



แบบเสนอเพื่อรับรางวัล วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน : การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน เรื่องตัวเลข (数字)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์
โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาธ D.A.T.E. Model

ขนาดสถานศึกษา: สถานศึกษาขนาดเล็ก
ผลงานด้าน: ด้านการบริหารจัดการ (ข้าราชการครู)



นางสาวชนัญชิดา อุ้นหาชาติ
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย



โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช





รายงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน เรื่องตัวเลข (数字)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์
โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model

นางสาวชนัญชิตา อนันตชาติ
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ อำเภอเชียรใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

แบบเสนอผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
งานมหกรรมวิชาการมัธยมศึกษา ครั้งที่ ๓๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ชื่อผู้ส่งผลงาน: นางสาวชญชิตา อนันทชาติ

ขนาดสถานศึกษา: สถานศึกษาขนาดเล็ก

ผลงานด้าน: ด้านการบริหารจัดการ (ข้าราชการครู)

โรงเรียน/ศูนย์พัฒนาวิชา: โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ / ศูนย์พัฒนาภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

ชื่อผลงาน:

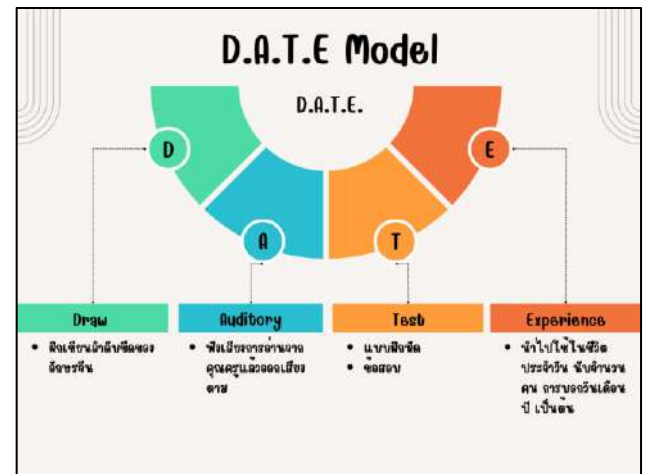
การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน เรื่องตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓
โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model

๑. ความสำคัญของผลงาน

๑.๑ ความสำคัญสภาพปัญหา

ปัจจุบันภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญอย่างมากในสังคมโลก และเป็นภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้คนในโลกมากที่สุดรองลงมาจากภาษาอังกฤษ (ดร.จันทร์ชลี, ๒๕๕๑) ภาษาจีนในปัจจุบันมีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย ภาษาจีนเข้ามามีบทบาทในการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัยไปจนถึงการศึกษาระดับสูง การพัฒนาและสร้างทักษะต่าง ๆ ในการเรียนรู้ภาษาจีนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งการจำคำศัพท์ภาษาจีนเป็นพื้นฐานของการเริ่มต้นในการเรียนทางภาษาที่จะนำพาผู้เรียนไปสู่ทักษะ การฟัง พูด อ่าน เขียน และการสื่อสารภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต ผู้สอนมีความต้องการพัฒนาผู้เรียนในด้านความรู้ทางภาษากับด้านทักษะและสมรรถนะ จึงคิดหาวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model ซึ่ง รศ.ดร.ประหยัด จิระวรพงศ์ ได้กล่าวว่าเกมการเรียนรู้ (GBL: Games- Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของบทเรียน เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียน จะได้รับความรู้ต่างๆ ของบทเรียนนั้น ผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย D.A.T.E. Model เป็น Model ที่ช่วยพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น โดยผ่านกระบวนการดังต่อไปนี้ ๑. Draw การวาด ผีอกเขียนลำดับขีดของอักษรจีน ๒. Auditory ฟังเสียงอ่านจากครูผู้สอนและออกเสียงตาม ๓. Test แบบฝึกหัด ๔. Experience ประสบการณ์และการต่อยอด

จากการจัดการเรียนสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓/๑ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช จำนวน ๑๑ คน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะในการจำคำศัพท์ภาษาจีน ผู้สอนเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาทั้งการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมต่างๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนได้ดีมากยิ่งขึ้น



