

การพัฒนาทักษะความสามารถทางด้านภาษาญี่ปุ่นในยุคดิจิทัล

ศษ.ภษ. หลิมเจริญ, วลี รุ่งรัตน์ธวัชชัย

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

E-mail: Kachaphat.li@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพัฒนาทักษะความสามารถทางด้านภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาที่เรียนเอกภาษาญี่ปุ่นเป็นวิชาเอกจำนวน 43 คน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ซึ่งนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในโครงการวิจัยมี 3 โครงการย่อย ได้แก่ 1. การวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะความสามารถทางด้านภาษาพื้นฐานญี่ปุ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกพูดแบบง่าย โดยใช้สื่อโซเชียลมีเดีย 3. การเขียนโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ นำมาประยุกต์และพัฒนาเป็นขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านภาษาญี่ปุ่น เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น แบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐานและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถระหว่างก่อนเรียน และ หลังเรียน โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยใช้วิธีการทดสอบแบบที (t-test Dependent) และวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจโดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม

ผลการศึกษาพบว่า 1) นักศึกษาที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือประยุกต์มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 12.44 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 18.60 และ 2) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือประยุกต์โดยรวมอยู่ในระดับมาก สามารถอภิปรายผลว่าการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือประยุกต์สามารถทำให้นักศึกษามีความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐานสูงขึ้น นอกจากนี้จากการสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีการจัดการเรียนรู้แบบประยุกต์พบว่า อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ความสามารถทางด้านภาษาญี่ปุ่น, ยุคดิจิทัล, การพัฒนาทักษะ

The Development of Japanese Comprehension in Digital Era

Kachaphat Limjaroen, Walee Rungratthawatchai

Faculty of humanities and social sciences, Suan Sunandha University

E-mail: Kachaphat.li@ssru.ac.th

Abstract

This research aims to study the development of Japanese comprehension in digital era of 43 social sciences students majoring in Japanese language at The Faculty of Humanities. Suan Sunandha University. There were three sub – project including 1. Problem-based learning with online media 2. Shadowing learning with social media and 3. Active learning are main in classroom online. The comparison of the average scores between before and after studying by the mean analysis using the t-test dependent method. The satisfaction level by means of the average and the standard deviation of the scores obtained from answering questionnaires was also calculated.

The fundamental knowledge of basic Japanese knowledge was measured by using the ability test (Pre-test and Post-test. The findings showed that the students in Japanese class at Suan Sunandha Rajabhat University (SSRU) had the score of basic Japanese ability post-test higher score than the pre-test with significance of .05. The result of students' satisfaction towards teaching was at a high level. These results can imply that using of apply – learning activity in digital era can improve students' basic Japanese skills-and the satisfaction of students' towards teaching.

