



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่
6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย



ทิวานนท์ สำพล

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่
6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย"

ของ ทิวานนท์ สำพล

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

(ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรีย์พร สว่างเมฆ)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา

ชื่อเรื่อง	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย
ผู้วิจัย	ทิวานนท์ สำพล
ประธานที่ปรึกษา	ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาอังกฤษ, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2566
คำสำคัญ	เทคนิคเกมมิฟิเคชัน, การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 2) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.37, S.D = 0.54) 2) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.58, S.D = 0.90)

Title	A LEARNING ACTIVITY BY USING GAMIFICATION TECHNIQUE TO ENHANCE ENGLISH READING COMPREHENSION AND LEARNING SATISFACTION FOR GRADE 12 STUDENTS AT WATTHAICHUMPOL MUNICIPALITY SCHOOL IN SUKHOTHAI PROVINCE
Author	Thiwanon Samphon
Advisor	Tamronglak U-nakarin, Ed.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in English - (Plan B), Naresuan University, 2023
Keywords	gamification, English reading comprehension

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop and assess the quality of a lesson plan using the gamification technique to enhance English reading comprehension ability. 2) to compare the results of learning achievement in reading for comprehension before and after using gamification. 3) Study the attitudes of grade 12 students towards using the gamification technique for learning English reading comprehension. The research was conducted by collecting samples were 38 students in grade 12 selected by the Cluster Simple Random Sampling technique. The research instruments were six lesson plans based on gamification, an English reading comprehension test before and after learning management, and a questionnaire on student satisfaction with learning management using the gamification technique. The research findings were as follows: 1) The lesson plan using the gamification technique to enhance English reading comprehension was at a high level (Mean = 4.37, S.D = 0.54). 2) English reading comprehension skill after learning using the gamification technique was higher than before, and 3) overall satisfaction after learning using the gamification technique was at the highest level (Mean = 4.58, S.D = 0.90).



ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้เนื่องด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก ดร.ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้กรุณาให้ความรู้และคำแนะนำ สละเวลาอันมีค่ามาเป็นทั้งที่ปรึกษา ช่วยแนะนำทางด้านวิชาการตลอดจนชี้แนะแนวทางแก้ไขปัญหาอุปสรรค ข้อบกพร่องต่างๆและข้อเสนอแนะในระหว่างดำเนินการวิจัย ส่งผลให้การค้นคว้าอิสระเล่มนี้ถูกต้อง และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบคุณ Dr. Henry Yuh Anchunda อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ดร.ศุภมร ชมภูมิ่ง รองผู้อำนวยการสถานศึกษา เขียวชาญฝ่ายวิชาการ โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) และนายพิสิษฐ์ สอนน้อย ครูชำนาญการพิเศษ หัวหน้าฝ่ายวิชาการ โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้คำแนะนำ แก้ไข และตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จนทำให้การค้นคว้าอิสระครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบคุณคณาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวรทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้ชี้แนะ แนะนำแนวทางอันมีค่าแก่ผู้วิจัย ขอขอบคุณเพื่อนนิสิตร่วมรุ่นหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษทุกคนที่ช่วยเหลือให้คำแนะนำและให้กำลังใจในการทำ การค้นคว้าอิสระในครั้งนี้

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครูบุคลากร และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวก และให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลสำหรับการค้นคว้าอิสระ

คุณค่าทั้งหลายที่ได้รับจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูแด่บิดา มารดา และบูรพาจารย์ที่เคยอบรมสั่งสอน ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนและผู้ที่สนใจทุกท่าน

ทิวานนท์ สำพล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	
ประกาศคุุณูปการ.....ฉ	
สารบัญ.....ช	
สารบัญตาราง.....ญ	
บทที่ 1 บทนำ.....1	
ความเป็นมาของปัญหา.....1	
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....4	
ความสำคัญของการวิจัย.....4	
ขอบเขตของงานวิจัย.....4	
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....5	
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย.....5	
ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย.....5	
ขอบเขตด้านพื้นที่.....5	
นิยามศัพท์เฉพาะ.....5	
สมมุติฐานของการวิจัย.....6	
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....7	
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566)	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....8	

การอ่านเพื่อความเข้าใจ	23
เกมมิฟิเคชัน	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	41
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	43
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	43
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	43
เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ	43
การเก็บรวบรวมข้อมูล	47
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	49
บทที่ 4 ผลการวิจัย	50
ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	50
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน	54
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	56
บทที่ 5 บทสรุป	59
สรุปผลการวิจัย	59
อภิปรายผล	60
ข้อเสนอแนะ	63
บรรณานุกรม	64
ภาคผนวก	69

ประวัติผู้วิจัย	107
-----------------------	-----



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล	8
ตาราง 2 มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ.....	10
ตาราง 3 มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน.....	14
ตาราง 4 มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ	16
ตาราง 5 มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม.....	17
ตาราง 6 มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน	19
ตาราง 7 มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชนและสังคม	20
ตาราง 8 มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก.....	21
ตาราง 9 ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้.....	52
ตาราง 10 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน.....	54

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของการทดสอบความสามารถในการ อ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเค ชัน	56
ตาราง 12 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกม มิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	57



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ปัจจุบันภาษาอังกฤษนับเป็นภาษาที่สำคัญที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในบริบทของสังคมโลกใน
โลกแห่งศตวรรษที่ 21 และในโลกอนาคตได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางและมีบทบาทเป็นเครื่องมือ
ที่ใช้การสื่อสารระหว่างประเทศในฐานะของภาษาสากล (Global Language) ภาษาอังกฤษเป็น
ภาษาเดียวที่ถูกใช้เป็นอย่างเป็นทางการของสำนักเลขาธิการสหประชาชาติ (United Nations
Secretariat) มีบทบาทสำคัญในการรวมประเทศเกือบทุกประเทศในโลกเข้าด้วยกัน ดังนั้นการเรียนรู้
ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะสังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารที่
ส่งผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็ว ภาษาอังกฤษจึงถูกใช้ในการขับเคลื่อน กิจกรรมทางสังคมใน
ด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคมและการเมือง ตลอดจนด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม
และที่สำคัญที่สุดคือด้านการศึกษาที่ประชาคมโลกต่างให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งจากการประชุม
ทำข้อตกลงร่วมกันของ TESOL International Association แสดงให้เห็นถึงความสำคัญต่อ
การเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้งในระดับประเทศตลอดจนในระดับนานาชาติ

กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องเร่งพัฒนา
คุณภาพการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
เพื่อพัฒนาองค์ความรู้และความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนในทุกระดับอย่างต่อเนื่อง
จึงกำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น
พื้นฐานฯ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ ผู้เรียนเข้าใจถึงเรื่องราวและวัฒนธรรม
ประเพณีที่หลากหลาย ถ่ายทอดความคิดเห็นสู่สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถใช้ภาษาอังกฤษ
สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพในอนาคต และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น
(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 221) ซึ่งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ กลุ่มสาระการ
เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ประกอบไปด้วยสาระสำคัญ 4 ด้าน คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและ
วัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่ม สาระการเรียนรู้อื่น และภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชน
และโลก ซึ่งในแต่ละสาระก็จะประกอบไปด้วยทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้านคือ ทักษะการฟัง ทักษะ
การพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ซึ่งจากทักษะทั้ง 4 ด้าน เมื่อเปรียบเทียบกับพบว่า ทักษะ
การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญและจำเป็นในชีวิตประจำวัน และทักษะการอ่านถือว่าเป็นทักษะที่
สามารถคงอยู่กับผู้เรียนหรือศึกษาได้นานที่สุด อีกทั้งยังเป็นทักษะที่ผู้เรียนหรือผู้ศึกษาสามารถศึกษา

ค้นคว้าและพัฒนาความรู้ความสามารถเพิ่มขึ้นได้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษซึ่งต้องใช้การอ่านเป็นอันดับแรกในการรับสาร จึงถือได้ว่าทักษะการอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในด้านต่าง ๆ จะเห็นได้จากเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ คู่มือ โฆษณา ป้ายโฆษณา ฉลาก คำแนะนำการใช้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ทั้งหมดนี้ต้องใช้ความเข้าใจในการอ่าน และการอ่านถือเป็นวิธีการที่สะดวก ผู้อ่านสามารถอ่านได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ยังมีเวลาได้ตรงตรง ค้นคว้า ทบทวน และเลือกสิ่งที่อ่าน ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจึงเป็นการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ศาสตร์ต่างๆ ต้องอาศัยตำราวิชาการเป็นภาษาอังกฤษเป็นหลัก โดยเฉพาะในสังคมสารสนเทศซึ่งมีการสร้างองค์ความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่องและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทำให้นักเรียนต้องค้นคว้าหาความรู้และเรียนรู้อยู่เสมอ ผู้ที่มีทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสูงจะได้เปรียบในการแสวงหาความรู้อย่างละเอียดและลึกซึ้ง สามารถนำไปต่อยอดและหาความรู้ได้แม้จบการศึกษาไปแล้วนั่นเอง

อย่างไรก็ตามการจัดการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จากการวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาอังกฤษ ที่ดำเนินการโดยสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) ตั้งแต่ปีการศึกษา 2560-2564 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ได้คะแนนเฉลี่ยเป็น 20.31, 22.92, 21.77, 23.62 และ 20.95 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนนตามลำดับ ซึ่งเป็นคะแนนเฉลี่ยที่ต่ำกว่าระดับประเทศทุกปีการศึกษา แสดงให้เห็นถึงปัญหาของนักเรียนต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งจากการสัมภาษณ์นักเรียนแบบไม่มีโครงสร้างหลังการทดสอบรวมกับการวิเคราะห์ผลคะแนน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถอ่านบทความหรือเนื้อเรื่องแล้วเกิดความเข้าใจได้ หรือในกรณีที่อ่านบทความเรื่องเนื้อเรื่องที่มีความยาว นักเรียนไม่สามารถทำความเข้าใจ ตีความ สรุปความ วิเคราะห์ จับประเด็นสำคัญเพื่อหารายละเอียดและจุดประสงค์ของผู้เขียนที่ต้องการจะสื่อสาร และไม่สามารถตอบคำถามได้ทันเวลา ทำให้เสียคะแนนในส่วนนี้ไป แสดงให้เห็นถึงปัญหาการขาดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อันเนื่องมาจากสาเหตุและปัจจัยหลายประการจากการศึกษาบริบทโดยการสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล (ดำรงประชาสรรค์) ในบริบทของการผู้แทนการสอนของครูผู้สอนในฐานะหัวหน้าสายชั้น พบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนภาษาอังกฤษยังคงใช้การสอนแบบบรรยาย มุ่งเน้นการสอนนักเรียนตามตำรา เน้นกฎเกณฑ์ไวยากรณ์และความรู้ความจำเพียงอย่างเดียว มิได้มุ่งเน้นถึงขั้นตอนกระบวนการในการอ่านภาษาอังกฤษที่ได้มาซึ่งความเข้าใจจากการอ่าน อีกทั้งครูผู้สอนมิได้นำเทคนิคหรือกิจกรรมมาส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เท่าที่ควร ขาดสิ่งเร้าในกระบวนการจัดการเรียนรู้

นักเรียนมิได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เบื่อหน่าย ไม่เกิดแรงกระตุ้นหรือแรงจูงใจให้อยากที่จะเรียนรู้ ส่งผลต่อเจตคติเชิงลบต่อการเรียน วิชาภาษาอังกฤษนั่นเอง

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ โดยนำแนวคิดและกลไกของการออกแบบเกมมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการสอน ครูผู้สอนสามารถนำแนวทางเกมไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ การออกแบบกิจกรรมยังมีหลักการบางประการที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในปัจจุบัน เนื่องจากผู้เรียนมีการเรียนรู้ทุกรูปแบบ การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบันโดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อนำเสนอความสำคัญของแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ ได้รับการออกแบบมาเพื่อสร้างความสนใจ สร้างความสัมพันธ์ และกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ เกมมิฟิเคชันเป็นวิธีการสอนเกมที่เน้นการสร้างความสนุกสนาน และยังสามารถกระตุ้นแรงจูงใจและความสนใจของนักเรียนได้อีกด้วย เนื่องจากเทคนิคเกมมิฟิเคชันสนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในงานที่ได้รับมอบหมายหรือในกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ การได้รับความรู้และประสบการณ์ทั้งหมดที่จำเป็นต่อการเข้าใจภาษาและเพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามกฎกติกา เสมือนเป็นสิ่งช่วยสร้างแรงผลักดันในการแข่งขัน ซึ่งจากผลการศึกษาของวรพงษ์ แสงประเสริฐ (2562, น. 92) พบว่าการจัดกิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของผู้เรียนในห้องเรียน เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน และการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนมีโอกาสนักปฏิสัมพันธ์มากขึ้น นักเรียนเรียนรู้ข้อมูลภาษาผ่านกิจกรรมกลุ่มในรูปแบบของเกม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ตลอดกระบวนการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นเกม ไม่เบื่อ และร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของฮูเออร์ตัส (Maritza Sanabria Huertas, 2021, p. 107) ได้กล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่าจากการศึกษาการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยใช้เครื่องมือออนไลน์ ช่วยพัฒนาทักษะความเข้าใจในการอ่านของนักเรียน ซึ่งกลยุทธ์นี้กระตุ้นให้นักเรียนตระหนักถึงความล้มเหลวและความสำเร็จ เพิ่มความมั่นใจและส่งเสริมแรงจูงใจที่แท้จริงและการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน สิ่งนี้นำไปสู่การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมทำให้เกิดความผูกพันในระดับสูง โดยรวมแล้ว การเล่นเกมมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนและความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสอน

จากที่กล่าวมาข้างต้นถึงความสำคัญในการสอนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และปัญหาของนักเรียนที่ส่งผลต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ตลอดจนแนวคิดของการจัดการเรียนรู้และการแสวงหาแนวทางเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ในด้านความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้รวมถึงการสร้างการตระหนักถึงความสำคัญ

ของการอ่านภาษาอังกฤษ จากการศึกษาข้อมูลของเทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้นพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนที่นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ นอกจากจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในด้านการเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้แล้วนั้น ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจในการเรียนได้ดีอีกด้วย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเทคนิคเกมมิฟิเคชันและนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียน
2. ได้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน มาใช้ในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมีความสุข

ขอบเขตของงานวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล (ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ปีการศึกษา 2566 จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 146 คน

กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) อำเภอเมืองฯ จังหวัดสุโขทัย ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มอย่างง่าย (Cluster Simple Random Sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือบทความจากหนังสือ Mastery in Reading 3 โดยบริษัท อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ประกอบด้วย 6 หน่วย ดังนี้

Unit 1: Mountain mummies

Unit 2: Undersea explorer

Unit 3: Nelson Mandela

Unit 4: Bill Gates

Unit 5: Network games

Unit 6: Internet shopping

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ในรายวิชาภาษาอังกฤษ อ่าน-เขียน (อ33202) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เวลาในชั่วโมงเรียนปกติ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 ชั่วโมง ซึ่งใช้แผนการจัดการการเรียนรู้ทั้งหมด 6 แผน รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ขอบเขตด้านพื้นที่

โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) 400 ถนนจรดวิถีถ่อง ตำบลธานี อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดสุโขทัย 64000

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หมายถึง การใช้กระบวนการคิด เพื่อระบุค้นหาความหมาย ตีความ จับใจความสำคัญ หรือสรุปความจากเรื่องราวของบทความที่อ่าน โดยอาศัยความรู้เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ และความรู้พื้นฐานเดิมประกอบการทำความเข้าใจในการอ่าน ซึ่งประเมินความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยการทำแบบทดสอบวัด

ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก ก่อนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดย ใช้เทคนิคแนวคิดและรูปแบบของเกมมาประยุกต์เป็นกลวิธีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ สร้างความท้าทาย ความกระตือรือร้น มีการกำหนดภารกิจต่าง ๆ โดยการออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจ การแก้ปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการวางแผนการทำงาน ซึ่งเป็นการเรียนรู้รูปแบบเดียว และแบบกลุ่มซึ่งคละนักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อนเข้าด้วยกัน จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย เป้าหมาย (Goals) กฎกติกา (Rules) ภารกิจ (Quest) การแข่งขัน (Competition) เวลา (Time) คะแนน (Points) กระดานจัดอันดับ (Leaderboard) รางวัล (Reward) และผลสะท้อนกลับ (Feedback) และมีการบูรณาการเว็บไซต์ Quizalize มาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้

3. คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและ ความพึงพอใจในการเรียน โดยใช้วิธีการตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอนด้วยวิธีการหาค่า ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ตรวจสอบความสอดคล้องเนื้อหาและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เมื่อนำ ไปใช้แล้วทำให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนด ให้คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไปเป็น เกณฑ์ที่มีความเหมาะสมเป็นที่ยอมรับว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพที่สามารถนำไปใช้ได้

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ ลักษณะเป็นมาตราส่วน ประมาณค่าให้เลือกระดับ 5 ระดับตั้งแต่มากที่สุดถึงน้อยที่สุด โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

สมมุติฐานของการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการมุ่งศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล (ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

- 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
- 1.2 คุณภาพของผู้เรียน
2. การอ่านเพื่อความเข้าใจ
 - 2.1 ความหมายของการอ่าน
 - 2.2 ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ
 - 2.3 ระดับของความเข้าใจในการอ่าน
 - 2.4 องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน
 - 2.5 วิธีการอ่านเพื่อความเข้าใจ
 - 2.6 การวัดและประเมินผลความเข้าใจในการอ่าน
3. เกมมิฟิเคชัน
 - 3.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน
 - 3.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน
 - 3.3 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน
 - 3.4 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตาราง 1 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะฯ (A)
1. ปฏิบัติตาม คำแนะนำใน คู่มือการใช้งาน ต่าง ๆ คำ ชี้แจง คำอธิบาย และ คำบรรยายที่ฟัง และอ่าน	คำแนะนำ คำชี้แจง คำอธิบาย คำ บรรยาย เช่น ประกาศเตือนภัย ต่าง ๆ ยาและการใช้ ยา การใช้อุปกรณ์ และสิ่งของ การ สืบค้นข้อมูลทาง อินเทอร์เน็ต	คำศัพท์ สำนวน โครงสร้างภาษาที่ ใช้ในคู่มือ การใช้ งาน คำชี้แจง คำอธิบาย และ คำบรรยาย ช่วย ให้ปฏิบัติตาม	1. ปฏิบัติตาม คู่มือการใช้งาน คำชี้แจง คำอธิบายและ คำบรรยาย 2. อธิบาย / เล่า ขั้นตอนการ ปฏิบัติงาน	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน - มีจิต สาธารณะ
2. อ่านออก เสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บท ร้อยกรอง และ บทละครสั้น (skit) ถูกต้อง ตามหลักการ อ่าน	ข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และ บทละครสั้น การใช้พจนานุกรม หลักการอ่านออก เสียง	การอ่านออกเสียง ตามหลักการและ เทคนิคการอ่าน ออกเสียง อ่าน ข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และ บทละครสั้น	1. อ่านออก เสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณาบทร้อย กรอง 2. พุดบทละคร สั้นได้ถูกต้อง ตามหลักการ อ่าน ออกเสียง	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน - มีจิต สาธารณะ

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะฯ (A)
3. อธิบายและเขียนประโยค และข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน	ประโยคและข้อความ การตีความ/ถ่ายโอนข้อมูลให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง เช่น ภาพ แผนผัง กราฟ แผนภูมิ ตาราง อักษรย่อ จากกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ด้วยการพูดและการเขียนอธิบาย โดยใช้ Comparison of adjectives/ adverbs/ Contrast : but, although, however, in spite of.../ Logical connectives เช่น caused by/ followed by/ consist of. etc.	1. สื่อที่ไม่ใช่ความเรียง - กราฟ แผนภูมิตาราง - การ์ตูน - บทร้อยกรอง - ภาพ สัญลักษณ์ - etc 2. รูปแบบของสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงชนิดต่าง ๆ 3. ศัพท์ สำนวน ภาษา โครงสร้างประโยค 4. หลัก/วิธีการเขียนสรุปความ	1. เขียนอธิบายถ่ายโอนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงให้ เป็นประโยค และข้อความ 2. เขียนอธิบายถ่ายโอนประโยคและข้อความ เป็นสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - มีจิตสาธารณะ
4. จับใจความสำคัญวิเคราะห์ความสรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดี	เรื่องที่เป็นสารคดี และบันเทิงคดี การจับใจความสำคัญ การสรุปความ การวิเคราะห์ความ การตีความ การใช้ skimming/scanning/guessing/conte	เทคนิคการอ่าน คำศัพท์ สำนวน โครงสร้าง ประโยคที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็น การสรุปความ และการใช้เหตุผล	1. ฟังเรื่องที่เป็นบันเทิงคดีและสารคดีแล้วจับใจความหรือสรุปความได้ 2. อ่านเรื่องที่ เป็นบันเทิงคดีและสารคดีแล้ว	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - มีจิตสาธารณะ

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะฯ (A)
คดีและบันทึ	xt clue	การจับใจความ	เขียนสรุปความ	
คดี พร้อมทั้ง	ประโยคที่ใช้ในการ	สำคัญ วิเคราะห์	ตีความ	
ให้เหตุผลและ	แสดงความคิดเห็น	ความ สรุปความ	วิเคราะห์	
ยกตัวอย่าง	การให้เหตุผลและ	ตีความ และแสดง	แสดงความ	
ประกอบ	การยกตัวอย่าง เช่น	ความคิดเห็น	คิดเห็นพร้อม	
	I believe.../ I	เกี่ยวกับ	ยกตัวอย่าง	
	agree with...	เรื่องที่อ่าน	ประกอบ	
	but.../ Well, I			
	must say.../ What			
	do you think of			
	/about...?/I			
	think/don't			
	think...?/ What's			
	your opinion			
	about...?/ In my			
	opinion...			