๑.๒ แนวทางแก้ปัญหาและพัฒนา

เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model แทนการสอนแบบท่องจำเพียงอย่างเดียว การสอนแบบท่องจำ (rote memorization) เป็นเทคนิคการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่ใช้กันมานานหลายศตวรรษ กลยุทธ์การสอนนี้เกี่ยวข้องกับการให้นักเรียนทบทวนหรือฝึกซ้ำเนื้อหาซ้ำแล้วซ้ำเล่า แต่การสอนรูปแบบดังกล่าวไม่ได้รับประกันความจำระยะยาว (เจตสิก, ๒๕๕๔) ทั้งนี้ผู้วิจัยมีการพัฒนาเกมการศึกษา ประสานกับ D.A.T.E. Model เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน เรื่องตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสราคร์

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์เรื่อง ตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้แบบการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model
๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายภาษาจีน เรื่องตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model เรื่อง ตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสราคร์

๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

๓.๑ การออกแบบผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ/นวัตกรรม

การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model ซึ่งศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) (รศ.ดร.ประหยัด จิระวรพงศ์, ๒๕๕๑) การพัฒนาเกมการศึกษาของ (นิธินันท์ ขวัญบุญ, ๒๕๕๙) ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ในการออกแบบ รายวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสราคร์ตามขั้นตอน D.A.T.E. Model ดังนี้

๓.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)

๑. ด้านการวางแผน P (Plan)

- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ สารการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ภาษาจีน/ เนื้อหารายวิชา
- ศึกษาวิเคราะห์ปัญหานักเรียนรายบุคคล
- ศึกษาเทคนิคจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games- Based Learning)
- ศึกษาเกมการศึกษา
- ศึกษาการทำแบบประเมินความพึงพอใจ

๒. ขั้นตอนการดำเนินงาน D (Do)

- ออกแบบการจัดการเรียนรู้
- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
- จัดทำสื่อ/นวัตกรรมประกอบการเรียนการสอน
- นำสื่อ/นวัตกรรมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model
- ประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

๓. ขั้นตอนการตรวจสอบประเมินผล C (Check)

- วัดและประเมินผลการจำคำศัพท์ภาษาจีนจากการเล่นเกม Biggo เรื่อง ตัวเลข (数字)
- วัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ตัวเลข (数字) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกคน
โดยใช้ข้อสอบเรื่อง ตัวเลข (数字)
- วัดและประเมินผลความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model

๔. ขั้นตอนการพัฒนา / ปรับปรุงแก้ไข A (Act)

- วิเคราะห์ผลการประเมินจากผลงานนักเรียนเพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนา

๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน เรื่องตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model พบว่า นักเรียนได้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ คือ สามารถพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนเรื่อง (数字) และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model ดังนี้

๑. นักเรียนสามารถจำคำศัพท์เรื่องตัวเลข (数字) เป็นภาษาจีน อ่านและเขียนตัวเลขภาษาจีนได้ สามารถนำตัวเลขไปใช้ในประโยคต่างๆได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

๒. นักเรียนทุกคนให้ร่วมมือกันในการทำกิจกรรม คือ เล่นเกม Biggo เรื่องตัวเลข (数字) โดยครูผู้สอนมีการแจกแจงรายละเอียด กฎ และกติกาในการเล่นให้กับนักเรียนทราบ ทำให้พบว่า นักเรียนได้รับความสนุก มีความกระตือรือร้นในการจดจำตัวเลขเป็นภาษาจีน เพื่อใช้ในการเล่นเกม ต้องมีการฟังตัวเลขและวางตัวเลขให้ถูกต้อง ในช่วงแรกมีการฟังที่ผิดเพี้ยนไปบ้าง เช่น 四 ชื่อ คือเลข ๔ สลับกับ 十 ชื่อ คือเลข ๑๐ แต่เมื่อมีการเล่นครั้งที่ ๒-๓ ครั้งขึ้นไป นักเรียนเกิดการเรียนรู้และจดจำเสียงที่ถูกต้องของตัวเลขภาษาจีน เพื่อมุ่งหวังให้ตนเองชนะในการแข่งขัน

๓. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ตัวเลข (数字) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกคน โดยการใช้ข้อสอบเรื่อง ตัวเลข (数字) จำนวน ๒๐ ข้อ

๔. นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการที่ครูผู้สอนนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ อยากมีกิจกรรมแบบเล่นเกมทุกรายวิชา ได้รับทั้งความสนุก ความรู้ ในการเล่นเกม และเป็นการกระตุ้นในการจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น และรู้สึกชอบในรายวิชาภาษาจีน ทั้งนี้เกม Biggo และการเรียนรู้แบบ D.A.T.E. Model สามารถลดปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในด้านการจดจำคำศัพท์ที่ยากให้นักเรียน สามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในการสื่อสารภาษาจีนอย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

