

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาเกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีสาระสำคัญดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนก่อนและหลังเรียนด้วยเกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบ โฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนภาษาจีน

วิธีดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนขนาดกลาง ในจังหวัดจันทบุรี จำนวน 10 โรงเรียน มีนักเรียนจำนวน 1,520 คน โรงเรียนที่เปิดสอนรายวิชาภาษาจีน จำนวน 7 โรงเรียน มีนักเรียนจำนวน 1,047 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนขลุ้งรัชมะณีต ภาควิชาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ได้แก่

1. เกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน จำนวน 8 เกม โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์
2. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน จำนวน 14 แผน รวมทั้งสิ้น 14 ชั่วโมง
3. แบบวัดการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบ่งเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 วัดการอ่านออกเสียงคำศัพท์อักษรจีน จำนวน 15 คำ 15 คะแนน

ตอนที่ 2 วัดการอ่านออกเสียงประโยคศัพท์อักษรจีน จำนวน 5 ประโยค 5 คะแนน

4. แบบวัดเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาจีนเน้นแบบมาตราส่วนประเมินค่าของลิเคิร์ท จำนวน 20 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การทดลองในครั้งนี้ดำเนินการตามแบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน (One Group Pretest - Posttest Design) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. ขอนหนังสือจากมหาวิทยาลัย เพื่อส่งให้โรงเรียนเพื่อขออนุญาตดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน
2. ผู้วิจัยชี้แจงกับผู้เรียนกลุ่มทดลอง อธิบายเกี่ยวกับการวิจัย วัตถุประสงค์ เป้าหมาย รวมถึงวิธีการและเกณฑ์การประเมินผล
3. ผู้เรียนทำแบบวัดการอ่านออกเสียงคำศัพท์อักษรจีนก่อนเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงคำศัพท์อักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
4. ดำเนินการทดลองโดยใช้เกมการเรียนรู้ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงคำศัพท์อักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปดำเนินการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566
5. ผู้เรียนทำแบบวัดการอ่านออกเสียงคำศัพท์อักษรจีนหลังเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงคำศัพท์อักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
6. ผู้เรียนทำแบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาจีน
7. รวบรวมข้อมูลทั้งหมด และตรวจผลการทดสอบทั้งหมดเพื่อนำข้อมูลที่ได้นำไปวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ และนำไปสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาประสิทธิภาพเกมการเรียนรู้ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงคำศัพท์อักษรจีน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยหาค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเฉลี่ยร้อยละ และใช้สูตร E_1 : ประสิทธิภาพของกระบวนการ / E_2 : ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556 : 11 - 12)

2. วิเคราะห์ผลการสอบวัดการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนโดยใช้เกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นำข้อมูลไปหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน จากการทดสอบค่าที่ t-test (Dependent Sample)

4. วิเคราะห์ข้อมูลเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาจีนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของ

สรุปผลการวิจัย

วิจัยครั้งนี้ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของเกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 80.94/80.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 80/80

2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลการอ่านออกเสียงภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเจตคติต่อการเรียนภาษาจีนอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของเกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 80.94/80.50 ทั้งนี้ อาจเพราะว่า เกมการศึกษายังคงเป็นสื่อการสอนที่ผู้เรียนให้ความสนใจ มีส่วนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน เพราะเป็นกิจกรรมการเล่นที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาสติปัญญา การคิดอย่างเป็นระบบ และเกิดความสุขสนุกสนาน