Keywords: Japanese Comprehension, Digital Era, Skill Development

บทนำ

ในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งความรู้และข้อมูลข่าวสารที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีที่กำลังเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ สื่อที่อยู่ในลักษณะออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูล เชื่อมโยงข้อมูล ของทุกภูมิภาคของโลก ทำให้เกิดเครื่องมือต่างในการเข้าถึงองค์ความรู้ที่หลากหลาย ในเชิงบันทึกลงข่าวสาร เชิงข้อมูลทั้งข้อมูลที่ดี และไม่ดี ข้อมูลในเชิงวิชาการ ส่งผลให้ผู้ใช้งานที่อยู่ในช่วงวัยของการสืบค้นข้อมูลเพื่อการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตและการเรียนรู้ในแต่ละช่วงอายุและวัย สมบัติ คชสิทธิ์และคณะ (2560) กล่าวว่า การพัฒนาการเรียนการสอนตลอดจนการพัฒนาผู้เรียน สู่ความสมดุลและยั่งยืนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนในประเทศพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 หากการศึกษาจะอยู่ในจุดเดิมที่ใช้ในยุคเก่านั้น ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ไม่สอดคล้องต่อการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันและอนาคต วิจารณ์ พานิช (2555) กล่าวว่า ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะหรือศักยภาพการเรียนรู้ ประกอบด้วย ด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ด้านการใช้การเข้าถึงสื่อและเทคโนโลยี ด้านทักษะชีวิตและการทำงานในยุคศตวรรษที่ 21 ดังนั้นการเตรียมคนเพื่อให้สามารถเข้าถึงยุคศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพและดำเนินชีวิตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงจึงเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ใช่แค่ผู้เรียนที่จำเป็นต้องปรับตัวเท่านั้น ผู้สอนจำเป็นต้องจะต้องปรับตัวเช่นเดียวกัน ผู้สอนต้องสอนให้น้อย แต่ผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้าให้มาก ด้วยการจัดกิจกรรมของผู้สอน ผู้สอนต้องสรุปได้ว่าผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้อะไร เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ หน้าที่ผู้สอน คือ จัดกิจกรรมให้ผู้เรียน เรียนอย่างสนุกและได้รับประสบการณ์ให้มากที่สุด เพื่อให้มีทักษะเพื่อการดำรงชีวิต ในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก ในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ และการเรียนรู้ก็จะเกิดจากกายของตัวผู้เรียนเอง การเรียนรู้เช่นนี้ เรียกว่า PBL (Project-Based Learning) สุปรียา ศิริพัฒนกุลขจร (2012) ได้ให้ความเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงวิธีคิดครั้งนี้ถือว่าเป็นเรื่องที่จะต้องอยู่คู่กัน ต้อง เกื้อกูลกันจะแยกออกจากกันไม่ได้เมื่อมีการเรียนรู้ในศตวรรษใหม่มีค่าที่สำคัญที่น่าสนใจคือคำว่า “สอนให้น้อย เรียนให้มาก” การเปลี่ยนแปลง จากการการเรียนรู้ที่มี ผู้สอน เป็นหลักไปเป็น ผู้เรียน เป็นหลัก สมณา สุขพันธุ์ (2561) กล่าวว่าการศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นการเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้แบบตัวใครตัวมัน (Individual Learning) เพราะการเรียนรู้แบบใหม่ต้องเป็นการเรียนรู้ที่ แบ่งปันกันช่วยเหลือกัน

จากที่มาและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ทราบถึงความสำคัญในการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว ใน ศตวรรษ 21 ที่ไม่ใช่เพียงเปลี่ยนแปลงแค่ เทคโนโลยี และสื่อออนไลน์ที่เข้ามาอำนวยความสะดวกเท่านั้น แต่การเรียนรู้ของผู้เรียนและการใช้เทคโนโลยี และสื่อออนไลน์ของตัวผู้เรียนนั้นเกิดประโยชน์แก่ตัวผู้เรียนได้อย่างไรมีประสิทธิภาพหรือไม่ คุณธรรม และจริยธรรมของตัวผู้เรียนมีประสิทธิภาพหรือไม่ และตัวผู้สอนสามารถเป็นผู้จัดกิจกรรมหรือแนะนำการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ ในชุดโครงการวิจัยชุดนี้ จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงมากขึ้น โดยการเปลี่ยนแปลงที่ยิ่งใหญ่ คือ การเรียนการสอนทางไกลโดยการใช้สื่อออนไลน์ หรือเทคโนโลยี ที่จำเป็นต้องใช้ในสถานกาณณ์ ณ ปัจจุบัน ซึ่งชุดโครงการชุดนี้ได้พัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้สื่อออนไลน์ที่นิยมใช้กันในปัจจุบันและปรับบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ผวน

กับ Problem based learning ที่ให้สถานการณ์และปัญหาให้ผู้เรียนได้รู้จักการแก้ไขปัญหา และบูรณาการการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมในการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี สื่อออนไลน์ ให้มีประสิทธิภาพที่มากขึ้น ตามการเปลี่ยนแปลงใน ศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาญี่ปุ่น โดยใช้การเรียนการสอนที่ประยุกต์สำหรับนักศึกษาที่เลือกเรียนวิชาในรูปแบบดิจิทัล ก่อนกับหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนการสอนประยุกต์

