแนนความก้าวหน้าของตนเองตั้งแต่คาบเรียนแรกจนถึงคาบเรียนสุดท้าย

(4) การเลื่อนระดับของผู้เรียน (Levels) ประกาศสถานะความสำเร็จและความก้าวหน้าการเรียนการพูดภาษาจีนของผู้เรียน ซึ่งจะเปลี่ยนไปตามจำนวนคะแนนสะสมของผู้เรียนแต่ละคน

(5) การมอบรางวัล(Awards) มอบรางวัลให้ผู้เรียนที่มีคะแนนสะสมมากที่สุด ซึ่งเป็นระดับสูงสุด

2.4.4 ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ของเกมมิฟิเคชัน

Wolff (2012) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

- (1) ส่งเสริมกระบวนการคิด ทักษะการแก้ปัญหา
- (2) ส่งเสริมพัฒนาการความฉลาดทางอารมณ์
- (3) ส่งเสริมทักษะทางสังคม

Streck (2013) ได้อธิบายประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

- (1) ส่งเสริมการเรียนรู้
- (2) สร้างแรงจูงใจ
- (3) ปรับปรุงความสัมพันธ์ของบุคคลในองค์กร
- (4) ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร
- (5) เสริมสร้างความซื่อสัตย์

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

- (1) ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้
- (2) ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา
- (3) ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- (4) ส่งเสริมการกระตุ้นแรงจูงใจ
- (5) ส่งเสริมการพัฒนาพฤติกรรม
- (6) ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม
- (7) ส่งเสริมการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์

พิชญะ โชคพล (2558) กล่าวว่า ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน มีดังนี้

- (1) ส่งเสริมการเรียนรู้
- (2) ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์
- (3) สร้างแรงจูงใจ
- (4) ส่งเสริมทักษะทางสังคม
- (5) ช่วยในการพัฒนาปรับปรุงพฤติกรรม
- (6) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

กล่าวสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และทักษะต่างๆ มีผลกระทบที่ดีต่อผู้เรียน ได้แก่ ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและตื่นตัวในการเรียนรู้มากขึ้น ในการคิดแก้ปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนจะทักษะในการคิดอย่างเป็นระบบเพื่อหาทางแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม และส่งเสริมทักษะทางสังคม การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การแก้ไขข้อพิพาท และการพัฒนาความรับผิดชอบ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมพฤติกรรมมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและเสริมสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนได้ดี

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.5.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ในทางการศึกษาและการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement) หมายถึง ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่ได้รับจากกระบวนการเรียนรู้หรือการทดลองทางการศึกษาที่ผู้เรียนได้รับสัมฤทธิ์อย่างชัดเจน เป็นความสำเร็จที่ได้จากความสามารถทางร่างกายหรือสมอง มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

Good (1973) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Academic achievement) หมายถึง ผลลัพธ์หรือผลที่ได้จากการวัดหรือประเมินความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน เมื่อได้เรียนรู้เนื้อหาแล้ว มีความรู้หรือทักษะเกิดจากการเรียนรู้ในวิชานั้นๆ

อรทัย จันโต (2553) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า ในบางกรณีคำว่า "ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน" อาจถูกใช้ในบริบททางจิตวิทยาเพื่ออธิบายความพยายามในการเรียนรู้และผลลัพธ์ที่ได้รับจากการกระทำที่ประสานกันในการเรียนรู้ ความพยายามในการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อเข้าถึงความรู้และทักษะที่สร้างขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้

ประนอม เมตตาวาสี (2555) ได้กล่าวถึงความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือผลลัพธ์ที่ได้จากการประเมินความรู้ความสามารถ และทักษะที่ผู้เรียนได้รับในระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนหรือในการสอนของโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นการเรียนที่โรงเรียน ที่บ้าน หรือในสภาพแวดล้อมอื่น ๆ การใช้แบบทดสอบประสิทธิภาพเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ผ่านการทดสอบความรู้และทักษะที่ได้รับ

นริศรา คณานันท์ (2555) ได้เสนอความหมายของมีความหมายเฉพาะทางที่อธิบายถึงผลที่ได้รับจากการประเมินความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถวัดได้ผ่านการทดสอบหรือการประเมินอื่น ๆ ที่มีตัวชี้วัดหรือข้อกำหนดที่ชัดเจนและถูกต้อง

ชนิดา ยอดสาลี และ กาญจนา บุญส่ง (2559) กล่าวว่า การแสดงความรู้หรือทักษะที่ต้องใช้สติปัญญาและสมรรถภาพทางสมองที่ได้รับมาจากการเรียนรู้ และแสดงออกในรูปแบบของความสำเร็จ ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จะสามารถวัดได้ทั้ง 3 ด้านหลัก ได้แก่

- (1) ด้านพุทธิพิสัย: ความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียน เช่น ความรู้ทางทฤษฎี และการตีความเนื้อหา
- (2) ด้านจิตพิสัย: ทักษะในการวิเคราะห์ คิดอย่างเป็นระบบ และการนำเสนอข้อมูล รวมถึงการคิดอย่างมีเหตุผลและวิจารณ์
- (3) ด้านทักษะพิสัย: ความสามารถในการแก้ปัญหา การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และทักษะที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ เช่น ทักษะการเรียนรู้เชิงบูรณาการ

กล่าวสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเชิงที่แสดงถึงประสิทธิภาพของรายวิชาที่เรียน และสามารถแสดงเป็นตัวเลข เพื่อตรวจสอบความสามารถหรือผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเมื่อได้รับการเรียนรู้เนื้อหาในวิชานั้นๆ แล้ว ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถช่วยวัดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในทิศทางที่เพิ่มขึ้นหรือลดลงได้

2.5.2 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มีผู้วิจัยหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้ Bloom (1976 อ้างถึงใน วิชัย วงศ์สุวรรณ, 2559) กล่าวถึงสิ่งที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าแบ่งได้เป็น 3 ประการ คือ

(1) พฤติกรรมด้านปัญญา (Cognitive entry behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงถึงความรู้และความเข้าใจที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาใหม่ ซึ่งผู้เรียนต้องมีความรู้พื้นฐานและความถนัดในเนื้อหา ดังกล่าวมาก่อน เพื่อให้สามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

(2) ลักษณะทางอารมณ์ (Affective entry characteristics) หมายถึง ลักษณะทางความรู้สึกและอารมณ์ที่มีต่อเนื้อหาที่ต้องเรียนรู้ ซึ่งรวมถึงความกระตือรือร้นและความกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้และการเข้าใจเนื้อหาวิชา

(3) คุณภาพของการสอน (Quality of instruction) หมายถึง การปฏิบัติหรือการดำเนินการของผู้สอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างมีประสิทธิภาพ การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การให้การเสริมแรงของครู การให้ข้อมูลป้อนกลับ ผู้เรียนเรียนรู้ในการแก้ไขข้อบกพร่องของตน

สุชาติ ศรีศักดิ์ (2544 อ้างถึงใน สุชาติ ปิติพร, 2559) ได้เสนอสิ่งที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

(1) ด้านคุณลักษณะของผู้เรียน: อายุ เพศ เจตคติ สติปัญญา ความสนใจ ความรู้พื้นฐาน
(2) ด้านคุณลักษณะของผู้สอน: คุณวุฒิ ประสบการณ์การสอน ความสามารถและความถนัด บุคลิกภาพ เจตคติของผู้สอน

(3) องค์ประกอบด้านอื่น ๆ : ด้านเศรษฐกิจ อาชีพของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง สิ่งอำนวยความสะดวกของโรงเรียน

นันทวิ ทองอ่อน และมริษฎ์ แก้วจินดา (2561) กล่าวว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีดังนี้

(1) ด้านคุณลักษณะของผู้เรียน: เพศ อายุ สติปัญญา การเรียนพิเศษ การได้รับความช่วยเหลือเกี่ยวกับการเรียน สมาชิกในครอบครัว ระดับการศึกษาของบิดามารดา อาชีพของผู้ปกครอง เป็นต้น

(2) ด้านคุณลักษณะของผู้สอน: ระยะเวลาหรือประสบการณ์การสอน วุฒิภาวะของผู้สอนการฝึกอบรมของผู้สอน จำนวนครั้งลาของผู้สอน จำนวนคาบที่สอนในหนึ่งสัปดาห์ ความรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่กับผู้เรียน

(3) ด้านคุณลักษณะของโรงเรียน: ขนาดของโรงเรียน อัตราส่วนผู้เรียนต่อครู อัตราส่วนผู้เรียนต่อห้องเรียน

(4) ด้านภูมิหลังทางเศรษฐกิจสังคมสิ่งแวดล้อมของผู้เรียน: สภาพเศรษฐกิจสังคม ระดับสังคมของผู้เรียน

เนตรชนก วงศ์สุเทพ (2561) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของผู้เรียน ได้แก่

- (1) องค์ประกอบที่มีผลทางตรง: พฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน พฤติกรรมการสอนของผู้สอน
- (2) องค์ประกอบที่มีผลทางอ้อม: การสนับสนุนของโรงเรียน การสนับสนุนของครอบครัว

Prescott (1961, อ้างถึงใน ธนาธิป เสือขำ, 2564) ได้เสนอองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

- (1) ทางความรักและความสัมพันธ์ภายในครอบครัว: ส่งผลต่ออารมณ์และพฤติกรรมของผู้เรียน
- (2) ทางด้านร่างกาย: การดูแลสุขภาพที่ดีช่วยให้มีพลังกำลังที่เพียงพอในการเรียน
- (3) ทางด้านวัฒนธรรมและสังคม: มีบทบาทในการกำหนดพฤติกรรมและค่านิยม
- (4) ทางความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน: มีการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์
- (5) ทางการพัฒนาแห่งตน: พัฒนาความสามารถและทักษะต่างๆ ทางด้านร่างกาย สติปัญญา
- (6) ทางการปรับตัว การแสดงออกทางอารมณ์: ปรับเปลี่ยนความตั้งใจ การวางแผนการเรียนรู้

กล่าวสรุปได้ว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจ ความถนัด ความคิดและสติปัญญาความสามารถด้านต่าง ๆ และสภาพแวดล้อม ผู้สอนต้องเข้าใจผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันและมีความสามารถที่ไม่เหมือนกัน สามารถนำไปสู่การถ่ายทอดประสบการณ์ ความรู้ให้ผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ มีสื่อการเรียนการสอนที่ชัดเจน น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น

2.5.3 ประเภทของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ปัจจุบันแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีรูปแบบที่หลากหลายและแตกต่างกันไป เมื่อเลือกใช้รูปแบบนั้นควรพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ในการวัดเป็นสิ่งสำคัญสำหรับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งสามารถแบ่งได้ 2 ประเภทหลักๆ ดังนี้

- (1) แบบวัดโดยผู้สอนสร้างขึ้นเอง
- (2) แบบวัดแบบมาตรฐาน

แบบวัดผลสัมฤทธิ์สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

- (1) ชนิดที่ผู้สอบเป็นผู้ให้คำตอบ ได้แก่

(1.1) แบบทดสอบแบบสรุป (Subjective test) เป็นรูปแบบที่ผู้เรียนต้องสรุปหรือตอบคำถามโดยใช้ความคิดเป็นหลัก

(1.1.1) แบบจำกัดคำตอบ (Restricted – response type)

(1.1.2) แบบไม่จำกัดคำตอบ (Unrestricted – response type)

(1.2) แบบวัดแบบเติมคำหรือตอบสั้น (Completion or Short-answer test)

(2) แบบวัดแบบปรนัย (Objective tests) เป็นรูปแบบที่ผู้เรียนต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้องจากตัวเลือกที่กำหนดมาให้

- (2.1) แบบวัดแบบถูกผิด (True – False test)
- (2.2) แบบวัดแบบจับคู่ (Matching test)
- (2.3) แบบวัดแบบเลือกตอบ (Multiple choice test)

2.5.4 การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Bloom et.al (1976) ได้พัฒนากรอบทฤษฎีที่ใช้เป็นเครื่องมือการจัดประเภทพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางปัญญา และการคิดอันเป็นผลมาจากประสบการณ์การศึกษา ซึ่งกำหนดไว้ 3 ด้าน ได้แก่

- (1) ด้านพุทธิพิสัย(Cognitive domain) เป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา เช่น ความรู้ ความคิด
- (2) ด้านจิตพิสัย (Affective domain) เป็นพฤติกรรมด้านจิตใจ เช่น ความรู้สึก ความเชื่อ
- (3) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor domain) เป็นพฤติกรรมด้านกล้ามเนื้อประสาท เช่น การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ การกระทำอย่างต่อเนื่อง

โดยการออกแบบหลักสูตรจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยถูกนำไปใช้มากที่สุด Bloom ได้แบ่งความรู้ออกเป็น 6 ชั้น จากชั้นที่ง่ายสู่ชั้นที่ยาก ดังนี้

- (1) ความรู้ ความจำ (Knowledge)
- (2) ความเข้าใจ (Comprehension)
- (3) การนำไปใช้ (Application)
- (4) การวิเคราะห์ (Analysis)
- (5) การสังเคราะห์ (Synthesis)
- (6) การประเมินค่า (Evaluation)

Anderson & Krathwohl (2001) ได้ปรับปรุงแนวคิดของ Bloom ใหม่ โดยแบ่งออกเป็น 6 ชั้น

ดังนี้

- (1) ความจำ (Remembering)
- (2) ความเข้าใจ (Understanding)
- (3) การประยุกต์ (Applying)
- (4) การวิเคราะห์ (Analyzing)
- (5) การประเมิน (Evaluation)
- (6) การสร้างสรรค์ (Creating)

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2547) ได้เสนอแนวทางการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

- (1) สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร
- (2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้
- (3) กำหนดประเภทของข้อสอบและศึกษาวิธีการสร้าง
- (4) ดำเนินการเขียนข้อสอบ

- (5) ตรวจสอบข้อสอบ
- (6) จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง
- (7) ทดลองใช้และวิเคราะห์ข้อสอบ
- (8) จัดทำแบบทดสอบฉบับจริง

สมนึก ภัททิยธนี (2560) ได้กล่าวสรุปถึงการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

- (1) ผู้สอนควรพิจารณาและตระหนักถึงประเภท รูปแบบและหลักการของข้อสอบในทุกครั้งที่จะออกข้อสอบเพื่อให้เหมาะสมแก่ผู้เรียน
- (2) ข้อสอบมีคุณสมบัติเป็นไปตามคุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดีในหลาย ๆ ประการ จะถือว่าเป็นข้อสอบที่ดีมาก เช่น มีความถูกต้องและแม่นยำ การวัดทักษะที่แท้จริง การส่งเสริมการเรียนรู้
- (3) การใช้ข้อสอบแบบเลือกตอบเมื่อมีจำนวนผู้เรียนมากและต้องการตรวจข้อสอบด้วยเครื่องจักรกลสามารถเป็นทางเลือกที่ดี
- (4) ในการสอบโดยทั่วไปน่าจะใช้ข้อสอบอัตนัยกับข้อสอบแบบเลือกตอบ ส่วนข้อสอบชนิดอื่น ๆ น่าจะใช้เป็นเพียงแบบฝึกหัดหรืออาจจะใช้งานทดสอบย่อย เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในวิชาที่กำลังสอน

กล่าวสรุปได้ว่า การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ควรจากขั้นที่ง่ายสู่ขั้นที่ยาก เช่น จากขั้นที่เป็นความจำความเข้าใจไปถึงขั้นที่การสร้างสรรค์ ควรมีการวิเคราะห์ปัจจัยต่างๆ มีการกำหนดวัตถุประสงค์ ศึกษาวิธีการสร้าง ทดลองใช้แบบทดสอบจนได้จัดทำเป็นฉบับจริง สามารถวัดได้ตามแนวคิดของนักทฤษฎีในด้านนี้ คือ แนวคิดของ Bloom (1976) ซึ่งประกอบด้วย 3 ด้านคือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และ Anderson & Krathwohl (2001) ที่ได้ปรับปรุงแนวคิดของ Bloom ใหม่ใน โดยแบ่งออกเป็น 6 ขั้น คือความจำความเข้าใจ การประยุกต์ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์

2.5.5 ประโยชน์ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พรพิศ เกื่อนมณเฑียร (2542) ได้เสนอประโยชน์ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

- (1) ช่วยแยกผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยโดยพิจารณาความสามารถและระดับการเรียนรู้ของแต่ละคน
- (2) ช่วยพิจารณาและปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
- (3) ช่วยให้ผู้สอนทราบถึงระดับความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนในแต่ละบุคคลและกลุ่ม
- (4) ช่วยให้ผู้สอนสามารถพบปัญหาและช่วยเหลือผู้เรียนในด้านที่ต้องการได้ตรงจุด
- (5) ช่วยให้ผู้สอนสามารถพัฒนาและวิวัฒนาการของผู้เรียน เช่น ความก้าวหน้าในการเรียนรู้
- (6) ช่วยวัดประสิทธิภาพของการเรียนรู้ของผู้เรียนได้
- (7) ช่วยในการพยากรณ์ความสำเร็จในการศึกษาของผู้เรียน
- (8) ช่วยให้ผู้รับรู้นโยบายการชี้แนะแก้ไขปัญหาให้ผู้เรียนต่อไป
- (9) เป็นเครื่องมือในการประเมินผลการศึกษาของผู้เรียนได้
- (10) ช่วยในการศึกษาค้นคว้าทำวิจัยอย่างต่อเนื่อง

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2545) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

(1) ช่วยในการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนกับเกณฑ์ปกติหรือเกณฑ์ที่กำหนดไว้ก่อนหน้านี้ได้

(2) ช่วยการแนะแนวและประเมินค่าเกี่ยวกับการสอบผ่านหรือไม่ของแต่ละบุคคล ทำให้เห็นจุดอ่อน และจุดเด่นของแต่ละบุคคล ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือในการปรับปรุงการสอนได้รับการสนับสนุนอย่างตรงจุด

(3) ช่วยพิจารณาและจัดกลุ่มผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม ช่วยให้ผู้เรียนได้รับการสนับสนุนที่เหมาะสมตามความต้องการและความสามารถของแต่ละบุคคล

(4) ช่วยสนับสนุนการวิจัยทางการศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนในวิชาที่สอบแตกต่างกันโดยการใช้แบบทดสอบมาตรฐานเป็นเครื่องมือวัด

สุทธิวรรณ พิศศักดิ์โสภณ (2557) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

(1) เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนของแต่ละบุคคลในเรื่องของความรู้เนื้อหาวิชาหรือทักษะในวิชาที่กำหนดไว้ได้อย่างเป็นประสิทธิภาพ

(2) เป็นเครื่องมือในการจัดประเภทผู้เรียนที่เรียนอ่อน ซึ่งจะช่วยให้ครูสามารถจัดโครงการช่วยเหลือผู้เรียนเหล่านี้ได้อย่างเป็นประสิทธิภาพต่อไป

(3) ช่วยให้ผู้สอนสามารถประเมินระดับความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่ผู้เรียนมีในการเรียนรู้ที่ผ่านมา

(4) เป็นเครื่องมือจัดประเภทผู้เรียนตามระดับสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกัน เพื่อสะดวกแก่ผู้สอนในการจัดกลุ่มผู้เรียนตามสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน

กล่าวสรุปได้ว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการวัดผลทางการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถนำผลแบบวัดมาพิจารณาความพร้อมของผู้เรียนในการเรียนรู้และความเข้าใจในเนื้อหาที่ถูกกำหนดไว้ ผลการทดสอบช่วยให้ครูมองเห็นจุดอ่อนและจุดเด่นของแต่ละผู้เรียนในการเรียนรู้และความเข้าใจ จากนั้นครูสามารถปรับปรุงเนื้อหาและวิธีการสอนเพื่อให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากที่สุดตามผลแบบวัดที่ได้รับ

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ

2.6.1 ความหมายของแรงจูงใจ

แรงจูงใจ (motivation) เป็นการกระตุ้นที่ผลักดันและส่งเสริมพฤติกรรมของบุคคลในการกระทำ มีผู้ให้ความหมายของแรงจูงใจไว้ ดังนี้

พลสุข สังข์รุ่ง (2550) กล่าวว่า การจูงใจ (Motivation) มักจะเกิดขึ้นจากความต้องการในการกระทำสิ่งนั้น เพื่อให้บุคคลสามารถแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งสามารถอาศัยปัจจัยต่าง ๆ

ได้แก่ การทำให้ตื่นตัว (Arousal) การคาดหวัง (Expectancy) การใช้เครื่องล่อใจ (Incentives) และการลงโทษ (Punishment)

พรสวรรค์ ศิรศานันท์(2555) กล่าวว่า แรงจูงใจ เป็นกระบวนการที่กระตุ้นบุคคลให้มีความกระตือรือร้นในการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายหรือประสบความสำเร็จตามความต้องการ โดยอาศัยปัจจัยต่างๆ เช่นความต้องการที่เกิดขึ้นภายในบุคคล(Desire) เช่น ความต้องการสำเร็จ ความคาดหวังหรือความเชื่อว่าการกระทำบางอย่างจะส่งผลให้บรรลุเป้าหมาย เครื่องล่อใจที่น่าสนใจ เช่น รางวัล

จอมพงศ์ มงคลวนิช (2556) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง ความกระตือรือร้นหรือความกระฉับกระเฉงที่ผู้บุคคลมีในการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้เกิดผลสำเร็จตามเป้าหมายหรือเป็นไปตามที่ต้องการ

เพลินพิศ วิบูลย์กุล (2558) ได้ระบุว่า แรงจูงใจ คือพลังผลักดันให้คนมีพฤติกรรม และยังกำหนดทิศทางและเป้าหมายของพฤติกรรมนั้น คนที่มีแรงจูงใจสูงจะใช้ความพยายามในการกระทำไปสู่เป้าหมายโดยไม่ลดละ แต่คนที่มีแรงจูงใจต่ำจะไม่แสดงพฤติกรรม หรือไม่ก็ล้มเลิกการกระทำก่อนบรรลุเป้าหมาย

แรงจูงใจ (motive) เป็นคำที่ได้ความหมายมาจากคำภาษาละตินที่ว่า movere ซึ่งหมายถึง "เคลื่อนไหว (move) " ดังนั้น คำว่าแรงจูงใจจึงมีการให้ความหมายไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

(1) แรงจูงใจ หมายถึง "บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ภายในตัวของบุคคลที่มีผลทำให้บุคคลต้องกระทำหรือเคลื่อนไหว หรือมีพฤติกรรมในลักษณะที่มีเป้าหมาย" กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ แรงจูงใจเป็นเหตุผลของการกระทำ