ตาราง 2 มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดง
ความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะ ฯ (A)
1. สนทนาและ	ภาษาที่ใช้ในการ	การรู้คำศัพท์	1. สนทนาและ	- มีวินัย
เขียนโต้ตอบ	สื่อสารระหว่าง	สำนวนภาษาที่	เขียนโต้ตอบกับ	- ใฝ่เรียนรู้
ข้อมูลเกี่ยวกับ	บุคคล เช่น การ	ใช้ในการ	ผู้อื่นเกี่ยวกับเรื่อง	- มุ่งมั่นใน
ตนเองและเรื่อง	ท้าทาย กล่าวลา	ท้าทาย การ	ในชีวิตประจำวัน	การทำงาน

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะ ฯ (A)
ต่าง ๆ ใกล้เคียง	ขอบคุณ ขอโทษ	กล่าวลา	ได้	- มีจิต
ประสบการณ์	ชมเชย การพูด	ขอบคุณ ขอ	2. เขียนเกี่ยวกับ	สาธารณะ
สถานการณ์	แทรกอย่างสุภาพ	โทษ ชมเชย	ตนเองและบุคคล	
ข่าว เหตุการณ์	การชักชวน การ	การพูดแทรก	ใกล้เคียง	
ประเด็นที่อยู่ใน	แลกเปลี่ยนข้อมูล	อย่างสุภาพ การ	ประสบการณ์	
ความสนใจของ	เกี่ยวกับตนเอง	ชักชวน เขียน	เหตุการณ์และ	
สังคม และ	เรื่องใกล้เคียง	โต้ตอบข้อมูล	ประเด็นที่อยู่ใน	
สื่อสาร	สถานการณ์ต่าง ๆ	เกี่ยวกับตนเอง	ความสนใจ	
อย่างต่อเนื่อง	ในชีวิตประจำวัน	เรื่องต่าง ๆ ใกล้เคียง		
และเหมาะสม	การสนทนา/เขียน	ตัว		
	ข้อมูลเกี่ยวกับ	ประสบการณ์		
	ตนเองและบุคคล	สถานการณ์		
	ใกล้เคียง	ข้าง /เหตุการณ์		
	ประสบการณ์	และประเด็นที่		
	สถานการณ์ต่าง ๆ	อยู่ในความ		
	ข่าวเหตุการณ์	สนใจของสังคม		
	ประเด็นที่อยู่ใน			
	ความสนใจของ			
	สังคม			
2. เลือกและใช้	คำขอร้อง	ความหมายของ	1. การพูดขอร้อง	- มีวินัย
คำขอร้อง ให้	คำแนะนำ คำชี้แจง	คำศัพท์ สำนวน	พูดแนะนำและ	- ใฝ่เรียนรู้
คำแนะนำ	คำอธิบาย ที่มี	คำขอร้อง	ชี้แจงผู้อื่นใน	- มุ่งมั่นใน
คำชี้แจง	ขั้นตอนซับซ้อน	คำแนะนำ	สถานการณ์ต่าง ๆ	การทำงาน
คำอธิบาย		ชี้แจง การใช้คำ	2. พูดตาม	- มีจิต
อย่าง		กลุ่มคำ และ	สถานการณ์ที่จะใช้	สาธารณะ
คล้องแคล่ว		ประโยคที่	คำแนะนำ	
		เกี่ยวข้อง	คำขอร้อง คำชี้แจง	

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะ ฯ (A)
3.พูดและเขียน แสดงความ ต้องการ เสนอ ตอบรับและ ปฏิเสธการให้ ความช่วยเหลือ ในสถานการณ์ จำลองหรือ สถานการณ์จริง อย่างเหมาะสม	ภาษาที่ใช้ในการ แสดงความต้องการ เสนอและให้ความ ช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ ความช่วยเหลือใน สถานการณ์ต่าง ๆ	1. รู้และเข้าใจ ความหมายของ ประโยค โครงสร้าง พูด และเขียนแสดง ความต้องการได้ ถูกต้องและ เหมาะสมกับ สถานการณ์ นั้น ๆ	พูด/เขียนบอก ความต้องการ/ แสดงความรู้สึก พูด เสนอและตอบรับ/ ปฏิเสธ การให้ความ ช่วยเหลือใน สถานการณ์จำลอง หรือสถานการณ์ จริงอย่างเหมาะสม	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นใน การทำงาน - มีจิต สาธารณะ
4. พูดและเขียน เพื่อขอและให้ ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความ คิดเห็นเกี่ยวกับ เรื่อง/ประเด็น/ ข่าว/เหตุการณ์ ที่ฟังและอ่าน อย่างเหมาะสม	คำศัพท์ สำนวน ประโยคและ ข้อความที่ใช้ในการ ขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และ แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประเด็น/ ข่าว/เหตุการณ์ที่ฟัง และอ่าน	1. รู้และเข้าใจ คำศัพท์ สำนวน ภาษา ประโยค และโครงสร้างที่ ถูกต้อง ใช้ภาษา ได้ถูกต้องและ เหมาะสมตาม สถานการณ์ นั้น ๆ	1. พูดขอและให้ ข้อมูล 2. เขียนบรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบและ แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับข่าว เหตุการณ์	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นใน การทำงาน - มีจิต สาธารณะ
		2. ภาษาที่ใช้ใน การขอและให้ ข้อมูล บรรยาย		

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะ ฯ (A)
		อธิบาย เปรียบเทียบ แสดงความ คิดเห็น 3. วิธีการพูด และเขียนเพื่อ ขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ แสดงความ คิดเห็น		
5. พูดและเขียน บรรยาย ความรู้สึกและ แสดงความ คิดเห็นของ ตนเองเกี่ยวกับ เรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/ เหตุการณ์อย่าง มีเหตุผล	ภาษาที่ใช้ในการ แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น และ ให้เหตุผลประกอบ เช่น ชอบ ไม่ชอบ ดี ใจ เสียใจ มี ความสุข เศร้า หิว รสชาติ สวย น่า เกลียด เสียงดัง ดี ไม่ดี จากข่าว เหตุการณ์ สถานการณ์ ใน ชีวิตประจำวัน	โครงสร้างทาง ภาษา ช่วยให้ พูดและเขียน เกี่ยวกับการใช้ ภาษาในการ แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น และให้เหตุผล ตามสถานการณ์	1. พูดแสดง ความรู้สึกละ แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประกาศ ข่าว เหตุการณ์ 2. เขียนแสดง ความรู้สึกละ ความคิดเห็น เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประกาศ ข่าวเหตุการณ์	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นใน การทำงาน - มีจิต สาธารณะ

ตาราง 3 มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะฯ (A)
1. พูดและเขียน นำเสนอข้อมูล เกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ เรื่องและประเด็น ต่าง ๆ ตามความ สนใจของสังคม	การนำเสนอข้อมูล เกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว/ เหตุการณ์ เรื่องและ ประเด็นที่อยู่ในความ สนใจของสังคม เช่น การเดินทาง การ รับประทานอาหาร การเล่นกีฬา/ดนตรี การดูภาพยนตร์ การ ฟังเพลง การเลี้ยง สัตว์การอ่านหนังสือ การท่องเที่ยว การศึกษา สภาพ สังคม เศรษฐกิจ	หลักวิธีการพูด นำเสนอ หลัก วิธีการเขียน ย่อหน้า เรียงความ บันทึก ประจำวันและ รายงาน และ คำศัพท์สำนวน ที่เกี่ยวข้อง เขียน/พูด นำเสนอข้อมูล	พูดและเขียน นำเสนอ ข้อมูล เกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ เรื่องและ ประเด็นต่าง ๆ	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน - มีจิต สาธารณะ
2. พูดและเขียน สรุปใจความ สำคัญ/ แก่นสาระที่ได้ จากการวิเคราะห์ เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ ตามความสนใจ	การจับใจความ สำคัญ/แก่นสาระ การวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และ สถานการณ์ตาม ความสนใจ	โครงสร้าง ประโยค สำนวนภาษา และหลัก ไวยากรณ์ พูด และเขียน สรุป ใจความสำคัญ ได้ถูกต้องตาม สถานการณ์	1. พูดสรุป ใจความสำคัญ จากการ วิเคราะห์ข่าว / กิจกรรม / เหตุการณ์ / ฯลฯ 2. เขียนสรุป ใจความสำคัญ	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน - มีจิต สาธารณะ

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะฯ (A)
		หรือเหตุการณ์	จากการ วิเคราะห์ข่าว / กิจกรรม / เหตุการณ์ ฯลฯ	
3. พุดและเขียน แสดงความ คิดเห็นเกี่ยวกับ กิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคม และโลก พร้อมทั้งให้ เหตุผลและ ยกตัวอย่าง ประกอบ	การแสดงความคิดเห็น การให้เหตุผลประกอบ และยกตัวอย่าง เกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และ เหตุการณ์ในท้องถิ่น สังคม และโลก	พุดและเขียน แสดงความ คิดเห็นเกี่ยวกับ กิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคม และโลก	พุดและเขียน แสดงความ คิดเห็นเกี่ยวกับ กิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคม และโลก พร้อมทั้งให้ เหตุผล	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน - มีจิต สาธารณะ

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

ตาราง 4 มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ (P)	คุณลักษณะฯ (A)
1. เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และ กิริยาท่าทาง เหมาะสมกับระดับ ของบุคคล โอกาส และ สถานที่ ตาม มารยาทสังคม และวัฒนธรรม ของเจ้าของ ภาษา	การเลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยา ท่าทางในการสนทนา ระดับของภาษา มารยาทสังคมและ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การชมเชย การใช้สีหน้าท่าทาง ประกอบ การพูด ขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การ โบกมือ การแสดง ความรู้สึกชอบ/ไม่ ชอบ การกล่าวอวย พร การแสดงอาการ ตอบรับหรือปฏิเสธ	การใช้ภาษา น้ำเสียงและ กิริยาท่าทาง ที่เหมาะสมกับ บุคคล โอกาส และสถานที่ มารยาททาง สังคมและ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา	เลือกใช้ภาษาใน การสื่อสารตาม สถานการณ์ได้ ถูกต้อง เหมาะสมกับ ระดับบุคคล สถานที่และ โอกาส	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน - มีจิต สาธารณะ
๒. อธิบาย/ อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ	วิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มา ของขนบธรรมเนียม และประเพณีของ	การรู้ที่มาของ ขนบธรรมเนียม และประเพณี ของเจ้าของ	อธิบายเกี่ยวกับ วิถีชีวิตความคิด ความเชื่อและ ที่มาของชนบ	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะฯ (A)
และที่มาของ ขนบธรรมเนียม และประเพณี ของเจ้าของ ภาษา	เจ้าของภาษา	ภาษา ช่วยให้ อธิบาย/ อภิปรายวิถี ชีวิต ความคิด ของเจ้าของ ภาษา	ธรรมเนียม ประเพณีของ เจ้าของ ภาษา	- มีจิต สาธารณะ
3. เข้าร่วม แนะนำ และจัด กิจกรรมทาง ภาษาและ วัฒนธรรมอย่าง เหมาะสม	กิจกรรมทางภาษา และวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้อง เพลง การเล่านิทาน/ เรื่องจากภาพยนตร์ บทบาทสมมุติ ละคร ส้น วันขอบคุณพระ เจ้า วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์	ภาษาต่างประเทศ ศในการเข้าร่วม แนะนำและจัด กิจกรรมทาง ภาษาและ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา	เข้าร่วม ให้ คำแนะนำ และ จัดกิจกรรมวัน สำคัญต่าง ๆ ของเจ้าของ ภาษาอย่าง เหมาะสม	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน - มีจิต สาธารณะ

ตาราง 5 มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของ
เจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะฯ (A)
1. อธิบาย/ เปรียบเทียบความ แตกต่างระหว่าง โครงสร้าง	การอธิบาย/การ เปรียบเทียบความ แตกต่างระหว่าง โครงสร้างประโยค	ความแตกต่าง ของโครงสร้าง ประโยค ข้อความ	อธิบายและ เปรียบเทียบ ความแตกต่าง ของประโยค	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น			คุณลักษณะฯ (A)
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)		
ประโยค ข้อความ สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบท กลอนของภาษา ต่างประเทศ และภาษาไทย	ข้อความ สำนวน คำ พังเพย สุภาษิต และ บทกลอนของ ภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย	สำนวน คำ พังเพย สุภาษิตของ ภาษาต่างประเทศ ทศและ ภาษาไทย	ข้อความ สำนวน คำพังเพย สุภาษิตและบท กลอนของ ภาษาต่างประเทศ ทศและ ภาษาไทย	- มีจิต สาธารณะ	
2. วิเคราะห์/ อภิปราย ความ เหมือนและความ แตกต่างระหว่าง วิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา กับของไทยและ นำไปใช้อย่างมี เหตุผล	การวิเคราะห์/การ อภิปรายความ เหมือนและความ แตกต่างระหว่างวิถี ชีวิต ความเชื่อและ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษากับของ ไทย การนำ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษาไปใช้	วิเคราะห์ความ เหมือนและ ความแตกต่าง ระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อและ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา และของไทย	วิเคราะห์ อภิปรายความ เหมือนและ ความแตกต่าง ระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อและ วัฒนธรรมของ เจ้าของภาษา กับของไทย อย่างมีเหตุผล	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน - มีจิต สาธารณะ	

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ตาราง 6 มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัด (รายวิชาพื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะฯ (A)
1. ค้นคว้า/สืบค้น บันทึก สรุป และ แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่ม สาระการเรียนรู้ จากแหล่งเรียนรู้ ต่าง ๆ และนำเสนอ ด้วยการพูดและ การเขียน	การค้นคว้า/ การสืบค้น การบันทึก การสรุป การแสดง ความคิดเห็น และ นำเสนอข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่ม สาระการเรียนรู้ จากแหล่งเรียนรู้ ต่าง ๆ	คำศัพท์ สำนวน ภาษาต่างประเทศ ที่ ที่เกี่ยวข้องกับ กลุ่มสาระการ เรียนรู้ อื่น การค้นคว้า สืบค้น บันทึก สรุปและ แสดง ความคิดเห็น	นำเสนอข้อมูล/ ข้อเท็จจริงที่ เกี่ยวข้องกับ กลุ่มสาระการ เรียนรู้ อื่น จากการค้นคว้า สืบค้น บันทึก สรุป และแสดง ความคิดเห็น ด้วยการพูด/ การเขียน	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน - มีจิต สาธารณะ

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ตาราง 7 มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด (รายวิชา พื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
		ความรู้ (K)	ทักษะ (P)	คุณลักษณะ ^๑ (A)
1. ใช้ภาษา สื่อสารใน สถานการณ์จริง/ สถานการณ์ จำลองที่เกิดขึ้นใน ห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และ สังคม	การใช้ภาษาสื่อสาร ในสถานการณ์จริง/ สถานการณ์จำลอง เสมือนจริงที่เกิดขึ้นใน ห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม	คำศัพท์ สำนวนภาษา โครงสร้าง ประโยคใน การสื่อสาร ตาม สถานการณ์ จริง/ สถานการณ์ จำลองที่ เกิดขึ้นใน ห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และ สังคม	ใช้ภาษา สื่อสารในถา การณ์จริง/ สถานการณ์ จำลองที่ เกิดขึ้นใน ห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และ สังคม เช่น การแนะนำ สถานศึกษา บทธะครสั้น หรือพิธีการใน เทศกาลต่าง ๆ	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการ ทำงาน - มีจิต สาธารณะ

ตาราง 8 มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ
การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัด (รายวิชาพื้นฐาน)	สาระการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้แกนกลาง / ท้องถิ่น		
	แกนกลาง	ความรู้ (K)	ทักษะ(P)	คุณลักษณะฯ (A)
๑. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุป ความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ใน การศึกษาต่อและประกอบอาชีพ	การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ การค้นคว้าความรู้/ ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อ และแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ	คำศัพท์ สำนวน ภาษา โครงสร้าง ประโยคและวิธีการ ในการสืบค้นข้อมูล จากสื่อและแหล่ง เรียนรู้ในการศึกษา ต่อและประกอบอาชีพ	ใช้ภาษาต่างประเทศสืบค้น รวบรวม วิเคราะห์ สรุป ความรู้จากแหล่ง เรียนรู้ที่นำไปใช้ เพื่อการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - มีจิตสาธารณะ
๒. เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสาร ของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น/ประเทศชาติ เป็น ภาษา ต่างประเทศ	การใช้ภาษาอังกฤษในการเผยแพร่/ ประชาสัมพันธ์ข้อมูล ข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น/ ประเทศชาติ เช่น การทำหนังสือเล่มเล็ก แนะนำโรงเรียน ชุมชน ท้องถิ่น/ ประเทศชาติ การทำ แผ่นปลิว ป้ายคำขวัญ คำเชิญชวนแนะนำ โรงเรียน สถานที่ สำคัญในชุมชนและ ท้องถิ่น/ประเทศชาติ การนำเสนอข้อมูล ข่าวสารในโรงเรียน ชุมชน ท้องถิ่น/ ประเทศชาติเป็น ภาษาอังกฤษ	คำศัพท์ สำนวน ภาษา โครงสร้าง ประโยค ในการ เขียนเผยแพร่/ ประชาสัมพันธ์ ข่าวสารข้อมูลของ โรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น/ ประเทศชาติ	เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูล ข่าวสารของ โรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น/ ประเทศชาติ เป็นภาษา ต่างประเทศ	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - มีจิตสาธารณะ

2. คุณภาพของผู้เรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

- ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่าง ๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และบทละครสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่าน จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

- สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว ประสบการณ์ สถานการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เลือกและใช้คำขอร้อง คำชี้แจง คำอธิบาย และให้คำแนะนำ พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอ และให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง/ประเด็น/ข่าว/เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์อย่างมีเหตุผล

- พูดและเขียนนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง/ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่าง ๆ ตามความสนใจ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง กิจกรรม ข่าว เหตุการณ์ และสถานการณ์ตามความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ ทั้งในท้องถิ่น สังคม และโลก พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

- เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล เวลา โอกาสและสถานที่ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบาย/อภิปรายวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และที่มาของขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม แนะนำ และจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม

- อธิบาย/เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโครงสร้างประโยค ข้อความ สำนวน คำพังเพย สุภาษิต และบทกลอนของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย วิเคราะห์/อภิปรายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และนำไปใช้อย่างมีเหตุผล

- ค้นคว้า/สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

- ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม
- ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสาร ของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น/ประเทศชาติ เป็นภาษาต่างประเทศ
- มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600-3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน) ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อนสื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

จากการวิเคราะห์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่าผู้เรียนจำเป็นต้องสามารถอ่านจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการอ่านได้ ทักษะการอ่านจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สามารถพัฒนาต่อยอดไปยังทักษะอื่น ๆ ได้

การอ่านเพื่อความเข้าใจ

การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญต่อการศึกษาและพัฒนาชีวิต นอกจากจะสร้างความรู้แล้วยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย และเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การอ่านจึงเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาทุกระดับ และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการอ่านและการสอนทักษะการอ่านดังต่อไปนี้

1. ความหมายของการอ่าน

แฮมเมอร์ (Hammer, 2001, p. 199) กล่าวว่าความสามารถของผู้อ่านในการรับข้อมูล และในการเข้าใจเนื้อหาที่อ่านได้นั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบจากความรู้เดิมผสานกับความสามารถในการคิดร่วมกันเพื่อแปลข้อความที่อ่าน

โกวิทย์ โชติพิณิจ (2561, น. 23) กล่าวว่า การอ่านนั้นเป็นกระบวนการคิด การแปลถอดความจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เขียนต้องการแสดงออกถึงความรู้สึก ความคิด ผ่านรูปภาพ เครื่องหมาย ตัวหนังสือ เป็นต้น ร่วมกับความรู้ที่มีอยู่เดิมของผู้อ่าน จนสามารถเข้าใจในสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้อง

วรารคณา แสงธิป (2564, น. 65) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการของการสื่อความหมายระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน ผ่านข้อความต่าง ๆ โดยผู้อ่านต้องทำความเข้าใจในการตีความ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันกับผู้เขียน โดยในระหว่าง การอ่าน ผู้อ่านจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อ่านตั้งแต่ระดับตัวอักษรไปสู่ความเข้าใจของสิ่งที่อ่าน ทั้งนี้ไม่จำเป็นต้องเข้าใจทุกตัวอักษร เนื่องจากผู้อ่านจะต้องมีวิธีการอ่านและกลยุทธ์ในการอ่านที่จะสามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านทั้งหมดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ณัชชาภรณ์ สารโจน (2565, น. 13) กล่าวว่า การอ่านเป็นหนึ่งในรูปแบบการสื่อความหมาย การรับข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ความคิด ความรู้สึกของผู้เขียนหรือผู้ส่งสารถ่ายทอดผ่านตัวอักษร รูปภาพ สื่อ สิ่งพิมพ์ เอกสารในรูปแบบต่าง ๆ โดยผู้อ่านจะรับรู้ข้อมูลได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับทักษะการรับรู้ข่าวสารและประสบการณ์ของผู้รับสาร ที่ถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญ การมีทักษะการอ่านที่ดี จะช่วยให้รับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว แม่นยำ ช่วยในการคิดและตัดสินใจ ได้ดียิ่งขึ้น สรุปได้ว่า การอ่าน หมายถึงกระบวนการของการได้มาซึ่งข้อมูล ความรู้ ความคิด และอารมณ์ความรู้สึกของผู้เขียนหรือผู้ส่งสารที่แสดงออกมาทางตัวอักษร รูปภาพ สื่อสิ่งพิมพ์ เอกสารในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งผู้อ่านต้องอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมมาประกอบกับความสามารถในการคิด เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่อ่านอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

วิลเฮล์ม และ เจฟฟ์ (Wilhelm, & Jeff, 2012 อ้างถึงใน วรารคณา แสงธิป, 2565, น. 66) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจหมายถึงกระบวนการสร้างความหมายของผู้อ่านจากการอ่านอย่างกระตือรือร้น เป็นการอ่านที่ผู้อ่านไม่ได้มีฐานะเป็นฝ่ายรับความหมายในตัวเองหรือข้อความที่อ่าน หากแต่ผู้อ่านต้องเป็นผู้สร้างความหมายระหว่าง การอ่าน เรียกว่ากระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ส่งผ่านระหว่างกันระหว่างผู้อ่านและตัวบท โดยต้องอาศัยประสบการณ์ ความรู้เดิม อารมณ์ความรู้สึก ความต้องการหรือเป้าหมาย ณ ขณะทีอ่านนั้นเข้ามามีส่วนในกระบวนการสร้างความหมาย