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 2 ห้องเรียน 88 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ในรายวิชาภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน 2 จำนวน 43 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน

3. ระยะเวลาดำเนินการทดลอง ภาคเรียน 1 ปีการศึกษา 2563 ในรายวิชาภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน 1 ทุกวันอังคาร จำนวน 10 คาบเรียน คาบเรียนละ 3 ชั่วโมง

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประยุกต์ในรูปแบบดิจิทัล ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์จากแนวความคิดการเรียนรู้จาก 3 โครงการย่อยได้แก่ 1.การวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะความสามารถทางด้านภาษาพื้นฐานญี่ปุ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ (โครงการย่อยที่1) 2. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกพูดแบบง่าย "Shadowing" โดยใช้สื่อโซเชียลมีเดีย (โครงการย่อยที่2) 3.การเขียนโดยใช้แนวความคิดการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ (Active learning) จำนวน 10 แผน ใช้จำนวน 1 แผนต่อ 180 นาที

4.2 แบบวัดความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐาน ก่อนและหลังเรียน

1) กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ในการวัดความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐาน โดยยึดพฤติกรรมตามนิยามเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับทักษะ 4 ทักษะขั้นพื้นฐานภาษาญี่ปุ่น ที่กำหนดไว้ในนิยามศัพท์เฉพาะ ในความสามารถทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น

2) ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาญี่ปุ่น ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และ แบบทดสอบให้เขียน ซึ่งในแบบทดสอบแบ่งเป็น 4 ส่วนข้อสอบ ส่วนที่1 แบบทดสอบการสนทนา โดยจะเป็นการฟังจากครูผู้สอน อ่านตัวอักษร หรือคำศัพท์ หรือ ประโยคให้นักศึกษาเลือกข้อที่ฟังที่ถูกต้อง ส่วนที่2 ข้อสอบทางด้านไวยากรณ์ให้นักศึกษาเลือกข้อที่ถูกต้องจากตัวเลือกทั้ง 4 คือ A B C D ส่วนที่3 คือ แบบทดสอบการอ่านเบื้องต้น ให้เลือกในตัวเลือกทั้ง 4 ว่าบทอ่านนี้แปลความได้ว่าอย่างไร ส่วนที่4 คือ แบบทดสอบการเขียน

3) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญลำดับที่ 1 เจ้าของภาษาที่เชี่ยวชาญทางด้านการสอน ลำดับที่2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนภาษาญี่ปุ่น และ ลำดับที่3

หัวหน้าสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบแต่ละข้อกับ และตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมการใช้ภาษาของข้อคำถามของแบบทดสอบ

4) นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบ โดยวิเคราะห์หาค่า IOC โดยกำหนดเกณฑ์การตัดสิน ดังนี้ ค่า IOC มากกว่า 0.5 จึงถือว่าเป็นข้อสอบที่ใช้ได้ ถ้าค่า IOC น้อยกว่า 0.5 ถือว่าเป็นข้อสอบที่ไม่ได้ซึ่งถ้าข้อใดใช้ไม่ได้ผู้วิจัยจะปรับปรุงข้อสอบและนำเสนอผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งหนึ่งซึ่งจากการประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.62 ถึง 1.00

5) นำแบบทดสอบที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 37 คน ซึ่งเป็นนักศึกษาที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบแต่ละข้อ และหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยนำผลคะแนนจากการทดสอบของนักศึกษามาคำนวณหาค่าอำนาจจำแนก (B) และคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .20 ถึง 1.00 และนำข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ไปวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตรของโลเวท Lovett (1983) พบว่า มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.24 ถึง 0.58 และได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.80

6) จัดทำแบบทดสอบวัดความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐานฉบับสมบูรณ์และนำลง Google form เพื่อนำไปทดลองใช้จริงต่อไป

