



การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม
จังหวัดอุทัยธานี



ณัชชาภรณ์ สารโจน์

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม
จังหวัดอุทัยธานี



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ
อ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จังหวัด
อุทัยธานี"

ของ ณัชชาภรณ์ สาโรจน์

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

(ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณวงษ์)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี
ผู้วิจัย	ณัชชาภรณ์ สาโรจน์
ประธานที่ปรึกษา	ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน, ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ, ความพึงพอใจในการเรียนรู้

บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5-2/7 จำนวน 119 คน จากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 79.06/75.16 2) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean=4.60, S.D.=0.59)

Title	THE LEARNING BY USING GAMIFICATION TECHNIQUE TO ENHANCE ENGLISH READING COMPREHENSION FOR GRADE 8 STUDENTS AT UTHAIWITTHAYAKHOM SCHOOL IN UTHAI THANI.
Author	Natchaporn Saroj
Advisor	Tamronglak U-nakarin, Ed.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in English - (Plan B), Naresuan University, 2022
Keywords	Learning by using Gamification technique, English reading comprehension, Satisfaction of learning

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop a lesson plan using gamification technique that the efficiency was 75/75. 2) To compare the English reading comprehension ability of Mathayomsuksa 2 students before and after the learning by using gamification technique and 3) to assess the satisfaction of Mathayomsuksa 2 students towards the learning of gamification technique. The sample group was 119 students in Matthayomsuksa 2/5-2/7 from group random sampling. The tools used in the research consisted of 1) the lesson plan using gamification technique. 2) English reading comprehension test before and after the learning management 3) a questionnaire on student satisfaction towards the learning management using gamification techniques. The research findings were as follows: 1) the lesson plan using gamification technique to enhance english reading comprehension for Mathayomsuksa 2 students, the efficiency was 79.06/75.16. 2) English reading comprehension skill after learning by using gamification technique was higher than before and 3) the Satisfaction after learning by using gamification technique was at the highest level. (Mean=4.60, S.D.=0.59)

ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระเล่มนี้สำเร็จได้ ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ อาจารย์ที่ปรึกษา และ Dr. Henry Yuh Anchunda ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำทางด้านวิชาการ ตลอดจนชี้แนะแนวทางแก้ไขปัญหาอุปสรรค ข้อบกพร่องต่างๆและข้อเสนอแนะในระหว่างดำเนินการวิจัย ส่งผลให้การค้นคว้าอิสระเล่มนี้ถูกต้อง และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ ดร. สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัตร ผู้ช่วยศาสตราจารย์เนรัญชลา จารุจิตร และคุณครูอานันท์ธิดา สแปร์โรว์ ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสำหรับการทำการศึกษาอิสระให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ตลอดจนคุณอาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษทุกท่าน ที่ให้ความรู้ ให้คำแนะนำและประสบการณ์อันมีค่าอย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้ ชี้แนะ แนะนำแนวทางอันมีค่าอย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย ขอขอบคุณ คุณครูรัตนา ปิ่นไพบูลย์ และเพื่อนนักศึกษาร่วมรุ่นหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษทุกคนที่ช่วยเหลือให้คำแนะนำและให้กำลังใจในการทำการศึกษาอิสระในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร ครู และนักเรียนโรงเรียนอุทัยวิทยาคม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บข้อมูลในครั้งนี้

ท้ายนี้คุณค่าและประโยชน์ของการค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูแก่แต่บิดา มารดา ครู อาจารย์ ทุกท่านที่มีส่วนในการวางรากฐานการศึกษาให้แก่ผู้วิจัย ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัย จนกระทั่งทำให้การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ณัชชาภรณ์ สาโรจน์

สารบัญ

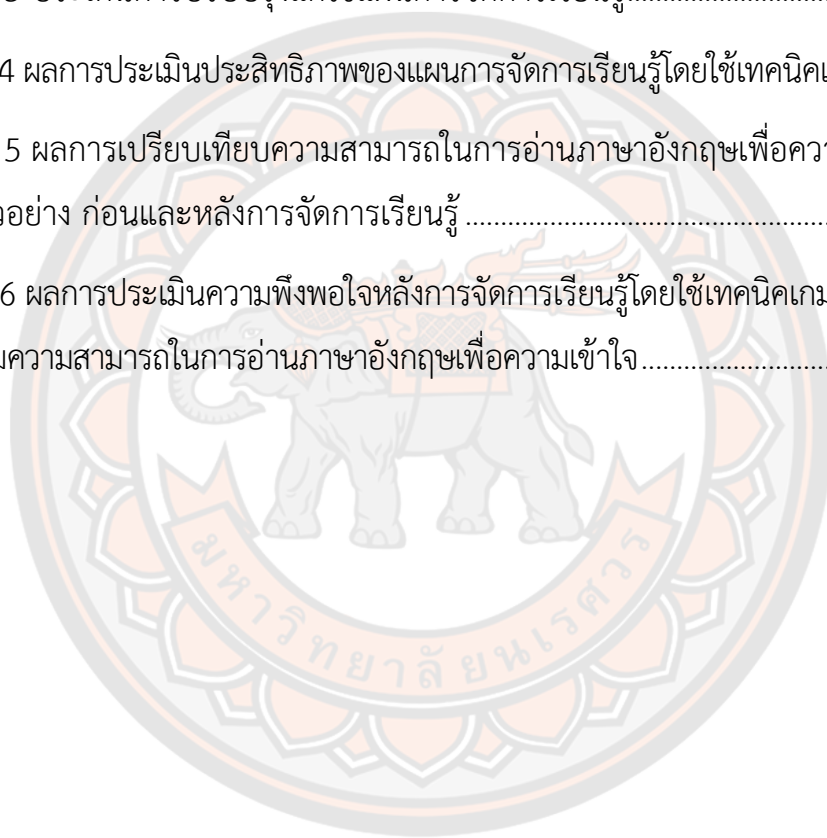
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
ประกาศศุญปกรณ์.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	3
ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
สมมุติฐานการวิจัย.....	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการศึกษา.....	7
การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	12
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	23
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	28
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	28
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	28
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ.....	29

การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	31
การวิเคราะห์ข้อมูล	32
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	33
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกม มิพีเคชั่น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	33
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิพีเคชั่น เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	36
ตอนที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการ จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิพีเคชั่น เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	37
บทที่ 5 บทสรุป.....	39
สรุปผลการวิจัย.....	39
อภิปรายผล	39
ข้อเสนอแนะ	41
บรรณานุกรม	43
ภาคผนวก.....	47
ประวัติผู้วิจัย	87

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 การจำแนกประเภทของเกมมิฟิเคชันตามเงื่อนไขพฤติกรรมที่ถูกส่งเสริม.....	9
ตาราง 2 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันฯ	34
ตาราง 3 ประเด็นการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้.....	35
ตาราง 4 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันฯ	36
ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของ กลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้.....	36
ตาราง 6 ผลการประเมินความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	37



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ปัจจุบันภาษาอังกฤษได้ถูกจัดให้เป็นภาษากลางของโลก (Global English or world Englishers) จากการประชุมทำข้อตกลงร่วมกันของ TESOL International Association นั้นหมายความว่า ภาษาอังกฤษคือภาษาสำหรับทุกคนเพื่อใช้เป็นสื่อกลางสำหรับติดต่อสื่อสาร ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาที่มีความสำคัญที่จะทำให้ทุกคนสามารถสื่อสารกันได้ แม้ว่าจะอยู่ในประเทศใดก็ตาม ดังที่ ทาสกินแคน (Taskin-Can, 2013) เสนอว่าบุคคลใดที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้จะมีโอกาสในการไปศึกษาต่อและทำงานในต่างประเทศมากกว่าบุคคลที่ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้ แต่อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทยปัจจุบันก็ยังไม่ประสบความสำเร็จนัก นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร อันเนื่องมาจากเหตุผลและปัจจัยหลายด้าน เช่น นักเรียนคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยาก ไกลตัว ไวยากรณ์มีความซับซ้อน และไม่มีโอกาสได้ใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนบางคนมีทัศนคติด้านลบกับภาษาอังกฤษ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนไม่ก่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน ขาดสมาธิ สนใจกับสิ่งอื่นนอกเหนือจากการเรียนการสอน ซึ่งจากวิวัฒนาการด้านการศึกษา ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะปฏิเสธการเรียนรู้ที่ตนเองไม่สนใจ ปฏิเสธการเรียนการสอนที่ไม่ดึงดูดความสนใจ และต้องการวิธีการเรียนรู้ใหม่ ๆ ต้องการเรียนรู้ที่สนุกสนานที่สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของตนเอง

จากการวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานวิชาภาษาอังกฤษ ที่ดำเนินการโดยสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ ปี 2562-2564 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม ได้คะแนน 38.94, 40.69 และ 35.35 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของนักเรียน 3 ปีการศึกษาและการสัมภาษณ์หลังการทดสอบ ร่วมกับพิจารณาผลคะแนนจากการทดสอบในภาคเรียนก่อนหน้า พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดความสามารถด้านการอ่าน นักเรียนจำนวนหนึ่งไม่สามารถอ่านจับใจความและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ ทำให้การอ่านไม่มีประสิทธิภาพ อันเนื่องมาจากปัจจัยหลายด้าน เช่น ความสามารถในการเรียนรู้และพื้นฐานด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียน มีผลมาจากปัจจัยในหลายด้าน เช่น ประสบการณ์ของนักเรียนที่จะนำมาใช้ในการอ่าน การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและกลวิธีในการตีความ จะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่าน

ซึ่งผู้อ่านภาษาอังกฤษจะประสบความสำเร็จได้นั้น จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพียงพอ เข้าใจ ความรู้เบื้องต้นของการอ่านและหมั่นพัฒนาความรู้เดิมอยู่เสมอ จะเห็นว่าการเป็นผู้อ่านที่ประสบความสำเร็จ และเข้าใจในสิ่งที่อ่าน คือผู้อ่านจำเป็นต้องกระตือรือร้นและตั้งใจหาคำตอบ นึกถึงความรู้ เดิมและประสบการณ์ที่มีเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน (บุศรา โขมพัตร, 2564)

ซึ่งเกมเป็นนวัตกรรมทางการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และมีทัศนคติที่ดี และเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยครูส่วนมากยอมรับว่าเกมเป็น กิจกรรมการเล่นที่สามารถจูงใจนักเรียนได้ ครูผู้สอนจึงสามารถนำเกมมาใช้ดำเนินกิจกรรมให้บรรลุ เป้าหมายที่ตั้งไว้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สามารถจัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขัน อย่างมีกฎ กติกาโดยเฉพาะได้ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพโดยการนำเอาเทคนิค วิธีการต่าง ๆ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยใช้การแข่งขันเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียน ทำให้เกิดความพยายามในการทำงาน นอกจากนี้ การแข่งขันยังช่วยให้นักเรียนใช้ความพยายามเพื่อ หาทางให้การเรียนประสบผลสำเร็จมากขึ้น ซึ่งการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในห้องเรียนเป็นหนึ่งในความเป็นไปได้ ที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนวิชา ภาษาอังกฤษในปัจจุบัน

โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการนำเอารูปแบบและองค์ประกอบของการ เล่นเกมมาใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ จึงสามารถทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนปกติมีบรรยากาศเหมือนกับการ เล่นเกมได้ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ 1) การใช้ระบบ การสะสมแต้ม (Point) และการให้รางวัล (Reward) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมและแสดง พฤติกรรมต่าง ๆ อย่างเหมาะสมตามที่ครูผู้สอนตั้งเป้าหมายไว้ 2) การมีระบบการแข่งขันที่มีความท้าทาย (Challenge) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียน 3) การใช้ตารางอันดับ (Leaderboard) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอยู่ในอันดับท้ายพัฒนา ศักยภาพของตนเองให้มากขึ้น เพื่อให้ทัดเทียมกับเพื่อนที่อยู่ในอันดับต้น ในขณะที่เดียวกันก็ส่งเสริมให้ ผู้เรียนที่มีคะแนนอันดับต้นสร้างผลงานที่ดีขึ้นไป 4) การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ใช้แสดมภ์แทน คะแนน ใช้สมุดสะสมแสดมภ์แทนกระต๊ายบันทึคะแนน ทำให้การเก็บคะแนนไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้ เมื่อสะสมแต้มหรือแสดมภ์ได้ครบตามจำนวนที่กำหนด ก็ยังสามารถนำแต้มหรือแสดมภ์นั้นไปแลก ของรางวัลที่อยู่ในความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นรางวัลประเภทอาหารและ เครื่องดื่ม เครื่องเขียน ของที่ระลึก ซึ่งรางวัลแต่ละประเภทก็มีระดับ (Level) หรือจำนวนแต้มหรือ แสดมภ์ที่ต้องนำมาแลกที่แตกต่างกัน ซึ่งจะสร้างความท้าทาย และทำให้นักเรียนต้องใช้ความพยายาม และความตั้งใจ สุดท้ายคือปัจจัยด้านเวลา (Time) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีการกำกับเวลาของ แต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้สอนสามารถเห็นพัฒนาการของนักเรียนได้ในเวลาอันสั้น รวมถึง การมีเวลากำกับในกิจกรรมต่าง ๆ ก็จะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสร้าง

ผลงาน หรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ภายในระยะเวลาที่กำหนด สร้างวินัย ความรับผิดชอบ และการตรงต่อเวลาได้อีกด้วย

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีและการเลือกใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน สามารถทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนที่ดูน่าเบื่อ กลายเป็นสนุกสนาน ดึงดูดความสนใจ สามารถทำให้บทเรียนที่มีความยุ่งยาก ซับซ้อน กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย ใกล้ตัวมากขึ้น รวมถึงสามารถทำให้แบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดที่เครียด กัดดัน กลายเป็นกิจกรรมที่สร้างแต่ความสุขและรอยยิ้ม

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน จากการศึกษาข้อมูลของเทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้นพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนที่นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้นั้น นอกจากจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในด้านการเรียนแล้ว ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจในการเรียนได้อีกด้วย

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ขอบเขตของงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนอุทัยวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี

กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5-2/7 จำนวน 119 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี

กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่จะใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหาในรายวิชา อ 22102 ภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Out and About

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ในรายวิชา อ22102 ภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลารวม 15 คาบ จำนวน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ** หมายถึง การใช้กระบวนการคิด เพื่อระบุค้นหาความหมาย ดีความ และสรุปความเรื่องที่อ่าน โดยอาศัยความรู้เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ ซึ่งประเมินความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

2. **การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน** หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย 1) รูปแบบเหมือนเกม ได้แก่ การสะสมแต้มคะแนน (Score) ตารางคะแนน (Scoreboard) การเลื่อนระดับ (Level) รางวัล (Reward) 2) การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ ความท้าทาย (Challenge) การกำหนดภารกิจต่าง ๆ การออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจ การแก้ปัญหา และ 3) การมีปฏิสัมพันธ์ ได้แก่ การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการวางแผนการทำงาน มาประยุกต์เป็นกลวิธีในการจัดการเรียนรู้

3. **ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ** หมายถึง คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน เมื่อนำไปใช้แล้ว ทำให้นักเรียนเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามที่กำหนดตามเกณฑ์ 75/75 ซึ่ง อธิบายได้ดังนี้ 75 ตัวแรก หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อ ความเข้าใจจากกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผน คิดเป็นร้อยละ 75 ของคะแนนทั้งหมด 75 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 75 ของคะแนนทั้งหมด หลังทำการทดลองคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไข ในการทำแบบทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้และจากการทำ

แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจได้ไม่ต่ำกว่า 75 ทั้งคู่ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 12 ข้อ ลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่าให้เลือกระดับ 5 ระดับตั้งแต่มากที่สุด ถึงน้อยที่สุด โดยแบ่ง ออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผล

สมมุติฐานการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมาก

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการศึกษา
 - 1.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน
 - 1.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน
 - 1.3 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน
 - 1.4 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
 - 2.1 ความหมายของการอ่าน
 - 2.2 ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ
 - 2.3 ระดับของความเข้าใจในการอ่าน
 - 2.4 องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน
 - 2.5 ประเภทของการอ่านเพื่อความเข้าใจ
 - 2.6 วิธีการอ่านเพื่อความเข้าใจ
 - 2.7 เกณฑ์การคัดเลือกบทอ่าน
 - 2.8 ลักษณะของแบบทดสอบวัดการอ่านเพื่อความเข้าใจ
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 3.2 งานวิจัยต่างประเทศ

แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการศึกษา

1. ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำเทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา เกมมิฟิเคชัน เป็นการนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่นเกมนั้น เช่น แต้มสะสม (Points) ระดับชั้น (Levels) การได้รับรางวัล (Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) หรือจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม (Competition) เป็นต้น มาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกมนั้น โดยจำลองสภาพแวดล้อมให้เสมือนการเล่นเกมนั้น

เกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นครั้งแรกในวงการธุรกิจ ปัจจุบันได้มีการนำมาประยุกต์ใช้กับวงการการศึกษา โดยเกมถือเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวและสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในช่วงวัยมัธยมศึกษาอย่างมาก จากการศึกษาพบว่า มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

ซีเชอร์แมนน์ (Zichermann, 2015) ให้คำนิยามของเกมมิฟิเคชันว่า กระบวนการใช้แนวคิดของเกมและกลไกเกี่ยวกับเกมในการกระตุ้นผู้ฟังและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ

สุคนธา ทองรักษ์ (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำองค์ประกอบทั่วไปของเกมไปประยุกต์กับกิจกรรมต่าง ๆ

ชนันต์ พูนเดช, และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์ (2558) ได้ให้ความหมาย เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบเกม กลไกการเล่นเกมนั้น มาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกมนั้น โดยแนวคิดนี้เป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มความผูกพันแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถสร้างแรงจูงใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

จุฑามาศ มีสุข (2558) สรุปความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การประยุกต์รูปแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมในชีวิตจริง เพื่อจูงใจและกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่ทำให้การทำงานเกิดความสำเร็จ และมีประสิทธิภาพ

