



ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling)
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



โดย
นางนริศรา พรหมริน

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling)
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE EFFECTS OF USING DIGITAL STORYTELLING LEARNING ACTIVITIES
TO ENHANCE ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY
OF GRADE 12 STUDENTS



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Department of Curriculum and Instruction

Silpakorn University

Academic Year 2022

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling)
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

โดย นางนริศรา พรหมริน

สาขาวิชา การสอนภาษาอังกฤษ แผนก ข ระดับปริญญาโท

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร. สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ ดร. สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ ดร. ปัญชลี วาสนสมสิทธิ์)

61254319 : การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : การอ่านภาษาอังกฤษ, ความเข้าใจในการอ่าน, การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

นาง นริศรา พรหมริน: ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : อาจารย์ ดร. สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ด้วยการสุ่มแบบกลุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน 30 คน จากนั้นทำการทดลองโดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ใช้เวลาทั้งสิ้น 4 สัปดาห์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 2) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล จำนวน 4 แผน ได้แก่ 1) Come up with an idea and Learn 2) Script and Storyboard 3) Gather and Create images, audio, video และ ๔ 4) Share and Feedback และ ๕ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

61254319 : Major ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Keyword : ENGLISH READING/ READING COMPREHENSION/ DIGITAL STORYTELLING

MRS. Naritsara PROMRIN : The Effects of Using Digital Storytelling Learning Activities to Enhance English Reading Comprehension Ability of Grade 12 Students

Thesis advisor : Soranabordin Prasansaph, Ph.D.

The purposes of this research were to: 1) compare students English reading comprehension ability before and after using digital storytelling learning activities 2) investigate students' opinions toward digital storytelling learning activities.

The sample, selected by a cluster sampling technique, comprised 30 grade-twelve students at Benchamatheputhit Phetchaburi School during the first semester of academic year 2022. The students did pretest and studied 4 learning units with digital storytelling learning activities to enhance English reading comprehension ability. Each unit was conducted in 2 hours and the experiment covered 4 weeks in total.

The instruments used for this research consisted of: 1) an English reading comprehension test, used as a pretest and posttest 2) 4 learning units with digital storytelling learning activities and 3) an opinion questionnaire toward digital storytelling learning activities. Mean and standard deviation of items were used to evaluate the students' opinions toward digital storytelling learning activities. The paired-sample t-test was used to analyze the students' ability in English reading comprehension.

The results of the study were as follows:

1. The students' English reading comprehension ability after using digital storytelling learning activities were significantly higher at the .05 level.
2. The students' opinion toward digital storytelling learning activities were at the highest level.

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.สรณดินทร์ ประสารทรัพย์ ที่สละเวลาให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนิน งานวิจัยและปรับปรุง แก้ไขจนการค้นคว้าอิสระนี้สมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ไว้ ณ โอกาสนี้

กราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนิศา โฆษิตชัยวัฒน์ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการ เป็นประธานกรรมการสอบครั้งนี้ และรองศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา วาสนสมสิทธิ์ ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบ งานค้นคว้าอิสระและกรุณาให้คำแนะนำเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงงานค้นคว้าอิสระจนเสร็จสมบูรณ์

กราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กมลทิพย์ พลบุตร คุณครูเสาวนีย์ ลีสกุลวัฒน์ และคุณครู ตรีรัตน์ สุขะสุขคนธ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย กราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.รินทร์ ชีพอรณีย์ ที่คอยให้กำลังใจและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการทำวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบใจนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีที่ให้ความ ร่วมมือในการทดลองเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ นักศึกษาปริญญาโทสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจตลอดการทำวิจัยนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่พวงพลอย หม้อคำมูล คุณพ่อปาน หม้อคำมูล ที่คอยดูแลส่งกำลังใจ ให้ตั้งแต่ครั้งท่านยังมีชีวิตและเฝ้ามองดูความสำเร็จของงานวิจัยฉบับนี้เมื่อท่านสิ้นชีวิตอยู่บนสวรรค์แล้ว ขอบพระคุณความขยันและความอดทนของคุณแม่ ขอบพระคุณในความคิดและความรอบคอบของคุณพ่อ ที่ถ่ายทอดมาให้ ขอบคุณคู่สมรส นายยุทธชัย พรหมริน และบุตรสาว เด็กหญิงกระชิบรัก พรหมริน ที่เป็นกำลังใจ สำคัญ ขอบพระคุณญาติพี่น้องทุกท่านที่ให้ความปรารถนาดี ตลอดถึงทุกท่านที่ให้กำลังใจช่วยผลักดัน ให้การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สุดท้ายนี้คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการค้นคว้าอิสระนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นบุญกุศลแต่บิดา- มารดา คู่สมรส บุตร ครูบาอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ช่วยชี้แนะและเป็นแรงบันดาลใจที่สนับสนุน ให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จ

นาง นริศรา พรหมริน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญแผนภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามในการวิจัย.....	7
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
1.4 สมมติฐานการวิจัย.....	7
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	7
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ.....	9
2.1.1 สาระหลักและมาตรฐานการเรียนรู้.....	9
2.1.2 ความสำคัญและเป้าหมายของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	10
2.1.3 คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	10
2.2 หลักสูตรสถานศึกษา.....	12

2.2.1	หลักสูตรโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี	12
2.2.2	หลักสูตรรายวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ (อ 33203)	13
2.3	การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	14
2.3.1	ความหมายของการอ่าน	14
2.3.2	ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ	15
2.3.3	ประเภทของการอ่าน	16
2.3.4	องค์ประกอบของการอ่าน	19
2.3.5	ระดับความเข้าใจการอ่าน	20
2.3.6	การสอนการอ่าน	22
2.3.7	การวัดและการประเมินผลการอ่าน	26
2.4	กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	29
2.4.1	ความหมายของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	29
2.4.2	แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	30
2.4.3	องค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	33
2.4.4	ประเภทของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	35
2.4.5	เทคนิคการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	37
2.4.6	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	39
2.4.7	กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลกับการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	43
2.4.8	ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	44
2.4.9	การวัดและการประเมินผลการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	46
2.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	49
2.5.1	งานวิจัยภายในประเทศ	49
2.5.2	งานวิจัยต่างประเทศ	50

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	52
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	52
3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	52
3.3 แบบแผนการวิจัย.....	52
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	53
3.5 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	53
3.6 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	61
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	71
สรุปผลการวิจัย.....	73
อภิปรายผล.....	73
ข้อเสนอแนะ.....	77
รายการอ้างอิง.....	79
ภาคผนวก.....	88
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	89
ภาคผนวก ข การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	91
ภาคผนวก ค ข้อมูล/คะแนน.....	102
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	107
ประวัติผู้เขียน.....	164

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตารางกำหนดเนื้อหาข้อสอบ (Table of Test Specifications).....	54
ตารางที่ 2 ตารางกำหนดเนื้อหาภาระงาน (Table of Task Specifications) โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	56
ตารางที่ 3 คะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการทดลองและผลต่างของคะแนนในการสอบ (D).....	65
ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อน และหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลด้วยการทดสอบ t แบบจับคู่	67
ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	68
ตารางที่ 6 ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	92
ตารางที่ 7 ค่าดัชนีความสอดคล้องแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล.....	94
ตารางที่ 8 ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่า เรื่องแบบดิจิทัล	99
ตารางที่ 9 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของ แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	101
ตารางที่ 10 คะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการทดลองและผลต่างของคะแนนในการทดสอบ (D).....	103
ตารางที่ 11 ค่าเฉลี่ย (X) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่ม ตัวอย่างต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	104
ตารางที่ 12 ค่าที (t-test) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	106

สารบัญแผนภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
แผนภาพที่ 2 The technological pedagogical content knowledge framework.....	31
แผนภาพที่ 3 ขั้นตอนในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล.....	41
แผนภาพที่ 4 แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดี่ยววัดผลก่อน-หลังเรียน.....	52
แผนภาพที่ 5 สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	63



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลกและเป็นภาษากลางที่ช่วยให้เกิดการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการเรียนภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศทุกช่วงชั้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในบรรดาทักษะภาษาอังกฤษอันประกอบด้วยทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนนั้น ทักษะการอ่านมีบทบาทสำคัญในการเรียนทุกระดับ เนื่องจากการเรียนวิชาต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียนต้องใช้การอ่านเป็นสื่อในการเรียนรู้ นอกจากนี้การอ่านยังเป็นทักษะสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันหลากหลายรูปแบบ เช่น การอ่านหนังสือ ป้ายโฆษณา แผนที่ รวมทั้งการอ่านข้อความผ่านสื่อต่าง ๆ ซึ่งการอ่านมีความสัมพันธ์กับความเข้าใจและกระบวนการคิดของผู้อ่าน

ความเข้าใจเป็นหัวใจของการอ่าน เป็นจุดหมายปลายทางของการอ่านทุกประเภท Nuttall (2005) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการสื่อสารและปฏิริยาโต้ตอบระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน ผู้อ่านนอกจากจะต้องถอดรหัสจากคำ ข้อความหรือเรื่องเล่าที่เห็นแล้วยังต้องมีความเข้าใจในการอ่านและเข้าถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนที่ต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจด้วย การอ่านใด ๆ จะไม่มีความหมายเลยหากขาดความเข้าใจในการอ่าน ซึ่งความเข้าใจในการอ่านมีหลายระดับ ได้แก่ ระดับความเข้าใจตามตัวอักษร (Literal comprehension) ระดับการตีความ (Interpretive comprehension) ระดับการวิพากษ์หรือประเมินผล (Critical comprehension) และระดับสร้างสรรค์ (Creative comprehension) โดยการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นก่อนการอ่าน ขั้นการอ่าน และขั้นหลังการอ่าน ลักษณะของกิจกรรมในแต่ละขั้นนั้นแตกต่างกันไปตามจุดมุ่งหมายของการอ่าน โดยเริ่มจากความสนใจและประสบการณ์เดิมของผู้อ่านและพัฒนาด้วยกิจกรรมสร้างเสริมกระบวนการคิดและความเข้าใจให้กับผู้อ่าน เน้นให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียงลำดับจากง่ายไปหายากเพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ (ภาวินี ทองสูงเนิน, 2543)

การศึกษาบริบทของสถานศึกษา หลักสูตรสถานศึกษา รวมไปถึงการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีเป็นส่วนสำคัญให้ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ถึง

ปัญหาในด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ มีการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนได้จัดทำหลักสูตรโครงการพิเศษ คือ โครงการห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ โครงการส่งเสริมความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์และภาษาศาสตร์ โดยในส่วนของด้านภาษาศาสตร์ ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่น นอกจากนี้แล้วยังจัดให้มีแผนการเรียนธุรกิจการจัดการ โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีได้รับการคัดเลือกให้เป็นโรงเรียนมาตรฐานสากล มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางการจัดการเรียนรู้ มีกิจกรรมที่เน้นการพัฒนาการศึกษาด้วยตนเองและกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการคิด โดยมีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลายวิชา เช่น วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน วิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิต และวิชาสนุกกับเจ้าของภาษา

ตามโครงสร้างหลักสูตรวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ (อ 33203) ของโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีมุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่านข้อความ ข้อมูล บทความ ข่าวสาร บันทึคดี สื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อที่ไม่ใช่ความเรียงในรูปแบบต่าง ๆ ที่ซับซ้อนขึ้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจ สามารถตีความ สรุป เปรียบเทียบ วิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น นำเสนอความคิดรวบยอด ตลอดจนเห็นคุณค่าและร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมและนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมมาประยุกต์ในการพัฒนาตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคมโลก ซึ่งการอ่านเรื่องสั้นแล้วสามารถจับใจความสำคัญ ถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้อื่นฟัง แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องและลำดับเรื่องได้ถือเป็นกิจกรรมการเรียนรู้หนึ่งที่ถูกเน้นในผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษหลายวิชา แต่จากการสอบถามครูผู้สอนภาษาอังกฤษส่วนใหญ่มักจะมีปัญหาการสอนอ่านภาษาอังกฤษ กล่าวคือ การอ่านเป็นทักษะที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อในการเรียนมากที่สุด ทุกครั้งที่สอนทักษะการอ่านนักเรียนมักจะง่วงนอนจนบางคนผลอหลับไป และจากการสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนการสอนวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษในห้องเรียนพบว่า นักเรียนไม่มีสมาธิจดจ่อในการอ่านบทความที่มีเนื้อหาค่อนข้างยาว ขาดแรงจูงใจในการเรียน ไม่กระตือรือร้น และทำกิจกรรมการอ่านค่อนข้างเชื่องช้า บรรยากาศในชั้นเรียนจึงไม่สนุกสนาน เมื่อไม่มีแรงจูงใจและไม่มีสมาธิในการอ่านก็ทำให้ขาดความเข้าใจในเนื้อหาตามมา ซึ่งสาเหตุหนึ่งพบว่าเป็นที่เกิดจากครูผู้สอนยังใช้วิธีการสอนแบบอ่านแล้วแปล จากนั้นให้นักเรียนจดและจำในสิ่งที่ครูสอนหรือบอกเท่านั้น ขาดกิจกรรมการสอนอ่านที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอ่าน โดยครูจะสอนแบบเป็นผู้บรรยายมากกว่าเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษและส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 65.67 ถือว่าอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตั้งเป้าหมายไว้คือร้อยละ 70 นอกจากนี้

แล้วเนื้อหาการอ่านก็มีผลต่อความสนใจของผู้เรียนเป็นอย่างมาก เมื่อนักเรียนต้องอ่านเรื่องที่ไม่ตรงกับ ความสนใจของตนเองก็มักจะไม่ให้ความใส่ใจกับบทเรียน โดยบทอ่านส่วนใหญ่ในหนังสือ นั้นมัก นำเสนอเรื่องที่น่าสนใจเนื้อหาสาระความรู้ ในขณะที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบความบันเทิง ผ่อนคลายและไม่ เครียดจนเกินไป เมื่อสังเกตและเปรียบเทียบพฤติกรรมการอ่านของนักเรียนมักจะตอบสนองและมี ปฏิกริยาโต้ตอบกับเนื้อหาที่มีรูปภาพประกอบ มีตัวละครอยู่ในเนื้อหา มีการดำเนินเรื่องต่อกันจะช่วย ดึงดูดให้ผู้เรียนอยากเรียนมากขึ้น ภัทธีรา มณีเลิศ (2546) กล่าวว่า ความสนใจและความเชื่อจะเป็น แรงจูงใจที่ทำให้เกิดความสนใจและความเข้าใจ เพราะผู้อ่านมักอ่านเรื่องที่สนใจด้วยความอยากรู้ อยากรู้อีก นอกจากนี้นักเรียนไม่รู้ว่า การอ่านแต่ละครั้งมีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร พวกเขาจะนำการอ่าน นั้นไปใช้ประโยชน์ต่ออย่างไรนอกเสียจากการอ่านให้จบเพื่อเพิ่มองค์ความรู้คำศัพท์เท่านั้น ดังนั้นการอ่าน อย่างมีจุดประสงค์จะทำให้ผู้อ่านสามารถมุ่งความสนใจไปสู่เนื้อหา ทำให้เกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ความสามารถรู้ถึงเหตุผลในการอ่านก่อให้เกิดการเปลี่ยนรูปแบบการอ่านไปตามจุดมุ่งหมาย ดังนั้น ผู้อ่านจึงต้องทราบว่าจะอ่านอย่างไรและอ่านทำไม (Williams, 1994) ในการสอนกระบวนการ อ่านเพื่อความเข้าใจครูจำเป็นต้องให้คำแนะนำอำนวยความสะดวกและสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจ ดังที่ Brown (2000) ได้กล่าวไว้ว่า ครูไม่เพียงแต่ถ่ายทอดความรู้ให้กับ นักเรียนเท่านั้น แต่บทบาทที่สำคัญคือเป็นแนวทางและผู้ดำเนินการ ปัญหาที่เกิดขึ้นในการอ่านมี สาเหตุหลักจากความจริงที่ว่าครูกักใช้สื่อการสอนการอ่านในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม ในทางกลับกันในยุค ปัจจุบัน ครูควรเลือกใช้สื่อที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จในการสอน สามารถดึงดูดความสนใจของ นักเรียนต่อเนื้อหาที่เรียนได้

ปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารมีบทบาทต่อการ ดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบันอย่างมาก ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็วทั้งด้าน การแพทย์ การเกษตร อุตสาหกรรม เศรษฐกิจ สังคม และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงด้าน การศึกษา จากวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปส่งผลต่อวัฒนธรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน ผู้เรียนยุค ใหม่ไม่ชอบวิธีการเรียนการสอนแบบเดิม ไม่ชอบนั่งฟังครูสอนเพียงอย่างเดียว เพราะคิดว่าสามารถ ค้นคว้าหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเองจากสื่อเทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ต การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทางเทคโนโลยีได้เพิ่มความสนใจให้กับนักการศึกษา โดยมีแนวโน้มที่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียน การสอนจากสื่อที่คุ้นเคย เช่น หนังสือเรียนไปเป็นสื่อคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี นอกจากนี้เครื่องมือ สมัยใหม่ยังก่อให้เกิดการบูรณาการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้าสู่ชั้นเรียนอีกด้วย

การปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ทางการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีโดยมุ่งให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ครูต้องไม่นำเนื้อหาสาระ ที่มีในหนังสือตำรามาบอกบรรยายให้นักเรียนจดจำแล้วนำไปสอบวัดความรู้ ครูต้องสอนให้นักเรียน รู้จักการใช้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ให้นักเรียนเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และครูเป็นผู้

อำนวยความสะดวก (facilitator) ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้จากการลงมือทำ สิ่งสำคัญที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ต้องเกิดประเด็นคำถามอยากรู้ก่อนจึงจะอยากเรียน ไม่ใช่ครูอยากสอนเพียงฝ่ายเดียว ประเด็นคำถามจะเป็นตัวกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจให้อยากเรียน ทำให้เกิดความกระตือรือร้นที่จะสืบค้น รวบรวมความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาสนับสนุนหรือโต้แย้ง (วิจารณ์ พาณิช, 2555)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ออกแบบกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่ครอบคลุม 3 กลุ่ม ได้แก่ ทักษะพื้นฐาน คือ ทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น ทักษะเพื่อการทำงาน คือ ทักษะพื้นฐานในการทำงานของทุกอาชีพ ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศ การวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร และทักษะเฉพาะอาชีพ คือ ทักษะเบื้องต้นของอาชีพที่สนใจ จะเห็นได้ว่าหนึ่งในทักษะสำคัญที่ใช้ในการขับเคลื่อนความสามารถของผู้เรียน คือ ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ ค้นพบ ค้นคว้าและสร้างผลงานผ่านสื่อที่ทันสมัยได้ด้วยตนเอง

เนื่องจากสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจประกอบกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีผลต่อการศึกษา ผู้วิจัยจึงต้องการส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจให้มีประสิทธิภาพและจัดการเรียนการสอนให้น่าสนใจมากขึ้นโดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่านพบว่า มีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษให้มีความน่าสนใจ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นคือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล Shelby-Caffey et al. (2014) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียน นักเรียนได้อ่านนวนิยายร่วมกันจากนั้นใช้กระบวนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสร้างภาพยนตร์จากนวนิยายเรื่องนั้น พบว่า นักเรียนเปลี่ยนจากผู้เรียนที่คอยสังเกตการณ์และอยู่เฉย ๆ เป็นผู้เข้าร่วมที่กระตือรือร้นมากขึ้น นอกจากนี้ Nassim (2018) ศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล: เครื่องมือการเรียนรู้ที่ใช้งานได้จริงเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาของนักเรียน โดยการรวมเครื่องมือทางเทคนิคเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอ่านและพัฒนาทักษะภาษาและความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา การศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับการใช้วิธีการหลายรูปแบบ เช่น การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในห้องเรียนภาษาโดย Microsoft photo story 3 ได้รับเลือกให้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเรื่องราวเป็นดิจิทัล ผลการศึกษาพิสูจน์ได้ว่าเป็นเครื่องมือที่แนะนำสำหรับนักเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพราะการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางเทคนิคและศิลปะของนักเรียน

ทั้งนี้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นหนึ่งในเทคนิคที่เกิดขึ้นใหม่ในศตวรรษที่ 21 ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและนำเสนอเรื่องราวผ่านเทคนิคสมัยใหม่ เนาวนิตย์ สงคราม (2553)

กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นการเล่าเรื่องราวสั้น ๆ ด้วยสื่อดิจิทัล (Digital media) เช่น ภาพนิ่ง เสียง คลิปวิดีโอ ประกอบกับเสียงบรรยายของผู้สร้างเรื่องราว (Storyteller) เป็นการนำเสนอเรื่องราวในแง่มุมของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจและยอมรับ การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่ให้โอกาสในการทำงานร่วมกัน เป็นวิธีสร้างสรรค์ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในทักษะภาษาผ่านกระบวนการอ่าน วางแผน เขียน แก๊ซ และเล่าเรื่องราว (BBC Capture Wales, 2008) นอกจากนี้ Yunus et al. (2013) ยังกล่าวอีกว่า ลักษณะของสื่อทัศนูปกรณ์ เช่น ภาพ แสงและสี สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการเรียนรู้เนื้อหาวรรณกรรมและทำให้เกิดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนจดจำกับข้อความอย่างเต็มที่ ทำให้พวกเขาเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สร้างแรงจูงใจในการเรียน การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นกลไกที่สมบูรณ์แบบสำหรับทุกทักษะเพราะเป็นเครื่องมือที่สร้างแรงบันดาลใจสำหรับผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่ทำให้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้น่าสนใจและเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Moore, 2009) นอกจากนี้ยังพบว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดนามธรรมในเนื้อหา Robin (2006) กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอาจใช้เป็นวิธีการอำนวยความสะดวกในการอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อและเป็นวิธีการทำเนื่อหนามธรรมหรือแนวคิดให้เข้าใจได้มากขึ้น ดังนั้นการใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นสื่อสามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้เกิดทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการแก้ปัญหา และกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ด้วย

ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อช่วยให้เข้าใจเนื้อหา โดยใช้ขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 8 ขั้นตอน (Morra, 2013) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านจากระดับง่ายไปยาก ดังนี้ 1) นำเสนอแนวคิด (Start with an Idea) 2) ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล (Research/Explore/Learn) เพื่อส่งเสริมระดับความเข้าใจตามตัวอักษร 3) เขียนสคริปต์ (Write/ Script) 4) วางแผนและออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboard/Plan) เพื่อส่งเสริมระดับความเข้าใจเชิงตีความ 5) สร้างและรวบรวมสื่อ (Gather and Create Images, Audio and Video) 6) จัดวางองค์ประกอบ (Put It All Together) เพื่อส่งเสริมระดับความเข้าใจเชิงวิพากษ์หรือประเมินผล 7) เผยแพร่ (Share) 8) ป้อนกลับและสะท้อนคิด (Reflection and Feedback) เพื่อส่งเสริมระดับความเข้าใจเชิงสร้างสรรค์

จากความเป็นมาที่ได้กล่าวไว้ทั้งหมด งานวิจัยฉบับนี้จึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบการอ่านแบบเดิมเป็นการอ่านที่สร้างสรรค์ ครูจะเป็นผู้ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้และความเข้าใจโดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนสร้างเรื่องราวดิจิทัลจากการอ่านเรื่องสั้นภาษาอังกฤษ เปลี่ยนบทความธรรมดาให้กลายเป็นเรื่องราวที่มีชีวิตชีวาโดยใช้สื่อดิจิทัล อันจะก่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและรู้จักการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อนำเสนอ

และเผยแพร่สารสนเทศในรูปแบบที่น่าสนใจเพื่อส่งเสริมให้เกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ภายใต้สังคมระบบดิจิทัล โดยจะทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อนำมาสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1.2 คำถามในการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับใด

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศ จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 400 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 ห้องโครงการพิเศษ ภาษาอังกฤษ-ภาษาฝรั่งเศส โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี ที่กำลังเรียนวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ 33203 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์

4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาเรื่องสั้นภาษาอังกฤษ จำนวน 5 เรื่อง ซึ่งได้จากการสำรวจความต้องการประเภทเรื่องสั้นของผู้เรียน ได้แก่ 1) The case of the lower case letter 2) The confession 3) The blessing from friend 4) An uncomfortable bed และ 5) Eros and Psyche

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling)** หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้ขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ซึ่งประกอบไปด้วย 8 ขั้นตอน ได้แก่ 1) นำเสนอแนวคิด 2) ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล 3) เขียนสคริปต์ 4) วางแผนและออกแบบสตอรี่บอร์ด 5) สร้างและรวบรวมสื่อ 6) จัดวางองค์ประกอบ 7) เผยแพร่ และ 8) สะท้อนคิด โดยผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติสร้างเรื่องราวดิจิทัลจากการอ่านเรื่องสั้นภาษาอังกฤษด้วยตนเอง โดยการรวมรูปภาพ ข้อความ เสียง โดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อบอกเล่าและแบ่งปันเรื่องราวจากการอ่านในรูปแบบวิดีโอ

2. **ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ** หมายถึง ทักษะในการจับใจความสำคัญ สรุปความ เรียงลำดับเหตุการณ์ ตีความ แสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ และคิดต่อยอดสิ่งที่อ่านอย่างสร้างสรรค์ โดยอาศัยความสามารถทางด้านความคิด ความรู้สึก ตลอดจนประสบการณ์เดิมของผู้อ่านเข้ามาเชื่อมโยง ซึ่งประเมินโดยใช้คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นและหาประสิทธิภาพแล้ว

3. **ความคิดเห็น** หมายถึง ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ซึ่งแบ่งเป็นด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และด้านคุณประโยชน์

4. **นักเรียน** หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีที่กำลังเรียนวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ อ 33203

1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ใช้เป็นแนวทางให้กับครูผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
2. ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
3. ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะทางเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ในรายวิชาอื่นหรือในชีวิตประจำวัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิจัย โดยแยกตามหัวข้อดังต่อไปนี้

- 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- 2.2 หลักสูตรสถานศึกษา
- 2.3 การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
- 2.4 กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

2.1.1 สาระหลักและมาตรฐานการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญและมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

2.1.2 ความสำคัญและเป้าหมายของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน กำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้านให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

2.1.3 คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้

ภาษาต่างประเทศ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ไว้ดังนี้

1. ปฏิบัติตามคำแนะนำในคู่มือการใช้งานต่าง ๆ คำชี้แจง คำอธิบาย และคำบรรยายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว ประกาศ โฆษณา บทร้อยกรอง และบทละครสั้นถูกต้องตามหลักการอ่าน อธิบายและเขียนประโยคและข้อความสัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่เสียงรูปแบบต่าง ๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่เสียงรูปแบบต่าง ๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่านจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และแสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่านเรื่องที่เป็นสารคดีและบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

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

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

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

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

6. ค้นคว้า/สืบค้น บันทึก สรุป และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

7. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

8. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปความรู้/ข้อมูล ต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสาร ของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น/ประเทศชาติ เป็นภาษาต่างประเทศ

9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) สื่อสารตามหัวเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและ นันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทาง ท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 3,600-3,750 คำ (คำศัพท์ที่มีระดับการใช้แตกต่างกัน)

10. ใช้ประโยชน์สมและประโยชน์ข้ออื่นสื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ ในการสนทนา ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

2.2 หลักสูตรสถานศึกษา

2.2.1 หลักสูตรโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี

หลักสูตรโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีเป็นหลักสูตรที่พัฒนาตามแนวคิดและสาระ ตามองค์ประกอบของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการ เรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ฉบับปรับปรุง ปีพุทธศักราช 2560 แล้วจึงจัดหลักสูตรเพื่อ ตอบสนองนักเรียนที่มีความสามารถเฉพาะเจาะจงโดยจัดหลักสูตรโครงการห้องเรียนพิเศษในระดับ มัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย

ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนได้จัดทำหลักสูตรโครงการพิเศษ คือ โครงการ ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์และโครงการส่งเสริมความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ จัด ให้มีรายวิชาเรียนเพิ่มเติมที่เป็นพิเศษในด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ตาม แนวทางของสสวท. และ สอวน. หลักสูตรโครงการ English Program ซึ่งเปิดสอนในระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นเช่นเดียวกัน การจัดรายวิชาที่เรียนเป็นภาษาอังกฤษในหลายรายวิชาทั้งวิชา พื้นฐานและวิชาเพิ่มเติม โดยในส่วนของวิชาเพิ่มเติมก็เป็นทางด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และคอมพิวเตอร์ เป็นต้น การจัดรายวิชาเพิ่มเติมในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นอกจากเปิดรายวิชาที่จัดให้นักเรียนทุกคนได้เรียน และจัดรายวิชาตามข้อกำหนดเฉพาะสำหรับ โครงการห้องเรียนพิเศษแล้ว ได้เปิดวิชาเพิ่มเติมให้กับนักเรียนทั่วไปได้เลือกตามความถนัด ความชอบ และความสนใจอย่างหลากหลายสอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือก เรียนรายวิชาต่อภาคเรียน

สำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนได้จัดทำหลักสูตรโครงการพิเศษ คือ โครงการ ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ จัดโครงสร้างของหลักสูตรตามรูปแบบการบริหารโครงการห้องเรียน

พิเศษ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยนักเรียนจะได้รับการฝึกและทำงานในลักษณะของการวิจัยเพิ่มเติมจากนักเรียนในโครงการส่งเสริมความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ที่โรงเรียนจัดหลักสูตรที่เน้นความสามารถของนักเรียนในด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอีกด้วย โครงการส่งเสริมความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์ และภาษาศาสตร์ โดยในส่วนของด้านภาษาศาสตร์ ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาจีนและภาษาญี่ปุ่น ซึ่งจัดให้มีโครงสร้างของหลักสูตรที่เป็นในด้านความสามารถทางด้านภาษาอีกด้วย นอกจากนี้แล้วในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายยังจัดให้มีแผนการเรียนธุรกิจการจัดการ สำหรับการจัดวิชาเพิ่มเติมจะเป็นไปตามโครงสร้างของกลุ่มวิชา และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือกเรียนสำหรับวิชาในกลุ่มการเรียนตามความชอบ ความสนใจ และความถนัดของนักเรียนด้วย

นอกจากนี้โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี ได้รับการคัดเลือกให้เป็นโรงเรียนมาตรฐานสากล โรงเรียนได้เพิ่มสาระหลักที่เทียบเคียงมาตรฐานสากล ไว้ในหลักสูตรของโรงเรียนด้วย ได้แก่ การจัดให้มีรายวิชาการศึกษาค้นคว้าและการสร้างองค์ความรู้การสื่อสารและการนำเสนอ และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลางการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมที่เน้นการพัฒนาการศึกษาด้วยตนเองและกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการคิด

ในปีการศึกษา 2561 ทางโรงเรียนได้รับการคัดเลือกจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานให้เข้าร่วมโครงการโรงเรียน Education Hub ทางโรงเรียนจึงได้จัดทำหลักสูตรโครงการห้องเรียนอัจฉริยภาพวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 2 ภาษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายขึ้น โดยเป็นหลักสูตรเทียบเท่าโครงการส่งเสริมความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์เดิม แต่มีการจัดการเรียนรู้เป็นภาษาอังกฤษโดยครูชาวต่างชาติ

การจัดหลักสูตรของโรงเรียนตามที่ได้กล่าวข้างต้นเป็นการจัดหลักสูตรที่ตอบสนองศักยภาพของนักเรียนตามความถนัด ความสนใจ และความชอบของนักเรียนทั้งในส่วนที่จัดให้มีรายวิชาเพิ่มเติม การจัดรายวิชาตามโครงสร้างเฉพาะ รวมถึงการจัดรายวิชาที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนาผู้เรียนได้

