

ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*

Result of Chinese Language Reading Aloud Ability by Using Game Teaching Method for Matthayomsuksa II Students

Mengyu Bao**

รุ่งฟ้า กิติญาณสุนต์***

มณฑิธร ชมดอกไม้****

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม (2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด และ (3) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) และใช้วิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม จำนวน 4 แผน มีผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 4.08 จากคะแนนเต็ม 5 โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเองโดยใช้เวลาแผนละ 3 คาบ รวม 12 คาบ (2) แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 ฉบับ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .76, .70, .72, และ .72 ตามลำดับ และ (3) แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .76 การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test) และ F-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่งปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : วิธีสอนโดยใช้เกม/ ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน

*วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

**นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

***อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ภาควิชาการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

****อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ภาควิชาการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

The purposes of this research were (1) to compare Chinese Language reading aloud ability for mathayom suksa two students before and after using games teaching method (2) to compare Chinese Language reading aloud ability for mathayom suksa two students after using games teaching method with the criteria set; and (3) to compare Chinese Language reading aloud ability among the smart group, the moderate group and the poor group of students after using games teaching method. The samples used in this study were mathayom suksa 2/8 students at Darasamutr Sriracha School, Chonburi province in the first semester of the academic year 2017, The tools used in this research were (1) four lesson plans having quality 4.08 out of 5 that the researcher self-taught by using 3 periods of 12 periods (2) four quizzes having reliability of .76, .70, .72, and .72, and (3) a test of Chinese Language reading aloud having the reliability of .76 . The statistical analysis employed were mean, standard deviation , t-test dependent and F-test.

The research found that

1. Chinese Language reading aloud ability of Mathayomsuksa 2 students after using games teaching method is higher than before that one at the significance of .05 level.
2. Chinese Language reading aloud ability of Mathayomsuksa 2 Students after using of games teaching method is higher than the criteria set at the significance of .05 level.
3. Chinese Language reading aloud ability of Mathayomsuksa 2 Students who are in the smart group, the moderate group and the poor group of students after using games teaching method are not significant at the .05 level.

Keywords : Game Teaching Method/ Chinese Language Reading Aloud

ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญตามอิทธิพลทางเศรษฐกิจซึ่งคนทั่วโลกนิยมเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นภาษาหนึ่งขององค์การสหประชาชาติ การเรียนรู้ภาษาจีนของคนไทยจึงมีความจำเป็นในการเพิ่มศักยภาพการสื่อสารกับประชากรในประเทศจีนและในประชาคมโลก เพราะภาษาจีนไม่ได้ใช้สื่อสารกันเพียงภายในประเทศจีนเท่านั้น หากมีผู้นิยมใช้กันทั่วโลกและใช้มากที่สุดด้วยการส่งเสริมให้คนไทยสามารถใช้ภาษาจีนได้ จะส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ และการมีสัมพันธไมตรีอันดีกับประเทศจีนมีบทบาทสำคัญมากในด้านการค้าและเศรษฐกิจ การร่วมลงทุนในธุรกิจต่างๆ การค้าบริการและการท่องเที่ยวระหว่างไทยและจีนเกิดขึ้นอย่างกว้างขวาง ส่งผลให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในสถานศึกษาทั้งในระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา โดยกระทรวงศึกษาธิการได้จัดทำสาระการเรียนรู้ภาษาจีนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ขึ้นสำหรับให้โรงเรียนใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนภาษาจีนมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และก้าวสู่มาตรฐานอันเป็นที่ยอมรับในระดับสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 1)

สาระการเรียนรู้ภาษาจีนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วย (1) การใช้ภาษาจีนในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน-แสดงออก แลกเปลี่ยน ข้อมูล

ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ สรุปความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม (2) การใช้ภาษาจีนตามแบบแผนและวัฒนธรรมจีน รู้และเข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของจีนกับของไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม (3) การใช้ภาษาจีนในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน (4) การใช้ภาษาจีนในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการ ศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, หน้า 3)

อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนภาษาจีนจะประสบผลสำเร็จได้นั้น จะต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ครูผู้สอน หลักสูตร ตำรา สื่อการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและสามารถในการสื่อสารภาษาจีนขั้นพื้นฐานอย่างมีประสิทธิภาพตามสถานการณ์ต่างๆ ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการแสดงออก สามารถใช้ภาษาจีนในการแสวงหาความรู้ ศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ มีความรู้ความเข้าใจเรื่องราวและวัฒนธรรมจีนเพื่อเข้าถึงปรัชญา วิถีคิด และวิถีชีวิตของชาวจีน สามารถเปรียบเทียบและถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยและจีนด้วยภาษาจีนอย่างสร้างสรรค์ และมีเจตคติที่ดีต่อภาษาจีน

ในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ภาษาจีนถือว่าเป็นภาษาต่างประเทศ ภาษาที่สองที่มีการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลายในสถานศึกษา ซึ่งพบปัญหาและอุปสรรคมากมายแสดงให้เห็นจากผลงานวิจัยของ ชุนเหล่ย (2551) ได้ทำการศึกษา เรื่อง สภาพและแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนระดับช่วงชั้นที่ 3 – 4 ในจังหวัดนครปฐม พบว่า สภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน คือ นักเรียนขาดความเข้าใจในการเรียน ครูไม่จัดบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ นักเรียนไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

จินตนา ภูธนานุสรณ์ (2552) ได้ทำการวิจัย เรื่องปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของโรงเรียนสอนภาษาจีน สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) กรุงเทพมหานคร พบว่า ปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของโรงเรียนสอนภาษาจีนสังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) กรุงเทพมหานครโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน คือ ส่งเสริมให้ครูวัดผลการศึกษาอย่างหลากหลาย ครูควรใช้สื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้ไม่น่าเบื่อ

นอกจากนี้ กนกวรรณ ทับสีรัก (2559) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีปัญหาด้านทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน มีการออกเสียงพยัญชนะ และสระพินอินที่ผิดจากหลักการอ่าน อีกทั้งไม่สามารถสะกดเสียงอ่านได้อีก ทั้งยังเกิดการสับสนระหว่างพยัญชนะ พินอิน และตัวอักษรภาษาอังกฤษ ส่งผลให้มีคะแนนการอ่านของนักเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และได้วิเคราะห์สาเหตุของการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนไว้ด้วยว่า ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาดังกล่าว คือ นักเรียนไม่สนใจและเบื่อหน่ายกิจกรรมการเรียนการสอนอ่านที่มีแต่อ่านพร้อมกันทั้งห้องเรียน อ่านเป็นรายกลุ่ม และการอ่านเป็นรายบุคคล

จากผลการวิจัยดังที่ได้กล่าวมาสะท้อนว่าบรรยากาศของการเรียนการสอนภาษาจีน การสร้างแรงจูงใจ สื่อการเรียนการสอน ตลอดจนวิธีสอนต่างๆ โดยเฉพาะการอ่านออกเสียงเป็นปัญหาต่อการเรียนและความก้าวหน้าทางภาษาจีน ทำให้ตระหนักถึงความสำคัญในการแก้ปัญหาดังกล่าว

ผู้วิจัยเองเป็นครูผู้สอนภาษาจีนให้แก่นักเรียนในโรงเรียนดาราสมุทรศรีราชาในจังหวัดชลบุรีจากประสบการณ์จัดการกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนให้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นเวลา 3 ปี ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไม่สามารถบรรลุผลการเรียนรู้การอ่านออกเสียงภาษาจีน ที่กำหนดให้นักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถอ่านออกเสียง ข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้นๆ ให้ถูกต้องตามหลักการอ่านที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญอย่างยิ่งในการแก้ไขปัญหาการออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยพัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนให้สนุกสนาน น่าสนใจ สอดคล้องกับวัยและความต้องการของนักเรียน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเกมมาใช้ในการพัฒนาความสามารถในการออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากแนวคิดของการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา มีความสนใจต่อกิจกรรม และสร้างบรรยากาศของการเรียนที่สนุกสนาน

สอดคล้องกับ สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2554, หน้า 141) กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกาส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่างๆได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการทำงานร่วมกัน และมีกระบวนการในการทำงาน

นอกจากนี้ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2554, หน้า 417) ได้อธิบายว่า เกม เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้นักเรียนเล่นด้วยตัวเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาที่กำหนดขึ้น นักเรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในอันที่จะให้มีผลออกมาในการรู้แพ้-ชนะ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียน

มีนักการศึกษาได้เสนอแนะเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนและการเรียนภาษาต่างประเทศในโรงเรียน เนื่องจากเกมช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาและเรียนภาษาอย่างมีความหมาย ริซอน ฟลาเวล และวินเซนต์ (Rixon, Flavel & Vincent, 1991) กล่าวว่า เกม คือ แนวทางในการเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ ซึ่งคล้ายกับ ฮาดฟีลด์ (Hadfield, 1990) ที่อธิบายว่า เกม คือ กิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์ เป้าหมาย และองค์ประกอบของความสนุกสนาน เฮครัฟท์ (Haycraft, 1978) กล่าวว่า เกม คือ แนวทางที่เห็นพ้องต้องกันที่ควรนำมาใช้ในการเรียนภาษา ไรจท์ เบทเทอร์ริดจ์ และ บัคบี้ (Wright, Betteridge & Buckby, 2006) กล่าวว่า เกมช่วยกระตุ้นนักเรียนให้ส่งพลังงานตรงไปยังการเรียนรู้ภาษาด้วยการจัดบริบทที่มีความหมาย เกมทางภาษาช่วยให้นักเรียนได้รับประโยชน์อย่างมากจากการเรียนภาษาในห้องเรียน ประการแรก คือ เกมทางภาษาช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนุกและเรียนอย่างมีความสุข ไรจท์ เบทเทอร์ริดจ์ และ บัคบี้ กล่าวว่า เกมทางภาษาสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษา ความสนุกสนาน ความตื่นตัว และการลุ้นระทึกเป็นธรรมชาติของเกม เกมเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนภาษาที่สอง ช่วยกระตุ้นนักเรียนในสนใจที่จะเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีช่วงเวลาของความสนใจสั้นกว่าผู้ใหญ่ นักเรียนเหล่านี้จำเป็นต้องได้รับการกระตุ้นให้สนใจเรียนอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้มีความสุขและได้ผ่อนคลายรวมทั้งเกมยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์และสื่อสารได้จริงอีกด้วย (Yolageldili & Alikan, 2011) ประการที่สอง คือ เกมช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ทางภาษาด้วยการปฏิบัติกิจกรรมในลักษณะของเกม ดังนั้น เกมทางภาษาจึงช่วยให้สร้างโอกาสและบริบทตามสภาพจริงให้แก่ นักเรียนซึ่งทำให้นักเรียนใส่ใจต่อการใช้ภาษาที่ใช้จริงในการสื่อสาร (Littlewood, 1981) นอกจากนี้ ไรจท์ เบทเทอร์ริดจ์ และ บัคบี้ (Wright, Betteridge & Buckby, 2006) ยังได้กล่าวว่า เกม คือ สิ่งที่ได้รับการออกแบบสำหรับการปฏิบัติการทางภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียน เป็นเสมือนกิจกรรมฝึกภาษา แต่เป็นกิจกรรมที่มีความหมายต่อการสื่อสารอย่างแท้จริงยิ่งกว่านั้น เกมยังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมของการเห็นพ้องต้องกันและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน ซึ่งช่วยให้หลีกเลี่ยงประสบการณ์ของการขัดแย้ง ไปสู่การสร้างความรู้สึกผ่อนคลาย และสถานการณ์ที่สนุกสนานอีกด้วย กิจกรรมและแบบฝึกหัดต้องการการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเพื่อความร่วมมือกัน ดังนั้น เกมทางภาษาจึงช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลด้วย (Vallbona, 2014, pp. 9-12)

ทศนา แคมมณี (2559, หน้า 365) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ครูใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของนักเรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ นอกจากนี้วิธีสอนโดยใช้เกมยังช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ อย่างสนุกสนาน และทำหยาความสามารถ รวมทั้งเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง ขั้นตอนของวิธีสอนโดยใช้เกมประกอบด้วย (1) ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น (2) นักเรียนเล่นเกมตามกติกา (3) ครูและนักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน (4) ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ครูอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน ดังข้อมูลผลการวิจัยของ พัชรา พลเยี่ยม (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคเรียนด้วยช่วยกันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโคกบัวค้อ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ยุพิน จันทร์ศรี (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในการฟัง พูด อ่าน และเขียนส่งผลให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ความสนุกสนาน และมีพัฒนาการทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสูงขึ้น และเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของนักวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่าผลการวิจัยที่ใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยนักเรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนภาษาต่างประเทศ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้วิธีสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำศัพท์และบทสนทนาภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่งปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 8 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนดาราสมุทรศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) และด้วยการจับสลากเลือกห้องเรียน จำนวน 1 ห้องเรียนจากทุกห้องเรียนที่เลือกเรียนรายวิชาภาษาจีน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีสอนโดยใช้เกม และตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน

เนื้อหาและระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยเนื้อหาการอ่านออกเสียง คำศัพท์และประโยคเรื่อง (1) ชีวิตประจำวัน (2) สถานที่และกิจกรรม (3) การบอกทิศทาง และ (4) การไปเที่ยวทะเล โดยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โดยใช้เวลาในการทดลอง 12 คาบ (คาบละ 50 นาที)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-group Pretest-posttest Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 ชนิด ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม ซึ่งผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คนประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้นี้เท่ากับ 4.08 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมาก

2. แบบทดสอบย่อยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมแต่ละแผน จำนวน 4 ชุด มีค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 3 คนเท่ากับ 1.00 และมีค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นของแบบทดสอบย่อยเท่ากับ .76, .70, .72 และ .72 ตามลำดับ

3. แบบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน มีค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 3 คนเท่ากับ 0.96 และมีค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนเท่ากับ .76

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนที่จัดทำขึ้น โดยมีครูผู้สอนชาวจีนที่สอนภาษาจีนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 คน เป็นผู้ให้คะแนนนักเรียน ผู้วิจัยได้บันทึกผลการสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียนและนำไปใช้ในการแบ่งกลุ่มนักเรียนและวิเคราะห์ข้อมูล จากนั้นผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนโดยพิจารณาจากคะแนนก่อนเรียน

2. ทดลองสอนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมที่พัฒนาขึ้น และทดสอบระหว่างเรียนโดยใช้แบบทดสอบย่อยหลังการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมแต่ละแผนโดยตัวผู้วิจัยเอง

3. ทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ฉบับเดิม โดยมีครูผู้สอนชาวจีนที่สอนภาษาจีนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 คนเป็นผู้ให้คะแนนนักเรียนหลังเรียนอีกครั้ง ผู้วิจัยได้บันทึกผลการสอบไว้เป็นคะแนนหลังเรียน และนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมโดยการทดสอบค่า t-test แบบ Dependent samples
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความสามารถของการอ่านภาษาจีนหลังได้รับการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้การทดสอบค่า t-test แบบ One samples
3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความสามารถของการอ่านภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เก่ง ปานกลาง และอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม โดยใช้การทดสอบค่า F-test

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน	<i>n</i>	\bar{x}	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนเรียน	41	14.90	4.28	40	45.65*	.000
หลังเรียน	41	47.56	2.18			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมกับเกณฑ์ที่กำหนด

ตัวแปร	<i>n</i>	<i>K</i>	μ (70%)	\bar{x}	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน	41	50	35	47.56	2.18	40	36.89*	.00

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	16.51	2	8.26	1.81	.18
ภายในกลุ่ม	173.58	38	4.57		
รวม	190.10	40			

จากตารางที่ 3 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนไม่แตกต่างกัน

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ใช้วิธีสอนโดยใช้เกม โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เป็นขั้นตอนที่ครูกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้เกิดความสนใจในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน หรือทบทวนคำศัพท์เดิมที่ได้เรียนมาแล้วโดยการใช้เกม 2) ชี้นำเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ภาษาจีนโดยให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ บอกความหมายคำศัพท์และใช้คำศัพท์ภาษาจีนในรูปประโยคอย่างถูกต้องโดยใช้เกม รวมทั้งช่วยให้นักเรียนนำความรู้เดิมมาสัมพันธ์กับคำศัพท์ใหม่ 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) เป็นขั้นตอนที่ครูใช้เกมเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนและปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เกี่ยวกับการออกเสียงภาษาจีน ทั้งกิจกรรมรายบุคคล รายคู่ กลุ่มย่อย หรือกลุ่มใหญ่ 4) ชี้นำไปใช้ (Production) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนคิด สร้างสรรค์ และนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนไปใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้องโดยใช้เกม และ 5) ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นตอนที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนที่นักเรียนได้เรียนไปแล้วโดยมีการใช้เกม จึงทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับที่ทิศนา แคมมณี (2550, หน้า 368) กล่าวถึงประโยชน์ของวิธีสอนด้วยเกมไว้ว่า 1) เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น 2) เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน และ 3) เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนมีความชอบ

2. ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกมสามารถจูงใจให้นักเรียนได้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคโดยไม่รู้ตัว รวมทั้งสามารถอ่านออกเสียงได้ด้วย จึงทำให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดสอดคล้องกับไพรินทร์ ศรีสินทร (2559, หน้า 71) กล่าวว่า เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ผู้เรียนจะเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนาการคิดของผู้เรียนโดยที่ผู้เรียนไม่รู้ตัว

3. ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนหลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยจัดให้นักเรียนทำงานและเล่นเกมเป็นกลุ่ม รวมทั้งต้องช่วยเหลือกันตลอดเวลาที่เรียน ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนใกล้เคียงกัน สอดคล้องกับฮาดฟิลด์ (Hadfield, 1990) กล่าวไว้ว่า เกมมีลักษณะการทำกิจกรรมร่วมกัน หรือมีการแข่งขันกัน การแบ่งปันข้อมูลซึ่งกันและกัน และการได้รับข้อมูลป้อนกลับจากนักเรียนคนอื่นๆ ในระหว่างการแข่งขัน การใช้วิธีสอนโดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนกลุ่มเก่งได้ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มกลาง และกลุ่มอ่อนด้วยเหตุนี้จึง ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนดีขึ้นมากจนกระทั่งนักเรียนทั้งกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนภาษาจีนควรใช้เกมประกอบการสอน และปรับเปลี่ยนใช้เกมและวิธีสอนที่หลากหลาย ให้เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้และระดับชั้นของนักเรียน
2. ในการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยใช้เกม นักเรียนบางคนสนุกสนานมาก และส่งเสียงดัง ดังนั้น ครูและนักเรียนจะต้องตกลงกฎกติการ่วมกันก่อนที่จะเล่นเกม เพื่อป้องกันมิให้นักเรียนส่งเสียงดังรบกวนเพื่อนที่เรียนในห้องเรียนใกล้เคียง
3. การวัดผลความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนจำเป็นต้องใช้วิธีการให้นักเรียนอ่านออกเสียงกับครูโดยตรง ซึ่งทำให้ต้องใช้เวลามากพอสมควรในการประเมินผลความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีน ครูผู้สอนจึงต้องใช้เวลาสำหรับการประเมินผลการอ่านออกเสียงอย่างเพียงพอ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. ควรนำวิธีสอนโดยใช้เกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนโดยเน้นทักษะอื่นๆ ได้แก่ ทักษะการฟัง-พูด และการเขียน
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนโดยใช้เกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนและวิธีสอนแบบอื่นๆ เพื่อค้นหาวิธีการสอนที่ดีที่สุดที่สามารถส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสูงสุด
3. ควรพัฒนาการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมไปใช้กับหน่วยการเรียนรู้อื่นเนื้อหาวิชาอื่นและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ ทับสีริก. (2559). การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ สก.สศ. ลาดพร้าว.
- จินตนา ภู่อานานุสรณ์. (2552). ปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของโรงเรียนสอนภาษาจีน สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2554). *80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขุนเหลย์. (2551). *สภาพและแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนระดับช่วงชั้นที่ 3-4 ในจังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทีศนา แคมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรา พลเยี่ยม. (2553). *การพัฒนาชุดเกมประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเรียนด้วยช่วยกัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ไพรินทร์ ศรีสินทร. (2559). *การบูรณาการกิจกรรมในวิชาไวยากรณ์จีน กรณีศึกษาการใช้เกมประกอบการสอน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์.
- ยุพิน จันทร์ศรี. (2548). *ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2554). *วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Hadfiel, J. (1990). *An collection of games and activities for low to midintermediate students of English: Intermediate communication games*. Hong Kong : Thomus and Nelson and Sons.
- Haycraft, J. (1978). *An introduction to English language teaching*. Harlow. Longman.
- Littlewood, W. (1981). *Communicative Language Teaching: An Introduction*, Cambridge. Cambridge University Press.
- Rixon, F., & Vincent. (1991). *How to use games in language teaching*. Hong Kong : Modern English.
- Vallbona, A. (2014). *The Pedagogical Value of Games and Songs : The perceptions of Teachers Final Degree Project*. Spain : University of Vic-University of Catalonia.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Games for Language Learning*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Yolageldili, G., & Arıkan, A. (2011). *Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners*. Elementary Education Online.