ปีที่ 32 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

Development of Learning Activity Package on Chinese Punctuation Marks Based on the Flipped Classroom Approach Combined with the Sandwich Feedback Approach for High School Students

ชิดชนก แก้วกอง*

Chitchanok Keawkong

โชติวัน แย้มขยาย**

Chotiwan Yaemkhayai

เจี่ยผิง หลิว***

Jiaping Liu

Received : July 25, 2024

Revised : October 7, 2024

Accepted : December 16, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนามีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช กลุ่มเป้าหมายการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการศึกษาศิลป์-ภาษาจีน โรงเรียนแห่งหนึ่ง จำนวนทั้งหมด 33 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช 2) แบบวัดความสามารถการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

*นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะการจัดการการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
Student of Bachelor of Education, School of Creative Educational Management, Panyapiwat Institute of Management

**อาจารย์ประจำคณะการจัดการการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
Lecturer in School of Creative Educational Management, Panyapiwat Institute of Management
(Corresponding Author) e-mail: chotiwanyae@pim.ac.th

***อาจารย์ประจำคณะการจัดการการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
Lecturer in School of Creative Educational Management, Panyapiwat Institute of Management

Vol.32 No.1 January-March 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาประสิทธิภาพ (E1/E2) ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช มีผลประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้ผลเท่ากับ 4.76 อยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 81.20/87.40 โดยผู้เรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีผลคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ($\overline{X}$ ก่อนทดลอง = 7.80 ค่า S.D. = 2.74 และ $\overline{X}$ หลังการทดลอง = 17.48 ค่า S.D. = 2.53) และ 3) ผลประเมินความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ พบว่า มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.61, S.D. = 0.64)

คำสำคัญ : เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน / ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ / แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน / การให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช

ABSTRACT

This research is a research and development study aimed at developing and evaluating the effectiveness of a Learning Activity Package on Chinese Punctuation Marks based on the Flipped Classroom Approach combined with the Sandwich Feedback Approach for high school students. The target group for this research consists of 33 Grade 12 students majoring in Arts-Chinese at Rittiyawannalai School, selected through purposive sampling. The research tools include: (1) learning activity packages on Chinese punctuation marks based on the flipped classroom approach and sandwich feedback approach, (2) an assessment tool for the ability to use Chinese punctuation marks, and (3) a questionnaire to gauge student satisfaction with the learning activity packages. The data were analyzed using mean ($\overline{X}$), standard deviation (S.D.), and efficiency (E1/E2). The research results showed that: 1) The learning activity package on Chinese punctuation marks, designed according to the flipped classroom concept combined with the sandwich feedback approach, received an evaluation score of 4.76 from five experts, indicating a very high level of quality and appropriateness. 2) The efficiency evaluation of the learning package met the predetermined criteria (81.20/87.40), and the learners who used the developed learning activity package had higher post-test scores compared to pre-test scores (pre-test mean = 7.80, S.D. = 2.74; post-test mean = 17.48, S.D. = 2.53). 3) The learners' satisfaction with the teaching method using the learning activity package was found to be at the highest level (mean = 4.61, S.D. = 0.64).

ปีที่ 32 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

Keywords : Chinese Punctuation Marks / Learning Activity Package / Flipped Classroom Approach / Sandwich Feedback Approach

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศจีนมีบทบาทสำคัญในระบบเศรษฐกิจโลก เนื่องจากเป็นประเทศที่มีจำนวนประชากรมากที่สุดในโลก ซึ่งทำให้จีนกลายเป็นหนึ่งในตลาดที่มีขนาดใหญ่และมีอำนาจในการซื้อขายสูง ส่งผลให้ผู้ประกอบการและนักลงทุนทั่วโลกหันมาให้ความสำคัญกับตลาดจีนมากยิ่งขึ้น (Akarapisit, 2019) ด้วยเหตุนี้ ภาษาจีนจึงมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในเวทีสากล และกลายเป็นทักษะที่สามารถนำไปต่อยอดในด้านการประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ Piyasatit (2021) ได้ทำการศึกษาความต้องการของตลาดแรงงานไทยในด้านผู้ที่มีทักษะภาษาจีน พบว่าทักษะการเขียนและการสื่อสารด้วยภาษาจีนเป็นหนึ่งในความสามารถที่ได้รับความสนใจและเป็นที่ต้องการสูงในหลายอุตสาหกรรม อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของ Sitthichokstit (2022) ได้ชี้ให้เห็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเขียนของผู้เรียนไทยและกลุ่มเป้าหมายไม่สามารถเลือกใช้เครื่องหมายวรรคตอนที่ถูกต้องตามหลักภาษาจีน ถึงแม้ว่าเครื่องหมายวรรคตอนจะเป็นองค์ประกอบสำคัญในการแบ่งประโยคและแยกส่วนของข้อความเพื่อให้การสื่อสารผ่านการเขียนชัดเจนและถูกต้อง การใช้เครื่องหมายวรรคตอนผิดพลาดอาจทำให้ความหมายของประโยคเปลี่ยนไปหรือสื่อสารได้ไม่ชัดเจน แต่ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยมักเน้นที่คำศัพท์ ไวยากรณ์ยังขาดการให้ความสำคัญต่อการใช้เครื่องหมายวรรคตอนอย่างเหมาะสม ส่งผลให้นักเรียนขาดความเข้าใจในการใช้เครื่องหมายเหล่านี้อย่างถูกต้อง ทำให้การเขียนภาษาจีนไม่แม่นยำและการสื่อสารขาดประสิทธิภาพอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อสังคมเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล ระบบการศึกษาจำเป็นต้องปรับตัวและมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในยุคสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารผ่านภาษาเขียนที่มีความสำคัญมากยิ่งขึ้น (Longjaroen, 2019; Sitthichokstit, 2023) ดังนั้น ครูจึงมีบทบาทสำคัญในฐานะผู้ขับเคลื่อนการศึกษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะที่ตอบสนองต่อความต้องการของโลกยุคดิจิทัล (Yan et al., 2023)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความต้องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการใช้แนวทางห้องเรียนกลับด้านร่วมกับกลยุทธ์การให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช ซึ่งมุ่งเน้นการเสริมสร้างผู้เรียนให้เป็นศูนย์กลางในการพัฒนาองค์ความรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน ผ่านสื่อประสมเรื่องเครื่องหมายวรรคตอนที่ผู้วิจัยได้ออกแบบขึ้นตามลักษณะการเรียนรู้ (Learning styles) ของนักเรียน แนวทางนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเรื่องเครื่องหมายวรรคตอนได้อย่างรวดเร็ว แต่ยังเสริมสร้างความสนใจในวิชาเรียนและช่วยลดระยะเวลาในการสอน (Kumsup, 2012) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองก่อนเข้าสู่ห้องเรียน ทำให้การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน และติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนแต่ละคน การใช้กลยุทธ์การให้ข้อมูลป้อนกลับช่วยให้นักเรียนทราบถึงจุดที่ต้องปรับปรุงในการใช้เครื่องหมายวรรคตอน และสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมใหม่ให้ดีขึ้น โดยเทคนิคการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชซึ่งประกอบด้วยการชื่นชมจุดเด่นของผู้เรียน ตามด้วยข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนา และปิดท้ายด้วยการชื่นชมอีกครั้ง เทคนิคนี้มีความสำคัญต่อการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการ

Vol.32 No.1 January-March 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

ใช้เครื่องหมายวรรคตอนอย่างต่อเนื่อง (Sinthuchai et al., 2018; Yaemkhayai, 2023) การประยุกต์ใช้ทั้งสองแนวคิดนี้จึงมีศักยภาพในการส่งเสริมความรับผิดชอบในการเรียนรู้ ตลอดจนพัฒนาทักษะการเขียนภาษาจีนให้มีความแม่นยำและสอดคล้องกันอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ยังสนับสนุนการปลูกฝังนิสัยความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (Thongwas and Meesuwan, 2020) จึงนำการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการใช้เครื่องหมายวรรคตอนไปในทิศทางที่ดียิ่งขึ้นได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ ดังต่อไปนี้

2.1 เพื่อทดสอบประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ 80/80

2.2 เปรียบเทียบความสามารถการใช้เครื่องหมายวรรคตอนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหา

จากการศึกษาเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่าผู้เรียนชาวไทย โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาประสบปัญหาด้านการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Longjaroen (2019, pp. 367-369) ที่ระบุว่าผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษามักประสบความยากลำบากในการอ่านและเขียน โดยเฉพาะในด้านการเลือกใช้เครื่องหมายวรรคตอนอย่างถูกต้องและการวางตำแหน่งของเครื่องหมายเหล่านี้อย่างเหมาะสม ปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นเนื่องจากอิทธิพลของภาษาแม่ (ภาษาไทย) ที่มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ ประสบการณ์ในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพของผู้วิจัยในสถานศึกษา ยังได้แสดงให้เห็นถึงปัญหาเหล่านี้อย่างชัดเจน ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาและปรับปรุงทักษะการใช้เครื่องหมายวรรคตอนในกลุ่มนักเรียนที่เรียนภาษาจีนในประเทศไทยอย่างเร่งด่วน ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาวิธีการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการใช้เครื่องหมายวรรคตอนในภาษาจีนของกลุ่มเป้าหมาย

ปีที่ 32 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

เพราะเครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน (标点符号) เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ความหมายที่เราต้องการสื่อสารในการเขียนชัดเจนขึ้น และ ลดความกำกวมในหลายๆกรณี เพราะหากวางตำแหน่งเครื่องหมายวรรคตอนผิด ก็จะทำให้ความของข้อความเปลี่ยนไปเช่นกัน โดยเฉพาะในประโยคหรือบทความที่สามารถตีความได้หลายความหมาย ยกตัวอย่างเช่น

妈妈问：“他想不想回家？”(แม่ถามว่าเขาอยากกลับบ้านไหม)

妈妈问他：“想不想回家？” (แม่ถามเขาว่าอยากกลับบ้านไหม)