(2) แรงจูงใจ หมายถึง "สภาวะที่อยู่ภายในตัวที่เป็นพลังทำให้ร่างกายมีการเคลื่อนไหวไปในทิศทางที่มีเป้าหมาย ที่ได้เลือกไว้แล้ว ซึ่งมักจะเป็นเป้าหมายที่มีอยู่ในภาวะสิ่งแวดล้อม"

จากความหมายนี้จะเห็นได้ว่า แรงจูงใจจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ

- (1) เป็นกลไกที่ไปกระตุ้นพลังของร่างกายให้เกิดการกระทำ
- (2) เป็นแรงบังคับ

วิกิมีเดีย (2565) ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจไว้ว่า เป็นการควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ และเกิดจากความต้องการ (Needs) พลังกดดัน (Drives) หรือความปรารถนา (Desires) ในการพยายามดิ้นรนหรือกระทำเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตนเองต้องการ

กล่าวสรุปได้ว่า แรงจูงใจ หมายถึง สิ่งที่ทำให้บุคคลมีความกระตือรือร้นหรือความกระฉับกระเฉงในการตั้งคำตอบเป้าหมายหรือการกระทำใด ๆ ในชีวิต เป็นแรงบันดาลใจหรือแรงพลังที่ทำให้พยายามทำสิ่งใหม่ๆ หรือมุ่งหวังสิ่งที่ดีขึ้น แรงจูงใจอาจมาจากความต้องการในความสำเร็จส่วนบุคคล เป้าหมายทางการงาน ความรักและความสัมพันธ์ ความสุขส่วนตัว หรือการเติบโตและพัฒนาตนเอง แรงจูงใจยังสามารถมาจากแรงใจภายนอก เช่น การแสดงความยินดีจากคนรอบข้าง คำปรึกษาหรือการเป็นแบบอย่างของผู้อื่นที่เราต้องการจะทำตาม

2.6.2 ความสำคัญของแรงจูงใจ

แรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการทำงานหรือกิจกรรมของบุคคล การทำงานหรือกิจกรรมที่มีประสิทธิผลและประสิทธิภาพสูงจำเป็นต้องมีแรงจูงใจที่เพียงพอและเหมาะสม มีผู้วิจัยทางจิตวิทยาได้สรุปความสำคัญของแรงจูงใจ ดังนี้

จารุวรรณ กมลสินธุ์ (2548) กล่าวว่า การทำงานหรือการเรียนที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลจะต้องประกอบไปด้วยส่วนสำคัญ 2 ประการ ได้แก่

- (1) ความสามารถหรือทักษะในการทำงานหรือการเรียนการเรียนของบุคคล
- (2) การจูงใจเพื่อโน้มน้าวให้ใช้ความสามารถหรือทักษะในการทำงานหรือการเรียน

สัมมา รัตนธย์ (2556) กล่าวว่า ผู้สอนต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับแรงจูงใจที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบสนองต่องานและวิธีการทำงาน การกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียนจึงมีความสำคัญ 4 ประการ ดังนี้

(1) การจูงใจเป็นการรวมพลังกัน ส่งผลต่อการกระทำและพฤติกรรมของผู้ร่วมงานในการทำกิจกรรม ผู้ที่มีแรงจูงใจสูงมักมีความพยายามที่มากขึ้นในการทำงาน ซึ่งจะช่วยให้โอกาสในการประสบความสำเร็จเพิ่มขึ้น

(2) การที่มีแรงจูงใจทำให้บุคคลมีความอดทน การมีแรงจูงใจสูงช่วยให้บุคคลมีสติปัญญาและใช้ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ของตนให้เกิดประโยชน์สูงสุด แม้ว่าจะเกิดอุปสรรคหรือความยากลำบากขึ้นก็จะไม่ท้อถอยหรือลดละความพยายามได้อย่างง่ายดาย

(3) เมื่อมีแรงจูงใจที่แข็งแกร่ง บุคคลสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงในเทคนิคหรือวิธีการทำงานได้ เนื่องจากแรงจูงใจช่วยส่งเสริมให้บุคคลมองหาและค้นพบวิธีการที่ดีกว่าหรือช่องทางใหม่ในการดำเนินงาน

(4) แรงจูงใจที่มีอยู่ภายในบุคคลส่งผลให้เกิดคุณสมบัติที่สำคัญ เช่น ความรับผิดชอบ มั่นคงในหน้าที่ และวินัยในการทำงานเพื่อให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในการทำงาน

ปริยานุช หน่อท้าว (2560) กล่าวถึงความสำคัญของแรงจูงใจว่า การมีแรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญต่อผลลัพธ์ ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพที่ดี มีปริมาณมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับแรงจูงใจในการปฏิบัติงานหรือกิจกรรมซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

(1) พลัง (Energy) เป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญต่อพฤติกรรมหรือการกระทำของมนุษย์ในการทำงาน การมีแรงจูงใจสูงจะกระตุ้นบุคคลให้ขยันแข็งแรงและกระตือรือร้นเพื่อสร้างผลลัพธ์ที่สำเร็จได้

(2) ความพยายาม (Persistence) เป็นคุณสมบัติอันดีที่ส่งผลให้บุคคลไม่ท้อถอยหรือลดความพยายามง่ายๆ บุคคลจะเกิดความมานะและอดทนมาเผชิญกับอุปสรรคหรือแรงกดดันที่เกิดขึ้นในงาน

(3) การเปลี่ยนแปลง (Variability) ในรูปแบบหรือวิธีการทำงานเป็นสิ่งสำคัญในการค้นพบและดำเนินงานให้มีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น การเปลี่ยนแปลงในการทำงานมักเกิดขึ้นเมื่อบุคคลมีแรงจูงใจสูงในการทำงานและมีความกระตือรือร้นที่จะปรับปรุงและพัฒนาตนเองในทุกๆ ด้าน

(4) บุคคลที่มีแรงจูงใจ(Motivated person) บุคคลที่มีแรงจูงใจในการทำงานจะต้องการเจริญก้าวหน้าและมีความรับผิดชอบในการทำงาน เรียกว่า มีจรรยาบรรณในการทำงาน (Work ethics) ผู้มีจรรยาบรรณในการทำงาน จะเป็นบุคคลที่มีความรับผิดชอบ มั่นคงในหน้าที่ มีวินัยในการทำงาน

Brainfitstudio (2020) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของแรงจูงใจ คือ แรงจูงใจเป็นพลังหรือเป็นแรงขับเคลื่อนที่จะทำให้ผู้เรียนแสดงออกในพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อที่จะกระตุ้นหรือเป็นแรงผลักดันที่มากพอที่จะทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายตามที่ได้กำหนดไว้

McClelland (1961 อ้างถึงใน ดลฤดี ไชยศิริ, 2563) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแรงจูงใจไว้ 3 ประการ คือ

- (1) การที่มีแรงจูงใจทำให้ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานอย่างมีเหตุผลจะช่วยทำงานได้ดี
- (2) ผู้ที่มีแรงจูงใจสูงจะชอบทำงานในสถานการณ์ที่พวกเขาทราบผลข้อมูลย้อนกลับของงานที่ทำ
- (3) ผู้ที่มีแรงจูงใจจะมีเปลี่ยนแปลงพัฒนาอยู่เสมอ การทำในสิ่งที่แตกต่างและดีขึ้นจากเดิม

กล่าวสรุปได้ว่า แรงจูงใจมีความสำคัญมากต่อบุคลากรทุกคน ในการจัดการเรียนการสอนผู้สอนควรตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียนและใช้เทคนิคที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ระดมความกระตือรือร้นและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจนบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

2.6.3 องค์ประกอบของแรงจูงใจ

อารี พันธมณี (2542) กล่าวว่า องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ ดังต่อไปนี้

(1) ธรรมชาติของแต่ละบุคคล ทุกคนต่างเป็นปัจเจกบุคคล จะมีธรรมชาติหรือลักษณะเฉพาะของตนเอง ได้แก่

(1.1) แรงขับ (Propulsion) แรงขับเป็นสภาวะที่เกิดขึ้นจากความไม่สมดุลภายในร่างกายของมนุษย์ ซึ่งส่งผลให้มนุษย์มีพฤติกรรมหรือการกระทำต่างๆ ซึ่งเกิดขึ้นได้จากลักษณะ 2 ประการ ดังนี้

(1.1.1) จากภายในร่างกาย เช่น ความหิว ความอยากได้สิ่งต่างๆ

(1.1.2) จากภายนอกในร่างกาย เช่น การได้รับความเจ็บปวด ความตึงเครียดจากสถานการณ์แวดล้อม

(1.2) แรงขับ (Propulsion) แรงขับเป็นสภาวะที่เกิดขึ้นจากความไม่สมดุลภายในร่างกายของมนุษย์ ซึ่งส่งผลให้มนุษย์มีพฤติกรรมหรือการกระทำต่างๆ ซึ่งเกิดขึ้นได้จากลักษณะ 2 ประการ ดังนี้

(2) สถานการณ์ต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมต่างๆ จะส่งผลต่อบุคคลเกิดแรงจูงใจที่ต่างกัน เช่น ส่งผลให้บุคคลเกิดความสับสนวุ่นวาย และวัฒนธรรมแต่ละสังคมย่อมจะส่งผลให้พัฒนาการของผู้เรียนมีความแตกต่างกันไปด้วย

(2.1) การแข่งขัน (Competition) เป็นพฤติกรรมที่สามารถมีผลกระทบบวกและลบต่อบุคคลได้ เป็นความรู้สึกที่มีความต้องการการแข่งขันหรือเอาชนะผู้อื่น เป็นกลไกที่สร้างแรงจูงใจและส่งเสริมพัฒนาตนเองหรือทำตัวให้ดีขึ้น

(2.2) ความร่วมมือ (Cooperation) หมายถึง กระบวนการที่ผู้คนทำงานร่วมกันหรือทำกิจกรรมในทางที่เป็นประโยชน์แก่กลุ่มหรือสังคมโดยทั่วไป แรงจูงใจในการร่วมมือสร้างความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดและเชื่อมโยงกันระหว่างบุคคล

(2.3) เป้าหมาย (Goals) หมายถึง การตั้งเป้าหมายมีบทบาทสำคัญในการแนะนำทิศทางและกำหนดเส้นทางในการพัฒนาตนเอง และช่วยสร้างแรงจูงใจในการกระทำต่างๆ

(2.4) ความทะเยอทะยาน (Ambition) เป็นการมีความปรารถนาและความตั้งใจที่สูงในการบรรลุเป้าหมายหรือความสำเร็จในชีวิต บุคคลที่มีความทะเยอทะยานสูงมักมีแรงจูงใจและพยายามอย่างมากเพื่อตามหาความสำเร็จที่ตั้งไว้

(3) ความเข้มของแรงจูงใจ ความเข้มของแรงจูงใจ ความเข้มของแรงจูงใจในแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไป อาจขึ้นอยู่กับความสนใจและความหลงใหลและการรับรู้ค่านิยมและความสำคัญ อาจยังขึ้นอยู่กับ การเสริมแรงทั้งทางบวกและทางลบเช่น การได้รับคำชมเชยหรือความสนับสนุนจากผู้อื่นที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมที่ดี จะช่วยเสริมแรงและเพิ่มความเข้มของแรงจูงใจในการทำสิ่งนั้น

ปราณี ประวิษพรหมณ์ (2556) ได้สรุปองค์ประกอบว่า องค์ประกอบของแรงจูงใจมี 3 ด้าน ดังนี้

(1) ทางด้านกายภาพ (Biological factor) การพิจารณาถึงความต้องการทางกายภาพของมนุษย์ เช่น ความต้องการอาหาร ความต้องการการหลับ ซึ่งเป็นความต้องการปัจจัยต่างๆ เพื่อจะดำรงชีวิตอยู่ได้

(2) ทางด้านการเรียนรู้ (Learned factor) เป็นผลสืบเนื่องต่อจากองค์ประกอบทางด้านกายภาพ ทั้งนี้ สิ่งแวดล้อมเป็นตัววางเงื่อนไขในการสร้างแรงจูงใจของมนุษย์ มนุษย์ทุกคนไม่สามารถได้รับการตอบสนองความต้องการในปริมาณชนิดและคุณภาพตามที่ตนเองต้องการ

(3) ทางด้านความคิด (Cognitive factor) องค์ประกอบทางด้านความคิดมีส่วนสำคัญในการเกิดแรงจูงใจของมนุษย์ ความคิดทำให้เกิดความเชื่อ ค่านิยมและทัศนคติที่จะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมโดยตรง

วราภรณ์ แสงธิป (2564) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบหลักที่มีผลต่อแรงจูงใจมี 3 ประการ ดังนี้

(1) ด้านสังคม การดูแลเอาใจใส่ และความคาดหวังจากผู้ปกครอง

(2) ด้านสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียน ซึ่งหมายถึงบรรยากาศทางกายภาพและบรรยากาศทางจิตวิทยา

(3) ด้านแรงจูงใจภายใน อันเกิดจากความตั้งใจของผู้เรียน

กล่าวสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการส่งเสริมแรงจูงใจได้แก่ การตั้งเป้าหมาย ความร่วมมือ สถานการณ์การแข่งขัน ผลของความสำเร็จ เพื่อให้เกิดแรงกระตุ้น มุ่งเน้นที่จะพยายามให้ประสบความสำเร็จ ช่วยให้มีแนวทางและการวางแผนที่ชัดเจนเพื่อให้สามารถปฏิบัติตามเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.6.4 บทบาทของผู้สอนในการส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียน

สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2559) ได้เสนอบทบาทของผู้สอนในการส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนไว้ ดังนี้

(1) การปรับปรุงวิธีการสอนของผู้สอน

(1.1) การทำทหายความอยากรู้อยากเห็นโดยจัดบรรยากาศของห้องเรียน

(1.2) แจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงวัตถุประสงค์เฉพาะของบทเรียน

- (1.3) มอบงานตามความสามารถของผู้เรียน
- (1.4) พยายามพบผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนได้ตรงจุด
- (1.5) ให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน เพื่อช่วยผู้เรียนปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น
- (1.6) ใช้หลักการและเทคนิคเสริมแรงจูงใจกับผู้เรียน
- (1.7) สร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนไว้วางใจว่าผู้สอนคอยเอื้อการเรียนรู้ของผู้เรียนอยู่เสมอ
- (1.8) ผู้สอนจะต้องเป็นแบบอย่างในการแสดงความกระตือรือร้นในการทำงาน
- (2) การทำงานร่วมกับผู้เรียน
 - (2.1) ช่วยผู้เรียนในการตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้
 - (2.2) ช่วยผู้เรียนให้รู้จักวางแผนในการทำงาน
 - (2.3) ช่วยผู้เรียนให้รู้จักประเมินผลและนำข้อมูลผลย้อนกลับมาปรับปรุงการเรียนรู้ให้ดีขึ้น
 - (2.4) ช่วยผู้เรียนในการวิเคราะห์สาเหตุการกระทำสำเร็จหรือไม่สำเร็จ
 - (2.5) ช่วยผู้เรียนเห็นคุณค่าของความพยายาม
 - (2.6) ช่วยผู้เรียนให้ค้นพบความสามารถพิเศษของตนในสิ่งต่างๆ
 - (2.7) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล
 - (2.8) ช่วยผู้เรียนสามารถบริหารเวลาในการเรียนรู้
- (3) การทำงานร่วมกับผู้ปกครอง
 - (3.1) แจ้งให้ผู้ปกครองทราบถึงความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียน และส่งเสริมให้ผู้ปกครองมาพบเพื่อขอความร่วมมือจากผู้ปกครองที่จะส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน
 - (3.2) วางแผนร่วมกับผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้เวลาของผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนใช้เวลาที่บ้านให้เป็นประโยชน์
 - (3.3) ขอความร่วมมือจากผู้ปกครองในการดูแล ติดตามการทำการบ้านของผู้เรียน
 - (3.4) สนับสนุนให้ผู้ปกครองร่วมกิจกรรมของโรงเรียน

พรรณี ชูทัยเจนจิต (2545 อ้างถึงใน ดลฤดี ไชยศิริ, 2563) กล่าวว่า การกระตุ้นให้กำลังใจและรู้สึกว่าจะสามารถทำงานได้สำเร็จเป็นวิธีที่ดีในการสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน การมอบงานที่สอดคล้องกับระดับความเข้าใจและทักษะของนักเรียนจะช่วยสร้างความมั่นใจและเสริมสร้างความสำเร็จในการทำงาน ครูควรเป็นผู้สนับสนุนและสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นกำลังใจสำหรับนักเรียน รวมถึงการให้ข้อสังเกตและติดตามผลสามารถสร้างแรงจูงใจและประสบการณ์เรียนรู้ที่ดีขึ้นให้กับนักเรียน

2.6.5 ประโยชน์ของการมีแรงจูงใจ

Frank Bettger (2017) ได้เสนอประโยชน์ของการมีแรงจูงใจ ดังนี้

- (1) ทำให้บุคคลมีความรับผิดชอบในการทำงาน
- (2) ทำให้ชีวิตและหน้าที่การงานมีความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องจนประสบความสำเร็จ
- (3) ทำให้ฝึกฝนตนเองเป็นคนขยันขันแข็ง มีความอดทน มีระเบียบวินัย

- (4) ทำให้บุคคลได้รู้จักใช้เวลาอย่างคุ้มค่า เสริมสร้างประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น
- (5) ทำให้มีการสร้างคุณค่าให้กับตนเอง มีความสุข ความร่าเริง เบิกบานเป็นที่รักของคนอื่น
- (6) ทำให้บุคคลมีเจตคติพยายามที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ อันเกิดประโยชน์สำหรับชีวิต

2.6.6 การวัดแรงจูงใจ

แรงจูงใจต่อการเรียนนั้น สามารถวัดระดับแรงจูงใจของผู้เรียนได้หลากหลายวิธี ดังนี้
Atkinson (1964) ได้เสนอวิธีการวัดแรงจูงใจไว้ ดังนี้

(1) การสังเกต: ก่อนการสังเกตพฤติกรรมจะต้องกำหนดนิยามพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับคุณลักษณะที่จะวัดไว้อย่างชัดเจนล่วงหน้า

(2) การให้บุคคลรายงานด้วยตนเอง: มักประกอบด้วยข้อความว่าเห็นด้วยหรือไม่ หรือให้ตอบคำถาม เพื่อค้นหาอารมณ์ความรู้สึกอธิบายวัตถุประสงค์หรือแนวคิดที่กำหนดให้

อนันต์ จันทร์ทวี (2514) ได้ศึกษาสรุปวิธีการวัดแรงจูงใจ ดังนี้

(1) วิธีการวัดโดยตรง: โดยการสังเกตพฤติกรรม และการพยายามเอาชนะอุปสรรคของแต่ละคนในห้องทดลอง

(2) วิธีการวัดทางอ้อม: โดยใช้แบบทดสอบ Projective test ที่มีภาพและเติมประโยคให้สมบูรณ์ เป็นวิธีที่ใช้ในการสะท้อนและวัดบุคลิกภาพของบุคคล

สุภาพรณ์ อาษาสร้อย (2540) ได้สรุปวิธีการวัดความจูงใจได้ 2 วิธี ดังนี้

- (1) วิธีวัดโดยตรงโดยการสังเกต
- (2) วิธีวัดทางอ้อม

(2.1) การรายงานตัว ได้แก่ แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แบบสำรวจ (Inventory)

(2.2) การฉายภาพ ได้แก่ การใช้ภาพและการใช้ภาษา

ภณิดา ชัยปัญญา (2541 อ้างถึงใน กฤษญา กิจฉลอง, 2553) ได้กล่าวไว้ว่า การวัดแรงจูงใจนั้นสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

(1) การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการที่มีประโยชน์ในการทราบความคิดเห็นและทัศนคติของผู้ตอบ โดยสามารถใช้รูปแบบของแบบสอบถามที่มีมาตราส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert scale) เพื่อวัดระดับความรู้สึกและทัศนคติต่อเรื่องที่ถามได้ มักมีข้อความที่แสดงถึงทัศนคติหรือความคิดเห็นต่อเรื่องที่ต้องการวัด และมีระดับคำตอบที่แสดงถึงระดับความรู้สึกหรือความคิดเห็นในรูปแบบที่แตกต่างกัน โดยประกอบด้วยระดับคำตอบที่แสดงถึงระดับต่างๆ เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

(2) การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่มีประโยชน์ในการเก็บข้อมูลโดยการสอบถามผู้เข้าสัมภาษณ์ โดยตรงผ่านการพูดคุย การสัมภาษณ์มีความสำคัญในการเตรียมแผนงานล่วงหน้า เพื่อให้ได้ข้อมูลที่แท้จริงและครอบคลุมมากที่สุด

(3) การสังเกต เป็นวิธีการวัดแรงจูงใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายผ่านทาง การพูดจาหรือกริยาท่าทาง การสังเกตจำเป็นต้องกระทำอย่างจริงจังและสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน เพื่อให้ได้ ข้อมูลที่ถูกต้องและเชื่อถือได้เกี่ยวกับแรงจูงใจของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการวัด

(4) การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการที่มีประโยชน์ในการทราบความคิดเห็นและทัศนคติของผู้ตอบ โดยสามารถใช้รูปแบบของแบบสอบถามที่มีมาตราส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert scale) เพื่อวัดระดับความรู้สึกและ ทัศนคติต่อเรื่องที่ถามได้ มักมีข้อความที่แสดงถึงทัศนคติหรือความคิดเห็นต่อเรื่องที่ต้องการวัด และมีระดับ คำตอบที่แสดงถึงระดับความรู้สึกหรือความคิดเห็นในรูปแบบที่แตกต่างกัน โดยประกอบด้วยระดับคำตอบที่ แสดงถึงระดับต่างๆ เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

กล่าวสรุปได้ว่า การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้แนวทางการสร้างเครื่องมือดังกล่าวข้างต้น โดยการสร้าง แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจตามแนวคิดของ ภมิตา ชัยปัญญา (2541 อ้างถึงใน กฤษฎา กิจฉลอง, 2553) ซึ่งนำมาพัฒนาต่อเป็นแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน โดยผู้วิจัยจะกำหนดโครงสร้างเป็นแบบสอบถาม แรงจูงใจในการพัฒนาการพูดภาษาจีนครอบคลุมองค์ประกอบของแรงจูงใจในการพูด วิธีการวัดแบบมาตราส่วน ประเมินค่า 5 ระดับที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.7.1 ความหมายความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นสภาวะของจิตใจหรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นหลังจากได้รับการ ตอบสนองตามความต้องการของบุคคล และเป็นผลมาจากความสัมพันธ์ระหว่างความคาดหวังก่อนการเรียนรู้ หรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องและความรู้สึกที่แท้จริงหลังการเรียนรู้นั้นๆ มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ หลายความหมาย ดังนี้

