

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเทคนิคการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้การออกเสียงพยัญชนะ เสียงสระ และเสียงวรรณยุกต์ในภาษาจีน ตลอดจนศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ในแต่ละแผนการเรียนรู้ เรื่องเสียงพยัญชนะ เสียงสระ และเสียงวรรณยุกต์ ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม จังหวัดน่าน ก่อนและหลังการใช้เทคนิคการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้การออกเสียงภาษาจีน อีกทั้งเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดทำแผนการสอน เรื่องเสียงพยัญชนะ เสียงสระ และเสียงวรรณยุกต์ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็น นักเรียนโรงเรียนท่าวังผาพิทยาคม อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน ซึ่งกำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนทั้งหมด 32 คน ซึ่งคัดเลือกจากนักเรียนที่มีผลการเรียนภาษาจีนดีมาก ปานกลาง และ อ่อนเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยการทดลองกับกลุ่มนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเดียวกันเท่านั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ 1.) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องระบบเสียงในภาษาจีนกลาง จำนวน 12 แผน 2.)แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน เรื่องระบบเสียงในภาษาจีนกลาง 3.) แบบสอบถามเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาจีน เรื่องระบบเสียงในภาษาจีนกลางสำหรับผู้สอน 4.) แบบสอบถามเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาจีน เรื่องระบบเสียงในภาษาจีนกลางสำหรับผู้เรียน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาจีน มาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าร้อยละของคะแนนเต็ม และค่าสถิติ T-Test

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทุกคนหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการสอนเทคนิคการสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาจีน เรื่องระบบเสียงในภาษาจีนกลาง สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน 25.13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 62.81 และค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียน 36.94 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 92.34 โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. เกมเป็นเทคนิคสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาจีน เรื่องระบบเสียงในภาษาจีนกลาง มากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดถึงร้อยละ 90.49 โดยมีผู้เรียนให้ความสนใจ และชอบเทคนิคการสร้างแรงจูงใจ โดยใช้เกมมากถึง ร้อยละ 50