ซึ่งสอดคล้องกับ Jiraphas (2012, p. 2) พบว่า การใช้เครื่องหมายวรรคตอน (标点符号) มาแบ่งประโยค ไม่เพียงแต่ช่วยให้ประโยคที่ใช้สื่อสารมีความชัดเจนมากขึ้นเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้องอีกด้วย ความรู้เรื่องเครื่องหมายวรรคตอนเป็นหัวข้อหนึ่งที่กำหนดไว้ในรายวิชาพื้นฐานต่างๆ ของหลักสูตรภาษาจีน ซึ่งสอดแทรกไว้ในหลักสูตรระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา การเขียนภาษาจีนให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เป็นเรื่องสำคัญยิ่ง หากไม่ใช้วรรคตอนได้อย่างเหมาะสมและถูกต้องตามหลักเกณฑ์จะส่งผลต่อประสิทธิภาพทั้งการเขียนและการอ่าน ความรู้เรื่องการใช้เครื่องหมายวรรคตอนอย่างถูกวิธีนั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นๆ ได้แก่ การเขียนภาษาจีน การแปลภาษาไทย-จีน เป็นต้น หากผู้เรียนภาษาจีนไม่มีความรู้ในเรื่องเครื่องหมายวรรคตอนก็ไม่สามารถทำความเข้าใจประโยคภาษาจีนได้อย่างชัดเจนและลึกซึ้ง

ทั้งนี้หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวโน้มการศึกษาที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในปัจจุบัน พบว่า มีวิธีการสอนแบบหนึ่งที่ทำให้ห้องเรียนเป็นห้องเรียนเน้นการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการอภิปราย การถามตอบ และนอกห้องเรียนเป็นเวลาแห่งการเรียนรู้ นั่นคือ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยการให้ผู้เรียนได้มีเวลาและอิสระในการเรียนรู้นอกห้องเรียนตามลักษณะการเรียนรู้ (Learning styles) ของตัวเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบในการเรียนรู้ เกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และส่งเสริมให้มีวินัย ซึ่งสอดคล้องกับกรอบสมรรถนะหลักของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2021, p. 41) โดยเฉพาะสมรรถนะหลักด้านทักษะชีวิตและความเจริญแห่งตน (Life Skills and Personal Growth) ระดับ 4 ที่เน้นการพึ่งพาตนเองในการกำหนดเป้าหมายชีวิตตามความสามารถและความถนัดของแต่ละบุคคล ในที่นี้ สมรรถนะที่ 6 ซึ่งคือ ทักษะการเรียนรู้และการกำกับตนเอง (Learning Skills & Self-Directed Learner) มีความเกี่ยวข้องอย่างยิ่งกับการสร้างแรงจูงใจและการบริหารจัดการการเรียนรู้ของตนเอง รวมทั้งพัฒนาความสามารถในการดำเนินชีวิตโดยการพึ่งพาตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างพื้นฐานที่มั่นคงในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ โดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการวางแผน การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาทั้งด้านส่วนบุคคลและสังคมได้อย่างยั่งยืน (Sitthichokstit, 2023) การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านนั้นต้องการสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีนที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม สื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันไม่สามารถตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเพียงพอ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชสำหรับ

Vol.32 No.1 January-March 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

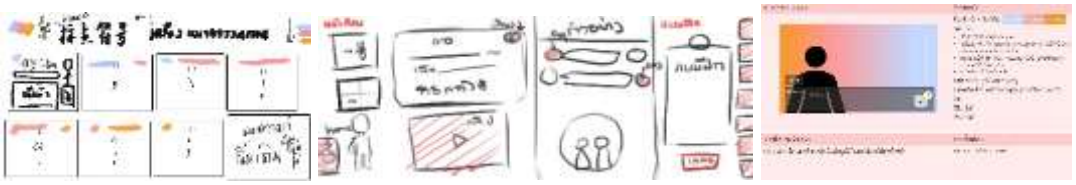
ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งสอดคล้อง Daengrueang (2022, p. 165) ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาได้ตามความสนใจและทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ สื่อมัลติมีเดียมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแนวคิดนามธรรมให้เป็นรูปธรรม ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสนับสนุนการเรียนรู้ตามความสามารถและความถนัดเฉพาะบุคคล นอกจากนี้ การใช้สื่อมัลติมีเดียยังทำให้กระบวนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิผล โดยสามารถถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนได้อย่างมีระบบและชัดเจน การจัดเรียงเนื้อหาตามลำดับในสื่อมัลติมีเดียยังช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้ดีกว่าวิธีการแบบดั้งเดิม

ระยะที่ 2 พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชสำหรับ

2.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ ที่มีแนวโน้มในการเป็นพื้นฐานในการพัฒนาชุดกิจกรรมและการจัดการเรียนรู้ พบว่า แนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เป็นแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนจะต้องศึกษาด้วยตนเองจากสื่อที่กำหนดไว้ล่วงหน้านอกห้องเรียน และนำความรู้นั้นมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาผ่านกิจกรรมที่จัดขึ้นภายในห้องเรียน โดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำ นอกจากนี้ ผู้เรียนยังได้รับการฝึกฝนเพิ่มเติมด้วยตนเองที่บ้านเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ ในกระบวนการนี้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นที่ 1 วางแผนการสอน ขั้นที่ 2 การเตรียมสื่อการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 ขั้นก่อนเรียน ขั้นที่ 4 การเรียนในห้องเรียน ขั้นที่ 5 การศึกษาเสริมที่บ้าน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และสนับสนุนการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการนี้ ซึ่งเป็นการแจ้งผลลัพธ์หลังการปฏิบัติ ผ่านการสื่อสารสองทาง โดยผู้สอนจะให้ข้อเสนอแนะในเชิงบวกในช่วงเริ่มต้นและปิดท้าย ขณะเดียวกันจะเสนอแนวทางแก้ไขในระหว่างกลาง เพื่อให้การแก้ปัญหาเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ส่งผลกระทบทางด้านจิตใจของผู้เรียน แนวคิดนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งในและนอกห้องเรียน และเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในการใช้ร่วมกันต่อไป