Good (1973) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพหรือระดับความพึงพอใจของบุคคลต่อสิ่ง ที่เกี่ยวข้อง เป็นทัศนคติหรือความคิดเห็นที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งนั้น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน (2542) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ พอใจ

Hornby (2000) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีและพอใจที่เกิดขึ้นได้รับสิ่งที่ต้องการหรือ ประสบความสำเร็จตามความคาดหวัง

สุริยะ วิริยะสวัสดิ์ (2530 อ้างถึงใน ปราการ กองแก้ว, 2546) ได้กล่าวถึงความหมายความพึงใจ ว่า เป็นการปฏิบัติตามและแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพจะส่งผลให้มีการสร้างความพึงพอใจและความ ภูมิใจจากลูกค้าหรือผู้ใช้บริการมากขึ้น

วฤทธิ์ สารฤทธิคาม (2548 อ้างถึงใน รัตนศักดิ์ ยี่สารพัฒน์, 2551) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกและประสบการณ์ทางความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนเมื่อพบกับสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นต่างๆ

ความพึงพอใจสามารถแสดงผลได้ในลักษณะทิศทางเชิงบวก ทิศทางเชิงลบ หรือไม่มีปฏิกิริยา ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการตอบสนองของผู้เรียนต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นนั้นๆ

คมสัน อินทเสน (2560) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีและความพอใจที่เกิดขึ้นกับบุคคลเมื่อได้รับการตอบสนองจากการปฏิบัติกิจกรรม ผู้ที่รู้สึกพึงพอใจมักจะมีความสุข ความกระตือรือร้น และความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงาน ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้ที่พึงพอใจมีแรงบันดาลใจและความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองและผลงานต่อไป

กล่าวสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง สถานะหรืออารมณ์ที่บุคคลรู้สึกหลังจากได้รับการตอบสนองตามความต้องการหรือคาดหวังของตนเองในเชิงบวก ซึ่งส่งผลให้บุคคลรู้สึกมีความสุข กระตือรือร้น และมีกำลังใจในการดำเนินชีวิต การได้รับความพึงพอใจมีความสำคัญในการสร้างความพึงพอใจในชีวิตทั้งด้านส่วนตัวและการทำงาน โดยการค้นหาและประมวลผลข้อมูลเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความพึงพอใจในสิ่งต่างๆที่เราทำ การสนับสนุนและความร่วมมือจากผู้อื่นเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความพึงพอใจเช่นกัน ความพึงพอใจมีผลกระทบต่อประสิทธิผลและความสำเร็จของกิจกรรมที่เราต้องการทำให้สำเร็จไปตามเป้าหมายที่เราตั้งไว้

2.7.2 องค์ประกอบของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ เป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้งานหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้สิ่งที่ทำนั้นสามารถประสบความสำเร็จ โดยมีองค์ประกอบของการเกิดความพึงพอใจดังนี้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2556) และ Maslow (1970) กล่าวว่า

(1) ความพึงพอใจที่เกิดจากการตอบสนองความต้องการของร่างกาย เป็นการตอบสนองความต้องการในปัจจัยที่จำเป็นทางด้าน

(1.1) การดำรงชีวิต (Existence needs) ได้แก่ อาหาร เครื่องใช้ต่างๆ ที่อยู่อาศัย เป็นต้น

(1.2) ความปลอดภัย เกิดความรู้สึกอบอุ่นและมั่นคงในชีวิตเป็นความต้องการระดับแรกของมนุษย์

(2) ความพึงพอใจที่เกิดจากการตอบสนองความต้องการของจิตใจเป็นการตอบสนองความต้องการทางด้าน

(2.1) ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (Relatedness needs) เป็นความต้องการที่มนุษย์มีในการเชื่อมโยงต่อสังคมและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น เช่น เพื่อนร่วมชั้นเรียน สมาชิกในครอบครัว เป็นความปรารถนาที่จะสร้างมิตรภาพและสัมพันธ์กับผู้อื่น

(2.2) ความต้องการทางสังคม (Social or Belonging needs) เป็นความต้องการที่มนุษย์มีในการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสังคมในที่ตนอยู่ เช่น ความต้องการได้รับการยอมรับ ความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมของสังคม

(2.3) ความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จในชีวิต (Self-actualization) ความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จในชีวิตหรือความต้องการเติบโตสู่ตนเองอย่างสูงสุด เช่น ความรู้สึกถึงความคิดสร้างสรรค์ ความตั้งใจที่ชัดเจน

(3) ความพึงพอใจเกิดขึ้นเมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างเหมาะสม การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าหรือปัญหาที่เกิดขึ้นกับพฤติกรรม การตอบสนองของผู้เรียน เมื่อพบกับสถานการณ์หรือปัญหาที่ต้องการการแก้ไข จะพยายามแก้ไขปัญหาต่างๆ โดยแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่างๆ และจะเลือกพฤติกรรมตอบสนองที่พึงพอใจมากที่สุดเพื่อเชื่อมโยงกับสิ่งเร้าหรือปัญหานั้นๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์เดิม ซึ่งประสบการณ์จะมีอิทธิพลต่อการรับรู้สถานการณ์และเกิดแรงจูงใจไปสู่เป้าหมายและการเกิดความพึงพอใจ

(3.1) ความพึงพอใจนำไปสู่การเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความต้องการจนเกิดความพึงพอใจ ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้สูงขึ้น

(3.2) ผลของการเรียนรู้นำไปสู่ความพึงพอใจ ความพึงพอใจและผลการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กันและถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่นๆ ผลการเรียนรู้ที่ดีและการประสบความสำเร็จในการเรียนรู้สามารถนำไปสู่ความพึงพอใจในรูปของรางวัลหรือผลตอบแทน รางวัลหรือผลตอบแทนอาจเป็นได้ทั้งภายในและภายนอก

2.7.3 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียน

เกียรติสุตา ศรีสุข (2552) ได้เสนอแนะสิ่งที่ควรคำนึงเมื่อสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจไว้ดังนี้

- (1) มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการวิจัย
- (2) ใช้ข้อความที่สั้นกระชับรัด ได้ใจความ
- (3) ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับผู้ตอบและเข้าใจง่าย
- (4) ไม่ควรใช้คำย่อ
- (5) หลีกเลี่ยงการใช้ประโยคปฏิเสธซ้อน
- (6) แต่ละคำถามควรมีเพียงประเด็นเดียว
- (7) หลีกเลี่ยงการใช้คำที่เป็นนามธรรมมาก
- (8) หลีกเลี่ยงคำถามที่ทำให้ผู้ตอบเกิดความลำบากใจในการตอบ
- (9) หลีกเลี่ยงในการใช้คำที่มีความหมายหลายอย่าง
- (10) ไม่ชี้้นำการตอบให้เป็นไปแนวทางใดแนวทางหนึ่ง
- (11) ไม่ควรเป็นแบบสอบถามที่มีข้อความจำนวนมากเกินไป
- (12) คำตอบที่มีให้เลือกต้องชัดเจนและครอบคลุมคำตอบที่เป็นไปได้
- (13) คำถามต้องน่าสนใจสามารถกระตุ้นให้เกิดความอยากตอบ
- (14) ข้อคำถามควรมีประเด็นที่เฉพาะเจาะจงตามเป้าหมายของการวิจัย

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2556) กล่าวว่า แบบสอบถามความพึงพอใจให้ความสำคัญต่อข้อความคำถามที่ต้องมีความครอบคลุมในช่วงของความพึงพอใจทั้งหมด แต่ละข้อความจะระบุความพึงพอใจที่มีอยู่ วิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังนี้

(1) กำหนดเป้าหมาย: ควรกำหนดเป้าหมายให้ชัดเจน โดยควรคำนึงถึงลักษณะของโครงสร้าง จากนั้นกำหนดวิธีการประเมินความพึงพอใจในด้านที่เลือก และให้ความหมายของความพึงพอใจ ต่อไปจึงกำหนดโครงสร้างของความพึงพอใจว่าประกอบด้วยด้านใดบ้าง แต่ละด้านจะประกอบด้วยตัวแปรใดบ้าง

(2) สร้างคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่เหมาะสมกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ ควรหลีกเลี่ยงข้อความหรือคำถามที่คลุมเครือ โดยกำหนดคำถามอย่างน้อย 20 ข้อ ในโครงสร้างความพึงพอใจแบ่งออกเป็นส่วนสร้างและรวบรวมคำถาม

(3) นำข้อความหรือคำถามที่สร้างขึ้นนั้นไปทดลองใช้ เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของข้อความหรือคำถามว่า ตรงตามโครงสร้างของการประเมินความพึงพอใจตามที่ได้กำหนดไว้แล้วในแต่ละประเด็นและในแต่ละส่วนหรือไม่ หากมีความคลุมเครือต้องแก้ไขก่อนสร้างเป็นแบบสอบถามฉบับจริง จากนั้นนำแลลสอบถามไปทดลองใช้กับผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 10 เท่าของจำนวนข้อในพื้นที่ที่ใกล้เคียงกันกับพื้นที่ในการเก็บข้อมูลจริง

(4) โดยกำหนดคะแนนเป็น 5 4 3 2 1 ตามระดับมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด บุญชม ศรีสะอาด (2560) ได้กล่าวถึงการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5 คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุด
4 คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ระดับมาก
3 คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ระดับปานกลาง
2 คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ระดับน้อย
1 คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ระดับน้อยที่สุด

ยังได้กำหนดเกณฑ์ในการตัดสินความพึงพอใจของผู้เรียน ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 -5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 -4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ มาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 -3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 -2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ น้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 -1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ น้อยที่สุด

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.8.1 งานวิจัยภายในประเทศ

จุฑามาศ มีสุข, สนิท ตีเมืองซ้าย และพงศ์ธร โพธิ์พูลศักดิ์ (2558) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนโดยใช้เทคนิคการสอนเกมมิฟิเคชันสำหรับผู้เรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี พบว่า ผู้เรียนเกิดความสนใจหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมมิฟิเคชัน ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุดและยังทำให้ห้องเรียนสนุกแสดงว่าผู้เรียนส่วนใหญ่เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านเครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ มีความแปลกใหม่ ทันสมัย ดึงดูดสนใจของผู้เรียน และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันและการให้คะแนนพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนตามเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

พัชฎา บุตรยะถาวร (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการสอนของวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยการเรียนออนไลน์กับวิธีการสอนแบบสืบเสาะเรื่อง ระบบไหลเวียนเลือด โดยศึกษาตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าประสิทธิภาพของวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยการเรียนออนไลน์มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์กำหนด 80/80 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยการเรียนออนไลน์ และแบบสืบเสาะมีค่าสูงกว่าเกณฑ์กำหนด 0.5 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของผู้เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยการเรียนออนไลน์ และวิธีการสอนแบบสืบเสาะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยการเรียนออนไลน์และวิธีการสอนแบบสืบเสาะอยู่ในระดับมาก และผู้วิจัยยังมีข้อเสนอแนะว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยการเรียนออนไลน์นั้น เหมาะสำหรับนักเรียนที่ความพร้อมด้านเทคโนโลยี ซึ่งต้องวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายก่อนเรียนในทุกครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงบทเรียนได้

ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข (2559) ได้ศึกษาเรื่องการวิจัยในชั้นเรียนเกี่ยวกับการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาการตลาดของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยนำรูปแบบการสะสมแต้ม (Badge) การภารกิจ (Quest) การเก็บเลเวล (Level) การสร้างกลุ่ม (Guild system) การเก็บไอเท็ม (Item) และการโหวตแบบ Reality show มาประยุกต์ใช้ในการให้คะแนนและให้รางวัลเพื่อจูงใจนักศึกษาในการมีส่วนร่วมในการเรียนและการทำงานกลุ่ม ผลการวิจัยจากการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มพบว่ามีจำนวนนักศึกษาเข้าชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ 14.24 นักศึกษาในปีทดลองมีการโต้ตอบกับผู้สอนเพื่อนในกลุ่มและมีพฤติกรรมการติดตามกิจกรรมการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้นกว่าปีควบคุม ทำให้เห็นได้ว่าการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มาใช้ในการเรียนการสอนสามารถจูงใจให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนเพิ่มสูงขึ้นและผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะที่น่าสนใจว่า การเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน ยังมีข้อจำกัดทางบุคลิกภาพของผู้สอนและผู้เรียน เนื้อหาวิชา และวัฒนธรรมองค์กรต่างๆ จึงจำเป็นที่จะต้องนำปัจจัยเหล่านี้มาศึกษาต่อ รวมถึงศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคต่างๆ จากเกมที่น่าสนใจ ว่าเทคนิคใดมีผลกระทบหรือสามารถ

จูงใจให้นักศึกษาเกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามากที่สุด เพื่อนำผลการศึกษาวิจัยต่างๆ ในอนาคตเหล่านี้มาพัฒนาเป็นการเรียนการสอนในเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

นครินทร์ สุกใส (2561) ได้ได้ศึกษาเรื่องผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้จริงด้วยแบบแผนการวิจัยกึ่งทดลอง นำแบบวัดความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ 2 ระยะ คือ ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยมีค่าเฉลี่ยความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีค่าเฉลี่ยความสามารถสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การนำห้องเรียนกลับด้านมาใช้ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ทำให้ห้องเรียนกลับด้านมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และยังช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยตนเองบนระบบออนไลน์ ส่งผลให้จุดเด่นของห้องเรียนกลับด้านที่มุ่งเน้นให้นักเรียนสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเองตามทักษะความรู้ความสามารถและสติปัญญาของแต่ละบุคคล จากสื่อวีดิทัศน์แล้วฝึกปฏิบัติในชั้นเรียนนั้นสัมฤทธิ์ผลมากยิ่งขึ้น

ศรินยา วงษ์ช่างหล่อและคณะ(2561) ได้ทำการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบในการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนหลักการใช้ภาษาไทยของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ2) ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีความรับผิดชอบสูงกว่าผู้เรียนที่เรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสามารถทำให้เห็นถึงประโยชน์การใช้เทคนิคแบบห้องเรียนกลับด้านในการประกอบการสอน ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความพึงพอใจในการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาที่เหมาะสมกับช่วงวัย ตอบสนองต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ณัฐรดา ธรรมเวช (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องพอลิเมอร์ โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์บทเรียนออนไลน์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน มาทดลองใช้กับผู้เรียนที่เรียนวิชา MTA102 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับมัธยมศึกษา และแอนิเมชัน 2 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ เรื่องพอลิเมอร์ E1/E2 เท่ากับ 82.33/81.00 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพอลิเมอร์หลังการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับบทเรียนออนไลน์เรื่อง พอลิเมอร์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.27$, S.D.=0.54) และผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะที่น่าสนใจว่า ผู้สอนจะต้องติดตามการเรียนผ่านสื่อออนไลน์หรือบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่าผู้เรียนทุกคนได้มีการศึกษามาก่อนเข้าชั้นเรียน ผู้สอนควรมีการยืดหยุ่นในเรื่องของเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน เพื่อที่จะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

วารางคณา แสงชิป(2564) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 3) ประเมินการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอน แบบเน้นภาระงาน โดยมีวัตถุประสงค์ย่อย ดังนี้ 3.1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 3.2) เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 3.3) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน และ 3.4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันและรูปแบบของภาระงานยังก่อให้เกิดความท้าทายและกระตุ้นความสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี จึงส่งผลให้เกิดความรู้ ความสามารถ และแรงจูงใจในการเรียนได้ เป็นกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนและเน้นนักเรียนเป็นสำคัญในการฝึกฝนภาษาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้และความสามารถตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ จึงควรจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ทางภาษาอย่างเพียงพอและสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง

พิศิษพงษ์ นาคภู (2564) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศใน ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการจัดการ เรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับแอปพลิเคชันสำหรับเรียนรู้ ผ่านวิดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Edpuzzle) ผลการวิจัย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแอปพลิเคชัน สำหรับเรียนรู้ผ่านวิดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นมีผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญโดยภาพรวมพบว่ามีเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนได้ 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก($\bar{X}= 4.45$, S.D.=0.56) ผู้วิจัยยังได้กล่าว

ข้อเสนอแนะที่น่าสนใจได้แก่ สื่อวีดิทัศน์ที่นำมาให้นักเรียนศึกษา ควรเป็นวีดิทัศน์ที่ครูผู้สอนเป็นผู้สอนผลิตขึ้นเอง ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนมากขึ้นด้วย กระบวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนในชั้นศึกษาสื่อและบันทึกการเรียนรู้จากสื่อ ครูผู้สอนควรมีมาตรการในการเสริมแรงทางบวกหรือการเสริมแรงทางบกับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ผ่านวีดิทัศน์ได้ดีขึ้นและประสบความสำเร็จในที่สุด

2.8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Strayer (2012) ได้ศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ที่มีอิทธิพลต่อความร่วมมือ นวัตกรรมและการแนะนำงาน โดยสรุปได้ว่า การพัฒนาเทคโนโลยี สมัยใหม่ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended learning) ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ซึ่งเป็นประเภทหนึ่งของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ใช้เทคโนโลยีในการเปลี่ยนสถานที่บรรยายไปยังนอกห้องเรียน และใช้กิจกรรมการเรียนรู้ในการฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน งานวิจัยนี้เปรียบเทียบสภาพแวดล้อมของห้องเรียนวิชาสถิติเบื้องต้นด้วยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ในมหาวิทยาลัยเดียวกัน งานวิจัยนี้ใช้วิธีการศึกษาแบบผสมผสานระหว่าง สภาพแวดล้อมที่เป็นทรัพย์สินของวิทยาลัยและมหาวิทยาลัย โดยการสืบหาสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ของห้องเรียนทั้งสองแบบ ใช้การเก็บข้อมูลโดยบันทึกข้อมูล การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม ผู้เรียนที่เรียนแบบห้องเรียนกลับด้านพื่อน้อยกว่าในเรื่องวิธีการแนะนำโครงสร้างของห้องเรียน เรื่องการมอบหมายชิ้นงาน แต่พื่อนมากกว่าในเรื่องการเปิดกว้างในการเรียนรู้แบบร่วมมือมากขึ้น และเรื่องเป็นวิธีการเรียนการสอนที่เป็นนวัตกรรม และยังเป็นวิธีที่ทำให้มีความมั่นคงและความเชื่อมโยงกับสังคมการเรียนรู้

Ben Leong (อ้างถึงใน Huang & Soman, 2013) ได้ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการเรียนสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยแห่งชาติประเทศสิงคโปร์ (National University of Singapore: NUS) โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อต้องการสร้างความผูกพันในการเรียนแก่ผู้เรียน ซึ่งในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันของอาจารย์เบนลือองนั้นได้เลือกใช้เทคนิคการให้แต้มสะสมแก่ผู้เล่น กระดานแสดงอันดับผู้นำ การปฏิบัติภารกิจต่างๆ และกิจกรรมที่ต้องทำงานร่วมกับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยผลจากการจัดกิจกรรมเรียนรู้ดังกล่าว พบว่า ผู้เรียนร้อยละ 76 มีความเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวมีประโยชน์สำหรับตนในการเรียน ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน และ สร้างแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น

Marlowe (2012 อ้างถึงใน วันเฉลิม อุดมทวี, 2556) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการลดความเครียดของผู้เรียนที่จัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านกับนักเรียน Grade 11 จำนวน 19 คน ในสถาบันดูไบอเมริกัน ประเทศดูไบ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการใช้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) และการลดความเครียดของผู้เรียนจากการใช้ห้องเรียนกลับด้าน ผลการวิจัยพบว่า ผลการใช้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งเกิดจากการดูวิดีโอ บรรยายนอกชั้นเรียน และสามารถส่งงานได้ตามระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด อีกทั้งการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านยังเป็นการลดความเครียดจากการเรียน เนื่องจากผู้เรียน

สามารถศึกษาวิดีโอได้จากนอกชั้นเรียน ซึ่งทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน เป็นประโยชน์ และมีความน่าสนใจมากขึ้น

Banfield and Wilkerson (2014) ได้ศึกษาเรื่องการเพิ่มแรงจูงใจภายใน และความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองของผู้เรียนโดยผ่านการใช้รูปแบบการสอนด้วยแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน โดยทดลองใช้รูปแบบการสอนนี้กับนักศึกษาในระดับปริญญาตรีที่เรียนในวิชาการบริหารจัดการระบบ และความปลอดภัย (System Administration and Security) ที่มหาวิทยาลัยอีสเทิร์น มิชิแกน สหรัฐอเมริกา โดยเปรียบเทียบหัวข้อที่พบในชั้นเรียน ELT (Experiential Learning Theory) ที่เพิ่มขึ้นกับส่วนการสอนที่ผ่านมาของหลักสูตรเดียวกัน การวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าการเพิ่ม ELT ในหลักสูตร IA (Information Assurance) ในทุกระดับของหลักสูตรจะเพิ่มทั้งแรงจูงใจภายในของผู้เรียน และการรับรู้ความสามารถของตนเองซึ่งผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนร้อยละ 96 มีแรงจูงใจภายใน และความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในระดับที่สูงเมื่อใช้รูปแบบการสอนตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน

Matsumoto (2016) ที่ศึกษาการจัดการเรียนด้วยการใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับนักเรียนชั้นเกรด 7 ชาวญี่ปุ่นในวิชาการพูดภาษาอังกฤษ เพื่อหาหรือเกี่ยวกับข้อดีและข้อเสียของการศึกษาแบบเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ทำการทดลองและแบบสอบถามเกี่ยวกับการศึกษาภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศโดยใช้อิเล็กทรอนิกส์ที่มีองค์ประกอบของเกม ผลการวิจัยนี้ พบว่า ความสำคัญของแบบฝึกหัดภารกิจ และข้อเสนอแนะที่ออกแบบมาอย่างดีส่งเสริมอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เกมอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น "ห้องเรียนกลับด้านที่ใช้ Gamification" จึงช่วยปรับปรุงระดับความเข้าใจของผู้เรียนและแรงจูงใจในการเรียนรู้