สิปปนนท์ ละครขวา (2563, น. 22) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นกระบวนการที่จำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์เดิม ร่วมกับกระบวนการคิด การตีความ และการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในข้อความที่อ่าน ซึ่งถือเป็นกระบวนการที่ผ่านทางร่างกายและทางสติปัญญาเพื่อการแปลงความหมายตัวอักษรไปสู่ความเข้าใจของผู้อ่าน

บุญศรี สนิธิรักษ์ (2565, น. 11) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือการที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านและสามารถบอกวัตถุประสงค์ของผู้เขียน รายละเอียด วิเคราะห์ ตีความ พิจารณาข้อเท็จจริง และแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านได้ โดยอาศัยประสบการณ์และความรู้เดิมสู่ความสามารถอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ณัชชาภรณ์ สารโจน์ (2565, น. 14) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือกระบวนการที่ผู้อ่านทำความเข้าใจสู่การแปลความหมายในระดับตัวอักษร ระดับการตีความ และระดับการประยุกต์ โดยกระบวนการตีความนั้นต้องอาศัยความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อเรื่องและประสบการณ์เดิมที่มีอยู่แล้ว เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

สิตรา ศรีहरา (2560, น. 16) การอ่านเพื่อความเข้าใจคือการอ่านเพื่อเก็บข้อมูลจากเรื่องที่อ่านเป็นหลัก ผู้อ่านต้องสามารถตีความความ หรือสรุปความจากเรื่องที่อ่านได้ เมื่ออ่านแล้วก็ต้องสามารถแสดงความคิดเห็น ตั้งคำถามหรือตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ รวมไปถึงการคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ซึ่งต้องอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจในการอ่าน

สรุปได้ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ หมายถึง กระบวนการที่ผู้อ่านสร้างความความหมายจากการอ่านประกอบกับการอาศัยความรู้ผนวกกับมวลประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน เกิดความสามารถในการตีความ แปลความ จับประเด็นหลัก หรือเกิดความเข้าใจจากเรื่องที่อ่าน สรุปเป็นมุมมองที่แท้จริงเกี่ยวกับสิ่งที่อ่านที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดออกมา

3. ระดับของความเข้าใจในการอ่าน

ฟิน (Fin, 2003 อ้างถึงใน วรางคณา แสงธิป, 2564, น. 67) กล่าวถึง ระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนไว้ว่า เมื่อนักเรียนเกิด ความเข้าใจที่แท้จริงในบทเรียน นักเรียนจะแสดงพฤติกรรมว่านักเรียนมีความรู้ในเรื่องที่เรียน โดย กำหนดพฤติกรรมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจไว้ 4 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับตามตัวอักษร (Literal Comprehension) หมายถึง สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้จากข้อความที่ปรากฏในบทอ่าน

ระดับที่ 2 ระดับตีความ (Interpretative Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการอธิบาย พิจารณาสาเหตุ และสรุป รวมถึงการลงความเห็นจากสิ่งที่ไม่ได้ระบุไว้ในเรื่องที่อ่าน

ระดับที่ 3 ระดับประยุกต์ (Applied Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับความรู้ของตนเองหรือการเชื่อมโยงและนำความรู้จากสาขาวิชาต่าง ๆ ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ

ระดับที่ 4 ระดับประเมินค่า (Evaluation Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจและประเมินสิ่งที่อ่าน โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ของผู้อ่าน

เยาวรีย์ ประเสริฐศักดิ์ (2534 อ้างถึงใน สิตรา ศรีहरา, 2560, น. 19) ได้แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้ คือ

1. ความเข้าใจในระดับข้อเท็จจริงหรือความเข้าใจในระดับตัวอักษร (Factual Level) หมายถึง ความเข้าใจที่เกิดขึ้นกับผู้อ่านตามตัวอักษรที่ปรากฏในเนื้อหาข้อความนั้น ๆ เป็นความเข้าใจ หาที่ผู้เขียน เขียนเอาไว้แน่นอน

2. ความเข้าใจในระดับการตีความ (Interpretive level หรือ Reading Between The Lines) หมายถึง ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ของผู้่านที่สามารถตีความและสรุปสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้องตามที่ผู้เขียนต้องการสื่อให้รู้ทั้งที่ผู้เขียนมิได้ระบุไว้โดยตรงในเนื้อความความเข้าใจระดับนี้ซับซ้อนกว่าระดับแรกทีกล่าวเอาไว้

3. ความเข้าใจในระดับประเมินค่า (Evaluation level หรือ Reading Beyond The Lines) หมายถึงความเข้าใจที่เกิดจากความสามารถในการประเมินผลว่าข้อมูลหรือเนื้อหาสาระนั้นๆ ถูกต้องหรือไม่ อย่างไร หลังจากที่ได้อ่านเรื่องราวทั้งหมดแล้ว ทั้งนี้ผู้อ่านต้องใช้ประสบการณ์ และ ความรู้ที่ได้สะสมมาช่วยในการวิเคราะห์วิจารณ์และตัดสินสิ่งที่ได้อ่าน

ครัทwohl (Krathwohl, 2010 อ้างถึงใน ฌัชชาภรณ์ สารโจน, 2565, น. 15) ได้แบ่งการประเมินตามระดับความเข้าใจในการอ่านไว้ ค่อนข้างละเอียด โดยดัดแปลงมาจาก Bloom's Taxonomy มี 6 ขั้นตอนต่อไปนี้

1. ขั้นจดจำ (Remember) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถจดจำระลึกถึงข้อมูลได้
2. ขั้นเข้าใจ (Understand) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถแปล ตีความ และคาดเดาเรื่องที่อ่านได้
3. ขั้นประยุกต์ (Apply) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถนำเอาหลักการ หรือวิธีการที่ได้อ่านไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่น ๆ ได้
4. ขั้นวิเคราะห์ (Analyze) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถแยกแยะข้อมูลออกเป็นส่วน ๆ เพื่อระบุแรงจูงใจหรือสาเหตุ รวมทั้งสามารถหาเหตุผลมาสนับสนุนได้
5. ขั้นประเมิน (Evaluate) ในขั้นนี้ผู้อ่านสามารถตัดสินและประเมินค่าความถูกต้องโดยมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน
6. ขั้นสร้างสรรค์ (Create) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถรวบรวมความรู้เดิมร่วมกับความรู้ใหม่เพื่อ สร้างความแตกต่างจากรูปแบบเดิม

จากระดับความเข้าใจในการอ่านดังที่กล่าวมาข้างต้น สรุประดับของการอ่านได้ 3 ระดับ คือ ระดับที่ 1 ความเข้าใจตามตัวอักษรหรือแปลความหมาย ระดับที่ 2 ความเข้าใจขั้น ตีความหรือบอกรายละเอียดของเรื่อง และระดับที่ 3 ความเข้าใจขั้นประยุกต์ใช้ โดยจะเห็นได้ว่า ระดับความเข้าใจในการอ่านมีความสัมพันธ์กัน เป็นพื้นฐานสำหรับระดับความเข้าใจการพัฒนาต่อไปของความเข้าใจ

4. องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน

เพียร์สัน (Pearson 1978, pp. 8-10 อ้างถึงใน พรพรรณ พูลเขาล้าน, 2563, น. 10) ได้กล่าวถึงการอ่านเพื่อเข้าใจว่าเกี่ยวข้องกับภาษาแรงจูงใจ การเรียนรู้ การพัฒนาความคิดรวบยอด ที่มีอิทธิพลต่อการอ่านเพื่อเข้าใจมี 2 ประเภท คือ

1. องค์ประกอบภายในสมอง ได้แก่ ความสามารถทางภาษาศาสตร์ รวมทั้งองค์ประกอบด้านอารมณ์ ความสนใจ แรงจูงใจ และความสามารถในการอ่าน

2. องค์ประกอบภายนอกสมอง ซึ่งแบ่งเป็น

2.1 องค์ประกอบในหน้ากระดาษ นั่นคือ คุณลักษณะของเนื้อความรวมทั้งความยากง่ายของเนื้อหา และการจัดระบบในเนื้อหา

2.2 คุณภาพของสิ่งแวดล้อมของผู้อ่าน รวมถึงกิจกรรมที่ครูกระทำก่อนการอ่าน ระหว่างการอ่าน หรือหลังการอ่าน เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่อง

กฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์ (2556 อ้างถึงใน วรารังคณา แสงธิป, 2564, น. 69) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ ดังนี้

1. สามารถจดจำเรื่องราวส่วนใหญ่ที่อ่านมาแล้วได้ เมื่อถึงคราวจำเป็นที่ต้องการจะใช้ประโยชน์หรืออ้างอิงถึงก็ทำได้โดยไม่ยาก

2. สามารถจับใจความสำคัญได้ สามารถแยกแยะหรือระบุประเด็นหลักออกจากประเด็นย่อย ที่ไม่จำเป็นหรือสำคัญเกี่ยวข้องมากนักได้ สามารถประเมินได้ว่าอะไรบ้างที่ควรจะสนใจเป็นพิเศษหรือ ตัดทิ้งไปได้

3. สามารถตีความเรื่องราวหรือข้อคิดเห็นที่อ่านได้ว่า มีนัยสำคัญหรือลึกซึ้งมากน้อยเพียงใด

4. สามารถลงความคิดเห็นจากสิ่งที่อ่านมาแล้วได้อย่างถูกต้อง มีเหตุผลและน่าเชื่อถือ

5. สามารถใช้วิจารณ์ของตนพิจารณาไตร่ตรองข้อสรุป หรือการอ้างอิงต่าง ๆ ของผู้เขียนได้อย่างถูกต้องและเป็นระบบไม่สับสน

6. สามารถถ่ายโอนหรือประสมประสานความรู้ที่ได้รับจากการอ่านกับประสบการณ์อื่น ๆ ได้ อย่างเหมาะสมตามกาลและเทศะ

สิตรา ศรีเหรา (2560, น. 18) กล่าวว่าองค์ประกอบของ การอ่านที่จะทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจได้นั้นต้องอาศัยความรู้เดิมของผู้อ่าน ทั้งด้านคำศัพท์และ ด้านความหมาย และยังต้องมีจุดประสงค์ในการอ่านที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในการ อ่าน สามารถจับใจความสำคัญหรือแยกแยะประเด็นสำคัญต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถ แสดงความคิดเห็นจาก อ่านได้อีกด้วย โดยประสบการณ์เดิมของผู้อ่านนั้นจะช่วยให้ผู้อ่าน สามารถมองเห็นภาพในที่อ่าน ได้อย่างชัดเจนเป็นอย่างดี

สิปปนนท์ ละครขวา (2563, น. 16) กล่าวว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อความเข้าใจในการอ่านคือความรู้เดิมของผู้อ่าน ความสามารถทางภาษา ความรู้รอบตัวรวมถึงการอ่านจับใจความสำคัญ สามารถแยกประเด็นหลักและประเด็นรองออกจากกันได้ การใช้วิจารณ์ในการสรุปความคิดเห็น

การสรุปใจความต่าง ๆ รวมถึงการถ่ายโอนและการผสมผสานความรู้จากประสบการณ์และการอ่านทั้งหมดนี้ย่อมส่งผลต่อความเข้าใจในการอ่านของผู้อ่านทั้งสิ้น

จากองค์ประกอบของการอ่านเพื่อความเข้าใจที่กล่าวมานั้น สรุปได้ว่า องค์ประกอบของกระบวนการอ่านให้ผู้อ่านเข้าใจได้ต้องอาศัยความรู้เดิมของผู้อ่าน ไม่ว่าจะเป็นคำศัพท์หรือความหมายก็ต้องมีจุดมุ่งหมายในการอ่านที่ชัดเจน ช่วยให้ผู้อ่านสามารถจับใจความหลักหรือแยกแยะประเด็นหลักได้ดี นอกจากนี้ยังสามารถแสดงความคิดเห็นที่ได้อ่านได้ ประสบการณ์เดิมของผู้อ่านจะทำให้ผู้อ่านเห็นภาพในเรื่องได้ชัดเจน

5. วิธีการอ่านเพื่อความเข้าใจ

เพื่อให้การอ่านเพื่อความเข้าใจบรรลุวัตถุประสงค์ นักวิชาการจึงได้เสนอแนะวิธีการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2551 อ้างถึงใน วรางคณา แสงธิป, 2564, น. 70-71) ระบุการบรรลุวัตถุประสงค์การอ่านเพื่อความเข้าใจมีแนวทางดังต่อไปนี้

1. ตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านให้ชัดเจน เช่น อ่านเพื่อหาความรู้ อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน อ่านเพื่อบอกเจตนาของผู้เขียน เพราะจะเป็นแนวทางให้กำหนดการอ่านได้อย่างเหมาะสม และจับใจความหรือคำตอบได้รวดเร็วยิ่งขึ้น
2. สรุทวส่วนประกอบของหนังสืออย่างคร่าว ๆ เช่น ชื่อเรื่อง คำนำ สารบัญ คำชี้แจง การใช้หนังสือ ภาคผนวก ฯลฯ เพราะส่วนประกอบของหนังสือจะทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องหรือหนังสือที่อ่านได้กว้างขวางและรวดเร็ว
3. ทำความเข้าใจลักษณะของหนังสือว่า เป็นหนังสือประเภทใด เช่น สารคดี ตำรา บทความ ฯลฯ ซึ่งจะช่วยให้มีแนวทางในการอ่านเพื่อความเข้าใจสำคัญได้ง่ายขึ้น
4. ใช้ความสามารถทางภาษาด้วยการแปลความหมายของคำ ประโยค และข้อความต่าง ๆ อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
5. ใช้ประสบการณ์หรือภูมิหลังเกี่ยวกับเรื่องที่เคยอ่านมาประกอบ เพื่อจะทำให้เข้าใจและจับใจความที่อ่านได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

สรุปได้ว่าในการอ่านนั้น ในระดับแรกผู้อ่านต้องอาศัยความเข้าใจระดับตามตัวอักษรเพื่อเป็นพื้นฐานความเข้าใจในระดับอื่น ๆ เมื่อเกิดความเข้าใจแล้วผู้อ่านจะต้องรู้จักการอ่านขั้นตีความ จับใจความสำคัญเรียงลำดับเหตุการณ์สรุปความ วิเคราะห์วิจารณ์ ซึ่งเป็นระดับความเข้าใจที่สูงขึ้น

6. การวัดและประเมินผลความเข้าใจในการอ่าน

Aebersold, & Field (1977 อ้างถึงใน นริศรา พรหมริน, 2565, น. 27-28) กล่าถึงการแบ่งวิธีการวัดและการประเมินได้ 2 วิธี ดังต่อไปนี้ คือ

1. วิธีวัดและประเมินการอ่านแบบดั้งเดิม (Traditional method of testing reading) ได้แก่

1.1 ข้อคำถามแบบตัวเลือก (Multiple-choice question) ข้อคำถามประเภทนี้จะประกอบด้วยตัวเลือกที่ถูกต้องเพียงตัวเลือกเดียว ส่วนตัวเลือกที่เหลือจะเป็นตัวลวง (Distracters) การสร้างแบบวัดประเภทนี้ ผู้สร้างจำเป็นต้องใช้เวลา ความคิดและทักษะต่าง ๆ เพื่อให้การวัดและการประเมินผลมีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือ

1.2 การทดสอบคำศัพท์ (Vocabulary tests) เป็นการทดสอบที่เน้นความจำของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์มากกว่าความเข้าใจในการอ่านโดยรวมของผู้เรียน

1.3 คำถามประเภทโคลซ (Cloze) แบบทดสอบนี้ผู้เรียนอ่านบทอ่านแล้วเติมคำที่เหมาะสมที่ถูกลบออกจากบทอ่านให้ถูกต้อง

1.4 คำถามที่ตอบสั้นและคำถามปลายเปิด (Short answer and open-ended Questions) ผู้เรียนจะอ่านบทอ่าน หลังจากนั้นผู้เรียนอ่านคำถามที่เกี่ยวข้องกับบทอ่านแล้วจึงเขียนประโยค 2-3 ประโยค หรือผู้เรียนอาจเขียนสรุปความจากบทอ่าน

1.5 การเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Completion tasks) การทดสอบประเภทนี้ผู้เรียนต้องเติมประโยคที่ให้มาให้สมบูรณ์หลังจากที่ผู้เรียนอ่านบทอ่านแล้ว ผู้อ่านอาจใช้คำเดิมที่ปรากฏในบทอ่านมาเติมประโยคให้สมบูรณ์ หรือผู้เรียนต้องใช้การวิเคราะห์และการตีความบทอ่านก่อนการเติมประโยคให้สมบูรณ์

1.6 การวัดตามสภาพจริง (Authentic tasks) เป็นการวัดและการประเมินการอ่านของผู้เรียนทั้งกระบวนการอ่าน ได้แก่ ก่อนอ่าน ขณะอ่าน และหลังอ่าน เป็นการประเมินผู้เรียนขณะทำกิจกรรมมุ่งปฏิบัติงานที่เป็นจริง และประเมินด้านจิตพิสัยของผู้เรียนซึ่งได้แก่ แรงจูงใจ เจตคติ เป็นต้น

2. วิธีการวัดและประเมินการอ่านในรูปแบบอื่นๆ (Alternative methods of assessing reading) ซึ่งได้แก่

2.1 การเขียนบันทึก (Journal) การเขียนบันทึกเป็นการให้ผู้เรียนได้มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการตรวจสอบความเข้าใจ การทำความเข้าใจบทอ่านด้วยตนเองและการประยุกต์ความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม และเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพและความสามารถทางภาษาของผู้เรียน รูปแบบของบันทึกอาจเป็นทั้งรูปแบบที่ไม่เป็นทางการหรือเป็นทางการที่มีโครงสร้างประกอบในการเขียน

การเขียนบันทึกเป็นการวัดและการประเมินการอ่านที่มีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมกับกระบวนการเรียนการสอนหรือกับผู้เรียนได้

2.2 แฟ้มสะสมงาน (Portfolios) ถือเป็นแหล่งผลงานของผู้เรียน ซึ่งได้แก่แบบฝึกหัด รายงาน ข้อสอบ การเขียนบันทึก และผลงานเขียนอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กับการอ่านเพื่อแสดงถึงความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียน

2.3 การบ้าน (Homework) สามารถวัดและประเมินบทอ่านของผู้เรียนได้เช่นเดียวกันครูผู้สอน สามารถตรวจสอบความเข้าใจในบทอ่านและกระบวนการอ่านของผู้เรียนได้จากงานที่สัมพันธ์กับบทอ่านที่มอบหมายให้ผู้เรียน

2.4 การสังเกตของครูผู้สอน (Teacher assessment through observation) เป็นการประเมินความเข้าใจในการอ่านและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนจากการสังเกตตามสภาพความเป็นจริงในขณะเรียน และมีการบันทึกไว้โดยครูผู้สอน อาจมีการสร้างเกณฑ์การสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนน

2.5 การประเมินตนเอง (Self-assessment) การประเมินตนเองเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถตั้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในการอ่านได้ด้วยตนเอง และสามารถประเมินความสามารถในการอ่านของตนได้เช่นกัน รูปแบบในการประเมินอาจเป็นแบบทดสอบให้เลือกตอบหรือเป็นมาตราส่วน เป็นต้น

2.6 การประเมินจากเพื่อนผู้เรียน (Peer assessment) เป็นการประเมินการอ่านจากเพื่อนผู้เรียนด้วยกันในขณะเรียน ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจหลักการและเกณฑ์ในการประเมินการอ่านของเพื่อนผู้เรียน แบบการประเมินอาจอยู่ในรูปของแบบสอบถามที่เป็นตาราง

สมิตรา อังควินกุล (2535, น. 215-220 อ้างถึงใน พรพรรณ พูลเขาล้าน, 2563, น. 15) ได้เสนอรูปแบบการวัดและประเมินอ่าน ดังนี้ การทดสอบส่วนประกอบย่อย ๆ ของการอ่านเป็นการทดสอบทางภาษา ได้แก่ คำศัพท์พื้นฐานที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนการอ่านในระดับเริ่มต้นหรือผู้ที่สามารถในการอ่านจำกัดการทดสอบในลักษณะนี้ ได้แก่ ครูอ่านออกเสียงคำศัพท์ และให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ให้ตรงกับเสียงที่ครูอ่านหรือใช้เทคนิค " Same-Different ให้เลือกหรือการให้คำหลัก (Key Words) แล้วนักเรียนเลือกคำ ที่ต่างออกไปจากคำหลัก ซึ่งมีจำนวนข้อและใช้เวลารวดเร็วและการประเมินผล

1. การทดสอบความเข้าใจในระดับประโยค ความเข้าใจในการอ่านในระดับข้อความจะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้อ่านมีความเข้าใจในระดับประโยคได้แล้ว สำหรับลักษณะการทดสอบความเข้าใจในระดับประโยค สามารถทำได้ดังต่อไปนี้

1.1 การเลือกรูปภาพให้ตรงกับประโยคที่กำหนดให้

1.2 การตอบคำถามโดยใช้รูปภาพประกอบ

1.3 การใช้ วลีและประโยคเป็นตัวแนะ (Phrase and Sentence Cues) ลักษณะของข้อสอบประเภทนี้ได้แก่ การสรุปย่อประโยคหรือวลีที่กำหนดให้

2. การทดสอบความเข้าใจ การเลือกบทอ่านที่จะได้พบเห็น มีโอกาสใช้ได้จริง ได้แก่ การประกาศโฆษณาต่าง ๆ เช่น ประกาศรับสมัครงานจดหมายธุรกิจ อนุญาตขับขีรถ ป้ายประกาศประเภทของคำถามที่สำคัญ ได้แก่

2.1 คำถามแบบให้สรุปย่อเรื่อง (Paraphrase)

2.2 คำถามแบบให้สังเคราะห์สิ่งที่ได้จากการอ่าน (Synthesis) โดยผู้อ่านจะต้องประมวลข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากเรื่องเข้าด้วยกัน เพื่อตอบคำถาม

2.3 คำถามให้สรุปอ้างอิงจากสิ่งที่อ่าน (Inference)