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อใช้ในขั้นก่อนเรียน ซึ่งประกอบด้วยสื่อประสมดังต่อไปนี้ 1) สื่อ YouTube 2) สื่อ E-Book 3) สื่อ Power Point 4) สื่อบอร์ดความรู้ในรูปแบบออนไลน์ (online) โดยมีขั้นตอนการสร้างสื่อต่างๆ ภายในชุดกิจกรรม ดังนี้ ขั้นที่ 1 เตรียมการ ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ขั้นที่ 2 ดำเนินการสร้าง มีรายละเอียด ดังนี้ 2.2.1) เขียนสคริปต์และสตอรี่บอร์ด (ฉบับร่าง) เพื่อเรียงลำดับเนื้อหา โดยจะแบ่งเป็นสคริปต์ ด้านภาพและเสียง 2.2.2) ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมเบื้องต้นของเนื้อหาผ่านกระบวนการวิพากษ์เชิงคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านจำนวน 3 ท่าน 2.2.3) ปรับแก้และเขียนสคริปต์และสตอรี่บอร์ด (ฉบับจริง) ตามข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ 2.2.4) ดำเนินการผลิตสื่อ 2.2.4.1) ออกแบบตัวละคร วาดฉากและภาพตามสตอรี่บอร์ดที่ปรับปรุงแล้ว 2.2.4.2) อัดและบันทึกเสียงตามสคริปต์(หากเป็นคลิปวิดีโอ) และการตัดต่อ ตัดต่อภาพและเสียงเข้าด้วยกัน 2.2.5) ออกแบบ Interface เขียน Flowchart หรือแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำองค์ประกอบที่สร้างขึ้นไว้ทั้งหมดในสื่อประสมมาใช้งานกับผู้เรียน เพื่อให้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อประสม

ปีที่ 32 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2569 ISSN 2985-2196 (Online)



ภาพที่ 1 แสดงเขียนสคริปต์และสตอรี่บอร์ด (ฉบับร่าง)



ภาพที่ 2 แสดงขั้นตอนการออกแบบตัวละคร วาดฉากและภาพ

2.3 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้และเก็บรวบรวมในงานวิจัย

2.3.1) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยมีการดำเนินการ ดังนี้ 1) ตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสมของชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้ผลเท่ากับ 4.76 อยู่ในระดับมากที่สุด 2) ตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้ผลเท่ากับ 4.65 อยู่ในระดับมากที่สุด

2.3.2) ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล 1) ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบแบบวัดความสามารถการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีนและตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 รวมถึงมีการวิพากษ์เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ด้วยกระบวนการวิพากษ์เชิงคุณภาพ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ ผู้วิจัยออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจโดยมี 5 ด้าน ดังนี้ ด้านเนื้อหา ด้านความเหมาะสมของชุดกิจกรรม ด้านผู้สอนด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศการเรียนการสอน โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับโดยตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ผลเท่ากับ 1.00



ภาพที่ 3 แสดงภาพสื่อที่พัฒนาและปรับปรุงแก้ไขแล้ว

ระยะที่ 3 การทดลองใช้เพื่อศึกษาประสิทธิผล ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้เวลาทั้งสิ้น 1 ภาคการศึกษาตั้งแต่พฤศจิกายน-กุมภาพันธ์จำนวนทั้งสิ้น 8 แผน โดยเป็นแผนการวิจัยแบบศึกษากลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest - Posttest Design) ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการศึกษาศิลป์-ภาษาจีน โรงเรียนแห่งหนึ่ง จำนวนทั้งหมด 33 คน ได้มาด้วย

Vol.32 No.1 January-March 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เกณฑ์การคัดเลือก คือ ผู้เรียนจะต้องผ่านการเรียนรายวิชาภาษาจีนพื้นฐานมาอย่างน้อย 3 รายวิชา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชกับคนกลุ่มเป้าหมาย โดยมีการเก็บข้อมูลความสามารถการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีนก่อน ระหว่าง และหลังการทดลอง โดยมีรายละเอียดเครื่องมือและการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ (1) เครื่องมือที่ใช้ในการในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนจัดการเรียนรู้ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชและชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบวัดความสามารถการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลผลคะแนนการทดลองความสามารถการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีนก่อน-หลังการทดลอง ผ่านการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชด้วยสถิติเชิงพรรณนา ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์ข้อมูลทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯโดยใช้เกณฑ์ความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิภาพของกระบวนการกับประสิทธิภาพผลลัพธ์ตามเกณฑ์มาตรฐาน (E1/E2) 80/80 (Promwong, 2013) และวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่หลังการทดลอง ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ระยะที่ 4 การประเมินผลและปรับปรุงหลังการทดลองใช้ ผู้วิจัยดำเนินการประเมินผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้มาปรับปรุงแก้ไขทั้งในรายละเอียดของสื่อประสม แผนการจัดการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรม และส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นสำหรับการนำไปใช้ต่อไป

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช

สื่อประสมต่างๆ ที่ใช้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ มี 4 ชุด แต่ละชุดประกอบด้วย 1) สื่อ YouTube 2) สื่อ E-Book 3) สื่อ Power Point 4) สื่อบอร์ดความรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online) ที่เน้นใช้ชุดสื่อประสมเป็นสื่อการสอน การวัดและการประเมินผล