Sabahattin Yeşilçınar (2019) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียน EFL (English as a Foreign Language) ที่เป็นผู้ใหญ่โดยใช้ Flipped Classroom ในมหาวิทยาลัยของรัฐตุรกี มีกลุ่มควบคุมที่ใช้การเรียนการสอนแบบดั้งเดิม และกลุ่มทดลองที่ใช้การเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ และใช้แหล่งข้อมูลหลายแหล่งในการรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนการพัฒนาความสามารถในการพูดสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การใช้วิธีการเรียนรู้แบบพลิกกลับไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะการพูด นอกจากนี้ยังเพิ่มแรงจูงใจและความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ FCM (the Flipped Classroom Model) ผลลัพธ์สามารถถือเป็นจุดอ้างอิงเมื่อออกแบบทักษะการพูดในบริบทของ EFL (English as a Foreign Language)

กล่าวสรุปได้ว่า จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องภายในประเทศและต่างประเทศ พบว่า การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆที่ใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงวิดิทัศน์หรือบทเรียนออนไลน์ที่สามารถดูซ้ำไปมาและเรียนรู้ได้นอกห้องเรียน สามารถเลือกเวลาส่งงานได้ตามที่ผู้สอนกำหนด และสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนได้ รวมถึงการใช้หลักการแข่งขันและมอบรางวัล เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยลดความเครียดจากการเรียน และสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่ผ่อนคลาย ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและความพึงพอใจในการเรียนการพูดภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ช่วยพัฒนาความสามารถในการพูดได้ดีขึ้น ที่สำคัญมีผลต่อการพัฒนาการเรียนรู้และมีความเหมาะสมสำหรับใช้ในการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาจีนโดยใช้การจัดการการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีเอกภาษาจีน มีรายละเอียด ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
- 3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ได้แก่ วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี จำนวน 1 ห้อง 18 คน คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม จำนวน 1 ห้อง 16 คน คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 1 ห้อง 25 คน วิทยาลัยการพัฒนและฝึกอบรมด้านการบิน จำนวน 1 ห้อง 13 คน (สถิติจากภาควิชาภาษาจีนธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565) ซึ่งแต่ละห้องได้รับการจัดแบ่งนักศึกษาแบบละความสามารถทำให้นักศึกษาทุกห้องมีความรู้ความสามารถพื้นฐานโดยเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน (Gall, Brog and Gall, 1996)

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้วิธีการจับฉลากได้ คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม จำนวน 1 ห้อง นักศึกษาจำนวน 16 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

- 3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
- 3.2.2 แบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน
- 3.2.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน
- 3.2.4 แบบสอบถามแรงจูงใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน

3.2.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

3.3.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยจะมีขั้นตอน ดังนี้

(1) ศึกษาหนังสือเรียน รายละเอียดหลักสูตรรายวิชาภาษาจีน ระดับปริญญาตรี วิชาโทภาษาจีน คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต โดยศึกษาสาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และคัดเลือกเรื่องจากเรื่องใกล้ตัวสู่ไกลตัว เรื่องที่ง่ายไปหาเรื่องที่ยาก เพื่อเป็นเรื่องที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มตัวอย่าง และนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

(2) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากหน่วยการเรียนรู้ 6 หน่วย จำนวนทั้งสิ้น 6 แผน โดยมีเวลาหน่วยละ 3 ชั่วโมง รวมเป็นเวลา 18 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 今年冬天变冷了 (ปีนี้อากาศหนาวขึ้น)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 妈妈给我寄来了礼物 (แม่ส่งของขวัญมาให้ฉัน)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 我听不懂他们说的话 (ฉันไม่เข้าใจสิ่งที่พวกเขาพูด)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 圣诞节快到了 (คริสต์มาสใกล้จะมาถึง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 我正在看电视呢 (ฉันกำลังดูทีวีอยู่)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 朋友带我去办银行卡 (เพื่อนพาฉันไปทำบัตรธนาคาร)

ในแต่ละแผนจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยจะให้นักศึกษาสร้างบทสนทนาด้วยตนเอง โดยใช้คำศัพท์และประโยคในหน่วยการเรียนรู้ ความยาว 2 นาที แล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน

(3) นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแผนตามคำแนะนำ

(4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสม โดยมีเกณฑ์พิจารณาในการให้คะแนน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

5 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมาก

3 คะแนน หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อย

1 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ในการหาค่าคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย โดยการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยซึ่งพิจารณาจากเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 3.1 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

แผน	MEAN	S.D.	แปลผล
แผนที่ 1	4.47	0.52	เหมาะสมมาก
แผนที่ 2	4.43	0.49	เหมาะสมมาก
แผนที่ 3	4.43	0.56	เหมาะสมมาก
แผนที่ 4	4.40	0.48	เหมาะสมมาก
แผนที่ 5	4.43	0.56	เหมาะสมมาก
แผนที่ 6	4.40	0.45	เหมาะสมมาก
ภาพรวม	4.43	0.51	เหมาะสมมาก

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาโทภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 สูงกว่า 3.51 ซึ่งมีความเหมาะสมในระดับมาก

(4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาวิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 18 คน

(5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว มาตรวจสอบปรับปรุงอีกครั้ง แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 การสร้างแบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน

ขั้นตอนในการจะสร้างแบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน จะมีดังนี้

(1) ศึกษาเอกสาร งานวิจัยและวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

(2) สร้างแบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนโดยครอบคลุมสาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยกำหนดสถานการณ์ให้เลือกจากจำนวน 6 สถานการณ์ที่มีความยากง่ายใกล้เคียงกัน คะแนนแบบประเมิน มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน ดังนี้

สถานการณ์ที่ 1 ถามเพื่อนคนจีนว่าช่วงนี้อากาศของประเทศจีนเป็นอย่างไร?

สถานการณ์ที่ 2 เล่าเรื่องเกี่ยวกับแม่ได้ส่งของขวัญมาให้ผมในวันขอบคุณพระเจ้า

สถานการณ์ที่ 3 ชวนเพื่อนพูดคุยวิถีชีวิตของชาวจีน

สถานการณ์ที่ 4 ชวนเพื่อนไปทำกิจกรรมต่างๆในวันคริสต์มาส

สถานการณ์ที่ 5 นัดกับเพื่อนว่าให้มาฝึกไท่เก๊กตอนหกโมงเช้า

สถานการณ์ที่ 6 ปรึกษากับเพื่อนว่าที่ประเทศจีนทำบัตรธนาคารได้อย่างไร?

จากนั้นให้นักศึกษาจับคู่แสดงบทบาทกับเพื่อนนักศึกษาตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ ใช้วิธีการจับฉลาก แบบทดสอบนี้ใช้ทดสอบเมื่อสิ้นสุดการเรียนครบทั้ง 6 แผนการจัดการเรียนรู้

ประเมินความสามารถในการพูดจากองค์ประกอบ โดยดัดแปลงเกณฑ์ของ Tayler (1986) และ Harris (1990)

- (1) ความคล่องแคล่ว (Fluency) คือ ความต่อเนื่องและความเป็นธรรมชาติของการพูด
- (2) ความเข้าใจ (Comprehension) คือ ผู้ฟังสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้พูดสื่อสาร การจะทำให้การพูดเข้าใจง่าย
- (3) ความถูกต้อง (Accuracy) คือ ความถูกต้องของการใช้ไวยากรณ์ และความถูกต้องของการออกเสียงคำศัพท์ ประโยค
- (4) ด้านขอบเขต (Scope) คือ มีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหรือหัวข้อสนทนา

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูดภาษาจีน

การประเมิน	คะแนน	ระดับความสามารถ
ความคล่องแคล่ว (FLUENCY)	4	พูดเป็นธรรมชาติ มีความราบรื่น สามารถเข้าใจได้ง่ายและใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา
	3	พูดค่อนข้างเป็นธรรมชาติ มีความราบรื่น สามารถเข้าใจได้
	2	พูดเป็นธรรมชาติเล็กน้อย หยุดชะงักและติดขัดบางครั้ง
	1	พูดไม่เป็นธรรมชาติ ไม่สามารถพูดได้ต่อเนื่อง
ความเข้าใจ (COMPREHENSION)	4	พูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ครบถ้วนแต่มีการพูดซ้ำความบ้างเป็นบางครั้ง
	3	พูดให้ผู้ฟังเข้าใจได้ส่วนมาก แต่พูดได้ค่อนข้างช้าและมีการพูดซ้ำๆ
	2	พูดยากลำบากในการคิดหาคำตอบ พูดกุกตะกักพูดคำซ้ำไปมา
	1	ไม่สามารถพูดโดยใช้ภาษา เพื่อการสื่อความหมายให้เข้าใจได้เลย
ความถูกต้อง (ACCURACY)	4	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องทั้งหมด
	3	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องเกือบทั้งหมด
	2	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องน้อย
	1	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องน้อยมาก
ด้านขอบเขต (SCOPE)	4	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องทั้งหมด
	3	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องเกือบทั้งหมด
	2	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องได้น้อย
	1	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องได้น้อยมาก

(3) นำแบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

(4) นำแบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัดความชัดเจนของคำถาม และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) มีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจแบบวัดมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจแบบวัดมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจแบบวัดไม่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
แบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนมีค่า IOC เท่ากับ 0.89

(5) นำแบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีนที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไป
ทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาวิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
ครั้งนี้ จำนวน 18 คน โดยจะใช้ผู้ประเมิน 3 ท่านในการให้คะแนน ผู้วิจัยใช้ Pearson correlation coefficient
ทำการตรวจสอบ Inter rater rating เพื่อดูความเที่ยง (Internal consistency) โดยได้ผลคะแนนเท่ากับ 0.83
จะถือว่าคะแนนของผู้ประเมินทั้ง 3 เป็นที่ยอมรับและมีความสอดคล้องกัน (Consistent)

(6) นำแบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว มาตรวจสอบ
ปรับปรุงอีกครั้ง แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.3 การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน

ขั้นตอนในการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน จะมีดังนี้

(1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนเพื่อเป็น
แนวทางในการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน

(2) สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนเป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบวัดจะวัดสติปัญญา 4 ระดับ ตามแนวคิดของ Anderson &
Krathwohl (2001) ที่ได้ปรับปรุงแนวคิดของ Bloom ดังนี้

ความจำ (Remembering)

ความเข้าใจ (Understanding)

การประยุกต์ (Applying)

การวิเคราะห์ (Analyzing)

(3) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

(4) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อ
ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัดความชัดเจนของคำถาม และนำข้อมูลที่
รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้อง
(Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) มีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความ
สอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจแบบวัดสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจแบบวัดสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบวัดไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนมีค่า IOC เท่ากับ 0.81

(5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาวิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 18 คน จากนั้นจะนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน มาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาคุณภาพ โดยหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนมีความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.2 ถึง 0.8 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป จะถือว่าเป็นที่ยอมรับและมีความสอดคล้องกัน (Consistent)

(6) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.56 ถึง 0.8 และค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.72 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78

(7) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว มาตรวจสอบปรับปรุงอีกครั้ง แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.4 การสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจของนักศึกษาที่มีผลต่อการเรียนการพูดภาษาจีน

ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน จะมีดังนี้

(1) ศึกษาค้นคว้าเอกสาร หนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาจีน

(2) สร้างแบบสอบถามแรงจูงใจต่อการเรียนภาษาจีน โดยจะมีประเด็นการสอบถาม ทั้งหมด 15 ข้อ โดยแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ แรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก คำถามจะเป็นแบบปลายปิดแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) โดยการจัดมาตราวัดแบบลิเคิร์ต (Likert scale) มี 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

5 คะแนน หมายถึง ระดับมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ระดับมาก

3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

โดยการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยจากเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

(3) นำแบบสอบถามแรงจูงใจที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

(4) นำแบบสอบถามแรงจูงใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัดความชัดเจนของคำถาม และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) มีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามวัดตรงตามวัตถุประสงค์

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดตรงตามวัตถุประสงค์

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามวัดไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

แบบสอบถามแรงจูงใจ มีค่า IOC เท่ากับ 1.00

(5) นำแบบสอบถามแรงจูงใจที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาวิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 18 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค หากมีค่า 0.7 ขึ้นไป จะถือว่ามีความเหมาะสม

(6) แบบสอบถามแรงจูงใจ มีค่าความเชื่อมั่น 0.86

(7) นำแบบสอบถามแรงจูงใจที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว มาตรวจสอบปรับปรุงอีกครั้ง แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.5 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีดังนี้

(1) ศึกษาค้นคว้าเอกสารหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

(2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยจะมีประเด็นการสอบถาม ประกอบด้วย 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านครูผู้สอน และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวมทั้งหมด 15 ข้อ คำถามจะเป็นแบบปลายปิดแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) โดยการจัดมาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert scale) มี 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

5 คะแนน หมายถึง ระดับมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ระดับมาก

3 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

โดยการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยจากเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

(3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

(4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัดความชัดเจนของคำถาม และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) มีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความวัดตรงตามวัตถุประสงค์

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความวัดตรงตามวัตถุประสงค์

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความวัดไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

แบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่า IOC เท่ากับ 0.97

(5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาวิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 18 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค หากมีค่า 0.7 ขึ้นไป จะถือว่ามีความเหมาะสม

(6) แบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่าความเชื่อมั่น 0.88

(7) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว มาตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงอีกครั้ง แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 แบบแผนการวิจัย

3.4.1.1 แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียว สำหรับการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับความสามารถในการพูดภาษาจีนโดยแบบการทดสอบหลังเรียนอย่างเดียว (t-test for One sample) มีแบบแผนการทดลองดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวสำหรับการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับความสามารถในการพูดภาษาจีน

กลุ่ม	TREATMENT	POST-TEST
ทดลอง	X	T

X หมายถึง การจัดการการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

T หมายถึง การวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน

3.4.1.2 แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (t-test for Dependent samples) สำหรับการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน ดังตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 แบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (t-test for Dependent samples) สำหรับการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน

กลุ่ม	POST-TEST	TREATMENT	POST-TEST
ทดลอง	T ₁	X	T ₂

เมื่อ T₁ หมายถึง การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนก่อนเรียน

X หมายถึง การจัดการการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

T₂ หมายถึง การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนหลังเรียน

3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้จะดำเนินการวิจัยโดยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการดำเนินรวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง มีขั้นตอน ดังนี้

(1) ผู้วิจัยส่งแบบยื่นขอรับพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เคาะโครงการวิทยานิพนธ์พร้อมเอกสารที่เกี่ยวข้องให้ครบถ้วน เข้าสู่คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

(2) ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ จากอาจารย์ผู้สอนวิชา ZH303 ภาษาจีน 3 และผู้อำนวยการกองทั่วยุทธศาสตร์และการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เพื่อขอทำการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา

(3) ผู้วิจัยจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการสอน 6 แผน 6 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ หน่วยละ 3 ชั่วโมง รวมเวลา 18 ชั่วโมง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 今年冬天变冷了 (ปีนี้อากาศหนาวขึ้น)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 妈妈给我寄来了礼物 (แม่ส่งของขวัญมาให้ฉัน)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 我听不懂他们说的话 (ฉันไม่เข้าใจสิ่งที่พวกเขาพูด)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 圣诞节快到了 (คริสต์มาสใกล้จะมาถึง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 我正在看电视呢 (ฉันกำลังดูทีวีอยู่)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 朋友带我去办银行卡 (เพื่อนพาฉันไปทำบัตรธนาคาร)

(4) ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทราบก่อนเริ่มเรียน

(5) ผู้วิจัยจะให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนเพื่อเก็บคะแนนซึ่งเป็นคะแนนก่อนเรียน และทำแบบสอบถามแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน

(6) ผู้วิจัยจะดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้นักศึกษาทำแบบฝึก โดยจะมีการเก็บคะแนนและเพื่อให้นักศึกษานำไปปรับแก้ไข อันเป็นการพัฒนาความสามารถในพูดภาษาจีน

(7) เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 18 ชั่วโมง ผู้วิจัยจะให้นักศึกษาทำแบบวัดความสามารถการพูดภาษาจีนโดยกำหนดสถานการณ์ จากจำนวน 6 สถานการณ์ที่มีความยากง่ายใกล้เคียงกัน แต่ละสถานการณ์มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน วิธีการวัดโดยใช้วิธีการจับฉลาก และให้นักศึกษาแสดงบทบาทร่วมกับเพื่อนนักศึกษา ตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ แต่ละคู่ที่ทำแบบวัดแล้ว ผู้วิจัยจะต้องแยกนักศึกษาที่ทำแบบทดสอบแล้วออกมาเพื่อไม่ให้มาพบกัน และเพื่อป้องกันการสอบถาม ซึ่งจะทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันในการทำแบบวัด ทั้งนี้การวัดบจะมีผู้ประเมินจำนวน 3 คน คือ ผู้วิจัย อาจารย์สอนภาษาจีนและอาจารย์ชาวจีนเจ้าของภาษา ร่วมกันให้คะแนนและเพื่อเก็บคะแนน

(8) ผู้วิจัยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาจีนหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน เพื่อเก็บคะแนนและนำไปใช้วิเคราะห์ข้อมูล

(9) ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาจีน แบบสอบถามประกอบด้วย 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านครูผู้สอน และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวมทั้งหมด 15 ข้อ

(10) ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด เพื่อนำมาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ แปลผลในรูปตาราง

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 เปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้ t-test for one sample

3.5.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักศึกษา ก่อนเรียนและหลัง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ t-test for dependent samples

3.5.3 วิเคราะห์แรงจูงใจของนักศึกษา ที่มีผลต่อการเรียนการพูดภาษาจีน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3.5.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้กระบวนการทางสถิติ ดังนี้

3.6.1 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

(1) ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่หรือจำนวนข้อมูลที่ต้องการหาร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

(2) ค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

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

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

(3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คำนวณจากสูตร ดังนี้

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

- เมื่อ $S.D$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $(\sum x)^2$ แทน กำลังสองของคะแนนรวม
 $\sum x$ แทน ผลรวมคะแนนยกกำลังสอง
 n แทน จำนวนนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง

3.6.2 สถิติเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ

(1) ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยหาดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index item of Objective: IOC) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) คำนวณหาค่า IOC ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

- เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้อง
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

(2) หาค่าความยากง่าย โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$P = \frac{R}{N}$$

- เมื่อ P แทน ค่าความยากของแบบทดสอบ
 R แทน จำนวนคนตอบถูกทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เรียน

(3) หาค่าอำนาจจำแนก โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$r = \frac{P_H - P_L}{n}$$

- เมื่อ r แทน ค่าอำนาจจำแนก
 P_H แทน จำนวนคนตอบถูกในกลุ่มสูง
 P_L แทน จำนวนคนตอบถูกในกลุ่มต่ำ
 n แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

(4) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$r = \frac{k}{k-1} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum pq}{s_i^2} \right\}$$

- เมื่อ r แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
 k แทน จำนวนข้อสอบ
 p แทน สัดส่วนของผู้ตอบถูกแต่ละข้อ

q แทน $1-p$

s_i^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนที่สอบได้

(5) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ (Cronbach's Alpha Coefficient) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right\}$$

เมื่อ α แทน ความเชื่อมั่นของเครื่องมือ

n แทน จำนวนข้อคำถามของเครื่องมือวัด

s_i^2 แทน ความแปรปรวนเป็นรายข้อ

s^2 แทน ความแปรปรวนของเครื่องมือวัด

(6) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยผู้ใช้ Pearson correlation coefficient

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

เมื่อ r_{xy} แทน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร x กับ y

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนชุด x

$\sum y$ แทน ผลรวมของคะแนนชุด y

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนชุด x แต่ละตัวยกกำลังสอง

$\sum y^2$ แทน ผลรวมของคะแนนชุด y แต่ละตัวยกกำลังสอง

$\sum xy$ แทน ผลรวมระหว่างผลคูณชุด x กับ y

N แทน จำนวนคู่ของข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง

3.6.2 สถิติเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ

(1) เปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test for One Sample) (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2555)

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}} \quad \text{โดยมี } df = n - 1$$

เมื่อ t แทน ค่าที่ใช้พิจารณาใน t - Distribution

\bar{x} แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

μ_0 แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มประชากร หรือ เกณฑ์ที่ตั้งขึ้น

S แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

n แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

(2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนกับโดยใช้สถิติ t-test for dependent samples (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าที่ใช้พิจารณาของการแจกแจงแบบที

D แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

N แทน จำนวนคู่

$\sum D$ แทน ผลรวมของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคลระหว่างคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบก่อนเรียนกับทดสอบหลังเรียน

$\sum D^2$ แทน ผลรวมกำลังสองของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคลระหว่างคะแนนที่ได้รับ จากการทดสอบก่อนเรียนกับทดสอบหลังเรียน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) ศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต จำนวน 16 คน โดยเรียงลำดับผลการศึกษตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75

ตารางที่ 4.1 แสดงคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 จำนวน 16 คน

ลำดับ	คะแนนความสามารถการพูดภาษาจีน		ผ่านคะแนน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75
	หลังเรียน (30คะแนน) ผู้ประเมิน 3 คน	คิดเป็นร้อยละ	
1	27.17	90.57	ผ่าน
2	22.67	75.57	ผ่าน
3	25.97	86.57	ผ่าน
4	23.83	79.43	ผ่าน
5	24.10	80.33	ผ่าน
6	20.43	68.10	ไม่ผ่าน
7	25.10	83.67	ผ่าน
8	23.06	76.87	ผ่าน
9	20.03	66.77	ไม่ผ่าน
10	24.97	83.23	ผ่าน
11	26.00	86.67	ผ่าน
12	26.16	87.20	ผ่าน
13	24.90	83.00	ผ่าน
14	29.33	97.77	ผ่าน
15	24.17	80.57	ผ่าน
16	20.33	67.77	ไม่ผ่าน
Mean	24.26	-	-
S.D.	2.55	-	-

จากตารางที่ 4.1 แสดงผลคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 16 คน พบว่า นักศึกษามีคะแนนผ่านเกณฑ์คะแนน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 และมีนักศึกษาไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75

ตารางที่ 4.2 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น กับเกณฑ์คะแนนสูงกว่าร้อยละ 75 จำนวน 16 คน

ความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษา	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ร้อยละ 75	MEA N	S.D.	DF	T	P
หลังเรียน	30	22.5	24.26	2.55	15	-79.582*	.000

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.55 หลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 มีคะแนนเท่ากับ 22.5 ของคะแนนเต็ม 30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t=-79.582, p=.000)

4.2 ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ก่อนเรียนและหลังเรียน

ตารางที่ 4.3 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 16 คน

ลำดับ	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		ผลต่างคะแนน ก่อนเรียน-หลังเรียน	การแปลผล พัฒนาการ
	ภาษาจีน			
	ก่อนเรียน (30 คะแนน)	หลังเรียน (30 คะแนน)		
1	17	27	13	เพิ่มขึ้น
2	16	25	9	เพิ่มขึ้น
3	14	29	15	เพิ่มขึ้น
4	25	27	2	เพิ่มขึ้น
5	21	27	3	เพิ่มขึ้น
6	12	20	8	เพิ่มขึ้น
7	10	29	9	เพิ่มขึ้น
8	9	29	20	เพิ่มขึ้น
9	14	14	0	เท่าเดิม
10	17	22	5	เพิ่มขึ้น
11	12	27	15	เพิ่มขึ้น
12	16	27	9	เพิ่มขึ้น
13	17	29	12	เพิ่มขึ้น
14	14	22	8	เพิ่มขึ้น
15	20	27	7	เพิ่มขึ้น
16	4	12	8	เพิ่มขึ้น
Mean	14.69	24.56	-	-
S.D.	4.99	5.28	-	-

จากตารางที่ 4.3 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 16 คน พบว่า นักศึกษาจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 93.75 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนหลังเรียนเพิ่มขึ้น และนักศึกษาจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 มีคะแนนเท่าเดิม

ตารางที่ 4.4 แสดงเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 16 คน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน	คะแนนเต็ม	MEA N	S.D.	DF	T	P
ก่อนเรียน	30	14.69	4.99	ก่อนเรียน	7.043*	.000
หลังเรียน	30	24.56	5.28	หลังเรียน		

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.4 พบว่าคะแนนก่อนเรียน นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ย 14.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.99 เมื่อเปรียบเทียบกับหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.28 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=7.043$, $p=.000$)

4.3 ตอนที่ 3 ผลการศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน

ตารางที่ 4.5 แสดงระดับแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน จำนวน 16 คน

ข้อที่	รายการ	ระดับแรงจูงใจ		
		\bar{x}	S.D	แปลผล
แรงจูงใจภายใน				
1	นักศึกษาระดือรื้อวันที่ตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนในทุกครั้งก่อนเรียน	4.31	0.48	มาก
2	นักศึกษอยากเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อให้ได้คะแนนสูงขึ้นหรือได้รับรางวัล	4.44	0.51	มาก
3	นักศึกษารู้สึกกระตือรือร้นที่เรียนรู้นอกห้องเรียนด้วยตนเอง ก่อนการเข้าชั้นเรียน	4.13	0.81	มาก
4	นักศึกษารู้สึกกระตือรือร้นที่ร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน	4.63	0.50	มากที่สุด
5	นักศึกษารู้สึกสนุก เมื่อได้เล่นเกมหรือเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการแข่งขัน	4.44	0.51	มาก
6	นักศึกษารู้สึกสนุก ผ่อนคลาย และอยากร่วมกิจกรรม เมื่อได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ	4.31	0.70	มาก
7	นักศึกษามีใจเมื่อแสดงความสามารถที่มีอยู่ผ่านกิจกรรมการเรียนในชั้นเรียน	4.56	0.63	มากที่สุด
8	นักศึกษารู้สึกภูมิใจในตนเองที่ได้พัฒนาและเรียนรู้การพูดภาษาจีน	4.38	0.81	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม		4.40	0.62	มาก
แรงจูงใจภายนอก				
9	นักศึกษาฝึกฝนการพูดภาษาจีนทั้งนอก และในห้องเรียน จะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาภาษาจีนในระดับที่สูงขึ้น	4.19	0.83	มาก
10	นักศึกษาฝึกฝนการพูดภาษาจีนทั้งนอก และในห้องเรียน เพื่อใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต	4.50	0.63	มาก
11	การเรียนภาษาจีนช่วยให้นักศึกษาสามารถค้นคว้าข้อมูลภาษาจีนได้จากระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อเพิ่มพูนความรู้ในเรื่องต่าง ๆ	4.38	0.72	มาก

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	ระดับแรงจูงใจ		
		\bar{X}	S.D.	แปลผล
12	นักศึกษาจะรู้สึกมั่นใจมากยิ่งขึ้น เมื่อต้องติดต่อสื่อสารกับเจ้าของภาษา	4.00	0.73	มาก
13	นักศึกษามีใจเมื่อได้รับรางวัล จากการร่วมกิจกรรมการพูด	4.13	0.72	มาก
14	นักศึกษาต้องการรับฟังการประเมินความสามารถทางการพูดจากเพื่อน	4.25	0.77	มาก
15	นักศึกษาต้องการรับฟังการประเมินความสามารถการพูดจากอาจารย์	4.44	0.73	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม		4.27	0.73	มาก
ภาพรวม		4.34	0.68	มาก

จากตารางที่ 4.5 พบว่า โดยภาพรวมแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.68) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย คือ ด้านแรงจูงใจภายใน ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.62) ด้านแรงจูงใจภายนอก ($\bar{X}=4.27$, S.D.=0.73) ตามลำดับ แต่ละด้านเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อมีรายละเอียดดังนี้

ด้านแรงจูงใจภายใน ได้แก่ นักศึกษารู้สึกกระตือรือร้นที่ร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน ($\bar{X}=4.63$, S.D.=0.50) นักศึกษามีใจเมื่อแสดงความสามารถที่มีอยู่ผ่านกิจกรรมการเรียนในชั้น ($\bar{X}=4.56$, S.D.=0.63) รองลงมา คือ นักศึกษาอยากเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อให้ได้คะแนนสูงขึ้น หรือได้รับรางวัล ($\bar{X}=4.44$, S.D.=0.51) นักศึกษารู้สึกสนุก เมื่อได้เล่นเกมหรือเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการแข่งขัน ($\bar{X}=4.44$, S.D.=0.51) นักศึกษารู้สึกภูมิใจในตนเองที่ได้พัฒนาและเรียนรู้การพูดภาษาจีน ($\bar{X}=4.38$, S.D.=0.81) นักศึกษากระตือรือร้นที่ตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนในทุกครั้งก่อนเรียน ($\bar{X}=4.31$, S.D.=0.48) นักศึกษารู้สึกสนุก ผ่อนคลาย และอยากร่วมกิจกรรม เมื่อได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ($\bar{X}=4.31$, S.D.=0.70) นักศึกษารู้สึกกระตือรือร้นที่เรียนรู้นอกห้องเรียนด้วยตนเอง ก่อนการเข้าชั้นเรียน ($\bar{X}=4.13$, S.D.=0.81)

ด้านแรงจูงใจภายนอก ได้แก่ นักศึกษาฝึกฝนการพูดภาษาจีนทั้งนอก และในห้องเรียน เพื่อใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ($\bar{X}=4.50$, S.D.=0.63) รองลงมา คือ นักศึกษาต้องการรับฟังการประเมินความสามารถทางการพูดจากอาจารย์ ($\bar{X}=4.44$, S.D.=0.73) การเรียนภาษาจีนช่วยให้นักศึกษาสามารถค้นคว้าข้อมูลภาษาจีนได้จาก ระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อเพิ่มพูนความรู้ในเรื่องต่างๆ ($\bar{X}=4.38$, S.D.=0.72) นักศึกษาต้องการรับฟังการประเมินความสามารถทางการพูดจากเพื่อน ($\bar{X}=4.25$, S.D.=0.77) นักศึกษาฝึกฝนการพูดภาษาจีนทั้งนอกและในห้องเรียน จะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาภาษาจีนในระดับที่สูงขึ้น ($\bar{X}=4.19$, S.D.=0.83) นักศึกษามีใจเมื่อได้รับรางวัล จากการร่วมกิจกรรมการพูด ($\bar{X}=4.13$, S.D.=0.72) และ นักศึกษารู้สึกว่ามั่นใจมากยิ่งขึ้น เมื่อต้องติดต่อสื่อสารกับเจ้าของภาษา ($\bar{X}=4.00$, S.D.=0.73)

4.4 ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 16 คน

ตารางที่ 4.6 แสดงระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 16 คน

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
		\bar{x}	S.D.	แปลผล
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
1	กิจกรรมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์และประโยคในการพูดภาษาจีนได้ดีขึ้นอย่างรวดเร็ว	4.69	0.48	มากที่สุด
2	กิจกรรมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าพูดภาษาจีน	4.56	0.51	มากที่สุด
3	กิจกรรมมีความหลากหลายและกระตุ้นให้เข้าร่วมกิจกรรม	4.50	0.63	มาก
4	เนื้อหาและความยากง่ายของกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน	4.81	0.40	มากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและมีบรรยากาศผ่อนคลาย	4.75	0.45	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม		4.66	0.49	มากที่สุด
ด้านครูผู้สอน				
6	ครูผู้สอนชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์ให้แก่ผู้เรียน	4.81	0.40	มากที่สุด
7	ครูผู้สอนอำนวยความสะดวกในการเรียนนอกห้องเรียน	4.81	0.40	มากที่สุด
8	ครูผู้สอนเปิดโอกาสหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรม	4.81	0.40	มากที่สุด
9	ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน	4.81	0.40	มากที่สุด
10	ครูผู้สอนให้คำแนะนำปัญหาการพูด	4.88	0.34	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม		4.83	0.39	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
11	ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนได้ดีขึ้น	4.50	0.52	มาก
12	ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ วลี ประโยคได้มากขึ้น	4.50	0.63	มาก
13	ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ	4.50	0.52	มาก
14	ผู้เรียนมีความมั่นใจ และได้กล้าใช้ภาษาจีน	4.31	0.79	มาก
15	ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.56	0.51	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม		4.48	0.59	มาก
ภาพรวม		4.66	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.6 พบว่าโดยภาพรวม ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย คือ ด้านครูผู้สอน ($\bar{X}=4.83$, S.D.=0.39) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.49) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X}=4.48$, S.D.=0.59) ตามลำดับ แต่ละด้านเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อมีรายละเอียดดังนี้

ด้านครูผู้สอน ได้แก่ ครูผู้สอนให้คำแนะนำปัญหาการพูด ($\bar{X}=4.88$, S.D.=0.34) รองลงมาคือ ครูผู้สอนชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์ให้แก่ผู้เรียน ($\bar{X}=4.81$, S.D.=0.40) ครูผู้สอนอำนวยความสะดวกในการเรียนนอกห้องเรียน ($\bar{X}=4.81$, S.D.=0.40) ครูผู้สอนเปิดโอกาสหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรม($\bar{X}=4.81$, S.D.=0.40) และครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน ($\bar{X}=4.81$, S.D.=0.40)

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ เนื้อหาและความยากง่ายของกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน ($\bar{X}=4.81$, S.D.=0.40) รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและมีบรรยากาศผ่อนคลาย ($\bar{X}=4.75$, S.D.=0.45) กิจกรรมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์และประโยคในการพูดภาษาจีนได้ดีขึ้นอย่างรวดเร็ว ($\bar{X}=4.69$, S.D.=0.48) กิจกรรมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าพูดภาษาจีน ($\bar{X}=4.56$, S.D.=0.51) กิจกรรมมีความหลากหลายและกระตุ้นให้เข้าร่วมกิจกรรม ($\bar{X}=4.50$, S.D.=0.63)

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ได้แก่ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X}=4.56$, S.D.=0.51) รองลงมาคือ ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนได้ดีขึ้น ($\bar{X}=4.50$, S.D.=0.52) ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ วลี ประโยคได้มากขึ้น ($\bar{X}=4.50$, S.D.=0.63) ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับเพื่อนๆ ($\bar{X}=4.50$, S.D.=0.52) และผู้เรียนมีความมั่นใจ และได้กล้าใช้ภาษาจีน ($\bar{X}=4.31$, S.D.=0.79)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีคะแนนความสามารถในการพูดภาษาจีนหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75
2. นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียน
3. นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน ในระดับมาก
4. นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในระดับมากที่สุด

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - (1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ได้แก่ วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี จำนวน 1 ห้อง 18 คน คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม จำนวน 1 ห้อง 16 คน คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 1 ห้อง 25 คน วิทยาลัยการพัฒนและฝึกอบรมด้านการบิน จำนวน 1 ห้อง 13 คน (สถิติจากภาควิชาภาษาจีนธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565) ซึ่งแต่ละห้องได้รับการจัดแบ่ง

นักศึกษาแบบละความสามารถทำให้นักศึกษาทุกห้องมีความรู้ความสามารถพื้นฐานโดยเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน (Gall, Brog and Gall,1996)

(2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้วิธีการจับฉลากได้ คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม จำนวน 1 ห้อง นักศึกษาจำนวน 16 คน

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่

(1) การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่

(1) ความสามารถในการพูดภาษาจีน

(2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาจีน

(3) แรงจูงใจของนักศึกษาในการเรียนการพูดภาษาจีน

(4) ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาจะใช้เนื้อหา 发展汉语综合 1 และคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในสาขาวิชาภาษาจีนธุรกิจ รหัสวิชา ZH303 ภาษาจีน 3 ซึ่งเลือกมา 6 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยละ 3 ชั่วโมงรวมเวลา 18 ชั่วโมง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 今年冬天变冷了 (ปีนี้อากาศหนาวขึ้น)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 妈妈给我寄来了礼物 (แม่ส่งของขวัญมาให้ฉัน)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 我听不懂他们说的话 (ฉันไม่เข้าใจสิ่งที่พวกเขาพูด)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 圣诞节快到了 (คริสต์มาสใกล้จะมาถึง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 我正在看电视呢 (ฉันกำลังดูทีวีอยู่)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 朋友带我去办银行卡 (เพื่อนพาฉันไปทำบัตรธนาคาร)

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ช่วงระยะเวลาเก็บข้อมูล คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวมเวลา 18 ชั่วโมง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้จะดำเนินการวิจัยโดยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนวิชาโทภาษาจีน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการดำเนินรวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง มีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยส่งแบบยื่นขอรับพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เคาะโครงการวิทยานิพนธ์พร้อมเอกสารที่เกี่ยวข้องให้ครบถ้วน เข้าสู่คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

2. ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ จากอาจารย์ผู้สอนวิชา ZH303 ภาษาจีน 3 และผู้อำนวยการคณะกรรมการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เพื่อขอทำการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา

3. ผู้วิจัยจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการสอน 6 แผน 6 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ หน่วยละ 3 ชั่วโมง รวมเวลา 18 ชั่วโมง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 今年冬天变冷了 (ปีนี้อากาศหนาวขึ้น)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 妈妈给我寄来了礼物 (แม่ส่งของขวัญมาให้ฉัน)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 我听不懂他们说的话 (ฉันไม่เข้าใจสิ่งที่พวกเขาพูด)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 圣诞节快到了 (คริสต์มาสใกล้จะมาถึง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 我正在看电视呢 (ฉันกำลังดูทีวีอยู่)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 朋友带我去办银行卡 (เพื่อนพาฉันไปทำบัตรธนาคาร)

4. ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ให้ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทราบก่อนเริ่มเรียน

5. ผู้วิจัยจะให้ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนเพื่อเก็บคะแนน ซึ่งเป็นคะแนนก่อนเรียน และทำแบบสอบถามแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน

6. ผู้วิจัยจะดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้นักศึกษาทำแบบฝึก โดยจะมีการเก็บคะแนนและเพื่อให้นักศึกษานำไปปรับแก้ไข อันเป็นการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน

7. เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนครบ 18 ชั่วโมง ผู้วิจัยจะให้ นักศึกษาทำแบบวัดความสามารถการพูดภาษาจีนโดยกำหนดสถานการณ์ จากจำนวน 6 สถานการณ์ที่มีความยากง่ายใกล้เคียงกัน แต่ละสถานการณ์มีคะแนนเต็ม 30 คะแนน วิธีการวัดโดยใช้วิธีการจับฉลาก และให้นักศึกษาแสดงบทบาทพร้อมกับเพื่อนนักศึกษาตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ แต่ละคู่ที่ทำแบบวัดแล้ว ผู้วิจัยจะต้องแยกนักศึกษาที่ทำแบบทดสอบแล้วออกมาเพื่อไม่ให้มาพบกัน และเพื่อป้องกันการสอบถาม ซึ่งจะทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันในการทำแบบวัด ทั้งนี้การวัดจะมีผู้ประเมินจำนวน 3 คน คือ ผู้วิจัย อาจารย์สอนภาษาจีนและอาจารย์ชาวจีนเจ้าของภาษา ร่วมกันให้คะแนนและเพื่อเก็บคะแนน

8. ผู้วิจัยให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาจีนหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน เพื่อเก็บคะแนนและนำไปใช้วิเคราะห์ข้อมูล
9. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง ทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาจีน แบบสอบถามประกอบด้วย 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านครูผู้สอน และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวมทั้งหมด 15 ข้อ
10. ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด เพื่อนำมาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ แปลผลในรูปตาราง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความสามารถการพูดภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้ t-test for One sample
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีก่อนเรียนและหลัง โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ t-test for Dependent samples
3. วิเคราะห์แรงจูงใจของนักศึกษา ที่มีผลต่อการเรียนการพูดภาษาจีน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีผลต่อการเรียนภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สรุปผลได้ดังนี้

5.1.1 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.55 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์สูงกว่าร้อยละ 75 มีคะแนนเท่ากับ 22.5 ของคะแนนเต็ม 30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=-79.582, p=.000$)

5.1.2 นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.99 เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียนนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.28 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ($t=7.043, p=.000$)

5.1.3 ผลการศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษา ที่มีผลต่อการจัดการเรียนการพูดภาษาจีน โดยภาพรวมแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.34, S.D.=0.68$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย คือ ด้านแรงจูงใจภายใน ($\bar{X}=4.40, S.D.=0.62$) ด้านแรงจูงใจภายนอก ($\bar{X}=4.27, S.D.=0.73$) ตามลำดับ

5.1.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยภาพรวม พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.66, S.D.=0.49$) เมื่อ

พิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย คือ ด้านครูผู้สอน (\bar{X} =4.83, S.D.=0.39) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (\bar{X} =4.66, S.D.=0.49) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ (\bar{X} =4.48, S.D.=0.59) ตามลำดับ

5.2 อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.2.1 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบความสามารถในการพูดภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 16 คน พบว่า มีคะแนนเต็มสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=-79.582$, $p=.000$) เมื่อการพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคล พบว่า นักศึกษามีคะแนนผ่านเกณฑ์คะแนน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 81.25 และมีนักศึกษาไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75

ผลการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีน ที่ผู้วิจัยได้ยังสอดคล้องกับของงานวิจัยที่ผลคะแนนสูงขึ้น การสอนแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน รวมทั้งยังสอดคล้องกับ Sabahattin Yeşilçınar (2562) ที่ได้ศึกษาเรื่องการใช้ห้องเรียนกลับด้านเพื่อเสริมทักษะการพูดของผู้เรียน EFL ที่เป็นผู้ใหญ่ ในมหาวิทยาลัยของรัฐในประเทศตุรกี โดยใช้การออกแบบมีกลุ่มควบคุมที่ใช้การเรียนการสอนแบบดั้งเดิม และกลุ่มทดลองที่ใช้การเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนการพัฒนาความสามารถในการพูดสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การประยุกต์ใช้วิธีการเรียนรู้แบบพลิกกลับไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มทักษะการพูด แต่ยังเพิ่มแรงจูงใจและความพึงพอใจของผู้เรียนด้วย รวมถึง Matsumoto (2016) ที่ศึกษาการจัดการเรียนด้วยการใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับนักเรียนชั้นเกรด 7 ชาวญี่ปุ่นในวิชาการพูดภาษาอังกฤษ โดยแบ่งการทดลองเป็น กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมที่ใช้การเรียนแบบดั้งเดิมผลการวิจัย พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนการพูดภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญ

การที่นักศึกษาสามารถพัฒนาความสามารถทางการพูดได้ อาจจะเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีหลักการดังนี้

(1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) การใช้ห้องเรียนกลับด้าน เป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการสื่อสารที่หลากหลาย ผู้เรียนสามารถเลือกเวลาเรียนรู้ และฝึกฝนซ้ำไปมาได้ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยชีวิตที่ค้นต่างๆ ทั้งที่ครูผู้สอนจัดทำขึ้นมา และแหล่งความรู้ทางอินเทอร์เน็ต ช่วยให้ผู้เรียนมีกิจกรรมมากมายไว้เรียนรู้ฝึกฝนล่วงหน้า รวมทั้งยังฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการวางแผนเวลาการเรียนอีกด้วย จึงถือได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อความสะดวก ยืดหยุ่น ตรงตามความต้องการของแต่ละบุคคล (Bergmann & Sams, 2012; วิจารณ์ พานิช, 2556; อิศรา ก้านจักร, 2559)

อันช่วยให้ผู้เรียนค้นพบ และเลือกกลยุทธ์ทางการเรียนที่จะช่วยให้ตนเองพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนได้อย่างรวดเร็ว และต่อเนื่อง (Marczewski, 2017)

(2) การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาความสามารถของตนเอง เพื่อให้ได้รับชัยชนะ รางวัล หรือคำชมเชย (Kapp, 2012; Topirceanu, 2017; Reng, 2018) ดังที่ Dornyei & Kubanyiova (2014) และ Hoffman (2015) ได้เสนอแนะว่า แรงจูงใจ (motivation) เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนอยากจะเข้าร่วมกิจกรรม และพร้อมจะพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาต่างประเทศ เพื่อให้ได้รับการยอมรับ

