

การพัฒนาความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาท

สมมติของนักศึกษาหลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ วิทยาลัยนานาชาติ

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ณพล ม่วงงาม

วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนวัฒนธรรมจีนและการใช้ภาษา 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปี 3 ที่ลงทะเบียนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาจำนวน 69 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนการสอนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 18 แผน 2) แบบประเมินความสามารถด้านวัฒนธรรมและการใช้ภาษาจีน 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ตรวจสอบสมมติฐาน One sample t- test

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีความสามารถด้านวัฒนธรรมและการใช้ภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ กิจกรรมส่วนใหญ่มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชา ZH202 นักศึกษามีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=9.164^*$ sig.=0.000) 3) ภาพรวมของความพึงพอใจอยู่ที่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.54) ซึ่งแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านอาจารย์ผู้สอน ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.49) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.50) และด้านผู้เรียน ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.61)

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาจีน, วัฒนธรรมจีน, กิจกรรมบทบาทสมมติ, หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ

Development of Chinese culture and language skills through Role-playing activities in Business Chinese course for Students at

International College, Dhurakij Pundit University

Naphon Mounngam

International College, Dhurakij Pundit University

Abstract

This experimental research aimed to achieve the following objectives: 1) Develop Chinese cultural and language proficiency among third-year students enrolled in the Business

Chinese Program through role-playing activities. 2) Assess the learning achievements in Chinese culture and language. 3) Investigate the satisfaction levels of third-year students in the Business Chinese Program regarding their improved abilities in Chinese cultural understanding and language usage through role-playing activities. The study involved a sample of 69 third-year students enrolled in the ZH202 course focused on Chinese cultural understanding and language usage. The sample selection was carried out using purposive sampling.

The research utilized the following instruments: 1) lesson plans for the ZH202 course in Chinese cultural understanding and language usage. 2) Chinese cultural and language proficiency tests. 3) A questionnaire aimed at exploring student satisfaction with role-playing activities in the ZH202 course. Data analysis was conducted using percentages, mean, standard deviations, and one-sample t-test.

The study yielded the following results: 1) The scores on Chinese culture and language proficiency tests exceeded the criteria for a good level of proficiency. 2) Posttest scores for student's learning achievements in Chinese cultural understanding and language usage after completing the ZH202 course were significantly higher than criteria (sig.= .000, $t=15.535^*$). 3) Overall satisfaction levels with the course were rated at the highest level ($\bar{X}= 4.59$, S.D. = 0.54). Satisfaction levels were further categorized into three aspects: instructor ($\bar{X}= 4.62$, S.D. = 0.49), learning activities ($\bar{X}= 4.56$, S.D. = 0.50), and students ($\bar{X}= 4.42$, S.D. = 0.61)

Keywords: Chinese Language Skills Development, Chinese Culture, Role-playing Activities, Business Chinese Program

บทนำ

ปัจจุบันสาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นประเทศมหาอำนาจที่ทรงอิทธิพลทั้งด้านภาษาวัฒนธรรมการเมือง สังคม เศรษฐกิจทั้งในระดับภูมิภาคและในระดับโลก เป็นประเทศที่มีความเติบโตทางด้านเศรษฐกิจสูงเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก ดังนั้นความรู้ภาษาจีนจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนและเข้าถึงองค์ความรู้ที่มีประโยชน์ในศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ อีกทั้งสามารถสร้างความร่วมมือทางด้านธุรกิจ การค้าการพัฒนาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ที่มีความรู้ทางด้านภาษาจีนมีโอกาสในหลาย ๆ ด้านมากยิ่งขึ้น

กิจกรรมการเรียนการสอนภาษาจีนในห้องเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนมีรูปแบบค่อนข้างหลากหลาย ส่วนใหญ่เน้นให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะทางด้านภาษา อาทิ การฟัง การออกเสียง การอ่าน การเขียน การจดจำคำศัพท์และไวยากรณ์ เป็นต้น การเรียนการสอนรายวิชาวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาถือเป็นส่วนสำคัญในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ

กิจกรรมบทบาทสมมติเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารให้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น Jane Revell (Revell, 1979) กล่าวถึงบทบาทสมมติไว้ว่าเป็นการแสดงออกที่เป็นไปเองตามธรรมชาติของแต่ละบุคคลที่ตอบสนองต่อผู้อื่นในสถานการณ์ที่สมมติที่กำหนดขึ้นมา ซึ่งบทบาทสมมติเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ผู้มีส่วนร่วมหรือผู้แสดงรู้ว่าเนื้อหาหรือหัวข้อเกี่ยวข้องกับอะไรหรือจะต้องรู้ข้อมูลมาก่อนเพื่อแสดงออกมาในรูปแบบการฝึก Jack C Richards (Richards, 2006) นำเสนอแนวคิดที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติไว้ว่า กิจกรรมดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนมีความยืดหยุ่นใน