1) สื่อ YouTube นำเสนอถึงเนื้อหา คือ ชื่อ วิธีการใช้ และตัวอย่างการใช้ของเครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน

ปีที่ 32 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2569 ISSN 2985-2196 (Online)



ภาพที่ 4 แสดงสื่อ YouTube

2) สื่อ E-Book นำเสนอถึงเนื้อหา ดังนี้ วิธีการใช้ ตัวอย่างการใช้และแบบฝึกหัด โดยผู้เรียนต้องศึกษาวิธีการใช้ละเครื่องหมายวรรคตอนพร้อมทำแบบฝึกหัดในตัวสื่อ E-Book



ภาพที่ 5 แสดงสื่อ E-Book

3) สื่อ Power Point นำเสนอถึงเนื้อหาวิธีการใช้ และตัวอย่างการใช้ของเครื่องหมายวรรคตอนและแบบฝึกหัด เพื่อสำหรับทบทวนและตรวจสอบเนื้อหาความรู้



ภาพที่ 6 แสดงสื่อ Power Point

4) สื่อบอร์ดความรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online) นำเสนอถึงเนื้อหาที่เป็นการสรุปเนื้อหาเครื่องหมายวรรคตอนทั้งหมด ประกอบด้วยชื่อ ประเภท และหลักการใช้โดยละเอียด



ภาพที่ 7 แสดงสื่อบอร์ดความรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online)

Vol.32 No.1 January-March 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช มีจำนวนทั้งหมด 8 แผน แต่ละแผ่นประกอบด้วย ผลการเรียนรู้ จุดประสงค์ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ สมรรถนะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นใช้ชุดกิจกรรมสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้นอกชั้นเรียนตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน สื่อการสอน การวัดและการประเมินผล โดยมี 5 ขั้น ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช

ขั้นตอน	วิธีการ	สื่อประสมที่ใช้
วางแผนการสอน	1. ระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน เจาะจง วัดผลได้ และเน้นการพัฒนาทักษะการให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน 2. เลือกเนื้อหาที่เหมาะสม เลือกเครื่องหมายวรรคตอน โดยจัดกลุ่มเครื่องหมายที่มีหน้าที่คล้ายเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะความแตกต่างและสามารถเลือกใช้ได้ถูกต้องตามสถานการณ์ เช่น กลุ่มเครื่องหมายจบประโยค (。 ！ ？) และเครื่องหมายเชื่อมประโยค (、 ； ，)	-
การเตรียมสื่อการเรียนรู้	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยสื่อประสม ดังนี้ 1) สื่อ YouTube มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษานอกห้องเรียนจากฟังและดูภาพประกอบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ 2) สื่อ E-Book สื่อที่ผู้เรียนสามารถศึกษานอกห้องเรียนจากอ่าน ฟังและดูภาพประกอบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยในตัวเล่มจะมีแบบฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนได้ทดสอบและตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง 3) สื่อ Power Point สื่อที่ไว้สำหรับทบทวนผู้เรียนในห้องเรียน มีจุดประสงค์เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน และสรุปความรู้ให้ผู้เรียนได้เข้าใจเรื่องเครื่องหมายวรรคตอนไปในทางทิศทางเดียวกัน 4) สื่อบอร์ดความรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online) สื่อที่เน้นการสรุปความรู้เรื่องเครื่องหมายวรรคตอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาหรือทบทวนความรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน	1) สื่อ YouTube 2) สื่อ E-Book 3) สื่อ Power Point 4) สื่อบอร์ดความรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online)

ปีที่ 32 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ขั้นตอน	วิธีการ	สื่อประสมที่ใช้
ขั้นก่อนเรียน	1. การตั้งคำถามหรือเป้าหมายการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ กำหนดคำถามหรือเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจนเพื่อกระตุ้นความคิดที่เชื่อมโยงกับเนื้อหา และสามารถวัดผลได้ 2. การเผยแพร่สื่อประสม เผยแพร่สื่อประสมผ่านหลากหลายวิธี เช่น การแสดงสื่อในห้องเรียน การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ การมอบหมายงาน โดยให้ผู้เรียนศึกษาสื่อประสมและตอบคำถามหรือทำแบบฝึกหัดที่เกี่ยวข้อง	1) สื่อ YouTube 2) สื่อ E-Book 3) สื่อ Power Point 4) สื่อบอร์ดความรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online)
การเรียนในห้องเรียน	การจัดกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างการเรียนรู้และความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ผู้สอนควรสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมและฝึกปฏิบัติ โดยใช้เทคนิคข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชเพื่อส่งเสริมการพัฒนาของผู้เรียน 1. การเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกกิจกรรมที่ท้าทายและเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน ผ่านกิจกรรมในห้องเรียนตอบคำถามเพื่อให้ผู้เรียนได้ลองแก้ปัญหาจริง โดยส่งเสริมให้การทำงานกลุ่มเพื่อแก้ไขปัญหาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและถือเป็นการให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน 2. การให้คำแนะนำและข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช ในระหว่างและหลังการทำกิจกรรม ผู้สอนควรให้คำแนะนำและข้อมูลป้อนกลับที่สร้างสรรค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ดังนี้ 2.1 เริ่มต้นด้วยข้อดี ชมเชยความพยายามและสิ่งที่ผู้เรียนทำได้ดี 2.2 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง ชี้แนะสิ่งที่สามารถพัฒนาได้ 2.3 จบด้วยข้อดีเพิ่มเติม ให้กำลังใจและเชื่อมั่นในความสามารถของผู้เรียน 3. การประเมินผลและการสะท้อนคิด การประเมินผลใช้การประเมินที่หลากหลาย เช่น การทดสอบ แบบฝึกหัด หรือ	1) สื่อ YouTube 2) สื่อ E-Book 3) สื่อ Power Point