4.3 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ จากเอกสารและตำราเกี่ยวกับการวัดผล การศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับ การสร้างเครื่องมือวัดความพึงพอใจ

2) กำหนดกรอบเนื้อหาการสร้างแบบสอบถามและกำหนดลักษณะของแบบสอบถาม ซึ่งได้กรอบเนื้อหาในการสร้างแบบสอบถามจำนวน 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านสื่อการเรียนรู้และด้านการวัดและประเมินผล ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มีความพึงพอใจมากที่สุด ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 14 ข้อ

3) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถามและตรวจสอบความถูกต้องการใช้ภาษาของข้อคำถาม

4) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองกับนักศึกษาที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามแต่ละข้อ และหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ

ผลการวิจัย

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะภาษาญี่ปุ่นระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	T	Sig.
ก่อนเรียน	43	12.44	2.67	-14.291	.05
หลังเรียน	43	18.60	3.42		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนของนักศึกษาที่เรียนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนประยุกต์ในรูปแบบดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยคะแนนมากกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน คือ ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 18.60 ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 12.44 เป็นสิ่งที่แสดงว่าการใช้การเรียนรู้สามารถทำให้นักศึกษามีความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐานสูงขึ้น

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและแปลความคะแนนความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้จำแนกเป็นรายด้านและโดยรวม

ด้าน	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
1	ด้านเนื้อหาสาระการเรียนรู้	4.05	0.89	มาก
2	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.27	0.74	มาก
3	ด้านสื่อการเรียนรู้	4.44	0.58	มาก
4	ด้านการวัดและประเมินผล	3.74	1.01	มาก
	โดยรวม	4.12	0.81	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.81) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยดังนี้ ด้าน ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหาสาระการเรียนรู้และด้านการวัดและประเมินผล ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. จากผลการเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า หลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจากแนวความคิดการเรียนจาก 3 โครงการย่อยได้แก่ 1. การวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะความสามารถทางด้านภาษาพื้นฐานญี่ปุ่น โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ (โครงการย่อยที่1) 2. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกพูดแบบง่าย "Shadowing" โดยใช้สื่อโซเชียลมีเดีย (โครงการย่อยที่2) 3. การเขียนโดยใช้แนวความคิดการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ (Active learning) นักศึกษามีความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐานสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยที่มีการนำการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล ที่นำมาใช้ในการสอนในด้านต่าง ๆ หลายด้านของ ฤติมาส รอดสุข (2564) การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาญี่ปุ่น ตามแนวคิด "การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน" โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ของกลุ่มทดลองการพัฒนาทักษะภาษาญี่ปุ่น ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน" โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยน่าจะแนะนำจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาการเขียนภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนเรียน และหลังเรียนของกลุ่มทดลองโดยใช้ Paired-sample t-test พบว่าคะแนนเฉลี่ยข้อสอบก่อนเรียนมีค่า 8.20 (S.D.=3.613) คะแนนเฉลี่ยข้อสอบหลังเรียนมีค่า 11.20 (2.041) ค่า t เท่ากับ 6.025 และมีค่า sig. เท่ากับ .0 ซึ่งมีความหมายว่า เฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการเขียนภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาญี่ปุ่นตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน"

โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงให้เห็นว่าวิธีการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวมีผลทำให้เกิดการพัฒนาทางผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้น สอดคล้องกับ ไพลิน กลิ่นเกษร (2564). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาญี่ปุ่น ตามแนวคิด "แอคทีฟเลิร์นนิง" ผ่านห้องเรียนออนไลน์ การนำคะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียนมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนเรียนของกลุ่มทดลองโดยใช้การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาญี่ปุ่น ตามแนวคิด "Active Learning" ผ่านห้องเรียนออนไลน์ ค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาญี่ปุ่นก่อนเรียนของกลุ่มทดลองโดยใช้การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาญี่ปุ่น ตามแนวคิด "Active Learning" ผ่านห้องเรียนออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยรวม 9.30 จากคะแนนเต็ม 16 คะแนน นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยด้านความสอดคล้องในการใช้ภาษาเรียบเรียงมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.87 รองลงมาการวางโครงเรื่อง ค่าเฉลี่ย 2.33 ด้านคำศัพท์มีค่าเฉลี่ย 2.10 และด้านความเหมาะสมของไวยากรณ์ และการใช้ภาษา 2.00 ตามลำดับ สอดคล้องกับ กนกวรรณ เลหาบุรณะกิจ คະຕະกิริ (2550) นักศึกษาได้เชื่อมโยงลักษณะของการเขียนเรียงความในรูปแบบของภาษาไทย และเรียงความภาษาอังกฤษ ทำให้เขียนเรียงความที่มีโครงสร้างและความสอดคล้องของเนื้อหาได้ดีกว่าด้านไวยากรณ์ และคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น และยังสอดคล้องกับ เปรมวดี ณ นครพนม (2564) การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่นด้วยวิธีการสอนแบบ "Shadowing" โดยใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ผู้วิจัยนำคะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาการเขียนภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนเรียน และหลังเรียนของกลุ่มทดลองโดยใช้ Paired-sample t-test พบว่าคะแนนเฉลี่ยข้อสอบก่อนเรียนมีค่า 10.20 (S.D.=4.413) คะแนนเฉลี่ยข้อสอบหลังเรียนมีค่า 18.20 (3.441) ค่า t เท่ากับ 7.01 และมีค่า sig. เท่ากับ .0 ซึ่งมีความหมายว่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการสนทนาภาษาญี่ปุ่น ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองการพัฒนาทักษะการสนทนาภาษาญี่ปุ่นตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน" โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.01 แสดงให้เห็นว่าวิธีการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวมีผลทำให้เกิดการพัฒนาทางผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้น

เหตุผลดังกล่าว สามารถอธิบายได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล นั้นสามารถพัฒนาความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐานของนักศึกษาได้ดี จากก่อนเริ่มเรียนในครั้งแรก ในการสอบก่อนเรียนในครั้งแรก คะแนนของนักศึกษาปรากฏออกมาต่ำ และเมื่อสอบหลังเรียนนักศึกษาได้คะแนนสูงขึ้น จึงเป็นเหตุผลว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้สื่อและรูปแบบดิจิทัลในครั้งนี้ ส่งผลดีต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ Hirataka Fumiya and Tateoka Yoko. (2012) การจัดการเรียนการสอนที่ดีจะช่วยพัฒนาการเรียนรู้การทำความเข้าใจในเนื้อหาได้ จากการสังเกตการณ์ในการสอนที่ใช้รูปแบบดิจิทัลในการประยุกต์ใช้ ผู้วิจัยได้เห็นกระบวนการทำความเข้าใจของนักศึกษา มีการโต้ตอบกัน การพูดคุยกันง่ายขึ้นอาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอน มีได้บังคับให้นักศึกษาจำเป็นต้องเปิดกล้องให้ หากจะเปิดด้วยความสมัครใจ ดังนั้นการพูดคุยกันการโต้ตอบกันกลับกลายเป็นมีมากขึ้นกว่าการเรียนในชั้นเรียน ทำให้นักศึกษากล้าที่จะถามในจุดที่ไม่เข้าใจมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ (Kubota, 2007) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการสอนว่า “ความรู้ความเข้าใจ จะดำเนินไปตามการสื่อสารซึ่งกันและกันทางสังคม โดยผู้เรียนจะมีขั้นตอนการทำความเข้าใจ การสร้างโครงสร้างด้วยตัวของผู้เรียนเอง โดยพึ่งพาตามสถานการณ์” ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ อาศัยสถานการณ์เมื่อไม่

สามารถพบหน้ากันและเรียนรู้กันผ่านสื่อดิจิทัล นักศึกษาเหมือนถูกบังคับให้อยู่ในสถานการณ์ที่จะต้องใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่นเดียวกับผู้สอนที่จะต้องประยุกต์ใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เพื่อจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพมากขึ้นกว่าเดิม

2. ผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมที่ใช้แนวความคิดตามแบบการเรียนรู้ในครั้งนี้ คือ ทำให้นักศึกษาในชั้นเรียนที่มีจำนวนมาก สามารถพัฒนาและทำความเข้าใจภาษาญี่ปุ่นในระดับพื้นฐานได้สูงขึ้น และจากการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ สอดคล้องกับ เขียรชัย หลิมเจริญ (2560). ได้ศึกษา การพัฒนาการอ่านภาษาญี่ปุ่นเพื่อความเข้าใจสำหรับนักศึกษาที่เรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิกซอร์ประยุกต์ ผลความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก สามารถอธิบายได้ว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในด้านสื่อการเรียนรู้ และ รองลงมาคือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ หมายความว่า การใช้สื่อดิจิทัลไม่เพียงแต่สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้เท่านั้น ยังทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการใช้รูปแบบดิจิทัลที่ดี และเมื่อนำมารวมกับการจัดการเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ที่พอดีกันแล้ว จะสามารถเสริมทั้งทักษะทางการเรียนรู้และความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัลอีกด้วย และย่อมมีแนวโน้มว่าจะสามารถส่งผลต่อความสนใจในการทำ ความเข้าใจเนื้อหาในการสอนต่อไป

ข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยเรื่องนี้ โครงการวิจัยย่อยทำการพัฒนาความสามารถทางภาษาญี่ปุ่น คือ ความรู้พื้นฐาน การสนทนา และ การเขียน เท่านั้น ยังมีการอ่านและอื่นๆ ที่สามารถใช้สื่อดิจิทัล หรือ สื่อออนไลน์นำมาใช้สร้างสรรค์วิธีการสอนแบบใหม่ได้ งานวิจัยครั้งหน้าควรจะมีการเพื่อเติมเรื่องการพัฒนาความสามารถอื่นๆ และผู้เรียนในหลายๆระดับขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ เลหาบุณณกิจ คตะศิริ. (2550). การสอนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นชั้นกลางโดยให้ผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง. *วารสารอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 36(2), 143-175.
- เขียรชัย หลิมเจริญ. (2560). *การพัฒนาการอ่านภาษาญี่ปุ่นเพื่อความเข้าใจสำหรับนักศึกษาที่เรียนวิชา ภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือแบบจิกซอร์ประยุกต์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- เปรมวดี ณ นครพนม. (2564). *การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่นด้วยวิธีการสอนแบบ "Shadowing" โดยใช้สื่อโซเชียลมีเดีย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ไพลิน กลิ่นเกษร. (2564). *การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาญี่ปุ่น ตามแนวคิด "แอคทีฟเลิร์นนิง" ผ่าน ห้องเรียนออนไลน์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ฤติมา รอดสุข. (2564). *การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาญี่ปุ่น ตามแนวคิด "การจัดการเรียนรู้ แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน" โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สมบัติ คชสิทธิ์ และคณะ. (2560). *การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนยุค 4.0. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 7(2), 175-186.

- สุปรียา ศิริพัฒนกุลขจร. (2555). *การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ห้องเรียนเสมือนจริงแบบใช้ปัญหาเป็นหลักในระดับอุดมศึกษา*, (วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- สุนนา สุขพันธุ์. (2561). *การจัดการเทคนิคการสอนด้วยนวัตกรรมห้องเรียนออนไลน์โดย Google Classroom สู่ไทยแลนด์4.0 ของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 29(2), 151-162.
- Hirataka, F. & Tateoka, Y. (2012). *読解教材を作る*. 3A Corporation: Tokyo 102-0083. Japan.
- Kubota, K. (2007). *“Soaking” model for learning: Analyzing Japanese learning/teaching process from a socio-historical perspective*. Retrieved 7 December 2021. From <https://eric.ed.gov/?id=ED498566>