2.2.2 หลักสูตรรายวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ (อ 33203)

โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี จัดหลักสูตรที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่านข้อความ ข้อมูล บทความ ข่าวสาร บันทึกคดี สื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อที่ไม่ใช่ความเรียงในรูปแบบต่าง ๆ ที่ซับซ้อนขึ้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจ สามารถตีความ สรุป เปรียบเทียบ วิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น นำเสนอความคิดรวบยอด ตลอดจนเห็นคุณค่า และร่วมกิจกรรมทางภาษา และวัฒนธรรม ตระหนักในคุณค่าทางภาษาและวัฒนธรรมที่เรียน และนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษา

และวัฒนธรรมมาประยุกต์ในการพัฒนาตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคมโลก โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. อ่านเรื่องจากสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ แล้วสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ จับใจความสำคัญ ตอบคำถาม และเขียนแสดงความคิดเห็นได้
2. อ่านเรื่องสั้น หรือคำประพันธ์ แล้วสามารถจับใจความสำคัญ ถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้ฟัง แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง และลำดับเรื่องได้ อ่านคำประพันธ์ แล้วสามารถตีความ และสรุปความหมายได้
3. อ่านคำชี้แจง ตาราง กราฟ แผนภูมิ แล้วสามารถสรุปใจความสำคัญและเปรียบเทียบได้
4. อ่านบทความเกี่ยวกับวัฒนธรรม แล้วตระหนักในคุณค่า เปรียบเทียบความแตกต่าง และนำมาประยุกต์ใช้ได้

2.3 การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

2.3.1 ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้และมีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวัน หลากหลายรูปแบบ เช่น การอ่านหนังสือ บัญชีโฆษณา แผนที่ แผนภูมิ รูปภาพ รวมทั้งการอ่านข้อความผ่านสื่อต่าง ๆ ซึ่งการอ่านมีความสัมพันธ์กับความเข้าใจและกระบวนการคิดเพื่อให้รู้ความหมายของข้อความ สามารถนิยามความหมายของการอ่านได้ดังนี้

การอ่าน คือ กระบวนการทางความคิดอันเกิดจากการถอดรหัสความหมายของภาษา เป็นการสื่อสารระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน โดยกระบวนการแห่งการปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาษากับความคิด ซึ่งผู้เขียนจะถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและอารมณ์โดยผ่านทางตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ ซึ่งผู้อ่านต้องใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับสิ่งที่อ่าน บุรณาการทักษะหลาย ๆ อย่างเข้าด้วยกัน เช่น การมองเห็น การจำแนกความแตกต่าง การวิเคราะห์คำหรือความหมาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และรับรู้ที่ถูกต้อง (จักรพรรดิ คงนะ, 2550) และการอ่านมีความซับซ้อน ผู้อ่านต้องถ่ายทอดสัญลักษณ์หรือตัวอักษรออกมาเป็นเสียง ในขณะเดียวกันต้องแปลความ ตีความให้เข้าใจความหมายของเนื้อเรื่องที่อ่าน (เตือนใจ ปิ่นเกิด, 2547)

การอ่านเป็นกระบวนการแปลความหมายของตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่ผู้เขียนจดบันทึกไว้ เพื่อความเข้าใจ สรุปความ ตีความ ขยายความโดยอาศัยประสบการณ์เดิมและความรู้ทางภาษามาเป็นกระบวนการทางความคิดวิเคราะห์ที่ผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจตรงกัน (ราตรี นางาม, 2551) สอดคล้องกับกรมวิชาการ (2546) ที่กล่าวว่า การอ่านเป็นการแปลความหมายของตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ ความคิด และเกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียนเขียน

นอกจากนี้ การอ่านยังเป็นกระบวนการสื่อสารและปฏิกริยาโต้ตอบระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน ผู้อ่านนอกจากจะต้องถอดรหัสจากคำหรือข้อเขียนของข้อความหรือเรื่องเล่าที่เห็นแล้วยังต้องมีความเข้าใจในการอ่านและเข้าถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนด้วย (Nuttall, 2005) อาจกล่าวได้อีกทางว่า การอ่านคือการสื่อความหมาย เป็นการสื่อความระหว่างผู้เขียนกับผู้อื่น ผู้เขียนพูด ผู้อ่านแสดง ปฏิกริยาตอบโต้และอาจจะตอบโต้กับผู้อื่นด้วยการสื่อความหมาย (สมุทร เชนเชาวนิช, 2545)

สรุปได้ว่า การอ่าน คือ กระบวนการทางความคิดที่ผู้อ่านจะต้องใช้ความสามารถในด้านต่าง ๆ เช่น การรับรู้ การถอดรหัส การแปลความหมาย การตีความ ซึ่งผู้อ่านจะต้องใช้ความรู้หรือประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับสิ่งที่อ่าน เพื่อเป็นการสร้างความหมายของผู้อ่านเองและเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงตามที่คุณเขียนต้องการสื่อสาร

2.3.2 ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

การอ่านใด ๆ จะไม่มีความหมายเลยหากขาดความเข้าใจการอ่าน เนื่องจากความเข้าใจเป็นหัวใจของการอ่าน เป็นจุดหมายปลายทางของการอ่านทุกประเภท ความสำเร็จของผู้อ่านจึงประเมินได้จากระดับความเข้าใจเนื้อหาที่อ่าน (Tinker, 1952) จากการศึกษาพบว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ ถูกนิยามไว้หลายความหมายดังนี้

การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือ กระบวนการที่ผู้อ่านสร้างความหมายจากการอ่านอย่างกระตือรือร้น (active constructor of meaning) กล่าวคือ เป็นการอ่านที่ผู้อ่านไม่ได้มีฐานะเป็นฝ่ายรับความหมายในตัวบท (text) หรือข้อความที่อ่าน แต่ผู้อ่านนั่นเองที่จะต้องเป็นผู้สร้างความหมายระหว่างการอ่าน ซึ่งเรียกว่ากระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ส่งผ่านระหว่างกันระหว่างผู้อ่านและตัวบท (transaction) (Wilhelm, 2011) โดยผู้อ่านจะต้องนำประสบการณ์ในชีวิต ความรู้เดิมของผู้อ่านมาใช้สร้างความหมายให้เข้าใจในเรื่องที่อ่านให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียน โดยผู้อ่านจะต้องสามารถตีความ และสรุปความในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อให้ผู้อ่านรับรู้ (เพ็ญยุภา สุขอม, 2550) สอดคล้องกับลออ คันธวงค์ (2550) ที่กล่าวถึงการอ่านเพื่อความเข้าใจว่าเป็นความสามารถในการเข้าใจความที่อ่านและสามารถสรุปความ จับใจความของเรื่องที่อ่านได้ด้วยการแปลความ ตีความ สรุปแนวคิด และสามารถเรียงลำดับได้

การอ่านเพื่อความเข้าใจ เป็นการถอดรหัสข้อความที่ได้รับการบันทึกเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจบทความ การแปลความจากบทอ่านต้องอาศัยความรู้ทางด้านความหมายศัพท์ โครงสร้าง ไวยากรณ์ ความต่อเนื่อง และความสัมพันธ์ของประโยค ตัวชี้แนะจากบทอ่าน ตลอดจนผสมผสานประสบการณ์ทัศนคติเข้ากับบทอ่านเพื่อตีความออกมาหรือการเลือกจำหน่วยความคิดในแต่ละประโยค จากนั้นผู้อ่านสามารถสรุปได้ว่าประโยคใดเป็นประโยคใจความสำคัญหรือรายละเอียดและสามารถตีความหรืออนุมานใจความที่ไม่ปรากฏอยู่ในบทอ่านตามบริบทต่าง ๆ ได้ (อมรรัตน์ นัตดาหลง, 2551)

นอกจากนี้ การอ่านเพื่อความเข้าใจ ยังหมายถึง การอ่านเพื่อเก็บข้อมูลของเรื่องทีอ่านเพื่อให้เข้าใจความหลัก เพื่อทราบว่าเรื่องนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไรหรือมีสาระสำคัญอย่างไร (กฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์, 2556) นอกจากนี้ผู้อ่านจะสามารถทำความเข้าใจเนื้อเรื่องได้ บอกสาระสำคัญของเรื่องได้ ยังสามารถบอกจุดมุ่งหมายของเรื่องสามารถย่อเรื่องและตั้งชื่อเรื่อง รวมทั้งแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่อ่านได้อย่างมีเหตุผล (นภวรรณ เกตุกำจร, 2545)

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นความสามารถในการหาใจความสำคัญ เคาความหมายจากข้อความและคำศัพท์ คาดคะเนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหรือสามารถตีความและสรุปออกมาเป็นคำพูดของตัวเองได้โดยอาศัยความสามารถทางด้านความคิด ความรู้สึก ตลอดจนประสบการณ์เดิมของผู้อ่านเข้ามาเชื่อมโยงด้วย

2.3.3 ประเภทของการอ่าน

การอ่านนั้นมีหลายประเภท แต่ละประเภทสามารถใช้เป็นตัวกำหนดจุดประสงค์ในการอ่าน เพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ การศึกษาประเภทของการอ่านจะช่วยให้ครูผู้สอนตระหนักถึงขอบข่ายในการสอน การจำแนกประเภทของการอ่านสามารถแบ่งได้หลายประการ ซึ่งสรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

ประเภทของการอ่านแบ่งตามจุดมุ่งหมาย

1. อ่านเพื่อการศึกษา (Work-study Type Reading) เป็นการอ่านที่มีจุดมุ่งหมายให้ได้ใจความสำคัญและรายละเอียดมากที่สุด อ่านให้ครอบคลุมเนื้อหาให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เก็บรายละเอียดปลีกย่อย เนื้อหาย่อย ด้วยความระมัดระวัง (บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์, 2549) ดังนั้นในขณะที่อ่านต้องรู้ความหมายของคำศัพท์ สำนวนและรู้ความหมายแฝง (Connotation) ของคำนั้น ๆ ด้วยเพื่อให้เข้าใจข้อความที่อ่านยิ่งขึ้น (สมุทฺร เซ็นเซวานิช, 2545)

2. อ่านเพื่อการพักผ่อนและเพื่อความบันเทิง (Recreatory Reading) เป็นการอ่านเพื่อความรื่นรมย์เป็นส่วนตัวหรือเพื่อพักผ่อนหย่อนใจเป็นส่วนใหญ่ การอ่านชนิดนี้ไม่ต้องการความเข้าใจลึกซึ้งมาก จะอ่านโดยใช้ความเร็วหรือช้าก็ได้ สุดแล้วแต่ความพึงพอใจของผู้อ่านเองเป็นสำคัญ หากชอบตอนไหนมากอยากกลับมาอ่านซ้ำอีกก็ได้ (สมุทฺร เซ็นเซวานิช, 2545) การอ่านประเภทนี้จะพบในการอ่านนวนิยาย เรื่องสั้น หนังสือพิมพ์ สารคดี การ์ตูน เป็นต้น (บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์, 2549)

3. อ่านเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน (Reading for practical purposes) เป็นการอ่านสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน การอ่านสิ่งเหล่านี้จะมีการนำเสนอข้อเท็จจริงที่ตรงไปตรงมาเป็นส่วนใหญ่ เช่น การอ่านป้ายต่าง ๆ สลากยา คำสั่ง เอกสาร การอ่านหนังสือพิมพ์ เป็นต้น (บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์, 2549)

4. อ่านเพื่อความรู้ทั่วไป (Reading for general knowledge) เป็นการอ่านข้อมูลหรือเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้หรือประสบการณ์ เสริมโลกทัศน์ โดยการอ่านประเภทนี้อาจจะต้อง

มีการเปรียบเทียบไปด้วย จึงจะทำให้เข้าใจและเห็นภาพได้ดีขึ้น หากเรื่องที่อ่านเป็นเหตุการณ์ หรือ เรื่องราวต่าง ๆ ของบุคคล สังคมและการเมือง ผู้อ่านควรทำให้เป็นกลาง ไม่เอนเอียงไปตามที่ ผู้เขียนเสนอ (บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์, 2549)

ประเภทของการอ่านแบ่งตามลักษณะการอ่าน

1. การอ่านออกเสียง หมายถึง การอ่านโดยวิธีการเปล่งเสียงออกมาเป็นถ้อยคำหรือเสียง แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นความคิด การอ่านออกเสียงเป็นการอ่านที่ยุ่งยากเนื่องจากต้องคำนึงถึงผู้ฟัง เป็นหลัก (ลาวัญย์ สังขพันธานนท์ และคณะ, 2549) ผู้อ่านจะต้องอ่านได้ชัดเจนถูกต้องตามหลัก ภาษา และความนิยม (สกุณา เปลี่ยนกลาง, 2541) นอกจากนี้ ยังเป็นการแปลสัญลักษณ์จาก ตัวหนังสือที่พิมพ์หรือเขียนขึ้นมา โดยการเปล่งเสียงออกมาเป็นเสียงอ่าน จากการผสมคำและ ตัวสะกดการันต์ของตัวอักษรและวรรณยุกต์ที่กำกับ ซึ่งเป็นการสื่อความหมายให้ผู้ฟังเข้าใจและ ตีความได้จากเสียงอ่าน (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542) สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาการอ่าน ออกเสียงเป็นการสอนภาษาแบบใหม่เพื่อพัฒนาสู่สากล ต้องฝึกการอ่านเพื่อฝึกความถูกต้อง (Accuracy) และความคล่องแคล่ว (Fluency) ซึ่งควรฝึกฝนไปตามลำดับขั้นและฝึกอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความคุ้นเคยในการออกเสียง (นพเก้า ณ พัทลุง, 2548)

2. การอ่านในใจ หมายถึง การอ่านที่ผู้อ่านไม่เปล่งเสียงออกมา แต่จะตีความจากตัวหนังสือที่ เขียนหรือพิมพ์ขึ้นมา ตลอดจนสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้แทนตัวหนังสือ (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542) ซึ่ง ในชีวิตประจำวันของเรา การอ่านในใจกล่าวได้ว่ามีความจำเป็นมากกว่าการอ่านออกเสียง โดยเฉพาะผู้ที่กำลังศึกษาหาความรู้ทุกระดับการศึกษา (ลาวัญย์ สังขพันธานนท์ และคณะ, 2549) นอกจากนี้ เป็นการอ่านเพื่อตัวผู้อ่านเอง ซึ่งจะได้รับประโยชน์อย่างน้อยเพียงใดย่อมขึ้นอยู่กับ ความสามารถของผู้อ่านแต่ละคน (สกุณา เปลี่ยนกลาง, 2541)

ประเภทของการอ่านแบ่งตามวิธีการอ่าน

1. การอ่านเพื่อสำรวจ (Survey Reading) เป็นการอ่านที่ต้องการสำรวจว่า จะอ่านหนังสือ นั้นอย่างละเอียดต่อไปหรือไม่ จะตัดสินใจยืม ชื้อ หรือจะสำเนาเอกสารเฉพาะตอนที่ต้องการ (ลาวัญย์ สังขพันธานนท์ และคณะ, 2549) การอ่านเพื่อสำรวจนั้นจะอ่านเพียงชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง สารบัญ คำนำ จำนวนหน้าที่ย่าน หรืออาจเป็นการอ่านเพียงบางตอนเพื่อสังเกตเนื้อหา ไม่ได้ลงลึกถึงเนื้อหา (Nuttall, 2005)

2. การอ่านแบบเปิดผ่านไปอย่างรวดเร็ว (Skimming) เป็นการอ่านเพื่อหารายละเอียดของ เรื่องที่อ่านและจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ประเภทใด มีลักษณะ อย่างไร และเนื้อหาโดยรวมของเรื่องเป็นอย่างไร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) ผู้เรียนต้องได้รับการ ฝึกฝนให้ตั้งคำถามไว้ในใจก่อนเริ่มอ่าน คือ รู้จุดประสงค์ของเรื่องที่อ่าน ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนให้รู้จัก การทำนายความจากสิ่งที่อ่านไว้ล่วงหน้าและเลือกจับใจความสำคัญ (Grellet, 1995)

3. การอ่านที่ต้องการข้อมูลเฉพาะเจาะจง (Scanning) เป็นการอ่านเพื่อให้ได้เรื่องราวและรายละเอียดในบางส่วนหรือบางอย่างหรือการหารายละเอียดเฉพาะ ข้อมูลเฉพาะตามที่คุณต้องการ (Harmer, 2007) เช่น หาข้อมูลเกี่ยวกับชื่อ เวลา วันที่ ตัวเลข สถานที่ ฯลฯ โดยไม่จำเป็นต้องอ่านทุกคำหรือทุกบรรทัด จะเป็นข้อมูลที่ปรากฏให้คุณอ่านเห็นได้อย่างชัดเจนในบทอ่าน ผู้อ่านจะสามารถจับใจความสำคัญได้ ครูอาจเลือกบทเรียนที่ช่วยในการฝึก เช่น ข่าวในหนังสือพิมพ์ ข่าวกีฬา และโฆษณาต่าง ๆ (Grellet, 1995)

4. การอ่านเพื่อหารายละเอียด (Through Reading or Receptive Reading) จะต้องเข้าใจสิ่งที่อ่านทั้งใจความสำคัญและรายละเอียดปลีกย่อย แต่ไม่ได้หมายถึงเข้าใจคำทุกคำทั้งนี้เพราะสิ่งที่อ่านแต่ละชิ้นงานนั้นมีรายละเอียดปลีกย่อยอยู่ในระดับที่สำคัญไม่เท่ากัน (Grellet, 1995) ลำดับแรกอาจอ่านคร่าว ๆ แล้วย้อนกลับมาอ่านอย่างละเอียด อีกแบบหนึ่งคือ อ่านแบบสรุปสาระสำคัญของข้อความหรือหาประโยคใจความสำคัญของย่อหน้าแล้วทำบันทึกย่อ แล้วจึงสรุปแนวคิดแต่ละย่อหน้าเพื่อรวบรวมเป็นสาระสำคัญของเนื้อหาทั้งหมด (ลาวัญญ์ สังข์พันธานนท์ และคณะ, 2549)

5. การอ่านเชิงวิจารณ์ (Critical Reading) เป็นการอ่านโดยมีการสอดแทรกการวิพากษ์วิจารณ์ของผู้อ่านร่วมด้วย ผู้อ่านจะต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องนั้นหรือหัวข้อนั้นมาก และต้องใช้เทคนิคการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ แล้วจึงสรุปประมวลเป็นความคิดรวบยอด สามารถวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผลและถูกต้อง (ลาวัญญ์ สังข์พันธานนท์ และคณะ, 2549) ซึ่งการอ่านเชิงวิจารณ์เป็นการอ่านที่ยากที่สุดและควรใช้ในระดับที่สูงขึ้นเพราะผู้อ่านจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อ่าน โดยใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่แล้วมาสนับสนุนหรือโต้แย้งต่อสิ่งที่อ่าน การอ่านระดับนี้ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่อสิ่งที่อ่าน ซึ่งก็คือการมีปฏิริยาต่อสิ่งที่อ่าน (Active Reader) ไม่ใช่การอ่านแบบไม่มีปฏิริยาต่อสิ่งที่อ่าน (Grellet, 1995)

จากการศึกษาประเภทของการอ่าน สรุปได้ว่า ประเภทของการอ่านมีความแตกต่างกัน แต่สามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ได้ 3 ประเภท คือ การอ่านตามจุดมุ่งหมายของการอ่าน การอ่านตามลักษณะของการอ่าน และการอ่านตามวิธีการอ่าน ทั้งนี้การเลือกใช้การอ่านประเภทใดก็ควรคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการอ่านและประโยชน์ที่จะได้รับจากการอ่านเป็นหลัก สำหรับงานวิจัยนี้จะใช้เรื่องสั้นภาษาอังกฤษเพื่อสร้างความบันเทิงในการอ่านแก่ผู้เรียน และในการนำเรื่องสั้นไปสร้างเป็นการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลต้องอาศัยการอ่านที่ต้องการข้อมูลเฉพาะเจาะจง การอ่านเพื่อหารายละเอียดเพื่อให้ได้ใจความสำคัญของเรื่องก่อนลงมือสร้าง และการอ่านเชิงวิจารณ์เพื่อสรุปประมวลเป็นความคิดรวบยอดของตนเอง สามารถวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผลและถูกต้อง

2.3.4 องค์ประกอบของการอ่าน

การอ่าน คือ กระบวนการทางความคิดที่ผู้อ่านจะต้องใช้ความสามารถในด้านต่าง ๆ เช่น การรับรู้ การถอดรหัส การแปลความหมาย การตีความเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงตามที่ต้องการสื่อสาร ซึ่งผู้อ่านจะเกิดความเข้าใจในการอ่านหรือไม่ต้องอาศัยองค์ประกอบดังนี้

องค์ประกอบเกี่ยวกับตัวผู้อ่าน อันได้แก่ ประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน คือกลุ่มความรู้เดิมที่อยู่ในความทรงจำและถูกนำมาใช้เมื่อผู้อ่านพยายามที่จะทำความเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ประสบการณ์เดิมนี้อาจเปลี่ยนแปลงและพัฒนาขึ้นไปเมื่อได้รับข้อมูลใหม่ หรือสร้างประสบการณ์ใหม่ขึ้นมา ถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Ryder and Graves, 1994) ความสามารถด้านภาษา คือ ความรู้ในด้านคำศัพท์ ถ้อยคำ สำนวน โวหาร และความหมายต่าง ๆ (ภักธีรา มณีเลิศ, 2546) ซึ่งความรู้ในเรื่องภาษาเป็นสิ่งที่ผู้อ่านต้องรู้เรื่องโครงสร้างของคำ ลักษณะของคำและการเรียบเรียงคำ เพื่อช่วยให้การอ่านเป็นไปอย่างราบรื่นและเกิดความเข้าใจเร็วขึ้น (Williams, 1994) ความสามารถในการคิด ได้แก่ ความสามารถที่จะระบุจุดประสงค์ของผู้แต่ง ความสามารถที่จะเข้าใจความคิดสาระสำคัญและความคิดย่อยที่สนับสนุนความคิดสำคัญและความสามารถที่จะสรุปแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน (Harris and Smith, 1986) เมื่อผู้อ่านใช้ความคิดของตนเองจะก่อให้เกิดกลวิธีควบคุมการเรียนรู้ ซึ่งไม่ใช่เป็นเพียงแค่การเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้อ่านเข้ากับเรื่องที่อ่านเท่านั้น แต่ผู้อ่านยังจะต้องรู้ว่ากลวิธีต่าง ๆ เหล่านี้สัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมและเรื่องที่จะอ่านอย่างไร จะใช้กลวิธีในการอ่านเมื่อไรและใช้อย่างไร (Ryder and Graves, 1994) เจตคติที่มีต่อสิ่งที่อ่าน กล่าวคือ ความสนใจและความเชื่อจะเป็นแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความสนใจและความเข้าใจ เพราะผู้อ่านมักอ่านเรื่องที่สนใจด้วยความอยากรู้อยากเห็น (ภักธีรา มณีเลิศ, 2546) แรงจูงใจมีทั้งภายในและภายนอก แรงจูงใจภายใน ได้แก่ การค้นพบด้วยตัวเองว่าชอบหรือไม่ชอบ อย่างไร ส่วนแรงจูงใจภายนอก ได้แก่ พ่อ แม่ หรือครู (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2549) จุดมุ่งหมายในการอ่าน การอ่านอย่างมีจุดประสงค์จะทำให้ผู้อ่านสามารถมุ่งความสนใจไปสู่เนื้อหาเรื่อง ทำให้เกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ความสามารถรู้ถึงเหตุผลในการอ่านก่อให้เกิดการเปลี่ยนรูปแบบการอ่านไปตามจุดมุ่งหมาย เช่น การอ่านแบบผ่าน ๆ เพื่อกวาดสายตาดูหัวข้อข่าวที่สำคัญ ๆ หรือการอ่านแบบหารายละเอียดเมื่ออ่านตำราเรียน เป็นต้น เหตุผลในการอ่านของแต่ละคนก็ย่อมแตกต่างกันไป และเหตุผลหรือความต้องการในการอ่านนี้เองมีผลต่อการเลือกวิธีในการอ่าน ดังนั้นผู้อ่านจึงต้องทราบว่าคุณเองจะอ่านอย่างไรและอ่านทำไม (Williams, 1994)

องค์ประกอบที่เกิดจากบทอ่านหรือเนื้อหาที่อ่าน เช่น ความสมบูรณ์ของบทความหรือเนื้อหา ลักษณะโครงสร้างของข้อความซึ่งแตกต่างกันไปตามเนื้อหานั้น ๆ ขนาดและความยาวของเนื้อหา โครงสร้างประโยคและรูปแบบการเขียนโครงสร้างประโยคที่ง่ายและซับซ้อน รวมทั้งแบบการเขียนก็มีผลต่อความเข้าใจในการอ่านได้ (อุษณา บำรุงแคว้น, 2553) ความรู้เกี่ยวกับประเภทของบทอ่านก็มี

ส่วนช่วยให้เกิดความเข้าใจในการอ่าน ผู้อ่านจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับประเภทของบทอ่าน ตลอดจนความรู้ในเรื่องของวัฒนธรรม เพราะในขณะที่อ่านผู้อ่านจำเป็นต้องดึงความรู้เหล่านั้นไปใช้ ประกอบด้วย (Williams, 1994)

องค์ประกอบทางสังคมและวัฒนธรรม ความก้าวหน้าทางการอ่านของผู้เรียนขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการอ่านสูงมาก เช่น บุคคลใกล้ชิดชอบอ่านที่โรงเรียนมีหนังสือให้อ่าน มีห้องสมุดที่น่าเข้าไปศึกษาค้นคว้า มีกิจกรรมส่งเสริมการอ่านที่น่าสนใจ และเหมาะสมกับความพร้อมของเด็กที่มีความต่อเนื่องและสม่ำเสมอ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2549) ถ้าทุกคนทางบ้านมีการศึกษาดี ชอบอ่านหนังสือ มีการอ่าน เล่าเรื่องให้ผู้เรียนฟัง พาไปชมสถานที่ต่าง ๆ ดูรายการที่มีประโยชน์ต่อการศึกษา ก็จะเป็นการเสริมสร้าง พัฒนาทักษะทางภาษาศาสตร์ สร้างนิสัยรักการอ่าน ให้ประสบการณ์ที่ดีเกี่ยวกับทักษะการอ่าน แต่ถ้าครอบครัวที่มีการศึกษาน้อย โอกาสที่จะส่งเสริมลูกก็น้อยตามเช่นกัน (Harris and Smith, 1986)

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการอ่านเพื่อความเข้าใจมีหลายด้านที่ต้องฝึกฝนจนเกิดทักษะ ซึ่งมีองค์ประกอบหลัก 3 ด้านคือ องค์ประกอบเกี่ยวกับตัวผู้อ่าน ได้แก่ ประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน ความสามารถทางด้านภาษา ความสามารถในการคิด เจตคติที่มีต่อสิ่งที่อ่าน และจุดมุ่งหมายในการอ่าน องค์ประกอบที่เกิดจากบทอ่านหรือเนื้อหาที่อ่าน เช่น ความยาวของเนื้อหา โครงสร้างประโยค และประเภทของบทความ องค์ประกอบทางสังคมและวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อความเข้าใจในการอ่านทั้งสิ้น ดังนั้นการพัฒนาการอ่านให้มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบเหล่านี้ด้วยเช่นกัน

2.3.5 ระดับความเข้าใจการอ่าน

ความเข้าใจการอ่านของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น สติปัญญา ความรู้ทางภาษาและประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน นักการศึกษาได้แบ่งความเข้าใจการอ่านออกเป็นหลายระดับ บางคนแบ่งระดับความเข้าใจออกเป็นสามระดับ สี่ระดับ หรือหกระดับ ซึ่งมีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป สามารถสรุปได้ดังนี้

ระดับความเข้าใจตามตัวอักษร (Literal comprehension) เป็นความเข้าใจขั้นพื้นฐาน เช่น การแปลความหมายของตัวอักษรที่ปรากฏ ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวได้เพราะผู้เขียนแสดงไว้อย่างชัดเจน (กรมวิชาการ, 2542) เป็นการจับความหมายตรงตามตัวอักษรและข้อความที่ปรากฏโดยไม่ต้องอาศัยการตีความหรืออ่านระหว่างบรรทัด (Smith, 1988) ในระดับนี้ผู้อ่านสามารถจำในสิ่งที่ผู้เขียนเขียนไว้ เช่น จำในเรื่องราวเกี่ยวกับข้อเท็จจริง จำคำจำกัดความ ใจความสำคัญ (Burmeister, 1974)

ระดับความเข้าใจเชิงตีความ (Interpretive comprehension) ผู้อ่านต้องตีความสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้กล่าวไว้โดยตรง แต่เป็นความหมายที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง (กรมวิชาการ, 2542) เป็นระดับที่ผู้อ่านเข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้นำเสนอไว้อย่างตรงไปตรงมา ผู้อ่านจะต้องใช้เหตุผลและความรู้ของตนเองมาช่วยทำความเข้าใจข้อมูลนั้น ๆ ผู้อ่านที่มีความสามารถระดับนี้จะตอบคำถามเชิงอ้างอิง สรุป และทำนายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้ (Miller, 1990) ผู้อ่านสามารถแปลความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายแฝงหรือโดยอ้อมได้ สามารถเข้าใจและมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้บอกไว้ เช่น หาเหตุเมื่อกำหนดผลออกมาให้ คาดการณ์ว่าจะอะไรจะเกิดขึ้นต่อไปข้างหน้า และการจับใจความของเรื่องที่ผู้เขียนมิได้บอกไว้ (Berry, 2005) สามารถแยกความแตกต่างของข้อมูลในเนื้อหาที่อ่านได้ เช่น แยกได้ว่าอะไรคือข้อเท็จจริง อะไรคือความคิดเห็น และสามารถเปรียบเทียบเนื้อหาที่อ่านกับข้อมูลที่พบจากแหล่งอื่น ๆ ได้ เข้าใจภาษาเชิงอุปมาอุปไมยที่ผู้เขียนนำมาใช้และบอกได้ว่าผู้เขียนมีเจตคติต่อเรื่องที่น่ามาเขียนอย่างไร (Miller, 1990)

ระดับความเข้าใจเชิงอนุมาน (Inferential comprehension) หมายถึงความสามารถของผู้อ่านในการตีความความหมาย สรุปความ สามารถลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องและคาดคะเนเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป ความเข้าใจเชิงอนุมานจำเป็นต้องใช้สัญชาตญาณและประสบการณ์ประกอบ (Ismail and Salmah, 2014)

ระดับความเข้าใจเชิงซาบซึ้ง (Appreciative comprehension) เป็นระดับที่ต้องการให้ผู้อ่านตอบสนองต่อตัวละครหรือสถานการณ์ในเรื่องตามจุดประสงค์ของผู้แต่ง ให้ผู้อ่านได้แสดงความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการอ่านตามมุมมองของผู้อ่าน ยกตัวอย่างคำถาม เช่น ถ้าคุณมีชีวิตเหมือนตัวละครในเรื่องนี้ คุณจะรู้สึกอย่างไร

ระดับความเข้าใจเชิงวิพากษ์ หรือระดับประเมินผล (Critical or Evaluative comprehension) เป็นการวางเกณฑ์แล้วตัดสินสิ่งที่อ่านโดยอาศัยหลักเกณฑ์ที่ตั้งไว้เป็นบรรทัดฐาน เช่น เรื่องราวที่อ่านมีลักษณะอย่างไร แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่อ่าน แสดงความรู้สึกอ่อนไหวความเห็นอกเห็นใจต่อตัวละคร เหตุการณ์ ตัดสินเกี่ยวกับแง่มุมของเรื่องราว เช่น การกระทำของตัวละคร เขียนคำตัดสินที่เป็นไปได้เกี่ยวกับตัวละครและประเด็นต่างๆ ซึ่งการตัดสินบทอ่านเป็นการเข้าใจผู้เขียนด้วยว่าพยายามจะสื่อสารอะไรและทำได้เพียงใด (Nuttall, 2005)