Vol.32 No.1 January-March 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ขั้นตอน	วิธีการ	สื่อประสมที่ใช้
	การนำเสนอผลงาน การสะท้อนคิดโดยการให้ผู้เรียนเขียนหรือพูดถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้และประสบการณ์จากการทำกิจกรรม 4. การติดตามและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง การตรวจสอบความก้าวหน้า ตรวจสอบผลงานของผู้เรียนเป็นระยะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถาม ขอคำปรึกษาจากผู้สอนและยกย่องความพยายามความก้าวหน้าของผู้เรียน	
การศึกษาเสริมที่บ้าน	การสนับสนุนให้ผู้เรียนฝึกฝนและเข้าใจเนื้อหาด้วยตนเอง จากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมที่บ้านเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความรู้และทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนในการพัฒนาตนเองได้โดยการให้คำแนะนำและข้อมูลป้อนกลับที่สร้างสรรค์เป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง 1. การศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมที่บ้าน ผู้เรียนควรหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ ผู้สอนอาจแนะนำแหล่งข้อมูล การสอนที่เกี่ยวข้อง โดยผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนผ่านการบ้านได้ เช่น การเขียนสรุปเนื้อหา การแก้ไขแบบฝึกหัด การเตรียมตัวสำหรับการทดสอบ 2. การให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช ผู้สอนควรใช้เทคนิคการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาตนเอง 2.1 เริ่มต้นด้วยข้อดี ชมเชยความพยายามและความสำเร็จของผู้เรียน 2.2 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง ให้คำแนะนำที่สร้างสรรค์เกี่ยวกับสิ่งที่สามารถปรับปรุงได้ 2.3 จบด้วยข้อดีเพิ่มเติม สรุปด้วยข้อดีหรือกำลังใจเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกมีกำลังใจในการพัฒนา 3. การติดตามและให้กำลังใจ ผู้สอนควรติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนและให้กำลังใจอย่างต่อเนื่อง เช่น การถามความคืบหน้าในชั้นเรียนหรือการให้รางวัล เมื่อเห็นความพยายามและความก้าวหน้า	1) สื่อ YouTube 2) สื่อ E-Book 3) สื่อบอร์ดความรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online)

ปีที่ 32 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช

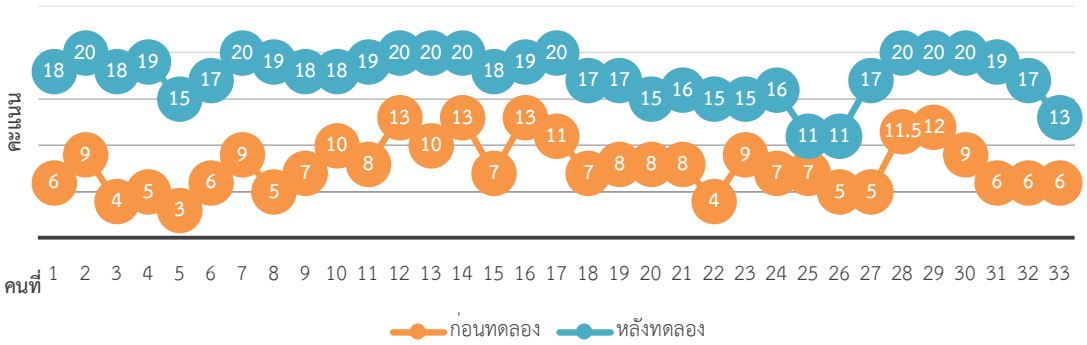
2.1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ (E1/E2) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จากการเก็บข้อมูลระหว่างการทดลองและหลังการทดลองกับกลุ่มเป้าหมายสามารถนำเสนอข้อมูลได้ ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ (E1/E2) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างการทดลองและหลังการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

N	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	E1	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	E2	แปลผล
33	20	16.24	81.20	20	17.48	87.40	สูงกว่าเกณฑ์

จากตารางที่ 2 การหาประสิทธิภาพ (E1/E2) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม มีค่าเท่ากับ 81.20/87.40 ซึ่งแปลผลได้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีนก่อนและหลังการทดลองโดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ฯ มีรายละเอียดดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนการทดลองความสามารถการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีนก่อนและหลังการทดลองโดยการชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช

จากภาพที่ 8 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนการทดลองความสามารถการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีนก่อนและหลังการสอน ผู้เรียนทุกคนมีคะแนนเพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นผู้เรียนทุกคนมีทักษะการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีนมากขึ้น ซึ่งวิเคราะห์ได้จากคะแนนสูงสุดและต่ำสุดจากการทดลองโดยก่อนทดลองมีคะแนนสูงสุด 13 คะแนน และต่ำสุด 3 คะแนน ในขณะที่หลังการทดลองมีคะแนนสูงสุด 20 คะแนน และต่ำสุดอยู่ที่ 11 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 ผลการทดลองหลังการทดลองมีผู้เรียนที่มีผลต่างของคะแนนสูงสุดมีค่าเท่ากับ 14 คะแนน จำนวน 3 คน (ร้อยละ 9.09) และค่าต่างต่ำสุดอยู่ที่ 4 คะแนน จำนวน 1 คน