3. แบบทดสอบชนิดโคลซแบบมีตัวเลือก (Multiple Choice Cloze) แบบทดสอบโคลซชนิด Standard Cloze ไม่เหมาะที่จะใช้วัดความเข้าใจในการอ่าน เพราะแบบทดสอบชนิดนี้จะเน้นไปทาง Productive Skill เสียมากกว่าจึงมีการดัดแปลงเป็นแบบมีตัวเลือกเหมาะสมกับทักษะอ่านซึ่งเป็น Receptive Skill แต่ยังมีแบบทดสอบโคลซอีกแบบหนึ่ง ที่มีลักษณะตรงกันข้าม เรียกว่า Editing Test กล่าวคือ จะกำหนดข้อความมาให้ให้นักเรียนอ่านแล้วเลือกคำเกินมาที่ไม่เกี่ยวข้องกับความหมายในประโยคออกจากบทอ่าน เหมาะสำหรับวัดความสามารถในการอ่านเร็ว

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2531, น. 59-61 อ้างถึงใน บุญชูธรรม์ สนธิรักษ์, 2565, น. 14-15) ได้กล่าวว่าทักษะการอ่านเป็นทักษะที่เสริม และพัฒนาการสอนทักษะอื่น ๆ คือ ฟัง พูด และเขียน ฉะนั้น การประเมินผลอาจทำได้โดยการให้ผู้เรียนอ่านแล้วแสดงความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน โดยแสดงออกมาโดยใช้ทักษะการฟัง พูด หรือ เขียน ได้ดังตัวอย่างต่อไปนี้ คือ

1. ให้หาความหมายของคำศัพท์
2. ให้บอกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างประโยค (Discourse Features)
3. ให้หาความหมายจากประโยคที่กำหนดให้
4. ให้ตอบคำถามจากคำถามที่มีคำตอบเป็นตัวเลือก (Multiple Choices)
5. ให้เรียงลำดับจากสิ่งที่อ่านให้ถูกต้อง
6. ให้เติมคำลงในช่องว่าง (Cloze Test)
7. ให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านอย่างง่าย ๆ
8. ให้ตั้งชื่อเรื่อง

ณัชชาภรณ์ สาโรจน์ (2565, น. 22-23) กล่าวว่า การทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อ ความเข้าใจ เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษด้านครู จะต้อง มี เกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน คลอบคลุมวัตถุประสงค์ และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการ กำหนดทิศทางการประเมินผล โดยครูสามารถวัดความเข้าใจของนักเรียนโดยการให้ทำ

การทดสอบ ความรู้ของนักเรียนด้วยข้อสอบที่มีมาตรฐาน เพื่อนำไปสู่การวัดและการประเมินที่เที่ยงตรง น่าเชื่อถือ และสามารถนำผลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องในความสามารถในการอ่านของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่าการประเมินความเข้าใจในการอ่านจะทดสอบความเข้าใจเกี่ยวกับข้อความที่อ่านตั้งแต่ส่วนย่อยไปจนถึงทั้งหมด มีเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน การวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้จะมุ่งเน้นไปที่การอ่านเพื่อความเข้าใจจากเนื้อเรื่อง หรือบทความ ประเภทของคำถามเพื่อวัดผลประเมินผลการอ่านเพื่อความเข้าใจ ประกอบด้วย คำถามแบบให้สรุปย่อเรื่อง (Paraphrase) คำถามแบบให้สังเคราะห์สิ่งที่ได้จากการอ่าน (Synthesis) และคำถามให้สรุปอ้างอิงจากสิ่งที่อ่าน (Inference)

เกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน Gamification คือการใช้วิธีการที่คล้ายคลึงกับเกมโดยไม่ได้เล่นเกมจริงให้กลายเป็นสิ่งที่สร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ใช้หลักการของเกมเป็นกลไกง่าย ๆ สิ่งนี้จะส่งเสริมพฤติกรรมของนักเรียนมีการตรวจสอบ ปรับปรุง และเป็นรากฐานของปัญหา เป็นการนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่นเกม เช่น แต้มสะสม (Points) ระดับชั้น (Levels) การได้รับรางวัล (Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) หรือจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม (Competition) เป็นต้น ประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกม ด้วยการเลียนแบบสภาพแวดล้อมให้คล้ายกับเกม ซึ่งเกมมิฟิเคชัน Gamification เป็นคำที่ปรากฏครั้งแรกในบริบททางธุรกิจ ปัจจุบันได้ถูกนำมาใช้ในด้านการศึกษา เกมดังกล่าวมีความคล้ายคลึงและเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในช่วงมัธยม

1. ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เซเลอร์ และคณะ (Sailer, Hense, Mandl, and Klevers, 2013, pp. 29-30) กล่าวว่าคำว่าเกมมักจะเข้าใจกันโดยนัยถึงส่วนประกอบของสถานการณ์ต่อไปนี้ 1) เป้าหมายซึ่งต้องทำให้สำเร็จ 2) กฎการจำกัดซึ่งกำหนดวิธีการบรรลุเป้าหมาย 3) การให้ผลตอบแทนกลับที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความคืบหน้าสู่เป้าหมาย และ 4) คือการมีส่วนร่วมที่เป็นไปด้วยความสมัครใจ คำว่าองค์ประกอบช่วยแยกแยะแนวคิดของเกมจากเกมในรูปแบบที่มีความจริงจัง ซึ่งอธิบายถึงเกมเต็มรูปแบบเพื่อจุดประสงค์ที่ไม่ใช่ความบันเทิง ในทางกลับกันเกมมิฟิเคชัน หมายถึงการใช้องค์ประกอบเฉพาะของเกมอย่างชัดเจนในบริบทที่ไม่ใช่เกม กล่าวคือเป็นการออกแบบเกมโดยใช้หลักการ องค์ประกอบ แทนการเล่นเกมนในทางเทคโนโลยี

ฟลอเรส (Jorge Francisco Figueroa Flores, 2015 อ้างถึงใน Werbach, & Hunter, 2012, p. 38) กล่าวว่าการใช้องค์ประกอบของเกมและเทคนิคการออกแบบของเกมในบริบทที่ไม่ใช่เกมมีพื้นฐานมาจากความสำเร็จของอุตสาหกรรมเกม โซเชียลมีเดีย และการวิจัยหลายทศวรรษในด้านจิตวิทยามนุษย์ โดยพื้นฐานแล้ว งาน การมอบหมาย กระบวนการ หรือบริบททางทฤษฎีใด ๆ ก็สามารถทำให้เป็นเกมได้ วัตถุประสงค์หลักเน้นที่การมีส่วนร่วมของบุคคล กระตุ้นบุคคลด้วยการผสมผสานองค์ประกอบและเทคนิคของเกม ซึ่งจะช่วยให้รู้สึกถึงการส่งเสริมพลังใจและมีส่วนร่วมในวิธีการทำงานผ่านกระบวนการและบรรลุภารกิจได้อย่างสำเร็จ

ฮูเออร์ตัส (Maritza Sanabria Huertas, 2021, p. 31) กล่าวว่าเกมมิฟิเคชันเป็นการเล่นเกมซึ่งใช้เป็นกลยุทธ์ในห้องเรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งดึงดูดนักเรียนให้เปิดรับความเป็นไปได้ของสิ่งใหม่ ๆ ในการเรียนรู้ โดยใช้เครื่องมือที่กระตุ้นและสนับสนุนพวกเขาในการพัฒนาชั้นเรียน ในขณะเดียวกันกลยุทธ์นี้ก็เช่นกันกลายเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการสร้างความรู้ร่วมกับนักเรียน การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมนั้นเชื่อมโยงทั้งภายในและภายนอกกับแรงจูงใจ โดยคำนึงว่านักเรียนอาจสังเกตกระบวนการของตนเองโดยไม่มีปัญหา มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และแม้แต่เสริมทักษะด้านอารมณ์ เช่นการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับพวกเขา นอกจากนี้ แรงจูงใจยังเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่ส่งผลในเชิงบวกต่อการมีส่วนร่วมและการบรรลุเป้าหมาย

จุฑามาศ มีสุข (2558) สรุปความสำคัญของเกมมิฟิเคชันว่า เป็นการนำรูปแบบไปใช้มีการใช้เกมในกิจกรรมจริง กระตุ้นและสนับสนุนพฤติกรรมที่ทำให้งานสำเร็จลุล่วงประสบความสำเร็จและมีประสิทธิผล

อรรษาวิ เจ๊ะสะแม และคณะ (2560, น. 17) กล่าวว่าความหมายของเกมมิฟิเคชันว่าเป็นแนวคิดในการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมเข้ามา ไม่ว่าจะเป็นคะแนน ระดับเกม การรวบรวมประสบการณ์ ผ่านภารกิจและเงื่อนไขต่าง ๆ รับรางวัล ปรับปรุงสถิติและ นำไปใช้กับสิ่งต่าง ๆ นอกเกม ซึ่งรวมถึงกลยุทธ์การตลาดและดิจิทัล การใช้แนวคิดของเกม และการออกแบบเกมเพื่อกระตุ้นและดึงดูดให้นักเรียนเรียนรู้เพื่อบรรลุเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ในเวลาเดียวกัน

วรารคนาง แสงทิพย์ (2564, น. 28) กล่าวว่าเกมมิฟิเคชัน gamification คือการนำแนวคิดมีการนำรูปแบบ กลไก ของเกมมาใช้ ทำให้เกิดผล กลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมที่คาดหวังและช่วยสร้างความสนใจ สร้างความสนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้ และทักษะการแก้ปัญหา

ณัชชาภรณ์ สาโรจน์ (2565, น. 8) กล่าวว่าของของเกมมิฟิเคชัน ว่า เป็นกระบวนการโดยใช้หลักการและรูปแบบเกมมาใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงและนำไปใช้กับกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังตั้งใจปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตามที่ตั้งใจไว้

สรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การประยุกต์ใช้หลักการและรูปแบบของเกม มาใช้จัด
บริบทในการเรียนรู้ในสภาพจริง ผ่านการทำกิจกรรมที่สนุกสนาน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มี
ความท้าทาย ได้รับความสนใจ ตลอดจนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ตามวัตถุประสงค์

2. หลักการของเกมมิฟิเคชัน

แคป และคณะ (K. M. Kapp et al., 2014 อ้างถึงใน วราภรณ์ แสงธิป, 2564, น. 28-29) ได้แบ่งประเภทของเกมมิฟิเคชันไว้ 2 ประเภท คือ เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง และ
เกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา ดังนี้

1. เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง (Structural Gamification) คือการใช้องค์ประกอบต่างๆ
ของเกม รวมถึงคะแนน เหรียญตรา ความสำเร็จ และระดับ กระตุ้นนักเรียนผ่านเนื้อหาที่ไม่ได้
ดัดแปลงหรือดัดแปลงให้สมบูรณ์ เนื้อหานี้ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของเกม แต่เป็นเพียงโครงสร้างเหมือน
เกม เป้าหมายหลักคือการสนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้โดยรับรางวัลสำเร็จ
เช่น เมื่อพวกเขาดูวิดีโอหรือทำงานเสร็จ จะได้รับคะแนนสำหรับการดูวิดีโอที่สามารถดูได้หรืองานที่
ได้รับมอบหมาย ซึ่งไม่ใช้องค์ประกอบหลักของการสร้างเกมเชิงโครงสร้าง มีเพียงการรับคะแนนสะสม
เท่านั้น เป็นหลักการของเกมมิฟิเคชัน

2. เกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา (Content Gamification) คือใช้องค์ประกอบของเกมและ
การคิดแบบเกมเพื่อปรับเปลี่ยนเนื้อหาเพื่อให้เหมือนเกมมากขึ้น หรือเพิ่มองค์ประกอบที่ทำให้เนื้อหา
ใกล้เคียงกับเกมมากกว่าตัวเกมเพียงแต่เพิ่มกิจกรรมที่ใช้ในเกมให้กับเนื้อหาการสอน เช่น การสร้าง
ความท้าทายในการนำเข้าสู่บทเรียน ระบุวัตถุประสงค์ การเพิ่มเรื่องราวในหัวข้อจริง เกมมิฟิเคชัน
ส่งผลดีต่อผลการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในห้องเรียน เสริมสร้าง
จินตนาการ และช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจในระดับที่สูงขึ้น รวม
การเชื่อมโยงในการเรียนรู้ของคุณคิม และคณะ (Kim et al, 2018 อ้างถึงใน Maritza Sanabria
Huertas, 2021, p. 32) กล่าวว่าเกมเป็นชุดของกิจกรรมและกระบวนการในการแก้ปัญหาโดยใช้หรือ
ปรับใช้ลักษณะขององค์ประกอบเกม เช่น เหรียญตรา และคะแนน อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบ
เหล่านั้นไม่ถือเป็นเพียงแค่มิฟิเคชันเท่านั้น เนื่องจากควรอิงตามลักษณะขององค์ประกอบเกม
การทำให้กระบวนการเรียนรู้เป็นเกมต้องอาศัยการแทรกหลักการ กลไก และคุณลักษณะทางอารมณ์
บางอย่างของเกมลงในแนวทางปฏิบัติในการเรียนการสอน

ณัชชาภรณ์ สารโจน์ (2565, น. 9) กล่าวว่าเกมมิฟิเคชัน เป็นเทคนิคในการจูงใจ
นักเรียนโดยการแบ่งองค์ประกอบและเรื่องราวของเกมออกเป็นเนื้อหาการสอน การเล่นเกมแบบมี
โครงสร้างมีผลในการช่วยให้นักเรียนเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ การสะสมคะแนนคือแรงจูงใจ องค์ประกอบอื่น ๆ
ของเกม การเล่นเกมตามเนื้อหาช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมและเรียนรู้มากที่สุดเพราะจะทำให้นักเรียน
เห็นคุณค่าในสิ่งที่เรียนรู้

กล่าวโดยสรุปคือ เกมมิฟิเคชันเป็นหลักการที่ใช้เป็นเทคนิคในการสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการทำกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม การทำงานเป็นทีม การแข่งขัน การเลื่อนขั้น การได้รับคะแนนหรือรางวัล และการได้รับการยอมรับ และเห็นคุณค่าของการเรียนรู้

3. องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน

ดิกเกเลน (Van Diggelen, 2011 อ้างถึงใน สุขัญญา เอื้องกลาง, 2560, น. 71) กล่าวว่า องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมีดังนี้

1. เหรียญตรายศ (Badges) เหรียญตราจะได้รับเมื่อผู้ใช้งานภารกิจหรือเงื่อนไขตามที่ระบบกำหนด แสดงว่า ผู้ที่ได้รับผ่านกิจกรรมนั้น ๆ
2. การชักชวนทางสังคม (Social Triggers) เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมด้วยการบอกปากต่อปากของผู้ใช้
3. ทำเนียบผู้ชนะ (Leader Boards) ตารางคะแนนของผู้ที่มีคะแนนสูงสุดในระบบ เพื่อให้ผู้ใช้ระบบมีแรงจูงใจและแรงกระตุ้นที่ต้องการเป็นผู้นำในระบบ
4. การมีส่วนร่วม (Social Integration) การทำกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่มหรือร่วมกันทำภารกิจต่าง ๆ ที่มีอยู่ในระบบให้สำเร็จ
5. เงินเสมือนจริง (Virtual Currency) เป็นการใช้จ่ายเงินภายในระบบเป็นเงินเสมือน ใช้ในการซื้ออุปกรณ์ สิ่งของต่าง ๆ ภายในระบบ
6. การแข่งขัน (Challenges) การแข่งขันระหว่างบุคคลหรือกลุ่ม
7. ของรางวัล (Virtual Gifts) ของขวัญเสมือนจริง การให้ของขวัญเสมือนจริงภายในระบบเป็นสิ่งจูงใจให้กับผู้ใช้
8. การรายงานความก้าวหน้าของความสำเร็จ (Organization Goals) รายงานความคืบหน้าของคนในการเข้าถึงระบบ เช่น ระบุภารกิจที่ทำสำเร็จ ระบุเวลาที่ใช้ในระบบ เป็นต้น
9. เพื่อน (Friends) การเพิ่มสมาชิก สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือสนทนาในระบบเป็นส่วนตัวเช่นเดียวกับสาธารณะ

แคป (Karl M Kapp, 2012 อ้างถึงใน สิริภัทร ชื่นคำ, 2565, น. 68) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน คือการใช้กลไกของเกมเพื่อทำให้การเรียนรู้สนุกยิ่งขึ้น สร้างแรงจูงใจและความตื่นตัวในการเรียนรู้เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการง่าย ๆ ในการทำความเข้าใจสิ่งที่ซับซ้อน ใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริงจัดกิจกรรมในรูปแบบเกมโดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) ในทุกเกมมีเป้าหมายของเกม ความสามารถมุ่งมั่นที่จะเอาชนะสามารถไขปริศนาหรือผ่านเกณฑ์ที่กำหนดโดยนักออกแบบเกม สิ่งนี้สร้างความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่น

ก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายก็จะจบเกม บางครั้งอาจจำเป็นต้องรวมเป้าหมายเล็ก ๆ ที่อาจนำไปสู่เป้าหมายที่ใหญ่กว่า เพื่อให้เล่นได้ต่อเนื่องโดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

2. กฎ กติกา (Rules) เกมจะต้องบอกเกี่ยวกับกฎ ข้อบังคับ วิธีการเล่น วิธีรับคะแนน หรือเงื่อนไขที่ผู้เล่นควรปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมต้องชัดเจนเกี่ยวกับกฎที่ให้กรอบสำหรับผู้เล่นที่จะปฏิบัติตาม

3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในเกมความขัดแย้ง ชัยชนะทำได้โดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเพิ่มคะแนนของตัวเองเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ การทำงานร่วมกันคือการทำงานร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

4. เวลา (Time) เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เกิดการกระทำหรือการกระทำ นี่เป็นตัวจับเวลาที่สามารถสร้างความเครียดและกดดันให้กับผู้เล่นได้ ให้ผู้เล่นรู้จักการทำงานให้สัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นนักเรียนต้องรู้จักบริหารเวลาซึ่งเป็นกุญแจสู่ความสำเร็จ

5. รางวัลเป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อบรรลุเป้าหมายนั้นคือควมมีป้ายบอกคะแนน (Leaderboard) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นต่อสู้เพื่อคะแนน

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) สิ่งที่สร้างความคิดในการพิจารณาถึงการกระทำที่ถูกต้องหรือการกระทำที่ไม่ถูกต้องจะนำกิจกรรมไปในทางที่ถูกต้อง

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ท้าทายอย่างต่อเนื่อง ที่ผู้เล่นจะก้าวหน้าไประดับที่สูงขึ้นเพื่อสร้างเป้าหมายใหม่ (Goals) ผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้ความกดดันที่มากขึ้น ใช้ประสบการณ์และทักษะในระดับก่อนหน้าจนจบเกม บางครั้งระดับไม่ได้เริ่มต้นจากระดับ 1 เสมอไป อาจมีระดับง่ายปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่น หรือบางครั้งระดับอาจจะอยู่ในธรรมชาติของผู้เล่นเอง สะสมค่าประสบการณ์ให้มากขึ้นโดยใช้มัน เมื่อสะสมค่าประสบการณ์ได้จนถึงระดับหนึ่ง ก็จะได้รับการเล่นขึ้นเป็นระดับค่าประสบการณ์ที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งเกม

ธนรัชต์ ไชยรัชต์ (2563, น. 25-27) กล่าวว่าองค์ประกอบของเกมมีฟิเคชันมีดังนี้

1. ลำดับขั้น (Levels) เป็นการระบุระดับของประสบการณ์ในการเรียนรู้ของบุคคล โดยแสดงให้เห็นถึงประสบการณ์ ความสามารถที่ผู้เล่นมีต่อกิจกรรมนั้น เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการกำหนดระดับของผู้เล่น โดยใช้ประสบการณ์เดิมหรือความสามารถของผู้เล่นมาเป็นตัวกำหนดระดับของผู้เล่น โดยการกำหนดคะแนนหรือค่าประสบการณ์ที่จะได้รับต่อสถานการณ์ต่าง ๆ นั้น ควรแตกต่างกันเพื่อสร้างการรับรู้ถึงประสบการณ์ในความสำเร็จของผู้เล่น เมื่ออยู่ในระดับที่สูงขึ้น ความยากของงานจะเพิ่มขึ้นตามความสามารถของผู้เล่นด้วยเช่นเดียวกัน

2. คะแนน (Points) ระบบคะแนนเป็นระบบที่ถูกออกแบบมาเพื่อใช้บ่งบอกถึงความยาก-ง่ายของกิจกรรม เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดกิจกรรม นอกจากจะเป็นตัวบ่งบอกระดับความยาก ง่ายของกิจกรรมและยังเป็นองค์ประกอบที่สร้างความท้าทายในการทำกิจกรรมให้แก่ผู้เล่นอีกด้วย ในกรณีที่กิจกรรมมีความยากสูงและมีผลตอบแทนในรูปแบบคะแนนที่สูงเช่นเดียวกัน จะช่วยให้นักเรียนท้าทายความยากเหล่านั้น และประเมินความสามารถของตนเองในการร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นการส่งเสริมการรับรู้ความสามารถของตนเอง โดยระบบคะแนนถูกใช้เพื่อเป็นแรงจูงใจในการร่วมกิจกรรมหรือเกม โดยให้คะแนนเป็นผลตอบแทนจากการเข้าร่วม โดยที่คะแนนเหล่านี้จะมีผลต่อกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกัน

3. ระบบรางวัล (Reward System) เป็นระบบที่ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและความสำเร็จในการทำกิจกรรมมากขึ้น เช่น การได้รับรางวัลพิเศษที่เชื่อมโยงกับความสำเร็จหลังทำกิจกรรมและของรางวัลนั้นจะช่วยกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมต่อไปได้ ทั้งนี้ระบบรางวัลสามารถให้รางวัลในรูปแบบการตอบแทนทางคะแนนหรือในฐานะสัญลักษณ์ก็ได้เช่นเดียวกัน ซึ่งรูปแบบการใช้ระบบรางวัลมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งการให้รางวัลระหว่างกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและเป็นแรงจูงใจในการทำกิจกรรมหรือการมอบรางวัลให้หลังจากจบกิจกรรมเพื่อตอบแทนความพยายามและความสามารถตลอดเวลาทำกิจกรรมก็ได้เช่นเดียวกัน