๓.๔ การใช้ทรัพยากร

ในการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน เรื่อง ตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model เพื่อส่งเสริมทักษะการจำคำศัพท์ ที่เป็นพื้นฐานในการเรียนภาษาจีน เพื่อนำสู่ทักษะไปการฟัง พูด อ่าน เขียน และสื่อสารภาษาจีนในอนาคต โดยครูผู้สอนได้นำทรัพยากรทางการศึกษา เช่น สื่อการสอน (Biggo) มาประยุกต์ให้เข้ากับบทเรียน และปรับใช้กับนักเรียน ซึ่งนักเรียนต้องอาศัยทรัพยากรเหล่านี้ในการทำกิจกรรม เพื่อเป็นตัวช่วยในการกระตุ้นในการจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น นักเรียนเกิดความสุข และผ่อนคลาย อีกทั้งนักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมคือนักเรียนร่วมกันนำฝาขวดน้ำที่ใช้แล้วนำกลับมาใช้ซ้ำ นำมาเป็นตัววางในเกม Biggo ถือเป็นการประหยัดทรัพยากรและเป็นการใช้ทักษะในการแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์ เรื่องการหาตัววางในเกม

๔. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ เรื่องตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาจีน เรื่องตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model เรื่อง ตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

ผลที่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์

๑.นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีพัฒนาการด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนเรื่องตัวเลข (数字) จากการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model โดยพิจารณาจากการสังเกตการเล่น เกม Biggo เรื่องตัวเลข (数字) ของนักเรียน

๒.นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียนของนักเรียน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ ๑๗.๕๕ เพิ่มขึ้นจากคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ๖.๒๗ มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยร้อยละ ๘๓.๑๔% และนักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการการเรียนรู้

๓. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๑ คนที่เรียนภาษาจีนและได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model เรื่องตัวเลข (数字) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๕๗

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

ผลสัมฤทธิ์ของงาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียนของนักเรียน โดยมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ซึ่งหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๗.๕๕ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๒.๑๑ เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยด้วยวิธี dependent t-test แล้วพบว่า ค่า Sig. เท่ากับ .๐๐๐ ซึ่งน้อยกว่า .๐๕ จึงปฏิเสธ H_0 ยอมรับ H_a คือ คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่วางไว้

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. ครูผู้สอนมีการสร้างนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ มีแนวการสอนที่มีประสิทธิภาพ เป็นประโยชน์ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และเป็นการมุ่งส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมทางการศึกษาการสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๒. นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาในรายวิชาภาษาจีน มากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

๓. โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๑. ผู้บริหารโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียนได้ให้การแนะนำ ส่งเสริม และสนับสนุนทรัพยากรต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับข้อกับการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ

๒. ได้รับคำแนะนำ คำปรึกษา ตลอดจนการช่วยเหลือปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ให้มีประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

๓. ได้รับการสนับสนุนในการจัดทำสื่อการสอน (Biggo) จากทางโรงเรียน

๔. ได้มีการวางแผนในการหาวัสดุอุปกรณ์ ตามบริบทของโรงเรียน ให้เกิดความคุ้มค่ามากที่สุด

๕. การมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียน คณะครูที่ห้คำแนะนำ ปรึกษา ร่วมคิด ร่วมทำ อย่างเป็นระบบ โดยยึดตาม model ของโรงเรียน การมีส่วนร่วมของนักเรียนที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียน และนำผลที่ได้มาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้กับนักเรียน จนนำไปสู่คุณภาพที่ยั่งยืนของผู้เรียน

๖. บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับปรุงคุณภาพครั้งต่อไป

๖.๑ บทเรียนที่ได้รับ

๑. ได้รับความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการพัฒนาแผนการจัดการ โดยมีการศึกษาค้นคว้า เก็บรวบรวมข้อมูลจนประสบความสำเร็จ

๒. ครูผู้สอนมีการพัฒนาศักยภาพของตนเองอยู่เสมอ เพื่อที่จะนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการสอนในเรื่องอื่น ๆ