อรรษาวิ เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม, และสำราญ ผลดี (2560) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่าเป็นแนวคิดของการนำองค์ประกอบของเกม ไม่ว่าจะเป็นแต้ม ระดับที่เล่น เก็บค่าประสบการณ์ ผ่านภารกิจและเงื่อนไขต่าง ๆ รับของรางวัลและเพิ่มสถานะให้เก่งขึ้นกว่าเดิมมาใช้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่นอกเหนือจากเกม ซึ่งรวมไปถึงการตลาดและกลยุทธ์ทางดิจิทัลต่าง ๆ การนำเอาแนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในการจูงใจและทำให้นักเรียนสนใจที่จะ

เรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

วารจณาง แสงธิป (2564) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า เป็นการนำแนวคิดรูปแบบ กลไก ของเกมมาประยุกต์ใช้ทำให้เกิด การส่งผลทำให้กลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมที่คาดหวัง และช่วยสร้างความสนใจ เกิดสนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้ และทักษะการแก้ปัญหา

สรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง กระบวนการที่จำลองแนวคิดและรูปแบบมาจากการเล่นเกมมาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามที่คาดหวังได้

2. หลักการของเกมมิฟิเคชัน

คาร์ล เอ็ม คาปป์ (K. M. Kapp, 2014) ได้แบ่งประเภทของเกมมิฟิเคชันไว้ 2 ประเภท คือ เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง และเกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา ดังนี้

1. เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง (Structural Gamification) คือการใช้องค์ประกอบของเกม ซึ่งประกอบไปด้วย คะแนน เหรียญตรา ความสำเร็จ และระดับ ในการปลุกตักนักเรียนผ่านเนื้อหาที่ไม่มีการดัดแปลงหรือที่มีการเปลี่ยนแปลงแล้ว โดยเนื้อหาไม่ใช่ส่วนที่เป็นเกม เป็นเพียงโครงสร้างที่ทำ หน้าที่เหมือนเกม โดยมีเป้าหมายหลักอยู่ที่การกระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ด้วย การได้รับรางวัล เช่น เมื่อนักเรียนชมวิดีโอหรือทำงานที่ได้รับมอบหมายเรียบร้อยแล้ว ก็จะได้รับ คะแนน ซึ่งจะเห็นได้ว่าการรับชมวิดีโอ หรือการทำงานที่ได้รับมอบหมาย มีองค์ประกอบหลักของ เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง มีเพียงการได้รับคะแนนเท่านั้นหลักการของเกมมิฟิเคชัน

2. เกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา (Content Gamification) เป็นการใช้อองค์ประกอบของเกมและการคิดในรูปแบบของเกมเพื่อปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้มีความคล้ายกับเกมมากขึ้น หรือเป็นการเพิ่มองค์ประกอบทำให้เนื้อหาที่มีความใกล้เคียงกับเกมแต่ไม่ใช่เกม เพียงแต่เป็นการเพิ่มบริบทหรือกิจกรรมที่ใช้ภายในเกมไปสู่เนื้อหาการสอน ตัวอย่างเช่น การสร้างความท้าทายของการนำเข้าสู่บทเรียนแทนการบอกวัตถุประสงค์ การเพิ่มเรื่องราวในวิชาปฏิบัติ เกมมิฟิเคชันส่งผลบวกต่อผลลัพธ์ในการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ช่วยสร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เสริมสร้างจินตนาการ ช่วยฝึกทักษะในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจของนักเรียนให้สูงขึ้น รวมถึงสร้างความผูกพันในการเรียน

ตาราง 1 การจำแนกประเภทของเกมมิฟิเคชันตามเงื่อนไขพฤติกรรมที่ถูกส่งเสริม

ประเภทของเกมมิฟิเคชัน	พฤติกรรมที่ถูกส่งเสริม
Structural Gamification	กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ตามหลักสูตร
Content Gamification	กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านเนื้อหา
Structural Gamification	ส่งเสริมให้นักเรียนย้อนกลับไปเรียน
Structural Gamification และ Content Gamification	อิทธิพลต่อพฤติกรรม
Structural Gamification และ Content Gamification	กระตุ้นให้นักเรียนในการสร้างสรรค์
Structural Gamification	ส่งเสริมให้นักเรียนมีอิสระในการสร้างทักษะ หรือ ได้รับความรู้
Content Gamification	สอนในเนื้อหา และความรู้ใหม่

พาสาเรีย (Paharia, 2013) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการใช้เทคนิคการสร้างแรงจูงใจที่นักพัฒนาวิดีโอ เกมนำมาใช้ในการสร้างเกม ซึ่งเทคนิคนี้บรรลุผลตามที่ตั้งใจไว้ ด้วยการมอบรางวัล การมีส่วนร่วมใน การแข่งขัน การทำงานเป็นทีม การปรับระดับ โดยประกอบด้วย 1) การวัดและการสร้างแรงจูงใจ 2) การได้รับการยอมรับและได้รับรางวัล 3) ความจงรักภักดี และ 4) แนวทางและขยายกิจกรรมที่มีคุณค่าสูง

กล่าวโดยสรุป เกมมิฟิเคชันเป็นการใช้เทคนิคที่สร้างแรงจูงใจให้แก่ นักเรียน โดยแบ่งการ นำเอาองค์ประกอบและเรื่องราวของเกมผสมกับเนื้อหาที่สอน โดยเกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้างจะมี อิทธิพลในการช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ โดยเกิดแรงจูงใจจากการสะสมคะแนนและองค์ประกอบอื่น ๆ ของเกมมิฟิเคชัน และเกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหาช่วยให้นักเรียนมีความผูกพันกับการเรียนรู้มากที่สุด เพราะเกิดการเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน

3. องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎ และระบบกลไกต่าง ๆ ของเกมที่ช่วยให้เกมมีความสนุกสนาน โดยกลไกของเกมประกอบด้วยหลายรูปแบบ เช่น แต้มสะสม (point) ลำดับชั้น (levels) ตารางคะแนนสูงสุด (scoreboard) ความท้าทาย (challenge) เป็นต้น

2. พลวัตของเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการขับเคลื่อนของเกม ซึ่งอาจหมายถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เช่น การต้องการรางวัลตอบแทน การต้องการการยอมรับ เป็นต้น

คาร์ล เอ็ม คาปปี้ (K. M. Kapp, 2014) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันประกอบด้วย 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. รูปแบบตามเกม โดยเกมมิฟิเคชันจะนำรูปแบบของเกมมาสร้างเป็นระบบที่สามารถจูงใจกลุ่มเป้าหมายให้ใช้ความคิด เวลา และพลังงานเพื่อไปสู่จุดหมาย
2. กลไก องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ถูกนำมาใช้ในเกมอย่างหลากหลายเพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้เกมดำเนินไปตามกระบวนการ เช่น การเลื่อนระดับ การสะสมคะแนน
3. สุนทรียภาพ เกมมิฟิเคชันที่มีการออกแบบอย่างรอบคอบและคำนึงถึงองค์ประกอบที่หลากหลาย สามารถสร้างสีสันและก่อให้เกิดความสนุกสนานได้
4. แนวคิดของเกม ปัจจัยที่สำคัญของแนวคิดแบบเกมมิฟิเคชัน คือ เกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่สามารถดัดแปลงกิจกรรมประจำวัน นำไปสู่การแข่งขัน การร่วมมือร่วมใจ และอื่น ๆ ได้
5. การมีส่วนร่วม เกมมิฟิเคชันเน้นการมีส่วนร่วมหรือการมีส่วนเกี่ยวข้องของกลุ่มเป้าหมายในการทำกิจกรรม
6. กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งอาจหมายถึงนักเรียน ลูกค้า หรือผู้เล่นทั่วไปที่เข้าร่วมในกิจกรรม
7. การจูงใจให้เกิดการกระทำ ถือเป็นองค์ประกอบหลักของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งในการจูงใจกลุ่มเป้าหมายให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมนั้น ขึ้นอยู่กับการจัดกิจกรรมและความท้าทายของกิจกรรมด้วย
8. การส่งเสริมการเรียนรู้ เกมมิฟิเคชันเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ได้ เช่น การให้คะแนนกับการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
9. การแก้ปัญหา เกมมิฟิเคชันนอกจากจะจูงใจให้เกิดการแข่งขันแล้ว ยังก่อให้เกิดการช่วยเหลือและร่วมมือกันเพื่อแก้ปัญหาได้อีกด้วย

โดยเกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบที่เป็นส่วนสำคัญให้นำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย เช่น

1. กลไกของเกมมิฟิเคชัน

โครงสร้างหลักของเกมที่ประกอบด้วย รูปแบบวิธีการเล่น กติกาข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น หรือ วิธีการโต้ตอบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นในเกม โดยกลไกของเกมจะต้องถูกกำหนดก่อนผู้เล่นจะเริ่มเล่นเกม ตัวอย่างกลไกของเกมที่เป็นที่นิยมนำมาใช้ เช่น แต้มสะสม ระดับชั้น การได้รับรางวัล สินค้าเสมือน กระดานผู้นำ การให้ของขวัญแก่กัน เป็นต้น

2. พลวัตของเกมมิฟิเคชัน

พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม ซึ่งพฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองต่อความต้องการและความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ ลักษณะของพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีในการเล่นเกมนั้น เช่น ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการการยอมรับ ความต้องการประสบความสำเร็จ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง ความต้องการการแข่งขัน และการแสดงความเอื้ออาทร

3. อารมณ์

อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่กำลังเล่นเกม เป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม ลักษณะของอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นมีหลายรูปแบบทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น ดีใจ เสียใจ ผิดหวัง ตื่นเต้น แปลกประหลาดใจ สนุกสนาน เบื่อหน่าย เป็นต้น

4. ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

ศุคนธา ทองรักษ์ (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจให้บุคคลเกิดความรู้สึกตื่นตัวต่อการศึกษาค้นคว้า ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และนำไปใช้ได้ สามารถทำให้การเรียนรู้สิ่งที่ยาก ง่ายขึ้น

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ กระบวนการคิดแก้ปัญหาและพฤติกรรมมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
2. ทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจ
3. ช่วยพัฒนาและปรับปรุงพฤติกรรมของบุคคล
4. พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์หรืออีคิวของนักเรียน

เบญจภาคี จงหมื่นไวยย์, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจจร, และ อรัญ ชูย กระเดื่อง (2561) ได้กล่าวว่า หลักกลไกของเกม ทำให้นักเรียนมีความตื่นตัวมีความกระตือรือร้นในการเรียน โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนทุกระดับและทุก สาขาวิชา รวมทั้งสามารถบูรณาการโครงสร้างของเกมมาใช้ในการออกแบบบทเรียน ทำให้เนื้อหา มีความน่าสนใจและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมกับการเรียนได้

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ได้ระบุว่า การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วยองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์ และน่าสนใจอาทิเช่น

1. มีระบบการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่สามารถจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจได้

2. รางวัลต่าง ๆ อยู่ในความสนใจของนักเรียน รวมถึงรางวัลที่มีระดับความยากง่ายของการได้มาที่แตกต่างกันจึงทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย

3. สื่อการเรียนรู้รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ถูกออกแบบให้มีสีสันสวยงามเหมาะสมกับวัยของนักเรียน

4. กิจกรรมต่าง ๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการแข่งขัน การร่วมมือทำงานเป็นกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความท้าทาย สนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็แฝงเนื้อหาการเรียนรู้ที่พัฒนานักเรียนในทักษะต่าง ๆ

5. การจัดการเรียนรู้มีการจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอน ไม่ซับซ้อนเกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

6. การจัดอันดับคะแนนส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนยอมรับความสามารถของตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งเสริมการทำงานกลุ่ม ให้นักเรียน มีโอกาสได้ร่วมงานกับคนที่มีความสามารถสูงกว่า จึงทำให้นักเรียนสามารถยอมรับความสามารถของผู้อื่น

ดังนั้นสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ดังนี้ ช่วยให้นักเรียน เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในชั้นเรียน และทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ทำให้สามารถ เรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และนำข้อมูลที่ได้จากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ไปใช้ได้เหมาะสม

การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

1. ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน เพราะการอ่านจะทำให้ได้รับความรู้ ความเพลิดเพลิน ก่อให้เกิดความเข้าใจแนวคิด อารมณ์ และจินตนาการได้ นอกจากนี้การอ่านยังมีบทบาทสูงสุดในการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการอ่านไว้แตกต่างกัน ดังนี้

อัลเดอร์สัน (Alderson, 2000) กล่าวว่า การอ่านเป็นทักษะที่สลับซับซ้อนที่ต้องอาศัยองค์ประกอบมากมาย เช่น การเข้าใจความหมายของคำศัพท์โครงสร้างของประโยค ดังนั้น การอ่านที่ดีต้องอาศัยกระบวนการทางภาษาหลาย ๆ ด้านจึงจะช่วยให้มีความสามารถทางการอ่านเป็นอย่างดี

โรห์, สตูด และเบิร์น (Roe, Stood, & Burns, 2001) ได้ให้ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจว่า เป็น กระบวนการปฏิสัมพันธ์ในการสร้างความหมาย กล่าวคือ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิมของผู้อ่าน ข้อมูลในบทอ่าน และบริบทการอ่าน เพื่อที่จะสร้างความเข้าใจให้เกิดขึ้น

บล็อก, แกรมเบลล์, และเพรสลีย์ (Block, Gambrell, & Pressley, 2002) ได้ให้ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจว่า คือ การรับความหมายจากเนื้อหาที่เขียน ซึ่งเนื้อหาได้มาจากสื่อต่าง ๆ ตั้งแต่ หนังสือจนถึงข้อความจากหน้าจอบริษัทคอมพิวเตอร์ ตามความหมายนี้ การอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นกระบวนการที่ผู้อ่านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งพิมพ์ และทำความเข้าใจกับข้อความนั้น ๆ ผู้อ่านเข้าใจด้วยการรับความหมาย ตรวจสอบความหมาย และสร้างความหมาย โดยสรุปการอ่านเพื่อความเข้าใจถือเป็นกระบวนการสร้างความหมายนั่นเอง เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ (Interactive Process) ระหว่างผู้อ่าน เนื้อหา และบริบทที่อ่าน เป็นกระบวนการกลั่นกรองและสร้างความหมายผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับภาษาเขียนและกระบวนการอ่านเพื่อความเข้าใจประกอบด้วย 3 มิติ คือผู้อ่าน เนื้อหาและกิจกรรม มิติทั้ง 3 ที่เกิดขึ้นภายใต้บริบททางวัฒนธรรมสังคม โดยผู้อ่านปรับแต่ง ขยายความแต่ละองค์ประกอบ ทำให้เนื้อหามีคุณค่าต่อผู้อ่าน

จากความหมายของการอ่านในแนวคิดของนักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการอ่านที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น สามารถสรุปความโดยรวมได้ว่าการอ่านเป็นกระบวนการของการสื่อความหมายระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน ผ่านข้อความต่าง ๆ โดยผู้อ่านต้องใช้การตีความในสิ่งที่อ่านเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันกับผู้เขียน โดยในระหว่างการอ่าน ผู้อ่านจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อ่านตั้งแต่ระดับตัวอักษรไปสู่ความเข้าใจของสิ่งที่อ่าน ทั้งนี้ไม่จำเป็นต้องเข้าใจทุกตัวอักษร เนื่องจากผู้อ่านจะต้องมีวิธีการอ่านและกลยุทธ์ในการอ่านที่จะสามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านทั้งหมดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

นักการศึกษาหลายคนได้ให้ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้หลายทัศนะ ดังนี้ บรูมิต (Brumitt, 2008) ได้อธิบายไว้ว่า ความเข้าใจในการอ่านเป็นหลักสำคัญของการอ่าน โดยที่ผู้อ่านจะเข้าไปเกี่ยวข้องในกระบวนการที่เกิดขึ้น ได้แก่ การใช้ความรู้ ความเข้าใจในตัวอักษร คำหรือประโยคที่ปรากฏ ซึ่งเป็นการสร้างความหมายจากข้อความนั้น ๆ

วิลเลียม, และเจฟ (Wilhelm, & Jeff, 2012) ได้อธิบายไว้สรุปได้ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือ กระบวนการที่ผู้อ่านสร้างความหมายจากการอ่านอย่างกระตือรือร้น กล่าวคือเป็นการอ่านที่ผู้อ่านไม่ได้มีฐานะเป็นฝ่ายรับความหมายในตัวบทหรือข้อความที่อ่าน แต่ผู้อ่านนั่นเองที่จะต้องเป็นผู้สร้างความหมายระหว่างการอ่าน ซึ่งเรียกว่ากระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ส่งผ่านระหว่างกันระหว่างผู้อ่านและตัวบท ผู้อ่านจะต้องนำประสบการณ์ในชีวิต ความรู้เดิม อารมณ์ ความรู้สึก ความต้องการหรือเป้าหมาย ณ ขณะทีอ่านนั้นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างความหมายในการตีความเพื่อให้เข้าใจถึงเจตนารมณ์ผู้เขียน

กรมวิชาการ (2551) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ หมายถึง การอ่านที่มุ่งค้นหาสาระสำคัญของเรื่อง หรือของหนังสือแต่ละเล่มที่เป็นส่วนใจความสำคัญ และส่วนขยายใจความสำคัญของเรื่อง

กฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์ (2556) ได้ให้ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ว่า หมายถึง การอ่านเพื่อเก็บข้อมูลของเรื่องที่อ่านเพื่อให้ข้อความหลัก เพื่อทราบว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร หรือมีสาระสำคัญอย่างไร สามารถแสดงความคิดเห็นกับเรื่องนั้น ๆ ได้ และที่สำคัญการอ่านเพื่อความเข้าใจยังเป็นการอ่านเพื่อทราบเจตนาอารมณ์ของผู้เขียนซึ่งอาจจะระบุไว้ตรง ๆ ในบทอ่าน หรือผู้อ่านจะต้องใช้การตีความเพื่อทำความเข้าใจบทอ่าน

จากความหมายสามารถสรุปได้ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือกระบวนการที่ผู้อ่านทำความเข้าใจและแปลความหมายทั้งในระดับตัวอักษร และระดับตีความ และระดับการประยุกต์ โดยการตีความ และอาศัยความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อเรื่องและประสบการณ์เดิมที่มีอยู่แล้ว ทั้งนี้แบ่งออกได้ เป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นใจความสำคัญ และส่วนที่ขยายใจความสำคัญหรือส่วนประกอบ เพื่อให้เรื่องชัดเจนยิ่งขึ้น