ระดับความเข้าใจเชิงสร้างสรรค์ (Creative comprehension) เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการอ่านมาใช้เพื่อเกิดความคิดใหม่ ๆ ของตนเอง สามารถสร้างจินตนาการได้กว้างไกล แสดงความคิดเห็นและชี้แนะการแก้ปัญหาที่นอกเหนือจากเรื่องได้ (กรมวิชาการ, 2542) คำถามในระดับนี้อาจเป็นคำถามปลายเปิดซึ่งต้องการให้ผู้อ่านแสดงความรู้ มุมมองของตัวเอง ตัวอย่างคำถาม เช่น คุณจะทำอะไรถ้า... เป็นการอ่านระดับสูงสุดของกระบวนการอ่าน ผู้อ่านสามารถนำสิ่งที่อ่านไปทำการประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งถือเป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดในการอ่าน (Miller, 1990)

ระดับความเข้าใจสาระสำคัญ (Essential comprehension) ต้องการให้ผู้อ่านพิจารณา ปัญหาที่กล่าวถึงในและนอกเรื่อง นำแนวคิดของเรื่องราวมาสู่โลกปัจจุบันว่าสิ่งนี้สามารถเกิดขึ้นได้ หรือไม่ บอกประเด็นสำคัญในเรื่องแล้วนำมาประยุกต์กับสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น กรณีหุนน้อยหมวกแดงเดินทางไปหาคุณยายเพียงลำพังในป่า สามารถตั้งคำถามให้สอดคล้องกับโลกปัจจุบันได้ว่า เด็กควรมีอายุเท่าไรก่อนที่จะได้รับอนุญาตให้ออกไปข้างนอกเพียงลำพัง

สรุปได้ว่า ระดับความเข้าใจในการอ่านพัฒนาอย่างเป็นระบบ ในการจัดการเรียนการสอนจึง ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการเหล่านี้อย่างเป็นขั้นตอน ในงานวิจัยฉบับนี้จะใช้กิจกรรม การเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจในการอ่านหลายระดับ โดยเริ่มจาก ความเข้าใจระดับง่ายไปสู่ความเข้าใจในระดับที่ยากและมีความซับซ้อนมากขึ้น กล่าวคือ เริ่มต้นจาก ระดับความเข้าใจตามตัวอักษรซึ่งเป็นความเข้าใจจากข้อมูลที่ระบุไว้โดยตรง ระดับการตีความซึ่งเป็น ความเข้าใจที่ได้จากข้อมูลที่แฝงไว้โดยการอนุมาน ระดับการวิพากษ์ซึ่งเกี่ยวข้องกับการประเมินและ แสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาที่อ่าน และระดับสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดสู่การคิดสร้างสรรค์งานใหม่และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2.3.6 การสอนการอ่าน

ในการสอนการอ่านให้เกิดประสิทธิภาพ ผู้สอนควรรู้แนวทาง ขั้นตอน และกิจกรรมการสอน อ่านเป็นอย่างดี ทั้งนี้เพื่อการเลือกแนวทางการสอนที่เหมาะสม มีการดำเนินการสอนที่เป็นขั้นตอน ประกอบกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความเข้าใจให้กับผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งนักการศึกษาได้เสนอแนะการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจไว้เป็นประเด็นดังนี้

แนวทางการสอนอ่าน

การสอนการอ่านแบบล่างขึ้นบน (Bottom-up model) เป็นการอ่านที่เกิดขึ้นโดยผู้อ่าน เข้าใจความหมายเป็นคำ ๆ หรือแต่ละตัวอักษรที่อยู่ในบทอ่าน ซึ่งผู้อ่านนำคำแต่ละคำมารวมเข้า ด้วยกันเพื่อให้เกิดความหมายในประโยคนั้น (Grabe, 2000) ผู้สอนเริ่มสอนจากง่ายหรือมีความ ซับซ้อนน้อยไปสู่ยากหรือมีความซับซ้อนมากขึ้น กล่าวคือ เริ่มจากการทำความเข้าใจในระดับคำระดับ วลี ระดับประโยคและบทอ่านตามลำดับ (ผจงกาญจน์ ภูวิภาดาวรรณ, 2540) ซึ่งการสอนอ่าน สำหรับผู้เริ่มเรียนควรเริ่มต้นจากง่ายไปยาก เพื่อให้เกิดเรียนรู้ที่ง่ายขึ้น มีการใช้คำศัพท์ง่าย ๆ ตาม ระดับช่วงชั้น (Anderson, 1999)

การสอนการอ่านแบบบนลงล่าง (Top-down model) คือการสอนที่เน้นความสามารถใน การอ่านแบบภาพรวม ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมช่วยในการเข้าใจ โดยไม่มีการแยกและฝึกฝน ทักษะย่อย ๆ (ผจงกาญจน์ ภูวิภาดาวรรณ, 2540) นอกจากนี้ Silberstein (1994) ได้กล่าวว่าเป็น

การใช้ความรู้หรือประสบการณ์ของตนเองคาดเดาเรื่องทีอ่าน ซึ่งครูผู้สอนต้องเน้นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้นำความรู้เดิมของตนมาตีความเรื่องทีอ่านเพื่อให้เกิดความเข้าใจ

การสอนอ่านแบบโต้ตอบ (Interactive reading model) คือการรวมกันของการสอนการอ่านแบบล่างขึ้นบนและการสอนการอ่านแบบบนลงล่าง (Rumelhart, 1977) ผู้อ่านจะใช้กระบวนการสอนอ่านทั้งสองแบบรวมกันเพื่อการตีความ รวมทั้งใช้ประสบการณ์และความรู้เดิมของผู้อ่านในการประมวลผลของข้อมูล (Bilokcuoglu, 2012) ในขณะเดียวกัน Stanovich (1980) กล่าวว่า การสอนอ่านแบบโต้ตอบสามารถชดเชยจุดอ่อนซึ่งกันและกันของการสอนอ่านแบบล่างขึ้นบนและการสอนการอ่านแบบบนลงล่างด้วยจุดแข็งของโมเดลแต่ละแบบ นั่นคือ ผู้อ่านแบบล่างขึ้นบนอาจมีความรู้เฉพาะความหมายเป็นคำ ๆ ส่วนผู้อ่านแบบบนลงล่างจะสามารถเข้าใจภาพรวมแต่ขาดความเข้าใจในระดับคำ หากใช้การสอนทั้งสองแบบรวมกันก็จะช่วยลดจุดอ่อนของการอ่านลงและช่วยให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ขั้นตอนการสอนอ่าน

ภาวิณี ทองสูงเนิน (2543) และ คมสันต์ เอ้าเส็ง (2542) ได้เสนอแนะขั้นตอนของการสอนอ่านไว้ 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นก่อนการอ่าน (Pre-Reading) จุดประสงค์ของขั้นตอนนี้ คือ
 - 1.1 เพื่อแนะนำ กระตุ้นความสนใจในเรื่องทีจะอ่าน
 - 1.2 เพื่อชักจูงให้ผู้เรียนสนใจอยากเรียน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้
 - 1.3 เพื่อเตรียมตัวในด้านภาษาให้แก่ผู้เรียนก่อนทีจะอ่านเนื้อเรื่อง เพื่อให้มีความพร้อมในการรับข่าวสาร การเตรียม ได้แก่ ให้นักเรียนมีพื้นฐานในเรื่องเหล่านั้นบ้าง รู้ความหมายของคำศัพท์สำคัญ โครงสร้างทางภาษา และรู้กลวิธีการอ่านเพื่อให้สามารถอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ขั้นการอ่าน (While-Reading) จุดประสงค์ของขั้นตอนนี้ คือ
 - 2.1 เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจจุดประสงค์ของการเรียน
 - 2.2 เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจโครงสร้างของงานเขียนหรือเนื้อหาทีจะอ่าน
 - 2.3 เพื่อช่วยขยายเนื้อความของเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยให้นักเรียนหาข้อมูลจากบทอ่านด้วยตนเอง โดยใช้กลวิธีการอ่านทีเหมาะสมกับจุดมุ่งหมาย
3. ขั้นหลังการอ่าน (Post-Reading) จุดประสงค์ของขั้นตอนนี้ คือ
 - 3.1 เพื่อให้ผู้เรียนถ่ายโอนความรู้ ความคิดในเรื่องทีอ่านแล้ว
 - 3.2 เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเรื่องทีอ่านเข้ากับความรู้ ความสนใจหรือความคิดเห็น
 - 3.3 เพื่อให้ผู้เรียนนำข้อมูลทีได้รับจากการอ่านมาทำกิจกรรมต่อเนื่องในทักษะอื่น

กิจกรรมการสอนอ่าน

กิจกรรมนำเข้าสู่การอ่าน เป็นการสร้างความสนใจและให้พื้นฐานความรู้ในเรื่องที่อ่าน เช่น การให้คาดคะเนเรื่องที่จะอ่าน การคาดคะเนอาจุภหรือผิดก็ได้ ลำดับต่อไปได้แก่ การให้ความหมายของคำศัพท์จากบริบท โดยดูจากประโยคข้างเคียงหรือจากรูปภาพและการแสดงท่าทาง (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2540) ผู้สอนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม เกี่ยวกับเรื่องที่กำลังจะอ่านและสร้างแนวทางการคิดหาความรู้ใหม่ได้โดยใช้สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ เช่น เกม เพลง การแสดง ละครใบ้ เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) นอกจากนี้ พรสวรรค์ สีป้อ (2550) ได้เสนอว่า ผู้สอนควรใช้กิจกรรมนำให้นักเรียนได้มีข้อมูลบางส่วนเพื่อช่วยสร้างความเข้าใจในบริบทก่อนเริ่มเนื้อหาที่กำหนดให้ โดยทั่วไป มี 2 ชั้นย่อย ๆ คือ

1. ชั้นการสนทนา (Personalization) เป็นการสนทนาโต้ตอบระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน หรือระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน เพื่อทบทวนความรู้เดิมและเตรียมรับความรู้ใหม่จากการอ่าน
2. ชั้นการคาดเดา (Predicting) เป็นขั้นที่ผู้เรียนคาดเดาเกี่ยวกับเรื่องที่จะอ่านโดยอาจจะใช้รูปภาพแผนภูมิหัวเรื่อง ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะได้อ่านแล้วนำไปสนทนาหรืออภิปรายหรือหาคำตอบที่เกี่ยวกับภาพนั้น ๆ หรือฝึกกิจกรรมเกี่ยวกับคำศัพท์ เช่น ชิดเส้นใต้หรือวงกลมล้อมรอบคำศัพท์ในสารที่อ่านหรืออ่านคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ได้อ่านเพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบแนวทางว่าจะได้อ่านสารเรื่องใด เป็นการเตรียมตัวล่วงหน้าเกี่ยวกับข้อมูลประกอบการอ่านและค้นหาคำตอบจากสารนั้น ๆ หรือทบทวนคำศัพท์จากความรู้เดิมที่มีอยู่ซึ่งจะปรากฏในสารที่จะได้อ่านโดยใช้วิธีการบอกความหมายหรือทำแบบฝึกหัดด้วยการเติมคำ เป็นต้น

กิจกรรมระหว่างการอ่าน เป็นการเสนอเรื่องที่จะอ่านเป็นครั้งแรกซึ่งอาจจะสามารถอ่านได้ทั้งอ่านออกเสียงและอ่านในใจ ขั้นตอนนี้มีจุดใหญ่ตรงการสร้างกระบวนการคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ วิธีที่ง่ายที่สุดคือการตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนคำถามนั้นจะต้องใช้เวลาเพียงพอในการคิดหาคำตอบได้ด้วยตนเองและการถามจะต้องใช้รูปแบบในการถามถึงข้อมูลย้อนกลับและความรู้เพิ่มขึ้นทีละนิด ใช้คำถามย้ำเพื่อตรวจสอบความเข้าใจเป็นระยะ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) กิจกรรมนี้มีใช้การทดสอบการอ่าน แต่เป็นการฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ควรหลีกเลี่ยงการปฏิบัติกิจกรรมฝึกทักษะอื่น ๆ เช่น การฟังหรือการเขียน อาจจัดกิจกรรมให้พูดโต้ตอบได้บ้างเล็กน้อย เนื่องจากจะเป็นการเบี่ยงเบนทักษะที่ต้องการฝึกไปสู่ทักษะอื่นโดยมิได้เจตนา (สุทธิ ศรีชล, 2552) ซึ่ง Doff (1988) และ Richards and Rodgers (2004) ได้จำแนกกิจกรรมที่เหมาะสมขณะอ่านไว้หลากหลายประเภทกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. การตั้งคำถาม (Questioning) เป็นการถามเกี่ยวกับเรื่องที่จะอ่าน ขณะอ่านเรื่องเพื่อให้ทราบว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน และอย่างไร
2. การให้คาดเดา (Predicting) เป็นการเดาเรื่องราวเรื่องนั้นน่าจะเกี่ยวกับอะไร

3. การหาความชัดเจน (Clarifying) เป็นการหาความหมายของคำศัพท์ในเนื้อเรื่องที่อ่าน
4. การสรุป (Summarizing) เป็นการสรุปเรื่องที่อ่านและเพื่อจับใจความสำคัญ
5. การจับคู่ (Matching) เป็นกิจกรรมการอ่านแล้วจับคู่คำศัพท์กับคำจำกัดความ หรือ จับคู่ประโยคเนื้อเรื่องกับภาพและแผนภูมิ
6. การเรียงลำดับ (Ordering) เป็นการอ่านแล้วสามารถเรียงภาพและแผนภูมิตามเนื้อเรื่องที่อ่านหรือเรียงประโยค (Sentences) ตามลำดับเรื่องหรือเรียงเนื้อหาแต่ละตอน (Paragraph) ตามลำดับของเนื้อเรื่อง
7. การเติมคำ (Completing) เป็นการอ่านแล้วสามารถเติมคำ สำนวน ประโยค ข้อความ ลงในภาพ แผนภูมิ ตาราง ฯลฯ ตามเรื่องที่อ่าน
8. การแก้ไข (Correcting) คือ การอ่านแล้วแก้ไขคำ สำนวน ประโยค ข้อความ ให้ถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่ได้อ่าน
9. การเลือกคำตอบ (Deciding) คือ การอ่านแล้วสามารถเลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Multiple Choice) หรือเลือกประโยคถูก/ผิด (True/False) หรือเลือกว่ามีประโยคนั้น ๆ ในเนื้อเรื่องหรือไม่ หรือเลือกว่าประโยคนั้นเป็นข้อเท็จจริง (Fact) หรือเป็นความคิดเห็น (Opinion)
10. การระบุใจความ (Supplying/Identifying) คือ การอ่านแล้วสามารถหาประโยคหัวข้อเรื่อง (Topic Sentence) สรุปใจความสำคัญ (Conclusion) จับใจความสำคัญ (Main Idea) หรือตั้งชื่อเรื่อง (Title) หรือย่อเรื่อง (Summary) และหาข้อมูลรายละเอียดจากเรื่อง (Specific Information)

กิจกรรมหลังการอ่าน เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสอนอ่าน มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องที่อ่านให้มากขึ้นและสร้างความประทับใจด้วยกิจกรรมที่สนุกสนานและเน้นเรื่องการแสดงออกถึงความเข้าใจในสิ่งที่เรียน (สุทธิ ศรีชล, 2552) นอกจากนี้ยังเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนด้วย โดยกิจกรรมที่อาจเป็นการถ่ายโอนไปสู่ทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะการพูดและการเขียนก็ได้ โดยให้แสดงบทบาทสมมติ ให้เขียนเรื่องหรือเขียนโต้ตอบ ให้พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน เป็นต้น (สมิตรา อังวัฒนกุล, 2540)

จากการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การสอนการอ่านสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนก่อนการอ่าน ขั้นการอ่าน และขั้นหลังการอ่าน ซึ่งลักษณะของกิจกรรมในแต่ละขั้นนั้นสามารถทำได้หลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ในการวิจัยฉบับนี้จะประยุกต์ใช้ขั้นตอนการสอนอ่าน 3 ขั้น คือ ขั้นตอนก่อนการอ่าน ขั้นการอ่าน และขั้นหลังการอ่านในการอ่านเรื่องสั้นและใช้กิจกรรมการตั้งคำถาม การให้คาดเดา การสรุป การจับคู่ การเรียงลำดับ และการเติมคำเป็นกิจกรรมหลัก แล้วจึงถ่ายโอนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ออกมาในรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

2.3.7 การวัดและการประเมินผลการอ่าน

การวัดและการประเมินผลการอ่านเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง เพราะเป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ว่าการเรียนการสอนบรรลุตามจุดหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ ดังนั้นสิ่งสำคัญที่สุดคือ การเลือกใช้เครื่องมือในการวัดและประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการอ่านนั้น นักการศึกษาได้แบ่งการวัดและการประเมินผลการอ่านไว้หลายรูปแบบ ดังนี้

การวัดและการประเมินผลการอ่านตามส่วนประกอบของภาษาแบบแยกย่อยและแบบรวม

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538) กล่าวถึง เกณฑ์ประเมินความสามารถในการอ่านว่า พิจารณาได้ 2 ลักษณะ คือ เกณฑ์ที่กำหนดตามส่วนประกอบของภาษาแบบแยกย่อย และเกณฑ์ที่กำหนดความสามารถรวม ดังนี้

1. ความสามารถทางการอ่านที่เป็นเกณฑ์แบบย่อย

- 1.1 ความรู้ด้านคำศัพท์ของข้อความ โดยพิจารณาคำสรรพนามที่ใช้ในบทอ่าน
- 1.2 ความรู้ด้านไวยากรณ์ หมายถึง ความสามารถในการใช้ความรู้ด้านไวยากรณ์ในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำสรรพนาม ความเชื่อมโยงเนื้อความ เช่น การใช้คำสรรพนาม คำบุพบท การกำหนดหน้าที่ของภาษาว่าเป็นการขอร้อง เชื้อเชิญหรือขออนุญาต เป็นต้น

2. ความสามารถทางการอ่านที่เป็นเกณฑ์แบบรวม

- 2.1 ความสามารถในการเรียบเรียงความ หมายถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจบทอ่านและสามารถตอบคำถาม โดยเรียบเรียงถ้อยคำใหม่ให้ได้ใจความเดิมหรือสามารถตอบคำถามแบบเลือกตอบ และแบบเรียงลำดับข้อความได้
- 2.2 ความสามารถในการอ่านข้อมูลที่เป็นรายละเอียด หมายถึง ความสามารถในการโยงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องเข้ากับใจความสำคัญของเรื่องได้ว่า เป็นรายละเอียดสนับสนุนหรือรายละเอียดที่ให้ข้อมูลขัดแย้งกัน และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดต่าง ๆ
- 2.3 ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง ความสามารถในการระบุแก่นเรื่อง หัวเรื่อง และใจความสำคัญของเรื่องได้
- 2.4 ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินความสัมพันธ์ของเนื้อความและสุนทรียศาสตร์ของการใช้ภาษา หมายถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมินและสรุปบทอ่านได้ว่าเป็นสารประเภทใด ใช้ลีลาภาษาระดับใด เข้าใจเจตคติและเจตนาของผู้เขียนที่แฝงอยู่ วิพากษ์วิจารณ์ถึงเหตุผลที่เกิดขึ้นได้

การวัดและการประเมินผลการอ่านแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

วิสาข์ จิตวิวัฒน์ (2543) ได้แบ่งประเภทของการวัดผลในการอ่านไว้ 2 ประเภท คือ

1. การวัดผลอย่างเป็นทางการ (Formal Measures) เป็นการทดสอบอย่างมีระบบซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 แบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม คือ การเปรียบเทียบคะแนน โดยใช้นักเรียนในกลุ่มเป็นเกณฑ์ว่านักเรียนแต่ละคนในกลุ่มอยู่ระดับที่เท่าไรของกลุ่ม

1.2 แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ เป็นการวิเคราะห์ว่านักเรียนสามารถทำข้อสอบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ได้ดีเพียงใด

2. การวัดผลอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Measures) เป็นกระบวนการเก็บข้อมูลหลายรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย

2.1 การสังเกตนักเรียน (Kid-Watching)

2.2 รายการคำอ่านที่คาดเคลื่อนไปจากบทอ่าน (Reading Miscue Inventory)

2.3 รายการคำอ่านอย่างไม่เป็นทางการ (Information Reading Inventory)

2.4 การประเมินผลการเล่าเรื่อง (Assessing Free Recall)

2.5 การประเมินผลตนเอง (Self-Report)

การวัดและการประเมินผลการอ่านแบบดั้งเดิมและแบบทางเลือก

Aebersold and Field (1977) แบ่งวิธีการวัดและการประเมินได้ 2 วิธี ดังต่อไปนี้ คือ

1. วิธีวัดและประเมินการอ่านแบบดั้งเดิม (Traditional method of testing reading) ได้แก่

1.1 ข้อคำถามแบบตัวเลือก (Multiple-choice question) ข้อคำถามประเภทนี้ประกอบด้วยตัวเลือกที่ถูกต้องเพียงตัวเลือกเดียว 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 การทำความเข้าใจทอ่านด้วยตนเองและการประยุกต์ความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม และเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพและความสามารถทางภาษาของผู้เรียน รูปแบบของบันทึกอาจเป็นทั้งรูปแบบที่ไม่เป็นทางการหรือเป็นทางการที่มีโครงสร้างประกอบในการเขียน การเขียนบันทึกเป็นการวัดและการประเมินการอ่านที่มีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมกับกระบวนการเรียนการสอนหรือกับผู้เรียนได้

2.2 แฟ้มสะสมงาน (Portfolios) ถือเป็นแหล่งผลงานของผู้เรียน ซึ่งได้แก่ แบบฝึกหัด รายงาน ข้อสอบ การเขียนบันทึก และผลงานเขียนอื่นๆ ที่สัมพันธ์กับการอ่านเพื่อแสดงถึงความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียน

2.3 การบ้าน (Homework) สามารถวัดและประเมินบทอ่านของผู้เรียนได้ เช่นเดียวกันครูผู้สอน 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) เป็นการประเมินการอ่านจากเพื่อนผู้เรียนด้วยกันในขณะที่เรียน ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจหลักการและเกณฑ์ในการประเมินการอ่านของเพื่อนผู้เรียน แบบการประเมินอาจอยู่ในรูปของแบบสอบถามที่เป็นตาราง

จากรูปแบบการวัดและประเมินผลการอ่านเพื่อความเข้าใจที่กล่าวไว้ข้างต้น สามารถทำได้หลากหลายวิธี ควรเลือกใช้ให้เหมาะสมสอดคล้องกับบทอ่าน กิจกรรมการเรียนการสอน ตัวผู้สอน

และตัวผู้เรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด สำหรับวิจัยฉบับนี้ใช้การวัดและประเมินผลการอ่านหลายรูปแบบ คือ ช่วงการทำกิจกรรมการอ่านจะใช้แบบทดสอบแบบจับคู่ เรียงลำดับ เติมคำ และสรุปความ หลังจากนั้นใช้การประเมินชิ้นงานแบบบูรณาการในการประเมินการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่ผู้เรียนได้สร้างขึ้นหลังการอ่านตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ โดยมีครู ตัวนักเรียนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเป็นผู้ประเมินในอัตราส่วนร้อยละ 50:25:25

2.4 กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

2.4.1 ความหมายของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอย่างมาก การสื่อสารและการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารสามารถทำได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ระบบดิจิทัลกลายเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดข้อมูลหลากหลายรูปแบบ การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเกิดขึ้นหลังจากที่เทคโนโลยีทำให้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น กล้องถ่ายรูป โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต ถูกใช้กันอย่างแพร่หลาย การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถนิยามได้ดังนี้

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นการเล่าเรื่องราวสั้น ๆ ด้วยวัสดุดิจิทัล (Digital media) เช่น ภาพนิ่ง เสียง คลิปวิดีโอ ประกอบกับเสียงบรรยายของผู้สร้างเรื่องราว (Storyteller) เป็นการนำเสนอเรื่องราวในแง่มุมของตนเอง การแสดงความเป็นตัวตนและการนำเสนอตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจและยอมรับในความคิดมุมมอง (เนาวนิตย์ สงคราม, 2553) เช่นเดียวกันกับ Banister, Hodges, and Michalski (2005) ที่กล่าวว่าการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นการเล่าเรื่องโดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียในการถ่ายทอดความคิดของตนเองออกมาในรูปแบบของภาพและเสียง

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะการเล่าเรื่องกับสื่อดิจิทัลซึ่งรวมข้อความ รูปภาพ คำบรรยาย เสียงที่บันทึกไว้ เพลงและวิดีโอไว้ด้วยกัน องค์ประกอบมัลติมีเดียเหล่านี้ถูกผสมผสานเข้าด้วยกันโดยใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่มักจะเกี่ยวข้องกับหัวข้อเฉพาะและมีมุมมองเฉพาะเช่นกัน (Robin, 2006) สอดคล้องกับ Porter (2004) และ Digital Storytelling Association (2002) ที่กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นการผสมผสานศิลปะการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมเข้ากับองค์ประกอบมัลติมีเดีย โดยรวมมุมมองส่วนตัวของผู้เล่าที่ผสมผสานภาพ เสียงเพลง และการบรรยายเข้าไว้ด้วยกัน

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นการแบ่งปันเรื่องราว แบ่งปันความคิดและประสบการณ์ของเราหรือของผู้อื่นผ่านทางคำพูด (Behmer, 2005) โดยการแบ่งปันเรื่องราวผ่านสื่อหลายอย่าง เช่น ภาพถ่าย ข้อความ เสียงเพลง วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว (Lambert, 2002) หรือกล่าวได้อีกอย่างว่าเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวโดยใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์หรือเครื่องมือที่สามารถใช้ในการจัดเก็บหรือ

ส่งข้อมูล เช่น แอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์ และสื่อหลายประเภท เช่น ข้อความ รูปภาพ เสียง เพลง หรือ วิดีโอรวมกัน (Rouse, 2005)

จากความหมายของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล สามารถสรุปได้ว่าการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นการเล่าเรื่องโดยการรวมรูปภาพ ข้อความ เสียง และวิดีโอ โดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ แอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์ เพื่อบอกเล่าและแบ่งปันเรื่องราวของผู้เล่าในรูปแบบดิจิทัล

2.4.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

นักเล่าเรื่องแบบดิจิทัลคนแรกคือ Ken Burns, Dana Atchley, Joe Lambert และ Daniel Meadows โดย Ken Burns เล่าเรื่องสารคดีของเขาเกี่ยวกับสงครามกลางเมือง และ Dana Atchley เล่าเรื่องส่วนตัวของเขาผ่านการออกอากาศแบบออนไลน์ Atchley ได้สอนวิธีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในการประชุมเชิงปฏิบัติการและในบริษัทต่าง ๆ เช่น Coca-Cola ส่วน Daniel Meadows เป็นช่างภาพและอาจารย์ได้นำวิธีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลมาสู่ยุโรป จากนั้นการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแพร่กระจายไปในหลายทิศทาง ถูกใช้ในโครงการที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การเมือง และหัวข้ออื่น ๆ อีกมากมาย และเนื่องด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลนั้นง่ายและไม่ซับซ้อน จึงเป็นเหตุให้มันพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและถูกนำไปประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษาโดยนำทฤษฎีการเรียนรู้หลายทฤษฎีมาใช้ร่วมกันดังนี้

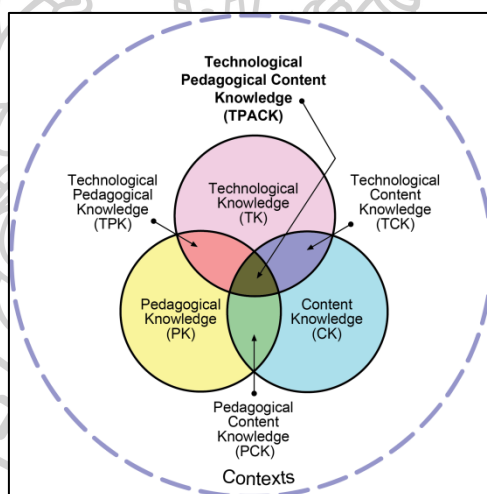
1. ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

คอนสตรัคติวิสต์เป็นมุมมองของการเรียนรู้บนพื้นฐานของความเชื่อที่ว่าความรู้ที่สร้างขึ้นโดยผู้เรียนเองผ่านกระบวนการทางจิต เน้นความกระตือรือร้นและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน Piaget (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการสร้างความหมายมากกว่าการยอมรับข้อมูลเพียงอย่างเดียว ในทำนองเดียวกัน Duffy and Jonassen (1992) ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนไม่เพียงแต่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าแต่ยังต้องพยายามทำความเข้าใจต่อสิ่งนั้นด้วย ดังนั้นงานของครูไม่ได้เป็นการให้ความรู้แก่นักเรียน แต่เป็นการกระตุ้นประสบการณ์ของนักเรียนให้ชัดเจนขึ้นเพื่อเป็นแนวทางให้พวกเขาค้นหาประสบการณ์ใหม่และเพื่อหาวิธีเชื่อมโยงประสบการณ์ของนักเรียนด้วยวิธีที่หลากหลายในแบบของพวกเขา (Huttunen, 1986) ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ครูจะเป็นผู้ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนเอง โดยการลงมือทำงานเอง (Brooks, 1990) หน้าที่ของครู คือ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นคว้า ให้ลงมือทำ ให้ลงมือทดลอง ให้ตั้งคำถาม และครูช่วยผู้เรียนให้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งลักษณะของการให้ความช่วยเหลือเป็นไปตามหลักที่ว่า ผู้รู้ที่ดีกว่าจะพยายามพูดอธิบายเพื่อให้ผู้รู้ที่น้อยกว่าสามารถร่วมทำกิจกรรมด้วยได้และสามารถขยายขอบข่ายเนื้อหาความรู้และทักษะของตนให้อยู่ในระดับสูงกว่าเดิมให้ได้ (Donato, 1994) ดังนั้นวิธีการเล่าเรื่อง

แบบดิจิทัลจึงสะท้อนทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เกี่ยวกับความคิดริเริ่ม ซึ่งเป็นวิธีการที่ครูจะช่วยให้ นักเรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองกับชีวิตทางสังคมได้อย่างกระตือรือร้นและสร้างสรรค์

2. ความรู้ในเนื้อหาผนวกวิธีสอนและเทคโนโลยี (TPCK)

ความรู้ในเนื้อหาผนวกวิธีสอนและเทคโนโลยี (TPCK) มุ่งเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เกี่ยวกับเนื้อหา การสอน และเทคโนโลยี (Robin, 2008) Koehler and Mishra (2012) กล่าวว่า TPCK เป็นพื้นฐานของการสอนผ่านเทคโนโลยี โดยมุ่งเน้นที่การใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาความรู้ใหม่ และเสริมสร้างทักษะความรู้ที่มีอยู่ ทฤษฎี TPCK ช่วยชี้นำการสอนของครูในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสามารถทางเทคโนโลยีด้านการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ (Hicks, 2006) ในปี ค.ศ. 2006 Koehler and Mishra (2012) นักวิชาการการศึกษาด้านเทคโนโลยีศึกษา มหาวิทยาลัยแห่งรัฐมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา นำเสนอกรอบแนวคิดที่ต่อยอดจาก PCK โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการจัดการสอน เรียกว่า ความรู้ในเนื้อหาผนวกวิธีสอนและเทคโนโลยี (Technological Pedagogical Content Knowledge : TPCK , TPACK) มีหลักและแนวทางในการผสมผสานความรู้ 3 ด้าน ได้แก่