สถานการณ์ใหม่ ๆ ที่หลากหลาย ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนสามารถฝึกใช้ภาษาได้ถูกต้องมากขึ้นและเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนถูกกำหนดบทบาทและสถานการณ์ที่เตรียมมาก่อนหรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ยึดข้อมูลหรือบทบาทที่ให้มาเป็นหลัก Rusli Arham (Arham, 2016) ได้เสนอว่า กิจกรรมบทบาทสมมติมีความสำคัญมากในการพัฒนาความสามารถในการพูดเพราะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสนในการฝึกฝนการสื่อสารในหลากหลายบริบท ผู้เรียนไม่เป็นเพียงแค่ผู้ที่ยืนฟังการบรรยายเพียงอย่างเดียวแต่ยังได้ร่วมแสดงออกหรือมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนจากกิจกรรมที่หลากหลายอีกด้วย

นอกจากนี้ William Littlewood (Littlewood, 1995) กล่าวว่า การแสดงบทบาทสมมติเป็นการสร้างเทคนิคที่ดีในการเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกฝนในการสื่อสารทางภาษาและยังแบ่งประเภทของบทบาทสมมติออกเป็น 4 ประเภทคือ 1) บทบาทสมมติที่ควบคุมผ่านบทสนทนา (Role play controlled through cued dialogues) เป็นบทบาทสมมติที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนดรายละเอียดและจัดเตรียมรูปแบบหน้าที่ของภาษาไว้ทั้งหมด ผู้เรียนมีหน้าที่เพียงเรียนรู้และฝึกภาษาเป้าหมายตามรูปแบบที่ครูผู้สอนกำหนดไว้โดยผู้เรียนจะได้รับบทบาทพร้อมบทสนทนาฝึกปฏิบัติจนเกิดความชำนาญก่อนนำภาษาไปใช้แสดงตามบทบาทที่ได้รับ 2) บทบาทสมมติที่ควบคุมผ่านบทสนทนาและให้ข้อมูลบางส่วน (Role play controlled through cues and information) เป็นบทบาทสมมติที่ผู้สอนกำหนดบทบาทให้บางส่วนเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการหาข้อมูลในส่วนที่หายไปเป็นลักษณะที่ผู้เรียนต้องสนทนาคถามตอบเพื่อหาข้อมูลคนละส่วนโดยบัตรบทสนทนาผู้เรียนคนที่ 1 อาจมีข้อมูลคำถามและบัตรสนทนาของผู้เรียนคนที่ 2 มีข้อมูลคำตอบเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ซึ่งจะนำไปสู่การเกิดการสนทนาปฏิสัมพันธ์ 3) บทบาทสมมติที่ควบคุมผ่านสถานการณ์และเป้าหมายที่กำหนด (Role play controlled through situation and goal) มีลักษณะกิจกรรมที่ผู้สอนกำหนดสถานการณ์และเป้าหมายไว้โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ภาษาในการสนทนาขึ้นเองโดยมีแนวทางจากสถานการณ์และจุดมุ่งหมายทางภาษาเป็นแนวทางในการแสดงบทบาทสมมติ 4) บทบาทสมมติในรูปแบบของการโต้เถียงและการอภิปราย (Role play in the form of debate or discussion) มีการกำหนดสถานการณ์ที่มีเนื้อหาบนพื้นฐานของความจริงเป็นลักษณะในการอภิปรายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น

จากการค้นคว้างานวิจัยของ Stanislaus Sunardi (Sunardi, 2013) นักศึกษามหาวิทยาลัย Tanjungpura Indonesia ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้บทบาทสมมติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นนักเรียนใน SMANEGERI 1 PESAGUANKETAPANG Indonesia โดยทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังจากใช้บทบาทสมมติในการสอน หลังจากนั้นทำการทดสอบหลังเรียนพบว่า มีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 11.47 สรุปได้ว่าการสอนโดยใช้บทบาทสมมติสามารถพัฒนาความสามารถในการพูดของนักเรียนได้ และ ภาณุวัฒน์ ธนพงศ์พิพัฒน์ และสมพร โกมารทัต (Thanapongpipat & Komaratat, 2018) ผลการส่งเสริมทักษะการพูดภาษาจีนกลางโดยใช้บทบาทสมมติของนักเรียนพบว่า นักเรียนเมื่อทดสอบการถาม-ตอบ (Questions – Answers) ภาษาจีนกลางโดยใช้บทบาทสมมติเป็นรายบุคคล มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 76.92 และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 23.08

สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำบทบาทสมมติที่ควบคุมผ่านสถานการณ์และเป้าหมายที่กำหนดซึ่งมี 3 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นเตรียม ได้แก่ การศึกษาค้นคว้าการเขียนบทบาทสมมติจากเรื่องที่ได้รับ 2) ขั้นฝึกและทบทวน ปรับปรุงแก้ไข 3) สรุปประเมินผล อภิปราย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวทางการจัดการเรียนการสอนนี้มาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ให้มีความรู้ทางด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนวัฒนธรรมจีนและการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 86 คน ชั้นปีที่ 2 จำนวน 71 คน และชั้นปีที่ 3 จำนวน 69 คน และ ชั้นปีที่ 4 จำนวน 37 คน รวมทั้งหมด 263 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาชั้นปี 3 ที่ลงทะเบียนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา จำนวน 69 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. เครื่องมือในการวิจัย

2.1 แผนการสอนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 18 ชั่วโมง

2.2 แบบประเมินการให้คะแนนความสามารถการใช้ภาษาและวัฒนธรรมจีนมีดังนี้ การออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคล่องแคล่ว ความเข้าใจในเนื้อหา (วัฒนธรรมจีน) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ คือ ได้ 4 คะแนน หมายถึง ระดับดีที่สุด (คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.00) ได้ 3 คะแนน หมายถึง ระดับดี (คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50) ได้ 2 คะแนน หมายถึง ระดับพอใช้ (คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50) ได้ 1 คะแนน หมายถึง ระดับปรับปรุง (คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50) ซึ่งดัดแปลงมาจากองค์ประกอบในการพูดเพื่อการสื่อสาร David P Harris (Harris, 1990)

2.3 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา จำนวน 1 ชุด เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดแบบเลือกตอบจำนวน 15 ข้อ

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 1 ชุด มี 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบปลายปิด แบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย 1) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 2) ด้านผู้สอน 3) ด้านผู้เรียน ตอนที่ 2 ข้อคิดเห็นแบบปลายเปิด

การแปลความหมายของระดับความพึงพอใจ ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด (Srisa-ard, 2013)

คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผู้วิจัยนำเครื่องมือทั้งหมด คือ 1) แผนการสอนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา 2) แบบประเมินการให้คะแนนทักษะการใช้ภาษาจีน 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชา ZH202 แผนการสอนที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องและตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาเพื่อนำไปใช้จริง การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและภาษาที่ใช้มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 3 ระดับ คือ สอดคล้อง ไม่แน่ใจ และไม่สอดคล้อง จากนั้นหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) Richard J Rovinelli และ Ronald K Hambleton (Rovinelli & Hambleton, 1977) ซึ่งมีค่า IOC เท่ากับ 0.88 - 1.00 สำหรับแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา ได้นำไปทดลองใช้ (tryout) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือระดับความยาก (p) เท่ากับ 0.35 - 0.83 เป็นข้อสอบที่มีความยากง่ายปานกลาง ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.40 - 1.00 เป็นข้อสอบที่มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.87

ส่วนแบบประเมินการให้คะแนนความสามารถการใช้ภาษาและวัฒนธรรมจีน ผู้วิจัยได้นำผลจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาจีนจำนวน 3 ท่าน คือ อาจารย์สอนภาษาจีน 1 ท่าน และอาจารย์ชาวจีนเจ้าของภาษา 2 ท่าน มาตรวจสอบ Inter rater rating ด้วย Pearson correlation coefficient โดยแบบประเมินความสามารถการใช้ภาษาและวัฒนธรรมจีน มีคะแนนเท่ากับ 0.81 ซึ่งถือว่า คะแนนของผู้ประเมินทั้งสามเป็นที่ยอมรับและมีความสอดคล้อง (Consistent)

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้วิจัย คือ ความรู้ด้านวัฒนธรรมจีนตามแผนการสอน (มคอ.3) วิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา วิทยาลัยนานาชาติ โดยแบ่งเป็น 3 กิจกรรม จำนวน 18 ชั่วโมง ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 เทศกาลวันสำคัญต่างๆของประเทศไทย 6 ชั่วโมง