3. ระดับของความเข้าใจในการอ่าน

ในการอ่านนั้น ผู้อ่านจะมีระดับความเข้าใจสิ่งที่อ่านแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญา ความรู้ด้านภาษา ความรู้ทั่วไป หรือประสบการณ์เดิม นักการศึกษาได้แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านไว้ ดังนี้

ฟิน (Fin, 2003) กล่าวถึง ระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนไว้ว่า เมื่อนักเรียนเกิดความเข้าใจที่แท้จริงในบทเรียน นักเรียนจะแสดงพฤติกรรมว่านักเรียนมีความรู้ในเรื่องที่เรียน โดยกำหนดพฤติกรรมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจไว้ 4 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับตามตัวอักษร (Literal Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการจับ ประเด็นของเรื่องที่อ่านจากข้อความที่ปรากฏในบทอ่าน

ระดับที่ 2 ระดับตีความ (Interpretative Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการ แปลความ พิจารณาหาสาเหตุและผลสรุป รวมถึงการลงความเห็นจากสิ่งที่ไม่ได้ระบุไว้ในเรื่องที่อ่าน

ระดับที่ 3 ระดับประยุกต์ (Applied Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการนำ ความรู้ไปสัมพันธ์กับความรู้ที่ตนเองมีอยู่ หรือเชื่อมโยงกับความรู้จากวิชาต่าง ๆ และนำไปใช้ในบริบทของสถานการณ์ใหม่

ระดับที่ 4 ระดับประเมินค่า (Evaluation Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการ ตัดสินใจ ประเมินผลสิ่งที่อ่าน โดยอาศัยความรู้ ประสบการณ์ของผู้อ่านเอง

เจมส์ เอช เบอร์รี่ (James H. Berry, 2005) ก็ได้แบ่งระดับความเข้าใจในการ อ่าน ออกเป็น 3 ระดับได้แก่

1. ระดับความเข้าใจความหมายตามตัวอักษร (Literal Level) คือ เข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียน เขียนไว้โดยตรง เข้าใจตามเนื้อเรื่องที่ปรากฏในบทอ่าน ซึ่งความเข้าใจในระดับนี้เป็นความเข้าใจขั้น พื้นฐานของการอ่าน

2. ระดับความเข้าใจขั้นตีความ (Interpretive Level) คือ การที่ผู้อ่านเข้าใจ ความหมายในสิ่ง ที่บทอ่านไม่ได้แสดงไว้อย่างชัดเจน โดยที่ผู้อ่านต้องอ่านให้ได้มาซึ่งความหมายที่แฝง อยู่และเข้าใจใน ความหมายที่ตีความมานั้น ๆ

3. ระดับการประยุกต์ใช้ (Applied Level) คือ เป็นระดับความเข้าใจที่ผู้อ่านเข้าใจ หลักการ และแนวคิดหลักของเรื่องที่ได้อ่าน นำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้

ครัทธวอลล์ (Krathwohl, 2010) ได้แบ่งการประเมินตามระดับความเข้าใจในการอ่านไว้ ก่อนข้างละเอียด โดยดัดแปลงมาจาก Bloom's Taxonomy มี 6 ขั้นดังต่อไปนี้

1. ชั้นจดจำ (Remember) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถจดจำหรือระลึกถึงข้อมูลได้
2. ชั้นเข้าใจ (Understand) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถแปล ตีความ และคาดเดาเรื่องที่ อ่านได้

3. ชั้นประยุกต์ (Apply) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถนำเอาหลักการ หรือวิธีการที่ได้อ่านไป ประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่น ๆ ได้

4. ชั้นวิเคราะห์ (Analyze) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถแยกแยะข้อมูลออกเป็นส่วน ๆ เพื่อ ระบุแรงจูงใจหรือสาเหตุ รวมทั้งสามารถหาเหตุผลมาสนับสนุนได้

5. ชั้นประเมิน (Evaluate) ในขั้นนี้ผู้อ่านสามารถตัดสินและประเมินค่าความถูกต้อง โดยมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน

6. ชั้นสร้างสรรค์ (Create) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถรวบรวมความรู้เดิมร่วมกับความรู้ ใหม่เพื่อ สร้างความแตกต่างจากรูปแบบเดิม

จากระดับความเข้าใจในการอ่านดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเลือกใช้ระดับของการอ่านได้ 3 ระดับ คือ ระดับที่ 1 ความเข้าใจตามตัวอักษรหรือแปลความหมาย ระดับที่ 2 ความเข้าใจขั้น ตีความหรือบอกรายละเอียดของเรื่อง และระดับที่ 3 ความเข้าใจขั้นประยุกต์ใช้ โดยจะเห็นได้ว่า ระดับความ เข้าใจในการอ่านมีความสัมพันธ์กัน ระดับความเข้าใจในขั้นต้นจะเป็นพื้นฐานของระดับ ความเข้าใจขั้น สูงขึ้นไป และครอบคลุมลักษณะของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

4. องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน

นักการศึกษาหลายคนได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของความเข้าใจในการอ่านดังนี้ เกรฟ, และไรเดอร์ (Graves, & Ryder, 1998) กล่าวถึงองค์ประกอบในการอ่านว่า นักเรียนควรตระหนักใน การใช้กลวิธีการอ่านที่ช่วยในการทำความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน ซึ่งจะเกิดก็ต่อเมื่อนักเรียนได้ใช้ความคิด ของตนเองในการรวบรวม เลือก จัดระบบ และเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน จึงจะส่งผลทำให้ นักเรียนได้บรรลุตามจุดประสงค์การอ่าน

กฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์ (2556) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ดังนี้

1. สามารถจดจำเรื่องราวส่วนใหญ่ที่อ่านมาแล้วได้ เมื่อถึงคราวจำเป็นที่ต้องการจะใช้ประโยชน์หรืออ้างอิงถึงก็ทำได้โดยไม่ยาก
2. สามารถจับใจความสำคัญได้ สามารถแยกแยะหรือระบุประเด็นหลักออกจากประเด็นย่อย ที่ไม่จำเป็นหรือสำคัญเกี่ยวข้องมานักได้ สามารถประเมินได้ว่าอะไรบ้างที่ควรจะสนใจเป็นพิเศษหรือ ตัดทิ้งไปได้
3. สามารถตีความเรื่องราวหรือข้อคิดเห็นที่อ่านได้ว่า มีนัยสำคัญหรือลึกซึ้งมากน้อยเพียงใด
4. สามารถลงความคิดเห็นจากสิ่งที่อ่านมาแล้วได้อย่างถูกต้อง มีเหตุผลและน่าเชื่อถือ
5. สามารถใช้วิจารณ์ญาณของตนพิจารณาไตร่ตรองข้อสรุป หรือการอ้างอิงต่าง ๆ ของผู้เขียนได้อย่างถูกต้องและเป็นระบบไม่สับสน
6. สามารถถ่ายโอนหรือประสมประสานความรู้ที่ได้รับจากการอ่านกับประสบการณ์อื่น ๆ ได้ อย่างเหมาะสมตามกาลและเทศะ

จากองค์ประกอบของการอ่านเพื่อความเข้าใจที่กล่าวมานั้น สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการอ่านที่จะทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจได้นั้นจะต้องอาศัยความรู้เดิมของผู้อ่าน ทั้งด้านคำศัพท์และด้าน ความหมาย และยังต้องมีจุดประสงค์ในการอ่านที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในการอ่าน สามารถจับใจความสำคัญหรือแยกแยะประเด็นสำคัญต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถแสดงความคิดเห็นจากสิ่งที่อ่านได้อีกด้วย โดยประสบการณ์เดิมของผู้อ่านนั้นจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถมองเห็นภาพในเรื่องที่อ่านได้อย่างชัดเจนเป็นอย่างดี

5. ประเภทของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

การอ่านนั้นมีหลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับประเภทของการอ่านซึ่งการอ่านแต่ละประเภทสามารถ เป็นตัวกำหนดจุดประสงค์ในการอ่านเพื่อให้เกิดความหมายได้ซึ่งมีนักวิชาการ ได้กล่าวถึงประเภทการ อ่านซึ่งสามารถสรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

ประเภทที่ 1 เกี่ยวกับการอ่านออกเสียง (Oral Reading)

สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2558) กล่าวถึงการอ่านออกเสียงว่าเป็นการสอนภาษาอังกฤษแบบใหม่สำหรับนักเรียนระดับ ประถมศึกษาเพื่อพัฒนาสู่สากล ต้องฝึกการอ่านเพื่อฝึกความถูกต้อง (Accuracy) และความ คล่องแคล่ว (Fluency) ซึ่งการฝึกให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง และคล่องแคล่ว ควรฝึกฝน ไปตามลำดับขั้นและฝึกอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความคุ้นเคยในการออกเสียง

ประเภทที่ 2 เกี่ยวกับการอ่านเพื่อสำรวจ (Survey Reading)

นัททอล (Nuttal, 2005) กล่าวว่า เป็นการอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่องที่อ่าน เช่น ชื่อเรื่อง สารบัญ จำนวนหน้าที่อ่าน ไม่ได้ลงลึกถึงเนื้อหา

ประเภทที่ 3 การอ่านเพื่อจับใจความ (Skimming)

ฮาร์เมอร์, และเจอร์มี (Harmer, & Jeremy, 2007) กล่าวว่า เป็นการอ่านเพื่อหา รายละเอียดของเรื่องที่อ่านและ หาจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ประเภทใด และมีลักษณะอย่างไร และ เนื้อหาโดยรวมของเรื่องเป็นอย่างไร

ประเภทที่ 4 การอ่านเพื่อหารายละเอียด (Scanning)

นัททอล (Nuttal, 2005) และฮาร์เมอร์, และเจอร์มี (Harmer, & Jeremy, 2007) กล่าวว่า เป็นการอ่านเพื่อให้ได้เรื่องราว และรายละเอียดในบางส่วนหรือบางอย่างหรือการหา รายละเอียดเฉพาะ ข้อมูลเฉพาะตามที่คุณผู้อ่าน ต้องการ เช่น หาข้อมูลเกี่ยวกับชื่อ เวลา หรือวันที่ โดยไม่จำเป็นต้องอ่านทุกคำหรือทุกบรรทัด จะเป็น ข้อมูลที่ปรากฏให้คุณผู้อ่านเห็นได้อย่างชัดเจน ในบทอ่าน

จากการศึกษาประเภทของการอ่านเพื่อความเข้าใจ สรุปได้ว่าประเภทของการอ่านมีความ แตกต่างกันตามวัตถุประสงค์ของแต่ละคน เช่น การอ่านเพื่อฝึกการอ่านเสียงให้ถูกต้อง การอ่านเพื่อหาความหมายจากเรื่องหรือหาความสำคัญของเรื่อง อ่านหารายละเอียด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ ความต้องการของคุณผู้อ่านหรือขึ้นอยู่กับลักษณะของสื่อที่อ่านเป็นหลัก

6. วิธีการอ่านเพื่อความเข้าใจ

เพื่อให้การอ่านเพื่อความเข้าใจบรรลุวัตถุประสงค์ นักวิชาการจึงได้เสนอแนะวิธีการอ่าน เพื่อ ความเข้าใจไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2551) ระบุการบรรลุวัตถุประสงค์การอ่านเพื่อความเข้าใจมีแนวทาง ดังต่อไปนี้

1. ตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านให้ชัดเจน เช่น อ่านเพื่อหาความรู้ อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน อ่านเพื่อบอกเจตนาของผู้เขียน เพราะจะเป็นแนวทางให้กำหนดการอ่านได้อย่างเหมาะสม และจับ ใจความหรือคำตอบได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

2. สํารวจส่วประกอบของหนังสืออย่างคร่าว ๆ เช่น ชื่อเรื่อง คํานํา สารบัญ คำชี้แจงการใช้หนังสือ ภาคผนวก ฯลฯ เพราะส่วประกอบของหนังสือจะทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องหรือหนังสือที่อ่านได้กว้างขวางและรวดเร็ว

3. ทำความเข้าใจลักษณะของหนังสือว่า เป็นหนังสือประเภทใด เช่น สารคดี ตำรา บทความ ฯลฯ ซึ่งจะช่วยให้มีแนวทางในการอ่านเพื่อความเข้าใจสำคัญได้ง่ายขึ้น

4. ใช้ความสามารถทางภาษาด้วยการแปลความหมายของคำ ประโยค และข้อความต่าง ๆ อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

5. ใช้ประสบการณ์หรือภูมิหลังเกี่ยวกับเรื่องที่เคยอ่านมาประกอบ เพื่อจะทำให้เข้าใจและจับใจความที่อ่านได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการอ่านนั้น ผู้อ่านต้องอาศัยความเข้าใจระดับตามตัวอักษรเพื่อเป็นพื้นฐานความเข้าใจในระดับอื่น ๆ เมื่อเกิดความเข้าใจแล้วผู้อ่านจะต้องรู้จักการอ่านขั้นตีความ จับใจความสำคัญเรียงลำดับเหตุการณ์สรุปความ วิเคราะห์วิจารณ์ ซึ่งเป็นระดับความเข้าใจที่สูงขึ้น

7. เกณฑ์การคัดเลือกบทอ่าน

ลักษณะของสื่อการสอนอ่านควรมีความเหมาะสมกับนักเรียน นักวิชาการจึงได้เสนอแนะ วิธีการคัดเลือกบทอ่านเหมาะสมกับระดับความสามารถและความสนใจของนักเรียนไว้ดังนี้
บรินต์ัน (Brinton, 1992 อ้างถึงใน จันทรา ตันติพงศานุรักษ์, 2544) ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเลือกบทอ่านสรุปได้ดังนี้

1. เนื้อหาของบทเรียนเป็นเรื่องจริง (Content Authenticity) ทันสมัย มีข้อมูลที่สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาของนักเรียนได้

2. งานหรือกิจกรรมสอดคล้องกับสถานการณ์ความเป็นจริง (Task of Authenticity) เปิดโอกาสให้นักเรียนพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์และวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล

3. บทเรียนน่าสนใจ (Interest Level)

4. ความยากง่ายของเนื้อหา (Difficult Level) บทอ่านมีข้อมูลเพียงพอและมีความเหมาะสมกับนักเรียน

5. เนื้อหาเข้าใจได้ (Accessibility) นักเรียนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบทอ่าน ความสามารถความเข้าใจประเด็นทางวัฒนธรรม การเรียบเรียงเนื้อหาตลอดจนสำนวนภาษาที่เหมาะสม

6. รูปแบบของบทเรียน (Packaging) น่าสนใจ การจัดหน้า ตัวพิมพ์ ภาพสื่อสาร

7. บทเรียนยืดหยุ่นได้ (Flexibility) บทเรียนเหมาะสมที่จะใช้สอนทักษะสัมพันธ์ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่หลากหลายและเอื้อต่อนักเรียนที่มีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

8. แหล่งเนื้อหา (Source) บทเรียนมาจากแหล่งเนื้อหาที่น่าเชื่อถือและหลากหลาย

9. สื่อการสอนเสริม (Support Materials) อาจมีคู่มือเฉลยคำตอบหรือแบบฝึกเสริม
วิชาฯ จัดวัตร (2543) ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเลือกบทอ่านสรุปได้ดังนี้

1. ระดับความยากง่ายของบทอ่าน (Readability) การเลือกบทอ่านให้เหมาะสมกับ
ระดับความยากง่าย โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์และโครงสร้างประโยคให้เหมาะสมกับ
นักเรียน

2. ความเหมาะสมของเนื้อหา (Suitability of Content) ควรเลือกเนื้อหาที่นักเรียน
สนใจในการเลือกเนื้อหาควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

2.1 เป็นเนื้อหาที่บอกนักเรียนในสิ่งที่นักเรียนไม่รู้มาก่อน

2.2 แนะนำให้นักเรียนคิดในสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่เคยคิดมาก่อน

2.3 ช่วยให้เข้าใจว่าคนอื่นคิดและรู้สึกอย่างไร

2.4 ทำให้อยากอ่านหนังสือต่อไป

นอกจากนั้นควรเลือกเนื้อหาที่ทำทาสติปัญญาของนักเรียนโดยต้องอาศัยความรู้
ทาง ภาษาอังกฤษ มีคำศัพท์ที่มีคุณค่าต่อการเรียนรู้ ไม่ควรมีคำศัพท์ใหม่ ๆ มากเกินไป ควรเปิด
โอกาสให้ นักเรียนฝึกคาดเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท

3. ประโยชน์ของบทอ่าน (Exploitability) เนื้อหาของบทอ่านนั้นควรใช้สอนทั้งเนื้อหา
และ ภาษาควบคู่กันไปเพื่อให้นักเรียนใช้ภาษาเพื่อสื่อสารเนื้อหาต่าง ๆ และเนื้อหาของบทอ่านควร
สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

4. ความเหมาะสมกับการเมืองและวัฒนธรรม (Political and Cultural Appropriateness)
ควรเลือกเนื้อหาบทอ่านที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสภาพการเมืองของประเทศ ไม่ควรใช้เนื้อหาที่
ไม่เป็นที่ยอมรับของวัฒนธรรมไทย

5. ลักษณะของรูปลักษณ์ (Appearances) เนื้อหาของบทอ่านมีภาพหรือแผนภูมิที่ช่วยให้
บทอ่านมีลักษณะที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนและง่ายต่อการทำความเข้าใจเนื้อหา

6. บทอ่านที่เป็นเอกสารจริง (Authentic text) ครูควรเลือกบทอ่านที่มีความยากง่าย
เหมาะสมกับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถอย่างอิสระ ถ้าไม่สามารถเลือกบทอ่านที่
เป็นเอกสารจริงในระดับที่เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนก็ควรทำให้บทอ่านง่ายขึ้น เช่น
ให้คำศัพท์ง่ายขึ้นทำให้โครงสร้างประโยคไม่ซับซ้อน ถ้าครูสามารถหาเรื่องที่เขียนให้ง่ายขึ้นกว่า
ฉบับเดิมได้ก็ควรกระทำ เพราะดีกว่าให้นักเรียนอ่านสิ่งที่นักเรียนไม่สามารถอ่านได้เองตามลำพัง