แผนภาพที่ 2 The technological pedagogical content knowledge framework
(Koehler and Mishra, 2012)

2.1 ความรู้ด้านเนื้อหา (Content Knowledge: CK) หมายถึงความรู้เกี่ยวกับตัว องค์ความรู้ในเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริง แนวคิดหลัก ทฤษฎีหลักการ ข้อปฏิบัติธรรมชาติขององค์ความรู้ และธรรมชาติของการสืบเสาะเพื่อได้มาซึ่งองค์ความรู้ในเนื้อหาจำเพาะ

2.2 ความรู้ด้านวิธีการสอน (Pedagogical Knowledge: PK) หมายถึงความรู้เกี่ยวกับกระบวนการ วิธีการสอน เทคนิค และกลวิธีการสอน รวมถึงหลักการทั่วไปในกระบวนการ เรียนรู้การจัดการชั้นเรียน การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้

2.3 ความรู้ด้านเทคโนโลยี (Technological Knowledge: TK) หมายถึงความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีมาตรฐาน เทคโนโลยีขั้นสูง รวมถึงความสามารถในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ และปรับเปลี่ยนลักษณะการใช้งานให้เหมาะสมกับเทคโนโลยีนั้น ๆ เพื่อนำมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ได้

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นวิธีการศึกษาที่สามารถกระตุ้นให้นักเรียน เรียนรู้เนื้อหาเพิ่มเติม โดยการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย ครูควรมีความรู้อย่างลึกซึ้งซึ่งเกี่ยวกับเนื้อหา วิธีการสอนและเทคโนโลยีมัลติมีเดียและรู้วิธีการผสมผสานของความรู้ทั้ง 3 ประเภทนี้เข้ากับการสอน

3. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การเรียนแบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนการสอนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 2-3 คน ทำงานร่วมกันเพื่อไปสู่เป้าหมายเดียวกันแบบปฏิสัมพันธ์ทางบวกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของสมาชิกกลุ่มให้มากที่สุด สำหรับความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับความพยายามและความสามารถของสมาชิกทุกคนภายในกลุ่ม (Johnson and Johnson, 2003) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือถือว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้กระบวนการกลุ่มให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเพื่อผลประโยชน์และเกิดความสำเร็จร่วมกันของกลุ่ม ซึ่งการเรียนแบบร่วมมือมิใช่เป็นเพียงจัดให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม เช่น ทำรายงาน ทำกิจกรรมประดิษฐ์ หรือสร้างชิ้นงาน อภิปราย ตลอดจนปฏิบัติการทดลอง ผู้สอนจะต้องพยายามใช้กลยุทธ์วิธีให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการประมวลสิ่งที่มาจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ จัดระบบความรู้สรุปเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นหลักการสำคัญ (พิมพ์ฉัตรเดชะคุปต์, 2544) นอกจากนี้ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2552) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้ได้ร่วมมือกันและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งเป็นลักษณะการร่วมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างอย่างชัดเจน มีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพากันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกัน ทั้งตนเองและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกในกลุ่มประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด Johnson and Johnson (2003) ได้ให้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า ผู้เรียนควรร่วมมือกันในการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขันกันเพราะการแข่งขันก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการแพ้-ชนะ ต่างจากการร่วมมือกันซึ่งก่อให้เกิดสภาพการณ์ของการชนะ-ชนะ อันเป็นสภาพการณ์ที่ดีกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนแบบร่วมมือ ผู้สอนจะต้องเลือกเทคนิคการจัดการเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียนและผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมที่จะร่วมกันทำกิจกรรม รับผิดชอบงานของกลุ่มร่วมกัน โดยที่กลุ่มจะประสบความสำเร็จได้ เมื่อสมาชิกทุกคนได้เรียนรู้บรรลุตามจุดมุ่งหมายเดียวกัน

กล่าวได้ว่า การสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลนั้น ผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยการรวบรวมประสบการณ์เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ โดยอาศัยการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้

เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้ และมีการทำงานแบบร่วมมือกันเป็นกลุ่มซึ่งผู้เรียนอาจพบเจอกับปัญหา แต่ผู้เรียนก็ต้องเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาด้วยตนเอง ยิ่งผู้เรียนได้เรียนรู้ในสถานการณ์ที่ทำให้เกิดปัญหามากเท่าใด ผู้เรียนก็จะสามารถถ่ายโอนความรู้ทักษะเหล่านั้นไปใช้ในสถานการณ์จริงได้มากเท่านั้น ส่วนครูก็จะคอยทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำและช่วยเหลือเมื่อนักเรียนต้องการ

2.4.3 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลนั้น ต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่างเพื่อสร้างเรื่องราวที่น่าสนใจ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ได้ตรงตามจุดประสงค์ อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่า นักการศึกษาหลายท่านได้เสนอองค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลไว้หลายประการ สามารถสรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

1. มุมมองการเล่าเรื่อง

เรื่องราวดิจิทัลจะต้องมีการสร้างขึ้นจากประสบการณ์ของตัวเองและความเข้าใจ ทั้งนี้เพราะเป้าหมายของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลก็เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกและสะท้อนความรู้สึกนึกคิด แสดงตัวตนส่วนบุคคล (Bull and Kajder, 2004) การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง อาจเริ่มต้นด้วยคำถามที่ว่า คุณอยากเล่าเรื่องอะไร เรื่องที่คุณเล่ามีความหมายอย่างไร ทำไมต้องเป็นเรื่องนี้ ความน่าสนใจของเรื่องราวอยู่ที่ไหน เป็นต้น คำถามต่าง ๆ เหล่านี้เป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาข้อมูลของผู้เล่าได้เป็นอย่างดี (Lambert, 2010) ซึ่งเรื่องที่เล่าอาจนำเสนอได้เป็น 3 มุมมอง ได้แก่ 1) มุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First person point of view) 2) มุมมองแบบบุรุษที่ 2 (Second person point of view) และ 3) มุมมองแบบบุรุษที่ 3 (Third person point of view) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องจากผู้ที่อยู่นอกเหตุการณ์ แต่เป็นผู้รู้เรื่องราวทั้งหมด สามารถเข้าถึงความคิดของตัวละครได้ โดยทั่วไปการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลนิยมใช้การเล่าเรื่องแบบสรรพนามบุรุษที่ 3 (Lambert, 2007)

2. ประเด็นสำคัญของเรื่อง

ค้นหาประเด็นสำคัญของเรื่องเพื่อให้เรื่องราวเกิดความน่าสนใจ โดยอาจตั้งคำถามด้วยการเปิดประเด็นคำถามตั้งแต่ต้นเรื่องให้ผู้ชมได้ติดตามเพื่อค้นหาคำตอบ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การเล่าเรื่องดิจิทัลมีความน่าสนใจ (Lambert, 2010) นอกจากนี้คำถามยังเป็นการนำเสนอปัญหา เพราะส่วนใหญ่เรามักจะถูกฝังลึกด้วยคำถาม ในเรื่องหรือโครงสร้างเรื่องอาจไม่สามารถใช้เป็นข้อคำถามที่ชัดเจนได้อาจใช้คำถามแฝงที่ให้อัศจรรย์ (Bull and Kajder, 2004)

3. อารมณ์ของเรื่อง

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลต้องมีการกำหนดอารมณ์ของเรื่อง (Ohler, 2013) กล่าวคือ ต้องมีการเชื่อมต่ออารมณ์ของเรื่องกับเนื้อหาและทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมจากเรื่องราวได้จึงจะทำให้เกิดอรรถรสในการรับชม (Lambert, 2007) เรื่องราวดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือ ทำให้ผู้ชมเกิด

อารมณ์ความรู้สึกร่วม มีเสียงหัวเราะ น้ำตา และการแสดงออกของความสุขจากผู้ชม เนื้อหาต้องสร้างความท้าทายให้ผู้ชมติดตามหรือเข้าใจผู้นำเสนอ อาจใช้การอุปมาอุปไมย

4. เสียงบรรยาย ดนตรีประกอบ

กระบวนการของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยให้ผู้เล่าสามารถบันทึกเสียงของตัวเองตามสคริปต์โดยใช้เสียงบรรยายที่น่าสนใจ โดยนำเสียงที่ใช้ต้องสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายได้ชัดเจน (Bull and Kajder, 2004) ดังนั้นการใช้เสียงสูงต่ำหรือคุณลักษณะของเสียงจะสามารถสื่อความหมายตามที่ทิศทางที่ผู้สร้างกำหนดไว้ได้ นอกจากนี้ดนตรีเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่จะต้องเลือกอย่างถูกต้องสามารถเพิ่มประสิทธิภาพและความน่าสนใจให้กับการเล่าเรื่องนั้น รวมทั้งการใช้ความเงียบก็สร้างพลังให้เรื่องราวดูน่าสนใจมากขึ้นเช่นกัน (Lambert, 2007)

5. ภาพ ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ

ในการอธิบายฉากต่าง ๆ จำเป็นต้องมีการใช้สื่อดิจิทัลเป็นองค์ประกอบ ทั้งในเรื่องของภาพและเสียง อาจใช้การตั้งคำถามในลักษณะดังต่อไปนี้ ภาพใดที่มีผลต่อความรู้สึกจดจำเรื่องราวได้เป็นอย่างดี ภาพใดที่เข้าไปอยู่ในใจของผู้ชมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอเรื่องราว (Lambert, 2010) ซึ่งภาพหนึ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ส่วนภาพเคลื่อนไหว คือ ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาก่อเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า (กิตานันท์ มะลิทอง, 2548)

6. การเผยแพร่และการนำเสนอ

การนำเสนอเรื่องราวมิใช่รูปแบบของการนำมาเล่าซ้ำ (Retelling) หรือรายงานเพียงข้อมูลข้อเท็จจริงเท่านั้น แต่ต้องมีการนำเสนอที่แสดงถึงอารมณ์และการวิเคราะห์จากมุมมองของตนเอง (เนาวนิตย์ สงคราม, 2553) ผู้เล่าควรพยายามใช้เทคนิคการเล่า การเว้นระยะ โดยบรรยายเป็นเรื่องราวได้อย่างรวดเร็วและไม่เยิ่นเย้อ (Bull and Kajder, 2004) ควรทบทวนเรื่องราวทั้งหมดที่เป็นจุดตั้งต้นของการนำเสนอเรื่องนี้ก่อนจะเผยแพร่ ทบทวนว่า ใครคือผู้ชม เป้าหมายของการสร้างเรื่องราวคืออะไร มีเป้าหมายใดถูกกำหนดเพิ่มขึ้นในระหว่างการสร้างชิ้นงาน และหลังจากชมเรื่องเล่าผ่านสื่อดิจิทัลจะมีผลหรือเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไร (Lambert, 2010)

7. ความคุ้มค่า

ความคุ้มค่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการถ่ายทอดประสบการณ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่ามีความสำคัญไม่น้อย การใช้เพียงภาพไม่กี่ภาพ คำไม่กี่คำและเอฟเฟกพิเศษ ควรให้มีความชัดเจนและสื่อสารอย่างมีความหมาย (Bull and Kajder, 2004)

จะเห็นได้ว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลนั้นต้องอาศัยองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างรวมกันเพื่อสร้างเรื่องราวที่สมบูรณ์แบบ เช่น มุมมองของเรื่อง ประเด็นสำคัญของเรื่องที่จะใช้คำถามเข้ามาช่วยอารมณ์ของเรื่องที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจน่าติดตาม ภาพ เสียงประกอบที่ควรมีการเลือกใช้อย่างเหมาะสม ก่อนการนำเสนอควรจะต้องทบทวนถึงวัตถุประสงค์หลักในการเล่าเรื่องอีกครั้ง โดยท้ายที่สุดสิ่งที่ควรคำนึงถึงอย่างมากคือ ความคุ้มค่า ควรใช้ภาพ เสียง หรือสื่อต่าง ๆ อย่างคุ้มค่าเพื่อการเล่าเรื่องราวแบบดิจิทัลอย่างมีความหมาย

2.4.4 ประเภทของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

ประเภทของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลไม่ได้จำกัดเฉพาะการเล่าเรื่องของตนเองเท่านั้นแต่สามารถนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ มากมายโดยสื่อออกมาทางภาพ เสียง และดนตรี ซึ่ง Robin (2006) และเนาวนิตย์ สงคราม (2553) ได้แบ่งประเภทของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลตามสิ่งที่ยากนำเสนอไว้ดังนี้

1. การนำเสนอความเป็นตัวตนของผู้เล่า (personal narratives) เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่มีรายละเอียดเกี่ยวกับชีวิตของบุคคล อาจใช้บทเพลง บทกลอน ข้อความ คำพูดที่ทำให้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลนั้นมีความหมายที่ลึกซึ้ง เข้าใจความเป็นตัวตนของผู้เล่าให้มากที่สุด
2. การนำเสนอเรื่องเล่าแบบดิจิทัลเกี่ยวกับเรื่องราวในประวัติศาสตร์ (historical documentaries) เป็นการเล่าเรื่องที่มีการนำเสนอเหตุการณ์เพื่อให้เข้าใจอดีต โดยการคัดเลือกจากตอนใดตอนหนึ่งมานำเสนอ โดยนำเสนอในมุมมองของผู้เล่าและการวิเคราะห์ถึงเรื่องนั้น ๆ ผ่านมุมมองของตนเองโดยผู้ชมจะต้องสามารถรับรู้ได้ถึงประสบการณ์ที่ได้ค้นคว้ามา
3. การนำเสนอเรื่องราวที่ให้ความรู้หรือนำเสนอมุมมอง การชี้แนะต่าง ๆ (knowledge and recommendations) เป็นการนำเสนอความรู้หรือมุมมองที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ แต่ในการนำเสนอเรื่องราวประเภทนี้ รวมไปถึงเรื่องราวที่เป็นความรู้ทางวิชาการ หรือสื่อการสอนในวิชาต่าง ๆ ทั้งคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สุขภาพ และเทคโนโลยี เป็นต้น เพื่อเป็นการเสริมความรู้หรือทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น

4. การนำเสนอแนวคิดของนักวิทยาศาสตร์ หรือแนวคิดทางประวัติศาสตร์ให้เห็นเป็นรูปธรรม เช่น เรื่อง Stem cell อาจนำเสนอเป็นการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยการเล่าถึงที่มาของบุคคลที่คิดค้นขึ้น และ Stem cell นี้มีความหมายต่อมนุษย์อย่างไร มีอิทธิพลในด้านบวกหรือลบอย่างไรในมุมมองของผู้ชม เป็นต้น

5. การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอาจสร้างจากบทกวี บทกลอนที่ลึกซึ้งกินใจ เพื่อให้ผู้ชมซาบซึ้งและรู้ความหมายที่แท้จริงว่าผู้ชมกำลังสื่อสารเรื่องใดโดยใช้ภาพ เสียงที่สะท้อนบทกวีหรือบทกลอนดังกล่าว

ในขณะที่ Abdel-Hack and Helwa (2014) ได้แบ่งรูปแบบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลตามรูปแบบวิธีการนำเสนอเรื่องราวไว้ดังนี้

1. การเล่าเรื่องจากภาพ (Photo Stories) เป็นการผสมผสานระหว่างภาพนิ่งและข้อความซึ่งจำเป็นต้องรู้วิธีการถ่ายภาพและวิธีการนำเสนอ PowerPoint โดยนำเสนอภาพถ่ายประกอบกับข้อความ

2. การเล่าเรื่องจากวิดีโอ (Video Words) เป็นการรวมคำหรือวลีและรูปภาพเข้าด้วยกันเพื่อสร้างภาพยนตร์หรือการนำเสนอสั้น ๆ และเรียบง่าย

3. งานนำเสนอ (Presentations) กระบวนการสร้างเรื่องราวที่พบบ่อยที่สุดคือการนำเสนอ PowerPoint งานนำเสนอคือการรวมกันของข้อความและรูปภาพเพื่อนำเสนอหัวข้อที่แน่นอน ต้องสรุปความคิดที่สำคัญที่สุดและนำเสนอในลำดับที่ชัดเจน ผู้นำเสนอควรรู้ข้อมูลมากกว่าที่เขียนไว้ในงานนำเสนอ และควรพูดนำเสนอได้โดยไม่ต้องจดบันทึกและสื่อสารกับผู้ชม

4. วิดีโอคลิป (Video clips) การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลชนิดสุดท้ายคือวิดีโอคลิป เป็นการนำรูปภาพ คำศัพท์ การสนทนา การบรรยายและเพลงรวมเข้าไปด้วยกันเพื่อสร้างเรื่องราวที่มีความหมาย

จะเห็นได้ว่า การจัดประเภทของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถจำแนกได้ตามสิ่งที่อยากเล่าหรือตามรูปแบบวิธีการนำเสนอเรื่องราวก็ได้ โดยในบางครั้งสามารถประยุกต์หรือผสมเรื่องราวในแต่ละประเภทเข้าด้วยกัน เช่น การนำเสนอเรื่องราวของบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ ก็เป็นการผสมผสานระหว่างการเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวบุคคลพร้อมกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ไปพร้อมกัน ดังนั้นสิ่งสำคัญคือการกำหนดเป้าหมายและประเภทของการเล่าเรื่องให้ชัดเจน ตรงประเด็นเพื่อไม่ทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน สำหรับการวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของบุคคลโดยใช้เรื่องสั้นหลากหลายประเภทที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน โดยใช้รูปแบบวิธีการนำเสนอการเล่าเรื่องจากภาพและวิดีโอเป็นหลัก

2.4.5 เทคนิคการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่ได้นอกจากจะอาศัยองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่ดีแล้ว เทคนิคการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลก็มีส่วนสำคัญที่ช่วยสร้างสรรค์ชิ้นงานให้สำเร็จและสมบูรณ์แบบสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ค้นหาเรื่องราวของตนเอง

เรื่องชนิดไหนที่เหมาะสมที่สุดสำหรับผู้เล่า และผู้เล่าจะต้องค้นหาคำตอบให้กับตัวเอง เช่น เรื่องราวที่เกี่ยวกับศิลปินหรือนักวิทยาศาสตร์ผู้ยิ่งใหญ่ เรื่องราวที่นำเสนอความยากลำบากของบุคคลที่ก่อนประสบความสำเร็จ เรื่องราวของประวัติศาสตร์ตนเอง ครอบครัว เป็นต้น (เนวานินต์ย์ สงคราม, 2553) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (A Point of View) คือ ในการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลจะต้องมีการกำหนดมุมมองการเล่าเรื่องว่าจะใช้แบบใดซึ่งมีอยู่ 3 แบบ ได้แก่ มุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First person point of view) คือ ผู้เล่าเรื่องมักเล่าจากประสบการณ์ตรงหรือเล่าเรื่องผ่านมุมมองความคิดจากตัวเองของเรื่องและจะใช้สรรพนามว่า “ฉัน” ในการเล่าเรื่อง ต่อมาคือ มุมมองแบบบุรุษที่ 2 (Second person point of view) คือ การเล่าเรื่องผ่านมุมมองความคิดของผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับตัวละครเอกเป็นเสมือนผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆที่จะเกิดขึ้น และสุดท้ายคือ มุมมองแบบบุรุษที่ 3 (Third person point of view) คือ เล่าจากผู้ที่อยู่นอกเหตุการณ์แต่เป็นผู้รู้ทั้งหมด สามารถเข้าถึงความคิดของตัวละครทุกตัว สำหรับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลนิยมใช้การเล่าเรื่องแบบสรรพนามบุรุษที่ 3 (Lambert, 2002)

2. การวางแผนการสร้างเรื่องราว

ขั้นตอนในการบอกเล่าเรื่องราวเป็นเนื้อหาอย่างไร จากปัจจุบันไปในอดีตหรือจากอดีตถึงปัจจุบัน ควรระบุงค์ประกอบสำคัญและจัดเรียงไว้ในส่วนเริ่มต้น ส่วนกลางและส่วนท้าย (Microsoft, 2010) ผู้เล่าต้องคิดสร้างสรรค์ว่าจะนำเสนอเรื่องราวตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมอย่างไร รวมทั้งควรมีการวางแผนเรื่องราวโดยใช้ Mind map และ Storyboard เพื่อช่วยให้เรื่องราวที่นำเสนอเป็นรูปธรรมมากขึ้น (เนวานินต์ย์ สงคราม, 2553) สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เป็นแผนการโดยรวมสำหรับการสร้างเรื่องราวแบบดิจิทัล ในการทำสตอรี่บอร์ด ควรจัดรูปภาพ เสียง และเพลงที่จะใช้และเขียนสคริปต์ หากไม่มีกระบวนการพื้นฐานในการสร้างเรื่องราวแบบดิจิทัล อาจต้องใช้เวลาในการทำมาก กล่าวอีกอย่างคือสตอรี่บอร์ดที่วางแผนมาอย่างดีช่วยให้ประหยัดเวลาในการผลิต นอกจากนี้ยังสามารถแก้ไขการทำงานได้อย่างง่ายดายเมื่อจำเป็น เนื่องจากสตอรี่บอร์ดแสดงส่วนประกอบทั้งหมดของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Beatham, 2008)

3. ดึงดูดให้ผู้ชมสนใจอย่างต่อเนื่อง

เรื่องบางเรื่องอาจเริ่มต้นด้วยคำถาม การสร้างเงื่อนไขด้วยคำถาม (Dramatic Question) คือ การสร้างความน่าติดตามของเนื้อเรื่องด้วยการเปิดประเด็นเป็นคำถามตั้งแต่ต้นเรื่อง ผู้ฟังจะได้ติดตาม ฟังไปเรื่อย ๆ เพื่อหาคำตอบสำหรับคำถามนั้น (Lambert, 2002) เช่นเดียวกับบทกลอน คำพูด หรือ ข้อความที่เร้าความสนใจ ดึงดูดให้ผู้ชมต้องติดตามอย่างต่อเนื่อง อาจเพิ่มความสงสัยหรือการซ่อนเร้น ในแง่มุมบางอย่างเพื่อให้ผู้ชมต้องติดตามต่อ (เนาวนิตย์ สงคราม, 2553)

4. บอกเรื่องราวในมุมมองของผู้เล่า

บอกเรื่องราวให้ผู้ชมเห็นบางสิ่งบางอย่างเกี่ยวกับเรื่องราวที่น่าเสนอในสิ่งที่สนใจ ในทุก ๆ ส่วนของเรื่องราวควรเป็นมุมมองของผู้เล่า ผู้เล่าจึงต้องศึกษาค้นคว้าอย่างมากเพื่อให้เพียงพอสำหรับการวิเคราะห์ (เนาวนิตย์ สงคราม, 2553) หรือ บอกเล่าเรื่องราวให้แตกต่างกับคนอื่น บอกเล่า เรื่องราวข้อเท็จจริงในฐานะที่ผู้ชมสนใจ เพื่อให้เกิดความชำนาญและการนำเสนอที่แปลกใหม่ (Microsoft, 2010)

5. ใช้การนำเสนอที่ใหม่และภาษาที่กินใจ

การเล่าเรื่องแบบดราม่าที่กินใจ บางครั้งเชือดเฉือนแสดงอารมณ์โดยต้องให้เกิด เป็นเอกลักษณ์ของผู้เล่าในการนำเสนอ รวมทั้งความชัดเจนขององค์ประกอบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง ลักษณะพิเศษสามารถสั่นคลอนความรู้สึกของผู้ชมให้เข้าใจในระดับที่ลึกซึ้งได้ บางอย่างอาจจะ แสดงลักษณะเป็นนามธรรมแต่ผู้ชมสามารถคิดได้ตามที่วัตถุประสงค์ที่ผู้เล่าได้นำเสนอ (เนาวนิตย์ สงคราม, 2553) การใช้ภาษาที่สละสลวยต้องยึดหลักความชัดเจนด้วย มีการใช้คำที่ชัดเจน เข้าถึง อารมณ์ของผู้ชมเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ดี (Microsoft, 2010)

6. บุรณาการอารมณ์และความรู้สึก

ทุก ๆ เรื่องของการเล่าเรื่องแบบดราม่าจะต้องมีผลต่ออารมณ์ของผู้ชม แสดงออกมาในสิ่งที่ผู้ เล่าคิดและผู้เล่าเป็น และต้องมั่นใจในภาพและเสียงที่มาใช้ประกอบเพื่อเพิ่มระดับของความน่าเชื่อถือ ให้กับผู้ชม (เนาวนิตย์ สงคราม, 2553) การสร้างสภาวะทางอารมณ์ (Emotional Content) ที่ดีนั้น จะต้องให้ผู้ฟังสามารถหัวเราะ ร้องไห้ หรือแสดงอารมณ์อื่น ๆ ออกมา (Lambert, 2002)

7. ใช้น้ำเสียงของผู้เล่าเรื่อง

การใส่เสียงลงในการเล่าเรื่องแบบดราม่า ผู้เล่าควรใช้น้ำเสียงตนเองในการบรรยาย เพราะ พลังของเรื่องที่เกิดขึ้นนั้นมาจากน้ำเสียงที่สื่ออารมณ์ ผู้เล่ามักจะทราบว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ ต้องการเน้น เพราะการบรรยายที่ดีนั้นเริ่มมาจากการเขียนสคริปต์ ถ้าผู้เล่าเป็นผู้เขียนเองย่อมทราบดี ว่าจะบรรยายออกมาอย่างไร (เนาวนิตย์ สงคราม, 2553) การใส่ลูกเล่นในน้ำเสียง (Pacing) คือการมี น้ำเสียงที่หลากหลายจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้เป็นอย่างดีจะทำให้การเล่าเรื่องแบบดราม่าไม่

นำเปื้อน และการมีพรสวรรค์ในเสียง (The Gift of Your Voice) การใช้เสียงสูงต่ำ หรือคุณลักษณะของเสียงจะสามารถใช้ในการสื่อความหมายตามทิศทางที่ต้องการสื่อสาร (Lambert, 2002)

8. เลือกใช้ภาพและเสียงประกอบอย่างระมัดระวัง

เสียงประกอบ (Soundtrack) ในการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ดนตรีประกอบเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญที่จะทำให้การดำเนินเรื่องราวน่าสนใจยิ่งขึ้น (Lambert, 2002) ในแต่ละภาพและเสียงเมื่อนำมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันต้องสื่อสารออกมาอย่างถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เล่า เพราะภาพบางภาพสามารถอธิบายได้ถึงแนวคิดหรือสิ่งที่เป็นนามธรรมให้ผู้ชมเข้าใจได้ในทันที และสื่อสารทางอารมณ์แก่ผู้ชม (เนาวนิตย์ สงคราม, 2553)

9. ใช้หลักการความประหยัด

ความยาวของเรื่องเล่าแบบดิจิทัลมีได้บอกถึงคุณภาพของเรื่อง ถึงแม้บางครั้งรายละเอียดบางอย่างอาจถูกตัดออกไปได้ ผู้ชมก็สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวได้เอง โดยใช้หลักการความประหยัด (Economy) คือ การสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่ดีและมีประสิทธิภาพนั้นไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องมือที่ฟุ่มเฟือย อาจจะใช้รูปภาพเพียงแค่ 2-3 รูป คำพูดแค่ 2-3 คำ หรือเอฟเฟ็คเพียงเล็กน้อยก็สามารถสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่ดีได้ (Lambert, 2002) ผู้เล่าสามารถเล่าเรื่องราวในช่วงเวลาสั้น ๆ ความยาวไม่ได้บอกว่าเรื่องเล่าดิจิทัลจะดีขึ้น ความท้าทาย คือ การสร้างเรื่องให้ผู้ชมประทับใจ อย่าบอกทุกเรื่องเลือกเฉพาะรายละเอียดหรือเหตุการณ์ที่สำคัญ ประทับใจ จะช่วยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมโดยการหาคำตอบในสิ่งที่สงสัย (Microsoft, 2010)

10. ให้ความสำคัญกับจังหวะในการนำเสนอ

การดำเนินเรื่องต้องเน้นจังหวะเป็นสำคัญ ผู้เล่าที่ดีต้องรู้ว่าการดำเนินเรื่องส่วนไหนควรกระชับและส่วนไหนควรช้า จังหวะการดำเนินเรื่องจะทำให้ผู้ชมสนใจและติดตามและรู้สึกไม่เบื่อหน่ายหรือไม่รู้เรื่อง การดำเนินเรื่องด้วยจังหวะที่ดีนั้นสามารถใช้เทคนิคทางภาพและเสียงได้ เช่น การใช้เพลงการแพนกล้อง การซูม ความเร็วภาพ หรือแม้กระทั่งความเงียบ (เนาวนิตย์ สงคราม, 2553)

การสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลให้ออกมาดีและมีประสิทธิภาพ ต้องใช้เทคนิคหลาย ๆ อย่างมาประกอบกัน ตั้งแต่การกำหนดมุมมองในการเล่า การวางแผนการเล่าเรื่อง เทคนิคการใช้ภาพ เสียง สื่ออารมณ์ เพื่อให้สื่อสารออกมาอย่างน่าสนใจและถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์

2.4.6 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

ขั้นตอนการเล่าเรื่องดิจิทัลถูกนำเสนอโดยนักวิชาการหลายท่านแตกต่างกันออกไป ดังนี้

เนาวนิตย์ สงคราม (2553) อธิบายขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลไว้ดังนี้

1. ระดมสมอง เป็นขั้นตอนของการที่ผู้เรียนร่วมกันระดมความคิดเห็นเพื่อหาแนวทางของเรื่อง (Theme) ที่น่าสนใจ

2. วางแผนในการปฏิบัติ แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบตามความถนัดของสมาชิกในทีม สามารถแบ่งหน้าที่ได้ ดังนี้

2.1 ฝ่ายค้นคว้าข้อมูลและองค์ประกอบของสื่อต่าง ๆ (Media) ที่จะนำมาใช้ในการสร้างเรื่อง

2.2 ฝ่ายสร้าง Storyboard การวาง Storyboard คือการวางโครงเรื่องเป็นฉาก ๆ และในแต่ละฉากจะมีตัวละครที่จะปรากฏอยู่ในฉากที่ตัว แต่ละฉากจะมีลักษณะอย่างไร เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจตรงกันของสมาชิกในกลุ่มว่า ในแต่ละฉากใครจะต้องพูดหรือต้องสร้างเสียงประกอบดนตรีประกอบ หรือเสียงธรรมชาติแบบใด

2.3 ฝ่ายดำเนินการสร้างและตัดต่อ การปรับปรุงการดำเนินการสร้างและตัดต่อประกอบด้วย

2.3.1 ประชุมบท คือการพูดต่อกันแบบปากเปล่าเป็นเสมือนการซ้อมพูดออกเสียงก่อนอัดจริง เพื่อให้สมาชิกมีความเข้าใจในการรับ-ส่งบทซึ่งกันและกันจะได้มีการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านทางน้ำเสียงในขณะที่พูดบรรยายหรือพูดโต้ตอบกัน

2.3.2 การลำดับภาพ คือ การจัดเรียงภาพนิ่ง ภาพถ่าย ภาพวาดหรือภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบ โดยอาจจะมีการใช้ภาพแบบต่าง ๆ ร่วมกันได้ในงานหนึ่งชิ้น สำหรับอุปกรณ์ในการสร้างภาพเหล่านี้ สามารถใช้ได้ทั้งกล้องถ่ายรูป กล้องวิดีโอ และนำมาผ่านกระบวนการสร้างภาพให้ฉายได้อย่างต่อเนื่องโดยใช้อุปกรณ์ตัดต่อภาพ หรืออุปกรณ์คอมพิวเตอร์เป็นต้น

2.3.3 การเพิ่มเสียงบรรยาย คือ การเพิ่มเสียงบรรยาย หรือเสียงพูดโต้ตอบกันโดยเพิ่มเข้าไปในภาพที่ฉาย