ขณะที่เรียนรู้ สามารถเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มได้ ซึ่งสอดคล้องกับ พรพิมล ใจกล้า (2564 : 13) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาการด้านทักษะการคิดอย่างเป็นระบบซึ่งต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดตามกฎกติกาของเกมนั้น ๆ การเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้เกิดทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา และยังช่วยตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียนได้ และเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน จึงเลือกนำเกมการศึกษามาใช้ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ โดยการสอนแบบโฟนิกส์ คือ หนึ่งในวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้อ่านออกเสียงคำได้ชัดเจนและถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง ด้วยเหตุนี้จึงได้สร้างเกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ โดยเริ่มจากการศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ร่วมกับศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมการศึกษา และการสอนแบบโฟนิกส์ วิเคราะห์เนื้อหา จากนั้นสร้างเกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนตามโครงสร้างของขอบเขตเนื้อหาที่กำหนดไว้ โดยเริ่มจากง่ายไปหายากมีทั้งหมด 8 เกม คือ เกมที่ 1 เกมคู่ฉันอยู่ไหน เกมที่ 2 เกมเอ็กซ์โอ เกมที่ 3 เกมตกปลาหาเสียง เกมที่ 4 เกมวัดดวง เกมที่ 5 เกมชูคำออกเสียง เกมที่ 6 เกมไอน้อยอ่าน เกมที่ 7 เกมถอดรหัสลับพินอิน และเกมที่ 8 เกมโยนบอลเลือกคำ ซึ่งแต่ละเกมมีองค์ทั้งหมด 7 องค์ประกอบ คือ ชื่อเกม จุดมุ่งหมาย ระดับ เวลา อุปกรณ์ และรูปแบบขั้นตอนในการเล่นเกมนั้น ซึ่งสอดคล้องกับอัจฉราพรรณ โพธิ์ตุ่น (2559 : 15) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมไว้ 7 องค์ประกอบ คือ 1) ชื่อเกม ควรตั้งชื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระของเกมนั้น ๆ 2) จุดมุ่งหมาย บอกจุดมุ่งหมายของเกมว่าต้องการเรียนรู้สิ่งใดจากเกมนั้น 3) ระดับ คือ ระดับของผู้เล่นที่จะเล่นเกม นั้น ๆ 4) กลุ่ม จำนวนการจัดกลุ่มผู้เล่น อาจจะเป็นรายบุคคล หรือเล่นเป็นทีมก็ได้ 5) เวลา กำหนดเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น ซึ่งต้องกำหนดไว้ในแต่ละครั้ง 6) อุปกรณ์ มีอุปกรณ์ใดบ้างที่ต้องใช้ในการเล่นเกม และ 7) รูปแบบและขั้นตอนในการเล่นเกมนั้น ซึ่งกระบวนการระหว่างการเล่นเกมนั้นให้ผู้เรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี โดยผู้เรียนให้ข้อเสนอแนะว่าการกำหนดเวลาในแต่ละเกมค่อนข้างน้อย ควรมีการเพิ่มเวลาในช่วงของการให้อ่านออกเสียง การจัดวางข้อความ ตัวอักษรของสื่ออุปกรณ์ในการเล่นเกมนั้นยังมีบางส่วนไม่ชัดเจน บัตรคำมีความคมอาจส่งผลให้เกิดอันตราย ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะนี้ไปปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้เกมการศึกษามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. นักเรียนที่เรียนโดยเกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ ทำให้

นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และเกิดความสามารถในการอ่านออกเสียง ซึ่งการสอนแบบโฟนิกส์ เป็นวิธีการสอนที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงผ่านการเล่นกิจกรรมในเกมต่าง ๆ ซ้ำ ๆ หลายครั้ง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจถึงหลักการความสัมพันธ์พื้นฐานของเสียงและตัวอักษร เป็นการสอนที่กระตุ้นให้เกิดการตระหนักรับรู้ระบบเสียง และสามารถแยกแยะเสียงได้อย่างถูกต้อง รวมถึงเข้าใจหลักการผสมเสียง และการสอนแบบโฟนิกส์ ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม (Warm up) ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation) ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) และขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production) ซึ่งผู้สอนได้นำมาใช้ร่วมกับเกมการศึกษา โดยขั้นตอนทั้ง 4 ขั้น สอดคล้องกับ อัยวัฒน์ ม่วงसार (2561 : 80) ได้กำหนดขั้นตอนของการสอนแบบโฟนิกส์ไว้ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมความพร้อม (Warm Up) ขั้นนำเสนอ (Presentation) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) และขั้นนำไปใช้ (Production) ซึ่งในวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เกมการศึกษาเข้าไปในขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) ของการสอนแบบโฟนิกส์ เป็นขั้นที่นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ผ่านการจัดกิจกรรมการสอนที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม ทำให้ได้ฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์ด้วยความสนุกสนาน ระหว่างเล่นเกม เพื่อให้दनได้คะแนนหรือเป็นผู้ชนะ เป็นอีกหนึ่งแรงผลักดันที่ทำให้เกิดความกระตือรือร้น ทำให้นักเรียนออกเสียงได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์จะเริ่มจากสิ่งง่ายไปหาสิ่งที่ยากขึ้น มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ และเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาจีน หลังเรียนด้วยเกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ โดยเรียงจากชื่อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดไปถึงน้อย 3 อันดับแรก ได้แก่ วิชาภาษาจีนเป็นวิชาที่น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 4.87 อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เกมการศึกษาร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์ มีส่วนช่วยให้วิชาภาษาจีนเกิดความน่าสนใจ เนื่องจากมีการออกแบบเกมที่น่าสนใจ ซึ่งทั้ง 8 เกม จะประกอบด้วย คู่มือการเล่นที่เข้าใจง่าย และสนุกสนานเหมาะสม เพื่อให้เด็กเห็นพัฒนาการของตนเอง และเกิดความท้าทายที่จะเอาชนะกลุ่มอื่น ๆ จึงทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยู่ตลอดเวลาที่ทำการกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องเล่นเกม 8 เกม และนักเรียนต้องช่วยกันสะสมคะแนนในแต่ละเกม กลุ่มใดสะสมคะแนนสูงสุดเป็นกลุ่มชนะ โดยแต่ละเกมมีการเลือกใช้สีสัน เช่น รูปพื้นหลังบัตรคำศัพท์ รูปภาพการ์ตูน ฯลฯ รูปแบบของตัวอักษรที่ชัดเจนเหมาะสมกับวัย มีการจัดเรียงเนื้อหาระดับความยากง่ายเหมาะสม และสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้จากการสังเกตระหว่างนักเรียนทำกิจกรรม นักเรียนให้ความร่วมมือกับกิจกรรมเป็นอย่างดี การได้เล่นเกมทำให้นักเรียนเกิดการเคลื่อนไหวร่างกายทำให้ไม่น่าเบื่อ นักเรียนเกิดความสนุกสนานขณะที่เรียนรู้ และทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แจมมณี (2563 : 365)

กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง และเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วม จึงส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน และด้วยเหตุนี้อันดับที่ 2 นักเรียนจึงเกิดความชื่นชอบเล่นเกมเกี่ยวกับภาษาจีน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.83 อยู่ในระดับมากที่สุด และอันดับที่ 3 ภาษาจีนมีส่วนช่วยในการประกอบอาชีพในอนาคตได้ มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด สาเหตุอาจเป็นเพราะปัจจุบันการเข้าถึงข่าวสารต่าง ๆ ค่อนข้างรวดเร็ว ทำให้นักเรียนได้มองเห็นถึงความสำคัญของภาษาจีน ประเทศจีนเป็นประเทศมหาอำนาจทางเศรษฐกิจของโลก ดังนั้นภาษาจีนจึงมีส่วนช่วยเพิ่มโอกาสให้กับชีวิต ทั้งการศึกษา รวมไปถึงโอกาสทางธุรกิจและการประกอบอาชีพ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมการศึกษา ร่วมกับการสอนแบบโฟนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรนำเกมการศึกษาที่พัฒนาการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนมาจัดวางไว้ เพื่อให้ นักเรียนได้ทดลองเล่นอย่างสม่ำเสมอ สามารถนำความรู้ที่ได้รับการฝึกฝนไปใช้ในชีวิตประจำวัน และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาจีน
2. ควรมีการบริหารจัดการเวลาให้เหมาะสม เนื่องจากการประเมินการอ่านออกเสียงต้องใช้เวลานาน ครูผู้สอนอาจจะใช้เวลาออก เพื่อทำการประเมินผู้เรียนหรือทำการประเมินรายหน่วย เพื่อกระชับเวลายิ่งขึ้น
3. ควรศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบโฟนิกส์ให้มีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อจะได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. การสอนออกเสียง เสียงของบางตัวอักษรไม่เหมือนในภาษาไทย นักเรียนต้องใช้ระยะเวลาในการทำสมาธิความเข้าใจนาน การวางตำแหน่งลิ้นและฟันผลิตทำให้เมื่อเปล่งเสียงออกมาไม่ถูกต้อง ดังนั้น ผู้สอนควรแสดงภาพตำแหน่งการวางลิ้นและฟันที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อช่วยส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน โดยเน้นเนื้อหาที่สอดคล้องและเหมาะสมกับช่วงระดับชั้น
2. ควรมีการวิจัยการสอนแบบโฟนิกส์ในรายวิชาภาษาจีน และในระดับชั้นอื่น ๆ