4. เครื่องหมายสัญลักษณ์/ ตราสัญลักษณ์ (Badge) เครื่องหมายสัญลักษณ์/ ตราสัญลักษณ์ (Badge) เป็นโลโก้พิเศษที่แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จหรือการผ่านเงื่อนไขที่สำคัญในการทำกิจกรรม เพื่อแสดงให้เห็นถึงระดับความรู้ ความสามารถ ทั้งในการวิชาการและพฤติกรรมของผู้เข้าร่วม เป็นองค์ประกอบที่สามารถมอบให้ผู้ร่วมกิจกรรมเมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมหรือเพื่อบรรลุความรู้ความสามารถเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้เพื่อแสดงความสำเร็จในการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม แน่นอนว่า สัญลักษณ์สามารถแสดงถึงคุณค่าในตัวตนและการรับรู้ทางสังคมอีกด้วย

5. ภารกิจ (Quest) ระบบภารกิจเป็นองค์ประกอบที่น่าสนใจในการศึกษาครั้งนี้ เพราะระบบภารกิจมีบทบาทในการสร้างการรับรู้ความสามารถของตนเอง โดยภารกิจจะเป็นงานที่ได้รับมอบหมายหรืองานที่มีเป้าหมายชัดเจน ซึ่งต้องกระทำหรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผ่านภารกิจหรือได้รับสิ่งตอบแทน เช่น การเปลี่ยนแปลงลำดับชั้น การได้รับของรางวัล หรือการปลดล็อกทักษะต่าง ๆ ความสามารถพิเศษหรือการได้รับสัญลักษณ์แสดงความสามารถ แน่นอนว่า การองค์ประกอบด้านภารกิจเป็นขั้นตอนหนึ่งที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. กระดานผู้นำ (Leaderboard) มีลักษณะคล้ายกับเกมการแข่งขันด้านกีฬา และยังถูกนำไปใช้ในเกมหลาย ๆ ประเภทที่ใช้รอบหรือกำหนดเวลาในการเล่น นอกเหนือจากนี้ยังสร้างแรงกระตุ้นการพัฒนาตนเองผ่านการจัดลำดับเพื่อให้เห็นถึงประสิทธิภาพและการเปรียบเทียบกับผู้เล่นรายอื่น ๆ

สรุปได้ว่าองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเพื่อมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย เป้าหมาย (Goals) กฎกติกา (Rules) ภารกิจ (Quest) การแข่งขัน (Competition) เวลา (Time) คะแนน (Points) กระดานจัดอันดับ (Leaderboard) รางวัล (Reward) และผลสะท้อนกลับ (Feedback)

4. การพัฒนาเกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนการสอน

ฮวาง (Se He Hwang, 2018, pp. 49-51) กล่าวถึงการนำมาสู่กระบวนการนำแนวคิด เกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา หากครูเข้าใจนักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนศึกษาเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องอย่างถ่องแท้และถี่ถ้วน จะช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้

ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้คือสิ่งที่ครูต้องการให้ เกิดแก่นักเรียนหลังจากได้เรียนรู้แล้ว จุดประสงค์การเรียนรู้แบ่งได้เป็น 3 ประเภทได้แก่ จุดประสงค์ การเรียนรู้ทั่วไป จุดประสงค์การเรียนรู้เฉพาะ และจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม

ขั้นที่ 3 การกำหนดโครงสร้างการเรียนรู้ เป็นการระบุนกรอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเริ่มสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยไปหาสิ่งที่มีความซับซ้อน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน

ขั้นที่ 4 การกำหนดทรัพยากร ครูต้องกำหนดและจัดสรรทรัพยากรที่ต้องใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้ครบถ้วน

ขั้นที่ 5 การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ องค์ประกอบ เฉพาะบุคคล และองค์ประกอบทางสังคม ซึ่งมีอิทธิพลต่อการตอบสนองของนักเรียนที่แตกต่างกัน เพื่อจูงใจให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่คาดหวังมาใช้ในการทางการศึกษาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม และการมีปฏิสัมพันธ์กัน ช่วยให้นักเรียนเกิด แรงจูงใจ ทำให้เกิดความความสนุกสนาน น่าสนใจ และช่วยให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปด้วย ความราบรื่น

ฮวาง และโซมาน (Wendy Hsin-Yuan Huang, & Dilip Soman, 2013, pp. 7-13) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการประยุกต์เกมมิฟิเคชันทางการศึกษาไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย (Understanding the Target Audience and the Context) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เช่น ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐาน เป็นต้น ซึ่งการวิเคราะห์ บริบทของกลุ่มเป้าหมายจะทำให้ทราบ รายละเอียด ขนาดของกลุ่มนักเรียน สภาพแวดล้อม ทักษะการเรียนรู้ลำดับ และกรอบระยะเวลา

ขั้นที่ 2 กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ (Defining Learning Objectives) ครูควรกำหนดจุดมุ่งหมายปลายทางให้นักเรียนประสบความสำเร็จ เช่น การทดสอบ การทำโครงการ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 โครงสร้างประสบการณ์ (Structuring the Experience) ลำดับขั้นตอนและเหตุการณ์สำคัญ ช่วยให้ครูรู้ว่านักเรียนต้องการเรียนรู้อะไรและจะไปถึงจุดหมายปลายทางได้อย่างไร

ขั้นที่ 4 ระบุแหล่งทรัพยากร (Identifying Resources) การพิจารณาเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันดังต่อไปนี้

4.1 กลไกการติดตาม (Tracking mechanism) เป็นเครื่องมือในการวัดการดำเนินงานของนักเรียน

4.2 หน่วยคะแนน (Currency) เป็นหน่วยของการวัดแต้มคะแนน เวลา หรือ เงิน เป็นต้น ถ้าดำเนินงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จทันเวลา

4.3 ระดับขั้น (Level) จำนวนการสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย นักเรียนทำงานได้สำเร็จตามที่ได้รับมอบหมาย จะสามารถข้ามไปทำงานขั้นถัดไปเพื่อให้ได้คะแนนเพิ่มและได้ระดับที่สูงขึ้น

4.4 กฎกติกา (Rules) พื้นฐานที่นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจในการเรียนรู้ทั้งหมด

4.5 ผลป้อนกลับ (feedback) กลไกของครูและนักเรียนที่สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการที่ได้ดำเนินการ

ขั้นที่ 5 การประยุกต์เกี่ยวกับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Applying Gamification Elements) การนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ทางการศึกษา สามารถแบ่งได้ คือ องค์ประกอบที่เกี่ยวกับตนเอง (Self-elements) เช่น คะแนนสะสม เหรียญตราสัญลักษณ์ ระดับขั้น หรือการบ่งบอกถึงการจำกัดเวลา และองค์ประกอบที่เกี่ยวกับผู้อื่น (Social-elements) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ในการแข่งขัน หรือการร่วมมือกัน เช่น ตารางอันดับคะแนน การแสดงความชื่นชมและความสำเร็จจะถูกเปิดเผยต่อสาธารณะ

สรุปได้ว่าการพัฒนาเกมมิฟิเคชันเพื่อมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ มีกระบวนการ ที่สอดคล้องกัน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นที่ 3 การกำหนดโครงสร้างและกิจกรรมการเรียนรู้ และ ขั้นที่ 4 การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

5. ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

เรนเดล และคณะ (Randall, D. L., Harrison, J. B., & West, 2013 อ้างถึงใน สุชัยญา เยื่องกลาง, 2560, น. 68) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันในรูปแบบการเรียนรู้ดังนี้

1. ให้ผลหรือข้อมูลย้อนกลับทันที เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการเล่นเกมน เพื่อให้ผู้เรียนทราบผลทันทีจากการตอบคำถาม และทราบผู้เรียนมีความสามารถอยู่ในลำดับที่เท่าใด เมื่อเปรียบเทียบกับเพื่อนที่เรียนด้วยกัน
2. สร้างการมีส่วนร่วม ถ้ามีการใช้ระบบการให้รางวัล เช่น การให้เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) หรือการให้คะแนน สามารถติดตามผู้เรียนหรือผู้ใช้งานได้จริง จากเหรียญตราสัญลักษณ์ และการให้คะแนน
3. ดึงดูดให้ผู้เรียนกลับเข้ามาเรียนเพิ่มมากขึ้น ความสนุกสนานของเกมนิพเคชันเพิ่มโอกาสและสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนกลับไปเรียนได้มากขึ้น ดังนั้นสถานศึกษาสามารถพัฒนาระบบการเรียนการสอนให้มีศักยภาพมากยิ่งขึ้น
4. ช่วยเพิ่มประสิทธิผลและกระตุ้นการอยากรู้ด้วยการให้รางวัลกับผู้เรียนที่ทำคะแนนดี โดยการใช้ระบบการให้รางวัล (เหรียญตราสัญลักษณ์ คะแนน) ขึ้นอยู่กับการกำหนดกิจกรรมรายวิชานั้น ๆ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนทำงานสำเร็จลุล่วงตามที่ต้องการ
5. อิทธิพลอื่น ๆ เกมมิฟเคชัน จะช่วยให้บทเรียนมีอิทธิพลมากขึ้น ด้วยการให้เหรียญตราตราสัญลักษณ์และให้คะแนนเพื่อให้ผู้เรียนในทำการบ้านและแบบฝึกหัดให้เสร็จสมบูรณ์ในเวลาที่กำหนด
6. เพิ่มการจดจำความรู้ ผู้เรียนจะมีการจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้ดีเพิ่มขึ้นจากการอ่าน และการฟังบรรยาย
7. ใช้เวลานานขึ้น มีแนวโน้มเป็นไปได้สูงที่ผู้เรียนจะใช้เวลาเพิ่มขึ้นในรายวิชานั้น ๆ ที่มีมากกว่าการมีส่วนร่วม แรงดึงดูด และความสุข ซึ่งผู้เรียนจะพัฒนาความสามารถของตัวเองได้จากการเรียนรู้ในรูปแบบนี้
8. ความสนุกสนาน เป็นหนึ่งประโยชน์ที่ใหญ่ที่สุดของเกมมิฟเคชัน คือ ประสบ- การณ์เรียนรู้ที่มีความสนุกสนานที่ไม่ใช่การเรียนการสอนแบบดั้งเดิม ด้วยการมี ผู้นำกลุ่ม เหรียญตรา ตราสัญลักษณ์ คะแนน และผลตอบแทนที่เป็นบวก ซึ่งจะก่อให้เกิดความสนุกสนานได้กับผู้เรียนทุกคน และใช้เกมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียน

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563, น. 11) ได้ระบุว่า การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟเคชัน ประกอบด้วยองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์ และน่าสนใจอาทิเช่น

1. มีระบบสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลซึ่งสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
2. รางวัลต่าง ๆ อยู่ในความสนใจของนักเรียน รวมถึงรางวัลของความยากที่แตกต่างกัน เพื่อท้าทายนักเรียน
3. สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ สัญลักษณ์ต่างๆที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ มีการออกแบบให้มีสีสันเหมาะสมกับวัยของนักเรียน

4. มีกิจกรรมที่หลากหลายให้นักเรียนได้แข่งขันกัน การทำงานร่วมกัน การทำงานกลุ่ม การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงาน ทำท่าย สนุก และในขณะเดียวกันก็ทำท่ายเนื้อหาการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะต่าง ๆ ในตัวนักเรียน

5. การจัดการเรียนรู้มีชุดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ ให้นักเรียนรู้สึกว่าเป็นการสอนที่เรียบง่าย มีความมั่นใจ ในการเรียนรู้ และมั่นใจในกิจกรรมต่าง ๆ

6. การวัดผลเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนแต่ละคนตระหนักถึงความสามารถของตนเอง และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันกิจกรรมการสอนยังส่งเสริมความร่วมมือของกลุ่มอีกด้วย เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานกับผู้ได้คะแนนสูง จึงทำให้นักเรียนยอมรับในความสามารถของผู้อื่น

นครินทร์ สุกใส (2561, น. 49) กล่าวว่าเกมมิฟิเคชัน มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในชั้นเรียน
2. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน สามารถเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้

ณัชชาภรณ์ สาโรจน์ (2565, น. 12) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน มีข้อดีในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้ คือกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมและทำให้นักเรียนสนุกสนานโดยทำให้พวกเขาได้เรียนรู้ จดจำ ทำความเข้าใจและนำข้อมูลที่ได้รับการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างเหมาะสม

กล่าวโดยสรุปคือ ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันคือ ช่วยให้เกิดบรรยากาศแห่งความสนุกสนาน กระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีขั้นตอนดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ ช่วยสร้างความสนใจในกิจกรรม เกิดความท้าทายในการเรียน ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2563) ได้ศึกษาผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ทักษะการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ เจตคติของนักเรียนต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51, S.D. = .08$)

ฮูเออร์ตัส (Maritza Sanabria Huertas, 2021) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ENHANCING READING COMPREHENSION SKILLS THROUGH GAMIFICATION IN A GROUP OF ELEVENTH GRADERS AT A PRIVATE SCHOOL IN BOGOTÁ ที่โรงเรียนเอกชนในโบโกตา ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลผ่านเกมมิฟิเคชัน ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้เรื่องความเข้าใจในการอ่านได้ตามวัตถุประสงค์ ส่งผลให้นักเรียนไม่ท้อถอย แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่นักเรียนต้องการเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการอ่าน นักเรียนมีความรู้สึกรับรู้และตระหนักตลอดการพัฒนาบทเรียน ได้รับการส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้มีแรงจูงใจในการเรียนอย่างแท้จริง การเรียนรู้จึงกลายเป็นประสบการณ์ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ความมั่นใจและความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ในห้องเรียน EFL

เลออน และคณะ (León et al., 2021) ได้ทำการศึกษาเรื่อง PLAY AND LEARN: INFLUENCE OF GAMIFICATION AND GAME-BASED LEARNING IN THE READING PROCESSES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS ซึ่งในการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันในการศึกษากระบวนการอ่านของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในจังหวัดอัลเมริเญ ประเทศสเปน การออกแบบการทดลองแบบ Aquasi ของการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีการวัดก่อนการทดสอบและหลังการทดสอบดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง 271 คน ($M = 14.42$, $SD = 0.72$) ใช้กลุ่มตัวอย่างในการประเมินของกระบวนการอ่านแบบ PROLEC-SE ประกอบด้วย 7 หรือ 15 ครั้งในหนึ่งชั่วโมง และเปรียบเทียบผลลัพธ์ของกลุ่มทดลองสองกลุ่มและกลุ่มควบคุมหนึ่งกลุ่ม ผลการวิจัยบ่งชี้ว่า เมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองมีคะแนนเพิ่มขึ้นในกระบวนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญ

ลีเรการ์ และคณะ (Rita M. Siregar et al., 2023) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ON GAMIFICATION AND STUDENTS' READING ABILITY IN HIGH SCHOOL ซึ่งงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเล่นเกมต่อความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยนี้ใช้วิธีกึ่งทดลองแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบกลุ่มที่ไม่เท่าเทียมกัน ในชั้นเรียนทดลอง นักเรียนได้รับการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน ในขณะที่ชั้นเรียนควบคุมสอนด้วยวิธีปกติ นักวิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มโดยให้นักเรียน 24 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างในชั้นเรียนทดลอง และนักเรียน 12 คน ในชั้นเรียนควบคุมตามลำดับ ใช้การทดสอบก่อนและหลังการทดสอบเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์คะแนนการทดสอบ ผลการทดสอบอิสระ t-test และค่าความสามารถในการอ่านของนักเรียนโดยเฉลี่ย การสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพิ่มขึ้นอย่างมาก จึงแนะนำให้การเล่นเกมเป็นหนึ่งในสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่น่าสนใจ

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย” เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest Posttest Design มีวิธีการดำเนินการวิจัยตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ปีการศึกษา 2566 จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 146 คน

กลุ่มตัวอย่าง : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) อำเภอเมืองฯ จังหวัดสุโขทัย ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มอย่างง่าย (Cluster Simple Random Sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น : เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamifications)

ตัวแปรตาม : ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน

เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

1. การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ผู้วิจัยได้สร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

3. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

4. สืบเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษา เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง โดยใช้เนื้อหาบทความจากหนังสือ Mastery in Reading 3 โดยบริษัท อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ประกอบด้วย 6 หน่วย ดังนี้

Unit 1: Mountain mummies

Unit 2: Undersea explorer

Unit 3: Nelson Mandela

Unit 4: Bill Gates

Unit 5: Network games

Unit 6: Internet shopping

รวม 6 หน่วย 12 ชั่วโมง

5. นำเสนอแผนการจัดการการเรียนรู้หาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินด้านความสอดคล้องด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดผลประเมินผล ของแผนการจัดการเรียนรู้ เมื่อนำไปใช้แล้วทำให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยพิจารณาตรวจสอบจากประเมินแบบประเมินความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert ใช้เกณฑ์ในการพิจารณาตามแนวคิดของมาเรียม นิลพันธุ์ (2558) ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

6. นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาวิเคราะห์ผลเพื่อหาความสอดคล้องของแผนการจัดการการเรียนรู้ โดยหาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์ประมาณค่าความคิดเห็นตามแนวคิดของบุญชม ศรีสะอาด (2560, น. 121) ซึ่งได้กำหนดความหมายของความเหมาะสมไว้ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50–5.00 คือ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51–4.49 คือ มีความเหมาะสมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50–3.49 คือ มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50–2.49 คือ มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00–1.49 คือ มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

โดยกำหนด ให้คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไปเป็นเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมเป็นที่ยอมรับว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพที่สามารถนำไปใช้ได้

7. นำแผนการจัดการการเรียนรู้ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้วไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. การสร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เป็นแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

3. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

4. สร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ชุด ๆ ละ 35 ข้อ (ก่อนเรียนและหลังเรียน) ซึ่งใช้จริง จำนวนชุดละ 30 ข้อ

5. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (IOC: Index of Congruence)

6. นำผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่า IOC เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

(IOC: Index of Congruence) เป็นรายข้อ โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

7. นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปใช้ทดลองนำร่อง (Pilot study) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 39 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีลักษณะและสภาพแวดล้อมที่คล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง

8. นำผลการทดลองนำร่อง (Pilot study) มาตรวจสอบหาคุณภาพของแบบทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 39 คน โดยพิจารณาตรวจสอบเป็นรายข้อ ข้อที่ตอบถูก กำหนดให้คะแนนเป็น 1 คะแนน และข้อที่ตอบผิดกำหนดให้คะแนนเป็น 0 คะแนน เพื่อคัดเลือกข้อคำถามที่มีความยากง่าย ($p = 0.20 - 0.80$) ค่าอำนาจจำแนก ($r = 0.20 - 1.00$) ที่เหมาะสม จำนวน 2 ชุด ๆ ละ 30 ข้อ (ก่อนเรียนและหลังเรียน) โดยนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ ดังนี้

8.1 การตรวจสอบความยากง่าย (Difficulty) ใช้สัญลักษณ์ (p) โดยมีเกณฑ์กำหนดค่าความยากง่าย คือ $0.20 - 0.80$ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

8.2 การตรวจสอบค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ใช้สัญลักษณ์ (r) โดยมีเกณฑ์กำหนดค่าอำนาจจำแนก $0.20 - 1.00$ ถือว่าข้อสอบสามารถจำแนกนักเรียนเก่งและอ่อนได้ดี (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

8.3 การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบค่าความยาก-ง่าย และค่าอำนาจจำแนก นำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

9. จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนฉบับสมบูรณ์ เพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของลิเคิร์ทจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยเป็น

แบบสอบถาม ลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่าให้เลือกระดับ 5 ระดับตั้งแต่มากที่สุด ถึงน้อยที่สุด แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ดังนี้

5 หมายถึง พึงพอใจระดับมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก

3 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง

2 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3. นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) ประเมินความ สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมที่ต้องการจากนั้นนำผลมาพิจารณา หากค่าของ IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อความนั้นมีความเที่ยงตรงตามประเด็นที่ต้องการวัด หากไม่ได้ค่า IOC ตามเกณฑ์ที่กำหนด ให้ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4. จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงผู้เชี่ยวชาญ เพื่อขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

1.2 แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ชุด ๆ ละ 35 ข้อ (ก่อนเรียนและหลังเรียน) ซึ่งนำมาใช้จริงจำนวนชุดละ 30 ข้อ

1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยเป็นแบบสอบถาม ลักษณะเป็น

มาตราส่วน ประเมินค่าให้เล็กระดับ 5 ระดับตั้งแต่มากที่สุดถึงน้อยที่สุด แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ

1) ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวนทั้งหมด 10 ข้อ

2. ทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในสถานศึกษาไปยัง ผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย เพื่อขออนุญาตในการนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจไปใช้ทดลองนำร่อง (Pilot study) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 39 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

3. นำผลคะแนนของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 วิเคราะห์หาค่าความยาก-ง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. ทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในสถานศึกษาไปยัง ผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย เพื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

5. ดำเนินการปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ วิธีการเรียน การประเมินผล และข้อตกลงต่าง ๆ ในชั้นเรียน

6. ทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ โดยการใช้การทดสอบในห้องเรียนจริง ระยะเวลาในการทดสอบ 50 นาที

7. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล (ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ใช้ระยะ เวลาการสอน 6 สัปดาห์ ละคร 2 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งไม่รวมระยะเวลาในการทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียน

8. ทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ โดยการใช้การทดสอบในห้องเรียนจริง ระยะเวลาในการทดสอบ 50 นาที

9. ประเมินความพึงพอใจโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จำนวน 10

ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้ให้นักเรียนประเมินหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้น เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

10. นำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

11. นำผลการประเมินความพึงพอใจ มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

12. ทำการวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานและสรุปผลการวิจัย

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ใช้การวิเคราะห์ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) แบบจับคู่ (Dependent Samples T-test)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ขั้นตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ การวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดผลประเมินผลของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นลำดับขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) ขั้นภารกิจ(Mission) 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating & Background) 3) ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks) 4) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing)

การวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดให้มีการนำหลักการและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ชั้นภารกิจ (Mission)