กิจกรรมที่ 2 วัฒนธรรมและประเพณีต่างๆของประเทศไทย 6 ชั่วโมง

กิจกรรมที่ 3 มารยาทการพบปะเนื่องในโอกาสต่างๆของชาวจีน 6 ชั่วโมง

4. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

ตัวแปรตาม คือ 1. ความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้ววางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1) จัดเตรียมแผนการสอนและชี้แจงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา จำนวน 3 กิจกรรม ๆ ละ 6 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง ดังนี้ กิจกรรมที่ 1 เทศกาลวันสำคัญต่าง ๆ ของประเทศไทย กิจกรรมที่ 2 วัฒนธรรมและประเพณีต่าง ๆ ของประเทศไทย กิจกรรมที่ 3 มารยาทการพบปะเนื่องในโอกาสต่าง ๆ ของชาวจีน โดยแบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่มและร่วมกันนำเสนอกิจกรรมบทบาทสมมติตามที่ได้รับมอบหมาย เตรียมการเก็บรวบรวมคะแนนความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนและการใช้ภาษาทั้ง 3

กิจกรรม ผู้สอนได้เชิญอาจารย์ชาวจีนและผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาจีน 3 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์สอนภาษาจีน 1 ท่าน และอาจารย์ชาวจีนเจ้าของภาษา 2 ท่าน เพื่อร่วมกันประเมินบทบาทสมมติของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม

2) จัดเตรียมแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาที่ใช้หลังกิจกรรมการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ

3) จัดเตรียมแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาเป็นแบบข้อคำถามประเมินค่า (Rating Scale) 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านผู้เรียน และด้านอาจารย์

2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1) ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมกับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 69 คน โดยแบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่มจำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 13 - 14 คน แบบคละความสามารถมี เก่ง ปานกลาง และอ่อน ทั้ง 3 กิจกรรมนี้นักศึกษาต้องไม่เปลี่ยนแปลงกลุ่ม เพื่อไม่ให้เกิดความคาดเคลื่อนของคะแนนในแต่ละกิจกรรม นำเสนอโดยใช้เวลาไม่เกิน 20 นาที นักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องกำหนดให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มมีบทสนทนาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 30 ของกิจกรรมบทบาทสมมติที่ได้รับมอบหมายและให้มีการเตรียมตัวและฝึกซ้อมเพื่อนำเสนอกิจกรรมบทบาทสมมติตามที่ได้รับมอบหมาย

2) ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามแผนการสอนและจัดกิจกรรมทั้ง 3 กิจกรรมในระยะเวลาที่กำหนดไว้คือ กิจกรรมละ 6 ชั่วโมง แบ่งเป็น 3 ช่วง

ช่วงที่ 1 กำหนดเวลา 3 ชั่วโมง ให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้าข้อมูลสาระสำคัญในหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย และร่วมกันเขียนบทบาทสมมติ หลังจากนั้นส่งให้อาจารย์ผู้สอนตรวจสอบความเหมาะสมและถูกต้องเพื่อไม่ให้เนื้อหาออกจากขอบเขตที่กำหนดและนำไปปรับปรุงแก้ไข เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วนักศึกษากลุ่มจะใช้เวลาในการเตรียมบทและฝึกซ้อมบทบาทสมมติที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว

ช่วงที่ 2 แต่ละกลุ่มร่วมกันนำเสนอบทบาทสมมติที่เตรียมและฝึกซ้อมไว้แล้วโดยแต่ละกลุ่มใช้เวลาไม่เกิน 20 นาที ผู้วิจัยได้ชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนน ขณะดำเนินกิจกรรมผู้วิจัยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาจีน จำนวน 3 ท่าน คือ อาจารย์สอนภาษาจีน 1 ท่าน และอาจารย์ชาวจีนเจ้าของภาษา 2 ท่านเพื่อร่วมกันประเมินทักษะการใช้ภาษาจีนผู้เรียนตามแบบประเมินที่กำหนดไว้ ทั้งนี้แบบประเมินนี้ได้มีการชี้แจงอาจารย์ผู้ประเมินทั้งสามท่านก่อนดำเนินกิจกรรม

ช่วงที่ 3 ผู้วิจัยและนักศึกษาร่วมกันสรุปความรู้และอภิปรายในแต่ละกิจกรรมที่ได้ดำเนินการไปแล้ว

3) เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมบทบาทสมมติ ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาที่จัดทำไว้ให้นักศึกษาได้ทดสอบ

4) หลังจากนั้นให้นักศึกษาทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

3. ขั้นสรุป

1) หลังจากทีนักศึกษาทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาแล้วได้มีการสรุปผลการเรียนรู้วิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติทุกกิจกรรม ร่วมกันอภิปรายและแจ้งผลการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมให้นักศึกษาทุกคนทราบ

2) ผู้วิจัยเก็บข้อมูลทั้งหมดเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ นำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบตาราง การพรรณนาและอภิปราย

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1) แบบประเมินการให้คะแนนความสามารถการใช้ภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ มีดังนี้ การออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ ความคล่องแคล่ว ความเข้าใจในเนื้อหา (วัฒนธรรมจีน) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ (Rating Scale) โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean)

2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ใช้สถิติตรวจสอบสมมติฐาน One sample t- test

3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนาความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาชั้น ปีที่ 3 หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ

ตารางที่ 1 การพัฒนาความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 5 กลุ่ม จำนวน 69 คน ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาจีน 3 คน

กลุ่มที่	กิจกรรม 1 เทศกาลวันสำคัญ คะแนนเฉลี่ย	กิจกรรม2 วัฒนธรรมและ ประเพณี คะแนนเฉลี่ย	กิจกรรม3 มารยาทการ พบปะเนื่องใน โอกาสต่างๆ คะแนนเฉลี่ย	ผลรวม คะแนน เฉลี่ยทั้ง3 กิจกรรม	การแปล ผล
1	3.27	3.47	3.33	3.36	ดี
2	3.20	3.20	3.07	3.16	ดี
3	3.47	3.53	3.73	3.58	ดีมาก
4	3.13	3.47	3.47	3.36	ดี
5	3.27	3.33	3.33	3.31	ดี
คะแนนเฉลี่ยภาพรวมกิจกรรม				3.35	ดี

จากตารางที่ 1 การพัฒนาความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ นักศึกษามีความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนและการใช้ภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ภาพรวมกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.35$)

ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ดังนี้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนวิชา ZH202 นักศึกษาจำนวน 69 คน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ZH202	คะแนนเต็ม	เกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig.
หลังเรียน	15	12	13.33	1.20	68	9.164*	0.000

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ZH202 นักศึกษาจำนวนรวม 69 คน พบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.20 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรภาษาจีนธุรกิจ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ที่เรียนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษา

ตารางที่ 3 ระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชาวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ระดับความพึงพอใจ		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1.	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.56	0.50	มากที่สุด
2.	ด้านผู้เรียน	4.42	0.61	มาก
3.	ด้านอาจารย์ผู้สอน	4.62	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยภาพรวม		4.59	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ระดับความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชาวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษา พบว่าโดยภาพรวมของความพึงพอใจอยู่ที่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.54) ซึ่งแบ่งระดับความพึงพอใจเป็น 3 ด้าน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านอาจารย์ผู้สอน ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.49) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.50) และด้านผู้เรียน ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.61)

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การพัฒนาความสามารถด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ นักศึกษามีพัฒนาทักษะด้านวัฒนธรรมจีนและสามารถใช้ภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ กิจกรรมส่วนใหญ่มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.35$) เนื่องจากปัจจัยดังนี้