Vol.32 No.1 January-March 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

(ร้อยละ 3.03) โดยเมื่อนำมาวิเคราะห์โดยใช้ ($\overline{X}$) และ (S.D.) ได้ พบว่า คะแนนก่อนทดลองมี $\overline{X}$ = 7.80 ค่า S.D. = 2.74 และหลังการทดลองมี $\overline{X}$ = 17.48 ค่า S.D. = 2.53

2.3 ผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช จากกลุ่มเป้าหมายโดนใช้ค่า $\overline{X}$ และ S.D.

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช

หัวข้อการประเมิน	$\overline{X}$	S.D	แปลผล
เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้	4.67	0.60	มากที่สุด
ความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.59	0.63	มากที่สุด
ด้านผู้สอน	4.63	0.61	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.58	0.65	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน	4.55	0.75	มากที่สุด
รวม	**4.61**	**0.64**	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลคะแนนความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช ที่ส่งผลต่อความสามารถการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยประเมินจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจ ค่า $\overline{X}$ = 4.61, S.D = 0.64 แปลผลภาพรวมความพึงพอใจทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผู้เรียนที่เรียนด้วยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชมีความสามารถในการใช้เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง เนื่องจากการเรียนการสอนที่การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการให้ผู้เรียนได้มีเวลาและอิสระในการเรียนรู้นอกห้องเรียนตามวิธีการที่ตัวเองสนใจจากสื่อที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมาเพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เครื่องหมายวรรคตอนโดยเฉพาะโดยมีรูปแบบสื่อที่หลากหลายเหมาะสมกับทุกรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ สอดคล้องกับผลวิจัยของ Phromsuttirak (2017) ผลสัมฤทธิ์จากการใช้สื่อประสมประกอบการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง ซึ่งเมื่อนำมาร่วมกับการจัดการเรียนสอนแบบ

ปีที่ 32 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

ห้องเรียนกลับด้านที่นอกจากจะประหยัดเวลาแล้วยังจูงใจให้เกิดการกระตุ้นความสนใจจากการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบส่งเสริมให้มีวินัยและทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากการจัดกิจกรรมที่ทำให้เกิดแข่งขันและส่งเสริมให้มีการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น บรรยากาศภายในห้องเรียนครื้นเครง ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ Huanarom and Daman (2022) พบว่า หลังจากผ่านการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านมีผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินมากกว่าร้อยละ 80 ที่เป็นเทคนิคการให้ข้อมูลป้อนกลับที่เริ่มจากการชมข้อดีของผู้เรียนก่อนและตามด้วยข้อควรปรับปรุงโดยปิดท้ายด้วยการชมอีกครั้งเพื่อช่วยให้การเตือนนุ่มนวลและยอมรับได้ง่ายขึ้น และพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ Sinthuchai et al. (2018) ได้ทำการศึกษาวิจัย พบว่า ช่วยให้มีการปรับปรุงพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น มีประโยชน์คือการให้ผู้เรียนประเมินตนเองก่อนและไม่กระทบต่อคุณค่าความเป็นมนุษย์

2. ผู้เรียนที่เรียนด้วยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเนื่องจากการใช้ชุดกิจกรรมสื่อประสมที่มีเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้องและครบถ้วน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน ผู้สอนสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นอย่างราบรื่นและเป็นบวก สามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างเข้าใจง่ายและมีความหลากหลายที่สามารถตอบสนองต่อ Learning styles ของตัวเองเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้องและครบถ้วน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน ผู้สอนสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นอย่างราบรื่นและเป็นบวก ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ Phromsuttirak (2017) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ค่าเฉลี่ย 4.61 แปลผลภาพรวมความพึงพอใจทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านการจัดการเรียนการสอนสามารถสังเกตจากการทำกิจกรรมในห้องเรียนที่ผู้เรียนให้ความร่วมมือและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ไม่ทำงานอื่นหรือง่วงนอนในคาบ และผู้เรียนชอบที่จะทำกิจกรรมมากว่าการเรียนการสอนแบบเดิมที่นั่งฟังบรรยาย รวมทั้งในบทเรียนที่มีสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายที่เป็นแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา สามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Autthasing (2023) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนพบว่า ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) = 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71 อยู่ในระดับมากที่สุด และผู้เรียนมีความพึงพอใจในการการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช โดยสังเกตได้จากในห้องเรียนที่ผู้เรียนมีความเข้าใจและประเมินข้อผิดพลาดของตัวเอง และมีกำลังใจกระตือรือร้นในการปรับปรุงพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