2.3.4 การเพิ่มเสียงเอฟเฟ็คและเทคนิคการเชื่อมต่อภาพ คือการเพิ่มเสียงในธรรมชาติ เช่น เสียงนกร้อง เสียงฝนตก เสียงลม เป็นต้น และการใช้โปรแกรมตัดต่อภาพให้มีความลื่นไหลต่อเนื่อง

2.3.5 การเพิ่มเสียงเพลงประกอบ คือ การเพิ่มเสียงเพลง เสียงร้องเพลง หรือเสียงดนตรีที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหา หรือฉากนั้น

3. นำเสนอและประเมินผล มีรายละเอียดดังนี้

3.1 พิสูจน์ว่าเรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่สร้างขึ้นสามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ของผู้สร้างและทำให้ผู้ชมสนใจได้หรือไม่โดยนำเสนอในชั้นเรียนหรือในเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์โรงเรียน YouTube เป็นต้น

3.2 ประเมินผลด้วยการใช้การประเมินผลแบบรูบริคส์ สำหรับผู้สอนหรือผู้เรียนให้คะแนนผลงาน ส่วนการประเมินผลจากผู้ชมทั่วไปสามารถใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ หรือการสังเกต

Yang and Wu (2012) ได้เสนอขั้นตอน โดยออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นหลังการผลิต โดยมีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นก่อนการผลิต เป็นขั้นตอนของการวางแผน ก่อนดำเนินการสร้างเรื่องราว ประกอบด้วย 1) คำถามหรือปัญหาที่ซับซ้อน 2) วางแนวคิด/แก่นเรื่อง 3) วางโครงเรื่อง 4) การตรวจสอบ 5) เขียนบท/เขียนสตอรี่บอร์ด 6) ตรวจสอบเรื่อง 7) เตรียมสื่อต่าง ๆ ที่ต้องใช้ 8) เตรียมอุปกรณ์ที่ต้องใช้

ขั้นการผลิต นำเรื่องราวและสื่อต่าง ๆ ที่ได้รวบรวม ดำเนินการตามสตอรี่บอร์ดที่ได้เขียนไว้ ผ่านการใช้งานโปรแกรมที่ได้จัดเตรียมไว้

ขั้นหลังการผลิต เป็นขั้นตอนของการแก้ไข ตัดต่อเรื่องราวให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น นำเสนอผลงาน และเผยแพร่ตามสื่อต่าง ๆ

นอกจากนี้ Morra (2013) ได้นำเสนอขั้นตอนในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นแผนภาพ ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ดังนี้



แผนภาพที่ 3 ขั้นตอนในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

(Morra, 2013)

1. นำเสนอแนวคิด (Start with an Idea) นำเสนอแนวคิดมุมมองที่แปลกใหม่เพื่อให้เรื่องราวน่าสนใจ

2. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล (Research/Explore/Learn) ศึกษาค้นคว้าทำความเข้าใจเรียนรู้เรื่องราวที่นำมาเล่าอย่างละเอียดถี่ถ้วนเพื่อสร้างเป็นความรู้พื้นฐานในการสร้างเนื้อหาให้มีความน่าสนใจ ขั้นตอนนี้ผู้เรียนต้องเรียนรู้วิธีการในการประเมินความถูกต้องของข้อมูลลอคคิจากการค้นคว้าหาข้อมูล และจัดระบบจัดเรียงข้อมูลที่มีความสำคัญ

3. ขั้นตอนของการเขียนสคริปต์ (Write/Script) พยายามเขียนเรียบเรียงเนื้อหาและแก้ไขปรับปรุงจนกว่าจะได้เนื้อหาที่สมบูรณ์และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการนำเสนอเรื่องราว

4. ขั้นการวางแผนและออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboard/Plan) เรื่องราวที่ดีส่วนหนึ่งมาจากสคริปต์ที่ดี แต่ทั้งนี้มุมมองของการมองเห็นก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เรื่องราวมุ่งความสนใจการเขียนสตอรี่บอร์ดเป็นขั้นตอนแรกที่ทำให้เข้าใจถึงการจัดวางองค์ประกอบของเรื่องราวทั้งภาพวิดีโอและเสียง รวมทั้งการดำเนินเรื่องทั้งหมดเพื่อความสะดวกในการแก้ไขปรับปรุงในภายหลัง

5. การสร้างและรวบรวมสื่อ (Gather and Create Images, Audio and Video) เป็นขั้นตอนของการสร้างและรวบรวมสื่อดิจิทัล ประกอบด้วยภาพ เสียง และวิดีโอ ซึ่งได้มาจากสตอรี่บอร์ด ซึ่งทำให้ผู้สร้างได้มองเห็นองค์ประกอบของสื่อที่ต้องจัดหาเพื่อให้การดำเนินเรื่องราวมุ่งความสมบูรณ์และน่าสนใจการนำองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลมาใช้ต้องคำนึงถึงสิทธิ์ในการนำมาใช้อย่างถูกต้อง

6. จัดวางองค์ประกอบ (Put It All Together) จัดวางองค์ประกอบทุกอย่างตามสตอรี่บอร์ดที่ออกแบบไว้ อาจใช้เกณฑ์การประเมินรูบริคส์ช่วยในการแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้งานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

7. การเผยแพร่ (Share) ส่งเสริมให้มีการเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อออนไลน์เพื่อให้ผู้เล่าเรื่องเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานให้ดียิ่งขึ้น

8. การป้อนกลับและการสะท้อนคิด (Reflection and Feedback) การสะท้อนผลการเรียนรู้ทั้งจากตนเองและผู้อื่น การอภิปรายแสดงความคิดเห็นระหว่างกันจะช่วยให้ผู้เล่าเรื่องสามารถพัฒนาผลงานและส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

จากการศึกษาขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล สรุปได้ว่าขั้นตอนในการสร้างสามารถแบ่งออกเป็น 4 ระยะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ระยะ 1 กระตุ้นความคิด เป็นขั้นตอนของการวางแผน กำหนดทิศทางในการสร้างเรื่องราวประกอบด้วย

1.1 ระดมสมอง กำหนดแนวคิด

1.2 วางแผนหน้าที่รับผิดชอบ

1.3 ค้นคว้าสำรวจข้อมูล

ระยะ 2 การพัฒนาเรื่องราว เป็นขั้นตอนการสร้างเรื่องราวจากแนวคิดที่กำหนดไว้อย่างมีขั้นตอน เป็นลำดับ ประกอบด้วย

2.1 เขียนสคริปต์

2.2 เขียนสตอรี่บอร์ด

ระยะ 3 การสร้างและรวบรวมสื่อ เป็นขั้นตอนการสร้างเรื่องราวซึ่งได้มาจากการเขียนสคริปต์และออกแบบสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วย

3.1 รวบรวมสื่อภาพ เสียง และวิดีโอ

3.2 จัดวางองค์ประกอบทั้งหมดเข้าด้วยกันโดยใช้โปรแกรมที่ได้จัดเตรียมไว้

ระยะ 4 การแบ่งปันเรื่องราว สะท้อนคิด เป็นขั้นตอนของการนำเสนองานและเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ นอกจากนี้ยังเป็นการสะท้อนคิดจากผลการดำเนินงานเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขงานในครั้งต่อไป ประกอบด้วย

4.1 นำเสนอเรื่องราว

4.2 แบ่งปันเรื่องราว เผยแพร่ตามสื่อต่าง ๆ

4.3 สะท้อนคิดจากตนเองและผู้อื่น โดยอาศัยเกณฑ์การประเมินผลแบบรูบริคส์ และแบบสอบถามความคิดเห็น

งานวิจัยฉบับนี้เลือกใช้ขั้นตอนในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลตามแบบของ Morra (2013) ซึ่งแบ่งออกเป็น 8 ขั้นตอน ได้แก่ นำเสนอแนวคิด ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล เขียนสคริปต์ วางแผนและออกแบบสตอรี่บอร์ด สร้างและรวบรวมสื่อ จัดวางองค์ประกอบ เผยแพร่ บอกรับและสะท้อนคิด โดยแต่ละขั้นตอนของการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลจะสอดคล้องกับกิจกรรมเพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน 4 ระดับ คือ ระดับความเข้าใจตามตัวอักษร ระดับการตีความ ระดับการวิพากษ์ และระดับการสร้างสรรค์

2.4.7 กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลกับการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

นักเรียนในปัจจุบันมีความเข้าใจเทคโนโลยีมากขึ้นและยังมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นบนหน้าจอกอมพิวเตอร์มากขึ้นด้วย Shelby-Caffey et al. (2014) อธิบายการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่ใช้สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกี่ยวกับการรู้หนังสือและกระบวนการสร้างเรื่องราว นักเรียนเหล่านี้ได้อ่านนวนิยายร่วมกัน จากนั้นใช้กระบวนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสร้างภาพยนตร์จากนวนิยายเรื่องนั้น พบว่านักเรียนเปลี่ยนจากผู้เรียนที่คอยสังเกตการณ์และอยู่เฉย ๆ เป็นผู้เข้าร่วมที่กระตือรือร้นมากขึ้น

Anggeraini and Afifah (2017) กล่าวว่า นักเรียนสามารถเพิ่มคำศัพท์ของพวกเขาได้หลังจากอ่านเรื่องสั้น โดยพวกเขาชอบที่จะอ่านเรื่องราวที่เร้าใจและโรแมนติก สื่อที่เหมาะสมในการช่วยอ่านเรื่องสั้นคือวิดีโอ ซึ่งการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่นำมาใช้ควรใช้งานง่ายและมีเสียง นักเรียนเปิดเผยว่าหลังจากใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสอนการอ่านเรื่องสั้นช่วยปรับปรุงคะแนนของพวกเขาให้ดีขึ้นและสามารถเพิ่มความสนใจในการอ่านเรื่องสั้นมากขึ้น

การใช้เรื่องราวดิจิทัลเป็นสื่อได้รับการพิสูจน์แล้วว่าเป็นกิจกรรมที่ประสบความสำเร็จในการปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในการอ่านจับใจความ ผู้เรียนมักประสบปัญหาในการทำความเข้าใจบทความ เพื่อแก้ปัญหาในเรื่องราวดิจิทัลสามารถใช้เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการทำความเข้าใจข้อความของนักเรียน การใช้เรื่องราวดิจิทัลช่วยให้นักเรียนเห็นภาพข้อความได้อย่างชัดเจน รูปภาพที่มีในเรื่องราวดิจิทัลช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้ดีขึ้น ตัวอย่างเช่น รูปภาพสามารถช่วยนักเรียนค้นหาความหมายของคำศัพท์ยาก ๆ นอกจากนี้ เสียง แสง และสีที่มีอยู่ในเรื่องราวดิจิทัลสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ซึ่งจะทำให้พวกเขาเข้าใจแนวคิดในข้อความได้ง่ายขึ้น การใช้เรื่องราวดิจิทัลสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ ดังนั้นครูจึงสามารถจัดบรรยากาศที่น่าสนใจให้นักเรียนได้เรียนรู้ สิ่งนี้จะกระตุ้นให้นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้จากสิ่งที่ครูบอก แต่พวกเขาจะพบความคิดริเริ่มของตนเองในการอ่านเนื้อหาเพื่อพัฒนาความเข้าใจของตนเองที่มีต่อบทเรียน นอกจากนี้คำบรรยายหรือบทสนทนาและข้อมูลเสียงอื่น ๆ ที่พิมพ์อยู่ด้านล่างของเฟรมดิจิทัลสามารถช่วยเพิ่มความเร็วในการอ่านให้นักเรียนด้วย (Aprilya, Regina, and Arifin, 2016)

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถเป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพสำหรับนักเรียนทุกวัยและทุกระดับชั้นที่ได้รับมอบหมายให้สร้างเรื่องราวของตนเอง การใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นการดึงความคิดสร้างสรรค์และพรสวรรค์ของนักเรียนออกมาตั้งแต่การเริ่มศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลตลอดจนการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล นักเรียนที่แบ่งปันงานกับเพื่อนอาจได้รับประสบการณ์ในการวิจารณ์งานของตนเองและของนักเรียนคนอื่น ๆ ซึ่งสามารถส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการเรียนรู้ทางสังคมได้

2.4.8 ประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนหลายประการ ดังนี้

1. เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดนามธรรมในเนื้อหา การใช้ภาพกราฟิกและวิดีโอช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทความได้อย่างชัดเจน รูปภาพที่มีอยู่ในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้ดีขึ้นเพราะพวกเขาจะสามารถเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นในบทความ (Yunus et al., 2013) ซึ่งการเล่าเรื่อง

แบบดิจิทัลอาจใช้เป็นวิธีการอำนวยความสะดวกในการอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง และเป็นวิธีการทำเนื่อหนามธรรมให้เข้าใจได้มากขึ้น (Robin, 2006)

2. เป็นสื่อที่สามารถสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนรู้ สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียน ใช้เป็นเครื่องมือที่สร้างแรงจูงใจในการเรียน (Tiba et al., 2015) การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลถูกนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายในด้านการศึกษา เช่น การนำไปใช้ในหลักสูตรเพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนโดยครูหรือเป็นเครื่องมือที่นักเรียนสร้างขึ้น ซึ่งก่อให้เกิดความสะดวกสบายและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นสื่อที่สามารถสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนรู้ รูปภาพที่มีอยู่ในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถ ดึงดูดความสนใจของ นักเรียนได้ (Hronova, 2011) ลักษณะของสื่อโสตทัศนูปกรณ์ เช่น ภาพ แสง และสี สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการเรียนรู้และสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนจดจ่อกับบทความอย่างเต็มที่ซึ่งช่วยให้พวกเขาเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น (Yunus et al., 2013) การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลจึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเรียนการสอน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ (Smeda, Dakich, and Sharda, 2014)

3. ส่งเสริมให้เกิดทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการแก้ปัญหา และกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ในด้านการศึกษา การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยให้นักเรียนและครูฝึกฝนความสามารถในการร่วมมือกับผู้อื่น (Robin, 2008) อีกทั้งยังเป็นการฝึกทักษะการรวบรวมข้อมูลและทักษะการแก้ปัญหาด้วย อาจกล่าวได้ว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกฝนทักษะส่วนบุคคล เช่น การร่วมมือ การทำงานร่วมกัน การเป็นผู้นำ และการจัดการตนเอง (Brenner, 2014) สอดคล้องกับ Jonassen and Hernandez-Serrano (2002) ที่ได้เสนอวิธีในการสนับสนุนการเรียนรู้โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลไว้ 3 อย่างคือ 1) ใช้เป็นแนวคิดหรือหลักการสอนโดยตรง 2) ใช้เป็นกรณีปัญหาที่นักเรียนต้องแก้ไข 3) ใช้เป็นคำแนะนำสำหรับนักเรียนเพื่อช่วยในการแก้ปัญหา

4. สนับสนุนการใช้ทักษะและความสามารถที่หลากหลาย การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ นอกเหนือไปจากทักษะด้านการอ่านและการเขียน ผู้เรียนต้องฝึกการใช้งานทักษะด้านเทคโนโลยีควบคู่กันไป (Tiba et al., 2015) เป็นการส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้งานเครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์และผลิตสื่อ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (พลวัฒน์ ธนะจันทร์, 2555) รวมทั้งทักษะด้านการสื่อสาร การอภิปรายโต้แย้งในประเด็นต่าง ๆ การรวบรวมข้อมูลและการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนเรื่องราวที่สนใจ การตีความเนื้อหาเพื่อนำมาประกอบในงาน การทำความเข้าใจความหมายของภาพ รวมทั้งทักษะด้านการรู้สารสนเทศ การค้นหา การประเมินและสังเคราะห์สารสนเทศอีกด้วย (Tiba et al., 2015)

5. สนับสนุนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้เองแบบคอนสตรัคติวิสต์ เนื่องจาก การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนในการบูรณาการการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อ สร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Smeda et al., 2014) นอกจากนี้ยังสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้ เรียนโดยใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยการให้ผู้เรียนสามารถสร้างเรื่องราวได้ด้วยตนเอง ทั้งภาพถ่าย วิดีโอ การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์ ซึ่งผู้เรียนต้องรับผิดชอบในผลงานของตนเอง และ พัฒนาปรับปรุงผลงานให้มีความน่าเชื่อถือในทางวิชาการอีกด้วย (Tiba et al., 2015)

วิธีการสอนแบบดั้งเดิมอาจไม่เพียงพอสำหรับผู้เรียนต่อการพัฒนาทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษ การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลจึงเป็นแนวทางแก้ไขอย่างหนึ่งที่สามารถรวมองค์ประกอบการ เรียนรู้ทั้งหมดของผู้เรียน เช่น การวางแผน การหาข้อมูล การออกแบบ การลงมือปฏิบัติ การ แก้ปัญหา หรือการคิดอย่างสร้างสรรค์ สนับสนุนให้เกิดทักษะและความสามารถที่หลากหลาย โดยรวมแล้วการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นทางเลือกที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาห้องเรียนโดยการเปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

2.4.9 การวัดและการประเมินผลการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

การประเมินการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลมีวิธีการที่หลากหลายขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการสร้าง โดยส่วนใหญ่นิยมใช้การประเมินผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบรูบริคส์ โดยสามารถปรับเปลี่ยน เกณฑ์การประเมินได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยมีผู้เสนอเกณฑ์การประเมินในแบบต่าง ๆ ดังนี้

เนาวนิตย์ สงคราม (2553) ได้กล่าวถึงการประเมินผลการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลไว้ว่า ในการ ประเมินผลงานเรื่องเล่าแบบดิจิทัล ผู้สอนและผู้เรียนสามารถประเมินผลร่วมกันโดยแบ่งเป็นดังนี้ ผู้สอนประเมินโดยคิดคะแนนเป็นร้อยละ 50 กลุ่มผู้เรียนที่สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลร้อยละ 25 และ กลุ่มเพื่อนร้อยละ 25 รวมเป็น 100 โดยมีเกณฑ์การประเมินการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแยกตาม องค์ประกอบของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา

1.1 ความถูกต้องของเนื้อหาและมุมมอง เนื้อหาทั้งหมดมีความถูกต้องและสมบูรณ์ สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวที่น่าเสนอได้และแสดงมุมมองได้ชัดเจน

1.2 ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ ชื่อเรื่อง และเนื้อหา วัตถุประสงค์ชัดเจนมี ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ ชื่อเรื่อง แก่นเรื่องและเนื้อหา

1.3 การอ้างอิง การให้เครดิต

2. ด้านเทคนิคการนำเสนอ

2.1 การตัดต่อและปรากฏของภาพ มีความราบรื่น สร้างความสนใจเรื่องราวได้ดี และไม่รู้สึกว่าถูกรบกวน

2.2 เทคนิคการนำเสนอการรับรู้ด้วยการแทรกวิดีโอภาพนิ่ง กราฟฟิก แอนิเมชัน และแคปชั่น สามารถสื่อความหมายเป็นรูปธรรมและน่าสนใจ

2.3 จังหวะการดำเนินเรื่อง ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ดีและสามารถตรึงผู้ชมให้สนใจได้ตลอดทั้งเรื่อง

2.4 เสียงประกอบ เร้าอารมณ์ของผู้ชมได้ดีและทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราว

2.5 เสียงบรรยายและการใช้ภาษา ใช้สำนวนภาษาได้อย่างถูกต้อง บ่งบอกได้ถึง ความมีเอกภาพของเรื่องราว

3. ด้านความคิดสร้างสรรค์และการเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก

3.1 ความคิดสร้างสรรค์ เรื่องราวที่น่าสนใจและแสดงให้เห็นได้ชัดเจนถึง ผลงานที่มีความสร้างสรรค์

3.2 การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก เรื่องราวสามารถเข้าถึงอารมณ์ของผู้ชมได้อย่าง ชัดเจน และสะท้อนมุมมองของผู้จัดทำได้อย่างเหมาะสม

ศูนย์การเล่าเรื่องดิจิทัลได้เสนอแนวทางในการประเมินการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยอ้างอิง ขั้นตอนในการสร้างเรื่องของ (Robin, 2006) ดังนี้

1. วัตถุประสงค์โดยรวมของเรื่อง (The Overall Purpose of the Story)
 2. มุมมองของผู้เล่า (The Narrator's Point of View)
 3. การสร้างความน่าติดตามหรือคำถามสำคัญของเรื่อง (A Dramatic Question or Questions)
 4. ทางเลือกของการนำเสนอเรื่องราว (The Choice of Content)
 5. เสียงบรรยายที่ชัดเจน (Clarity of Voice)
 6. จังหวะและอารมณ์ของการเล่าเรื่อง (Pacing of the Narrative)
 7. การใช้เสียงดนตรีประกอบอย่างมีความหมาย (Use of a Meaningful Audio Soundtrack)
 8. คุณภาพของภาพวิดีโอและสื่ออื่น ๆ (Quality of the images, Video & other Multimedia Elements)
 9. การเล่าเรื่องราวอย่างกระชับ (Economy of the Story Detail)
 10. การใช้คำและภาษาที่ถูกต้อง (Good Grammar and Language Usage)
- นอกจากนี้ Ohler (2013) เสนอเกณฑ์การประเมินการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ดังต่อไปนี้
1. เนื้อเรื่อง (Story) การดำเนินเรื่องโครงสร้างของเรื่องการสร้างอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราว คุณภาพของเนื้อหา

2. การวางแผนการผลิต (Project Planning) ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิตเป็นอย่างไร การเขียนผังของเรื่องสคริปต์และสตอรี่บอร์ด
 3. ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ (Media Development Process) พิจารณาขั้นตอนและวิธีการในการดำเนินการผลิต
 4. การค้นคว้าศึกษาข้อมูล (Research) มีการค้นคว้าหาข้อมูลมาเป็นอย่างดีในการนำเสนอเรื่องราว
 5. ความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Content understanding) ผู้เล่าเรื่องมีความเข้าใจเนื้อเรื่องและสามารถสื่อความหมายผ่านองค์ประกอบในการเล่าเรื่องต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี
 6. กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา (Assignment criteria) เพื่อจัดวางองค์ประกอบในการนำเสนอเรื่องราวได้อย่างเหมาะสม
 7. การเขียน (Writing) คุณภาพของการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการเรียบเรียง
 8. ความเป็นต้นฉบับ เสียง และความคิดสร้างสรรค์ (Originality, voice, creativity) นำเสนอด้วยมุมมองที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร
 9. ความพอดี (Economy) นำเสนอเรื่องราวอย่างพอดีใช้องค์ประกอบของสื่อต่าง ๆ อย่างเหมาะสมไม่มากจนเกินไป
 10. การวางโครงเรื่องและการใช้จังหวะและอารมณ์ (Flow organization and pacing) มีการวางโครงเรื่องที่ดีการดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่อง
 11. ประสิทธิภาพของงานนำเสนอ (Presentation and performance) การนำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น DVD หรือนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์เว็บไซต์ต้องมีคุณภาพเหมือนงานต้นฉบับที่ผลิตจริง
 12. ความรู้สึกของผู้ชม (Sense of audience) หลังจากรับชมเรื่องราวแล้วผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวอย่างไร ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งใจหรือไม่
 13. ความเหมาะสมของสื่อประกอบ (Media application) สื่อดิจิทัลที่ใช้สามารถส่งเสริมและสนับสนุนการถ่ายทอดเรื่องราวมีความสมดุลและเหมาะสม
 14. ความถูกต้องในการเลือกใช้สื่อ (Media grammar) มีความเข้าใจในเนื้อหาหรือโครงสร้างของสื่อที่นำเสนอ
 15. การอ้างอิงจากการค้นคว้าข้อมูล (citation / permission) มีการอ้างอิงหรือให้เครดิตของงานต้นฉบับที่นำมาประกอบในการเล่าเรื่อง
- จะเห็นว่าเราสามารถประเมินการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลได้โดยใช้เกณฑ์ที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ประเมินว่าจะเลือกใช้เกณฑ์การประเมินใดที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลมากที่สุด ซึ่งในวิจัยฉบับนี้ใช้การประเมินชิ้นงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแบบ

รูปรีคส์ โดยประยุกต์ใช้อัตราส่วนการประเมินของ เนาวนิตย์ สงคราม (2553) ผู้สอนและผู้เรียน ประเมินผลร่วมกันโดยแบ่งเป็น ผู้สอนประเมินโดยคิดคะแนนเป็นร้อยละ 50 กลุ่มผู้เรียนที่สร้างเรื่อง เล่าแบบดิจิทัลร้อยละ 25 และกลุ่มเพื่อนร้อยละ 25 รวมเป็น 100

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยภายในประเทศ

มนัสนันท์ สมดี (2555) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทางเว็บไซต์ พบว่า ประสิทธิภาพของเว็บไซต์การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสำหรับการปรับปรุงทักษะการพูดภาษาอังกฤษมีค่าประสิทธิภาพตรงกับเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ ในการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษนักศึกษาได้รับคะแนนจากการทดสอบการพูดหลังเรียนสูงกว่าคะแนนจากการทดสอบการพูดก่อนเรียน นักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนด้วยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทางเว็บไซต์ ผลของการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในห้องเรียนมีผลในการช่วยและพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน นอกจากนี้ยังสามารถช่วยอาจารย์ในการออกแบบหลักสูตรด้วยการเล่านิทานในการเรียนการสอนผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อให้นักเรียนสามารถมีประสิทธิภาพในการเรียนและเรียนรู้ด้วยตัวเองได้

กิงกาญจน์ สุพรศิริสิน และคณะ (2563) ศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพที่มีต่อแรงจูงใจของผู้เรียนและความสามารถด้านภาษาอังกฤษ พบว่านักศึกษามีทัศนคติและแรงจูงใจเชิงบวกต่อสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพและเห็นว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษเป็นทักษะได้รับการพัฒนามากที่สุด จากผลการสัมภาษณ์และอภิปรายกลุ่มย่อยผู้เรียนได้สนับสนุนประสิทธิผลของการใช้งานสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพว่ามีประสิทธิผลในเรื่องของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนและมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านภาษาอังกฤษทั้งทางการพูดและการเขียนผ่านสื่อดิจิทัลที่ผสมผสานทั้งรูปภาพและคำไว้ด้วยกัน

พลวัฒน์ ธนะจันทร์ (2555) ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังมโนทัศน์บนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี พบว่า องค์ประกอบสำคัญของการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังมโนทัศน์บนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี ประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ด้าน คือ แรงจูงใจ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา ประสบการณ์ผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผล จึงจะช่วยให้ นักศึกษามีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

สิริวิจนา แก้วผืน (2560) ศึกษาเรื่อง รูปแบบการพัฒนามรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบสืบสอบอย่างมีวิจารณ์ญาณบนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนิสิตนักศึกษา สารสนเทศศาสตร์ปริญญาบัณฑิต พบว่า นักศึกษามีคะแนนทดสอบการรู้ดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อน

เรียน และมีความสามารถในการสร้างผลงานเรื่องเล่ามรดกดิจิทัลอยู่ในระดับดีขึ้นไปทุกคน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลักการของรูปแบบการพัฒนา มรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบสืบสอบอย่างมีวิจักษณ์ญาณบนเว็บ 3.0 เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาตามขั้นตอนในระบบการเรียน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองผ่านการใช้เทคนิควิธีการและเครื่องมือ กระตุ้นความคิดตลอดการดำเนินกิจกรรมการเรียนและเรียนรู้การใช้งานเครื่องมือออนไลน์เพื่อดำเนินกิจกรรมตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

จากการศึกษางานวิจัยภายในประเทศ พบว่า มีการใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการพูด ส่วนทักษะอื่น ๆ เช่น การฟัง การอ่าน หรือการเขียน ยังไม่ถูกกล่าวถึงมากนัก โดยงานวิจัยภายในประเทศมักกล่าวถึงการใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และการรู้ดิจิทัลเป็นส่วนใหญ่

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Aprilya et al. (2016) ศึกษาเรื่อง การใช้เรื่องราวดิจิทัลในการสอนอ่านข้อความเชิงบรรยายสำหรับนักเรียน SMP พบว่า เรื่องราวดิจิทัลสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและเพิ่มความสนใจของนักเรียน ลักษณะเสียงและภาพของเรื่องราวดิจิทัลสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานโดยอัตโนมัติ รูปภาพที่นำเสนอในเรื่องราวดิจิทัลเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดนามธรรมในข้อความได้ง่ายขึ้น ภาพที่มองเห็นช่วยให้นักเรียนเข้าใจข้อความได้ชัดเจน นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้นเพราะพวกเขาจะสามารถเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นในข้อความด้วยรูปภาพ

Hamdy (2017) ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านและการฟังเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ในการศึกษาครั้งนี้ผลปรากฏว่าความสามารถในการอ่านและฟังความเพื่อเข้าใจของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลดีกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ บนพื้นฐานของข้อเท็จจริงที่ความสามารถในการอ่านและฟังของนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความคล้ายคลึงกันก่อนได้รับการทดลอง จากนั้นความแตกต่างที่ปรากฏในคะแนนหลังการทดสอบของกลุ่มการทดลองได้รับการพิจารณาว่าสูงกว่ากลุ่มควบคุม ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลมีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อความเข้าใจในการอ่านและความเข้าใจในการฟังของนักเรียน

Alkhlili (2018) ศึกษาเรื่อง การใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ประเทศจอร์แดน พบว่า เรื่องราวดิจิทัลถือเป็นเครื่องมือที่มีความยืดหยุ่นเนื่องจากครูสามารถใช้เครื่องมือหลากหลายตั้งแต่ง่ายที่สุดไปจนถึงซับซ้อนที่สุด สามารถใช้ได้กับวัตถุประสงค์การสอนและระดับของนักเรียนที่หลากหลาย จากการทดลองสรุปได้ว่าคะแนนของ

กลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนปกติ ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้สรุปได้ว่าการใช้เรื่องราวดิจิทัลมีผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียน

Nassim (2018) ศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล: เครื่องมือการเรียนรู้ที่ใช้งานได้จริงเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาของนักเรียน โดยการรวมเครื่องมือทางเทคนิคเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอ่านและพัฒนาทักษะภาษาและความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา การศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับการใช้วิธีการหลายรูปแบบ เช่น การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในห้องเรียนภาษา Microsoft photo story 3 ได้รับเลือกให้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเรื่องราวเป็นดิจิทัล ผลการศึกษา พิสูจน์ได้ว่าเป็นเครื่องมือที่แนะนำสำหรับนักเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนเกิดความสุขสนาน เพราะการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางเทคนิคและศิลปะของนักเรียน

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศ พบว่า กิจกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลมีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนการสอนทักษะภาษาอังกฤษทั้งด้านการอ่านและการฟัง ในด้านการอ่านนั้น การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถส่งเสริม กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียนเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสื่อที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยการถ่ายทอดผ่านภาพและเสียงที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจจนสามารถผูกเรื่องราวและเหตุการณ์ในบทอ่านทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลมาใช้ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศ จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 400 คน

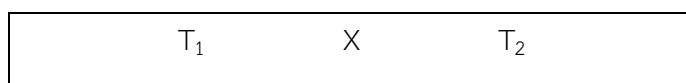
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 ห้องโครงการพิเศษ ภาษาอังกฤษ-ภาษาฝรั่งเศส โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี ที่กำลังเรียนวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ 33203 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

3.3 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research Design) แบบกลุ่มเดียววัดผลก่อน-หลังเรียน (One Group Pretest - Posttest Design) ดังแผนภาพที่ 4



แผนภาพที่ 4 แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อน-หลังเรียน
(One Group Pretest - Posttest Design)