ประการที่ 1 มีกระบวนการให้นักศึกษาคิดและทำงานอย่างเป็นระบบโดยเริ่มจากการผู้เรียนร่วมกันค้นคว้าหาข้อมูลตามหัวข้อที่ตนเองได้รับมอบหมาย มีการใช้ทักษะการอ่านและทำความเข้าใจอย่างถูกต้อง และสามารถนำมาเขียนเป็นบทบาทสมมติได้ ผู้เรียนจะต้องสร้างบทบาทสมมุติจากสถานการณ์ทำให้ต้องคิดออกแบบบทสนทนาร่วมกัน โดยเฉพาะเรื่องคำ ประโยค ที่ใช้เขียนบท เพื่อนำมาฝึกทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความสามารถด้านภาษามีความกล้าที่จะแสดงออกและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 เทศกาลและวันสำคัญต่าง ๆ ของประเทศจีน (ตรุษจีน บัวลอย เซ็งเม้ง บะจ่าง ไหว้พระจันทร์) กิจกรรมที่ 2 ประเพณีโบราณและวัฒนธรรมปฏิบัตินิยมของประเทศจีน (ประเพณีการแต่งงาน ประเพณีงานศพ วัฒนธรรมเครื่องแต่งกายในแต่ละชนชั้นในราชวงศ์ชิง วัฒนธรรมการชงชาจีน วัฒนธรรมการกินของประเทศจีน) กิจกรรมที่ 3 มารยาทต่าง ๆ ของชาวจีน (มารยาทการพบปะทักทาย มารยาทการแลกนามบัตร มารยาทบนโต๊ะอาหาร มารยาทการมอบของขวัญ การกล่าวคำอวยพรเนื่องในโอกาสต่าง ๆ) แต่ละกิจกรรมนักศึกษาส่วนใหญ่จะมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ถึง ดีมาก (คะแนนเฉลี่ย 3.00-3.73) จากการประเมินผลในหัวข้อ ความถูกต้องในการออกเสียง ไวยากรณ์ การใช้คำศัพท์ ความคล่องแคล่ว ความเข้าใจในภาษาที่ใช้ในบทสนทนา (ด้านวัฒนธรรม) ในกิจกรรมที่ 1 นักศึกษามีคะแนนทางด้านการใช้คำศัพท์และไวยากรณ์รวมถึงความเข้าใจในภาษาที่ใช้ในบทสนทนาอยู่ในระดับดี ในกิจกรรมที่ 2 คะแนนด้านไวยากรณ์และคะแนนคำศัพท์และความคล่องแคล่ว รวมถึงความเข้าใจในภาษาที่ใช้ในบทสนทนาอยู่ในระดับดี กิจกรรมที่ 3 คะแนนด้านความถูกต้องในการออกเสียง ความคล่องแคล่ว ความเข้าใจในภาษาที่ใช้ในบทสนทนา รวมไปถึงการใช้คำศัพท์ในการแต่งบทสนทนาอยู่ในระดับดีมาก สรุปได้ว่านักศึกษามีพัฒนาทักษะด้านวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ดังที่ (Revell, 1979; Littlewood, 1995; Richards, 2006) กล่าวถึงบทบาทสมมติไว้ว่าเป็นการแสดงออกที่เป็นไปเองตามธรรมชาติของแต่ละบุคคลที่ตอบสนองต่อผู้อื่นในสถานการณ์สมมติที่กำหนดขึ้นมา บทบาทสมมติเป็นหนึ่งในกิจกรรมซึ่งผู้มีส่วนร่วมหรือผู้แสดงรู้ว่าเนื้อหาหรือหัวข้อเกี่ยวข้องกับอะไร หรือจะต้องรู้ข้อมูลมาก่อนหรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ยึดข้อมูลหรือบทบาทที่ให้มาเป็นหลัก เพื่อแสดงออกมาในรูปแบบการฝึกเป็นการสร้างเทคนิคที่ดีในการเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกฝนการสื่อสารทางภาษา

ประการที่ 2 การจัดการการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การอ่านเพื่อค้นคว้าข้อมูลจากกิจกรรมที่กำหนดไว้ จากนั้นนำสาระที่ค้นคว้ามาเขียนเป็นบทบาทสมมติตรวจสอบความเข้าใจและความถูกต้องของงานกลุ่มที่ร่วมกันทำและฝึกพูดและฟังบทสนทนาที่สร้างขึ้นทำให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ที่ส่งเสริมให้นักเรียนลดความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ดังที่ Binita Chaursiya (Chaursiya, 2012) กล่าวว่ากิจกรรมบทบาทสมมติทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกการสื่อสารในบทบาทที่หลากหลายและการเรียนผ่านกิจกรรมนี้ยังทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ผ่านการสวมบทบาทต่าง ๆ บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือและวิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียนโดยที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติขึ้นมาผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็นและถือเอาการแสดงออกทั้งความรู้สึกและพฤติกรรม อีกทั้งเป็นการพัฒนาทักษะด้านการพูดโดยที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ด้านคำศัพท์รูปแบบทางภาษามาใช้เพื่อการสื่อสารตามสถานการณ์ที่ได้รับบทบาทได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับงานวิจัยของ Maury Werth (Werth, 2018) ที่ได้ศึกษา Role play in the Chinese classroom พบว่ามุมมองของครูผู้สอนในการใช้บทบาทสมมติในห้องเรียนภาษาจีน มีความแตกต่างกันอย่างมากเหตุผลในการใช้บทบาทสมมติของครูผู้สอนคือ ความสามัคคี ส่วนผู้เรียนมีความพึงพอใจอย่างมากต่อการแสดงบทบาทสมมติเพราะบทบาทสมมติทำให้เกิดความเพลิดเพลินและทำให้เกิดการรับรู้ในการเรียนรู้เปิดโอกาสมากขึ้นสำหรับการเรียนรู้หรือการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน และทำให้ครูสามารถให้ข้อเสนอแนะในทันทีมากขึ้นซึ่งสิ่งเหล่านี้บ่งชี้ได้ว่าการแสดงบทบาทสมมติสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียน

ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ นักศึกษาจำนวน 69 คน พบว่านักศึกษามีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 13.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.20 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ร้อยละ 80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=9.164^*$ sig=0.000) จากผลวิจัยนี้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จะเห็นได้ว่านักศึกษาที่มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 95.66 และมีที่คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.34 เนื่องจากการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ของบทเรียนและทำให้สามารถฝึกฝนและทบทวนความรู้ในการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นกิจกรรมบทบาทสมมติเหมาะสมที่จะนำมาบูรณาการกับการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมจีน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สามารถแสดงออกและสามารถถ่ายทอดความรู้ได้ผ่านกิจกรรมได้เป็นอย่างดี ดังนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ZH202 วัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาจึงมีคะแนนสูงเป็นจำนวนมาก ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เยาวลักษณ์ วิสุทธิ์สิริ, มนาภรณ์ บ้านเพิง และอัสมา ทรรศนะมีลาภ (Wisutsiri, Banpurng, & Tasanameelarp, 2021) การพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ กรณีศึกษาจากวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี พบว่าทักษะการพูดภาษาจีนด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ เสาวคนธ์ จันต๊ะมาต (Chantamat, 2022) การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษาโปรแกรมวิชาการสอนภาษาจีน พบว่าทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษาหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษา พบว่าโดยภาพรวมของความพึงพอใจอยู่ที่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.54) ซึ่งแบ่งระดับความพึงพอใจเป็น 3 ด้าน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านอาจารย์ผู้สอน ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.49) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.50) และด้านผู้เรียน ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.61) มีดังนี้

ด้านอาจารย์ผู้สอนได้แก่ ชี้แจงการเรียนรู้และจุดประสงค์ให้ทราบทุก ๆ กิจกรรมมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดและสม่ำเสมอ อธิบายขั้นตอนการปฏิบัติอย่างละเอียดและชัดเจน เปิดโอกาสและกระตุ้นในการทำงานแต่ละกิจกรรม มีวิธีวัดและประเมินผลแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ได้แก่ นำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันช่วยให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกเสียงคำศัพท์ การใช้ไวยากรณ์ภาษาจีนได้อย่างถูกต้องเป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องและเข้าใจง่ายเหมาะสมกับเนื้อหาและระยะเวลาที่มีความหลากหลายและน่าสนใจกระตุ้นการเรียนรู้ ด้านผู้เรียน ได้แก่ มีความเข้าใจวัฒนธรรมจีนกับการใช้ภาษาเพิ่มมากยิ่งขึ้น มีอิสระ มีความสุข สนุกสนานในการเรียนรู้ทุกกิจกรรมสามารถเลือกใช้คำศัพท์และประโยคภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติได้ ชอบวิธีการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ

จะเห็นได้ว่าทั้งสามด้านที่กล่าวนั้น สำหรับด้านผู้เรียน นักศึกษามีความพึงพอใจว่าได้ความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติอย่างเป็นรูปธรรมมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าความพึงพอใจอื่น ๆ เนื่องจากนักศึกษาคิดว่ากิจกรรมบทบาทสมมติเป็นเพียงกิจกรรมที่เรียนรู้ภายในห้องเรียนซึ่งผู้สอนอธิบายการเรียนรู้กิจกรรมบทบาทสมมติได้นำเนื้อหาจากสถานการณ์จริงที่พบเห็นได้บ่อยในชีวิตประจำวัน นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ เช่น มารยาทการพบปะทักทาย มารยาทบนโต๊ะอาหาร การแลกเปลี่ยนนามบัตร การมอบของขวัญ การกล่าวคำอวยพรเนื่องในโอกาสต่าง ๆ เป็นต้น

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Wisutsiri, Banpurng, & Tasanameelarp, 2021) การพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ กรณีศึกษาจากวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี พบว่าพึงพอใจต่อการเรียนภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.40 และ (Chantamat, 2022) การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนของ

นักศึกษาโปรแกรมวิชาการสอนภาษาจีน พบว่าความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. กิจกรรมบทบาทสมมติที่จัดขึ้นเป็นการเรียนรู้ในห้องเรียน ผู้สอนควรเตรียมแหล่งข้อมูลสำหรับการค้นคว้า เช่น ข้อมูลที่เป็นเอกสารและระบบสารสนเทศที่หลากหลาย เพื่อการค้นคว้าและการทำความเข้าใจในเนื้อหาเพื่อนำมาใช้ในกิจกรรมบทบาทสมมติ ทั้งนี้บางกิจกรรมอาจไม่ทันเวลาที่กำหนดไว้จึงจำเป็นต้องเพิ่มการเรียนรู้นอกเวลาโดยการสร้างช่องทางการสื่อสาร เช่น แอปพลิเคชันไลน์

2. นักศึกษาขาดความรู้ความมั่นใจในการเลือกคำศัพท์มาใช้ในบทสนทนา เพราะฉะนั้นนักศึกษาต้องสร้างบทสนทนา ผู้สอนควรติดตามและให้คำปรึกษากับนักศึกษาบางกลุ่มที่ยังไม่มั่นใจในการเลือกใช้คำศัพท์ แต่มีนักศึกษาบางกลุ่มที่ใช้คำศัพท์ที่เป็นทางการมากเกินไปในกิจกรรมบทบาทสมมติ ซึ่งควรเลือกคำศัพท์ธรรมดามาใช้จะเหมาะสมกว่า

3. ผู้สอนควรแจ้งนักศึกษาล่วงหน้าสำหรับการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนและทำให้เบื่อน่ายในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติกับรายวิชาจีนของนักศึกษาชั้นอื่น ๆ สถาบันอื่น ๆ หลักสูตรภาษาจีนแบบอื่น ๆ ที่มีการเปิดสอนทั้งในและต่างประเทศได้ เช่น รายวิชาการฟังพูดภาษาจีนโดยเฉพาะศึกษาการออกเสียง การเลือกใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ ความคล่องแคล่ว และการเข้าใจความหมายของเรื่องหรือสถานการณ์ที่ทำให้เป็นการฝึกฝนบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ และความสนุกสนานเพลิดเพลิน

References

- Arham, R. (2016). The Use of Role Play to Improve Teaching Speaking. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 239-241.
- Chantamat, S. (2022). Using Role-Playing Activities for Students' Chinese Speaking Skills Improvement in The Chinese Language Teaching Program, Faculty Of Education, Chiang Rai Rajabhat University. *Journal of Education Burapha*, 33(1), 72-85 (In Thai).
- Chaursiya, B. (2012). *Effectiveness of Role Play Technique in Teaching Dialogue*. Kathmandu.: Faculty of Education Tribhuvan University Kirtipur.
- Harris, P. D. (1990). *Testing English as a Second Language*. New York: McGraw Hill.
- Littlewood, W. (1995). *Communicative Language Teaching*. Britain: Cambridge University Press.
- Revell, J. (1979). *Teaching Techniques for Communicative English*. London: The Macmillan Press Limited.
- Richards, C. J. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. New York: Cambridge University Press.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the Use of Content Specialists in the Assessment of Criterion-Referenced Test Item Validity. *Tijdschrift Voor Onderwijs Research*, 2, 49-60.
- Srisa-ard, B. (2013). *Introduction to Research* (5th ed.). Bangkok:: Suweeriyasarn (In Thai).

- Sunardi. (2013). Teaching Speaking Ability Through Role Play. In *TEACHER TRAINING AND EDUCATION FACULTY* (pp. 1-16.). PontianakONTIANAK: Tanjungpura University.
- Thanapongpipat, T., & Komaratat, S. (2018). The development of speaking Chinese skill by using role play technique for accountant major of vocational certificate grade 2. *Journal of Graduate School of Dhurakij Pundit University*, 7(2), 453-464. (In Thai).
- Werth, M. (2018). (2018). *Role-play in the Chinese Classroom*. Amherst: University of Massachusetts .
- Wisutsiri, Y., Banpurng, M., & Tasanameelarp, A. (2021). Using Role-play To Improve Chinese Language Speaking Skills : Case Study From International College, Suratthani Campus, Prince Of Songkla University. *Journal of Technical Education Rajamangala University of Technology Thanyaburi*, 20(3), 112-121 (In Thai).