สรุปได้ว่าการเลือกบทอ่านเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการอ่านมากขึ้น เพราะมีความสำคัญและสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน การเลือกบทอ่านที่มีความเหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของนักเรียน มีความยากง่ายพร้อมเนื้อหาที่น่าสนใจ และนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้ บทอ่านนั้นย่อมมีความหมายต่อนักเรียน

8. ลักษณะของแบบทดสอบวัดการอ่านเพื่อความเข้าใจ

อัลเดอร์สัน (Alderson, 2000) ได้แบ่งลักษณะของแบบทดสอบที่ใช้ในการวัดความสามารถด้านการอ่าน ภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. แบบทดสอบแบบเติมคำในช่องว่างและแบบโคลซ (Gap-filling and Cloze Test) คือ แบบทดสอบที่ผู้ทดสอบทำการลบคำออกจากเนื้อเรื่องที่อ่าน โดยคำที่ลบนั้นจะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ ที่ต้องการวัดและประเมิน หลังจากนั้นผู้ทำแบบทดสอบต้องทำการอ่านสิ่งที่มีอยู่และเติมคำที่ขาดหายไป เพื่อให้มีความหมายและไวยากรณ์ที่สมบูรณ์ถูกต้อง ซึ่งคำที่นำมาเติมนั้นอาจไม่ใช่คำศัพท์ที่ผู้สร้างแบบทดสอบลบออกเลย อาจเป็นคำศัพท์อื่น ที่สามารถทำให้ความหมายและไวยากรณ์สมบูรณ์

2. แบบทดสอบแบบหลายตัวเลือก (Multiple-choice) คือแบบทดสอบที่มีหลายตัวเลือกที่ให้ผู้อ่านได้เลือกเพื่อแสดงถึงความเข้าใจต่อบทอ่าน โดยผู้สร้างแบบทดสอบจะทำการสร้างลักษณะของคำถามและความเป็นไปได้ของคำตอบนั้น ๆ โดยมีตัวเลือกเป็นเครื่องมือในการวัดความเข้าใจ ซึ่งบางครั้งอาจผิดพลาดได้เนื่องจากผู้ทำแบบทดสอบอาจมีเทคนิคในการทำแบบทดสอบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเข้าใจเนื้อเรื่อง เช่น การวิเคราะห์ตัวเลือก โครงสร้างของคำถาม และตัดตัวเลือกที่ไม่เหมาะสมออกไป ทำให้สามารถตอบได้ถูกต้อง

3. แบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Alternative Objective)

3.1 การจับคู่ (Matching) คือการที่ผู้สร้างแบบทดสอบสร้างสิ่งที่ต้องการวัดมา 2 ชุด และให้ผู้ทำแบบทดสอบจับคู่กัน โดยผู้สร้างแบบทดสอบต้องมั่นใจว่า ตัวเลือกที่ให้มานั้นมีจำนวนมากกว่า จำนวนข้อ และต้องมีข้อถูกเพียงข้อเดียว เพื่อไม่ให้เกิดการทำถูกต้องเนื่องจากการเดา

3.2 การเรียงลำดับ (Ordering) คือแบบทดสอบที่ผู้สร้างนำกลุ่มของคำศัพท์ ประโยค ย่อ หน้าหรือบทอ่านมาให้ผู้ทำแบบทดสอบเรียงให้ถูกต้องสมบูรณ์ ซึ่งเป็นการวัดความสามารถในการใช้ คำเชื่อม โครงสร้างของเรื่องที่อ่านหรือโครงสร้างไวยากรณ์ที่มีความซับซ้อน

3.3 คำถามแบบ 2 ตัวเลือก (Dichotomous Items) คือแบบทดสอบที่มี 2 ตัวเลือก คือ “ถูก” หรือ “ผิด” หรือ “เห็นด้วย” หรือ “ไม่เห็นด้วย” โดยผู้ทดสอบทำการอ่าน ประโยคและตอบ คำถามข้างต้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ได้รับความนิยมเพราะเป็นแบบทดสอบที่สร้างได้ง่าย

4. แบบทดสอบแบบแก้ไข (Editing Test) เป็นแบบทดสอบที่ผู้สร้างแบบทดสอบนำบทอ่านที่มีข้อผิดพลาดมาให้ให้นักเรียนหาข้อผิดพลาดนั้น โดยลักษณะของข้อผิดพลาดในเรื่องที่อ่านอาจจะอยู่ใน ลักษณะของหลายตัวเลือกหรือแบบปลายเปิด

5. แบบทดสอบแบบเขียนตอบ (Short-answer test) คือแบบทดสอบที่ผู้สร้างแบบทดสอบ ทำการตั้งคำถาม เพื่อให้ผู้ทดสอบตอบแบบสั้นและกระชับ โดยมีข้อดีคือ สามารถตีความและทำการ วิเคราะห์ได้ว่าผู้ทำแบบทดสอบมีความเข้าใจเรื่องที่อ่านจริงหรือไม่เพียงใด จากคำตอบของผู้ทำ แบบทดสอบ เนื่องจากแบบทดสอบแบบเลือกตอบไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าผู้ทำแบบทดสอบตอบ ถูกต้องจากการเข้าใจเนื้อเรื่องจริงหรือเกิดจากการเดา

นัททอล (Nuttal, 2005) ได้แยกประเภทต่าง ๆ ของคำถามเพื่อความเข้าใจในการอ่าน ดังนี้

1. คำถามที่ใช้วัดความเข้าใจตามระดับอักษร (Questions of Literal Comprehension) เป็นคำถามที่มีคำตอบปรากฏให้เห็นชัดเจนอยู่ในเนื้อเรื่อง คำถามชนิดนี้ต้องการคำตอบโดยใช้คำศัพท์ที่อยู่ในเนื้อเรื่อง และถือว่าคำถามระดับต่ำตัวอักษรเป็นสิ่งที่สำคัญอันดับแรกสุด

2. คำถามที่ใช้วัดความเข้าใจในระดับการจัดเตรียมเนื้อเรื่อง (Questions Involving Reorganization) เป็นคำถามที่เกี่ยวกับการจัดเรียงข้อความคำถามชนิดนี้ยากกว่าคำถามแบบที่หนึ่งเล็กน้อยเพราะเป็นการถามที่ให้ผู้อ่านรวบรวมข้อมูลในระดับตามตัวอักษรเข้าด้วยกันหรือเข้าใจได้ลึกซึ้งมากขึ้น คำถามชนิดนี้เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านโดยรวม เพื่อให้อ่านโดยภาพรวมมากกว่าแยกอ่านทีละประโยคและยังทำให้อ่านได้เข้าใจอย่างเต็มที่

3. คำถามที่ใช้วัดความเข้าใจระดับสรุปอ้างอิง (Questions of Inference) เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้อ่านอ่านข้อความระหว่างบรรทัด เพื่อที่จะได้พิจารณาได้ว่าอะไรคือความนัยที่แสดงอยู่ และไม่ได้ปรากฏให้เห็นในเนื้อเรื่อง คำถามชนิดนี้ยากกว่าคำถามทั้งสองชนิดข้างต้นมาก เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องดีพอที่จะดึงเอาความหมายที่แฝงที่มีอยู่นั้น นำออกมาใช้เพื่อตอบคำถาม

4. คำถามที่ใช้วัดความเข้าใจระดับประเมินผลเนื้อเรื่องที่อ่าน (Questions of Evaluation) ความเข้าใจที่จะประเมินผลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน เกี่ยวข้องกับผู้อ่านในการที่จะพิจารณาตัดสินเกี่ยวกับ เนื้อเรื่องว่าผู้เขียนต้องการจะสื่อความและอ่านได้เข้าใจมากแค่ไหน ผู้อ่านจะถูกคำถามเพื่อลอง ความเห็นหรือตัดสินรวมทั้งประเมินจุดมุ่งหมายของผู้เขียนอีกด้วย

5. คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นส่วนตัวของผู้อ่าน (Questions of Personal Response) ในบรรดาคำถามทั้งหมดคำถามใช้ดีชิ้นอยู่กับผู้อ่านมากที่สุดและขึ้นอยู่กับผู้เขียนน้อยที่สุด เพราะเป็น การถามเพื่อให้เห็นความคิดเห็นโดยที่ผู้อ่านไม่ต้องคำนึงว่าผู้เขียนจะใช้กลวิธีใดในการเขียน

วัลมอนต์ (Valmont, 1997 อ้างถึงใน กฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์, 2556) เกี่ยวกับคำถามที่ใช้วัดความเข้าใจใน การอ่านดังนี้

1. คำถามเกี่ยวกับใจความหลัก เป็นคำถามที่ขอคุณใจความของเรื่อง
 2. คำถามเกี่ยวกับรายละเอียด เป็นคำถามที่มักใช้ถามเกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏในเนื้อความในเรื่องคำถามง่ายและตรงไปตรงมาเกี่ยวข้องกับใจความหลักของเรื่องและไม่กำกวม
 3. คำถามที่เกี่ยวกับการสรุปอ้างอิงจากเนื้อเรื่อง เป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ผู้เขียนตั้งใจให้ผู้อ่านตีความได้เองโดยไม่มีเนื้อหาปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่องอย่างชัดเจน
 4. คำถามที่เกี่ยวกับการสรุปใจความ เป็นคำถามที่สามารถทดสอบความเข้าใจในการอ่านได้ดี การที่ผู้อ่านจะตอบคำถามประเภทนี้ได้จะต้องเก็บเนื้อหาจากเรื่องและอนุมานเอาจากเนื้อเรื่อง
 5. คำถามเกี่ยวกับการจัดเรียงเนื้อความ มี 2 ลักษณะ คือ คำถามที่เกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบผู้แต่งที่ใช้บทความสั้นและใช้สำนวนไปในทางที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเขียนมากกว่าการอ่าน และคำถามที่เกี่ยวข้องกับลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง
 6. คำถามเกี่ยวกับเหตุผล เป็นคำถามที่ทดสอบความเข้าใจของผู้อ่านเกี่ยวกับเหตุและผล ผู้อ่านจะต้องรู้ว่าสาเหตุของผลดังกล่าวสืบเนื่องมาจากอะไร
 7. คำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ สิ่งที่ต้องการทดสอบจะเป็นความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ซึ่งอาจเป็นความรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความของคำที่พบในเนื้อเรื่องหรือเป็นการถามความหมาย
- แอบอร์โซลด์, และฟิลด์ (Aebersold, & Field, 1997) แบ่งวิธีการวัดและการประเมินได้ 2 วิธี ดังต่อไปนี้ คือ

1. วิธีวัดและประเมินการอ่านแบบดั้งเดิม (Traditional Method of Testing Reading) ซึ่งได้แก่ ข้อคำถามแบบตัวเลือก (Multiple-choice Questions) นำเชื่อถือ การทดสอบคำศัพท์ (Vocabulary tests) คำถามประเภทโคลซ (Cloze) คำถามที่ตอบสั้นและคำถามปลายเปิด (Short answer and open-ended Questions) และการเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Completion task)

2. วิธีการวัดและประเมินการอ่านในรูปแบบอื่น ๆ (Alternative methods of assessing reading) ซึ่งได้แก่ การเขียนบันทึก (Journal) แฟ้มสะสมงาน (Portfolios) การบ้าน การสังเกตของ ครู (Teacher assessment through observation) การประเมินตนเอง (Self-assessment) และ การประเมินจากเพื่อนนักเรียน (Peer-assessment)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษด้านครูจะต้องมี เกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน คลอบคลุมวัตถุประสงค์ และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการ กำหนดทิศทางการประเมินผล โดยครูสามารถวัดความเข้าใจของนักเรียนโดยการให้ทำการ

ทดสอบ ความรู้ของนักเรียนด้วยข้อสอบที่มีมาตรฐาน เพื่อนำไปสู่การวัดและการประเมินที่เที่ยงตรง น่าเชื่อถือ และสามารถนำผลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องในความสามารถในการอ่านของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ศุภกร ถิรมงคลจิต (2558) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อสร้างเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันของกลุ่มทดลองและการจัดกิจกรรมแบบปกติของกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 66 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และมีแรงจูงใจสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จันทร์กานต์ จรรยา (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนราชดำริ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังใช้บทเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 29 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน มีค่าเท่ากับ 77.71/75.22 ซึ่งถือว่าบทเรียนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 2) ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังใช้บทเรียนสูงกว่าก่อน

เรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และ 3) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอยู่ในระดับมาก

ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข (2559) ได้นำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ ในการสอน เพื่อศึกษาถึงผลที่เกิดขึ้นทั้งในด้านแรงจูงใจ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนของนักศึกษา ในการเรียน การสอน รูปแบบปกติกับการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน 2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการ มีส่วนร่วมใน ชั้นเรียนของนักศึกษา 3) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักศึกษา และ 4) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา พบว่า การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สามารถ จูงใจให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนเพิ่มสูงขึ้น การทำควอสเพื่อเก็บไอเท็มต่าง ๆ สามารถ จูงใจให้นักศึกษามีส่วนร่วมในชั้นเรียน ทั้งในการตอบคำถาม การทดสอบย่อย และการทำกิจกรรม ในชั้นเรียน

วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกม มิฟิเคชันที่มี ต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอน อ่านของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน ภาษาอังกฤษก่อน และหลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอน ปลาย และเพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษ ดำเนินการ วิจัยโดยการเก็บข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ทักษะการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูง กว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเจตคติของนักเรียนต่อ การสอนอ่าน ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51, SD = .08$)

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิ เคชัน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเค ชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง จังหวัดพิจิตรที่กำลังศึกษา อยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของ นักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมาก

วารางคณาง แสงธิป (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบ เกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกม มิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 จำนวน 39 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ใช้เวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 15 คาบ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเท่ากับร้อยละ 75.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจหลังเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สพรัฐ ลักษณะสุด (2564) ได้ศึกษาผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันกับผู้เรียนที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 2W3P กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จำนวน 74 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน กลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P โดยใช้ระยะเวลา 6 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน 2) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 2W3P และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าทีแบบ Paired Samples และ Independent Samples ผลการวิจัยพบว่าหลังการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

แบบเกมมิฟิเคชัน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่อยู่ในกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่อยู่ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนที่อยู่ในกลุ่มทดลองสูงกว่าผู้เรียนที่อยู่ในกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Irfan (2017) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญของนักเรียนที่เรียนการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน และนักเรียนที่เรียนโดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นไวยากรณ์ โดยทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยทำการเลือกแบบสุ่มคือ กลุ่มทดลองจำนวน 21 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 23 คน หลังจากนั้นทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การสอนอ่านเพื่อความเข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test และทำการวิเคราะห์โดยใช้ SPSS ผลการศึกษาพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามีผลสัมฤทธิ์ที่แตกต่างระหว่างนักเรียนที่สอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานและการจัดการเรียนรู้แบบเน้นไวยากรณ์

Chandran, & Shah (2019) ได้ทำการศึกษาวิจัยแบบสำรวจเกี่ยวกับปัญหาที่พบเจอในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองในประเทศมาเลเซีย กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 80 คน จาก 43 โรงเรียนในเมืองยะโฮร์ ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาที่ส่งผลต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมากที่สุด คือ 1) กระบวนการสอนการอ่าน 2) เทคนิคหรือกิจกรรมการสอนการอ่าน 3) ความรู้และ ประสบการณ์เดิม 4) ความรู้ทางด้านภาษา และ 5) แรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามลำดับ ผู้วิจัยทำการศึกษาเรื่องดังกล่าว เพราะเล็งเห็นว่าทักษะการอ่านเป็นทักษะที่สำคัญและเป็นทักษะ พื้นฐานสำหรับนักเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง เนื่องจากทักษะการอ่านสามารถช่วยพัฒนา ความรู้วิชาการของนักเรียนได้เป็นอย่างดี จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกภาคส่วนจะต้องได้รับทราบ ปัญหา และรีบดำเนินการแก้ไข

Marques B. L. (2020) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของเกมมิฟิเคชันต่อการเรียนรู้ของนักเรียน การมีส่วนร่วมของนักเรียน และพฤติกรรม และลักษณะบุคลิกภาพของนักเรียน โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาทักษะเฉพาะของนักเรียนและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนในทางกลับกัน การศึกษาทางวิทยาศาสตร์ได้แสดงให้เห็นผลลัพธ์ที่ไม่พึงประสงค์ตามความชอบของผู้ใช้ ความเชื่อมโยงระหว่างคุณลักษณะของนักเรียน การกระทำที่ดำเนินการ และองค์ประกอบของเกม โดยได้ทำการทดลองเป็นเวลา 4 เดือน กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 40 คนในหลักสูตรการ

เขียนโปรแกรมชั้นปีที่ 1 ซึ่งนักเรียนได้รับการสุ่มให้เข้าร่วม 1 ใน 2 การจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนโปรแกรม: ห้องเรียนแบบเกมมิฟิเคชันที่ประกอบด้วยการจัดอันดับ คะแนน และตรา และห้องเรียนปกติ ผลการวิจัยพบว่าการเล่นเกมส์ผลกระทบต่อนักเรียนในลักษณะที่ต่างกันตามลักษณะบุคลิกภาพของพวกเขา ผลลัพธ์ระบุว่าผลของการทำให้เป็นเกมขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของนักเรียน

Hsieh S. S. (2022) ได้ทำการวิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้ระบบการตอบกลับเชิงโต้ตอบแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อเพิ่มแรงจูงใจภายในและภายนอก การมีส่วนร่วม และความสนใจของผู้เรียน โดยผลการวิจัยพบว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันกับกิจกรรมการสำรวจความคิดเห็นในห้องเรียนทำให้ห้องเรียนมีความสนุกสนาน มีส่วนร่วมและดึงความสนใจของนักเรียนได้ดี และจากการศึกษานี้ให้ความเห็นว่าการรวมองค์ประกอบของเกมเข้ากับการจัดการเรียนการสอนทำให้ห้องเรียนน่าสนใจและดึงดูดผู้เรียน ทำทนายให้ผู้เรียนโต้ตอบ แข่งขันกัน และมีสมาธิในการเรียนมากขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาผู้เรียนให้เกิดการพัฒนาความสามารถในการอ่าน ผ่านกระบวนการของเกม ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และผู้เรียนส่วนใหญ่พึงพอใจกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปใช้เป็นแนวทางในการวิจัยและอภิปรายผลต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนอุทัยวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5-2/7 จำนวน 119 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผน 15 คาบเรียน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นภารกิจ (Mission)

1. ศึกษาและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ทั้งในด้านความรู้พื้นฐาน และความสนใจ
2. กำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กฎ กติกา โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกหัวข้อเรื่องราวเกี่ยวกับภาพยนตร์ชุดแฮร์รี่ พอตเตอร์ และ ฮอปพิท มาใช้ในการดำเนินเรื่อง เนื่องจากเป็นที่ชื่นชอบของนักเรียน และมีตัวละครที่บ่งบอกถึงลำดับชั้น บอกสถานะอย่างชัดเจน
3. แจงจุดประสงค์ เนื้อหา และกฎกติกาให้นักเรียนทราบ ว่าเมื่อนักเรียนทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายสำเร็จ จะได้รับคะแนนตามเงื่อนไข

ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background)

กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยสื่อต่าง ๆ และทบทวนข้อมูลทางภาษาเดิมที่นักเรียนมีอยู่แล้ว

ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks)

จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานและเกมแข่งขันที่กำหนดเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามจุดประสงค์

ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing)

อภิปรายผลที่เกิดจากการทำภาระงาน และร่วมกันสรุปเนื้อหา เพื่อให้ให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องก่อนนำไปใช้จริง อาจฝึกซ้ำได้ หากนักเรียนยังสับสนในเนื้อหา

ขั้นสะท้อนผล (Level System)

1. ประเมินผลและให้รางวัลเมื่อทำภาระสำเร็จตามเงื่อนไข ซึ่งนักเรียนที่ทำคะแนนได้ตามเกณฑ์ จะได้รับเหรียญตรา (Badges) สำหรับการเลื่อนระดับขั้น (level)
2. จัดเรียงอันดับบนกระดานจัดอันดับ เพื่อแสดงความเป็นผู้นำ
2. แบบทดสอบแบบคู่ขนานวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ตสเกล จำนวน 12 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
 - 1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 - 1.2 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนอุทัยวิทยาคม
 - 1.3 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เนื้อหาจากหนังสือ Spark2 และบทอ่านเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต
 - 1.5 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะด้านความตรงเชิงเนื้อหา กับจุดประสงค์ พิจารณาตรวจสอบคุณภาพ โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต โดยได้คุณภาพอยู่ในระดับมาก (Mean=4.46)
 - 1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปหาค่าประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 43 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบคุณภาพและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้และปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง
2. การสร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

2.1 ศึกษาหลักสูตรและแนวการจัดการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

2.2 ศึกษาทฤษฎี และวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่าน เพื่อความเข้าใจจากเอกสารต่าง ๆ

2.3 คัดเลือกเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคำอธิบายในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อนำไปใช้ในการสร้างแบบทดสอบ

2.4 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบให้สอดคล้องกับประเภทของบทอ่าน จำนวน 60 ข้อ เพื่อทำการคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ จำนวน 30 ข้อที่ต้องการนำไปใช้จริง โดยกำหนดวิธีการวัดเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

2.5 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ เพื่อคัดเลือกแล้วนำไปใช้จริง จำนวน 30 ข้อ ซึ่งครอบคลุม เรื่อง การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท การอ่านแบบสำรวจและการอ้างอิงโดยใช้สรรพนาม การระบุหัวข้อและใจความสำคัญ การค้นหาข้อมูลที่ต้องการ และการอนุมาน

2.6 นำแบบทดสอบที่แก้ไขแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (Index of Item Objective Congruence : IOC)

2.7 จัดทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเพื่อนำไปทดลองใช้และตรวจหาคุณภาพของแบบทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 แล้วนำไปตรวจคะแนนเป็นรายข้อ โดยข้อที่ตอบถูกให้คะแนนเป็น 1 และข้อที่ตอบผิดให้คะแนนเป็น 0 เพื่อคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความยากง่าย ($p = 0.20 - 0.80$) ค่า อำนาจจำแนก ($r = 0.20 - 1.00$) ที่เหมาะสม จำนวน 30 ข้อ นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ ดังนี้

2.7.1 การตรวจสอบความยากง่าย (Difficulty) ใช้สัญลักษณ์ (p) โดยมีเกณฑ์กำหนดค่าความยากง่าย คือ $0.20 - 0.80$ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ซึ่งแบบทดสอบฉบับนี้ได้ค่าความยากง่าย เท่ากับ $0.30 - 0.80$

2.7.2 การตรวจสอบค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ใช้สัญลักษณ์ (r) โดยใช้เกณฑ์ค่าอำนาจจำแนก $0.20 - 1.00$ ถือว่าข้อสอบสามารถจำแนกนักเรียนเก่งและอ่อนได้ดี (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ซึ่งแบบทดสอบนี้ได้ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ $0.20 - 0.73$

2.7.3 การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบค่าความยาก-ง่าย และค่าอำนาจจำแนก นำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบใช้วิธีการ ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87

2.8 จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ เพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5-2/7 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของลิเคิร์ตจากหนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผล จำนวนทั้งหมด 12 ข้อ

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) ประเมินความ สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมที่ต้องการจากนั้นนำผลมาพิจารณา หากค่าของ IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อความนั้นมีความเที่ยงตรงตามประเด็นที่ต้องการวัด หากไม่ได้ค่า IOC ตามเกณฑ์ที่กำหนด ให้ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิเคราะห์ได้ค่าเท่ากับ 1.0 ซึ่ง แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการทดลองได้

3.4 จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 1 ปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ วิธีการเรียน การประเมินผล และข้อตกลงต่าง ๆ ในชั้นเรียน

ขั้นที่ 2 ทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบคู่ขนานกับแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้การทดสอบในห้องเรียนจริง ร่วมกับการทดสอบในระบบออนไลน์ด้วย Liveworksheet สำหรับนักเรียนที่ไม่สามารถมาเข้าสอบในห้องเรียนได้ ระยะเวลาในการทดสอบ 55 นาที

ขั้นที่ 3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5-2/7 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จำนวน 119 คน จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้ระยะเวลา การสอน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง ซึ่งไม่รวมระยะเวลาในการทดสอบระหว่าง เรียนและหลังเรียน

ขั้นที่ 4 ทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบคู่ขนานกับแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้การทดสอบในห้องเรียนจริง ร่วมกับการทดสอบในระบบออนไลน์ด้วย Liveworksheet สำหรับนักเรียนที่ไม่สามารถมาเข้าสอบในห้องเรียนได้ ระยะเวลาในการทดสอบ 60 นาที

ขั้นที่ 5 ดำเนินการหาประสิทธิภาพแบบทดลองใช้จริงของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) เพื่อตรวจสอบคุณภาพว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นจะยังคงมี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดในสถานการณ์จริง

ขั้นที่ 6 ประเมินความพึงพอใจโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันผ่านระบบออนไลน์ด้วย Google Form จำนวน 12 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการส่ง Link URL ให้นักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้น เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ใช้การวิเคราะห์ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบจับคู่ (dependent sample t-test)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ขั้นตอนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตอนที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ การวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง สื่อการสอน และการวัดประเมินผลในรูปแบบต่าง ๆ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) ชั้นภารกิจ 2) ชั้นกระตุ้นความสนใจ 3) ชั้นปฏิบัติภาระงาน 4) ชั้นสรุปข้อมูลภาษา และ 5) ชั้นสะท้อนผล โดยนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Out and About

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดให้มีการนำหลักการและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. นักเรียนทำภาระงานหรือปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อได้รับคะแนน และนำคะแนนไปใช้ในการเลื่อนสถานะ ซึ่งในบางกิจกรรมจะมีการแจกตั๋วยานพาหนะพอมดและตั๋วบุญแจกนำทางซึ่งเป็นเงื่อนไขพิเศษ โดยตั๋วยานพาหนะพอมดจะสามารถใช้ตัวช่วยพิเศษได้ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป และตั๋วบุญแจกนำทางจะใช้เลื่อน 1 สถานะ โดยไม่จำเป็นต้องรอคะแนนถึงเกณฑ์

2. ก่อนการเริ่มกิจกรรม นักเรียนทุกคนจะมีสถานะเป็นเอลฟ์ประจำบ้าน และนักเรียนจะได้รับการเลื่อนสถานะเมื่อสะสมคะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งจะได้รับเหรียญตรา (Badge) เพื่อบ่งบอกสถานะของตนเอง และหากต้องการเปลี่ยนสถานะจะมีเงื่อนไขคือต้องสะสมคะแนนให้ถึงเกณฑ์ โดยเกณฑ์จะปรับขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อสร้างความท้าทายให้กับนักเรียน

3. ในแต่ละสัปดาห์จะมีการแจกแสดมภ์ของวิเศษ เช่น น้ำยาสรรพรส และแหวนแห่งอำนาจ โดยสามารถสะสมเพื่อนำไปใช้เป็นเงื่อนไขในการปฏิบัติกิจกรรมครั้งต่อไปได้

4. ในทุก ๆ การเลื่อนลำดับจะได้รับการดัดวิเศษ สามารถใช้เป็นเงื่อนไขในการเล่นเกมนได้ เช่น การดกอลล์ม สามารถชิง 5 คะแนนจากเพื่อนได้ 1 คน การ์ดนกพิณิกซ์ สามารถป้องกันการโจมตีจากเพื่อนได้

5. ครูต้องแสดงกระดานจัดอันดับทุกสัปดาห์ โดยหากมีนักเรียนอยู่ในสถานะสูงสุดเหมือนกัน ให้ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ

ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบภาคสนาม (Field Tryout)

โดยการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนนั้น ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 จำนวน 43 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ผลการหาประสิทธิภาพดังนี้

ตาราง 2 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันฯ

คะแนน	คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน					คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน	ประสิทธิภาพ E1/E2
	สัปดาห์ที่ 1	สัปดาห์ที่ 2	สัปดาห์ที่ 3	สัปดาห์ที่ 4	สัปดาห์ที่ 5		
	คะแนนเต็ม	10	10	10	10		
คะแนนที่ได้	7.12	7.38	7.50	7.78	8.21	23.16	
	คิดเป็นร้อยละ 75.98					คิดเป็นร้อยละ 77.20	

จากตาราง 2 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ พบว่า ผลคะแนนระหว่างเรียน (E1) มีคะแนนเฉลี่ย 75.98 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (E2) มีคะแนนเฉลี่ย 77.20 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน

ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 75.98/77.20 เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้

การปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้

จากการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ประเด็นการปรับปรุงแก้ไข สรุปได้ดังนี้

ตาราง 3 ประเด็นการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	ประเด็นการปรับปรุงแก้ไข
1. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	- กิจกรรมการจัดการเรียนรู้กับเวลาควรแบ่งให้เหมาะสม - บทอ่านที่ใช้ในกิจกรรมอาจไม่เหมาะกับระดับความรู้ของผู้เรียน หากปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมได้จะดี

ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบทดลองใช้จริง (Implement)

ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 - 2/7 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 119 คน ในชั้นตอนนี้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ก่อนการทดลองจะให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนแล้วจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้ โดยนักเรียนจะได้ทำกิจกรรมทั้งในรูปแบบรายบุคคล แบบคู่ และแบบกลุ่มเพื่อกระตุ้นความมุ่งมั่นและกระตือรือร้นในการเรียน เมื่อเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์จะมีการประกาศคะแนนสะสม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนบรรลุเป้าหมาย และเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ จะให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยได้ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ตาราง 4 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันฯ

คะแนน	คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน					คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน	ประสิทธิภาพ E1/E2
	สัปดาห์	สัปดาห์	สัปดาห์	สัปดาห์	สัปดาห์		
	ที่ 1	ที่ 2	ที่ 3	ที่ 4	ที่ 5		
คะแนนเต็ม	10	10	10	10	10	30	79.06/75.16
คะแนนที่ได้	7.35	7.59	8.10	8.58	7.91	22.55	
	คิดเป็นร้อยละ 79.06					คิดเป็นร้อยละ 75.16	

จากตาราง 4 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ พบว่า ผลคะแนนระหว่างเรียน (E1) มีคะแนนเฉลี่ย 79.06 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (E2) มีคะแนนเฉลี่ย 75.16 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 79.06/75.16 เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ได้ผลดังนี้

ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การทดลอง	จำนวน(n)	คะแนนเต็ม(N)	Mean	S.D.	t-test	p-value
ก่อนเรียน	119	30	10.97	2.39	36.791	.00
หลังเรียน	119	30	22.55	2.64		

จากตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 119 คน ด้วยแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ แบบปรนัย 30 ข้อ 30 คะแนน วิเคราะห์ด้วย t-test พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียน (Mean=22.55, S.D.=2.64) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean=10.97, S.D.=2.39) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัยที่กำหนดไว้ว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

ตอนที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจในด้านต่าง ๆ ได้แก่ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผล โดยใช้การวัดแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต จำนวน 12 ข้อ แล้วนำมาสรุปวิเคราะห์ได้ดังนี้

ตาราง 6 ผลการประเมินความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

รายละเอียด	Mean	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้				
1. เนื้อหาวิชามีความสำคัญ น่าสนใจ และสามารถประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.21	0.74	มาก	11
2. มีการลำดับเนื้อหาอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.10	0.93	มาก	12
3. เนื้อหา มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และระยะเวลา	4.56	0.61	มากที่สุด	8
4. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของ ผู้เรียน	4.44	0.70	มาก	10
การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผล				
1. ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน	4.86	0.44	มากที่สุด	2
2. ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและเน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.73	0.58	มากที่สุด	6

รายละเอียด	Mean	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ	ลำดับ ที่
3. ผู้สอนแจ้งรายละเอียดการสอน หัวข้อการสอนและ ประเมินผลอย่างชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.81	0.42	มากที่สุด	3
4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.90	0.40	มากที่สุด	1
5. สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม	4.61	0.64	มากที่สุด	7
6. การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการอ่านจนเกิดความ ชำนาญ	4.47	0.72	มาก	9
7. การจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ	4.82	0.42	มากที่สุด	4
8. การวัดและประเมินผลมีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ และเที่ยงตรง	4.78	0.51	มากที่สุด	5
รวม	4.60	0.59	มากที่สุด	

จากตาราง 6 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean=4.60, S.D.=0.59) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมเป็นลำดับที่ 1 โดยอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean=4.90, S.D.= 0.40) ลำดับถัดมาคือ ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean=4.86, S.D.=0.44)

และนักเรียนบางส่วนได้ระบุความคิดเห็นเพิ่มเติมลงในตอนที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างไว้ในแบบสอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนชอบทำกิจกรรมกลุ่ม แต่อยากเลือกสมาชิกกลุ่มด้วยตนเอง นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น กระตือรือร้นที่จะเข้าเรียน และเริ่มค้นหาความหมายของคำศัพท์เพิ่มเติมนอกเหนือจากเวลาเรียนมากขึ้น

บทที่ 5

บทสรุป

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดำเนินงานตามขั้นตอนที่ได้นำเสนอผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากการทดลองแบบภาคสนามกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนอุทัยวิทยาคมภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 43 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 75.98/77.20 และค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากการทดลองใช้จริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 ถึง 2/7 โรงเรียนอุทัยวิทยาคมภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 119 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างพบว่ามีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 79.06/75.16 เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ได้ตั้งไว้

2. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ได้ตั้งไว้เช่นกัน

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลมาพัฒนาเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 1) ชั้นภารกิจ 2) ชั้นกระตุ้นความสนใจ 3) ชั้นปฏิบัติการงาน 4) ชั้นสรุปข้อมูลภาษา และ 5) ชั้นสะท้อนผล โดยใช้เวลากิจกรรมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง พบว่าผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบภาคสนามและแบบทดลองใช้จริง แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ทั้ง 2 ครั้ง ทั้งนี้เนื่องจาก แผนการจัดการเรียนรู้ถูกพัฒนาขึ้นตามทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยมีการปรับปรุง

เนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และความรู้พื้นฐานของผู้เรียน ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้จึงมีองค์ประกอบที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สนใจในการเรียน และพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายที่สูงขึ้นได้ ซึ่ง คาร์ล คาร์พ (kapp, 2012) ได้กล่าวว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การสะสมแต้ม การเลื่อนระดับ การให้รางวัล หรือเหรียญรางวัล การแสดงกระดานผู้นำ การสร้างข้อกำหนดเรื่องเวลา โดยผู้สอนสามารถนำกลไกต่าง ๆ เหล่านี้ มาสร้างเป็นข้อกำหนดและกรอบในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้ สามารถกล่าวได้ว่า องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการแข่งขัน เพื่อทำคะแนนให้สูงขึ้นจนสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน อีกทั้งผู้วิจัยได้เลือกออกแบบองค์ประกอบโดยใช้คำนิยามจากภาพยนตร์ที่เป็นกระแส และผู้เรียนรู้จัก มาผสมผสานเข้ากับองค์ประกอบต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สหรัฐ ลักษณะสุด (2564) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาโดยประยุกต์ใช้หลักการของเกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง ทำให้พลวัตของเกมที่เกิดขึ้นในขั้นตอนของการจัดกิจกรรม เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ และฝึกฝนทักษะผ่านการปฏิบัติภารกิจ ซึ่งครอบคลุมจุดประสงค์ครบทุกด้าน โดยมีเหรียญตราเป็นเครื่องหมายประกาศความสำเร็จ และสามารถใช้เลื่อนระดับของตนเองให้สูงขึ้นได้ และสอดคล้องกับ งานวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของเพ็ญภา ทัพพันธ์ (2561) ซึ่งพบว่ากิจกรรมการอ่านแบบเน้นภาระงานมีประสิทธิภาพ 77.40/76.44 เนื่องจากนักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาตามธรรมชาติ คิดแก้ปัญหาในชั้นเรียนเกิดความสนุกสนาน โดยนักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้แก่ การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท การอ่านแบบ skimming และ scanning การระบุหัวข้อใจความสำคัญ การค้นหาข้อมูลที่ต้องการ ทำให้นักเรียนได้พัฒนาการคิดวิเคราะห์มากกว่าการแปลเนื้อเรื่องเพียงอย่างเดียว