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัยมีความหมาย ดังนี้

T ₁	แทน	การสอบก่อนการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
X	แทน	การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
T ₂	แทน	การสอบหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
2. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

3.5 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ศึกษาวิธีการวัดและประเมินผลโดยใช้แบบทดสอบ
 - 1.2 วิเคราะห์เนื้อหาสาระ จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของเนื้อหาและกิจกรรม และสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ (Table of test specifications) ให้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ และกรอบเนื้อหาที่วิเคราะห์ไว้ จากนั้นนำตารางดังกล่าวไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) แล้วนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขตารางกำหนดเนื้อหาให้มีความเหมาะสมต่อไป ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางกำหนดเนื้อหาข้อสอบ (Table of Test Specifications)

Objectives	Text type	Comprehension Level	Testing Technique	No. of Item	Weight %	Scoring
1. To identify the main idea	Short story	Interpretive	MC	3	10	0-1
2. To identify the details of the story	Short story	Literal	MC	9	30	0-1
3. To rearrange the events of the story	Short story	Interpretive	MC	4	13.33	0-1
4. To describe the picture	Short story	Interpretive	MC	3	10	0-1
5. To describe the character	Short story	Critical	MC	3	10	0-1
6. To express the opinion of the character	Short story	Critical	MC	5	16.67	0-1
7. To create the next of the story	Short story	Creative	MC	3	13.33	0-1
Total				30	100	0-1

MC = Multiple Choice Test Item

1.3 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

1.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและผู้เชี่ยวชาญเพื่อคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งค่าที่คำนวณได้ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ มีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555)

+1	หมายถึง	แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

โดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การตัดสิน คือ

- หัวข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ค่า 0.50-1.00 นั้นใช้ได้ หรือมีคุณภาพ
- หัวข้อที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือควรตัดทิ้ง

จากการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้ค่าเฉลี่ย 0.98 (ดังแสดงในตารางที่ 6 ภาคผนวก ข หน้า 92) ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้ โดยปรับข้อความให้ชัดเจนขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.5 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/11 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี ซึ่งมีลักษณะและสภาพแวดล้อมคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง

1.6 นำผลการทดลองมาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ โดยตรวจสอบหาค่าความยากง่าย (p) ตามเกณฑ์ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตามเกณฑ์ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) จากการวิเคราะห์พบว่า แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.23-0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-0.47 (ดังแสดงในตารางที่ 9 ภาคผนวก ข หน้า 101)

1.7 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจจำนวน 30 ข้อ ไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการตรวจสอบผลการวัดที่สม่ำเสมอและคงที่ ใช้วิธีการของคูเดอร์ริชาร์ดสัน จากสูตร (KR-20) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555) จากการวิเคราะห์พบว่าแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82

1.8 นำแบบทดสอบที่หาค่าความเชื่อมั่นแล้ว จำนวน 30 ข้อ ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีในชั้นทดสอบก่อนและหลังเรียน

2. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล จำนวน 4 แผน 8 ชั่วโมง มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และกระบวนการเรียนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

2.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาสาระที่ได้จากการสำรวจความต้องการประเภทรื่องสั้นภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล จำนวน 4 แผน 8 ชั่วโมง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางกำหนดเนื้อหาภาระงาน (Table of Task Specifications) โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

ขั้นตอน/ ระดับความเข้าใจใน การอ่าน	วัตถุประสงค์	การดำเนินกิจกรรม	การประเมินผล
1. Come up with an idea and Learn (Literal Comprehension)	1. เพื่อระบุนใจความสำคัญ 2. เพื่อสรุปความ	<u>ขั้นก่อนการอ่าน</u> 1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยพิจารณาทักษะความสามารถ เช่น ทักษะการถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ การตัดต่อ การบรรยาย กลุ่มละ 6 คน 2. ทำกิจกรรมเกมส์จับคู่รูปภาพกับชื่อเรื่อง 3. จับฉลากเรื่องสั้นที่ได้จากการทำแบบสำรวจประเภทรื่องสั้น <u>ขั้นการอ่าน</u> 1. อ่านเรื่องสั้น 2. ตอบคำถาม ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร <u>ขั้นหลังการอ่าน</u> ทำกิจกรรมกลุ่มสรุปโครงเรื่องในรูปแบบของแผนผังความคิด	แผนผังความคิด

ตารางที่ 2 ตารางกำหนดเนื้อหาภาระงาน (Table of Task Specifications) โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (ต่อ)

ขั้นตอน/ ระดับความเข้าใจใน การอ่าน	วัตถุประสงค์	การดำเนินกิจกรรม	การประเมินผล
2. Script and Storyboard (Interpretive Comprehension)	1. เพื่อเรียงลำดับ เหตุการณ์ 2. เพื่อบรรยายภาพ	<u>ขั้นก่อนการอ่าน</u> 1. บอกศัพท์จากรูปภาพของ Unseen short story 2. เดาเนื้อเรื่องและชื่อเรื่องจากภาพที่เห็น <u>ขั้นการอ่าน</u> 1. อ่าน Unseen short story 2. ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน 3. ทำกิจกรรมเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อน- หลังจากรูปภาพให้สอดคล้องกับ Unseen short story <u>ขั้นหลังการอ่าน</u> 1. ทำแบบฝึกหัดเขียนบรรยายภาพ 2. ทำกิจกรรมกลุ่ม อ่านเรื่องสั้นที่กลุ่ม ได้รับมอบหมาย แล้วคัดเลือกฉากที่ ต้องการสร้าง Storyboard จำนวน 10 ฉากลงแบบฟอร์มที่กำหนด โดยวาดภาพ และเขียนคำบรรยายภาพแต่ละฉาก	1. แบบฝึกหัดเขียน บรรยายภาพ 2. การเขียน Storyboard
3. Gather and Create images, audio, video (Critical Comprehension)	1. เพื่อออกแบบตัว ละคร 2. เพื่อแสดงความ คิดเห็นต่อตัวละคร 3. เพื่อสร้าง Digital Storytelling	<u>ขั้นก่อนการอ่าน</u> 1. สังเกตภาพแล้วฝึกบรรยายลักษณะ บุคคล 2. นำเสนอคำศัพท์ที่ใช้บรรยาย บุคลิกลักษณะนิสัย 3. ฝึกบรรยายเพื่อนในชั้นเรียน <u>ขั้นการอ่าน</u> 1. ทำกิจกรรมเกมส่ววาดภาพจากการ อ่าน	แบบฝึกหัด ออกแบบตัว ละคร

ตารางที่ 2 ตารางกำหนดเนื้อหาภาระงาน (Table of Task Specifications) โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (ต่อ)

ขั้นตอน/ ระดับความเข้าใจใน การอ่าน	วัตถุประสงค์	การดำเนินกิจกรรม	การประเมินผล
		<p>2. อ่านเรื่องสั้นที่กลุ่มของตนเองได้รับมอบหมาย</p> <p>3. ทำกิจกรรมกลุ่ม พูดคุยกันถึงตัวละคร มีกี่ตัว มีใครบ้าง และแต่ละตัวละครมีลักษณะนิสัยอย่างไร</p> <p><u>ขั้นหลังการอ่าน</u></p> <p>1. ทำแบบฝึกหัดเขียนแสดงความคิดเห็น/ความรู้สึกต่อตัวละครในเรื่อง พร้อมหา/วาดภาพประกอบให้เข้ากับบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น</p> <p>2. ทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อเลือกเครื่องมือ หารูปภาพ เสียง หรือวิดีโอที่จะใช้ในการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง</p> <p>3. สร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลของกลุ่มตนเอง</p>	
<p>4. Share and Feedback</p> <p>(Creative Comprehension)</p>	<p>1. เพื่อนำเสนอการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล</p> <p>2. เพื่อฝึกเขียนเรื่องราวจากจินตนาการอย่างสร้างสรรค์</p>	<p><u>ขั้นก่อนการอ่าน</u></p> <p>ทำกิจกรรมเล่าเรื่องต่อกันโดยการเขียนประโยคให้เป็นเรื่องสั้น</p> <p><u>ขั้นการอ่าน</u></p> <p>1. อ่านเรื่องสั้นของเพื่อนกลุ่มอื่นมาก่อน</p> <p>ชมการนำเสนอการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล</p> <p>2. แต่ละกลุ่มนำเสนอการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล</p> <p><u>ขั้นหลังการอ่าน</u></p>	<p>1. แบบประเมินผล</p> <p>ชิ้นงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล</p> <p>แบบรูบรีคส์ (อัตราส่วน 50:25:25</p> <p>ผู้สอน: กลุ่ม</p> <p>ผู้เรียนที่สร้าง</p>

ตารางที่ 2 ตารางกำหนดเนื้อหาภาระงาน (Table of Task Specifications) โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (ต่อ)

ขั้นตอน/ ระดับความเข้าใจใน การอ่าน	วัตถุประสงค์	การดำเนินกิจกรรม	การประเมินผล
		1. ประเมินชิ้นงานการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 2. เลือกเรื่องสั้นที่เพื่อนนำเสนอมาทำ story map และแต่งเนื้อเรื่องต่อไปจากจินตนาการของตนเอง	เรื่องเล่าแบบดิจิทัล: กลุ่มเพื่อน รวมเป็น 100) 2. แบบฝึกหัด Story map

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและผู้เชี่ยวชาญเพื่อคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งค่าที่คำนวณได้ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ มีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555)

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าเนื้อหาภาระงานมีความเหมาะสม
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าเนื้อหาภาระงานมีความเหมาะสม
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าเนื้อหาภาระงานไม่มีความเหมาะสม

โดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การตัดสิน คือ

- หัวข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ค่า 0.50-1.00 นั้นใช้ได้ หรือมีคุณภาพ
- หัวข้อที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือควรตัดทิ้ง

จากการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ได้ค่าเฉลี่ย 0.97 (ดังแสดงใน

ตารางที่ 7 ภาคผนวก ข หน้า 94) ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้ โดยปรับเกณฑ์การวัดและประเมินผลให้สอดคล้องเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน

2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่ปรับปรุงแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพดังนี้

3.1 ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎี รูปแบบวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 สร้างข้อคำถามที่สอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และด้านคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ โดยกำหนดค่าระดับของข้อคำถาม มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่าของ Likert มี 5 ระดับ ดังนี้

ค่าระดับที่ 5 คะแนน หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

ค่าระดับที่ 4 คะแนน หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

ค่าระดับที่ 3 คะแนน หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง

ค่าระดับที่ 2 คะแนน หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย

ค่าระดับที่ 1 คะแนน หมายถึง มีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด

3.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและผู้เชี่ยวชาญเพื่อคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งค่าที่คำนวณได้ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ มีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555)

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสม
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสม
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความเหมาะสม

โดยใช้สูตร

$$IOC = \sum \frac{R}{N}$$

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$$\frac{\sum R}{N} \text{ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ}$$

$$N \text{ แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ}$$

เกณฑ์การตัดสิน คือ

- หัวข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ค่า 0.50-1.00 นั้นใช้ได้ หรือมีคุณภาพ
- หัวข้อที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือควรตัดทิ้ง

จากการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ได้ค่าเฉลี่ย 0.93 (ดังแสดงในตารางที่ 8 ภาคผนวก ข หน้า 99) ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้

3.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่ปรับปรุงแล้วไปจัดทำฉบับสมบูรณ์และนำไปทดลองใช้จริงกับนักเรียน

3.5 นำความคิดเห็นที่ได้มารวบรวมข้อมูลและแปรผล

3.6 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูลมีดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการทดลอง เป็นขั้นเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ ดังนี้
 - 1.1 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายวิธีการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
 - 1.2 ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
2. ขั้นตอนทดลอง การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 รวม 4 สัปดาห์ โดยผู้วิจัยสอนนักเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง และประเมินความสามารถของนักเรียนจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยมีการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนสอดคล้องกับขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 8 ขั้นตอน (Morra, 2013) ดังนี้

2.1 Come up with an idea and Learn ชื่อนำเสนอแนวคิดและศึกษาค้นคว้าข้อมูลครูอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลพร้อมยกตัวอย่างประกอบ แบ่งผู้เรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยพิจารณาตามทักษะความสามารถ เช่น ทักษะวาดภาพ ถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ ตัดต่อ บรรยาย เป็นต้น ก่อนอ่านนักเรียนทำกิจกรรมเกมส์จับคู่รูปภาพกับชื่อเรื่อง จากนั้นจับฉลากเรื่องสั้นที่ได้จากการสำรวจความต้องการประเภทเรื่องสั้นกลุ่มละ 1 เรื่อง นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านเรื่อง

สั้นที่ได้รับแล้วตอบคำถาม หลังอ่านนักเรียนสรุปโครงเรื่องในรูปแบบแผนผังความคิด ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร และทำไม แล้วนำเสนอ

2.2 Script and Storyboard ชั้นเขียนสคริปต์และออกแบบสตอรี่บอร์ด ก่อนอ่านนักเรียนบอกคำศัพท์จากรูปภาพที่เห็นจากนั้นเดาเนื้อเรื่องและชื่อเรื่องจากภาพนั้น ให้นักเรียนอ่าน Unseen short story 1 เรื่องแล้วตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน นักเรียนทำกิจกรรมเกมส์เรียงลำดับเหตุการณ์ก่อน-หลังจากรูปภาพให้สอดคล้องกับ Unseen short story ที่อ่าน หลังอ่านทำแบบฝึกหัดเขียนบรรยายภาพ สุดท้ายนักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มโดยอ่านเรื่องสั้นที่กลุ่มตนเองจับฉลากได้ในแผนที่ 1 แล้วคัดเลือกฉากที่ต้องการเพื่อออกแบบสตอรี่บอร์ดจำนวน 10 ฉากลงแบบฟอร์มที่กำหนด โดยวาดภาพและเขียนคำบรรยายภาพแต่ละฉาก

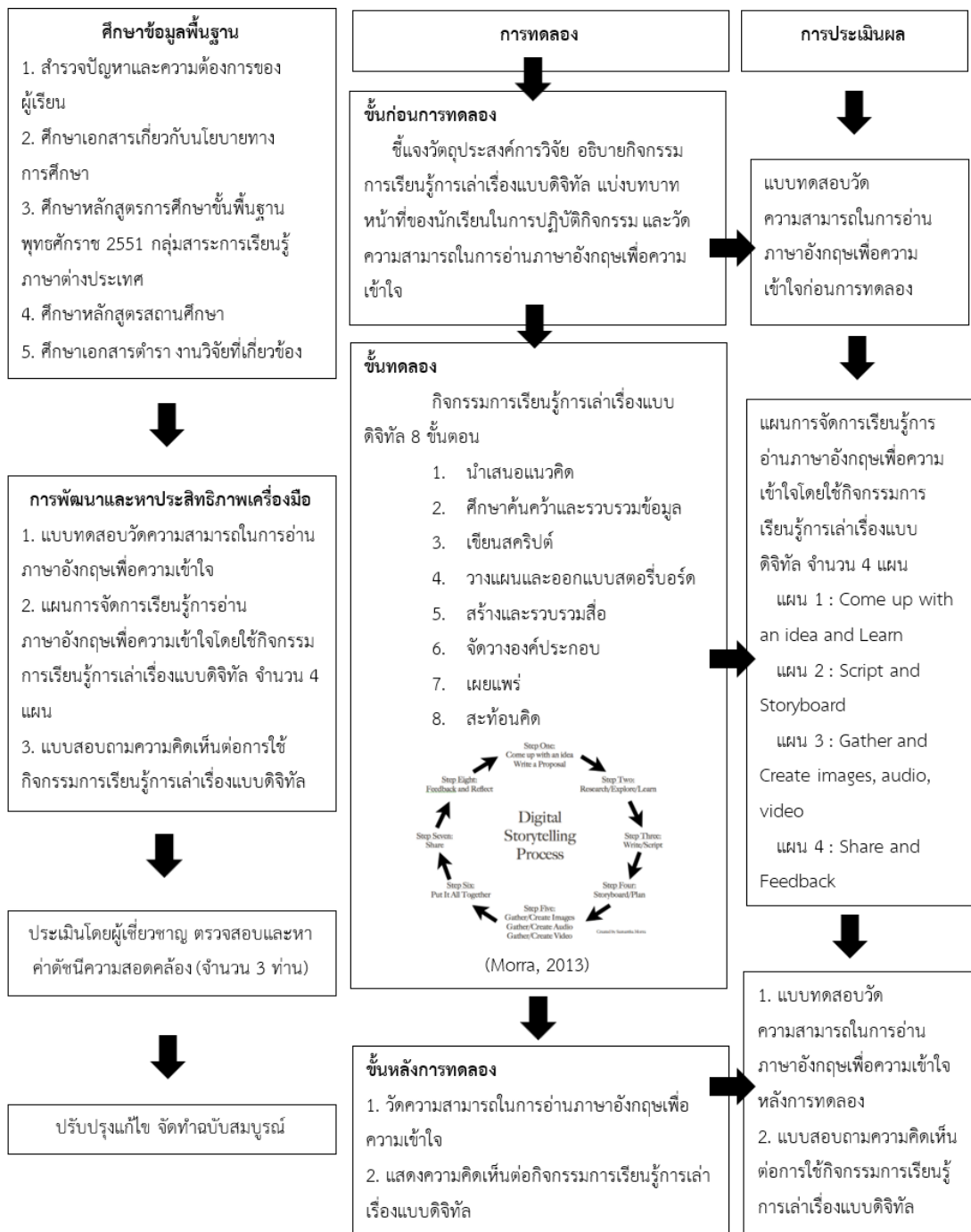
2.3 Gather and Create images, audio, video ชั้นรวบรวมและสร้างสื่อ ก่อนอ่านให้นักเรียนสังเกตภาพแล้วฝึกบรรยายลักษณะบุคคล จากนั้นครูนำเสนอคำศัพท์ที่ใช้บรรยายบุคลิกลักษณะบุคคลแล้วให้นักเรียนฝึกบรรยายเพื่อนในชั้นเรียน จากนั้นทำกิจกรรมเกมส์วาดภาพจากการอ่าน ครูและนักเรียนเฉลยพร้อมกันและมอบรางวัลผู้แก่ชนะ จากนั้นนักเรียนอ่านเรื่องสั้นที่กลุ่มของตนเองได้รับมอบหมายอีกครั้ง พูดคุยกันถึงตัวละคร มีกี่ตัว มีใครบ้าง แต่ละตัวละครมีลักษณะนิสัยอย่างไร หลังอ่านทำแบบฝึกหัดเขียนแสดงความคิดเห็น/ความรู้สึกต่อตัวละครในเรื่องพร้อมหา/วาดภาพประกอบให้เข้ากับบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น สุดท้ายนักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มเพื่อเลือกเครื่องมือ หารูปภาพ เสียง หรือวิดีโอที่จะใช้ในการสร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลให้สอดคล้องกับเรื่องสั้นของกลุ่มตนเอง

2.4 Share and Feedback ชั้นเผยแพร่และสะท้อนคิด ก่อนอ่านนักเรียนทำกิจกรรมเล่าเรื่องต่อกันโดยการเขียนประโยคให้เป็นเรื่องสั้น นักเรียนอ่านเรื่องสั้นของเพื่อนกลุ่มอื่นทั้ง 4 เรื่องมาก่อนชมการนำเสนอการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล จากนั้นแต่ละกลุ่มนำเสนอเรื่องเล่าแบบดิจิทัลจากการอ่านเรื่องสั้นที่กลุ่มตนเองได้รับมอบหมาย ผู้สอนและผู้เรียนประเมินผลร่วมกันโดยแบ่งเป็นร้อยละ 50:25:25 (ผู้สอน:กลุ่มผู้สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัล:กลุ่มเพื่อน) รวมเป็นร้อยละ 100 สุดท้ายมอบหมายงานจากการชมการนำเสนอเรื่องเล่าแบบดิจิทัล ให้นักเรียนเลือก 1 เรื่องเพื่อทำ Story map และแต่งเนื้อเรื่องต่อไปตามจินตนาการของตนเอง

3. ชั้นหลังการทดลอง หลังจัดการเรียนรู้ครบตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนแล้ว จะเป็นการวัดผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ดังนี้

3.1 ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

3.2 ผู้เรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้เรียนเพื่อนำมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนต่อไป



แผนภาพที่ 5 สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าผลต่าง (D) และค่าที (t-test)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับความคิดเห็นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยเรียงลำดับความคิดเห็นจากน้อยไปหามากดังนี้

1.00-1.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด

1.50-2.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย

2.50-3.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง

3.50-4.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

4.50-5.00 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

เพื่อตอบจุดประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันจำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 1 ชั่วโมง คะแนนเต็ม 30 คะแนน จากนั้นจึงหาผลต่างของคะแนน (D) จากการทดสอบก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่าง ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 คะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลองและผลต่างของคะแนนในการสอบ (D)

นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30		ผลต่าง (D)	นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30		ผลต่าง (D)
	ก่อน	หลัง			ก่อน	หลัง	
1	26	30	4	17	15	23	8
2	25	29	4	18	15	23	8
3	24	30	6	19	15	21	6

ตารางที่ 3 คะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการทดลองและผลต่างของคะแนนในการสอบ (D) (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30		ผลต่าง (D)	นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30		ผลต่าง (D)
	ก่อน	หลัง			ก่อน	หลัง	
4	24	27	3	20	14	24	10
5	23	28	5	21	14	25	11
6	23	28	5	22	13	22	9
7	21	27	6	23	12	20	8
8	21	26	5	24	11	19	8
9	20	26	6	25	10	20	10
10	19	25	6	26	10	17	7
11	18	23	5	27	9	18	9
12	18	25	7	28	8	19	11
13	17	24	7	29	7	14	7
14	17	25	8	30	4	13	9
15	16	23	7	\bar{X}	16.13	23.27	7.13
16	15	24	9	S.D.	5.76	4.35	2.08

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นหลังจากที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลทั้ง 4 แผน โดยมีคะแนนก่อนเรียนต่ำสุดเท่ากับ 4 คะแนน คะแนนสูงสุดเท่ากับ 26 คะแนน ในขณะที่คะแนนหลังเรียนต่ำสุดเท่ากับ 13 คะแนน คะแนนสูงสุดเท่ากับ 30 คะแนน ค่าผลต่างของคะแนนจากการทดสอบก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสูงสุดเท่ากับ 11 คะแนน และต่ำสุดเท่ากับ 3 คะแนน โดยผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลด้วยการทดสอบ t แบบจับคู่

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	t	df	p
ก่อนเรียน	30	16.13	5.76	7.13	18.78*	29	0.000
หลังเรียน	30	23.27	4.35				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล มีค่าเท่ากับ 23.27 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนโดยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ซึ่งมีค่าเท่ากับ 16.13 คะแนนผลต่างเฉลี่ย (\bar{D}) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล มีค่าเท่ากับ 7.13 ค่าทดสอบ t มีค่าเท่ากับ 18.78 ($p < 0.05$) จากค่าสถิติดังกล่าวแสดงว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

เพื่อตอบจุดประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ซึ่งแบ่งออกเป็นด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และด้านคุณประโยชน์จำนวน 15 ข้อ และแบบสอบถามปลายเปิดด้านข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหลังจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลทั้ง 4 แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับความคิดเห็นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลปรากฏในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบ ดิจิทัล

รายการ	ระดับความคิดเห็น		ลำดับที่	แปลผล
	\bar{X}	S.D.		
ด้านเนื้อหา				
1. เนื้อหาที่เรียนมีความน่าสนใจ	4.50	0.71	2	มากที่สุด
2. เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน	4.61	0.50	1	มากที่สุด
3. เนื้อหาที่มีความยาวเหมาะสม	4.44	0.51	3	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านเนื้อหา	4.52	0.57		มากที่สุด
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้				
4. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการสรุปความ	4.67	0.49	2	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการเรียงลำดับเหตุการณ์	4.61	0.61	3	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิเคราะห์ ตีความ	4.50	0.51	5	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิพากษ์วิจารณ์	4.78	0.43	1	มากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์	4.56	0.51	4	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้	4.62	0.51		มากที่สุด
ด้านคุณประโยชน์				
9. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจมากขึ้น	4.67	0.49	2	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนภาษาอังกฤษ	4.56	0.51	4	มากที่สุด
11. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการใช้ทักษะและความสามารถที่หลากหลาย	4.78	0.43	1	มากที่สุด

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบ ดิจิทัล (ต่อ)

รายการ	ระดับความ คิดเห็น		ลำดับที่	แปลผล
	\bar{X}	S.D.		
13. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ	4.39	0.61	6	มาก
14. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.61	0.61	3	มากที่สุด
15. ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้การเล่า เรื่องแบบดิจิทัลสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.39	0.50	6	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านคุณประโยชน์	4.57	0.52		มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.57	0.53		มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่าโดยรวมนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการ เรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณา ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 ด้าน เรียงตามลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุดได้ดังนี้

ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกระบวนการ จัดการเรียนรู้อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณารายการประเมิน เกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้พบว่า ค่าเฉลี่ยที่สูงสุดเป็นอันดับหนึ่งคือ กิจกรรมการเรียนรู้การ เล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิพากษ์วิจารณ์ ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.43) รายการประเมินที่มี ค่าเฉลี่ยสูงเป็นอันดับสองคือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการสรุปความ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.49) รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงเป็นอันดับสามคือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่า เรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการเรียงลำดับเหตุการณ์ ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.61) และรายการประเมิน ที่มีค่าเฉลี่ยสูงเป็นอันดับสี่คือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการคิดอย่าง สร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.51) นอกจากนี้ยังพบว่า รายการประเมินที่นักเรียนมีความคิดเห็น น้อยที่สุดเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้คือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึก ทักษะการวิเคราะห์ ตีความ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51)

ด้านคุณประโยชน์ ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อคุณประโยชน์ของกิจกรรม การเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.52) เมื่อพิจารณา

รายการประเมินแต่ละข้อพบว่า รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอันดับหนึ่งคือ กิจกรรมการเรียนรู้ การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการใช้ทักษะและความสามารถที่หลากหลาย ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.43) รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงเป็นอันดับสองคือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยทำให้อุณหภูมิความน่าสนใจมากขึ้น ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.49) รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงเป็นอันดับสามคือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.61) รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงเป็นอันดับสี่เท่ากัน 2 รายการ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนภาษาอังกฤษ ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.51) กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลและเทคโนโลยี ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.51) ส่วนรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากัน 2 รายการ คือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.61) และความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.50)

ด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณารายการประเมินแต่ละข้อพบว่า รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอันดับหนึ่งคือ เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.50) รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงเป็นอันดับสองคือ เนื้อหาที่เรียนมีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.71) ส่วนรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ เนื้อหาที่มีความยาวเหมาะสม ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.51)

จากการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะด้านเนื้อหา คือ ควบคุมความยาวของเนื้อหาในบทอ่านลง ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ คือ นักเรียนชอบกิจกรรมการวิเคราะห์ห่ออกแบบตัวละครและการเขียนเรื่องต่ออย่างสร้างสรรค์โดยใช้จินตนาการของตนเอง และด้านคุณประโยชน์ คือ นักเรียนสนุกสนานที่ได้ลงมือปฏิบัติทำให้ได้ฝึกทักษะการทำงานที่หลากหลายด้านร่วมกัน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research Design) โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบ One-Group-Pretest-Posttest Design มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 ห้องโครงการพิเศษภาษาอังกฤษ-ภาษาฝรั่งเศส ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การดำเนินการวิจัย สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ซึ่งเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยแบบทดสอบฉบับนี้มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.23-0.80 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-0.47 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ 0.82
2. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล จำนวน 4 แผน 8 ชั่วโมง
3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของ Likert โดยกำหนดค่าระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยมากที่สุดให้ค่าระดับเท่ากับ 5 เห็นด้วยมาก ให้ค่าระดับเท่ากับ 4 เห็นด้วยปานกลางให้ค่าระดับเท่ากับ 3 เห็นด้วยน้อยให้ค่าระดับเท่ากับ 2 เห็นด้วยน้อยที่สุดให้ค่าระดับเท่ากับ 1 ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล และตอนที่ 2 เป็นข้อเสนอแนะ

การดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลา 4 สัปดาห์ โดยมีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีรายวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ (อ 33203) แล้วสำรวจความต้องการประเภทรื่องสั้นภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่าประเภทรื่องสั้นภาษาอังกฤษที่นักเรียนสนใจมากที่สุด 5 ลำดับแรก ได้แก่ แนวสืบสวนสอบสวน แนวรักโรแมนติก แนวเศร้า แนวตลก และแนวมิตรภาพ

2. ผู้วิจัยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผนสำหรับการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยเนื้อหาของเรื่องสั้นมีความเหมาะสมและตรงตามความต้องการของผู้เรียน จากนั้นออกแบบแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน รวมทั้งแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพ พร้อมทั้งหาประสิทธิภาพเครื่องมือการวิจัยตามเกณฑ์ก่อนนำไปใช้จริง

3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 1 ชั่วโมง คะแนนเต็ม 30 คะแนน

4. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลทั้ง 4 แผน ได้แก่ 1) Come up with an idea and Learn 2) Script and Storyboard 3) Gather and Create images, audio, video และ 4) Share and Feedback ใช้เวลา 4 สัปดาห์

5. หลังจากจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนเสร็จสิ้น ผู้วิจัยให้นักเรียนทดสอบหลังเรียน โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

6. ผู้วิจัยได้นำข้อมูลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าผลต่าง (D) และค่าทดสอบที (t-test) และวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับความคิดเห็นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

อภิปรายผล

จากการดำเนินการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยข้อที่ 1 พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเป็นผลมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลายระดับตั้งแต่ระดับง่ายไปหายาก ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่หนึ่ง Come up with an idea and Learn (นำเสนอแนวคิด ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล) ขั้นนี้ทำให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจ เรียนรู้เรื่องราวในบทอ่านเพื่อเป็นความรู้พื้นฐาน แล้วสรุปความออกมาในรูปแบบแผนผังความคิดจากเรื่องสั้นที่อ่านว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร และทำไม ส่งเสริมความเข้าใจระดับตามตัวอักษร (Literal comprehension) ขั้นตอนที่สอง Script and Storyboard (เขียนสคริปต์และออกแบบสตอรี่บอร์ด) ขั้นนี้ทำให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมของเหตุการณ์ที่เกิดก่อน-หลัง ผู้เรียนได้เรียงลำดับเหตุการณ์ วิเคราะห์ตีความเพื่อวางแผนการใช้ภาพและเสียงที่เหมาะสมกับเนื้อหา ส่งเสริมความเข้าใจระดับตีความ (Interpretive comprehension) ขั้นตอนที่สาม Gather and Create images, audio, video (รวบรวมและสร้างสื่อ) ขั้นนี้ทำให้ผู้เรียนต้องแสดงความคิดเห็นต่อตัวละครว่ามีลักษณะนิสัยอย่างไร เพื่อจะได้ออกแบบตัวละคร เลือกรูปภาพ ดนตรี หรือเสียงบรรยายเพื่อนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในการเล่าเรื่องได้อย่างเหมาะสม ส่งเสริมความเข้าใจระดับวิพากษ์วิจารณ์ (Critical comprehension) และขั้นตอนที่สี่ Share and Feedback (เผยแพร่และสะท้อนคิด) ขั้นนี้ทำให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลและได้ประเมินผลงานของตนเองและเพื่อน ซึ่งการอภิปรายแสดงความคิดเห็นระหว่างกันจะช่วยพัฒนาผลงานและส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้ฝึกการคิดอย่างสร้างสรรค์โดยการเขียนเรื่องต่อ เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการนำเสนอมาใช้เพื่อเกิดความคิดใหม่ ๆ ตามจินตนาการของตนเอง เป็นการส่งเสริมความเข้าใจระดับสร้างสรรค์ (Creative comprehension) จากกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล พบว่า เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่