(3) ชั้นเรียนมีชีวิตชีวาสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นเข้าร่วมกิจกรรม พร้อมจะรับฟังความคิดเห็นจากครูผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้น ดังที่ Khusnia (2017), Wang (2021) และ สุธีรา งามเกียรติทรัพย์ (2560) ได้แนะนำว่า บรรยากาศของชั้นเรียนมีผลกระตุ้นการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียน รวมถึงช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครู กับนักเรียน และนักเรียนกับเพื่อนร่วมชั้น ทำให้ผู้เรียนเปิดใจรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ (feedback) และการตรวจแก้ไข (correction) นำไปสู่การแลกเปลี่ยนกลยุทธ์ในการเรียนภาษาต่างประเทศซึ่งกันและกัน เพื่อจะเลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสมกับตนเอง (Khusnia, 2017; Arunsirot, 2018) การปรับปรุงการเลือกใช้คำศัพท์ ความถูกต้องของไวยากรณ์ และการออกเสียง (Kotsopa, 2004; Renslow, 2015) รวมถึงบรรยากาศที่สนุกสนานนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนลดความกังวลต่อการเรียนภาษาต่างประเทศ อันเป็นปัจจัยสำคัญที่เพิ่มการจดจำคำศัพท์ และรูปประโยคเพื่อการสื่อสารใหม่ได้ดีขึ้น (Renslow, 2015; Alfares, 2017)

(4) การสร้างแรงจูงใจผ่านบรรยากาศผ่อนคลาย การมุ่งเน้นมีอิสระในการเรียนนอกห้องเรียน และการใช้หลักการเกม และการแข่งขัน ทำให้ผู้เรียนมีความยึดมั่นผูกพันสูงขึ้น กล่าวคือผู้เรียนมีใจจดจ่อเข้าร่วมกิจกรรม Barkley (2010) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบหลักของความยึดมั่นผูกพันของผู้เรียน ว่าประกอบด้วย 2 ส่วน คือ แรงจูงใจ (Motivation) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เมื่อมีองค์ประกอบครบทั้งสองอย่าง จะเกิดการเรียนรู้ที่มุ่งไปสู่ประสบความสำเร็จ ด้วยการยินดีเข้าร่วมกิจกรรม และเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติเอง ซึ่ง งานวิจัยของ Letrud (2012) ยังได้กล่าวถึงประสิทธิภาพของการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ว่าสามารถช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนโดยเฉพาะคำศัพท์ และไวยากรณ์ได้ถึงร้อยละ 75 ของสิ่งที่ได้เรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ผู้เรียนจึงสามารถพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาจีนได้

(5) การส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ดังที่ (Kapp, 2012; Topirceanu, 2017; Reng, 2018) ได้แนะนำว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันส่งเสริมกิจกรรมเพื่อการสื่อสารโดยใช้ หลักกลไกของการแข่งขัน และรางวัล ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว มีความกระตือรือร้นที่จะลงมือปฏิบัติจริง และเมื่อมีโอกาสดังมือปฏิบัติ ฝึกฝน ผู้เรียนก็ยิ่งพัฒนาความสามารถทางการพูดได้เร็ว และต่อเนื่อง (เบญจภาคี จงหมื่นไวย์และคณะ, 2561) ดังที่ (Meesat, 2015; Pérez, 2016) ได้เสนอแนะว่าการลงมือปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนฝึกดั่งคลังคำ คลังประโยคจากความรู้เดิมมาใช้ซ้ำไปมา ยิ่งใช้มาก ก็ยิ่งเกิดการเข้าใจ และจดจำมากยิ่งขึ้น อันเป็นการนำข้อมูลที่ได้นี้เก็บสะสมในความจำระยะยาว และเมื่อข้อมูลอยู่ในความจำระยะยาวแล้ว ก็จะถูกดึง

ออกมาใช้ได้ง่าย และรวดเร็ว ทำให้สามารถสื่อสารภาษาต่างประเทศได้คล่องแคล่วมากขึ้น (fluency) (Lewis, 2000; Enayati, 2018)

จากผลการเปรียบเทียบแสดงให้เห็นนักศึกษามีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 จำนวน 13 คน และมีนักศึกษาไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 3 คน อาจเนื่องจาก นักศึกษามีพื้นฐานภาษาจีนต่ำกว่าเพื่อนร่วมชั้น แม้ว่า จะมีจำนวนชั่วโมงการเรียนภาษาจีน 90 ชั่วโมงก่อนหน้านั้น โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ก่อนการทดลอง อย่างไรก็ตามนักศึกษาสามคนดังกล่าว ได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นก่อนเรียน สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยพัฒนาความสามารถทางการใช้ภาษาจีนได้

5.2.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนก่อนเรียนของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ย 14.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.99 เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียนนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.28 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ($t=7.043, p=.000$)

จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพูดภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ก่อนเรียนและหลังเรียน นักศึกษาจำนวน 15 คน มีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้น นักศึกษาจำนวน 1 คนมีคะแนนเท่าเดิม คะแนนเพิ่มขึ้นมีตั้งแต่ 3 คะแนนจนถึง 20 คะแนน รวมทั้งการที่นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 นี้ อาจด้วยปัจจัยที่ว่า

ประการแรก การพูดภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีกิจกรรมที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้นักศึกษาฝึกทั้ง 4 ทักษะ การอ่าน การฟัง การพูด และการเขียนชั้นเรียน และยังมีการใช้เทคโนโลยี ทั้งคลิป และข้อมูลเนื้อหาสาระต่างทางอินเทอร์เน็ต ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เวลาใดก็ได้และเรียนซ้ำวนไปมาได้ ก็ยิ่งให้ผู้เรียนได้ปรับปรุงจุดอ่อน และพัฒนาจุดแข็งการใช้ภาษาจีนของผู้เรียน

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบกลับด้านส่งเสริมและปลูกฝังให้ผู้เรียนใฝ่รู้ที่จะเรียนด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบ อันเป็นผลทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนที่สูงขึ้น ซึ่งผลการวิจัยที่ได้นี้สอดคล้องกับ ผลวิจัยของศรินยา วงษ์ช่างหล่อและคณะ (2561) ที่ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบในการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยของผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความรับผิดชอบสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ดังที่ จารุวรรณ กมลสินธุ์ (2548) ได้เสนอแนะว่า การมีแรงจูงใจในการทำงานสูงย่อมทำให้มีความกระตือรือร้นกระทำกิจกรรมและจะประสบความสำเร็จได้ดีกว่าผู้ที่ทำเพียงเพื่อให้เวลาผ่านไป

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Marlowe (2012 อ้างถึงใน วันเฉลิม อุดมทวี, 2556) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการลดความเครียดของผู้เรียน โดยการใช้ห้องเรียนกลับด้าน ผลการวิจัยพบว่า ผลการใช้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน และเกมมิฟิเคชันที่ให้ผู้เรียนดูวิดีโอทัศน์หรือบทเรียนออนไลน์บรรยายนอกชั้นเรียน ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเข้าไปมา สามารถเลือกเวลาส่งงานได้ตามระยะเวลาที่ผู้สอน และสามารถพูดคุยแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนได้ รวมถึงการใช้หลักการการแข่งขัน และมอบรางวัล ช่วยลดความเครียดจากการเรียน ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนผ่อนคลาย ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาการเรียน ดังที่ Dornyei & Kubanyiova (2014) และ Alfares (2017) ได้กล่าวว่า ยิ่งบรรยากาศผ่อนคลาย ผู้เรียนยิ่งเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และพัฒนาทักษะการใช้ภาษาได้ดี ต่อเนื่อง และรวดเร็ว

5.2.3 ผลการศึกษาแรงจูงใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีผลต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน โดยภาพรวมแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.68) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย คือ ด้านแรงจูงใจภายใน ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.62) ด้านแรงจูงใจภายนอก ($\bar{X}=4.27$, S.D.=0.73) ตามลำดับ

ผลการสำรวจแรงจูงใจที่มีระดับภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับผลการวิจัยของ จุฑามาศ มีสุข, สนิท ดีเมืองชัย และพงศธร โพธิ์พูลศักดิ์ (2558) ที่ใช้เทคนิคการสอนเกมมิฟิเคชันเพื่อเป็นแนวทางเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมสำหรับผู้เรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ พบว่า ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนและเกิดความสนใจหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุดและยังทำให้ห้องเรียนสนุกมาก รวมทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ben Leong (2012, อ้างถึงใน Huang & Soman, 2013) ได้ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการเรียนสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี พบว่า ผู้เรียนร้อยละ 76 มีความเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ มีประโยชน์สำหรับตนในการเรียน ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน และสร้างแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Banfield & Wilkerson (2014) ได้ศึกษาถึงการเพิ่มแรงจูงใจภายใน และความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองของผู้เรียนโดยผ่านการใช้รูปแบบการสอนด้วยแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนร้อยละ 96 มีแรงจูงใจภายใน และความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในระดับที่สูงเมื่อใช้รูปแบบการสอนตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรีนยา วงษ์ช่างหล่อ และคณะ (2561) ได้ทำการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบในการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยของผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่า การใช้เทคนิคแบบห้องเรียนกลับด้านในการประกอบการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ มีความพึงพอใจในการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาที่เหมาะสมกับช่วงวัย ตอบสนองต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง อันนำไปสู่ความสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

Fredricks, et al (2004) และ Liu, et al (2012) ได้เสนอว่า แรงจูงใจของผู้เรียน เป็นตัวทำนายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีที่สุด และถือว่าเป็นตัวบ่งชี้ความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังที่ Huang, et al

(2019) ได้กล่าวว่า เมื่อผู้เรียนได้เรียนด้วยวิธีการนอกรอบ อย่างการใช้ห้องเรียนกลับด้าน และเกมมิฟิเคชัน ก็จะทำให้เกิดความสุข มีแรงจูงใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ อันนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่น่าพึงพอใจ

5.2.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยภาพรวม พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย คือ ด้านครูผู้สอน ($\bar{X}=4.83$, S.D.=0.39) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.49) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X}=4.48$, S.D.=0.59) ตามลำดับ

ด้านครูผู้สอน ได้แก่ ครูผู้สอนให้คำแนะนำปัญหาการพูด ครูผู้สอนชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์ให้แก่ผู้เรียน ครูผู้สอนอำนวยความสะดวกในการเรียนนอกห้องเรียน ครูผู้สอนเปิดโอกาสหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรม และครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ เนื้อหาและความง่ายของกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและมีบรรยากาศผ่อนคลาย กิจกรรมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์และประโยคในการพูดภาษาจีนได้ดีขึ้นอย่างรวดเร็ว กิจกรรมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าพูดภาษาจีน กิจกรรมมีความหลากหลายและกระตุ้นให้เข้าร่วมกิจกรรม

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ได้แก่ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนได้ดีขึ้น ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ วลี ประโยคได้มากขึ้น ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับเพื่อนๆ และผู้เรียนมีความมั่นใจ และได้กล้าใช้ภาษาจีน

ผลการสำรวจความพึงพอใจที่มีระดับภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ มีสุข, สนิท เต็มเมืองซ้าย และพงศธร โพธิ์พูลศักดิ์ (2558) ที่ใช้เทคนิคการสอนเกมมิฟิเคชันเพื่อเป็นแนวทางเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมสำหรับผู้เรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ โดยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด เพราะมีบรรยากาศสนุกสนาน ตื่นเต้น กระตุ้นความใคร่รู้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ นิภา กุ้พงษ์ศักดิ์ (2560) ที่ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเพื่อการสร้างสรรค์เรื่องการใช้คำ ชื่อเรื่อง ภาพพจน์ และโวหาร ของนักศึกษาที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติและวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน และศึกษาความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับ ผลวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านทั้ง 3 ด้านในระดับมากที่สุด ได้แก่ ความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจเนื้อหา พบว่า การเตรียมพร้อมก่อนเรียนทำให้เวลาเรียนผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น ด้านบรรยากาศการเรียน พบว่า ผู้เรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียน รวมถึงยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นครินทร์ สุกใส (2561) ที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยในเรื่องความพึงพอใจพบว่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยผู้เรียนระบุว่า ผู้เรียนรู้สึกสนุก และได้มีโอกาสวางแผนและเตรียมความพร้อมก่อนเรียนในชั้นเรียน ดังที่ Marlowe (2012 อ้างถึงใน วันเฉลิม อุดมทวี, 2556) กล่าวว่า การจัดการเรียนที่ช่วยให้ผู้เรียน เรียน และวางแผนล่วงหน้า ก่อนจะเรียนกับครู ทำให้ผู้เรียน

รู้สึกมั่นใจ และผ่อนคลาย อย่างการใช้ห้องเรียนกลับด้าน และดังที่ Kapp, Blair & Mesch (2014) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่สร้างความสนุก ตื่นเต้น ทำทาย อย่างเกมมิฟิเคชัน การจัดการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านและเกมมิฟิเคชันนี้ จึงสามารถสร้างความพึงพอใจ ให้และผู้เรียน และส่งผลต่อการสร้างแรงจูงใจ และการพัฒนาความสามารถทางการพูด

5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย

5.3.1 การพัฒนาการพูดภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรีนั้น สามารถนำมาใช้ได้กับนักศึกษาที่เรียนการพูดภาษาจีนได้อย่างเหมาะสมเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากขั้นตอนการจัดกิจกรรมเป็นการเน้นให้นักศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองและลงมือปฏิบัติจริง ผู้สอนมีหน้าที่อำนวยความสะดวก และให้ความช่วยเหลือ ซึ่งการเรียนในลักษณะนี้ สามารถทำให้นักศึกษาส่วนมากเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น และทำให้นักศึกษาเกิดกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงช่วยให้เกิดการพัฒนาด้านทักษะการพูดได้ ซึ่งการนำการสอนด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มาปรับใช้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและพัฒนาทักษะได้ดียิ่งขึ้น

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

(1) การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน วิดีทัศน์หรือบทเรียนออนไลน์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนนอกห้องเรียน มีข้อที่ควรคำนึงดังนี้ การกำหนดความยาวของบทเรียนที่เรียนด้วยตัวเอง ให้เหมาะสม โดยมีความยาวของแต่ละหัวข้อไม่เกิน 30 นาที หรือคลิปแต่ละคลิปไม่ควรยาวเกิน 10 นาที Long, et al (2016) นอกจากนี้ วิดีทัศน์หรือคลิปที่ใช้ต้องมีการออกเสียงได้ชัดเจน ถูกต้อง เพื่อเป็นรูปแบบ (Model) (Mora, 2016) และเป็นบทเรียนที่สามารถนำมาเรียนได้ในชีวิตจริงได้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง (Active learning) (ฐานิตา ลิมวงศ์และยุพาภรณ์ แสงฤทธิ์, 2562)

(2) การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ต้องคำนึงถึงการสร้าง และเพิ่มพูนแรงจูงใจแก่ผู้เรียน ดังที่ Liu, et al (2012) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจของผู้เรียน เป็นตัวทำนายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสำเร็จที่ดีที่สุด และยังส่งผลต่อความพึงพอใจ ความกระตือรือร้นที่จะเรียน และพัฒนาตนเองทั้งในและนอกห้องเรียนต่อไป

(3) การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เป็นการเปลี่ยนรูปแบบวิธีการสอนแบบเดิมที่ผู้สอนบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนแล้วให้ผู้เรียนกลับไปทำการบ้านส่งผู้สอน เป็นผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) ครูผู้สอนจึงต้องศึกษาขั้นตอนการสอนเป็นอย่างดี และช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองโดยผ่านกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลแก่ผู้เรียนสูงสุด

(4) กิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้นที่นำมาใช้ควรเลือกสรรตามความเหมาะสมกับวัยและความรู้ของผู้เรียน กิจกรรมควรมีความหลากหลาย เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้สูงสุด

5.4.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) จากผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ช่วยส่งเสริมนักศึกษาที่มีความสามารถในกาพูดภาษาจีนสูงขึ้น จึงควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปปรับใช้ในรายวิชาอื่นๆ

(2) ควรศึกษาการพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นอื่นๆ

(3) ควรศึกษาผลการพัฒนาทักษะการพูดรูปแบบต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนที่หลากหลาย สามารถนำไปใช้ประกอบอาชีพในอนาคต และควรมีการศึกษาเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาจีนกับรูปแบบการสอนอื่นๆ เช่น การใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้ การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรม เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กฤษฎา กิจฉลอง. (2553). *ความคาดหวังและความพึงพอใจของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยศิลปากรที่มีต่อการซื้อสินค้าและบริการผ่านทางระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์*. [วิจัยศิลปศาสตรบัณฑิต] สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- กฤษณพงษ์ เลิศบารุงชัย. (2560). *เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม*. [ข้อความ]. touchpoint. <https://touchpoint.in.th/gamification/>
- เกียรติสุดา ศรีสุข. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัย*. เชียงใหม่: โรงพิมพ์ครองช่าง.
- คมสัน อินทเสน และคณะ. (2560). *ความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการขององค์การบริหารส่วนตำบลนาหว้า อำเภอภูเวียง จังหวัดขอนแก่น*. [การค้นคว้าอิสระ]. หลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชารัฐศาสตร์การปกครอง มหาวิทยาลัยมหาภูมิภุมาราชวิทยาลัย.
- คุณาพร มีเจริญ. (2563). *การพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาจีน ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นภาระงานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย มหาวิทยาลัยศิลปากร*. 13(2).
- แคทรินท์ ดูปอก และ ธนเสฏฐ์ โชติอนันต์คนกร. (2560). *โครงการพัฒนาศักยภาพด้านภาษาจีนของโรงแรมชาเทรียม เรซิเดนซ์ สาทร. (สหกิจศึกษา)*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม.
- จิราวรรณ ยิ้มปลื้ม และมนต์ ขอเจริญ.(ม.ป.ป). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการสื่อสารในองค์กรของสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ (ป.ป.ช.)*. [ออนไลน์]. <https://grad.dpu.ac.th/upload/content/files/%E0%B8%9B%E0%B8%B5%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%207%20%E0%B8%89%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%201/7-70.pdf>
- เจริญ ภูวิจิตร. (2564). *การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล*. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- จารุวรรณ กมลสินธุ์. (2548). *แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของพนักงานในเขตส่งเสริมอุตสาหกรรมนวนคร*. [วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต]. สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). *การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลนารี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- จุฬามาศ มีสุข และคณะ. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุภูพานารี. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ “ราชภัฏวิจัย ครั้งที่ 3”*, (น. 81-90). นครศรีธรรมราช : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- จอมพงศ์ มงคลวนิช. (2556). *การบริหารองค์การและบุคลากรทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ : วี.พริ้นท์.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). *เกมมิฟิเคชันเรียนเล่นให้เป็นเกม*. [ออนไลน์]. IPST LEARNING SPACE. <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>
- ชนิดา ยอดสาลี และ กาญจนา บุญสูง (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2. *วารสารวิชาการVeridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts) Home Archives 9(1)*: ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2555). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). เทพเนรมิตการพิมพ์ .
- ชำนาญ ด่านคำ. (2560). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สังคมเกมมิฟิเคชันออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้และการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ฐานิตา ลิ้มวงศ์ และยุพาภรณ์ แสงฤทธิ์. (2562). ห้องเรียนกลับด้าน: การเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21. *วารสารMahidol R2R e-Journal, 6(2)*. 10-11.
- ณัฐดา ธรรมเวช. (2564). การพัฒนาการเรียนรู้ เรื่องการสะท้อนของแสง โดยใช้โครงงานเป็นฐานของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*.
- ดลฤดี ไชยศิริ. (2563). *การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *Gamification เกมมิฟิเคชัน จูงใจคนด้วยกลไกเกม*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ซอลท์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ทัศนวรรณ งามณรงค์. (2013). *ห้องเรียนกลับด้าน*. [ออนไลน์]. gotoknow.
<https://www.gotoknow.org/posts/548870>
- ธนภณ ไชยชนะ. (2557). *การพัฒนาการเขียนพินอิน (สระลดรูป) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปรีณส์รอยแยลส์วิทยาลัย (รายงานผลการวิจัย)*. โรงเรียนปรีณส์รอยแยลส์วิทยาลัย.
- ธนาธิป เสือขำ. (2564). *การพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความภาษาไทยด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ดีอาร์-ทีเอ (DR-TA: Directed Reading-Thinking Activity) นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.4(12).*
- นครินทร์ สุกใส. (2561). *ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิเนเคชั่นที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต]. ค.ม. กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- นรรจ์ชาติ ฝืนเชียร. (2562). *มารู้จักกลยุทธ์ห้องเรียนพลิกกลับกันเถอะ. [ข้อความ]. true ปลุคปัญญา.*
<https://www.trueplookpanya.com/dhamma/content/77572>
- นริศรา คณานันท์. (2555). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องบทประยุกต์ความคงทน ในการเรียนรู้และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต]. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.*
- นันทวดี ทองอ่อน, และ มฤษฎ์ แก้วจินดา. (2561). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.12(2).*
- นินาท คณะนาม. (2563). *ทฤษฎี SMCR ของเบอร์โโล (Berio).*[ออนไลน์].
<https://www.gotoknow.org/posts/674697>.
- นิภา กุ้งษ์ศักดิ์. (2560). *ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเพื่อการสร้างสรรค์และความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 11(1). 55-66.*
- เนตรชนก วงศ์สุเทพ. (2561). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายแผนการเรียนศิลป์(ภาษาจีน)ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 18. [วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยบูรพา.*
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่10). สุวีริยาสาส์น.*
- เบญจพร สุกนธร และสมพงษ์ จิตระดับ. (2563). *แนวทางการใช้ห้องเรียนกลับด้านในการเรียนการสอนวิชาเคมี สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ. วารสารวิจัย มข.(ฉบับบัณฑิตศึกษา) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 8(1), 13-23.*

บรรณานุกรม (ต่อ)