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ ครูจะชี้ให้นักเรียนเห็นถึงเป้าหมาย (Goals) ของการเรียนรู้ นั่นคือความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยจะนำรูปแบบและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในแต่ละสัปดาห์ นักเรียนจะมีคะแนนสะสมสัปดาห์ละ 10 คะแนน
2. ในแต่ละสัปดาห์มีภารกิจ (Quest) ให้นักเรียนทำ 2 ภารกิจ คือ ภารกิจที่ 1 True or False นักเรียนจะแข่งขันแบบเดี่ยวเพื่อเก็บคะแนนสะสม 10 คะแนน และสำหรับภารกิจที่ 2 In detail นักเรียนจะแข่งขันแบบกลุ่ม 3 คนเพื่อเก็บคะแนนสะสม 10 คะแนน

ชั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating & Background)

3. กติกา (Rules) สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้คือ สำหรับภารกิจที่ 1 True or False และภารกิจที่ 2 In detail นักเรียนต้องทำความเข้าใจบทความผ่านการเพื่อความเข้าใจในรูปแบบตามๆ ซึ่งจะมีเวลาตามที่ครูกำหนด (เวลา Time) หากนักเรียนตอบถูกจะได้รับ 1 คะแนน

ชั้นปฏิบัติการงาน (Doing Tasks)

4. จากนั้นนักเรียนจะต้องล็อกอินเข้าสู่เว็บไซต์ Quizalize เพื่อเข้าสู่การแข่งขัน สำหรับภารกิจที่ 1 True or False ซึ่งเป็นการแข่งขันแบบเดี่ยว และภารกิจที่ 2 In detail เป็นการแข่งขันแบบกลุ่ม ซึ่งในการแข่งขันหากคนใด/กลุ่มใดตอบถูกต้องและไวที่สุด 5 อันดับแรกตามกระดานจัดอันดับ (Leaderboard) แรก จะได้รับรางวัล (Reward) เป็นคะแนนสะสมเพิ่มอีก 5 คะแนน

ชั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing)

5. เมื่อจบการแข่งขัน นักเรียนและครูช่วยกันทบทวนสรุปเรื่องราวจากบทความ จากนั้นให้นักเรียนแสดงความเข้าใจในเรื่องราวโดยการทำ Diagram แสดงลำดับเหตุการณ์ของเรื่องราวในบทความตามความเข้าใจ (ผลสะท้อนกลับ Feedback)

ผลการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

หลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 6 แผน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบประเมินด้านความสอดคล้องด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดผลประเมินผล ของแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาวิเคราะห์ผลเพื่อหาสอดคล้องของแผนการจัดการการเรียนรู้ โดยหาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์

ประมาณค่าความคิดเห็นตามแนวคิดของบุญชม ศรีสะอาด (2560, น. 121) ปรากฏผลดังตาราง 9

ตาราง 9 ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ			Mean	S.D.	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านเนื้อหา							
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน และเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2	จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระและระบุพฤติกรรม ที่ต้องการจะวัดไว้อย่างชัดเจน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
รวมด้านเนื้อหา					4.43	0.58	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
3	สอดคล้องกับสาระสำคัญ ผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00	มาก
4	มีลำดับขั้นตอนเหมาะสมและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5	ส่งเสริม พัฒนา ทักษะกระบวนการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
6	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลาและวัยของนักเรียน	5	4	4	4.33	0.58	มาก
รวมด้านกิจกรรมการเรียนรู้					4.33	0.43	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนรู้							
7	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ			Mean	S.D.	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
	และวัยของนักเรียน						
	ส่งเสริม พัฒนา ทักษะ						
8	กระบวนการอ่านเพื่อ ความเข้าใจของนักเรียน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
รวมด้านสื่อการเรียนรู้					4.67	0.58	มากที่สุด
ด้านการวัดผลประเมินผล							
	วิธีการวัดและเครื่องมือ						
9	สอดคล้องกับจุดประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ และ ขั้นตอนของกิจกรรม	5	4	4	4.33	0.58	มาก
	มีเกณฑ์การวัดและ						
10	ประเมินผลที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00	มาก
รวมด้านการวัดผลประเมินผล					4.1	0.58	มาก
คะแนนรวมทั้ง 4 ด้าน					4.37	0.54	มาก

จากตาราง 9 พบว่า ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 6 แผน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.43, S.D = 0.58) 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.33, S.D = 0.43) 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.67, S.D = 0.58) และ 4) ด้านการวัดผลประเมินผล อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.1, S.D = 0.58) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีค่าสูงสุดคือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ข้อที่ 4 มีลำดับขั้นตอนเหมาะสมและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.67, S.D = 0.58) ด้านสื่อการเรียนรู้ ข้อที่ 7 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา และวัยของนักเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.67, S.D = 0.58) และข้อที่ 8 ส่งเสริม พัฒนา ทักษะกระบวนการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.67, S.D = 0.58) โดยคะแนนรวมทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.37, S.D = 0.54) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดให้ค่าดัชนีความสอดคล้องจะต้องมีค่าคะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีความเหมาะสมและมีคุณภาพที่สามารถนำไปใช้ได้ สอดคล้องกับมาตรฐานของการวิจัยที่ได้กำหนดไว้

ว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

เพื่อตอบจุดมุ่งหมายของการวิจัยข้อที่ 2 คือ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ให้ทำแบบวัดทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ ก่อนและหลังการทดลอง และมีคะแนนเต็ม 30 คะแนน จากนั้นจึงหาผลต่างของคะแนน (D) จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ของกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏผลดังตาราง 10

ตาราง 10 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง D
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	8	19	11
2	9	20	11
3	14	21	7
4	16	24	8
5	14	22	8
6	14	26	12
7	13	21	8
8	10	19	9
9	18	28	10
10	11	20	9
11	12	19	7
12	9	17	8

นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง D
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
13	16	24	8
14	18	26	8
15	10	19	9
16	16	26	10
17	17	27	10
18	18	24	6
19	10	17	7
20	15	22	7
21	13	21	8
22	20	29	9
23	17	24	7
24	14	21	7
25	21	28	7
26	16	23	7
27	15	23	8
28	11	17	6
29	10	18	8
30	11	18	7
31	14	19	5
32	18	23	5
33	15	28	13
34	19	26	7
35	17	27	10
36	19	29	10
37	18	24	6
38	16	26	10

จากตาราง 10 พบว่า คะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน โดยค่าต่ำสุดของผลต่างคือ 5 และค่าสูงสุดของผลต่าง

คือ 13 และผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ได้แสดงไว้ในตาราง 11 ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของการทดสอบความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

การทดสอบ	จำนวน(n)	คะแนนเต็ม(N)	Mean	S.D.	t - test	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	38	30	14.53	3.39	27.64	0.0000
หลังเรียน	38	30	22.76	3.63		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 11 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบปรนัย 30 ข้อ 30 คะแนน วิเคราะห์ด้วย t-test พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 38 คน หลังเรียน (Mean = 22.76, S.D = 3.63) สูงวก่อก่อนเรียน (Mean = 14.53, S.D = 3.39) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานของการวิจัยที่กำหนดไว้ว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทย-ชุมพล (ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้มีการศึกษาความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏผลดังตาราง 12

ตาราง 12 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ประเด็นความคิดเห็น	Mean	S.D.	แปลผล
เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้			
1. เนื้อหาวิชามีความสำคัญ น่าสนใจ	4.66	0.48	มากที่สุด
2. มีการลำดับเนื้อหาอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.42	0.55	มาก
3. เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และระยะเวลา	4.26	0.60	มาก
4. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	4.50	0.51	มากที่สุด
5. เนื้อหาสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.76	0.43	มากที่สุด
รวมด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้	4.52	0.66	มากที่สุด
การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน			
6. ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้	4.71	0.46	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนการสอนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้	4.68	0.53	มากที่สุด
8. สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความทันสมัยและเหมาะสม	4.79	0.41	มากที่สุด
9. การจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ	4.84	0.37	มากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลมีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเที่ยงตรง	4.21	0.70	มาก
รวมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.64	0.49	มาก
คะแนนรวมทั้ง 2 ด้าน	4.58	0.90	มากที่สุด

หมายเหตุ: เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน พิจารณาจากค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนโดย

กำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ไว้ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 104)

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง มาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

จากตาราง 12 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ในด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.52, S.D = 0.66) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.64, S.D = 0.49) คะแนนโดยรวมทั้ง 2 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด

(Mean = 4.58, S.D = 0.90) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีค่าสูงสุดคือ ข้อที่ 1) เนื้อหาวิชามีความสำคัญน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.66, S.D = 0.48) ข้อที่ 4) ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.50, S.D = 0.51) ข้อที่ 5) เนื้อหาสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.76, S.D = 0.43) ข้อที่ 6) ผู้เรียนความสุขในการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.71, S.D = 0.46) ข้อที่ 7) กิจกรรมการเรียนการสอนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.68, S.D = 0.53) 8) สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอน มีความทันสมัยและเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.79, S.D = 0.41) และ ข้อที่ 9) การจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.84, S.D = 0.37)



บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มอย่างง่าย (Cluster Simple Random Sampling)

สรุปผลการวิจัย

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) จังหวัดสุโขทัย โดยกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินงานตามขั้นตอนที่ได้นำเสนอผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จากการหาคุณภาพหลังจากผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 6 แผน จากการนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาวิเคราะห์ผลเพื่อหาสอดคล้องของแผนการจัดการการเรียนรู้ โดยคะแนนค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับ อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.37, S.D = 0.54) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดให้ค่าค่าดัชนีความสอดคล้องจะต้องมีค่าคะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเหมาะสมและมีคุณภาพที่สามารถนำไปใช้ได้ สอดคล้องกับมาตรฐานของการวิจัยที่ได้กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล (ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบปรนัย 30 ข้อ 30 คะแนน วิเคราะห์ด้วย t-test พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หลังเรียน (Mean

= 22.76, S.D = 3.63) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean = 14.53, S.D = 3.39) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานของการวิจัยที่กำหนดไว้

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง คำนวณโดยรวมทั้งด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.58, S.D = 0.90)

อภิปรายผล

1. ผลการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลมาพัฒนาเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 1) ขั้นภารกิจ (Mission) 2) ขั้นกระตุ้น ความสนใจ (Activating & Background) 3) ขั้นปฏิบัติการงาน (Doing Tasks) และ 4) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing) โดยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการสอนทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง 6 แผนการจัดการเรียนรู้ จากผลการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ พบว่า จากการนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาวิเคราะห์ผลเพื่อหาสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้อ ประเมินในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ และ 4) ด้านการวัดผลประเมินผล โดยคะแนนเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.37, S.D = 0.54) ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ถูกพัฒนาขึ้นตามทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยมีการปรับปรุงเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และความรู้พื้นฐานของผู้เรียน ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้จึงมีองค์ประกอบที่ช่วยให้เด็กเรียนมีความกระตือรือร้น สนใจในการเรียน และพัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายที่สูงขึ้น ซึ่ง คาร์ล คาร์พ (Karl M Kapp, 2012 อ้างถึงใน สิริภัทร ชื่นคำ, 2565, น. 68) กล่าวว่าเกมมิฟิเคชัน คือการใช้กลไกของเกมเพื่อให้การเรียนรู้สนุกสนานยิ่งขึ้น สร้างแรงจูงใจและความตื่นเต้นในการเรียนรู้เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการ การง่าย ๆ ในการทำความเข้าใจสิ่งที่ซับซ้อน ใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริงจัดกิจกรรมในรูปแบบเกม สามารถกล่าวได้ว่าองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการแข่งขัน เพื่อทำคะแนนให้สูงขึ้นจนบรรยากาศในห้องเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน อีกทั้งผู้วิจัยยังได้เลือกใช้คำนิยามในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแบบเกมที่นักเรียนคุ้นเคยและรู้จัก มาผสมผสานเข้ากับองค์ ประกอบต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2563) ที่ได้ทำการศึกษาผลการสอน

การอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นสำคัญในห้องเรียนเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและความสนุก สนุกในการเรียนรู้ ครูเป็นผู้วางแผนกิจกรรมให้น่าสนใจและน่าติดตามโดยอาศัยกลไกของแอปพลิเคชันที่นักเรียนคุ้นเคยและสนใจเข้ามาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมการสอนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ครูคอยชี้แนะให้คำแนะนำที่เกี่ยวกับข้อมูลที่นำเสนอ เมื่อผู้เรียนเกิดคำถามที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน มีปฏิสัมพันธ์กันร่วมกันระหว่างนักเรียนได้เรียนรู้ข้อมูลทางภาษาจากการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มในรูปแบบของการเล่นเกม มีโอกาสแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมผ่านการเรียนรู้แบบเล่นเกม การแข่งขันในเรื่องการจับใจความสำคัญและหาข้อมูลสำคัญจากเรื่องที่ได้อ่านและองค์ประกอบอื่นๆ ของการอ่านเพื่อความเข้าใจ ซึ่งสอดคล้องกับซูเอร์ดีส (Maritza Sanabria Huertas, 2021) ได้ทำการ ศึกษาเรื่อง ENHANCING READING COMPREHENSION SKILLS THROUGH GAMIFICATION IN A GROUP OF ELEVENTH GRADERS AT A PRIVATE SCHOOL IN BOGOTÁ ที่โรงเรียนเอกชนในโบโกตา ซึ่งผลการวิจัยพบว่าการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลผ่านเกม-มิฟิเคชัน ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ เรื่องความเข้าใจในการอ่านได้ตามวัตถุประสงค์ ส่งผลให้นักเรียนไม่ท้อถอย แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่นักเรียนต้องการเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการอ่าน นักเรียนมีความรู้สึกมั่นใจ การพัฒนาบทเรียนได้รับการส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้มีแรงจูงใจในการเรียนอย่างแท้จริง การเรียนรู้จึงกลายเป็นประสบการณ์ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ความมั่นใจ และความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ในห้องเรียน EFL

2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล (ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบปรนัย 30 ข้อ 30 คะแนน วิเคราะห์ด้วย t-test พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 38 คน หลังเรียน (Mean = 22.76, S.D = 3.63) สูงกว่าก่อนเรียน (Mean = 14.53, S.D = 3.39) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับผลการ วิจัยของสิเรการ์ และคณะ (Rita M. Siregar et al., 2023, p. Abstract) ได้ทำการศึกษา เรื่อง ON GAMIFICATION AND STUDENTS' READING ABILITY IN HIGH SCHOOL ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเล่นเกมต่อความสามารถในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยนี้ใช้วิธีกึ่งทดลองแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบกลุ่มที่ไม่เท่าเทียมกัน ในชั้น เรียนทดลองนักเรียนได้รับการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน ในขณะที่ชั้นเรียนควบคุมสอนด้วยวิธีปกติ นักวิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มโดยให้

นักเรียน 24 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างในชั้นเรียนทดลอง และ นักเรียน 12 คน ในชั้นเรียนควบคุม ตามลำดับ ผลการทดสอบอิสระ t-test และค่าความสามารถในการอ่านของนักเรียนโดยเฉลี่ย การสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพิ่มขึ้นอย่างมาก จึงแนะนำให้การเล่นเกมเป็นหนึ่งในสื่อการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพที่น่าสนใจ สำหรับการแก้ไขความสามารถในการอ่านของนักเรียน และยังสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ เลออน และคณะ (León et al., 2021) ซึ่งได้ทำการ ศึกษาเรื่อง PLAY AND LEARN: INFLUENCE OF GAMIFICATION AND GAME-BASED LEARNING IN THE READING PROCESSES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพ ของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันในการศึกษา กระบวนการอ่านของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนมัธยมสี่แห่งในจังหวัดอัลเมริยา ประเทศสเปน การออกแบบการทดลอง แบบ Aquasi ของการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีการวัดผลก่อนการทดสอบและหลังการทดสอบ ดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง 271 คน ($M = 14.42$, $SD = 0.72$) ใช้กลุ่มตัวอย่างในการเปรียบเทียบ ผลลัพธ์ของกลุ่มทดลองสองกลุ่มและกลุ่มควบคุมหนึ่งกลุ่ม ผลการวิจัยบ่งชี้ว่าเมื่อเทียบกับกลุ่ม ควบคุม กลุ่มทดลองมีคะแนนเพิ่มขึ้นในกระบวนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 38 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าโดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($Mean = 4.58$, $S.D = 0.90$) ซึ่งเป็นคะแนนโดยรวมทั้งด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ และด้านการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีค่าสูงสุดคือ ข้อที่ 1) เนื้อหาวิชามีความสำคัญ น่าสนใจ ข้อที่ 4) ความง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ข้อที่ 5) เนื้อหา สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ข้อที่ 6) ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ ข้อที่ 7) กิจกรรมการเรียนการสอนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ข้อที่ 8) สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความทันสมัย และเหมาะสม และข้อที่ 9) การจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับวรพงษ์ แสงประเสริฐ (2563) ได้ศึกษาผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่ง เจตคติของนักเรียนต่อการสอนอ่าน ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.51$, $S.D. = .08$)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. เนื้อหาที่เลือกใช้ในการนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ควรเลือกบทความที่มีระดับคำศัพท์ที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียนและครูผู้สอนควรชี้ให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ ที่เหมาะสมกับระดับช่วงวัยของตนเอง เพื่อให้นักเรียนมีแรงจูงใจที่อยากจะเรียนรู้ และเพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ต่อไป

2. ครูผู้สอนควรศึกษาวิธีการควบคุมชั้นเรียนของนักเรียนให้แสดงออกถึงพฤติกรรมอย่างเหมาะสม เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะของเกมการแข่งขัน มีการกระตุ้น และสร้างความท้าทายในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความพึงพอใจในการเรียน กับวิธีการสอนหรือเทคนิคอื่น ๆ

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน หัวใจสำคัญคือการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการจัดบรรยากาศของกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มของเว็บไซต์ Quizalize มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นจึงควรเลือกแพลตฟอร์มเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่น่าสนใจและทันสมัยกับช่วงวัยของนักเรียนต่อการนำมาประยุกต์ใช้ได้



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยนครพนม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงแก้ไข พุทธศักราช 2566 กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- โกวิทย์ โชติพิณิจ. (2561). การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การสอนอ่านแบบ MIA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 7-20.
- ณัชชาภรณ์ สารโจน์. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนุทยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี. (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ณัฐพงษ์ มีใจธรรม. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ธนรัชต์ ไชยรัชต์. (2563). การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ความสามารถ การมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้: กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- นครินทร์ สุกใส. (2561). ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นริศรา พรหมริน. (2565). ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร

- บุญศรี สนิธิรักษ์. (2565). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์. (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาโทบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร
- พรพรรณ พูลเขาล้าน. (2563). การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับเทคนิค SQ4R. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- พิชญาภา อินธิแสง. (2558). การพัฒนาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจต่อการเรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค CIRC ร่วมกับผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 12(58), น. 55-65
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิจัยทางการศึกษา. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. “ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” ใน การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 10, วันที่ 27 พฤศจิกายน 2563, ณ นำเสนอผลงานผ่านระบบการประชุมออนไลน์ Microsoft Teams, น. 85-94
- วรางคณา แสงธิป. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สิตรา ศรีเหรา. (2560). การพัฒนาความสามารถทางการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการอ่านแบบกว้างขวาง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- ลีปนันทน์ ละครขวา. (2563). การพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กลวิธีการเสริมต่อการเรียนรู้ประสบการณ์การอ่าน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

- สิริภัทร ชื่นคำ. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาสำหรับเด็กร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะทางสังคมและอารมณ์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. (ปริญญาานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- สุชัญญา เยื้องกลาง. (2560). การพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงระดับประถมศึกษา. (ปริญญาานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- อรรหาวิ เจ๊ะสะแม. (2560). การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวโดยใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชัน กรณีศึกษาเกมปูณาวาส ท่องเที่ยวพาเพลิน. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี(วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี), 1(1), น. 14-23
- Ana Manzano León et al. (2022). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students. *Revista de Psicodidáctica*, 27, pp.38-46
- Harmer, Jeremy. Essential Teacher Knowledge: Core Concepts in English Language Teaching. Harlow, England: Pearson Education Ltd., 2012.
- Jorge F. Figueroa Flores. (2015) Using Gamification to Enhance Second Language Learning. Retrieved August 2, 2023, from <https://www.researchgate.net/publication/278328067>
- Maritza Sanabria Huertas. (2021). *ENHANCING READING COMPREHENSION SKILLS THROUGH GAMIFICATION IN A GROUP OF ELEVENTH GRADERS AT A PRIVATE SCHOOL IN BOGOTÁ*. (Master's thesis). BOGOTÁ: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.
- Michael Sailer et al. (2013) Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 19, 28-37
- Rita M. Siregar et al. (2023) On Gamification and Students' Reading Ability in High School. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 5(1), pp. 209-220
- Se He Hwang. (2018) *Students' Perceptions about Gamified Methods in English as a Second Language Acquisition*. (Master's Degree Thesis). Arkansas: University of Arkansas

Wendy Hsin-Yuan Huang, & Dilip Soman. (2013). *Practitioner's Guide to Gamification of education*. Toronto: Rotman school of management.