๖.๒ การปรับปรุงคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

๑. การส่งเสริม และการมีส่วนร่วมของนักเรียน นักเรียนไม่มั่นใจในการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ส่งผลให้ผลการเรียนรู้เป็นไปได้ช้า อาจต้องเน้นการกระตุ้นให้นักเรียนมีบทบาทในการทำงานกลุ่มอย่างเท่าเทียม

๒. ความเข้าใจในเกมการศึกษา นักเรียนบางคนอาจไม่เข้าใจในบางขั้นตอน ทำให้การเรียนรู้ไม่เกิดประสิทธิผล

๓. การผสมผสานการเรียนรู้ ควรผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ผ่านการทำชิ้นงาน เช่น การอัด VDO ส่งเกี่ยวกับการนับตัวเลขเป็นภาษาจีน เพื่อให้แน่ใจว่าการเรียนรู้เนื้อหาเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

๖.๓ ข้อควรพึงระวัง

๑. การไม่คำนึงถึงความหลากหลายของนักเรียน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนมีพื้นฐานการเรียนรู้ และความสามารถที่แตกต่างกัน

๒. การละเลยในการสอนเนื้อหาหลัก และไม่ระมัดระวังเรื่องเวลา

๓. การไม่เน้นการประเมินผลที่มีความหลากหลาย อาจทำให้ผลการประเมินไม่สะท้อนถึงความสามารถที่แท้จริงของนักเรียน

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่

๑. มีการเผยแพร่ให้กับคณะครู และบุคลากรทางการศึกษาภายในโรงเรียน

๒. มีการเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์โรงเรียน

๗.๒ การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๘.เอกสารอ้างอิง

ดร.จันทร์ชลี มาพุทธ./(๒๕๕๑). การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมของสาธารณรัฐประชาชนจีน. สืบค้นจาก https://edu.buu.ac.th/vesd/Year๔_๑/Article๒_๒๕๕๑_๑.pdf

ถนอมพร เล่าหจรัสแสง. (ม.ป.ป). Games Based Learning หรือ GBL คืออะไร. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/a/pbnm.go.th/sn-tik/-kar-cadkar-reiyn-ru-doy-chi-kem-pen-than-gbl>

ประหยัด จิระวรพงศ์. (ม.ป.ป). Games Based Learning หรือ GBL คืออะไร. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/a/pbnm.go.th/sn-tik/-kar-cadkar-reiyn-ru-doy-chi-kem-pen-than-gbl>

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (๒๕๕๖). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีนตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว.

หยาง, เว่ยตง. การท่องจำคำศัพท์และการพัฒนาคำศัพท์. การสอนภาษาอังกฤษ, เล่มที่ ๔, ฉบับที่ ๔; ธันวาคม ๒๕๕๔. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ๑๐๘๑๐๑๙.pdf>

ลงชื่อ

ผู้เสนอ

(นางสาวชนัญชิดา อนันทชาติ)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

ลงชื่อ

ผู้รับรอง

(นางสาวธัญญจุฑา ผกากรอง)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

ภาคผนวก

ตารางที่ ๑ ผลการวิเคราะห์คะแนนก่อนเรียน-หลังเรียน และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ วิชาภาษาจีน

ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model เรื่องตัวเลข (数字)

นักเรียน (เลขที่)	คะแนนเต็ม 20 คะแนน		ผลต่าง	พัฒนาการสัมพัทธ์ (%)
	คะแนนหลังเรียน	คะแนนก่อนเรียน		
1	13	6	7	53.84
2	19	5	14	93.33
3	18	7	11	84.62
4	19	8	11	91.67
5	15	5	10	66.67
6	18	8	10	83.33
7	17	4	13	81.25
8	16	3	13	76.47
9	19	8	11	91.67
10	19	8	11	91.67
11	20	7	13	100
ค่าเฉลี่ย	17.54545455	6.272727273		
ค่าเฉลี่ยพัฒนาการสัมพัทธ์				83.14

ตารางที่ ๒ แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (GBL)

ประธาน D.A.T.E. Model เรื่องตัวเลข (数字)