- เบญจภาคี จงหมื่นไวย์และคณะ(2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. *วารสารวิชาการ“การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ”*. 4(2).
- ประนอม เมตดาวาสี. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ และเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องระบบจำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ4MAT. *วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร*.3(5).
- ประภาวรณ ตรีกุลเกษมสุข. (2559). การประยุกต์ใช้รูปแบบการเล่นวิดีโอเกมในการเรียนการสอนที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. ใน *การประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 7*. (น. 180-192). สงขลา : มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ปราการ กองแก้ว. (2546). *การเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดของผู้ผลิตสุษภัณฑ์รายใหญ่:กรณีศึกษาเฉพาะในเขตกรุงเทพมหานคร*. [วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต] สาขาวิชาบริหารธุรกิจ, บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ปราณี กุลละวณิชย์. (2550). *ข้อมูลพื้นฐานการจัดการเรียนสอนและความต้องการภาษาต่างประเทศในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราณี ประวิษพรหามณ์ และคณะ. (2556). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของคณาจารย์บุคลากรคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*.รายงานการวิจัยคณะศิลปศาสตร์. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ปริยานุช หน่อท้าว. (2560). *แรงจูงใจ*. [ออนไลน์].
https://secretaryscience.mju.ac.th/government/25570522101243_science_secretary/Doc_25600703115538_119338.pdf
- ปางลีลา บูรพาพิชิตภักย์. (2559). *The Flipped Classroom to Learning and teaching in Thailand*. [ออนไลน์]. <https://www.academia.edu>.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน (2542). ราชบัณฑิตยสถาน.
- พรพิศ เกื่อนมณเฑียร. (2542). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน*.กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พรสวัสดิ์ ศิริศาดนันท์. (2555). *ภาวะผู้นำทางการศึกษา*. จันทบุรี : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2545). *การสร้างและการพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์*. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชฎา บุตรยะถาวร. (2558). *ผลการสอนของวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยกันเรียนออนไลน์กับวิธีการสอนแบบสืบเสาะ เรื่อง ระบบไหลเวียนเลือด*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิชญา โชคพล. (2558). *การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2547). *ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: เข้าออฟเคอร์มีส์.
- พิมพ์พร บังวัด และ จิระพร ชะโน. (2564). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสารประกอบสื่อประสม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*.4(10). 92-100.
- พิศพงษ์ นาคภู. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแอปพลิเคชันสำหรับเรียนรู้ผ่านวิดีโอที่ค้นแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Edpuzzle)*. *วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*. 13(37). 151-160.
- เพลินพิศ วิบูลย์กุล. (2558). *แรงจูงใจ Motives การจูงใจ Motivation*. สถาบันพัฒนาข้าราชการกรุงเทพ <http://www.bangkok.go.th/training/page/sub/5280/BookBriefing/0/info/12876>.
- พลสุข สังข์รุ่ง. (2550). *มนุษย์สัมพันธ์ในองค์กร*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: พี เคอินเตอร์ ปรีนท์.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). *Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม*. [ออนไลน์]. <http://sipaedumarket.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม>.
- มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. (2561). *ศิลปศาสตรบัณฑิต หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ*. [ออนไลน์]. <https://arts.dpu.ac.th/th/course/chinese.html>
- มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. (2561). *ศิลปศาสตรบัณฑิต หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ*. [ออนไลน์]. <https://arts.dpu.ac.th/th/course/chinese.html>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2556). *การพัฒนาเครื่องมือวัดด้านเจตพิสัยและทักษะพิสัย*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- รัตนศักดิ์ ยี่สารพัฒน์. (2551). *ความพึงพอใจของครูวีรเอนต่อการจัดการขยะมูลฝอยของเทศบาลตำบลนาคู อำเภอนาคูจังหวัดกาฬสินธุ์*. [การค้นคว้าอิสระ]. วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารจัดการสิ่งแวดล้อม, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรากร แซ่พูน และคณะ. (2560). การศึกษาสภาพและปัญหาการเรียนการสอนภาษาจีนของโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดยะลา. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 12 (ฉบับพิเศษ). 128.
- วรางคณา เค้าอัน. (2560). *การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานการเรียนรู้*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วรางคณา แสงธิป . (2564). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วันเฉลิม อุดมทวี. (2556). *การพัฒนาความสามารถการคิดเชิงบูรณาการและ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทาง*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 37(1).
- วิกิมีเดีย (2565). *แรงจูงใจ*. [ออนไลน์]. <https://th.wikipedia.org/wiki/แรงจูงใจ>.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิชัย วงศ์สุวรรณ. (2559). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบบรรยายร่วมกับเทคนิคกราฟฟิกและสารสนเทศร่วมสมัย ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ รายวิชา ส 32102 เศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัยสมบูรณ์กุลกันยา จังหวัดสงขลา*. *วารสารวิชาและพัฒนาลักษณ์*, 6(2).
- ศรินยา วงษ์ช่างหล่อและคณะ. (2561). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบในการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนศรีวิทยา จังหวัดชุมพร*. *การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ครั้งที่ 8*.
- ศุภรัตน์ เทพบุรี. (2561). *ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการพูด*. [ข้อความ]. Google Sites. <https://sites.google.com/site/thaipkct2018/khwam-ru-phun-than-keiyw-kabkar-phud>

- ศุภเศรษฐ์ พึ่งบัว. (2562). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์วิชาอินเทอร์เน็ตด้วยแอปพลิเคชัน Google classroom สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2560). การวัดผลการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). ประสานการพิมพ์.
- สหไทย ไชยพันธุ์ ศศ.ม. (2555). แนวคิดทฤษฎีการพูดสื่อสารในสังคม. วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์. 4(3). 144.
- สไบทิพย์ จันทร์หอม. (2560). การพัฒนาหลักสูตรรายวิชาการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับอาชีพช่างยนต์ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ. ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สัมมา ธนนิธย์. (2556). หลัก ทฤษฎี และปฏิบัติการบริหารการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : พิมพ์ดีจำกัด.
- สุชาติ ปิติพร. (2559). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ ในวิชาภาษาไทย(สาระที่ 5 วรรณคดีวรรณกรรม) โดยใช้กระบวนการกลุ่ม. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สุทธิวรรณ ไพร์ศักดิ์โสภณ. (2557). การสร้างเครื่องมือวัดผลทางการเรียน. [ออนไลน์].
<http://www.mathayom9.go.th/nitad/analyze/achiev-1.pdf>.
- สุธีรา งามเกียรติทรัพย์. (2560). การสร้างบรรยากาศในการเรียนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์. วารสาร นิตยสารเสียงธรรมจากมหายาน. 7(1). 26-27.
- สุภาภรณ์ อาษาสร้อย. (2540). ศึกษาแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ 5 รูปแบบ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต]. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2559). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุริพร ไตรจันทร์. (2557). สภาพปัญหาการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยยุคปัจจุบันของนักเรียนระดับอาชีวศึกษา. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยปทุมธานี, 6(2). 195-199.
- สุวิมล มธูรส. (2564). การจัดการศึกษาในระบบออนไลน์ในยุค NEW NORMAL COVID-19. วารสารรัชต์ภาคย์, 15(40), 35.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2558). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัยฉบับราชบัณฑิตยสภา. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติจีน. (2022). ความแข็งแกร่งที่ครอบคลุมได้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและอิทธิพลระหว่างประเทศได้รับการปรับปรุงอย่างมีนัยสำคัญ - รายงานชุดที่สิบสามเกี่ยวกับความสำเร็จในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมตั้งแต่การประชุมสภาแห่งชาติครั้งที่ 18 ของพรรคคอมมิวนิสต์จีน. สำนักงานสถิติแห่งชาติจีน.
http://www.stats.gov.cn/tjsj/sjjd/202209/t20220930_1888880.html

- อรทัย จันใด. (2553). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากลนคร.[วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อนันต์ จันท์กรวี. (2514). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์กับความคิดแบบสอบสวนและความถนัดทางการเรียน. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. กรุงเทพฯ:วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร.
- อารี พันธุ์ณี. (2545). จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน. ไยใหม่.
- อิศรา ก้านจักร. (2559). พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). ขอนแก่น: คลังนานาวิทยา.
- Alfares, N. (2017) Benefits and Difficulties of Learning in Group Work in EFL Classes in Saudi Arabia. *English Language Teaching* 10(7).
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing , A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives, Complete Edition*. Longman.
- Arunsirot, N. (2018). A STUDY OF COOPERATIVE LEARNING APPROACH IN EFL CLASSROOM. *JOURNAL OF EDUCATION NARESUAN UNIVERSITY*. 23, 2 (Oct. 2018), 13–28.
https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/137138
- Atkinson, J.W. (1964). *An Introduction to Motivation*. New York :American Book Company.
- Banfield, J., & Wilkerson, B. (2014). Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research (CIER)*, 7(4), 291-298.
- Barkley, E. F. (2010). *Student engagement techniques: A handbook for college faculty*. Jossey-Bass.
- Bashirath, M. (2011). Factor Effecting Students’ English Speaking Skills. *British Journal of Arts and Social Sciences*, 2(1).
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Bloom,et al. (1976). *Adult child discourse: developmental interaction between information processing and linguistic knowledge*. n.p.

- Brainfitstudio. (2020). *Motivation สำคัญอย่างไร?* [online].
<https://www.brainfit.co.th/th/blog-th/motivation>.
- Bussaba Mahachai. (2019). *Flipped Classroom หรือห้องเรียนกลับด้าน*. [online]. inskru.com.
<https://inskru.com/idea/-M9ldqlN6BHeX4zD98wZ>
- Caixia, W., & Guangran L, (2013). Analysis of Flipped Classroom Optimizing Secondary Vocational Classroom Teaching. *Vocational & Technical Education Forum*, 19(6), 41-44.
- Carroll, B.J. (1982). COMMUNICATIVE LANGUAGE TESTS: TASKS, ENABLING SKILLS, FORMATS, AND MEASUREMENT CRITERIA. *world language English*, 2(1).
<https://doi.org/10.1111/j.1467-971X.1982.tb00517.x>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. (MindTrek '11): New York : ACM
- Dörnyei, Z.& Kubanyiova, M. (2014). *Motivating Learners, Motivating Teachers: Building vision in the language classroom*. Cambridge (UK): Cambridge University Press.
- Enayati, B. (2018). The Effects of Lexical Chunks Teaching on EFL Intermediate. Learners' Speaking Fluency. *International Journal of Instruction*, 11(3), 179-192.
- Frank Bettger. (2017). *คุณลักษณะที่ช่วยให้พ้นจากความล้มเหลว*. [message].www.pattanakit.net
- Fredricks, J. A., et al. (2004). School Engagement: Potential of the Concept,State of the Evidence. *Review of Educational Research Spring 2004*, 74(1), 59-109.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). Educational research: An introduction, 6th ed. *Longman Publishing*.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education*.New York: McGraw-hill book.
- Harris, David P. (1990). *Testing English as a second language*. New York: McGraw-Hill book.
- Hilsdon, J. (1991). Validity evidence in a university group oral test. *sage journals*,23(4).
<https://doi.org/10.1191/0265532206lt336oa>
- Hilton, H. (2008). The link between vocabulary knowledge and spoken L2 fluency. *Language Learning Journal*, 36(2). 153-154.

- Hoffman, L. (2015). *Longitudinal analysis: Modeling within-person fluctuation and change*. Routledge/Taylor & Francis Group.
- Hornby, A. F. (2000). *Advance learner's dictionary*. (6th ed.). London, Eoglaod: Oxfird University.
- Hsin-Yuan Huang W., & Soman D. A. (2013). *Practitioner's Guide to Gamification of education*. Toronto: Rotman school of management.
- Huang, B. & Hew, K. F. (2018). Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activity completion and quality of artifacts. *Computers & Education. Computers & Education, 125*, 254-272.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.018>.
- Huang, S.C., et al. (2019). When individual goal pursuit turns competitive: How we sabotage and coast. *Journal of Personality and Social Psychology, 117*(3), 605-620.
<https://doi.org/10.1037/pspi0000170>
- Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. Toronto: Rotman School of Management University of Toronto.
- Hwang, G. J., & Fu, Q. K. (2018). *Trends in the Research Design and Application of Mobile Language Learning: A Review of 2007-2016 Publications in Selected SSCI Journals*. *Interactive Learning Environments, 27*, 567-581.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1486861>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kapp, K., Blair, L. & Mesch, R. (2014). *The gamification of learning and instruction fieldbook idea into practice*. San Francisco, CA: Wiley.
- Khusnia, A. N. (2017). Politeness Strategies in EFL Classroom: Building Positive Values in Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 109. 4th Asia Pacific Education Conference (AECON 2017)*. 32-34.
- Kotsopa, L. (2004). *The development of an English teaching model based on the application of the cooperative integrated reading and composition and the communicative approach*. [Master's Thesis]. Udon Thani: Udon Thani Rajabhat University.

- Letrud K. (2012). A rebuttal of NTL Institute's learning pyramid. *Education*, 133(1). 117-124.
- Lewis, M. (2000). Learning in the lexical approach. In M. Lewis (Ed.), *Teaching collocation. Further developments in the lexical approach. Language Teaching Publications*. 4(4).
- Li, H. (2017). *Feasibility research on the teaching mode of gamification flipped classroom in teaching Chinese as a foreign language*. [Master's thesis]. Heilongjiang University.
- Lin, H. & Wang, Q. (2005). Journal of Chinese language and computer. *Mandarin rhythm: An Acoustic Study*, 17, 127-140.
- Lin, S.F. (2021). *China-Thailand Economic and Trade Relations in Perspectives of Thai Students Studying in China*. Foreign Language Office of the Lower House of the Chinese National Assembly.
<http://th.mofcom.gov.cn/article/zhengwen/wenzi/202110/20211003211926.shtml>
- Liu, E., et al. (2012). The dynamics of motivation and learning strategy in a creativity-supporting learning environment in higher education. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 11(1). 172-178.
- Long T., Logan J., & Waugh M. (2016). Students' perceptions of the value of using videos as a pre-class learning experience in the flipped classroom. *TechTrends*, 60(3). 245-252. <https://doi.org/10.1007/s11528-016-0045-4>
- Luksaneeyanawin, S. (1983). *Intonation in Thai*. [Doctoral dissertation]. University of Edinburgh.
- Ma, H.H. (2019). *The Development of Chinese Speaking Skills of Chinese Language Program Students, Faculty of Humanities and Social Sciences Maha Sarakham Rajabhat University using role-playing activities*. [Master's Thesis]. Rajabhat Maha Sarakham University.
- Marczewski, A. (2017). The ethics of gamification. *XRDS*, 24(1). 56-59.
https://www.researchgate.net/publication/319855897_The_ethics_of_gamification
- Maslow, A.H. (1970). *Motivation and Personality*. 2nd ed. New York:Harper and Row.
- Matsumoto, T. (2016). *Motivation Strategy Using Gamification*. *Creative Education*. 7. 1480-1485.

- Ma, X.X. (2013). An analysis of the errors of chinese pronunciation in Thailand's college students. *Modern Chinese*, 3, 160.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. [online]. academia.edu.
- Meesat, P. (2015). *Somatically-Enhanced Approach (SEA) in intensive Thai Course for Academic Purposes*. [Doctoral dissertation]. University of Canberra.
- Mora P. (2016). Show it! The five roles of videos during a flipped teaching process. [Conference session]. *9th Annual international conference of education, research and innovation (iCERi), Seville, Spain, November 14–16, 2016*, 3187–3192.
- Nuansri, A. (2015). The Communicative Approach for Learning Chinese with the Total Physical Response (TPR) Method for the Grade 4 Students of Way Khu-yang. Kampheng phet Primary Education Area Office 1. *Panyapiwat Journal*, 1, 149-159.
- Oller, J. W. (1979). *Language Test at School: A Pragmatic Approach*. Longman.
- Oradee, T. (2012). Developing Speaking Skills Using Three Communicative Activities (Discussion, Problem-Solving, and Role-Playing). *International Journal of Social Science and Humanity*, 2(6), 533–535. <https://doi.org/10.7763/ijssh.2012.v2.164>
- Pérez, N. (2016). Effects of Tasks on Spoken Interaction and Motivation in English Language. n.p. *Gist Education and Learning Research Journal*. ISSN 1692-5777. No.13. 34-55.
- Reng, S.J. (2018). *Application of Game Teaching Method in Thailand's Junior High School in Chinese Teaching*. [Master's thesis]. Yunnan University.
- Renslow, S. (2015). *Let's collaborate about cooperative learning*. *Journal on Best Teaching Practices*, 2(1), 17-20.
- Sabahattin Yeşilçınar. (2019). Using the Flipped Classroom to Enhance Adult EFL Learners' Speaking Skills. *PASAA: A Journal of Language Teaching and Learning*. Vol.58. 207-208.
- Saisunee, J. (2011). *Speaking Teaching / Learning*. [message]. Google Sites. <https://sites.google.com/site/saisunee006/speaking-teaching-learning>
- Strayer, J. F. (2012). How Learning in an Inverted Classroom Influences Cooperation, Innovation and Task Orientation. *Learning Environments Research*, 15, 171-193. <http://dx.doi.org/10.1007/s10984-012-9108-4>

- Streck, Horst. (2013). *Yet Another Introduction to Gamification*. [online].
<http://gamification.com/gamification-blog-posts/yes-another-introduction-to-gamification/> 196
- Taylor, A. (1986). *Communicating*. Fourth edition. Prentice Hall International.
- Topîrceanu, A. (2017). Gamified learning: A role-playing approach to increase student in-class motivation. *Procedia Computer Science*, 112, 41-50.
- 203 Media Group. (2021). *What Gamification Is Not*.
<https://goama.com/what-gamification-is-not/>
- Wang L.Q. (2021). Enhancing Ability on Chinese Communication through Literature-Based Learning with Think Pair Share Techniques for Mattahayomsuksa 4 Students. *Journal of Interdisciplinary Innovation Review*. 6(1). 35-36.
- Mr. fab global history wiki. (n.d.) What is Flipping the Classroom and How Does It Work?
<http://fabianojsmartdesign.weebly.com/tools-that-support-flipping-the-classroom.html>
- Wolff, Jane. (2012). *The Gamification of Education and Cognitive, Social, and Emotional Learning Benefits*. [online]. [http:// www.emergingedtech.com/2012/ 06/the-gamification-of-education-and-cognitive-social-and-emotional-learning-benefits/](http://www.emergingedtech.com/2012/06/the-gamification-of-education-and-cognitive-social-and-emotional-learning-benefits/)
- Zeng, Z. (2012). Features, practice and problems of flipped teaching. *China Educational Technology*, 32(7), 114-117.
- Zhang, X.H. (2022). *China remains the engine of the global economy - foreign experts and scholars are optimistic about China's economic development prospects*. People Daily. http://www.gov.cn/xinwen/2022-03/02/content_5676376.htm
- Zhang J., Wang Y., & Zhang B. (2012). Introducing a new teaching model: Flipped classroom. *Journal of Distance Education*, 30(4), p. 48.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

- | | |
|--------------|-----------------------------------|
| 1. ชื่อ-สกุล | อาจารย์ ดร. Wang Daoming |
| ตำแหน่ง | นักวิจัย |
| สถานที่ทำงาน | มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต |
| 2. ชื่อ-สกุล | อาจารย์จรรยา วาณิชวิริยะ |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ประจำหลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ |
| สถานที่ทำงาน | มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต |
| 3. ชื่อ-สกุล | อาจารย์ ดร. ณพล ม่วงงาม |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ประจำหลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ |
| สถานที่ทำงาน | มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต |

ภาคผนวก ข
แผนการจัดการเรียนการพูดภาษาจีน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง : 今年冬天变冷了 ปีนี้อากาศหนาวขึ้น

ระดับ: ปริญญาตรี

ครูผู้สอน : ZHU YULIN

เวลา : 3 ชั่วโมง

วิชา : ภาษาจีน 3

ปีการศึกษา : 2565

1. สาระสำคัญ

การรู้สภาพอากาศเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก สภาพอากาศมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับกิจกรรมของมนุษย์ และยังเศรษฐกิจสังคมพัฒนามากขึ้น ก็ยิ่งจำเป็นต้องเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศมากขึ้น การรู้สภาพอากาศไม่เพียงเพิ่มพูนความรู้ แต่ยังเข้าใจสามัญสำนึกของชีวิตมากขึ้นด้วย การเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศสามารถปกป้องธรรมชาติ และหลีกเลี่ยงการสูญเสียชีวิตและทรัพย์สินได้ “今年冬天变冷了” เป็นรูปแบบประโยคสนทนาที่กล่าวถึง “การพูดคุยถึงอากาศในปีนี้” ซึ่งเป็นประโยคที่นักศึกษาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และยังสามารถเพิ่มเติมคำศัพท์ใหม่ๆ ลงไปในประโยคสนทนาได้ เมื่อนักศึกษาได้คำศัพท์เหล่านั้น ก็สามารถแปลความหมายว่าประโยคนั้นแสดงถึงการแนะนำตัว และสามารถพูดสนทนากับเจ้าของภาษาได้อย่างถูกต้องตามหลักโครงสร้างประโยค และหลักไวยากรณ์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- (1) นักศึกษาสามารถพูดภาษาจีนในสถานการณ์เกี่ยวกับการพูดคุยถึงอากาศได้
- (2) นักศึกษาสามารถนำความรู้ใช้ในชีวิตประจำวันได้ รวมทั้งการพูดคุยถึงอากาศกับคนอื่น

3. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ วลี และประโยค

คำศัพท์:

特别(พิเศษ)	北方(ภาคเหนือ)	南方(ภาคใต้)	下雪/雪(หิมะตก/หิมะ)
气温(อุณหภูมิ)	低(ต่ำ)	零下(ติดลบ)	下雨/雨(ฝนตก/ฝน)
场(รอบ)	度(องศา)	左右(ประมาณ)	老人(ผู้สูงอายุ)
寒冷(หนาว)	年(ปี)	突然(กะทันหัน)	专家(ผู้เชี่ยวชาญ)
地球(โลก)	暖(อบอุ่น)	气候(ภูมิอากาศ)	正常(ภูมิอากาศ)
季节(ฤดูกาล)	锻炼(ออกกำลังกาย)	注意(ระวัง)	差不多(เกือบ)

บทสนทนา:

สถานการณ์ที่ 1

李一民：现在天气冷了，大家要注意身体，别感冒了。

หลี่เหย่หมิน: ตอนนี้อากาศหนาว ทุกคนดูแลสุขภาพ อย่าให้เป็นหวัด
 林娜: 老师, 阿明又感冒了, 我觉得他还没习惯北京的气候。
 หลินน่าน่า: ครู อาหมิงเป็นหวัดอีกแล้ว ฉันคิดว่าเขายังไม่ชินกับสภาพอากาศของปักกิ่ง
 李一民: 他现在怎么样了?
 หลี่เหย่หมิน: ตอนนี้เขาเป็นอย่างไรบ้าง?
 林娜: 他现在好点儿了。
 หลินน่าน่า: ตอนนี้เขาดีขึ้นแล้วค่ะ
 李一民: 你们怎么样?
 หลี่เหย่หมิน: พวกเธอเป็นอย่างไรบ้าง?
 学生们: 还可以。
 นักศึกษา: ยังโอเคอยู่ค่ะ
 林娜: 以前我爱感冒。现在常常锻炼, 不爱感冒了。
 หลินน่าน่า: เมื่อก่อนฉันเป็นหวัดบ่อย ตอนนี้ฉันออกกำลังกายเป็นประจำ ก็ไม่ค่อยเป็นหวัดอีก
 李一民: 出门的时候多穿点儿衣服, 平时多吃水果, 多喝水。
 หลี่เหย่หมิน: ใส่เสื้อผ้าให้มากขึ้นเมื่อออกไปข้างนอก กินผลไม้และดื่มน้ำให้มากขึ้น
 学生们: 谢谢老师!
 นักศึกษา: ขอขอบคุณค่ะ ครู