Vol.32 No.1 January-March 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิช ควรใช้ระบบการให้รางวัลที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การให้คะแนนจากการทำงานกลุ่ม การส่งงานตามกำหนดเวลา และการออกแบบกิจกรรมที่ท้าทายและสนุกสนานเพื่อสร้างความน่าสนใจและมีส่วนร่วม โดยสามารถใช้วิธีการสะสมคะแนนย่อย เพื่อให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการและความก้าวหน้าของตนอย่างต่อเนื่อง การให้ข้อมูลป้อนกลับในเชิงบวกอย่างทันท่วงทีเมื่อผู้เรียนเสร็จสิ้นงาน จะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและความมั่นใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถกำกับดูแลการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบและความเป็นอิสระในการเรียน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเครื่องหมายวรรคตอนภาษาจีน โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการให้ข้อมูลป้อนกลับแบบแซนด์วิชในครั้งนี้ ได้มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ต้องพึ่งพาการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้เรียนต้องเผชิญกับค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมในการใช้อินเทอร์เน็ต ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป มีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สามารถใช้งานได้โดยไม่จำเป็นต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เช่น สื่อทำมือหรือสื่อที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ออฟไลน์ เพื่อลดต้นทุนในการใช้สื่อและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านความสะดวกสบายและการเรียนรู้ที่ครอบคลุม

References

Akarapisit, A. (2019). Chinese Consumer Trends in 2020. *Siam Academic Review, 20*(35), 55-71. https://so07.tci-thaijo.org/index.php/sujba/article/view/819/593 [In Thai].

Autthasing, P. (2023). The Effects of Online Learning and Flipped ClassroomModelOn the Engineering Design ProcessLessonfor Grade 8th Students. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal (GTHJ.), 30*(2), 213-226. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/tgt/article/view/262605/182559 [In Thai].

Daengrueang, W. (2022). The Development of Thai Sign Language Multimedia on Home Economics for Students with Hearing Impairment. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal (GTHJ.), 28*(3), 163-175. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/tgt/article/view/254148/175867 [In Thai].

ปีที่ 32 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

Huanarom, Y., and Daman, A. (2022). The Development of Chinese Listening and Speaking Skills by Using Flipped Classroom through Zoom Meeting. *Academic Journal of Humanities and Social Sciences, 30*(1), 135-157. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/husojournal/article/view/254733/172410 [In Thai].

Jiraphas, C. (2012). *Chinese Punctuation Marks*. Tathata. [In Thai]

Kumsup, S. (2012). *The effect of using multimedia in real situation instruction management on permutation and combination toward analytical thinking and achievement motivation in mathematics of Mathayomsuksa V students* [Unpublished master's thesis, Srinakharinwirot University]. [In Thai]

Longjaroen, S. (2019). The Problem with Chinese Language Writing Skill among Thai Students. *Journal of Research and Development Institute, Rajabhat Maha Sarakham University, 6*(1), 363-372. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/rdirmu/article/download/211897/146823/668002 [In Thai].

Office of the Education Council. (2021). *Core Competency Framework for Basic Education Students*. Retrieved May 30, 2024, from https://searchlib.utcc.ac.th/library/ebook/315912.pdf [In Thai].

Phromsuttirak, A. (2017). *The development of learning by multimedia approach instruction about S33202 current events on learning area of social studies, religion, and culture at Mathayomsuksa 6* [Unpublished master's thesis, Dhurakij Pundit University]. [In Thai]

Piyasatit, P. (2021). An Analysis of the Needs of Persons with Chinese Proficiency in Thai Labor Market through Online Information. *Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University, 14*(2), 35-47. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JLIS_SWU/article/view/250919 [In Thai].

Promwong, C. (2013). Media performance testing or teaching series. *Silpakorn Education and Research Journal, 5*(1), 7-20. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/28419/24439 [In Thai].

Sinthuchai, S., Rachawat, V., and Yod-A-Sa, P. (2018). Scaffolding: Applying for Learning and Teaching in Clinical Setting. *Journal of Boromarajonani College of Nursing, Surin, 8*(2), 68-79. https://he01.tci-thaijo.org/index.php/bcnsurin/article/view/167925/120937 [In Thai].

Vol.32 No.1 January-March 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

Sitthichoksathit, K. (2022, 7-8 July). The study of Chinese punctuation errors: A case study of Chinese language student faculty of humanities and social sciences Pibulsongkram Rajabhat University. In *The 14th National Academic Conference* [Symposium]. Nakhon Pathom Rajabhat University, Nakhon Pathom Province. [In Thai]

Thongwas, P., and Meesuwan, W. (2020). The Development of Learning Activity Packages with Flipped Classroom Learning Process to Develop English Listening and Speaking Skill for Grade 8 Students. *Santapol College Academic Journal, 6*(1), 39-47. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/scaj/article/view/179013/159612 [In Thai].

Yaemkhayai, C. (2023). Development of Instructional Model Based on Engineering Design Process Principles and 360-Degree Feedback Approaches to Enhance Creative Problem-Solving Abilities of Pre-Service Teachers. *URU Journal of Integrated Sciences for Development, 13*(2), 1-18. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/GRAURU/article/view/267152/179502 [In Thai].

Yaemkhayai, C. (2023). Development of Workshop Training Program to Enhance the Ability of Designing Pro-Active Learning Management by Using Challenge-Based Learning Together with Gamification Approach for Pre-Service Teachers. *Panyapiwat Journal, 15*(3), 253-272. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/267116/180464 [In Thai].

Yan, L., Puthaprasert, C., Suwatthee, P., and Poungkaew, P. (2023). Development of Curriculum Administration System for Bachelor of Education Program in Chinese of Rajabhat Universitiesin the Upper Northern Region. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal (GTHJ.), 30*(2), 174-186 https://so05.tci-thaijo.org/index.php/tgt/article/view/262548/182555 [In Thai].