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จากหลักการและแนวคิด ตามขั้นตอนของเกมมิฟิเคชัน สรุปเนื้อหา สร้างสื่อการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน ฝึกฝนการใช้ภาษาจนสามารถนำภาษาไปใช้ได้เหมาะสม โดยนำเอาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้เร้าความสนใจ กระตุ้นผู้เรียนให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ จนสำเร็จตามเป้าหมาย สร้างบรรยากาศในชั้น

เรียนที่มีความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับ วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2562) ที่กล่าวไว้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ โดยผู้สอนเป็นผู้วางแผนกิจกรรมที่น่าสนใจ และนำติดตาม โดยอาศัยกลไกของเกมเป็นสื่อกลาง อีกทั้ง ชันและ ชันและเซีย (Sun and Hsieh, 2018) ยังได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยวิธีการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน พบว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนให้ความเห็นว่าเกมมิฟิเคชันมีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ดี ทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างท้าทาย กระตือรือร้นที่จะเรียนภาษาอังกฤษ

3. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมเป็นลำดับที่ 1 โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับถัดมาคือ ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน จะส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก อีกทั้งการจัดการกิจกรรมยังมีกระบวนการกลุ่ม และคู่ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณิชฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเรียน และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับพึงพอใจมาก เนื่องด้วยมีกิจกรรมและระบบการจัดการเรียนรู้ที่จูงใจ ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการเรียน และกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. จากการวิจัยพบว่า นักเรียนมีระดับความสามารถในการทำความเข้าใจบทความภาษาอังกฤษได้ไม่เท่ากัน อันเนื่องมาจากความรู้พื้นฐานของนักเรียนแต่ละคนไม่เท่ากัน จึงทำให้นักเรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรมไม่เท่ากัน ครูจึงต้องให้คำแนะนำ เชื่อมโยงความรู้เดิมที่นักเรียนมี เข้าสู่บทเรียนให้ได้พร้อมเพรียงกัน หรือเลือกสื่อที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงได้ง่าย และสนใจบทความมากขึ้น

2. จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการจัดกลุ่มผู้เรียน และจับคู่ผู้เรียนเพื่อทำกิจกรรม ซึ่งจะใช้กลุ่มที่ผู้วิจัยจัดให้ตลอดการทำกิจกรรมโดยไม่มีการสลับคู่ หรือเปลี่ยนแปลงสมาชิก ซึ่งอาจทำให้นักเรียนไม่เกิดการเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นเท่าที่ควร

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้ อยู่ภายใต้กรอบแนวคิดของการจัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน สร้างความท้าทายให้กับผู้เรียน ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่า ผู้เรียนบางส่วนมีปฏิกิริยา หรือการแสดงออกระหว่างเล่นเกมค่อนข้างมาก ซึ่งในการนี้ ผลจากการเล่นเกมอาจจะส่งผลต่อการทำกิจกรรมในครั้งต่อไป จึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการแสดงออกทางอารมณ์ที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพิ่มเติม





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์. (2556). *ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันโดยกิจกรรมการอ่านแบบกว้างขวาง* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จันทร์กานต์ จรรยา. (2559). *การพัฒนาบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนราชดำริ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิรนนท์ ครุฑโรจน์. (2563). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลนารี* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชนัดต์ พูนเดช, และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2558) แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(3), 331-339.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76-90.
- เบญจภาคี จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพ็ชร พระฉาย, สายสุนีย์ จีบใจ, และอรรณู ชูยกระเดื่อง. (2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. *วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*, 4(2), 34-43.
- ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข. (2559, 23 มิถุนายน). การประยุกต์ใช้รูปแบบการเล่นวิดีโอเกมในการเรียนการสอนที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรม การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาปริญญาตรี. ใน *การประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 7*. สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- เพ็ญนภา ทัพพันธ์. (2560). *การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- วรางคณา แสงธิป. (2564). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2563). *ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. ใน การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 10. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.*
- ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2558). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสาร อิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 11(4), 450-464.*
- สทรรัฐ ลักษณะสุด, พิณฑิพา สืบแสง, และภูวิชญ์ จังลาย. (2564). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. Journal of Modern Learning Development, 6(3), 29-43.*
- สุคนธา ทองรักษ์. (2558). *Gamification for education*. สืบค้น 21 มกราคม 2565, จาก <https://prezi.com/egljtudugd8e/gamification-for-education>
- Alderson, J. (2000). *Assessing reading*. Retrieved December 1, 2022, from <http://assets.cambridge.org/97805215/90006/sample/9780521590006wsc00.pdf>
- Block C. C., Gambrell, L. B., & Pressley M. (2008). *Research on Teaching Comprehension* (3rd ed.). Retrieved December 1, 2022, from <https://www.guilford.com/excerpts/block.pdf?t=1>
- Chandran, Y., & Shah, P. M. (2019). Identifying Learners' Difficulties in ESL Reading Comprehension. *Creative Education, 10(13), 3327-3384.*
- Dessi Safitri. (2018). *TEACHING READING COMPREHENSION BY USING NUMBERED HEADS TOGETHER TECHNIQUE*. Retrieved December 1, 2022, from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/7298/1/Dessi%20Safitri.pdf>
- Harmer, & Jeremy. (2007). *The practice of English Language Teaching* (5th ed.). London: Pearson Education Limited.

- Irfan. (2017). The effect of task-based language teaching on students' reading comprehension. *English Education Journal*, 8(1), 112-124.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*: John Wiley & Sons.
- Kapp, K. M., Lee, J. J., & Hammer, J. (2014). *Gamification in Education: What, How Why Bother?*, *Academic Exchange Quarterly*. New York: Columbia University.
- Krathwohl, D. (2010). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory into practice*, 41(4), 212-218.
- Leonardo B. Marques, Jorge Arthur Pecanha de Miranda Coelho, & Patricia A. Jaques. (2020). The impact of gamification on students, learning. *engagement and behavior based on their personality traits*, 7(3), 1-11.
- Nuttal, C. (2005). *Teaching Reading Skill in a Foreign Language*. Oxford: Heinemann.
- Paharia, R. (2013). *Loyalty 3.0: How big Data and gamification are revolutionizing customer and employee engagement*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sun, J. C.-Y., & Hsieh, P.-H. (2018). Application of a gamified interactive response system to enhance the intrinsic and extrinsic motivation, student engagement, and attention of English learners. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 104-116.
- Wilhelm, & Jeff. (2012). Understanding Reading Comprehension. Retrieved December 1, 2022, from <https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/understanding-reading-comprehension>
- Zichermann, G. (2015). *ABOUT: Gabe Zicherman*. Retrieved December 1, 2022, from <http://www.gamification.co/about-gamification-co/v>.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนครพนม

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และความสอดคล้องของเครื่องมือวิจัย

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. ดร. สุพรทิพย์ ธนภัทรโชติวัต | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 2. ผศ.เนรัญชลา จารุจิตร | อาจารย์ประจำสาขาภาษาอังกฤษ
คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ |
| 3. คุณครูอานันทิตา สแปร์โรว์ | ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนอุทัยวิทยาคม |



ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
จำนวน 30 ข้อ



โรงเรียนอุทัยวิทยาคม อำเภอเมืองอุทัยธานี จังหวัดอุทัยธานี
แบบทดสอบวัดผลหลังเรียน Post test ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
วิชาภาษาอังกฤษ (อ22102) 20 คะแนน เวลา 55 นาที

Reading Comprehension

Directions: Choose the best answer.

Passage 1 (Question 1 - 3)

Christopher Columbus and the Natives

When Christopher Columbus arrived in the New World in October 1492, the people living on the island thought that Columbus and his men were gods. They were amazed at their big colorful ships and their beautiful clothes.

Columbus called these native people "Indians", because he believed he had sailed to India. The natives that met Columbus were actually the "Tainos".

At first, Columbus and the Tainos people were friendly. The Tainos welcomed the Europeans into their homes and showed them around islands that were close by.

Friendly relations between the two peoples did not last long. As the Europeans searched for riches and tried to force the Tainos to become Christians, fights began. The Tainos had only simple weapons. They were no match for the powerful weapons of the Europeans.

Some of the natives were killed. Some were crowded into ships and sent to Spain as prisoners. Many more were made to work like slaves in their own land.

This bad treatment of the native people has led some to oppose the celebration of Columbus Day. The idea of having Indigenous Peoples' Day in the United States began in 1977 during a United Nations conference. Since 1992, Berkeley, California became the first

1. A conference of which organization first proposed renaming Columbus Day?

- a. Amnesty International
- b. European Union
- c. United Nations
- d. World Health Organization

2. Why did Columbus call the natives "Indians"?

- a. Because Columbus thought he had landed in India
- b. Because that was the name of the tribe
- c. Because that's how you say "native people" in Spanish
- d. Because he found this name in Taino's notes

3. Why did conflicts develop between the natives and Europeans?

- a. Because the natives tried to steal the Columbus' ship
- b. Because the Europeans tried to force the natives to become Christians
- c. Because the Europeans didn't like the natives' food
- d. Because the Europeans want the land and the natural resources in that area

Passage 2 (Question 4 - 5)

Teenagers are talking, chatting on cell phones, sending messages. They are eating snacks or drinking soda in the food court, shopping, or just hanging out. They are all wearing similar clothes and listening to the same music on their MP3 players.

From <http://www.pnst4.go.th/sornor/file/testEN03.pdf>

4. What is the best topic of this passage?

- a. The malls' facilities
- b. A favorite shopping mall
- c. The shopping advantages
- d. A teenagers' favorite place

5. What can be concluded from this passage?

- a. Being 'The mall generation' can waste time of teenagers.
- b. Teenagers waste their time in doing unnecessary thing together.
- c. Teenagers tend to be 'The mall generation' regardless of their need.
- d. Being 'The mall generation' is very common for teens over the world.

Passage 3 (Question 6 - 7)

Chicago, United States – A Chicago man pulled out a gun and fired shots at a teenager who lit up a cigarette in his “no smoking place”. Slobovan Djordjevic, 26, picked up five men at the National Restaurant show at McCormick place. One of them, Les Reiff, began smoking. Djordjevic told Reiff he could not smoke and asked him to put out the cigarette. Instead, Reiff hit him, and his fellow teenagers refused to pay the fare. The man then got a revolver from the trunk of the taxi and started firing as the teenagers fled. No one was injured., but Djordjevic was later jailed over the incident

From <https://www.dltv.ac.th/utis/files/download/37343>

6. What is the main idea of this News?

- a. A teenager refused to pay the fare.
- b. A teenager lit up a cigarette in a taxi.
- c. Five teenagers visited McCormick place.
- d. A taxi driver fired shots at a teenager.

7. Where did the taxi driver pick up the teenagers?

- a. Chicago
- b. United State
- c. McCormick Place.
- d. The International Restaurant

Passage 4 (Question 8 - 10)

Trat - An unusual plant gave off a stink in a village In Trat when it bloomed. The unpleasant smell was similar to rotting meat. The plant, which was unknown to villagers, was found in the garden of a house belonging to Srinual Sai-oy in Trat’s Mueang district. A report said the multicolored flower had died, but it has very bad smell. The plant has a bud and is expected to develop into a flower soon. Mrs. Srinual said she smelled an awful smell around her home on Saturday night. When she saw the plant, its flower was in full bloom.

From https://drive.google.com/file/d/0B_PIDKvxhkVHZnNEb3hUZlVHdG8/view

8. What is the best headline for this piece of news?

- a. A stink strange plant in Trat.
- b. Awful odor in Mueang district.
- c. Multicolored flower in full bloom.
- d. Trat unknown plant.

9. Which is TRUE about this plant?

- a. Its flower has many colors.
- b. People enjoy its smell.
- c. Villagers know it well.
- d. It blooms all days.

10. Which one does NOT belong to the group?

- a. An unpleasant smell
- b. A rotted smell
- c. An awful smell
- d. A bloom

Passage 5 (Question 11 - 12)

Tour 1 Enjoy the orchard at Chanthaburi Province, Prew Waterfall, Kung Kraben

Mangrove, Dolphin show and you can swim with them. (9-10, 16-17 June, 23-24 July)

Tour 2 Visit Saithong National Park where you can also see field of wild ginger flower and

visit Srithep Historical Park. Chaiyaphume. (16-17, 23-24 June)

Tour 3 Admire the floral fields in the mist, fantastic landscape Romklao Paradon

Waterfall at Phu Hin Rongkla. Phitanulok. (23-24 June, 10-11 July)

Tour 4 Bird Watching at Kraeng Krachan National Park. Phetchaburi. (5-6 June)

Tour 5 Visit Thong Pha Poom. Enjoy the cool breeze and the beautiful Scenery of Pilok

Mine Valley. Kanchanaburi. (9-10 June, 14-15 July)

Tour 6 Visit Sangklaburi, enjoy bamboo rafting along Runtree River, elephant Riding and

explore Mon's culture. Kanchanaburi. (9-10 June, 7-8 July)

178 Suriwong Road, Bangkok 10500

From shorturl.at/iIPQW

11. Which one is NOT mentioned in the text?

- a. Activities to do
- b. Places to see
- c. When to visit
- d. How to go

12. If you have a vacation from 5-10 July and you're interested in culture, which tour can you join?

- a. Tour 1
- b. Tour 3
- c. Tour 4
- d. Tour 6

Passage 6 (Question 13 - 15)

Secretary

Female, knowledge computers, typing
1 – 2 years experience in secretary work
Khun Apinrat – Tel. 02 – 5367 – 4554

Sirla Group, 16th fl. Mahathun Plaza
Ploenchich Rd., Bangkok 10330

13. What is the secretary's job?

- a. Doing housework b. Doing the office work
c. Doing marketing research d. Entertaining the customers

14. If you are interested in this company, which way that you can apply for this position?

- a. By fax b. By letter c. In person d. By phone

15. If you were the personal manager, whom would you choose?

- a. Paula, experience in sales department, can type both Thai and English in a very high speed
b. Sandra, 5 years' experience in company secretary, can type both Thai and English in a high speed, with a very good in Microsoft programs.
c. Nita, 31 years old, works well with other people, very good computer skills.
d. Jessica, 3 years' experience on marking, but can't speak English at all.

Passage 7 (Question 16)

➤ Travel on Sky Airlines

“Hello, passengers of Flight 18 bound for London. Our flight time today is 2 hours and 14 minutes, and we will be flying at an average altitude of 29,000 feet. The current weather in London is sunny. We will be arriving at Gate 13. On behalf of Sky Airlines and the crew, I want to wish you an enjoyable stay in the London or at your final destination. Sit back and enjoy the flight.”

From <https://www.esl-lab.com/intermediate/travel-airlines-script/>

16. Where would you hear this announcement?

- a. On the sky train b. At the airport
c. On the plane d. In a shopping mall

Passage 8 (Question 17 - 18)

Fybogel Orange

How to use Fybogel Orange:

To make a pleasant orange flavored drink, briskly stir the sachet contents into a glass of cold water (approx, ¼ pint or 150 ml) and drink straight away, preferably after a meal.

Dosage:

- Adults and children over **12**: 1 sachet in the morning and 1 in the evening
- Children aged **6-12** years: ½ - 1 level 5 ml spoonful, morning and evening, depending on age and size
- Children under **6** years: to be taken only on medical advice, ½ - level 5 ml.

Keep all medicine out of the reach of children. Do not take more Fybogel Orange than directed. Store dry below 30C.

From <https://ภาษาอังกฤษออนไลน์.com/>

17. What is the form of this medicine?

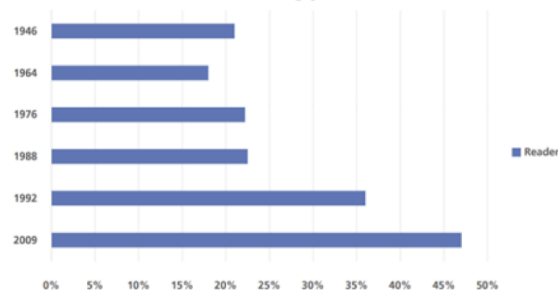
- a. Tablet b. Liquid c. Capsule d. Powder

18. Which is NOT correct?

- a. This medicine should be taken after meal.
b. Adult can take 2 sachets of Fybogel/day.
c. It's better to take more Fybogel than directed.
d. 7-year-old children can take this medicine 5-10 ml per day.

Passage 9 (Question 19-20)

Do you happen to be reading any books or magazines?
(% answering yes)



<https://www.trueplookpanya.com/learning/detail/33164>

19. What is the percentage of readers in the year that has the least readers?

- a. Less than 10
- b. Less than 15
- c. More than 15
- d. More than 20

20. What is the trend of percentage of readers from 1964 to 2009?

- a. Up and down
- b. Unchanged
- c. Downward
- d. Upward

Passage 10 (Question 21 - 22)

	START	FINISH
The rock concert	7.30 pm	10.30 pm
The football match	3.30 pm	5.00 pm
	OPEN	CLOSE
The bookstore	8.00 am	6.00 pm
The supermarket	7.00 am	9.00 pm
	LEAVE	ARRIVE
The bus	7.45 am	8.40 am
The train	4.40 pm	5.20 pm

21. Who can shop at the supermarket?

- a. Bill finishes his homework at 10 pm.
- b. Kim backs from the rock concert.
- c. Ann sees a movie until 9 pm.
- d. Joy finishes her work at 6 pm.

22. Which is TRUE?

- a. After the football match we cannot buy a book at the bookstore.
- b. We cannot take the bus if we leave home at 8 am.
- c. We can go to the supermarket after the rock concert.
- d. The rock concert takes four hours.

Passage 11 (Question 23)



23. Which statement is correct?

- a. You should feed the dog.
- b. You can play with the dog.
- c. It is dangerous to walk this area.
- d. It is the place for walking and jogging.

Passage 12 (Question 24-26)



24. How can the patient get in touch with the pharmacy?

- a. By Line ID
- b. By e-mail
- c. By Facebook
- d. By phone

25. How can the patient take this medicine?

- a. Apply to the skin three times a day.
- b. Drink it three times a day.
- c. Take one capsule three times a day.
- d. Chew three capsules a day.

26. How many days will it take for the patient to finish the whole bottle?

- a. 3 days b. 7 days c. 10 days d. 30 days

Passage 13 (Question 27 - 29)

An accountant answered an advertisement for a job with a large company. At the end of the interview, the chairman said, "One last question-what is three times seven?" The accountant thought for a minute and replied, "Twenty-two."

