

ภัทรพร ปัตตาวะตัง. (2567). การพัฒนาเกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริม  
การอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม.  
(หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

#### คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ ดร.สุณิศา เต็มทั่ว

ประธานกรรมการ

ปร.ค. (เทคโนโลยีการศึกษา)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี

กรรมการ

กศ.ค. (หลักสูตรและการสอน)

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 3) เพื่อศึกษาเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนภาษาจีน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนขลุงรัชดาภิเษก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 30 คน เครื่องมือ ได้แก่ 1) เกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ จำนวน 8 เกม ดังนี้ เกมที่ 1 เกมคู่กันอยู่ไหน เกมที่ 2 เกมเอ็กซ์ไอ เกมที่ 3 เกมตกปลาหาเสียง เกมที่ 4 เกมวัดดวง เกมที่ 5 เกมชูคำออกเสียง เกมที่ 6 เกมไอ้หนอนอ่าน เกมที่ 7 เกมถอดรหัสลับพินอิน และเกมที่ 8 เกมโยนบอลเลือกคำ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบวัดการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน และ 4) แบบวัดเจตคติ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 80.94/80.50 2) นักเรียนที่เรียนด้วยเกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ มีผลการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนที่เรียนภาษาจีนด้วยเกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์มีเจตคติต่อการเรียนภาษาจีน อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ :** เกมการศึกษา, การสอนแบบโฟนิกส์, การอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน

Phattharaphon Pattawatang. (2024). **Development of Educational Games with Phonics Instruction to Enhance Chinese Pinyin Oral Reading for Secondary 1 Students.** Thesis M.Ed. (Curriculum and Instruction). Chanthaburi: Rambhai Barni Rajabhat University.

#### **Thesis Advisors**

Dr. Sunitta Yentour	Chairman
Ph.D. (Educational Technology)	
Assistant Professor Dr. Wiwat Petsri	Member
Ed.D. (Curriculum and Instruction)	

#### **Abstract**

The purposes of this research were: 1) to evaluate the effectiveness of educational games in meeting the 80/80 criteria; 2) to compare the results of Chinese Pinyin oral reading before and after using the educational games with phonics instruction to enhance Chinese Pinyin oral reading for secondary 1 students; and 3) to examine students' attitudes toward learning Chinese. The sample consisted of 30 secondary 1 students from Khlung Ratchadapisek School, selected through purposive sampling in the first semester of the 2022 academic year. The instruments used included: 1) eight educational games with phonics instruction, such as "Where is my partner?", "XO," "Fishing to find a sound," "Testing your luck," "Hold up the word and pronounce," "Rock Paper Scissors reading," "Decipher the Pinyin code," and "Throw the ball to choose the word,"; 2) lesson plans; 3) Chinese phonetic alphabet oral reading tests; and 4) an attitude test. Data analysis employed: mean, standard deviation, and t-test.

The results indicated that: 1) the educational games with phonics instruction to enhance Chinese Pinyin oral reading for secondary 1 students achieved an efficiency rating of 80.94/80.50; 2) students learning the educational games with phonics instruction showed significantly higher performance in Chinese Pinyin oral reading after learning, at the .05 level of significance, compared to their performance before learning; and 3) students learning the educational games with phonics instruction demonstrated a high level of positive attitude toward learning Chinese.

**Keywords:** Educational Games, Phonics Instruction, Chinese Pinyin Oral Reading