Wilhelm, & Jeff. (2012). *Understanding Reading Comprehension*. Retrieved August 4, 2023 from <https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/Understanding-reading-comprehension>





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนเรศวร

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้และความสอดคล้องของเครื่องมือวิจัย

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Dr. Henry Yuh Anchunda | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 2. ดร. ศุภมร ชมภูมิ่ง | รองผู้อำนวยการสถานศึกษาเชี่ยวชาญ
ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล
(ดำรงประจำสรรค์) |
| 3. นายพิสิษฐ์ สอนน้อย | ครูชำนาญการพิเศษ หัวหน้าฝ่ายวิชาการ
โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล
(ดำรงประจำสรรค์) |



ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	รายวิชา ภาษาอังกฤษ อ่าน-เขียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Mountain mummies	รหัสวิชา อ33202
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	เวลา 2 ชั่วโมง
โรงเรียนเทศบาลวัดไทยชุมพล(ดำรงประชาสรรค์)	ผู้สอน นายทิวานนท์ สำพล

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

2. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ม.6/4 จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่ป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

3. ผลการเรียนรู้

ข้อที่ 1. จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปใจความ ตีความ แสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังหรืออ่าน

4. สาระสำคัญ

การอ่านเรื่องราวภาษาอังกฤษนับว่ามีความสำคัญในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน ผู้อ่านจำเป็นต้องรู้คำศัพท์ สำนวน โครงสร้าง จนสามารถเข้าใจในเรื่องที่อ่าน พร้อมทั้งสามารถนำเสนอความเข้าใจในการอ่านในรูปแบบต่าง ๆ ได้ เป็นการวางรากฐานที่ดีและเป็นประโยชน์ที่นำไปใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันและการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

ข้อที่ 1. นักเรียนสามารถอ่านเรื่อง Human in space ได้อย่างเข้าใจ (K)

ข้อที่ 2. นักเรียนสามารถแสดงแผนผัง Diagram ลำดับเหตุการณ์ของเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง (P)

ข้อที่ 3. นักเรียนมีความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ (A)

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้

7. ชิ้นงาน / ภาระงาน

1. ใบกิจกรรมเรื่อง Humans in space

2. Diagram

8. เครื่องมือการสอนคิด / เครื่องมือ

Diagram

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นภารกิจ (Mission)

1. นักเรียนและครูพูดคุยทักทายกัน จากนั้นครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่าในสัปดาห์นี้นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการอ่านบทความภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หน่วยที่ 1 เรื่อง Mountain mummies โดยกิจกรรมการเรียนรู้จะมีทั้งแบบเดี่ยว และแบบกลุ่มสามคน โดยจะแบ่งตามที่ครูผู้สอนกำหนด

2. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบว่า กิจกรรมการเรียนรู้นี้มีเป้าหมาย(Goals) คือมุ่งเน้นให้เกิดความเข้าใจจากการอ่าน ในรูปแบบของการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Gamification ซึ่งจะประกอบด้วย 2 ภารกิจ (Quest) คือ ภารกิจที่ 1 True or False และภารกิจที่ 2 In detail ซึ่งการให้คะแนน (Points) จะเป็นการให้คะแนนรายบุคคล กล่าวคือหากนักเรียนทำกิจกรรมแบบกลุ่มสามคน สมาชิกในกลุ่มก็จะได้คะแนนอย่างเท่ากันทุกคน และมีการแสดงกระดานจัดอันดับ (Leaderboard) ซึ่งหลังจบหน่วยการเรียนรู้ ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุด 5 อันดับแรกจะได้คะแนนพิเศษเพิ่มอีกคนละ 5 คะแนน

ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating & Background)

3. นักเรียนทุกคนช่วยกันแสดงทรรศนะโดยการตอบคำถามก่อนอ่านบทความ ดังนี้

Before reading.

1. How did people in your country use to live? How are things difference today?
2. How can you find about the lives of people who lived a long time ago?
3. What kinds of objects can we study to find out about how people used to live?

4. เมื่อนักเรียนตอบคำถามเสร็จแล้ว ครูแจกใบกิจกรรมที่ 1 Mountain mummies และให้นักเรียนอ่านบทความครั้งที่ 1 โดยก่อนอ่าน ครูอธิบายเทคนิคการอ่านในขั้นนี้ให้นักเรียนฟัง

5. ก่อนนักเรียนอ่านบทความ ครูอธิบายว่าในอ่านบทความครั้งที่ 1 นี้ ให้นักเรียนอาศัยเทคนิคการอ่านแบบ **Skimming** คือการอ่านเร็วๆ แบบข้ามคำ โดยจะไม่อ่านต่อเนื่องทั้งประโยค หรือทั้งบทความ แต่จะอ่านข้ามเป็นคำๆ เป็นประโยค หรือบรรทัดๆ ไปก็ได้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อจับใจความสำคัญของบทความนั้นๆ (Main idea) และเพื่อให้เข้าใจรายละเอียดที่สำคัญเพียงบางสิ่งบางอย่าง เช่น บทความนี้พูดถึงอะไร หรือพูดถึงเกี่ยวกับใครภาพรวมของเนื้อความเป็นอย่างไร

6. หลังจากนักเรียนฟังครูอธิบายถึงเทคนิคการอ่านเสร็จแล้ว ให้นักเรียนอ่านบทความครั้งที่ 1 โดยครูกำหนดให้ใช้เวลาในการอ่านเพียง 1 นาที เพื่อการทำความเข้าใจภาพรวมของบทความแบบคร่าวๆ และให้นักเรียนจำคำศัพท์ที่ตนไม่รู้จักหรือคิดว่ายากที่สุดไว้ในใจจำนวน 5 คำ

7. เมื่อครบกำหนดเวลา 1 นาที ครูขออาสาสมัครจำนวน 10 คน ออกมาเขียนคำศัพท์และความหมายที่นักเรียนไม่รู้หรือคิดว่ายาก จำนวน 10 คำบนกระดานโดยคำห้ามซ้ำกันกับเพื่อน โดยอนุญาตให้ใช้พจนานุกรมหรือสมาร์ตโฟนค้นหาความหมายได้ จากนั้นนักเรียนและครูดูคำศัพท์ ความหมาย และวิธีการออกเสียงด้วยกัน เพื่อใช้คำศัพท์ทั้ง 10 คำช่วยในการอ่านเพื่อความเข้าใจและตอบคำถามในการทำกิจกรรมในภารกิจที่ 1 ต่อไป

ชั้นปฏิบัติการงาน (Doing Tasks)

8. **ภารกิจที่ 1 True or False** (ปฏิบัติการกิจแบบเดี่ยว) ให้นักเรียนใช้สมาร์ทโฟน แสแกน QR code เพื่อล็อกอินเข้าสู่เว็บไซต์ Quizalize เมื่อทุกคนพร้อมแล้ว ครูจึงอธิบายกฎกติกา (Rules) คือ



1. ภารกิจนี้เป็นแข่งขัน (Competition) ที่ให้นักเรียนดูโจทย์ที่ปรากฏ หากเป็นจริงตามเรื่องราวในบทความที่อ่านให้เลือกตอบ True หากไม่เป็นจริงดังในเรื่องราว ให้ตอบ False

2. ผู้ที่ตอบถูกแต่ละข้อจะได้คะแนนข้อละ 1 คะแนน

3. ภารกิจนี้สำหรับผู้ตอบถูกและเร็วกว่า ตัวการ์ตูนของตนเองก็จะปีนต้นไม้ได้ไวและสูงกว่า โดย 5 คนแรกที่ปีนต้นไม้ได้สูงที่สุดและที่ขึ้นกระดานจัดอันดับบนหน้าจอสมาร์ทท์วี่จะได้คะแนนพิเศษ (รางวัล Reward) เพิ่มคนละ 5 คะแนน

9. เมื่อจบการแข่งขัน นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายคำถามและคำตอบในแต่ละข้อ จากนั้นครูสรุปคะแนนให้นักเรียนทราบคะแนนสะสมของตนจากภารกิจที่ 1 True or False แล้วจึงนำนักเรียนเข้าสู่การแข่งขันในภารกิจที่ 2

10. ก่อนเข้าสู่กิจกรรมใน**ภารกิจที่ 2 In detail** ครูให้นักเรียนอ่านบทความใน**ใบกิจกรรมที่ 1 Mountain mummies** อีกครั้ง ซึ่งเป็น**อ่านบทความครั้งที่ 2** โดยก่อนอ่าน ครูจัดกลุ่มให้นักเรียนกลุ่มละ 3 คน ซึ่งในแต่ละกลุ่มครูผู้สอนจะเป็นผู้จัดให้นักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนอยู่ด้วยกัน จากนั้นครูจึงอธิบายเทคนิคการอ่านในขั้นนี้ให้นักเรียนฟัง

11. นักเรียนฟังครูอธิบายต่อว่า เทคนิคการอ่านอีกรูปแบบหนึ่งคือเทคนิคการอ่านแบบ **Scanning** ซึ่งจะใช้ในการอ่านบทความครั้งที่ 2 ซึ่งการอ่านในเทคนิคนี้ เป็นลักษณะการอ่านแบบรวดเร็ว เช่นเดียวกับการอ่านแบบ Skimming แต่จะใช้เวลานานกว่า เพื่อค้นหาข้อมูลหรือคำตอบเฉพาะเจาะจง เพราะจุดประสงค์ของการอ่านแบบ Scanning นั้นจะเจาะลึกมากกว่า ผู้อ่านไม่จำเป็นต้องอ่านทุกตัวอักษร แต่จะเป็นการอ่านแบบเลือกอ่านเฉพาะคีย์เวิร์ดที่สำคัญหาข้อมูลเฉพาะ เช่น ตัวเลข จำนวน วันเดือนปี ชื่อเฉพาะ สถานที่ เป็นต้น

12. ให้นักเรียน**อ่านบทความครั้งที่ 2** โดยสมาชิกในกลุ่มช่วยกันอภิปรายและทำความเข้าใจบทความร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งในการอ่านครั้งนี้ กำหนดให้ใช้เวลาในการอ่าน 3 นาที (เวลา Time) โดยใช้เทคนิค Scanning และมีกฎคือห้ามใช้พจนานุกรม หรือสมาร์ทโฟนในการค้นหาความหมายของคำศัพท์ ให้นักเรียนใช้คำศัพท์บนกระดานได้เพียงแค่ 10 คำในช่วงแรก เพื่อประกอบการทำความเข้าใจบทความในการอ่าน

13. **ภารกิจที่ 2 In detail** (ปฏิบัติการกิจแบบกลุ่มสามคน)
หลังจากที่นักเรียนอ่านบทความครั้งที่ 2 เสร็จแล้ว ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มใช้สมาร์ทโฟนกลุ่มละ 1 เครื่อง แสแกน QR code เพื่อล็อกอินเข้าสู่เว็บไซต์ Quizalize เมื่อทุกคนพร้อมแล้ว ครูจึงอธิบายกฎกติกา (Rules) คือ

1. ภารกิจนี้เป็นแข่งขัน (Competition) ที่ให้นักเรียนเลือกหัวข้อเรื่องให้เหมาะสมที่สุดในแต่ละย่อหน้าตามโจทย์ที่ปรากฏ

2. คนที่ตอบถูกแต่ละข้อจะได้คะแนนข้อละ 1 คะแนน และคนที่ตอบถูกและตอบไวที่สุดจะขึ้นที่กระดานจัดอันดับบนหน้าจอสมาร์ทท์วี่โดย 5 กลุ่มแรกที่คะแนนสูงและตอบไวที่สุดจะได้คะแนนพิเศษ (รางวัล Reward) เพิ่มคนละ 5 คะแนนทั้งกลุ่ม



14. เมื่อจบการแข่งขัน นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายคำถามและคำตอบในแต่ละข้อ จากนั้นครูสรุปคะแนนให้นักเรียนทราบคะแนนสะสมของตนจากภารกิจที่ 2 In detail แล้วจึงนำนักเรียนเข้าสู่การแข่งขันในภารกิจที่ 2

15. จากนั้นเมื่อจบการแข่งขัน ครูสรุปคะแนนให้นักเรียนทราบคะแนนสะสมของตนจากทั้ง 2 ภารกิจ แล้วให้นักเรียนร่วมกันแบ่งปันถึงประสบการณ์ในการแข่งขันในครั้งนี้ เพื่อวางแผนการอ่านเพื่อความเข้าใจสำหรับการแข่งขันในครั้งต่อไป

ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing)

16. นักเรียนและครูร่วมกันทบทวนเรื่องราวในบทความที่ได้อ่าน จากนั้นให้นักเรียนแสดงความเข้าใจในเรื่องราวโดยการทำ Diagram แสดงลำดับเหตุการณ์ของเรื่องราวในบทความตามความเข้าใจ (สะท้อนกลับ Feedback)

10. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถอ่านเรื่อง Human in space ได้อย่างเข้าใจ (K)	ประเมินจากคะแนนการทำภารกิจทั้ง 2 ภารกิจ	ภารกิจที่ 1 True or False ภารกิจที่ 2 In detail	ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
2. นักเรียนสามารถแสดงแผนผัง Diagram ลำดับเหตุการณ์เรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง (P)	Diagram	แบบประเมิน Diagram	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
3. นักเรียนมีความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ (A)	สังเกตพฤติกรรมการความตั้งใจใฝ่เรียนรู้ ในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้	แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมการความตั้งใจใฝ่เรียนรู้	ระดับคุณภาพ 3 ผ่านเกณฑ์ จากเกณฑ์ระดับคุณภาพ 4

เกณฑ์การวัดและประเมินผล Diagram (Rubric Score)

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
ความครอบคลุมของเนื้อหา	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 100%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 80%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 70%	การนำเสนอเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ความถูกต้องของเนื้อหา 50%
ความถูกต้อง	ใช้เครื่องหมาย รูปภาพ สมการ สัญลักษณ์แทนกฎ ทฤษฎี หลักการ นิยามต่างๆ ได้ถูกต้องและครบถ้วน	ใช้เครื่องหมาย รูปภาพ สมการ สัญลักษณ์แทนกฎ ทฤษฎี หลักการ นิยามต่างๆ ได้ถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน	ใช้เครื่องหมาย รูปภาพ สมการ สัญลักษณ์แทนกฎ ทฤษฎี หลักการ นิยามต่างๆ ได้ไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน	ไม่ได้ใช้เครื่องหมาย รูปภาพ สมการ สัญลักษณ์แทนกฎ ทฤษฎี หลักการ นิยามต่างๆ
ความสวยงามการตกแต่งชิ้นงาน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด แต่สีไม่ซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา สีเดียวตลอด บางสีซ้ำกัน	ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา แต่สีเดียวกัน	ไม่ได้ใช้สีที่ช่วยจดจำ เพลินตา
ความตรงต่อเวลา	ส่งงานครบถ้วนตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-4 วัน	ส่งงานครบถ้วนแต่ช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไปหรือไม่ส่ง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
13-16	ดีมาก
10-13	ดี
7-10	พอใช้
ต่ำกว่า 7	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินในการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
4	ดีมาก
3	ดี
2	พอใช้
1	ปรับปรุง

เกณฑ์การสรุปผลการประเมิน

นักเรียนที่ได้ระดับคุณภาพ 3 ผ่านเกณฑ์ จากเกณฑ์
ระดับคุณภาพ 4 ถือว่า **ผ่าน**

เกณฑ์การวัดและประเมินผลการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล (Rubric Score)

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ต้องปรับปรุง (1)
ความตั้งใจในการเรียน	สนใจในการเรียนไม่คุยหรือเล่นกันในขณะเรียน	สนใจในการเรียนคุยกันเล็กน้อยในขณะเรียน	สนใจในการเรียนคุยกันและเล่นกันในขณะเรียนเป็นบางครั้ง	ไม่สนใจในการเรียนคุยและเล่นกันในขณะเรียน

Name:

Class:

Activity Worksheet 1**Mountain mummies**

In early 1999, archaeologist Johan Reinhard climbed over 6,700 metres to the top of one of South America's highest volcanoes, Lulllaillaco (pronounced yu-yi-ya-ko). The summit was covered in freezing ice and snow, and the wind often reached speeds of up to 113 kilometres an hour. Reinhard was there to find something very special. He dug down through the earth and rocks beneath some ancient ruins and found a small chamber. Inside the chamber, he found what he was looking for: the frozen mummies of three Inca children.

The Incas were a great South American civilisation. Until the sixteenth century, they ruled nearly 1 million square kilometres of western South America. Then they disappeared. Not much is known about them because they didn't keep written records. But Reinhard has spent his life studying them. Before he found the three children on Lulllaillaco, he found fifteen other Inca mummies on other mountains. He believes the frozen mummies were human sacrifices to the Inca gods.

The children on Lulllaillaco were very young when they died. Scientists think that the boy and two girls were between six and fifteen years old. They had been frozen on the summit of Lulllaillaco for over 500 years. Reinhard couldn't believe how well the mummies had been preserved. They looked like they had been buried only a short time before. The mummies were carefully removed and carried down the mountain. Since then Reinhard has had the chance to study them and has even found a living relative of one of the girls!

2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัด
การเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันก่อนเรียน

Pre-test

Reading & Writing English	En 33202	Foreign Language Department
Grade 12/1-4	50 minutes	Total 30 points
Watthaichumpol Municipality School		Teacher Thiwanon Samphon

Instructions:

1. Don't forget to write your name, student ID and others information on your answer sheet.
2. You have 50 minutes to complete the examination.
3. This test is the objective Test: 30 items 30 points
4. The question paper consists of 5 pages. Please read the question carefully and answer question in consecutive order if possible.

Strand/Standard/Expected Learning Outcomes on this test.

Strand/Standard	Indicators/Expected Learning Outcomes	Items	Points
Strand 1 Standard F1.1	No.1 Comprehend the main idea, analyze what you receive or read, summarize the main points, and share the ideas.	30	30

Read carefully and choose the best answer.

Jungle cave

In 1999 Peter McNab was a student at university in Scotland. One of the subjects he was studying was surveying or making maps. Peter was also a keen caver. He had explored caves all over the world. Because of his success at his studies and his reputation as a skilled caver, he was invited to take part in an expedition to Vietnam.

The purpose of the expedition was to study the Hang Khe Rhy cave, one of the longest caves in Southeast Asia. They also wanted to measure the length of the Son Trach River, which flows through the cave. The cave is deep in the jungle in Vietnam's Quang Binh province. The area around the cave is home to a great variety of rare flora and fauna. Peter and fifteen other experts had been asked to study this area by the Vietnamese government.

Getting to the cave wasn't easy. Peter and the others trekked for eight hours through thick jungle to get to the cave's entrance. Then they went into the cave. They worked underground for twelve days, following the Son Trach River through the cave. Peter made careful measurements so that he could draw accurate maps later. Finally, they came to the cave's exit. Peter was very excited: he had discovered that the Son Trach River was 11 kilometers long - the longest underground river in the world!

1. What is the main idea of the passage?

- a. Explored the longest river through the jungle cave.
- b. Measure the jungle cave.
- c. The Peter McNab's university life.
- d. The student from university in Scotland.

2. What was the purpose of Peter McNab and the expedition in Vietnam?

- a. To travel in Vietnam.
- b. To measure Son Trach River through the cave.
- c. To study in Vietnam.
- d. To swim in the river.

3

3. What's Peter McNab do on his subject?

- a. Reading the English book.
- b. Doing the project work
- c. Writing the essay.
- d. Surveying or making maps.

4. Where's the jungle cave in Vietnam?

- a. Quang Binh province
- b. Sukhothai province
- c. Luang Pra Bang province
- d. Tokyo province

5. How many hours did they trekked to the cave?

- a. Six hours
- b. Seven hours
- c. Eight hours
- d. Nine hours

6. How many experts went on the expedition?

- a. fifteen experts
- b. sixteen experts
- c. seventeen experts
- d. eighteen experts

7. How long did Peter McNab stay underground?

- a. nine days
- b. ten days
- c. eleven days
- d. twelve days

8. Which headline is suitable to the paragraph 1?

- a. The Peter McNab's story.
- b. The longest underground river in the world.
- c. Measurement the length of the Son Trach River.
- d. Studying the Hang Khe Rhy cave.

9. Which headline is suitable to the paragraph 2?

- a. The Peter McNab's story.
- b. The longest underground river in the world.
- c. Measurement the length of the Son Trach River.
- d. Studying the Hang Khe Rhy cave.

10. Which headline is suitable to the paragraph 3?

- a. The Peter McNab's story.
- b. The longest underground river in the world.
- c. Measurement the length of the Son Trach River.
- d. Studying the Hang Khe Rhy cave.

Aung San Suu Kyi

After 1948 Burma, now also known as Myanmar, was a free country. But in 1962 the army took control of the country. Ever since then, Myanmar has had a harsh military government. However, many people have struggled to bring freedom back to Myanmar. For her part in the struggle, Aung San Suu Kyi was given the Nobel Peace Prize in 1991.

In 1988 Aung San Suu Kyi became the leader of the National League for Democracy, a party that opposes Myanmar's military government. She made speeches against the government and organised protests. In July 1989 Suu Kyi was sentenced to house arrest. Although she remained under house arrest until 1995, she continued her struggle for freedom. Protests in Myanmar and around the world forced the military government to have an election in May 1990. Suu Kyi's party won the election, but the military government ignored the results.

Aung San Suu Kyi was given the Nobel Peace Prize because of her peaceful struggle and her bravery. Soldiers have threatened to shoot her, and many of her supporters have been sent to prison or killed. Suu Kyi has been arrested many times. Since 1989 she has spent fifteen years in prison or under house arrest but she has never stopped speaking against the government. She has also argued against violence. Instead of fighting with the government, her protests have always been peaceful. Today Suu Kyi's struggle goes on, and her support around the world continues to grow.

11. What the main purpose of the passage?

- a. To describe Myanmar
- b. To describe the government of Myanmar.
- c. To tell Aung San Suu Kyi's story.
- d. To tell how Aung San Suu Kyi was awarded a Nobel Prize.

12. Which headline is suitable to the paragraph 1?

- a. Why Aung San Suu Kyi was awarded a Nobel Prize.
- b. Aung San Suu Kyi's struggle.
- c. The military comes to power in Myanmar.
- d. The sentence to house arrest.

5

13. Which headline is suitable to the paragraph 2?

- a. Why Aung San Suu Kyi was awarded a Nobel Prize.
- b. Aung San Suu Kyi's struggle.
- c. The military comes to power in Myanmar.
- d. The sentence to house arrest.

14. Which headline is suitable to the paragraph 3?

- a. Why Aung San Suu Kyi was awarded a Nobel Prize.
- b. Aung San Suu Kyi's struggle.
- c. The military comes to power in Myanmar.
- d. The sentence to house arrest.

15. The people of Myanmar chose a military government.

- a. True
- b. False

16. Aung San Suu Kyi opposes the military government in Myanmar.

- a. True
- b. False

17. Aung San Suu Kyi has supporters outside Myanmar.

- a. True
- b. False

18. Aung San Suu Kyi believes in violent protests.

- a. True
- b. False

19. What has happened to have many Aung San Suu Kyi supporters in Myanmar?

- a. They have freedom of country.
- b. They have sent to prison or killed.
- c. They made speech against the government.
- d. They have a peaceful.