Outside he took his calculator and realized that he should have said twenty- one.

He concluded

that he had lost the job. Two weeks later, however, he was offered the post.

After a few weeks, he asked the chairman why he had been chosen when he had given the wrong answer. "You were the closest," the chairman replied.

27. Why did he get the job?

- a. The other candidates were worse than him.
b. He admitted that he gave the wrong answer.
c. He was the closest friend of the chairman.
d. He was the closest friend of the manager.

28. Why did the accountant think he wouldn't get the job?

- a. Because the chairman asked him the wrong question.
b. Because he lost contact with the chairman.
c. Because he didn't use his calculator.
d. Because he gave the wrong answer.

29. What is the story mainly about?

- a. Chairman
b. Accountant
c. Calculator
d. Company

Passage 14 (Question 30)

The Great Sphinx of Giza in Egypt is a 20.22-meter tall stone figure of a lion with the head of a human. The structure of the Sphinx is cut entirely out of rock. Some people believe that there is a hidden area inside which people can enter, but no one has yet found a way to get in. Many stories have been told about the Great Sphinx as if it were a living creature and had the human qualities of being strong and wise.

There is one story about a young man who fell asleep next to the Great Sphinx. The man had gone hunting that day and he was tired. As he slept, the man dreamt that he would become the King of Egypt if he cleared away the desert sand that was partially covering the Sphinx. But the story oddly had no ending. What do think happened. Did the boy clean the sand away from the Sphinx? Did he become king of Egypt? No one seems to know.

Over time, wind and sand have worn away part of the Great Sphinx's nose as well

30. What happened to the young man at the end of the story?

- a. It is still unknown.
- b. He disappeared.
- c. He stayed near the Sphinx.
- d. The King of Egypt sent him away.



โรงเรียนอุทัยวิทยาคม อำเภอเมืองอุทัยธานี จังหวัดอุทัยธานี

แบบทดสอบวัดผลก่อนเรียน Pre test

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

วิชาภาษาอังกฤษ (อ22102) 20 คะแนน

เวลา 55 นาที

Reading Comprehension

Directions: Choose the best answer.

Passage 1 (Question 1)



1. Which statement is correct?

- a. You should feed the dog.
- b. You can play with the dog.
- c. It is dangerous to walk this area.
- d. It is the place for walking and jogging.

Passage 2 (Question 2 - 4)



2. How can the patient get in touch with the pharmacy?

- a. By Line ID
- b. By e-mail
- c. By Facebook
- d. By phone

3. How can the patient take this medicine?

- a. Apply to the skin three times a day.
- b. Drink it three times a day.
- c. Take one capsule three times a day.
- d. Chew three capsules a day.

4. How many days will it take for the patient to finish the whole bottle?

- a. 3 days
- b. 7 days
- c. 10 days
- d. 30 days

Passage 3 (Question 5 - 7)

Secretary

Female, knowledge computers, typing
 1 – 2 years experience in secretary work
 Khun Apinrat – Tel. 02 – 5367 – 4554

Sirla Group, 16th fl. Mahathun Plaza
 Ploenchich Rd., Bangkok 10330

5. What is the secretary's job?

- a. Doing housework
- b. Doing the office work
- c. Doing marketing research
- d. Entertaining the customers

6. If you are interested in this company, which way that you can apply for this position?

- a. By fax
- b. By letter
- c. In person
- d. By phone

7. If you were the personal manager, whom would you choose?

- a. Paula, experience in sales department, can type both Thai and English in a very high speed
- b. Sandra, 5 years' experience in company secretary, can type both Thai and English in a high speed, with a very good in Microsoft programs.
- c. Nita, 31 years old, works well with other people, very good computer skills.
- d. Jessica, 3 years' experience on marking, but can't speak English at all.

Passage 4 (Question 8 - 9)

	START	FINISH
The rock concert	7.30 pm	10.30 pm
The football match	3.30 pm	5.00 pm
	OPEN	CLOSE
The bookstore	8.00 am	6.00 pm
The supermarket	7.00 am	9.00 pm
	LEAVE	ARRIVE
The bus	7.45 am	8.40 am
The train	4.40 pm	5.20 pm

8. Who can shop at the supermarket?

- a. Bill finishes his homework at 10 pm. b. Kim backs from the rock concert.
c. Ann sees a movie until 9 pm. d. Joy finishes her work at 6 pm.

9. Which is TRUE?

- a. After the football match we cannot buy a book at the bookstore.
b. We cannot take the bus if we leave home at 8 am.
c. We can go to the supermarket after the rock concert.
d. The rock concert takes four hours.

The Great Sphinx of Giza in Egypt is a 20.22-meter tall stone figure of a lion with the head of a human. The structure of the Sphinx is cut entirely out of rock. Some people believe that there is a hidden area inside which people can enter, but no one has yet found a way to get in. Many stories have been told about the Great Sphinx as if it were a living creature and had the human qualities of being strong and wise.

There is one story about a young man who fell asleep next to the Great Sphinx. The man had gone hunting that day and he was tired. As he slept, the man dreamt that he would become the King of Egypt if he cleared away the desert sand that was partially covering the Sphinx. But the story oddly had no ending. What do think happened. Did the boy clean the sand away from the Sphinx? Did he become king of Egypt? No one seems to know.

Over time, wind and sand have worn away part of the Great Sphinx's nose as well as other areas. However, it is now being restored to look much like it once did.

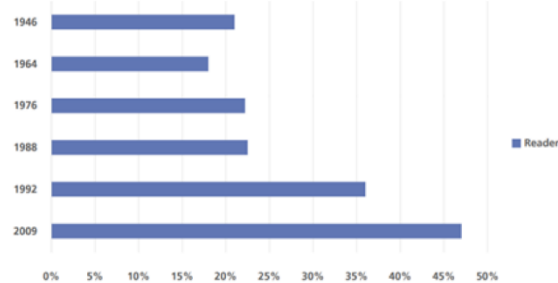
Passage 5 (Question 10)

10. What happened to the young man at the end of the story?

- a. It is still unknown.
- b. He disappeared.
- c. He stayed near the Sphinx.
- d. The King of Egypt sent him away.

Passage 6 (Question 11 – 12)

**Do you happen to be reading any books or magazines?
(% answering yes)**



<https://www.trueplookpanya.com/learning/detail/33164>

11. What is the percentage of readers in the year that has the least readers?

- a. Less than 10
- b. Less than 15
- c. More than 15
- d. More than 20

12. What is the trend of percentage of readers from 1964 to 2009?

- a. Up and down
- b. Unchanged
- c. Downward
- d. Upward

Passage 7 (Question 13 - 14)**Fybogel Orange****How to use Fybogel Orange:**

To make a pleasant orange flavored drink, briskly stir the sachet contents into a glass of cold water (approx, ¼ pint or 150 ml) and drink straight away, preferably after a meal.

Dosage:

- Adults and children over **12**: 1 sachet in the morning and 1 in the evening
- Children aged **6-12** years: ½ - 1 level 5 ml spoonful, morning and evening, depending on age and size
- Children under **6 years**: to be taken only on medical advice, ½ - level 5 ml.

Keep all medicine out of the reach of children. Do not take more Fybogel Orange than directed. Store dry below 30C.

From <https://ภาษาอังกฤษออนไลน์.com/>

13. What is the form of this medicine?

- a. Tablet b. Liquid c. Capsule d. Powder

14. Which is NOT correct?

- a. This medicine should be taken after meal.
b. Adult can take 2 sachets of Fybogel/day.
c. It's better to take more Fybogel than directed.
d. 7-year-old children can take this medicine 5-10 ml per day.

Passage 8 (Question 18 - 20)

An accountant answered an advertisement for a job with a large company. At the end of the interview, the chairman said, "One last question-what is three times seven?" The accountant thought for a minute and replied, "Twenty-two."

Outside he took his calculator and realized that he should have said twenty- one.

He concluded

that he had lost the job. Two weeks later, however, he was offered the post.

After a few weeks, he asked the chairman why he had been chosen when he had given the wrong answer. "You were the closest," the chairman replied.

18. Why did he get the job?

- a. The other candidates were worse than him.
- b. He admitted that he gave the wrong answer.
- c. He was the closest friend of the chairman.
- d. He was the closest friend of the manager.

19. Why did the accountant think he wouldn't get the job?

- a. Because the chairman asked him the wrong question.
- b. Because he lost contact with the chairman.
- c. Because he didn't use his calculator.
- d. Because he gave the wrong answer.

20. What is the story mainly about?

- a. Chairman
- b. Accountant
- c. Calculator
- d. Company

Passage 9 (Question 21)

➤ Travel on Sky Airlines

“Hello, passengers of Flight 18 bound for London. Our flight time today is 2 hours and 14 minutes, and we will be flying at an average altitude of 29,000 feet. The current weather in London is sunny. We will be arriving at Gate 13. On behalf of Sky Airlines and the crew, I want to wish you an enjoyable stay in the London or at your final destination. Sit back and enjoy the flight.”

From <https://www.esl-lab.com/intermediate/travel-airlines-script/>

21. Where would you hear this announcement?

- a. On the sky train b. At the airport
c. On the plane d. In a shopping mall

Passage 10 (Question 22 - 24)**Christopher Columbus and the Natives**

When Christopher Columbus arrived in the New World in October 1492, the people living on the island thought that Columbus and his men were gods. They were amazed at their big colorful ships and their beautiful clothes.

Columbus called these native people "Indians", because he believed he had sailed to India. The natives that met Columbus were actually the "Tainos".

At first, Columbus and the Tainos people were friendly. The Tainos welcomed the Europeans into their homes and showed them around islands that were close by.

Friendly relations between the two peoples did not last long. As the Europeans searched for riches and tried to force the Tainos to become Christians, fights began. The Tainos had only simple weapons. They were no match for the powerful weapons of the Europeans.

Some of the natives were killed. Some were crowded into ships and sent to Spain as prisoners. Many more were made to work like slaves in their own land.

This bad treatment of the native people has led some to oppose the celebration of Columbus Day. The idea of having Indigenous Peoples' Day in the United States began in 1977 during a United Nations conference. Since 1992, Berkeley, California became the first city to rename Columbus Day "Indigenous Peoples' Day". Since then, many other cities and states have done the same.

22. A conference of which organization first proposed renaming Columbus Day?

- a. Amnesty International
- b. European Union
- c. United Nations
- d. World Health Organization

23. Why did Columbus call the natives "Indians"?

- a. Because Columbus thought he had landed in India
- b. Because that was the name of the tribe
- c. Because that's how you say "native people" in Spanish
- d. Because he found this name in Taino's notes

24. Why did conflicts develop between the natives and Europeans?

- a. Because the natives tried to steal the Columbus' ship
- b. Because the Europeans tried to force the natives to become Christians
- c. Because the Europeans didn't like the natives' food
- d. Because the Europeans want the land and the natural resources in that area

Passage 11 (Question 25 - 26)

Tour 1 Enjoy the orchard at Chanthaburi Province, Prew Waterfall, Kung Kraben

Mangrove, Dolphin show and you can swim with them. (9-10, 16-17 June, 23-24 July)

Tour 2 Visit Saithong National Park where you can also see field of wild ginger flower and

visit Srithep Historical Park. Chaiyaphume. (16-17, 23-24 June)

Tour 3 Admire the floral fields in the mist, fantastic landscape Romklao Paradon

Waterfall at Phu Hin Rongkla. Phitanulok. (23-24 June, 10-11 July)

Tour 4 Bird Watching at Kraeng Krachan National Park. Phetchaburi. (5-6 June)

Tour 5 Visit Thong Pha Poom. Enjoy the cool breeze and the beautiful Scenery of Pilok

Mine Valley. Kanchanaburi. (9-10 June, 14-15 July)

Tour 6 Visit Sangklaburi, enjoy bamboo rafting along Runtree River, elephant Riding and

explore Mon's culture. Kanchanaburi. (9-10 June, 7-8 July)

178 Suriwong Road, Bangkok 10500

From shorturl.at/iIPQW

25. Which one is NOT mentioned in the text?

- a. Activities to do
- b. Places to see
- c. When to visit
- d. How to go

26. If you have a vacation from 5-10 July and you're interested in culture, which tour can you join?

- a. Tour 1 b. Tour 3 c. Tour 4 d. Tour 6

Passage 12 (Question 27 - 28)

Teenagers are talking, chatting on cell phones, sending messages. They are eating snacks or drinking soda in the food court, shopping, or just hanging out. They are all wearing similar clothes and listening to the same music on their MP3 players.

From <http://www.pnst4.go.th/sornor/file/testEN03.pdf>

27. What is the best topic of this passage?

- a. The malls' facilities b. A favorite shopping mall
c. The shopping advantages d. A teenagers' favorite place

28. What can be concluded from this passage?

- a. Being 'The mall generation' can waste time of teenagers.
b. Teenagers waste their time in doing unnecessary thing together.
c. Teenagers tend to be 'The mall generation' regardless of their need.
d. Being 'The mall generation' is very common for teens over the world.

Passage 13 (Question 29 - 30)

Chicago, United States – A Chicago man pulled out a gun and fired shots at a teenager who lit up a cigarette in his “no smoking place”. Slobovan Djordjevic, 26, picked up five men at the National Restaurant show at McCormick place. One of them, Les Reiff, began smoking. Djordjevic told Reiff he could not smoke and asked him to put out the cigarette. Instead, Reiff hit him, and his fellow teenagers refused to pay the fare. The man then got a revolver from the trunk of the taxi and started firing as the teenagers fled. No one was injured., but Djordjevic was later jailed over the incident

From <https://www.dltv.ac.th/utis/files/download/37343>

29. What is the main idea of this News?

- a. A teenager refused to pay the fare.
- b. A teenager lit up a cigarette in a taxi.
- c. Five teenagers visited McCormick place.
- d. A taxi driver fired shots at a teenager.

30. Where did the taxi driver pick up the teenagers?

- a. Chicago
- b. United State
- c. McCormick Place.
- d. The International Restaurant

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชาภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ 22102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง Out and About

หน่วยการเรียนรู้ย่อยที่ 1 เรื่อง Famous Palces เวลา 3 คาบ

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ผลการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด

ต 1.1 ม. 2/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ และบทร้อยกรองสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ม. 2/3 ระบุ/เขียนประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ที่อ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

ต 1.2 ม. 2/4 พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของการอ่านแบบ Skimming และ Scanning ได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถอ่านเพื่อหาข้อมูลที่ต้องการจากเนื้อเรื่องได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถตีความข้อมูลจากสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงได้อย่างถูกต้อง
4. นักเรียนนำความคิดรวบยอดในกิจกรรมการอ่านแบบ Skimming และ Scanning ไปใช้ในชีวิตจริง

3. สาระสำคัญ

ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเพื่อเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ภาษาและการนำไปใช้ใน ชีวิตจริงต่อไปในอนาคต ดังนั้นนักเรียนจึงต้องอ่านบทอ่านหรือสิ่งที่อยู่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บทความ ข่าว แบบสำรวจ ประกาศรับสมัครงาน ฉลาก เป็นต้น เพื่อฝึกให้นักเรียนพิจารณาในส่วนของ คำสำคัญ รายละเอียด ความเหมือน ความต่างของเนื้อหาที่อ่าน สาระสำคัญหรือใจความหลัก โดยใช้การคิดวิเคราะห์ข้อมูลอย่างถี่ถ้วน ร่วมกับเทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้แก่ การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท การอ่านแบบสำรวจและการอ้างอิงโดยใช้สรรพนาม การระบุหัวข้อและใจความสำคัญ การค้นหาข้อมูลที่ต้องการ และการอนุมาน

4. สาระการเรียนรู้

Vocabulary: coast, forest, mountain, river, island, valley, desert, lake, waterfall, volcano, hot, sunny, sandy beach, boat tour, volcano, hot spring, sand, tourist attraction, forest, connect, sunset, deer, rare, guide hike, etc.