สถานการณ์ที่ 2

山田: 阿明, 最近泰国天气怎么样?
 ซานเถียน: อาหมิง ช่วงนี้อากาศที่ไทยเป็นอย่างไร
 阿明: 一般这个季节我们那儿不常下雨, 可是最近也下了两场大雨。
 อาหมิง: ปกติแล้วบ้านเราช่วงนี้ฝนจะตกไม่บ่อยนัก แต่ล่าสุดมีฝนตกหนักถึง 2 ครั้ง
 山田: 冷吗?
 ซานเถียน: หนาวไหม
 阿明: 听妈妈说, 今年很冷, 很多人都穿棉衣了。
 อาหมิง: ได้ยินจากแม่ว่าปีนี้หนาวมาก คนใส่เสื้อกันหนาวกันเยอะ
 山田: 是吗? 以前也是这样吗?
 ซานเถียน: หรือคะ? เมื่อก่อนเป็นแบบนี้ไหม?
 阿明: 不是这样, 以前这个季节不冷也不热, 是最舒服的时候, 今年很不正常。
 อาหมิง: ไม่สิ ฤดูกาลนี้ไม่เคยหนาวหรือร้อนเลย และมันเป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุด แต่ปีนี้ผิด

ปกติมาก

4. สื่อการเรียนรู้

(1) สื่อวีดิทัศน์ 今年冬天变冷了(ปีนี้อากาศหนาวขึ้น)



- (2) บทเรียนจาก Elementary Comprehensive Course I
- (3) ใบความรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 今年冬天变冷了(ปีนี้อากาศหนาวขึ้น)
- (4) แบบฝึกพูดสภาพอากาศ
- (5) แต้มสะสม เหรียญตรายศ

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

5.1 ขั้นการเตรียมบทเรียน ผู้สอนอัปโหลดบทเรียนออนไลน์ วิดีทัศน์ และสื่อการเรียนรู้ต่างๆ เข้า Google classroom โดยให้ Link เข้า Googles classroom และ เปิดกลุ่ม Chat

5.2 นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน Google Classroom ในบทเรียนจะประกอบด้วยด้วยบทสนทนา คำศัพท์ วลี และรูปประโยคที่ใช้ในสถานการณ์เกี่ยวกับการพูดคุยถึงอากาศ โดยนำเสนอทั้งรูปแบบใบความรู้ และวิดีโอ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

- (1) ผู้สอนให้นักศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองจากวิดีโอเรื่อง “今年冬天变冷了”
- (2) นักศึกษาฝึกฝนจากสื่อวิดีโอในหน่วยการเรียนรู้จากสถานการณ์ “ปีนี้อากาศหนาวขึ้น” ด้วยตนเอง

(3) นักศึกษาแสดงความคิดเห็นผ่านกลุ่ม Chat โดยร่วมกันตอบคำถามต่อไปนี้

- (3.1) จากวิดีโอ นักศึกษาคิดว่าเขากำลังพูดถึงเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร
- (3.2) นักศึกษาได้คำศัพท์/ประโยคใหม่อะไรบ้าง ยกตัวอย่าง 3 คำศัพท์ + 1 ประโยค

5.3 ขั้นร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน มีขั้นตอน ดังนี้

- (1) ขั้นเข้าสู่บทเรียน
 - (1.1) ผู้สอนกับนักศึกษาทักทายกันด้วยเป็นภาษาจีน
同学们好= สวัสดีนักศึกษาทุกคน
老师好= สวัสดีอาจารย์
 - (1.2) ผู้สอนทบทวนคำศัพท์และประโยคสนทนาจากครั้งก่อนและจากบทเรียนที่นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน

(2) ขั้นปฏิบัติ หรือทำกิจกรรมในชั้นเรียน

- (2.1) ผู้สอนให้นักศึกษาจับคู่ร่วมกันบันทึกคำศัพท์/ประโยคจากวิดีโอและช่วยกันฝึกพูด คำศัพท์/ประโยค
- (2.2) ผู้สอนให้นักศึกษาอ่านคำศัพท์ ประโยคภาษาจีนทีละคนจนหมดเนื้อหาที่ได้บันทึกไว้
- (2.3) ผู้สอนอ่านออกเสียงตามเนื้อหาจากวิดีโอให้นักศึกษาอ่านออกเสียงตามผู้สอนแจกใบความรู้และอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้เนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์
- (2.4) นักศึกษาจับคู่และให้นักศึกษาฝึกพูด 5 นาทีจากนั้นให้สนทนาเกี่ยวกับ “ปีนี้อากาศหนาวขึ้น” ตามสถานการณ์ที่สร้างขึ้นด้วยตนเองนักศึกษาเริ่มสนทนาและมีผลคะแนนผ่านตามเกณฑ์ในแต่ละ

ข้อประเมิน ผู้เรียนจะได้รับแต้มสะสม นักศึกษาจะเริ่มที่บันไดขั้นแรก นักศึกษาคู่ที่ได้แต้มสะสมจำนวนมากที่สุดจะได้รับเหรียญตรายศ 1 ตัว

(2.5) เมื่อได้ผู้ชนะในแต่ละคู่ให้นักศึกษาสลับคู่และแข่งขันในรอบที่ 2 โดยคู่ที่จับต้องไม่ใช่คู่เดิมในรอบแรก หากคู่ใดได้เหรียญตรายศมากที่สุด จะเลื่อนระดับบันไดของผู้เรียนเป็นระดับที่ 2

(3) ขั้นสรุป

(3.1) นักศึกษากับผู้สอนร่วมกันสรุปเนื้อหา คำศัพท์ วลี ประโยคที่ใช้ในวันนี้

(3.2) ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันชี้ปัญหาของการพูด (Feedback & Correction)

และแนวทางปรับปรุงให้ดีขึ้น

ภาคผนวก ค

แบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน

แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน

คำชี้แจง:

แบบประเมินฉบับนี้จัดทำเพื่อใช้ประเมินคุณภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบ เพื่อนำข้อเสนอแนะไปปรับแก้ไขให้

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน มีจำนวน 6 สถานการณ์
2. ให้นักศึกษาแต่งประโยคสนทนาให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยวิธีการทดสอบจะใช้วิธีการจับฉลาก และให้นักศึกษาแสดงบทบาทกับเพื่อน ตามสถานการณ์ที่กำหนดให้

ข้อ	รายการประเมิน
1	สถานการณ์ ถามเพื่อนคนจีนว่าช่วงนี้อากาศของประเทศจีนเป็นอย่างไร?
2	สถานการณ์ เล่าเรื่องเกี่ยวกับแม่ได้ส่งของขวัญมาให้ผมในวันขอบคุณพระเจ้า
3	สถานการณ์ ชวนเพื่อนพูดคุยวิถีชีวิตของชาวจีน
4	สถานการณ์ ชวนเพื่อนไปทำกิจกรรมต่างๆในวันคริสต์มาส
5	สถานการณ์ นัดกับเพื่อนว่าให้มาฝึกไท่เก๊กตอนหกโมงเช้า
6	สถานการณ์ ปรึกษากับเพื่อนว่าที่ประเทศจีนทำบัตรธนาคารทำอย่างไร?

Taylor (1986) กล่าวว่า ความสามารถในการพูดประกอบด้วย 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

(1) ความคล่องแคล่ว การใช้ภาษามีจังหวะและความเร็วของการพูดเป็นธรรมชาติ มีความสัมพันธ์ของข้อความ

(2) ความถูกต้อง สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้อง

(3) ด้านขอบเขต ในการดำเนินการพูดสนทนา มีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหรือหัวข้อสนทนา

(4) การออกเสียง การออกเสียงหลักของการออกเสียงภาษานั้น มีจังหวะ (rhythm) ในการพูด มีการควบคุมการออกเสียงหนักเบา (stress) มีการใช้เสียงสูงเสียงต่ำ (intonation) ในภาษานั้น

Harris (1990) ให้เกณฑ์การประเมินความสามารถในการพูด ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

(1) การออกเสียง (Pronunciation)

(2) ไวยากรณ์ (Grammar)

(3) คำศัพท์ (Vocabulary)

(4) ความคล่องแคล่วของการใช้ภาษา (Fluency)

(5) ความเข้าใจ (Comprehension)

แบบวัดความสามารถในการพูดภาษาจีน มีเกณฑ์การประเมินโดยดัดแปลงจาก

Taylor (1986) และ Harris (1990) ดังนี้

การประเมิน	คะแนน	ระดับความสามารถ
ความคล่องแคล่ว (FLUENCY)	4	พูดเป็นธรรมชาติ มีความราบรื่น สามารถเข้าใจได้ง่ายและใกล้เคียงกับเจ้าของภาษา
	3	พูดค่อนข้างเป็นธรรมชาติ มีความราบรื่น สามารถเข้าใจได้
	2	พูดเป็นธรรมชาติเล็กน้อย หยุดชะงักและติดขัดบางครั้ง
	1	พูดไม่เป็นธรรมชาติ ไม่สามารถพูดได้ต่อเนื่อง
ความเข้าใจ (COMPREHENSION)	4	ออกเสียงได้เป็นที่เข้าใจทุกคำ/ทุกวลี
	3	ออกเสียงได้เป็นที่เข้าใจเกือบทุกคำ/ทุกวลี
	2	ออกเสียงได้เป็นที่เข้าใจในบางคำ/วลี
	1	ออกเสียงได้เป็นที่เข้าใจน้อยมาก
ความถูกต้อง (ACCURACY)	4	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องทั้งหมด
	3	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องเกือบทั้งหมด
	2	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องน้อย
	1	สามารถใช้ไวยากรณ์และเลือกใช้คำศัพท์ได้ถูกต้องน้อยมาก
ด้านขอบเขต (SCOPE)	4	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องทั้งหมด
	3	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องเกือบทั้งหมด
	2	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องได้น้อย
	1	การพูดมีเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องได้น้อยมาก

ภาคผนวก ง
แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

คำชี้แจง:

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนก่อนและหลังเรียนใช้ชุดเดียวกัน แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีจำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน (ใช้เวลาสอบ 60 นาที)
2. ให้นักศึกษาเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด โดยทำเครื่องหมาย ✓ เพียงข้อเดียวและตอบลงในกระดาษคำตอบ

ข้อสอบปรนัย (ข้อที่ 1-30, ข้อละ 1 คะแนน รวมทั้งหมด 30 คะแนน)

1. 下面哪个选项跟气温无关?

(ตัวเลือกใดต่อไปนี้ไม่เกี่ยวข้องกับอุณหภูมิ?)

- A 低 B 寒冷 C 左右 D 暖

2. “深色” 的反义词是哪个?

(คำตรงข้ามของ "สีเข้ม" คือข้อใด?)

- A 绿色 B 蓝色 C 红色 D 浅色

3. 你要给妈妈寄圣诞节礼物, 应该去哪里寄?

(คุณต้องการส่งของขวัญคริสต์มาสให้แม่ คุณควรไปจัดส่งที่ไหน?)

- A 大使馆 B 邮局 C 晚会 D 书店

4. 办银行卡不需要带的东西是什么?

(สิ่งที่คุณไม่ต้องนำมาเพื่อสมัครบัตรธนาคารคือสิ่งใด?)

- A 学生证 B 钱 C 护照 D 信用卡



5. 图中的小孩正在干什么?

(เด็กในรูปกำลังทำอะไร?)

- A 跳舞 B 散步 C 听音乐 D 打太极拳

6. “你们家过圣诞节的时候会做什么?” 选出可以回答提问的选项?

(“ครอบครัวของคุณจะทำอะไรในวันคริสต์มาส” เลือกตัวเลือกเพื่อตอบคำถาม?)

- A 我和家人要去吃饺子, 放鞭炮 B 我和朋友去教堂参加活动
C 我和家人一起吃粽子, 赛龙舟 D 我和朋友一起吃月饼, 赏月

7. “要是不放假, 我就不能去旅游了” 选出一个适合这个答案的提问?

(“ถ้าไม่มีวันหยุด ก็เที่ยวไม่ได้” เลือกคำถามที่ตรงกับคำตอบนี้?)

- A 要是不放假呢? B 最近天气怎么样?
C 你给家人买礼物了吗? D 他现在怎么样?

8. 圣诞节举办的活动不包括什么?

(อะไรที่ไม่รวมอยู่ในกิจกรรมที่จัดขึ้นในวันคริสต์มาส?)

- A 唱歌 B 跳舞 C 聊天儿 D 植树

9. 下面选项中哪个对身体不好的坏习惯?

(ตัวเลือกใดต่อไปนี้เป็นความเคยชินที่ไม่ดีต่อสุขภาพ?)

- A 早睡早起 B 晚睡晚起 C 散步 D 打太极

10. 人民币的单位是?

(หน่วยเงินหยวนคืออะไร?)

- A 铢 B 美元 C 欧元 D 元



11. 这是中国著名的什么景点?

(จุดชมวิงที่มีชื่อเสียงของจีนแห่งนี้คืออะไร?)

- A 故宫 B 天坛 C 圆明园 D 万里长城

12. “好机会/是/练习/汉语/的/这”连词成句正确的是?

(“好机会/是/练习/汉语/的/这”ตัวเลือกไหนเป็นการเชื่อมคำเป็นประโยคที่ถูกต้อง?)

- A 练习汉语这是的好机会 B 这是练习汉语的好机会
C 好机会这是练习汉语的 D 练习汉语的好机会这是

13. 崔浩生病住院了, 他老师和朋友没让他做什么?

(ซูโฮป่วยและเข้าโรงพยาบาล ครูและเพื่อนของเขาไม่ได้ให้เขาทำอะไร?)

- A 好好休息 B 听听音乐 C 看看书 D 跑跑步



14. 这栋大楼是什么颜色?

(อาคารนี้เป็นสีอะไร?)

- A 绿色 B 白色 C 灰色 D 红色

15. “差不多/我/听懂/都能”连词成句正确的是?

(“差不多/我/听懂/都能”ตัวเลือกไหนเป็นการเชื่อมคำเป็นประโยคที่ถูกต้อง?)

- A 我都能听懂差不多 B 差不多我都能听懂
C 我差不多都能听懂 D 我都能差不多听懂

16. 睡觉前问候别人应该说什么?

(ทักทายผู้อื่นก่อนเข้านอนควรพูดอะไร?)

- A 晚安 B 午安 C 早安 D 再见

17. 如果去外国玩, 最合适乘坐的交通工具是什么?

(ถ้าไปเที่ยวที่ต่างประเทศ วิธีการเดินทางที่เหมาะสมที่สุดคืออะไร?)

- A 飞机 B 公共汽车 C 出租车 D 自行车



18. 图中描述的怎样的天气?

(ในภาพเป็นสภาพอากาศแบบใด?)

- A 下雨 B 下雪 C 晴天 D 刮风

19. “他现在好点儿了”选出一个适合这个答案的提问?

(“ตอนนี้เขาดีขึ้นแล้ว” เลือกคำถามที่เหมาะสมกับคำตอบนี้?)

- A 你们怎么样? B 他怎么样了?
C 最近天气怎么样? D 今天多少度?

20. 下面哪个不是代表距离/长度的单位?

(ข้อใดไม่ใช่หน่วยของระยะทาง/ความยาว?)

- A 米 B 公里 C 里 D 克

21-24. 根据对话, 从 A-E 中选出合适的选项补充在对话中

(เติมประโยคที่เหมาะสมมากที่สุดในตอนสนทนา)

- A. 长城有多长?
B. 不能说了解, 通过看书知道一些。
C. 原来是这样啊。
D. 为什么人们叫它“万里长城”呢?
E. 你说吧。

21. 马丁: 你了解长城吗?

山田: _____ 21 _____

22. 马丁: 我想问你一个问题。

山田: _____ 22 _____

23. 马丁: _____ 23 _____

山田: 长城有八千八百五十多公里。

24. 马丁: _____ 24 _____

山田: 中国人习惯用“里”, 一公里是二里, 八千八百多公里是一万七千七百多里, 所以长城也叫“万里长城”。

25-30. 根据对话, 从 A-E 中选出合适的选项补充在对话中。

(เติมประโยคที่เหมาะสมมากที่สุดในตอนสนทนา)

- A. 不用。
B. 友谊宾馆的旁边就是国际大厦。
C. 太好了!
D. 喂, 是马丁吗? 我是崔浩
E. 不知道。
F. 大家全去?
G. 再见

25. 崔浩: _____ 25 _____

马丁: 是你呀, 你看到我的邮件了吗? 你知道我们几个人去吗?

26. 崔浩: 我们班所有的同学都去。

马丁: _____ 26 _____ ?

27. 崔浩: 对呀!

马丁: _____ 27 _____ !

28. 崔浩: 对了, 你能告诉我国际大厦在哪儿吗?

马丁: _____ 28 _____。你知道友谊宾馆吧?

29. 崔浩: _____ 29 _____。

马丁: 这样吧, 下午四点你让大家到我宿舍来, 跟我一起过去, 怎么样?

崔浩: 好啊!

30. 马丁: 晚上用不用我送你们回来呀?

崔浩: _____ 30 _____。

เฉลย 1-5 C D B D D 6-10 B A D B D 11-15 D B D A C 16-20 A A B B D 21- 24 B E A D

25-30 D F C B E A

ภาคผนวก จ

แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนการพูดภาษาจีน

แบบสอบถามแรงจูงใจของนักศึกษาปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน

คำชี้แจง:

แบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนฉบับนี้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจของนักศึกษาปริญญาตรี ที่มีต่อการเรียนการพูดภาษาจีน โดยครอบคลุมองค์ประกอบของแรงจูงใจในการเรียน

ผู้วิจัยจึงใคร่ขอให้ตอบตามความเป็นจริง เพื่อนำผลไปใช้สรุปการวิจัยในครั้งนี้ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกลโดยพิจารณาจากเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

ระดับ 5 ข้อความตรงกับลักษณะของนักศึกษาในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 ข้อความตรงกับลักษณะของนักศึกษาในระดับมาก

ระดับ 3 ข้อความตรงกับลักษณะของนักศึกษาในระดับปานกลาง

ระดับ 2 ข้อความตรงกับลักษณะของนักศึกษาในระดับน้อย

ระดับ 1 ข้อความตรงกับลักษณะของนักศึกษาในระดับที่น้อยที่สุด

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการปฏิบัติที่ตรงกับลักษณะของนักศึกษา

ข้อ ที่	รายการ	ระดับแรงจูงใจ				
		5	4	3	2	1
แรงจูงใจภายใน						
1	นักศึกษากระตือรือร้นที่ตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนในทุกครั้งก่อนเรียน					
2	นักศึกษาอยากเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อให้ได้คะแนนสูงขึ้นหรือได้รับรางวัล					
3	นักศึกษารู้สึกกระตือรือร้นที่เรียนรู้ในห้องเรียนด้วยตนเอง ก่อนการเข้าชั้นเรียน					
4	นักศึกษารู้สึกกระตือรือร้นที่ร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน					
5	นักศึกษารู้สึกสนุก เมื่อได้เล่นเกมหรือเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการแข่งขัน					
6	นักศึกษารู้สึกสนุก ผ่อนคลาย และอยากร่วมกิจกรรม เมื่อได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ					
7	นักศึกษามีใจเมื่อแสดงความสามารถที่มีอยู่ผ่านกิจกรรมการเรียนในชั้นเรียน					
8	นักศึกษารู้สึกภูมิใจในตนเองที่ได้พัฒนาและเรียนรู้การพูดภาษาจีน					
แรงจูงใจภายนอก						
9	นักศึกษาฝึกฝนการพูดภาษาจีนทั้งนอก และในห้องเรียน จะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาภาษาจีนในระดับที่สูงขึ้น					
10	นักศึกษาฝึกฝนการพูดภาษาจีนทั้งนอก และในห้องเรียน เพื่อใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต					
11	การเรียนภาษาจีนช่วยให้นักศึกษาสามารถค้นคว้าข้อมูลภาษาจีนได้จากระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อเพิ่มพูนความรู้ในเรื่องต่าง ๆ					
12	นักศึกษารู้สึกมั่นใจมากยิ่งขึ้น เมื่อต้องติดต่อสื่อสารกับเจ้าของภาษา					
13	นักศึกษามีใจเมื่อได้รับรางวัล จากการร่วมกิจกรรมการพูด					
14	นักศึกษาต้องการรับฟังการประเมินความสามารถทางการพูดจากเพื่อน					
15	นักศึกษาต้องการรับฟังการประเมินความสามารถทางการพูดจากอาจารย์					

ภาคผนวก ฉ

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ด้วย
ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาปริญญาตรี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

คำชี้แจง:

แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนฉบับนี้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาปริญญาตรีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยครอบคลุมองค์ประกอบของความพึงพอใจในการเรียน

ผู้วิจัยจึงใคร่ขอให้ตอบตามความเป็นจริง เพื่อนำผลไปใช้สรุปการวิจัยในครั้งนี้ ในการนี้ผู้วิจัยใช้การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกลโดยพิจารณาจากเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

ระดับ 5 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 มีความพึงพอใจในระดับมาก

ระดับ 3 มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ระดับ 2 มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ระดับ 1 มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการปฏิบัติที่ตรงกับลักษณะของนักศึกษา

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
1	กิจกรรมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์และประโยคในการพูดภาษาจีนได้ดีขึ้นอย่างรวดเร็ว					
2	กิจกรรมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าพูดภาษาจีน					
3	กิจกรรมมีความหลากหลายและกระตุ้นให้เข้าร่วมกิจกรรม					
4	เนื้อหาและความยากง่ายของกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียน					
5	กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและมีบรรยากาศผ่อนคลาย					
ด้านครูผู้สอน						
6	ครูผู้สอนชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์ให้แก่ผู้เรียน					
7	ครูผู้สอนอำนวยความสะดวกในการเรียนนอกห้องเรียน					
8	ครูผู้สอนเปิดโอกาสหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรม					
9	ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน					
10	ครูผู้สอนให้คำแนะนำปัญหาการพูด					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ						
11	ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการพูดภาษาจีนได้ดีขึ้น					
12	ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ วลี ประโยคได้มากขึ้น					
13	ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ					
14	ผู้เรียนมีความมั่นใจ และได้กล้าใช้ภาษาจีน					
15	ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					