Online protesting

Stephen Teng has a degree in computer science. But he doesn't have a highly paid job in a top company. Instead, he is a hacker. He spends his time breaking into the computers of big companies. When hackers break into computers they can steal information or change the information on websites. But Stephen doesn't use his skills to steal. He is part of a growing online community of activists who hack for political purposes.

In June 2000 the Nike website was hacked. People who visited Nike's website were sent to a protest website instead. The hackers targeted Nike because the company is very powerful. 'Big companies and governments control what we read about them in the media,' says Stephen, 'but we can use the Internet to tell the truth.' Stephen often attacks the websites of governments that don't look after the environment. He says, 'This kind of hacking is a good way to attract attention to an environmental problem. It also makes governments understand that some people are not happy with their policies.'

Governments are trying hard to stop hacking. Hacking is a crime, and many hackers have been sent to prison. But Stephen doesn't think he will stop hacking. 'I know hacking is against the law, but often the laws are unfair. Is it right that famous companies can cut down beautiful forests of trees in South America or use child labor in factories in Asia? As long as these things continue, I will be a hacker.'

20. What the main purpose of the passage?

- a. To discuss the reasons why some people hack.
- b. To talk about Stephen Teng's job.
- c. To describe the laws against hacking.
- d. To stop hacking.

21. Which headline is suitable to the paragraph 1?

- a. Stephen Teng.
- b. Laws against hacking.
- c. Reasons for hacking.
- d. Government control.

22. Which headline is suitable to the paragraph 2?

- a. Stephen Teng.
- b. Laws against hacking.
- c. Reasons for hacking.
- d. Government control.

23. Which headline is suitable to the paragraph 3?

- a. Stephen Teng.
- b. Laws against hacking.
- c. Reasons for hacking.
- d. Government control.

24. Stephen Teng works hard for a famous company.

- a. True
- b. False

25. Hackers often break the law.

- a. True
- b. False

26. Stephen Teng hacks to make money.

- a. True
- b. False

27. Stephen Teng is going to stop hacking.

- a. True
- b. False

28. Why do Stephen Teng and other activists hack?

- a. For steal and sell the information.
- b. For want to know someone's information.

- c. For political purposes.
- d. For stop hacking.

29. What does general hacker do when they hack into the people's computers?

- a. They will steal the information.
- b. They will change the information.
- c. They will delete the information.
- d. overall

30. When the Nike website was hacked where were visitors sent?

- a. a movie website
- b. a shopping online website
- c. a tour company website
- d. a protest website

3. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจด้วยการจัด
การเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันหลังเรียน

Post-test

Reading & Writing English	En 33202	Foreign Language Department
Grade 12/1-4	50 minutes	Total 30 points
Watthaichumpol Municipality School		Teacher Thiwanon Samphon

Instructions:

1. Don't forget to write your name, student ID and others information on your answer sheet.
2. You have 50 minutes to complete the examination.
3. This test is the objective Test: 30 items 30 points
4. The question paper consists of 5 pages. Please read the question carefully and answer question in consecutive order if possible.

Strand/Standard/Expected Learning Outcomes on this test.

Strand/Standard	Indicators/Expected Learning Outcomes	Items	Points
Strand 1 Standard F1.1	No.1 Comprehend the main idea, analyze what you receive or read, summarize the main points, and share the ideas.	30	30

Read carefully and choose the best answer. (items 1-9)

Mammoth ice block

One of the largest land mammals that ever lived was the woolly mammoth. Woolly mammoths were very large, elephant-like creatures covered in long, thick, warm hair. They needed their warm coats because they lived during the last ice age, they became extinct thousands of years ago. In places such as Siberia, in Russia, thousands of woolly mammoths became mummies after they died. Today, some of these frozen mummies can be found in very good condition.

One person who has spent many years studying woolly mammoths is the French explorer, Bernard Buigues. To find the mammoths, Buigues relies on tribes that live in the frozen areas where the creatures once lived. One of these tribes, the Dolgans, live on Siberia's frozen Taimyr Peninsula. The Dolgans knew of many places where frozen woolly mammoths could be found and often used mammoth tusks for tools.

In 1998 the Dolgans led Buigues to an almost perfectly preserved mammoth. The following year, Buigues organized an expedition to dig the mammoth out of the ground and take it to a special laboratory to be studied. The biggest challenge was to remove the mammoth from the ice so that it could be moved. It took six weeks to dig around the mammoth to cut out a 20-tonne block of ice. At the end of October, a helicopter arrived and carried the block 320 kilometers to the laboratory. Because of this expedition, the world will have a greater understanding of these huge animals.

1. What is the main idea of the passage?

- a. Discovery the mammoths' frozen mummies.
- b. How to carry the mammoths to laboratory.
- c. Studying the woolly mammoths.
- d. Used the mammoth tusks for tools.

2. How about the largest land mammals that ever lived?

- a. the woolly mammoth
- b. the long tusk mammoth
- c. the white mammoth
- d. the jungle mammoth

3

3. When did woolly mammoth live?

- a. the last ice age
- b. stone age
- c. Metal age
- d. new era

4. Bernard Buigues's team easily moved the mammoth to a laboratory.

- a. True
- b. False

5. What did Dolgans do with mammoth tusk?

- a. the tools
- b. the accommodation
- c. the clothes
- d. the river

6. Which headline is suitable to the paragraph 1?

- a. The woolly mammoth
- b. The frozen mummies
- c. The perfectly preserved mammoth
- d. Removing mammoth from the ice.

7. Which headline is suitable to the paragraph 2?

- a. The woolly mammoth
- b. The French explorer
- c. The perfectly preserved mammoth
- d. Removing mammoth from the ice.

8. Which headline is suitable to the paragraph 3?

- a. The woolly mammoth
- b. The frozen mummies
- c. The perfectly preserved mammoth
- d. Removing mammoth from the ice.

9. Which benefit of the world from this work?

- a. People will have the movie of elephant mummies.
- b. People will understand the huge animals that lived in the past.
- c. People will be able to visit the Siberia's frozen.
- d. People will have the great food from the past.

Read carefully and choose the best answer. (items 10-19)

Muhammad Ali

The greatest boxer in the world was born on 17 January 1942, in Kentucky, USA. His parents named him Cassius Clay, but he is better known as Muhammad Ali. In 1960 he won a gold medal in boxing at the Olympic Games in Rome. He was soon to become famous throughout the world, both for his boxing and his beliefs.

Soon after he won his Olympic medal, Ali became a professional boxer. During his career he had sixty-one fights against the best boxers in the world and lost only five of them. In February 1964 he beat Sonny Liston to become the heavyweight boxing champion of the world. In fact, Ali didn't lose a fight until 1971, when he was beaten by Joe Frazier. Ali was an amazing boxer. He was fast, skillful, and entertaining. He was also very funny. He made up poems and jokes about his opponents.

However, Ali was a controversial champion. In 1964 he threw his Olympic medal into a river to protest against racism in America. In the same year, he became a Muslim and changed his name from Cassius Clay to Muhammad Ali. He said that Cassius Clay was a 'slave name'. In 1967 he was sent to prison because he refused to fight in the Vietnam War. He said that the Vietnamese had never tried to hurt him, so he wouldn't fight them. Many of the things he said and did caused trouble and made him unpopular. Even so, when he stopped boxing in 1981, he was still telling the world, 'I am the greatest!'

10. What problems in American society does Muhammad Ali's story reveal?

- a. the sexism
- b. the racism
- c. the sacrilege
- d. the Prostitution

11. What is the main purpose of paragraph 1.

- a. To describe how Muhammad Ali was an amazing boxer.
- b. To tell how Muhammad Ali become famous boxer throughout the world.

5

- c. To show Muhammad Ali's poems and jokes.
- d. To explain the problem the Muhammad Ali had to face.
12. What is the main purpose of paragraph 2.
- a. To describe how Muhammad Ali was an amazing boxer.
- b. To tell how Muhammad Ali become famous boxer throughout the world.
- c. To show Muhammad Ali's poems and jokes.
- d. To explain the problem the Muhammad Ali had to face.
13. What is the main purpose of paragraph 3.
- a. To describe how Muhammad Ali was an amazing boxer.
- b. To tell how Muhammad Ali become famous boxer throughout the world.
- c. To show Muhammad Ali's poems and jokes.
- d. To explain the problem the Muhammad Ali had to face.
14. Why did Muhammad Ali change his name?
- a. protest racism
- b. He won the champion.
- c. refuse to fight in the Vietnam war
- d. had sent to prison.
15. How many fights did Muhammad Ali lose?
- a. four
- b. five
- c. six
- d. seven
16. Who was the first opponent to beat Muhammad Ali?
- a. Sonny Liston
- b. Cassius Clay
- c. Joe Frazier
- d. Muhammad Ali
17. Muhammad Ali lost very few fights.
- a. True
- b. False
18. Muhammad Ali disagree with the way some people were treated in America.
- a. True
- b. False
19. Muhammad Ali was always loved by everyone?
- a. True
- b. False

Read carefully and choose the best answer. (items 20-32)

Love online

Julia and Brian have been married for three years. They didn't meet through friends or at work. They met through an online dating agency. Two years ago, Julia and Brian were single and unhappy in New York. They didn't have time to meet a partner because they worked such long hours. When Brian signed up with an online dating agency in September 2007, he saw Julia's photograph and sent her an e-mail. They fell in love after a few dates and got married just five months later.

Internet dating has boomed in the last few years. One internet site, Match.com, has about 7.1 million American visitors each month. Match.com has brought together thousands of couples, resulting in 1,400 marriages. When single people visit the Match. com website, they choose the type of person they want to meet. Then a computer matches them to a suitable person. Once the computer has matched them, they can meet for a date. If they live far away from each other, they can communicate using chat programs such as ICQ or Yahoo Messenger.

Having a relationship with a person you have never met can have problems. It is not easy to know if the person you are chatting to is telling the truth. Julia's friend Susan had an online relationship with a man in France. 'He seemed very nice,' Susan says. 'He told me he was twenty-eight, successful and rich.' But when Susan flew to France to meet him, she was disappointed. 'He was forty-seven, unemployed and already married!'

But if you are careful, you might be lucky like Julia and Brian!

20. Which headline is suitable for the paragraph 1?

- a. The story how Julia and Brian met.
- b. The growing popularity of online relationship.
- c. The problem with Internet dating.
- d. Susan disappointed.

21. Which headline is suitable for the paragraph 2?

- a. The story how Julia and Brian met.
- b. The growing popularity of online relationship.
- c. The problem with Internet dating.
- d. Susan disappointed.

22. Which headline is suitable for the paragraph 3?

- a. The story how Julia and Brian met.
- b. The growing popularity of online relationship.
- c. The problem with Internet dating.
- d. Susan disappointed.

23. Julia and Brian are married.

- a. True
- b. False

24. Internet dating has become more popular recently.

- a. True
- b. False

25. Computers can match people who are looking for a partner.

- a. True
- b. False

26. Internet dating is always successful.

- a. True
- b. False

27. Susan had married with French man.

- a. True
- b. False

28. Why didn't Julia and Brian have time to meet partners?

- a. They work hard with long hours.
- b. They don't want to get married.
- c. They are heartbroken and sad.
- d. They are anti online dating.

29. Which chat programs are mentioned in the passage?

- a. ICQ
- b. WhatsApp
- c. Yahoo Messenger
- d. a. and c. are correct.

30. How did the man in French tell Susan he was?

- a. 28 years old, successful, rich
- b. 35 years old, French Soldier
- c. 26 years old, Royal family
- d. 34 years old, billionaire

4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยเรื่อง “การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ” เพื่อนำผลการวิจัยไปพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยแบบสอบถามมีทั้งหมด 10 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 ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
2. มีการลำดับเนื้อหาอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม เข้าใจง่าย					
3. เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และระยะเวลา					
4. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน					
5. เนื้อหาสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน					
6. ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้					
7. ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
8. สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนมีความทันสมัยและเหมาะสม					
9. การจัดการเรียนรู้มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ					
10. การวัดและประเมินผลมีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเที่ยงตรง					

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมจาก ผู้เชี่ยวชาญ			Mean	S.D.	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านเนื้อหา							
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน และเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2	จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาสาระและระบุพฤติกรรม ที่ต้องการจะวัดไว้อย่างชัดเจน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
รวมด้านเนื้อหา					4.43	0.58	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
3	สอดคล้องกับสาระสำคัญ ผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4.00	0.00	มาก
4	มีลำดับขั้นตอนเหมาะสมและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5	ส่งเสริม พัฒนา ทักษะกระบวนการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
6	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลาและวัยของนักเรียน	5	4	4	4.33	0.58	มาก

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมจาก			Mean	S.D.	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
รวมด้านกิจกรรมการเรียนรู้					4.33	0.43	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนรู้							
7	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา และวัยของนักเรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
8	ส่งเสริม พัฒนา ทักษะกระบวนการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
รวมด้านสื่อการเรียนรู้					4.67	0.58	มากที่สุด
ด้านการวัดผลประเมินผล							
9	วิธีการวัดและเครื่องมือ สอดคล้องกับจุดประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ และขั้นตอนของกิจกรรม	5	4	4	4.33	0.58	มาก
10	มีเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	4	4	4	4.00	0.00	มาก
รวมด้านการวัดผลประเมินผล					4.1	0.58	มาก
คะแนนรวมทั้ง 4 ด้าน					4.37	0.54	มาก

2. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบทดสอบก่อนเรียน

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1.00	ใช้ได้
11	1	1	1	1.00	ใช้ได้
12	1	1	1	1.00	ใช้ได้
13	1	1	1	1.00	ใช้ได้
14	1	1	1	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	1.00	ใช้ได้
21	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
22	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
23	1	1	0	0.67	ใช้ได้
24	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
25	1	1	1	1.00	ใช้ได้
26	1	1	1	1.00	ใช้ได้
27	1	1	1	1.00	ใช้ได้
28	1	1	1	1.00	ใช้ได้
29	1	1	1	1.00	ใช้ได้
30	1	1	1	1.00	ใช้ได้
31	1	1	1	1.00	ใช้ได้
32	1	1	1	1.00	ใช้ได้
33	1	1	1	1.00	ใช้ได้
34	1	1	1	1.00	ใช้ได้
35	1	1	1	1.00	ใช้ได้

3. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบทดสอบหลังเรียน

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
9	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1.00	ใช้ได้
11	1	1	1	1.00	ใช้ได้
12	1	1	1	1.00	ใช้ได้
13	1	1	1	1.00	ใช้ได้
14	1	1	1	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
19	1	1	1	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	1.00	ใช้ได้
21	1	1	1	1.00	ใช้ได้
22	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง
23	1	1	1	1.00	ใช้ได้
24	1	1	1	1.00	ใช้ได้
25	1	1	1	1.00	ใช้ได้
26	1	1	1	1.00	ใช้ได้
27	1	1	1	1.00	ใช้ได้
28	1	1	1	1.00	ใช้ได้
29	1	1	1	1.00	ใช้ได้
30	1	1	1	1.00	ใช้ได้
31	1	1	1	1.00	ใช้ได้
32	1	1	1	1.00	ใช้ได้
33	1	1	1	1.00	ใช้ได้
34	1	1	1	1.00	ใช้ได้
35	1	1	1	1.00	ใช้ได้

4. การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก(r) รายข้อของแบบทดสอบ
ก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ข้อที่	ค่า p	แปลผล	ค่า r	แปลผล	แปลผลคุณภาพ ของข้อสอบ
1	.38	ใช้ได้	.56	ใช้ได้	ใช้ได้
2	.48	ใช้ได้	.56	ใช้ได้	ใช้ได้
3	.48	ใช้ได้	.44	ใช้ได้	ใช้ได้
4	.89	ตัดทิ้ง	.13	ตัดทิ้ง	ปรับปรุง/ตัดทิ้ง
5	.66	ใช้ได้	.25	ใช้ได้	ใช้ได้
6	.76	ใช้ได้	.31	ใช้ได้	ใช้ได้
7	.76	ใช้ได้	.38	ใช้ได้	ใช้ได้
8	.74	ใช้ได้	.25	ใช้ได้	ใช้ได้
9	.89	ตัดทิ้ง	.13	ตัดทิ้ง	ปรับปรุง/ตัดทิ้ง
10	.43	ใช้ได้	.56	ใช้ได้	ใช้ได้
11	.46	ใช้ได้	.25	ใช้ได้	ใช้ได้
12	.30	ใช้ได้	.63	ใช้ได้	ใช้ได้
13	.30	ใช้ได้	.63	ใช้ได้	ใช้ได้
14	.30	ใช้ได้	.63	ใช้ได้	ใช้ได้
15	.41	ใช้ได้	.25	ใช้ได้	ใช้ได้
16	.58	ใช้ได้	.31	ใช้ได้	ใช้ได้
17	.58	ใช้ได้	.31	ใช้ได้	ใช้ได้
18	.76	ใช้ได้	.38	ใช้ได้	ใช้ได้
19	.51	ใช้ได้	.50	ใช้ได้	ใช้ได้
20	.41	ใช้ได้	.50	ใช้ได้	ใช้ได้
21	.48	ใช้ได้	.44	ใช้ได้	ใช้ได้
22	.30	ใช้ได้	.63	ใช้ได้	ใช้ได้
23	.30	ใช้ได้	.50	ใช้ได้	ใช้ได้
24	.51	ใช้ได้	.25	ใช้ได้	ใช้ได้
25	.46	ใช้ได้	.38	ใช้ได้	ใช้ได้
26	.53	ใช้ได้	.31	ใช้ได้	ใช้ได้
27	.48	ใช้ได้	.31	ใช้ได้	ใช้ได้
28	.56	ใช้ได้	.25	ใช้ได้	ใช้ได้
29	.43	ใช้ได้	.44	ใช้ได้	ใช้ได้
30	.48	ใช้ได้	.31	ใช้ได้	ใช้ได้
31	.30	ใช้ได้	.56	ใช้ได้	ใช้ได้
32	.30	ใช้ได้	.75	ใช้ได้	ใช้ได้

5. การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก(r) รายข้อของแบบทดสอบ
หลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ข้อที่	ค่า p	แปลผล	ค่า r	แปลผล	แปลผลคุณภาพ ของข้อสอบ
1	.30	ใช้ได้	.63	ใช้ได้	ใช้ได้
2	.53	ใช้ได้	.44	ใช้ได้	ใช้ได้
3	.76	ใช้ได้	.25	ใช้ได้	ใช้ได้
4	.51	ใช้ได้	.38	ใช้ได้	ใช้ได้
5	.61	ใช้ได้	.25	ใช้ได้	ใช้ได้
6	.48	ใช้ได้	.44	ใช้ได้	ใช้ได้
7	.48	ใช้ได้	.44	ใช้ได้	ใช้ได้
8	.48	ใช้ได้	.69	ใช้ได้	ใช้ได้
9	.35	ใช้ได้	.56	ใช้ได้	ใช้ได้
10	.30	ใช้ได้	.63	ใช้ได้	ใช้ได้
11	.41	ใช้ได้	.38	ใช้ได้	ใช้ได้
12	.30	ใช้ได้	.75	ใช้ได้	ใช้ได้
13	.30	ใช้ได้	.75	ใช้ได้	ใช้ได้
14	.30	ใช้ได้	.50	ใช้ได้	ใช้ได้
15	.66	ใช้ได้	.50	ใช้ได้	ใช้ได้
16	.76	ใช้ได้	.31	ใช้ได้	ใช้ได้
17	.46	ใช้ได้	.50	ใช้ได้	ใช้ได้
18	.51	ใช้ได้	.50	ใช้ได้	ใช้ได้
19	.46	ใช้ได้	.25	ใช้ได้	ใช้ได้
20	.56	ใช้ได้	.38	ใช้ได้	ใช้ได้
21	.33	ใช้ได้	.44	ใช้ได้	ใช้ได้
22	.30	ใช้ได้	.50	ใช้ได้	ใช้ได้
23	.46	ใช้ได้	.38	ใช้ได้	ใช้ได้
24	.41	ใช้ได้	.38	ใช้ได้	ใช้ได้
25	.43	ใช้ได้	.69	ใช้ได้	ใช้ได้
26	.56	ใช้ได้	.25	ใช้ได้	ใช้ได้
27	.53	ใช้ได้	.44	ใช้ได้	ใช้ได้
28	.82	ตัดทิ้ง	.19	ตัดทิ้ง	ปรับปรุง/ตัดทิ้ง
29	.30	ใช้ได้	.56	ใช้ได้	ใช้ได้
30	.66	ใช้ได้	.06	ตัดทิ้ง	ปรับปรุง/ตัดทิ้ง
31	.76	ใช้ได้	.38	ใช้ได้	ใช้ได้
32	.48	ใช้ได้	.31	ใช้ได้	ใช้ได้

6. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้					
1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
6	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง D
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	8	19	11
2	9	20	11
3	14	21	7
4	16	24	8
5	14	22	8
6	14	26	12
7	13	21	8
8	10	19	9
9	18	28	10
10	11	20	9
11	12	19	7
12	9	17	8
13	16	24	8
14	18	26	8
15	10	19	9
16	16	26	10
17	17	27	10
18	18	24	6
19	10	17	7
20	15	22	7
21	13	21	8
22	20	29	9
23	17	24	7
24	14	21	7
25	21	28	7
26	16	23	7
27	15	23	8
28	11	17	6
29	10	18	8
30	11	18	7
31	14	19	5
32	18	23	5
33	15	28	13
34	19	26	7
35	17	27	10
36	19	29	10
37	18	24	6
38	16	26	10

2. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค
เกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

นักเรียน คนที่	ผลการประเมินรายข้อ									
	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10
1	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5
2	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5
3	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4
4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5
5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4
6	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5
7	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4
8	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4
9	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
10	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5
11	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
12	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
13	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5
14	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4
15	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5
16	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4
17	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4
18	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
20	4	4	4	4	5	5	4	5	5	3
21	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3
22	5	3	4	5	5	4	4	5	5	4
23	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4
24	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
25	4	4	4	4	5	4	3	5	5	4
26	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3
27	5	4	4	5	5	5	4	5	4	3
28	4	5	5	4	5	5	4	5	5	3
29	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4
30	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4
31	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
32	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
33	4	4	3	5	5	5	4	5	5	4