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้			
ข้อที่	รายการ	$\bar{x}$	ระดับความพึงพอใจ
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.45	ระดับมาก
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย สนุก ตื่นเต้น	4.55	ระดับมากที่สุด
3	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนสามารถสะท้อนรับในบทเรียน	4.45	ระดับมาก
4	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.73	ระดับมากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.36	ระดับมาก
6	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นร่วมกันภายในกลุ่มและในห้องเรียน	4.64	ระดับมากที่สุด
7	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.64	ระดับมากที่สุด
8	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดกล้าตอบ	4.82	ระดับมากที่สุด
9	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น	4.64	ระดับมากที่สุด
10	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น จดจำคำศัพท์ได้เพิ่มขึ้น	4.82	ระดับมากที่สุด
11	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนปฏิบัติได้ เพราะได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง	4.73	ระดับมากที่สุด
12	การจัดการเรียนรู้ทำอย่างมีขั้นตอน	4.45	ระดับมาก
13	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้น	4.55	ระดับมากที่สุด
14	นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนแบบเกมเป็นฐาน (GBL) ประธาน D.A.T.E. Model ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้มากขึ้น	4.45	ระดับมาก
15	การเรียนรู้สามารถทำให้บรรยากาศการเรียนสนุกสนานไป เพลิดเพลินอย่างมีความสุข	4.27	ระดับมาก
ค่าเฉลี่ยรวม		4.57	ระดับมากที่สุด

ตารางที่ ๓

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ
ของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียน (n = ๑๑)

การทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D.D	t	Sig.(๑-tailed)
ก่อนเรียน	๖.๒๗	๑.๗๙	๑๑.๒๗	๑.๙๕	๑๙.๑๓*	๐.๐๐๐๐
หลังเรียน	๑๗.๕๕	๒.๑๑				

ประมวลภาพ

บรรยากาศการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน

โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ประสาน D.A.T.E. Model ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓



สื่อ Biggo ตัวเลข (数字) / กิจกรรมในการเล่น



วิธีการเล่น

๑. นักเรียนแต่ละคนจะได้รับแผ่นบิงโก ๑ แผ่น
๒. ครูสุ่มหยิบบัตรตัวเลขขึ้นมาทีละใบ โดยอ่านออกเสียงเป็นภาษาจีน ๓ ครั้ง
๓. ครูอ่านตัวเลขโดยอ่านออกเสียงเป็นภาษาจีน ๓ ครั้ง จากนั้นนักเรียนหาตัวเลขที่ได้ยินจากแผ่นบิงโก
๔. นักเรียนหาตัวเลขที่ได้ยินจากแผ่นบิงโก ว่าตนเองมีตัวเลขนั้นหรือไม่
๕. ถ้ามีให้นำตัววาง มาวางทับตัวเลขนั้น

การชนะ Biggo ผู้ชนะจะต้องอ่านตัวเลขที่ตนเองเรียงเป็นภาษาจีน

*** การชนะ Biggo ๑ ครั้งจะได้รับ ๕ คะแนน ***

๑. เรียงกันเป็นแถวแนวนอนอย่างน้อย ๑ แถว ที่แถวใดก็ได้ ก็ถือว่าเป็นผู้ชนะแล้ว
๒. เรียงกันเป็นแถวแนวตั้งอย่างน้อย ๑ แถว ที่แถวใดก็ได้ ก็ถือว่าเป็นผู้ชนะแล้ว

เอกสารประกอบเพิ่มเติม

แผนการสอน



แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน



สื่อประกอบการสอน



แผ่น빙โก



ตัวจับ빙โก



๑. ค่าเฉลี่ย

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

$\sum x$ แทน ผลรวมทั้งหมดของความถี่ คูณ คะแนน

ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน

$$\text{จาก } \bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$$= 68/11$$

$$\bar{X} = 6.18$$

ดังนั้น คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนรายวิชาภาษาจีน เรื่อง ตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

มีค่าเท่ากับ ๖.๑๘

คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน

$$\text{จาก } \bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$$= 108/11$$

$$\bar{X} = 9.82$$

ดังนั้น คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนรายวิชาภาษาจีน เรื่อง ตัวเลข (数字) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

มีค่าเท่ากับ ๑๐.๘๒

๒. พัฒนาการสัมพัทธ์

$$\%GS = \frac{(Y-X)}{(F-X)} 100$$

เมื่อ %GS แทน ร้อยละของพัฒนาการของผู้เรียน

X แทน คะแนนวัดครั้งก่อน

Y แทน คะแนนวัดครั้งหลัง

F แทน คะแนนเต็ม

๓. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สูตรการหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

เมื่อ S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด
 X แทน ข้อมูล (ตัวที่ ๑,๒,...)
 $\bar{X}$ แทน ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