หน้าที่ภาษา: การอ่านเพื่อค้นหาข้อมูลที่ต้องการ โดยใช้เทคนิค Skimming และ Scanning

5. สมรรถนะผู้เรียน

5.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา

5.2 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในโรงเรียนมาตรฐานสากล

- สื่อสารได้อย่างน้อย 2 ภาษา

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

7. จุดเน้นสู่การพัฒนาผู้เรียน ความสามารถและทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 : 3R8C

- อ่านออก
- เขียนได้
- ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม

8. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ขั้นภารกิจ (Mission)

1. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่าในสัปดาห์นี้นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการอ่านเพื่อหาข้อมูล ซึ่งจะมีกิจกรรมทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม โดยกิจกรรมกลุ่มจะทำการแบ่งกลุ่มที่ครูแบ่งไว้ตั้งแต่ต้น

2. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่า สัปดาห์นี้เรื่อง Famous places จะมีกิจกรรมทั้งหมด 4 กิจกรรม โดยจะมีคะแนนรวมทั้งหมด 25 คะแนน นักเรียนจะได้เลื่อนสถานะ (Level up) เมื่อมีคะแนนสะสมเกิน 30, 60, 90 และ 120 (รวมคะแนนจากกิจกรรมทั้งหมด) หรือสะสมด้วยยานพาหนะพอมด/ตัวกุกูญเจ้านำทาง ตามเงื่อนไขที่ได้แจ้ง โดยแต่ละกิจกรรมและภาระงานมีเงื่อนไข และคะแนนดังต่อไปนี้

- เกม Find me if you can : กลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุดภายในระยะเวลา 5 นาที สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับ 2, 3 และ 4 จะได้คะแนน 8, 6, 4 ตามลำดับ

- เกม Blooket เรื่อง Natural Wonders of the world: ถึงจุด Finished ก่อนจำนวน 5 คู่แรก จะได้รับคนละ 5 คะแนน และคู่แรกที่ถึงก่อนจะได้รับตัวกุกูญเจ้านำทางคนละ 1 ใบ

- เกม True or False โฆษณาที่ปัก : นักเรียนที่ตอบถูกจนถึงข้อ 10 จะได้รับคนละ 10 คะแนน นักเรียนคนอื่นจะคะแนนตามจำนวนข้อที่ตอบได้

- ใบงานเรื่อง Desert&The Great barrier reef. จำนวน 10 ข้อ : นักเรียนที่ทำถูกทุกข้อ จะได้รับตัวกุกูญเจ้านำทาง 1 ใบ และนักเรียนที่ทำถูกมากกว่า 5 ข้อขึ้นไป จะได้รับตัวยานพาหนะพอมด 1 ใบ

ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating & Background)

1. ครูแจกใบกิจกรรม Sight Word Blast Off! เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ทักษะการค้นหา และสำรวจแบบข้าม โดยในใบกิจกรรมจะมีคำศัพท์ภาษาอังกฤษกระจายอยู่ทั่วแผ่น จำนวน 4 หมวดหมู่ ได้แก่ ชื่อประเทศ, ลักษณะทางภูมิศาสตร์, ยานพาหนะ และชื่อสถานที่ท่องเที่ยว ในรอบที่ 1 ครูจับเวลา 1 นาที ให้นักเรียนหาคำศัพท์หมวดลักษณะทางภูมิศาสตร์ให้ได้มากที่สุด รอบที่ 2 ครูจับเวลา 1 นาที ให้นักเรียนหาชื่อสถานที่ท่องเที่ยวให้ได้มากที่สุด รอบที่ 3 จับเวลา 30 วินาที ให้นักเรียนหาชื่อ

ประเทศที่ลงท้ายด้วยคำว่า -land และรอบที่ 4 จับเวลา 25 วินาที ให้นักเรียนหาคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยสระภาษาอังกฤษ ในกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้ฝึกการสังเกตและค้นหาข้อมูลที่จำเพาะอย่างรวดเร็ว

2. ครูอธิบายว่าการอ่านให้เร็ว จะต้องอาศัยเทคนิค Skimming - เห็นใจความสำคัญของบทอ่าน มองเห็นภาพรวมแบบคร่าว ๆ ว่าบทอ่านนั้นเกี่ยวกับอะไร และ Scanning - เป็นการหาข้อมูลจำเพาะ และยกตัวอย่างการอ่านข้อมูลร้านอาหารและบทความต่าง ๆ ให้นักเรียนเห็นว่าสามารถใช้ทั้ง 2 เทคนิคนี้ได้อย่างไรบ้าง

3. ครูนำเสนอบทอ่านเรื่อง Famous places บน Powerpoint ซึ่งปิดเนื้อหาไว้ทั้งหมด ยกเว้นชื่อเรื่อง ประโยคแรกของแต่ละย่อหน้า และรูปภาพ แล้วให้นักเรียนระดมความคิดว่า จากการที่นักเรียนเห็นข้อมูลอย่างคร่าว นักเรียนคิดว่าใบท่อนี้ จะนำเสนอประเด็นใดบ้าง นักเรียนที่ตอบจะได้ถ้วยานพาหนะพอมด คนละ 1 ใบ

ขั้นปฏิบัติการงาน (Doing Tasks)

1. ครูแจกบทอ่านเรื่อง Famous places ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มและให้ช่วยกันหาความหมายของคำศัพท์ยาก ทำความเข้าใจเนื้อเรื่องและไฮไลต์ข้อมูลที่สำคัญ ภายในเวลา 5 นาที

2. ครูแบ่งให้นักเรียนเล่นเกม Find me if you can รอบละ 1 กลุ่ม เพื่อฝึกการ skimming และให้นักเรียนกลุ่มที่เหลือ รอเข้าร่วมกิจกรรมในรอบถัดไป โดยมีกติกาให้นักเรียนตอบคำถามของครูจากเนื้อเรื่องที่ให้ศึกษา ให้ได้มากที่สุดภายในเวลา 5 นาที สามารถขอข้ามเพื่อไปคำถามถัดไปได้ ถ้าไม่สามารถตอบได้ วนจนครบทุกกลุ่ม กลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุดภายในระยะเวลา 5 นาที สมาชิกแต่ละกลุ่ม จะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับ 2, 3 และ 4 จะได้คะแนน 8, 6 และ 4 ตามลำดับ มีคำถามดังต่อไปนี้

How was the weather like in Santorini?

What's the Santorini famous for?

What's about the Akrotiri? (explain)

Where's the Plitvice Lakes National Park?

What's in the Plitvice Lakes National Park?

What's animal are in the Plitvice Lakes National Park?

Where's the black sandy beach and red sand beach?

3. ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ใช้โทรศัพท์ เข้าไปที่เว็บไซต์ [Blooket](#) และเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ คู่ที่ถึงจุด Finished ก่อนจำนวน 5 คู่แรกจะได้รับคนละ 5 คะแนน และคู่แรกที่ถึงก่อนจะได้รับถ้วยรางวัลคนละ 1 ใบ

4. ครูให้นักเรียนเล่นเกม True or False โดยแจกโฆษณาที่พิกให้กับนักเรียน และนักเรียนอ่านประโยคที่ครูนำเสนอบน Powerpoint ทีละประโยค นักเรียนแยกกลุ่มกันระดมความคิดว่า

ถูกต้องตามโฆษณาหรือไม่ โดยการเขียนคำตอบ True/False นักเรียนแต่ละกลุ่ม จะได้รับคะแนน สะสมตามจำนวนข้อที่ตอบถูก

5. ครูให้นักเรียนทำใบงานบทอ่านเรื่อง Desert & The Great barrier reef. และร่วมกัน ตรวจใบงาน

ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดจากการทำภาระงาน ร่วมกันสรุปเนื้อหา และ ข้อผิดพลาดทางภาษาที่เกิดขึ้น

2. ครูนำเสนอภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ที่จำเป็นต้องอาศัยทักษะการอ่าน และให้นักเรียนช่วยวิเคราะห์ว่าเหตุการณ์ใด ต้องใช้เทคนิค skimming หรือ scanning

3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบงานเรื่อง scanning จำนวน 10 ข้อ เพื่อให้นักเรียนฝึกหา ข้อมูลจากสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง

4. ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจคำตอบ โดยนักเรียนที่ส่งก่อนกลุ่มแรกและทำถูกทุกข้อ จะ ได้รับตัวกุญแจนำทาง 1 ใบ

ขั้นสะท้อนผล (Level System)

1. ครูสรุปคะแนนจากการทำใบงานและกิจกรรมทั้งหมด รวมคะแนนทั้งหมด 25 คะแนน

2. มอบเหรียญตราเลื่อนสถานะหากมีนักเรียนคะแนนผ่านเกณฑ์ และจัดอันดับบน กระดานจัดอันดับเพื่อแสดงลำดับผู้นำ

9. ชิ้นงานและภาระงาน

- ใบกิจกรรม Sight word blast off!
- ใบงานบทอ่านเรื่อง Desert & The Great barrier reef.
- ใบงานเรื่อง scanning

10. สื่อการเรียนรู้และอุปกรณ์

- Powerpoint
- คำถามเกม Find me if you can
- บทอ่านเรื่อง Famous places
- เกม Blooket
- ใบโฆษณาที่ปัก
- เกม True or False จำนวน 10 ข้อ
- บัตรภาพเหตุการณ์ที่ต้องใช้เทคนิค skimming หรือ scanning
- บัตรตัวยานพาหนะพอมด และ ตัวกุญแจนำทาง
- เหรียญตรา และกระดานจัดอันดับ

11. การวัดผลและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัด/วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของการอ่านแบบ Skimming และ Scanning ได้อย่างถูกต้อง	- ทำกิจกรรม ทบทวนความรู้ในชั้น สรุปลักษณะภาษา	- การสังเกตอย่างไม่เป็นทางการ	- ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70-79% = ดี ถูกต้อง 60-69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
2. นักเรียนสามารถอ่านเพื่อหาข้อมูลที่ต้องการจากเนื้อเรื่องได้อย่างถูกต้อง	- ประเมินจากใบงาน - สังเกตจากการเล่นเกม Pronoun Reference	- เกม Find me if you can - การสังเกตอย่างไม่เป็นทางการ - ประเมินใบงาน	- ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70-79% = ดี ถูกต้อง 60-69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
3. นักเรียนสามารถตีความข้อมูลจากสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงได้อย่างถูกต้อง	- ประเมินจากใบงาน - สังเกตจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียน	- การสังเกตอย่างไม่เป็นทางการ - ประเมินใบงาน	- ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70-79% = ดี ถูกต้อง 60-69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง



Scanning



Directions: Read the newspaper ads and decide if each statement is true or false

GREAT TOWN REALTY

High quality apartments and houses for rent in the downtown area

Tel: 555-3498 Fax: 555-3239

APT. FOR RENT. 1 bed, 1 bath, kitchen. New building, fully furnished. Beautiful kitchen. Near 22nd Ave and Pine St. \$1000 month 555-4949

SMALL STUDIO APARTMENT now available. Small kitchen area, furnished. Only 15 min. from university area. Great for students. No smokers, please. \$650 mo. 555-9037

HIGH CLASS, 4-bedroom house, fully furnished with upstairs balcony. Quiet neighborhood, close to downtown. Pets are okay. \$1750 mo. Call 555-2806 after 8 a.m.

NICE LAKEVIEW APARTMENT 20 miles from downtown. Fully furnished, 2 bedrooms, new kitchen, dining room, with yard. \$1500 month. Fax: 555-9656

RJ's HOUSING AGENCY

Apartments of different sizes & different budgets available for rent.

TEL: 555-9000

E-mail: rjapartments@gmail.com

2 BEDROOM APARTMENT on Northlake Road, large living room and dining room, free parking. (Near shopping mall) Friendly landlord. \$1250 mo. Tel: 555-7840.

Are You Tired of Looking for a Home?

Read the Daily Post



SHARE AN APARTMENT and save money! Two college students looking for someone to share the cost of a nicely decorated apt. located on Riverdale Rd, near bus routes. Call 555-8721 and ask for Gary or Larry.

1. If you want to share an apartment, you can call Gary or Harry. **TRUE / FALSE**
2. You should call 555-7840 to rent an apartment on Northlake Road. **TRUE / FALSE**
3. You can e-mail Great Town Realty for more information. **TRUE / FALSE**
4. You don't have to buy furniture if you rent the Lakeview apartment. **TRUE / FALSE**
5. You shouldn't have pets in the apartment in a quiet neighborhood. **TRUE / FALSE**
6. You can smoke in the small apartment near the university. **TRUE / FALSE**
7. The apartment on 22nd Avenue and Pine Street is in an old building. **TRUE / FALSE**
8. RJ's Housing Agency can help you find a large or a small apartment. **TRUE / FALSE**
9. The 4-bedroom house is the most expensive place advertised. **TRUE / FALSE**
10. You can walk to a downtown job from the Lakeview apartment. **TRUE / FALSE**



3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันฯ

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยเรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ” เพื่อนำผลการวิจัยไปพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยแบบสอบถามมีทั้งหมด 12 ข้อ

ระดับความพึงพอใจ ระดับความพึงพอใจ 1 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด หรือ ไม่มีความพึงพอใจ

ระดับความพึงพอใจ 2 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจน้อย

ระดับความพึงพอใจ 3 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจปานกลาง

ระดับความพึงพอใจ 4 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมาก

ระดับความพึงพอใจ 5 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

โดยทำเครื่องหมาย ลงในช่องระดับความพึงพอใจตามสภาพเป็นจริง

รายละเอียด	5	4	3	2	1
เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้					
1. เนื้อหาวิชามีความสำคัญ น่าสนใจ และสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
2. มีการลำดับเนื้อหาอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เข้าใจง่าย					
3. เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และระยะเวลา					
4. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน					
การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผล					
1. ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน					
2. ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
3. ผู้สอนแจ้งรายละเอียดการสอน หัวข้อการสอนและประเมินผลอย่างชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
4. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม					
5. สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม					
6. การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการอ่านจนเกิดความชำนาญ					
7. การจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ					
8. การวัดและประเมินผลมีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเที่ยงตรง					

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

ภาคผนวก ค การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 1			ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 2			ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 3			ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 4			ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 5			ค่าเฉลี่ย	แปล ผล
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4.47	มาก
2	การวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดสอดคล้องกับพฤติกรรมกรการเรียนรู้ แนวการวัดและประเมินผลและภาระงาน ชิ้นงาน	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4.53	มากที่สุด
3	การเขียนสาระสำคัญในแผนการจัดการเรียนรู้	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4.47	มาก
4	จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมชัดเจน สามารถวัดได้	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4.33	มาก
5	สาระการเรียนรู้ครบถ้วน สัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4.40	มาก
6	กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธีสอนหรือกระบวนการ หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ในแผนฯ	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4.40	มาก
7	กิจกรรมการเรียนรู้มีกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4.27	มาก
8	กิจกรรมการเรียนรู้จัดเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก สอดคล้องกับเวลา	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4.60	มากที่สุด
9	ระบุการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้สัมพันธ์สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4.47	มาก
10	มีหลักฐาน อาทิ สื่อ ใบกิจกรรม ใบความรู้ เครื่องมือวัดฯ ที่ปรากฏในแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4.53	มากที่สุด
11	สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเองหรือฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่ม	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4.53	มากที่สุด
12	ระบุเครื่องมือสำหรับวัดผลประเมินผลอย่างชัดเจน	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4.47	มาก
13	การวัดและประเมินผลมีเครื่องมือและเกณฑ์ที่ใช้วัดได้ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4.47	มาก
14	การวัดและการประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริง	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4.53	มากที่สุด
15	การวัดและประเมินผลสนองต่อการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4.47	มาก
รวม																4.46	มาก	

2. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
2	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
3	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
4	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
5	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
6	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
7	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
8	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
9	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
10	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
11	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
12	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
13	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
14	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
15	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
16	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
17	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
18	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
19	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
20	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
21	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
22	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
23	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
24	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
25	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
26	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
27	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
28	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
29	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
30	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้

3. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลังการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้						
1	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
2	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
3	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
4	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผล						
1	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
2	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
3	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
4	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
5	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
6	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
7	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
8	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้

ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้









1. How was the weather like in Djakarta?
2. What is the Indonesian name for?
3. Explain about the Borobudur?
4. Where is the Pitulice lake national park?
5. What is in the Pitulice lake national park?
6. What animals are in the Pitulice lake national park?
7. Where is the blue sandy beach and red sand beach?

ตารางสรุปคะแนนรายสัปดาห์

เลขที่	ชื่อ-สกุล	W1	W2	W3	W4	W5	Overall	rank	level
ชั้นม.2/5									
1	ด.ช.กรวิญญ์ พันธเมฆ	19	17	19	22	24	101	28	4
2	ด.ช.กรวิญญ์ คำแสง	22	21	21	20	23	107	10	4
3	ด.ช.กฤติพงษ์ บุญช่วย	20	21	22	18	24	105	21	4
4	ด.ช.กสิธร ชวัญไกรศิริ	19	20	20	22	23	104	22	4
5	ด.ช.คุณานนท์ เกษอินทร์	22	18	21	22	24	107	11	4
6	ด.ช.จักรกฤษณ์ เสืออุดม	18	16	25	24	23	106	16	4
7	ด.ช.ณัฐกิตติ แสงนภาพ	18	17	22	23	20	100	29	4
8	ด.ช.ณัฐดนัย พวงทอง	19	20	21	22	24	106	17	4
9	ด.ช.ธนวิญญ์ อรรถพันธ์	22	22	20	22	24	110	4	4
10	ด.ช.นรุต ย้งอยู่	20	20	16	21	23	100	30	4
11	ด.ช.พิริยกร พาพันธ์	21	18	19	21	23	102	27	4
12	ด.ช.พีรย ก่าเน็คศิริ	20	19	18	20	22	99	36	4

ตารางสรุปคะแนนรายสัปดาห์

เลขที่	ชื่อ-สกุล	W1	W2	W3	W4	W5	Overall	rank	level
ชั้นม.2/6									
1	ด.ช.กมล พันธมี	17	19	22	24	25	107	24	4
2	ด.ช.ชนาธิป เกตุสุวรรณ	17	20	22	25	24	108	19	4
3	ด.ช.ชินพัฒน์ เจนสารกิจ	18	21	20	21	25	105	32	4
4	ด.ช.ทัตธณ แสงโคตร	19	20	23	23	23	108	20	4
5	ด.ช.ธนกร สุขจิตร	21	20	24	25	24	114	3	4
6	ด.ช.ธันวา ราศี	20	21	22	24	21	108	21	4
7	ด.ช.ณัฐพล คงเงิน	18	22	21	24	22	107	25	4
8	ด.ช.ปกป้อง อักษร	20	21	21	25	25	112	10	4
9	ด.ช.บุญญพัฒน์ เกตุเมือง	24	23	23	21	23	114	4	4
10	ด.ช.พิพัฒน์ เพ็งเมือง	21	24	24	22	22	113	9	4
11	ด.ช.ภาณุวิญญ์ แก้วกะชีวิตร	17	20	21	22	22	102	37	4
12	ด.ช.ณัฐวิญญ์ สุขสมหมาย	18	18	22	22	21	103	36	4

ตารางสรุปคะแนนรายสัปดาห์

เลขที่	ชื่อ-สกุล	W1	W2	W3	W4	W5	Overall	rank	level
ชั้นม.2/7									
1	ด.ช.กรรชัย บุญเกตุ	17	19	21	21	20	98	31	4
2	ด.ช.จักรพงษ์ น่วมกักดี	18	19	20	22	22	101	21	4
3	ด.ช.จิรภัทร เกิดปาน	18	20	21	22	21	102	19	4
4	ด.ช.เจษฎา ตั้งวิบูลย์ชัย	19	21	22	21	20	103	14	4
5	ด.ช.ชัชวาล สุพลจิตร	18	20	20	20	21	99	27	4
6	ด.ช.ณัฐ พิสิฐากรณ์	18	19	21	21	20	99	28	4
7	ด.ช.ณัฐชนน ชัยช่อม	17	19	20	20	22	98	32	4
8	ด.ช.ธนโชติ ม่วงสิงห์	17	18	21	22	21	99	29	4
9	ด.ช.ธราเทพ ภูครองนาค	18	20	20	22	20	100	26	4
10	ด.ช.ปารเมศ สิงห์รัตน์	20	21	19	22	21	103	15	4
11	ด.ช.ปิยพัทธ์ ทูมประดิษฐ์	18	20	19	21	20	98	33	4
12	ด.ช.ณัฐวิญญ์ สุขสมหมาย	18	18	22	22	21	103	36	4