ช่วยส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ช่วยให้ผู้เรียนเห็นมุมมองของเนื้อหา ช่วยลำดับความคิดอย่างเป็นระบบและเป็นลำดับก่อน-หลัง ฝึกการวิเคราะห์ ตีความเนื้อหาเพื่อเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ภาพ ดนตรี เสียงบรรยาย แล้วนำมารวมกันเพื่อถ่ายทอดความเข้าใจออกมาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ เป็นการเปลี่ยนแปลงสื่อที่เป็นนามธรรมสู่รูปธรรมมากขึ้น สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมการคิดต่อยอดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Apriltya et al. (2016) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เรื่องราวดิจิทัลในการสอนอ่านข้อความเชิงบรรยายสำหรับนักเรียน SMP โดยพบว่า เรื่องราวดิจิทัลสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและเพิ่มความสนใจของนักเรียน ลักษณะเสียงและภาพของเรื่องราวดิจิทัลสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานโดยอัตโนมัติ รูปภาพที่นำเสนอในเรื่องราวดิจิทัลเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดนามธรรมในข้อความได้ง่ายขึ้น ภาพที่มองเห็นช่วยให้นักเรียนเข้าใจข้อความได้ชัดเจน นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้นเพราะพวกเขาจะสามารถเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นในข้อความด้วยรูปภาพ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Alkhilili (2018) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ประเทศจอร์แดน โดยการเปรียบเทียบคะแนนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ พบว่า เรื่องราวดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่มีความยืดหยุ่นเนื่องจากครูสามารถใช้เครื่องมือหลากหลายตั้งแต่ง่ายที่สุดไปจนถึงซับซ้อนที่สุดเพื่อส่งเสริมความเข้าใจ สามารถใช้ได้กับวัตถุประสงค์การสอนและระดับของนักเรียนที่หลากหลาย

1.2 การคัดเลือกเนื้อหาที่ตรงตามความต้องการและเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียนช่วยดึงดูดความสนใจและทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้เลือกใช้เรื่องสั้นภาษาอังกฤษเป็นเนื้อหาในการวิจัย เนื่องจากเรื่องสั้นเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ระบุไว้ในหลักสูตรโรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีรายวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน นอกจากนี้เรื่องสั้นยังเป็นบันเทิงคดีที่มีเค้าโครงเรื่องที่กระชับ มีการนำเสนอเรื่องราวเพียงแนวคิดเดียว มีจุดเด่นคือสามารถดึงดูดอารมณ์ผู้อ่านให้คล้อยตามได้ดี และสามารถดำเนินจบเรื่องได้อย่างรวดเร็วโดยใช้ตัวละครหลักเพียง 1-3 ตัวก็มีความสมบูรณ์ของเรื่องแล้ว สอดคล้องกับแนวคิดของ อุษณา บำรุงแคว้น (2553) ที่กล่าวว่า ความสมบูรณ์ของบทความหรือเนื้อหา ลักษณะโครงสร้างของข้อความซึ่งแตกต่างกันไปตามเนื้อหานั้น ๆ ขนาดและความยาวของเนื้อหา โครงสร้างประโยคและรูปแบบการเขียนโครงสร้างประโยคที่ง่ายและซับซ้อน รวมทั้งแบบการเขียนก็มีผลต่อความเข้าใจในการอ่านได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สำรวจความต้องการประเภทเรื่องสั้นที่ผู้เรียนชอบมากที่สุดผ่าน Google form โดยประเภทเรื่องสั้นที่ถูกเลือกมากที่สุด 5 ลำดับแรกได้แก่ แนวสืบสวนสอบสวน แนวรักโรแมนติก แนวเศร้า แนวตลก และแนวมิตรภาพ จากนั้นผู้วิจัยได้คัดเลือกเรื่องสั้นตามประเภทที่นักเรียนสนใจโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและ

มีความกระตือรือร้นอยากอ่านมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ภัทธีรา มณีเลิศ (2546) ที่กล่าวว่า ความสนใจและความเชื่อจะเป็นแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความเข้าใจ เพราะผู้อ่านมักอ่านเรื่องที่สนใจด้วยความอยากรู้อยากเห็น

2. ผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.53) โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และ 3) ด้านคุณประโยชน์ เมื่อเรียงลำดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างรายด้านจากมากสุดไปน้อยสุด ได้แก่ 1) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.51) 2) ด้านคุณประโยชน์ ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อคุณประโยชน์ของกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.52) และ 3) ด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.57) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

2.1 กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณารายการประเมินเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้พบว่า ค่าเฉลี่ยที่สูงสุดเป็นอันดับหนึ่งคือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิพากษ์วิจารณ์ ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.43) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการออกแบบตัวละครเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด ได้ใช้จินตนาการของตัวเองในการออกแบบตัวละครตามความเข้าใจในเนื้อหา ซึ่งผู้เรียนต้องทำความเข้าใจลักษณะนิสัยและบุคลิกของตัวละครแล้ววาดรูปออกมาให้สัมพันธ์กัน นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึกต่อตัวละคร และได้ตัดสินตัวละครนั้น ๆ ว่าดีหรือไม่ ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจเชิงวิพากษ์หรือประเมินผล สอดคล้องกับแนวคิดของ Nattall (2005) ที่กล่าวว่า ความเข้าใจเชิงวิพากษ์หรือประเมินผล (Critical or Evaluative comprehension) เป็นการวางแผนแล้วตัดสินสิ่งที่อ่าน โดยอาศัยหลักเกณฑ์ที่ตั้งไว้เป็นบรรทัดฐาน เช่น แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่อ่าน แสดงความรู้สึกความเห็นอกเห็นใจต่อตัวละคร ตัดสินเกี่ยวกับแง่มุมของเรื่องราว เช่น การกระทำของตัวละคร เขียนคำตัดสินที่เป็นไปได้เกี่ยวกับตัวละคร ซึ่งการตัดสินบทอ่านเป็นการเข้าใจผู้เขียนด้วยว่าพยายามจะสื่อสารอะไร นอกจากนี้ยังพบว่า รายการประเมินที่นักเรียนมีความคิดเห็นน้อยที่สุดเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้คือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิเคราะห์ตีความ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนอาจยังไม่เห็นว่าตนเองได้ใช้ทักษะการวิเคราะห์และตีความอย่างชัดเจน สอดคล้องกับกรมวิชากร (2542) ที่กล่าวว่า ความเข้าใจเชิงตีความ (Interpretive comprehension) ผู้อ่านต้องตีความสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้กล่าวไว้โดยตรง แต่เป็น

ความหมายที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง เป็นระดับที่ผู้อ่านเข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้นำเสนอไว้อย่างตรงไปตรงมา ผู้อ่านจะต้องใช้เหตุผลและความรู้ของตนเองมาช่วยทำความเข้าใจข้อมูลนั้น ๆ ซึ่งแท้จริงแล้วทักษะนี้ได้แทรกอยู่กับกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเรียงลำดับเหตุการณ์ การคาดการณ์ การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละคร การเลือกใช้ภาพหรือเพลงประกอบและการใช้น้ำเสียงในการบรรยาย สิ่งเหล่านี้ต่างเกิดจากการวิเคราะห์และตีความจากเนื้อหาที่อ่านทั้งสิ้น

2.2 กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์ของกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.52) เมื่อพิจารณารายการประเมินแต่ละข้อพบว่า รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอันดับหนึ่งคือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการใช้ทักษะและความสามารถที่หลากหลาย ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.43) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการทำงานกลุ่มของนักเรียนมีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบแตกต่างกันออกไปตามความสามารถของแต่ละคน เช่น ความสามารถในการวาดภาพพระบายสี ความสามารถในการตัดต่อวิดีโอ ความสามารถในการบรรยาย เป็นต้น เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำในสิ่งที่ตนเองถนัดเพื่อให้งานบรรลุผล สอดคล้องกับแนวคิดของ Smeda et al. (2014) และ Tiba et al. (2015) ที่กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนในการบูรณาการการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้ผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการให้ผู้เรียนสามารถสร้างเรื่องราวได้ด้วยตนเอง ทั้งภาพถ่าย วิดีโอ การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์ ซึ่งผู้เรียนต้องรับผิดชอบในผลงานของตนเอง และพัฒนาปรับปรุงผลงานให้มีความน่าเชื่อถือ ส่วนรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดเท่ากัน 2 รายการ คือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.61) และความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.50) ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนบางกลุ่มยังขาดการกระจายงาน บางคนทำงานเยอะ แต่บางคนกลับทำงานน้อย ซึ่งถือเป็นปัญหาที่พบได้บ่อยครั้งในการทำงานกลุ่ม Robin (2008) และ Brenner (2014) กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยให้นักเรียนฝึกฝนความสามารถในการร่วมมือกับผู้อื่น อีกทั้งยังเป็นการฝึกทักษะการรวบรวมข้อมูลและทักษะการแก้ปัญหาด้วย อาจกล่าวได้ว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกฝนทักษะส่วนบุคคล เช่น การร่วมมือ การทำงานร่วมกัน การเป็นผู้นำ และการจัดการตนเอง การพบเจอปัญหาในการทำกิจกรรมกลุ่มจึงอาจทำให้ทักษะเหล่านี้ไม่ชัดเจน อย่างไรก็ตามสิ่งที่นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวันมากที่สุด คือ ทักษะการใช้เทคโนโลยี จะสังเกตเห็นได้ว่า นักเรียนบางคนมีความรู้ด้านเทคโนโลยีน้อยแต่เมื่อได้มีโอกาสทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อน ได้มีโอกาสศึกษาร่วมกัน ทำให้ได้เรียนรู้และมีความรู้ด้านนี้เพิ่มเติมเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายให้ผู้เรียนเกิดทักษะเพื่อการทำงาน โดยทักษะพื้นฐานในการทำงานของทุกอาชีพ ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศ การวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็น

หนทางหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เกิดทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวันเหล่านี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Tiba et al. (2015) และ พลวัฒน์ ธนะจันทร์ (2555) ที่กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ นอกเหนือไปจากทักษะด้านการอ่านและการเขียน ผู้เรียนต้องฝึกการใช้งานทักษะด้านเทคโนโลยีควบคู่กันไป เป็นการส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัล ให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้งานเครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์และผลิตสื่อ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2.3 กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อด้านเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณารายการประเมินแต่ละข้อพบว่า รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอันดับหนึ่งคือ เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.50) ทั้งนี้เนื่องมาจากเนื้อหาที่ผู้วิจัยได้นำมาทดลองนั้นมีความยาก-ง่ายเหมาะสมกับระดับผู้เรียน เมื่ออ่านแล้วไม่ก่อให้เกิดความสับสนและความเครียดในการทำความเข้าใจเนื้อหาจนเกินไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Marsh (2004) ที่กล่าวว่า เนื้อหาเป็นส่วนสำคัญในการเรียนการสอน ควรมีความชัดเจนและตรงกับจุดประสงค์ของการเรียนรู้ โดยเนื้อหานั้นควรมีความเหมาะสมกับช่วงอายุและทักษะของผู้เรียนในระดับนั้น ๆ ส่วนรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ เนื้อหาที่มีความยาวเหมาะสม ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.51) ทั้งนี้เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองนั้นมีความยาวประมาณ 1 หน้ากระดาษ A4 ซึ่งธรรมชาติของผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบการอ่านบทความที่ยาว เพราะอาจทำให้เกิดความท้อใจตั้งแต่ยังไม่ได้เริ่มต้นอ่าน อย่างไรก็ตาม Baldick (2008) กล่าวว่า ด้วยคุณลักษณะของเนื้อหาที่เป็นเรื่องสั้นมีคุณสมบัติคือ สนุกสนาน ดำเนินเรื่องในช่วงระยะเวลาอันสั้น มีตัวละครเด่น ๆ เพียง 2-3 ตัว เมื่อผู้เรียนได้เริ่มอ่านจึงไม่รู้สึกรำคาญ

ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินงานวิจัย เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนการสอนและการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

1. การสำรวจความต้องการเนื้อหาของบทอ่านนั้นมีความสำคัญ เนื้อหาที่ตรงความสนใจและความต้องการของผู้เรียนจะช่วยสร้างแรงจูงใจให้มีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนมากขึ้น
2. กระบวนการกลุ่มจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และทำงานร่วมกันจนสำเร็จ นักเรียนสามารถเลือกกลุ่มเองเพื่อความสบายใจในการทำงาน โดยครูช่วยพิจารณากลุ่มเก่งคละกลุ่มอ่อน และควรมีแบบประเมินการทำงานกลุ่มเพื่อลดปัญหาไม่ช่วยงานกลุ่ม

3. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอดแทรกกิจกรรมเกมส์ที่มีการแข่งขันทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ส่งผลให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน

4. หากเวลาในการทำงานกลุ่มไม่เพียงพอ ครูสามารถมอบหมายให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มนอกเวลาเรียนได้

5. เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลต้องอาศัยความรู้และทักษะทางเทคโนโลยี ดังนั้นครูผู้สอนควรมีความรู้และทักษะในด้านนี้เพื่อจะช่วยแนะนำแนวทางแก่ผู้เรียนได้

6. ในกรณีที่ผู้เรียนขาดความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี สามารถประยุกต์ใช้วิธีการเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวจากบทอ่านในรูปแบบอื่นได้ เช่น การเล่าเรื่องจากภาพที่ออกแบบไว้ผ่าน PowerPoint หรือการถ่ายวิดีโอภาพที่ออกแบบไว้พร้อมเสียงบรรยาย เป็นต้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียว ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างเท่านั้น ดังนั้นควรมีการวิจัยควบคู่กัน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้การอ่านโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งเรียนรู้การอ่านด้วยวิธีทั่วไป แล้วนำคะแนนความสามารถในการอ่านมาเปรียบเทียบกันว่าแตกต่างกันหรือไม่

2. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลกับบทอ่านภาษาอังกฤษประเภทอื่น เช่น ประวัติศาสตร์ สารคดี บุคคลสำคัญ สถานที่สำคัญ หรือบทความในแบบเรียนว่าจะสามารถส่งเสริมความเข้าใจหรือสร้างแรงจูงใจในการอ่านเนื้อหาเชิงวิชาการหรือไม่

3. เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเอง การทดลองต้องใช้เวลามากจึงได้อ่านเรื่องสั้นเพียงเรื่องเดียว ในการวิจัยครั้งต่อไปครูสามารถเป็นผู้สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลเองหรือสามารถนำเรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่ผู้เรียนสร้างขึ้นไปเป็นสื่อเพื่อส่งเสริมการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยให้ดูเรื่องเล่าแบบดิจิทัลในขั้นก่อนการอ่านเนื้อหา จะสามารถฝึกอ่านได้หลายเรื่องมากขึ้นและสามารถเปลี่ยนเป็นกิจกรรมการอ่านแบบเดี่ยวได้

4. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะด้านอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด การเขียน ความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจในการเรียน เป็นต้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรมวิชาการ. (2542). **คู่มือครูแนวการจัดทำแผนการสอนพัฒนาศักยภาพโครงการทดลองพัฒนาศักยภาพของเด็กไทย**. กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.
- กรมวิชาการ. (2546). **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 : สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). **ข่าววงการศึกษា : การจัดการเรียนการสอนในยุคโลกดิจิทัล**. เข้าถึงเมื่อ 24 เมษายน 2563. เข้าถึงได้จาก <https://www.moe.go.th/moe/th/news/>
- กฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์. (2556). “ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันโดยกิจกรรมการอ่านแบบกว้างขวาง.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- กึ่งกาญจน์ สุพรศิริสิน และคณะ. (2563). “ประสิทธิผลของสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพที่มีต่อแรงจูงใจของผู้เรียนและความสามารถด้านภาษาอังกฤษ.” **บัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต 16, 1** (มกราคม): 40-55.
- กิดานันท์ มะลิทอง. (2548). **เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- คมสันต์ เข้าเส็ง. (2542). “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนอ่านจับใจความโดยใช้รูปแบบการสอนอ่านที่พัฒนาขึ้นกับวิธีการสอนอ่านตามคู่มือครู.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จักรพรรดิ คงนะ. (2550). “การพัฒนาแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับปัญหาของวัยรุ่นตอนต้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหลวงพ่อแฉ่มวัดตาก้องอนุสรณ์ จังหวัดนครปฐม.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). **การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน (Reading and Reading Promotion)**. กรุงเทพฯ: ศิลปบรรณาการ.

- เดือนใจ ปิ่นเกิด. (2547). **การอ่านและความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ.
- นพเก้า ฌ พัทลุง. (2548). **การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 1. สงขลา: ภารกิจเอกสารและตำรา มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- นภวรรณ เกตุกำจร. (2545). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยที่สอนโดยวิธีกลุ่มช่วยเพื่อนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชินี.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2553). **การสร้าง Digital Video & Digital Storytelling เพื่อการเรียนการสอนยุคดิจิทัล**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บัณฑิต ฉัตรวิโรจน์. (2549). **การสอนการอ่านภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- ผจงกาญจน์ ภูวิภาดาวรรณ. (2540). “เทคนิคการสอนอ่านภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา.” เอกสารประกอบการสอนกระบวนวิชา 058488. ภาคมัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). **วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). **สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- พลวัฒน์ ณะจันทร์. (2555). “การพัฒนารูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยใช้ผังโน้ตค้นบนบล็อกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี.” คุรุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2544). **การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: แนวคิด วิธีและเทคนิคการสอน**. กรุงเทพมหานคร: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- เพ็ญยุภา สุขเอม. (2550). “ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการอ่าน ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจและความสามารถในการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.” วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ภัทธีรา มณีเลิศ. (2546). “การเพิ่มพูนความเข้าใจและความเร็วในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ภาวินี ทองสูงเนิน. (2543). “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหมาก จังหวัดนครราชสีมา.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มนัสนันท์ สมดี. (2555). “การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทางเว็บไซต์.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2555). **วิธีวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 6. นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ราตรี นางาม. (2551). “การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.” วิทยานิพนธ์ ค.ม. หลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ล่อ คันธวงศ์. (2550). “ผลการใช้กิจกรรมพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจด้วยนิทานพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.” สารนิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- ลาวัญญ์ สังข์พันธานนท์ และคณะ. (2549). **การอ่านเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต**. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิสาข์ จิตวิตร. (2543). **การสอนอ่านภาษาอังกฤษ**. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สกุณา เปลี่ยนกลาง. (2541). “การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านและความสนใจในการเรียนภาษาไทยระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการฝึกด้วยกิจกรรมการเขียนสรุปความ การทำแบบฝึกหัดและการเขียนแผนภาพโครงเรื่อง.” วิทยานิพนธ์ กศ.ม. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมุทร เข็มเชาวนิช. (2545). **เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2549). **แนวทางการดำเนินงานปฏิรูปการเรียนการสอนตามเจตนารมณ์กระทรวงศึกษาธิการ 2549 ปีแห่งการปฏิรูปการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สิริวิจนา แก้วผืนก. (2560). “รูปแบบการพัฒนามรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบสืบสอบอย่างมีวิจารณ์ญาณบนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สุทธิ ศรีชล. (2552). **การสอนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540). **วิธีสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2552). **วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อมรรัตน์ นิตดาหลง. (2551). “การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะอ่านภาษาอังกฤษที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับท้องถิ่นจังหวัดตราดสำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนเนินทรายวิทยาคม อำเภอเมืองจังหวัดตราด.” *ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร*.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2538). **แนวการสร้างข้อสอบภาษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุษณา บำรุงแก้ว. (2553). “การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยวิธีการเรียนแบบร่วมมือในรูปแบบผสมผสานกลุ่มตัวอย่าง.” *วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร*.

ภาษาอังกฤษ

- Abdel-Hack, Mohamed E., and Hasnaa S. Helwa. (2014). “Using digital storytelling and weblogs instruction to enhance EFL narrative writing and critical thinking skills among EFL majors at faculty of education.” *International Research Journal* 5, 1 (January): 8-41.
- Aebersold, Joe A., and Mary L. Field. (1977). **From Reader to Reading Teacher**. New York: Cambridge University Press.
- Alkhilili, Mohammed. (2018). “Using Digital Stories for Developing Reading Skills of EFL Preparatory School Pupils.” *Multi-Knowledge Electronic Comprehensive Journal For Education And Science Publications (MECSJ)* 4, 1 (January): 68-88.
- Anderson, Neil. (1999). **Exploring Second Language Reading: Issues and strategies**. Canada: Heinle and Heinle Publisher.
- Anggeraini, Yentri, and Nurul Afifah. (2017). “Digital Storytelling as a Teaching Medium in Reading Classroom.” *Journal of Language and Literature* 12, 1 (January): 83-89.

- Aprilya, Rila, Regina, Regina, and Zainal, Arifin. (2016). "The Use of Digital Story in Teaching Reading Narrative Text for SMP Students." **Journal Pendidikan dan Pembelajaran Untan** 5, 4 (April): 53-59.
- Baldick, Chris. (2008). **Short story**. London: Oxford University Press.
- Banister, Savilla, Dodi Hodges, and Paige, Michalski. (2005). **Digital Storytelling in the Middle Childhood Special Education Classroom: A teacher's story of adaptations**. Accessed March 5. Available from https://www.researchgate.net/publication/28798710_Digital_Storytelling_in_the_Middle_Childhood_Special_Education_Classroom_A_teacher's_story_of_adaptations
- BBC Capture Wales. (2008). **A Guide to Digital Storytelling**. Accessed May 26. Available from <https://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigitalstorytelling-bbc.pdf>
- Beatham, Mark D. (2008). "Tools of inquiry: separating tool and task to promote true learning." **Journal of Educational Technology Systems** 37, 1 (November): 61-70.
- Behmer, Stacy. (2005). "Literature review digital storytelling: Examining the process with middle school students." Paper presented at the Proceedings of the Society for Information Technology and Teacher Education International Conference, Arizona, Spring 2005.
- Berry, James H. (2005). **Levels of Reading Comprehension**. Accessed March 5. Available from <http://www.sc4.edu>
- Bilokcuoglu, Hasan. (2012). **Theories of reading and their implications to the teaching of reading in ESL/EFL classes and places of schemata theory on foreign language reading comprehension**. Accessed January 10. Available from www.developingteachers.com/articles_tchtraining/readingpf_hasan.htm
- Brenner, Kathy. (2014). "Digital Stories: A 21st-Century Communication Tool for the English Language Classroom." **English Teaching Forum** 52, 1 (January): 22-29.
- Brooks, Gerard J. (1990). **Constructivist Teaching and Learning**. Accessed August 25. Available from <http://www.opentextbooks.org.hk/ditatopic/38615>
- Brown, Douglas H. (2000). **Principles of Language Learning and Teaching**. New York: Pearson Education.

- Bull, Glen, and Sara, Kajder. (2004). "Digital Storytelling in the Language Arts Classroom." **Learning & Leading with Technology** 32, 4 (December-January): 46-49.
- Burmeister, Lou E. (1974). **Reading Strategy for Second Teacher**. Massachusetts: Addison Wesley.
- Digital Storytelling Association. (2002). **Digital storytelling**. Accessed November 16. Available from <http://www.dsweb.org/associate/ds.html>
- Doff, Adrian. (1988). **Teach English: A training course for teachers**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Donato, Richard. (1994). "Collective scaffolding in second language learning." In **Vygotskian approaches to second language research**, 32-56. Edited by James P. Lantolf and Gil Appel. Norwood: Alex Publishing Corp.
- Duffy, Thomas M., and David H. Jonassen. (1992). **Constructivism and the technology of Instruction: A conversation**. 1st ed. New Jersey: Hillsdale.
- Grabe, William. (2000). "Reading research and its implications for reading assessment." In **Fairness and validation in language assessment**, 226-260. Edited by Antony J. Kunnan. Cambridge: Cambridge University Press.
- Grellet, Françoise. (1995). **Developing Reading Skills: A Practical Guide to Reading Comprehension Exercises**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hamdy, Muhammad F. (2017). "The Effect of Using Digital Storytelling Strategy on Students' Reading comprehension and Listening Comprehension." **English Instruction** 3, 1 (January): 1-14.
- Harmer, Jeremy. (2007). **The Practice of English Language Teaching**. England: Pearson Education.
- Harris, Larry A., and Carl B. Smith. (1986). **Reading Instruction: Diagnostic Teaching in the Classroom**. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Hicks, Troy. (2006). "Expanding the conversation: A commentary toward revision of Swenson, Rozema, Young, McGrail, and Whitin." **Contemporary Issues in Technology and Teacher Education** 6, 1 (March): 46-55.
- Hronova, Katerina. (2011). "Using Digital Storytelling in the English Language Classroom." Bachelor Thesis, Masaryk University Brno.

- Huttunen, Irma. (1986). **Towards learner autonomy in foreign language learning in senior secondary school (Pedagogical)**. Oulu: Oulu University Press.
- Ismail, Zakaria and Salmah, Othman. (2014). **Reading Skills in Basic Language Skill for Primary School**. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka and Ministry of Education.
- Johnson, David W., and Roger T. Johnson. (2003). **Cooperative Learning : Increasing College Faculty Instructional Productivity**. Washington D.C. : George Washington University Clearing House on Higher Education.
- Jonassen, David H., and Julian Hernandez-Serrano. (2002). "Case-based reasoning and instructional design: Using stories to support problem solving." **Educational Technology Research and Development** 50, 2 (June): 65-77.
- Koehler, Mathew J., and Punya Mishra. (2012). "How do we measure TPACK? Let me count the ways." In **Educational technology, teacher knowledge, and classroom impact: A research handbook on frameworks and approaches**, 16-31. Edites by Robert Ronau, Christopher Rakes, and Margaret L. Niess. Hersey: IGI Global.
- Lambert, Joe. (2002). **Digital storytelling: Capturing lives, creating community**. Berkeley, CA: Center for Digital Storytelling.
- Lambert, Joe. (2007). **Digital storytelling cookbook**. 2nd ed. USA: Digital diner press.
- Lambert, Joe. (2010). **Cookbook for Digial Storytelling**. New York: Digital Diner Press.
- Marsh, Colin J. (2004). **Key Concepts for Understanding Curriculum**. 3th ed. London and New York: RoutledgeFalmer.
- Microsoft. (2010). **Tell a Story Become a lifelong Learner**. Accessed Febuary 13. Available from Microsoft.com/download/D/F/Q/././digitalstorytellingbook.pdf
- Miller, William H. (1990). **Reading Comprehension Activities Kit**. New York: The center for Applied Research in Education.
- Moore, Kimberly D. (2009). **Effective Instructional Strategies**. Los Angeles: SAGE.
- Morra, Samantha. (2013). **8 Steps to Great Digital Storytelling**. Accessed Febuary 16. Available from <http://samanthamorra/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/>

- Nassim, Shahala. (2018). "Digital storytelling: an active learning tool for improving students' language skills." **PUPIL: International Journal of Teaching, Education and Learning** 2, 1 (July): 14-27.
- Nuttall, Christine. (2005). **Teaching Reading Skills in a foreign language**. Oxford: Oxford University Press.
- Ohler, Jason. (2013). **Digital storytelling in the classroom : new media pathways to literacy, learning and creativity**. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Piaget, Jean. (1977). **Epistemology and psychology of functions**. Dordrecht, Netherlands: D. Reidel Publishing Company.
- Porter, Bernard. (2004). **About digital storytelling**. Accessed November 9. Available from <http://www.digitales.us/digital-storytelling/>
- Richards, Jack C., and Theodore S. Rodgers. (2004). **Approaches and Methods in Language Teaching**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Robin, Benard R. (2006). **The Educational Uses of Digital Storytelling**. Accessed November 15. Available from <https://www.learntechlib.org/primary/p/22129/>
- Robin, Benard R. (2008). **Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom, Theory Into Practice**. Accessed November 9. Available from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00405840802153916> doi:10.1080/00405840802153916
- Rouse, Margaret. (2005). **ICT (Information and Communications Technology)**. Accessed November 9. Available from <http://searchcio.techtarget.com/definition/ICT-information-and-communications>
- Rumelhart, David. E. (1977). "Toward an interactive model of reading." In **Attention and performance**, 10-16. Edited by Stanislav Dornic. Hillsdale: Laurence Erlbaum Associates.
- Ryder, Randall J., and Michael F. Graves. (1994). **Reading centers fluency practice**. Cambridge: Cambridge University.
- Shelby-Caffey, Crystal, Edwin Úbéda, and Jenkins Bethany. (2014). "Digital storytelling revisited: An Educator's use of an innovative literacy practice." **Reading Teacher** 68, 3 (June): 191-199.

- Silberstein, Sandra. (1994). **Techniques and Resources in Teaching Reading**. Oxford: Oxford University Press.
- Smeda, Najat, Eva Dakich, and Nalin Sharda. (2014). "The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study." **Smart Learning Environments** 1, 6 (december): 1-21.
- Smith, Dean R. (1988). "Most Comprehension Tests Do Measure Reading Comprehension: A Response to McLean and Goldstein." **The Phi Delta Kappan** 69, 10 (July): 765-767.
- Stanovich, Keith E. (1980). "Toward an interactive compensatory model of individual differences in the development of reading fluency." **Reading Research Quarterly** 16, 1 (May): 32-71.
- Tiba et al. (2015). "Digital storytelling as a tool for teaching: Perceptions of pre-service teachers." **The Journal for Transdisciplinary Research in Southern Africa** 11, 1 (July): 82-97.
- Tinker, Miles A. (1952). "Prolonged reading tasks in visual research." **Journal of Applied Psychology** 39, 6(June): 444-446.
- Wilhelm, Stefan. (2011). "Knowledge management in practice: insights into a medium-sized benterprise's exposure to knowledge loss." **Critical Studies in Innovation** 29, 1 (April): 23-38.
- Williams, Eddie. (1994). **Reading in the Language Classroom**. 8th ed. London: Macmillan.
- Yang, Ya-Ting C. and Wan-Chi I. Wu. (2012). "Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation:" **A year-long experimental study. Computers & Education** 59, 2 (September): 339-352.
- Yunus et al. (2013). "The Use of Information and Communication Technology (ICT) in Teaching ESL Writing Skills." **English Language Teaching** 6, 7 (June): 10-18.





ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ชื่อ-สกุล รศ. ดร. กมลทิพย์ พลบุตร
 วุฒิการศึกษา ปริญญาเอก (Ph.D.) สาขาการเรียนรู้ภาษาที่สองและการสอน
 มหาวิทยาลัยอริโซนา ประเทศสหรัฐอเมริกา
 ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์
 สถานที่ทำงาน ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
 ความเชี่ยวชาญ ภาษาอังกฤษ, ภาษาญี่ปุ่น
2. ชื่อ-สกุล นางสาวเสาวนีย์ ลีสกุลวัฒน์
 วุฒิการศึกษา ปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
 (TEFL) คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 (ประสานมิตร)
 ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้
 ภาษาอังกฤษ
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี
 ความเชี่ยวชาญ ภาษาอังกฤษ, การเล่านิทาน
3. ชื่อ-สกุล นายตรีรัตน์ สุขะสุนันท์
 วุฒิการศึกษา ปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา
 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
 ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ หัวหน้าโครงการ Science Math Bilingual
 Program (SMBP)
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี
 ความเชี่ยวชาญ ภาษาอังกฤษ, การใช้เทคโนโลยี

ภาคผนวก ข

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
2. ค่าดัชนีความสอดคล้องแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
3. ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
4. ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ



ตารางที่ 6 ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ข้อ ที่	จุดประสงค์	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม คะแนน	ค่า IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	To identify the details of the story	+1	+1	+1	3	1
2	To identify the details of the story	+1	+1	+1	3	1
3	To identify the details of the story	+1	+1	+1	3	1
4	To rearrange the events	+1	+1	+1	3	1
5	To describe the picture	+1	+1	+1	3	1
6	To describe the character	+1	+1	+1	3	1
7	To express the opinion of the character	+1	+1	+1	3	1
8	To express the opinion of the character	+1	+1	+1	3	1
9	To identify the main idea	+1	+1	+1	3	1
10	To create the next of the story	0	+1	+1	2	0.67
11	To identify the details of the story	+1	+1	+1	3	1
12	To identify the details of the story	+1	+1	+1	3	1
13	To identify the details of the story	+1	+1	+1	3	1
14	To rearrange the events	+1	+1	+1	3	1
15	To rearrange the events	+1	+1	+1	3	1
16	To describe the picture	0	+1	+1	2	0.67
17	To describe the character	+1	+1	+1	3	1
18	To express the opinion of the character	+1	+1	+1	3	1
19	To identify the main idea	+1	+1	+1	3	1
20	To create the next of the story	+1	+1	+1	3	1

ข้อ ที่	จุดประสงค์	คะแนนความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม คะแนน	ค่า IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
21	To identify the details of the story	+1	+1	+1	3	1
22	To identify the details of the story	+1	+1	+1	3	1
23	To identify the details of the story	+1	+1	+1	3	1
24	To rearrange the events	+1	+1	+1	3	1
25	To describe the picture	+1	+1	+1	3	1
26	To describe the character	+1	+1	+1	3	1
27	To express the opinion of the character	+1	+1	+1	3	1
28	To express the opinion of the character	+1	+1	+1	3	1
29	To identify the main idea	+1	+1	+1	3	1
30	To create the next of the story	+1	+1	+1	3	1

หมายเหตุ คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การตัดสิน คือ

- หัวข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ค่า 0.50-1.00 นั้นใช้ได้ หรือมีคุณภาพ
- หัวข้อที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือควรตัดทิ้ง

ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ ได้คะแนนในระดับต่ำสุด คือ 0.67 และสูงสุด คือ 1 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ ตั้งแต่ 0.50-1.00 ถือว่าใช้ได้ทุกข้อ

ตารางที่ 7 ค่าดัชนีความสอดคล้องแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้
กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

เรื่อง	วัตถุประสงค์	รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม คะแนน	ค่า IOC
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1 Come up with an idea and Learn	Pre-reading - To identify the title of the story While-reading - To tell the main idea of the story Post-reading - To summarize the story	1. จุดประสงค์การเรียนรู้					
		1.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และ ตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1
		1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		1.4 สอดคล้องกับการวัดและ ประเมินผล	+1	+1	+1	3	1
		2. เนื้อหา					
		2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		2.2 ความยาก-ง่ายของบทอ่าน เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	0	+1	+1	2	0.67
		3. กิจกรรมการเรียนรู้					
		3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		3.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		3.3 สะท้อนขั้นตอนการสอนโดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบ ดิจิทัล	+1	+1	+1	3	1
		3.4 ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบ ร่วมมือ การลงมือปฏิบัติ และการสร้าง องค์ความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1
		4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้					
		4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		4.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		5. เครื่องมือวัดและประเมินผล					
		5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1

เรื่อง	วัตถุประสงค์	รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมคะแนน	ค่า IOC
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
2 Script and Storyboard	Pre-reading - To identify the story from picture While-reading -To identify the details of the story -To rearrange the events Post-reading -To describe the picture based on story -To write script and make the storyboards	1. จุดประสงค์การเรียนรู้					
		1.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1
		1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67
		1.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1
		2. เนื้อหา					
		2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		2.2 ความยาก-ง่ายของบทอ่านเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1
		3. กิจกรรมการเรียนรู้					
		3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		3.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		3.3 สะท้อนขั้นตอนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	+1	+1	+1	3	1
		3.4 ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบร่วมมือ การลงมือปฏิบัติ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1
		4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้					
		4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		4.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67
		5. เครื่องมือวัดและประเมินผล					
		5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1

เรื่อง	วัตถุประสงค์	รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมคะแนน	ค่า IOC
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
3 Gather/Create images, audio, video	Pre-reading - To describe the characters While-reading - To create the characters - To express opinions about the characters Post-reading - To create digital storytelling	1. จุดประสงค์การเรียนรู้					
		1.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1
		1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		1.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1
		2. เนื้อหา					
		2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		2.2 ความยาก-ง่ายของบทอ่านเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1
		3. กิจกรรมการเรียนรู้					
		3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		3.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		3.3 สะท้อนขั้นตอนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	0	+1	+1	2	0.67
		3.4 ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบร่วมมือ การลงมือปฏิบัติ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1
		4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้					
		4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		4.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		5. เครื่องมือวัดและประเมินผล					
		5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67
		5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1

เรื่อง	วัตถุประสงค์	รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมคะแนน	ค่า IOC
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
4 Share and Feedback	Pre-reading - To invent a short story While-reading - To present the digital storytelling - To evaluate the digital storytelling Post-reading - To create the next of the story	1. จุดประสงค์การเรียนรู้					
		1.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1
		1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		1.4 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	3	1
		2. เนื้อหา					
		2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67
		2.2 ความยาก-ง่ายของบทอ่านเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1
		3. กิจกรรมการเรียนรู้					
		3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		3.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		3.3 สะท้อนขั้นตอนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	+1	+1	+1	3	1
		3.4 ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้แบบร่วมมือ การลงมือปฏิบัติ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1
		4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้					
		4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
		4.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		5. เครื่องมือวัดและประเมินผล					
		5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
		5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1

หมายเหตุ คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

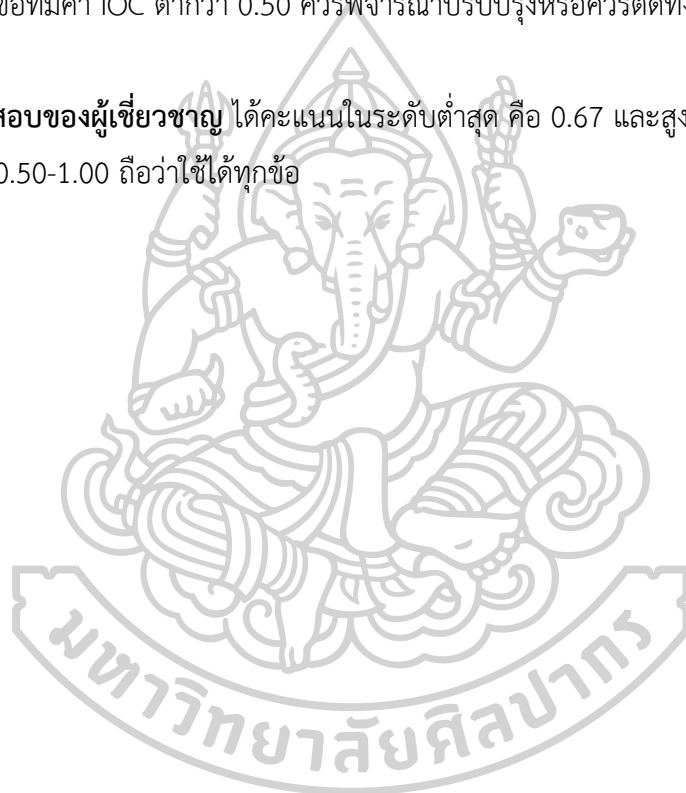
$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การตัดสิน คือ

- หัวข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ค่า 0.50-1.00 นั้นใช้ได้ หรือมีคุณภาพ
- หัวข้อที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือควรตัดทิ้ง

ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ ได้คะแนนในระดับต่ำสุด คือ 0.67 และสูงสุด คือ 1 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ ตั้งแต่ 0.50-1.00 ถือว่าใช้ได้ทุกข้อ



ตารางที่ 8 ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมคะแนน	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ตอนที่ 1					
ด้านเนื้อหา					
1. เนื้อหาที่เรียนมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1
2. เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน	0	+1	+1	2	0.67
3. เนื้อหาที่มีความยาวเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้					
4. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการสรุปความ	+1	+1	+1	3	1
5. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการเรียงลำดับเหตุการณ์	+1	+1	+1	3	1
6. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิเคราะห์ ตีความ	+1	+1	+1	3	1
7. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิพากษ์วิจารณ์	0	+1	+1	2	0.67
8. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3	1
ด้านคุณประโยชน์					
9. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจมากขึ้น	+1	+1	+1	3	1
10. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	3	1
11. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการใช้ทักษะและความสามารถที่หลากหลาย	+1	+1	+1	3	1
12. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลและเทคโนโลยี	0	+1	+1	2	0.67

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมคะแนน	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
13. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ	+1	+1	+1	3	1
14. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1
15. ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	3	1
ตอนที่ 2					
แบบสอบถามความคิดเห็นแบบปลายเปิดในด้านความคิดเห็นอื่น ๆ	+1	+1	+1	3	1

หมายเหตุ คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การตัดสิน คือ

- หัวข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ค่า 0.50-1.00 นั้นใช้ได้ หรือมีคุณภาพ
- หัวข้อที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือควรตัดทิ้ง

ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ ได้คะแนนในระดับต่ำสุด คือ 0.67 และสูงสุด คือ 1 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ ตั้งแต่ 0.50-1.00 ถือว่าใช้ได้ทุกข้อ

ตารางที่ 9 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ข้อ	p	r	ข้อ	p	r
1	0.37	0.20	16	0.67	0.27
2	0.53	0.27	17	0.30	0.47
3	0.77	0.33	18	0.23	0.33
4	0.37	0.20	19	0.30	0.20
5	0.80	0.40	20	0.77	0.20
6	0.57	0.20	21	0.73	0.40
7	0.67	0.40	22	0.43	0.47
8	0.47	0.27	23	0.43	0.33
9	0.63	0.47	24	0.43	0.33
10	0.70	0.33	25	0.60	0.27
11	0.77	0.33	26	0.67	0.27
12	0.63	0.20	27	0.50	0.20
13	0.37	0.33	28	0.33	0.27
14	0.57	0.20	29	0.37	0.47
15	0.73	0.27	30	0.43	0.47
แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82					

หมายเหตุ

- ข้อสอบจะมีค่าความยากง่าย (p) ตามเกณฑ์ระหว่าง 0.20 - 0.80
ค่าอำนาจจำแนก (r) ตามเกณฑ์ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป
- ข้อสอบทั้งหมด 30 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.23 - 0.80
ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 - 0.47
- แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82



ภาคผนวก ค

ข้อมูล/คะแนน

1. คะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการทดลองและผลต่างของคะแนนในการทดสอบ (D)
2. ค่าระดับเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
3. ค่าที (t-test) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตารางที่ 10 คะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการทดลองและผลต่างของคะแนนในการทดสอบ (D)

นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30		ผลต่าง (D)	นักเรียน คนที่	คะแนนเต็ม 30		ผลต่าง (D)
	ก่อน	หลัง			ก่อน	หลัง	
1	26	30	4	17	15	23	8
2	25	29	4	18	15	23	8
3	24	30	6	19	15	21	6
4	24	27	3	20	14	24	10
5	23	28	5	21	14	25	11
6	23	28	5	22	13	22	9
7	21	27	6	23	12	20	8
8	21	26	5	24	11	19	8
9	20	26	6	25	10	20	10
10	19	25	6	26	10	17	7
11	18	23	5	27	9	18	9
12	18	25	7	28	8	19	11
13	17	24	7	29	7	14	7
14	17	25	8	30	4	13	9
15	16	23	7	\bar{X}	16.13	23.27	7.13
16	15	24	9	S.D.	5.76	4.35	2.08

ตารางที่ 11 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

รายการ	ระดับความคิดเห็น		ลำดับที่	แปลผล
	\bar{X}	S.D.		
ด้านเนื้อหา				
1. เนื้อหาที่เรียนมีความน่าสนใจ	4.50	0.71	2	มากที่สุด
2. เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน	4.61	0.50	1	มากที่สุด
3. เนื้อหาที่มีความยาวเหมาะสม	4.44	0.51	3	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านเนื้อหา	4.52	0.57		มากที่สุด
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้				
4. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการสรุปความ	4.67	0.49	2	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการเรียงลำดับเหตุการณ์	4.61	0.61	3	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิเคราะห์ ตีความ	4.50	0.51	5	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิพากษ์วิจารณ์	4.78	0.43	1	มากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์	4.56	0.51	4	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้	4.62	0.51		มากที่สุด
ด้านคุณประโยชน์				
9. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยให้เนื้อหามีความน่าสนใจมากขึ้น	4.67	0.49	2	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนภาษาอังกฤษ	4.56	0.51	4	มากที่สุด
11. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล	4.78	0.43	1	มากที่สุด

รายการ	ระดับความ คิดเห็น		ลำดับที่	แปลผล
	\bar{X}	S.D.		
ส่งเสริมการใช้ทักษะและความสามารถที่หลากหลาย				
12. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลและเทคโนโลยี	4.56	0.51	4	มากที่สุด
13. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ	4.39	0.61	6	มาก
14. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.61	0.61	3	มากที่สุด
15. ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้การเล่า เรื่องแบบดิจิทัลสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.39	0.50	6	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านคุณประโยชน์	4.57	0.52		มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.57	0.53		มากที่สุด



ตารางที่ 12 ค่าที (t-test) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	posttest	23.2667	30	4.34649	.79356
	pretest	16.1333	30	5.76394	1.05235

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	posttest & pretest	30	.954	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest - pretest	7.13333	2.08001	.37976	6.35665	7.91002	18.784	29	.000

ภาคผนวก ง
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
2. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล



Reading Comprehension Test**English subject (Grade 12)****30 marks****60 minutes**

.....
 Read the short stories and choose the best answer.

Text 1 (1-10)

The Lottery Ticket
By Anton P. Chekhov

Ivan Dmitritch, a middle-class man who lived with his family on an income of twelve hundred a year and was very well satisfied with his lot, sat down on the sofa after supper and began reading the newspaper.

"I forgot to look at the newspaper today," his wife said to him as she cleared the table.

"What is the number?"

"Series 9,499, number 26."

Ivan Dmitritch had no faith in lottery luck, and would not, as a rule, have consented to look at the lists of winning numbers. As the newspaper was before his eyes, he passed his finger downwards along the column of numbers. And immediately, as though in mockery of his skepticism, his eye was caught by the figure 9,499! Unable to believe his eyes.

"Masha, 9,499 is there!" he said in a hollow voice.

"9,499?" she asked, turning pale and dropping the folded tablecloth on the table.

"Yes, yes... it really is there!"

"And the number of the ticket?"

"Oh, yes! There's the number of the ticket too. But stay... wait! No, I say! Anyway, the number of our series is there! Anyway, you understand..."

Ivan Dmitritch, holding the paper in his hand, walked several times from corner to corner, and only when he had recovered from the first impression began dreaming a little.

"And if we have won," he said--"why, it will be a new life, it will be a transformation!

And pictures came crowding on his imagination. He saw himself well-fed, serene, healthy, felt warm. His little boy and girl are digging in the sand or catching ladybirds in the grass. He dozes sweetly, thinking of nothing, and feeling all over that he need not go to the office today, tomorrow, or the day after. Or, tired of lying still, he goes to the hayfield, or to the forest for mushrooms, or watches the peasants catching fish with a net. And then, he would lie stretched full length on the sofa, and in leisurely fashion turn over the pages of some illustrated magazine, or, covering his face with it and unbuttoning his waistcoat, give himself up to slumber. Ivan Dmitritch stopped and looked at his wife.

And for the first time in his life his mind dwelt on the fact that his wife had grown elderly and plain, and that she was saturated through and through with the smell of cooking, while he was still young, fresh, and healthy, and might well have got married again. Anger surged up in his heart against her, and he thought malignantly:

"She knows nothing about money, and so she is stingy. If she won it she would give me a hundred roubles, and put the rest away under lock and key."

His wife glanced at him and also with hatred and anger. She understood perfectly well what her husband's dreams were. She knew who would be the first to try and grab her winnings.


"It's very nice making daydreams at other people's expense!" is what her eyes expressed. "No, don't you dare!"

Her husband understood her look; hatred began stirring again in his breast, and in order to annoy his wife he glanced quickly, to spite her at the fourth page on the newspaper and read out triumphantly:

"Series 9,499, number 46! Not 26!"

Adapted from : <https://www.ereadingworksheets.com/short-stories/the-lottery-ticket/>

1. Which best describes Ivan and Masha Dmitritch's financial position?
 - a. They are struggling to survive.
 - b. They are very poor.
 - c. They have everything that they need.
 - d. They cannot afford to eat.
2. Which of these statements about Ivan Dmitritch is **true**?
 - a. He encourages his wife to play the lottery more frequently.
 - b. He thinks that playing the lottery is a waste of time and money.
 - c. He plays the lottery quite often and it angers his wife.
 - d. He doesn't play the lottery because it is against his religion.
3. Which is **not** Ivan's imagination?
 - a. He hunts for mushrooms and watches people fish.
 - b. He reads magazines and falls asleep on the couch.
 - c. His children play in the garden and dig in the sand.
 - d. He dances with his wife under the moonlight.
4. Which event happened first?
 - a. Masha won the lottery.
 - b. Masha forgot to look at the newspaper.
 - c. Masha and Ivan had a supper.
 - d. Ivan Dmitritch began reading the newspaper.
5. Which statement best describes the feeling of this picture?



- a. "I forgot to look at the newspaper today"
 - b. "Masha, 9,499 is there!"
 - c. "And if we have won"
 - d. "It will be a new life, it will be a transformation!"
6. Which of these statements about Ivan Dmitritch's character is **false**?
 - a. He thinks that he is more attractive than his wife.
 - b. He thinks that he is so young that he is able to have a new lover.
 - c. He dislikes his wife's stinginess.
 - d. He supports his wife to play the lottery.
7. How the lottery ticket affects Ivan's opinion of his wife?
 - a. He becomes resentful of her and finds her unattractive.
 - b. He suddenly acts very nice to his wife because he thinks that she will have money.
 - c. He does not care about money; he just wants to sleep and have a good dream.
 - d. He appreciates her more than ever because his wife won the lottery.
8. What causes Ivan Dmitritch to think badly of his wife?
 - a. His wealth
 - b. His selfishness
 - c. His fantasy
 - d. His anger
9. Which conclusion is best supported by the story?
 - a. Money gives people the potential to do great things.
 - b. Just the thought of money can bring out the worst in people.
 - c. Nothing brings a couple closer together like playing lottery.
 - d. It's fun to dream about winning a lot of money.
10. Based on the end of the story, which one would be most likely to occur next?
 - a. Masha is so happy to share her winnings with her husband.
 - b. Masha acts very nice to her husband and she plays the lottery more often.
 - c. Hatred and hope both disappeared at once, and it seems that their rooms were dark and low-pitched.
 - d. Disappointment happened to both of them when the lottery disappeared.

Text 2 (11-20)

The Gift of the Magi
By O. Henry

One dollar and eighty-seven cents. Three times Della counted it. That was all. And sixty cents of it was in pennies. Pennies saved one and two at a time by bulldozing the grocer and the vegetable man. Tomorrow would be Christmas Day, and she had only \$1.87 with which to buy Jim a present.

Suddenly she stood before the glass. Her eyes were shining brilliantly, but her face had lost its color within twenty seconds. Rapidly she pulled down her hair and let it fall to its full length. She fluttered out the door and down the stairs to the street. Where she stopped the sign read: "Mme. Sofronie. Hair Goods of All Kinds."

"Will you buy my hair?" asked Della.

"I buy hair," said Madame. "Take your hat off and let's have a sight at the looks of it."

"Twenty dollars," said Madame, lifting the mass with a practiced hand.

"Give it to me quick," said Della.

The next two hours, she was ransacking the stores for Jim's present. She found it at last. It was a watch with a platinum fob chain simple and chaste in design, properly proclaiming its value by substance alone. As soon as she saw it she knew that it must be Jim's. Twenty-one dollars they took from her for it. When Della reached home, she looked at her reflection in the mirror long critically. "If Jim doesn't kill me," she said to herself.

At 7 o'clock. Jim was never late. She heard his step on the stair. The door opened and Jim stepped in and closed it. Jim stopped inside the door, as immovable as a setter at the scent of quail. His eyes were fixed upon Della, and there was an expression in them that she could not read, and it terrified her. Della wriggled off the table and went for him.

"Jim, darling," she cried, "don't look at me that way. I had my hair cut off and sold because I couldn't have lived through Christmas without giving you a present. It'll grow out again--you won't mind, will you? Say `Merry Christmas!' Jim, and let's be happy.

"You've cut off your hair?" asked Jim.

"Cut it off and sold it," said Della. "Don't you like me just as well, anyhow? I'm me without my hair, ain't I?"

Jim drew a package from his overcoat pocket and threw it upon the table.

"Don't make any mistake, Dell," he said, "about me. I don't think there's anything in the way of a haircut or a shave or a shampoo that could make me like my girl any less. But if you'll unwrap that package you may see why you had me going a while at first."

The Combs--They were expensive combs, she knew, and her heart had simply craved and yearned over them without the least hope of possession. And now, they were hers, but the tresses that should have adorned the coveted adornments were gone.

"My hair grows so fast, Jim!" She looked up with dim eyes and a smile.

Jim had not yet seen his beautiful present. She held it out to him eagerly upon her open palm. The dull precious metal seemed to flash with a reflection of her bright and ardent spirit.

"Isn't it a dandy, Jim? I hunted all over town to find it.

Instead of obeying, Jim tumbled down on the couch and put his hands under the back of his head and smiled.

"Dell," said he, "let's put our Christmas presents away and keep 'em a while. They're too nice to use just at present. I sold the watch to get the money to buy your combs. And now suppose you put the chops on."

The magi, as you know, were wise men. They invented the art of giving Christmas presents. And the uneventful chronicle of two foolish children in a flat who most unwisely sacrificed for each other the greatest treasures of their house. But in a last word, let it be said that of all who give gifts these two were the wisest. They are the magi.

11. Why does Della worry at the beginning of the story?
 - a. She lost her job.
 - b. She has been fighting with Jim.
 - c. She does not have enough money to buy a present for Jim.
 - d. She has a problem with hair.
12. What important possessions do Jim and Della have?
 - a. Jim's watch and Della's hat
 - b. Jim's overcoat and Della's combs
 - c. Jim's pocket and Della's mirror
 - d. Jim's watch and Della's hair
13. How much money does Della have left after buying Jim a present?
 - a. 87 cents
 - b. 1 dollar
 - c. 1.87 dollars
 - d. 21 dollars
14. Which event happened last?
 - a. Della cut her hair.
 - b. Della cried about only having \$1.87.
 - c. Della bought Jim a gift.
 - d. Della went to Madame Sofronie's
15. Which event happened after Jim saw Della?
 - a. He like his wife with short hair.
 - b. He is surprised that she bought him a nice gift.
 - c. He is angry with his wife
 - d. He is so shocked with his wife's haircut.
16. Which sentence best describes the scene in the picture?



- a. Tomorrow would be Christmas Day, and she had only \$1.87 with which to buy Jim a present.
 - b. Her eyes were shining brilliantly, but her face had lost its color within twenty seconds.
 - c. She pulled down her hair and let it fall to its full length.
 - d. At 7 o'clock, Jim was never late. She heard his step on the stair.
17. What character do Jim and Della express to each other?
 - a. extravagant
 - b. terrible
 - c. wise
 - d. selfless
 18. According to the title "The Gift of the Magi", how does it reflect Jim and Della's personality?
 - a. mindful
 - b. sacrifice
 - c. foolish
 - d. brilliant
 19. What do you learn from this story?
 - a. The best gifts involve sacrifice.
 - b. Make sure that you give people gifts that they can actually use.
 - c. Spending time with the people you love is more important than getting them gifts.
 - d. Don't waste your money on expensive gifts.
 20. Based on the end of the story, which one would be most likely to occur next?
 - a. Jim is furious that Dell cuts her hair, he does not return home for several days.
 - b. When Dell's hair is long, she uses the comb she received as a gift to comb her hair happily in front of the mirror.
 - c. Dell is upset that Jim won't accept the watch she sacrificed money to buy it.
 - d. Dell throws away her Christmas present and blames Jim for his stupidity.

Text 3 (21-30)

A Respectable Woman
By Kate Chopin

Mrs. Baroda was looking forward to a period of unbroken rest, now, and undisturbed tete-a-tete with her husband. She was a little provoked to learn that her husband expected his friend, Gouvernail, up to spend a week or two on the plantation.

This was a man she had heard much of but never seen. He had been her husband's college friend; was now a journalist. But she had unconsciously formed an image of him in her mind. She pictured him tall, slim, cynical; with eye-glasses, and his hands in his pockets; and she did not like him. Gouvernail was slim enough, but he wasn't very tall nor very cynical; neither did he wear eyeglasses nor carry his hands in his pockets. And she rather liked him when he first presented himself.

But why she liked him she could not explain satisfactorily to herself. She could discover in him none of those brilliant and promising traits. On the contrary, he sat rather mute and receptive before her chatty eagerness to make him feel at home and in face of Gaston's frank and wordy hospitality.

Gouvernail's personality puzzled Mrs. Baroda, but she liked him. Indeed, he was a lovable, inoffensive fellow. She persistently sought to penetrate the reserve in which he had unconsciously enveloped himself.

"When is he going--your friend?" she one day asked her husband. "For my part, he tires me frightfully."

"Not for a week yet, dear. I can't understand; he gives you no trouble."

"No. I should like him better if he did; if he were more like others, and I had to plan somewhat for his comfort and enjoyment. Let me know when Mr. Gouvernail is gone; I shall be at my Aunt Octavie's."

That night Baroda went and sat alone upon a bench that stood beneath a live oak tree at the edge of the gravel walk. Gouvernail threw away his cigar and seated himself upon the bench beside her. He talked freely and intimately in a low, hesitating drawl that was not unpleasant to hear. He talked of the old college days when he and Gaston had been a good deal to each other. "Night of south winds--night of the large few stars! Still nodding night" he said.

She was not thinking of his words, only drinking in the tones of his voice. She wanted to reach out her hand in the darkness and touch him with the sensitive tips of her fingers upon the face or the lips. The stronger the impulse grew to bring herself near him, the further, in fact, did she draw away from him. As soon as she could do so without an appearance of too great rudeness, she rose and left him there alone.

Mrs. Baroda was greatly tempted that night to tell her husband of this folly that had seized her. But she did not yield to the temptation. Beside being a respectable woman she was a very sensible one; and she knew there are some battles in life which a human being must fight alone.

When Gaston arose in the morning, his wife had already departed. She had taken an early morning train to the city. She did not return till Gouvernail was gone from under her roof.

There was some talk of having him back during the summer that followed. That is, Gaston greatly desired it; but this desire yielded to his wife's strenuous opposition.

However, before the year ended, she proposed, wholly from herself, to have Gouvernail visit them again. Her husband was surprised and delighted with the suggestion coming from her.

"I am glad, chere amie, to know that you have finally overcome your dislike for him; truly he did not deserve it."

"Oh," she told him, laughingly, after pressing a long, tender kiss upon his lips, "I have overcome everything! You will see. This time I shall be very nice to him."

21. How do Mrs. Baroda feel with Gouvernail after meeting him for the first time?
- She likes him for some reason she can't explain.
 - She does not like him because he's tall and cynical.
 - She likes him because he's talkative and charming.
 - She does not like him because he's unsociable.
22. How does Gouvernail react to Mrs. Baroda?
- Gouvernail tries to impress her.
 - Gouvernail teases her, but only because he likes her.
 - Gouvernail teases her, but only because he does not like her.
 - Gouvernail is polite but makes no effort to connect with her.
23. What is Gaston's reaction to Mrs. Baroda's when she talks to Gouvernail?
- He becomes angry and reprimands her.
 - He challenges Gouvernail to a duel.
 - He helps her feel better.
 - He listens and discounts her feelings.
24. Which is the correct order of events?
- Mrs. Baroda suggests that Gouvernail visit, Gouvernail visits the plantation, Mrs. Baroda goes to her aunt's
 - Mrs. Baroda argues with Gaston, Mrs. Baroda goes to her aunt's, Mrs. Baroda suggests that Gouvernail visit
 - Gouvernail visits the plantation, Mrs. Baroda goes to her aunt's, Mrs. Baroda invites her aunt to the plantation
 - Mrs. Baroda goes to her aunt's, Mrs. Baroda tells Gaston how she feels, Gouvernail visits the plantation
25. Which sentence best describes the scene in the picture?



- Mrs. Baroda was looking forward to a period of unbroken rest, now, and undisturbed tete-a-tete with her husband.
 - He sat rather mute and receptive before her chatty eagerness to make him feel at home and in face of Gaston's frank and wordy hospitality.
 - Baroda went and sat alone upon a bench that stood beneath a live oak tree. Gouvernail threw away his cigar and seated himself upon the bench beside her.
 - Mrs. Baroda was greatly tempted that night to tell her husband of this folly that had seized her.
26. Which best describes Gouvernail's personality?
- He is a youthful and ambitious artist.
 - He enjoys nature and the simple things in life.
 - He thinks money is important for life.
 - He suffered a loss and is trying to solve the problem.
27. What do you learn about Mrs. Baroda when she talks with Gouvernail under the oak tree?
- She is afraid of Gouvernail.
 - She and Gouvernail have a secret past.
 - She is related to Gouvernail.
 - She is attracted to Gouvernail.

แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

Lesson plan

Teacher: Naritsara Promrin

Class: M.6/6

Week: 1

Strand: Language for Communication

Topic: Come up with an idea and Learn

Time: 100 minutes

Standard F1.1: Understanding of and capacity to interpret what has been heard and read from various types of media, and ability to express opinions with proper reasoning

Indicator F1.1 (4) Tell the main idea and answer questions from listening to and reading dialogues, simple tales and stories.

Terminal Objective: To summarize the story	
Enabling Objectives:	
Pre-reading	To identify the title of the story
While-reading	To identify the main idea of the story
Post-reading	To summarize the story

Expected behavior: Students are able to identify the title of the story and answers the questions.

Students are able to make a mind map to summarize the story.

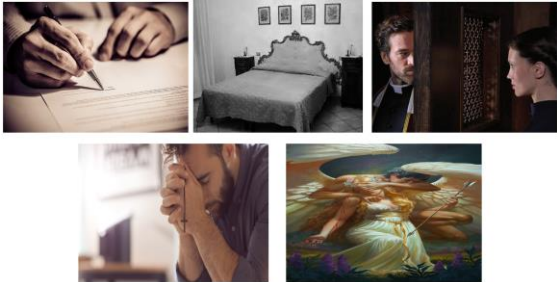
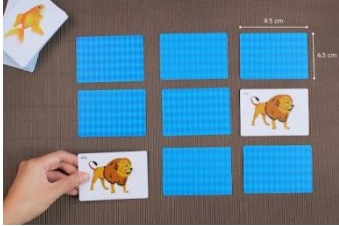
Students are able to participate in all activities.

Teacher's personal aim: To encourage students to participate collaboratively

Language Focus: 1. Skill: reading

2. Function: reading for literal comprehension

Materials: computer, power point, pictures, stories, open-plate game, worksheet

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
Pre-reading (20 mins)	<p>Activity: Play game “Matching”.</p> <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Have students look at 5 pictures and ask them to match the pictures with their title. <p>“I would like you to divide into 5 groups of 6 people.”</p> <p>“Look at the following pictures and guess what's the title of each picture?”</p>  <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eros and Psyche 2. The case of the lower case letter 3. The confession 4. An uncomfortable bed 5. The blessing from friend </div> <p>“Match the picture to the title by playing the open-plate game.”</p>  <p>“The group that collects the most points will be the winner.”</p> <ul style="list-style-type: none"> - After game, have students look at 5 pictures again. 	SG T-Ss Ss-T	<ul style="list-style-type: none"> - power point - pictures - open-plate game

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<p>- Elicit their background knowledge by asking for vocabulary from the picture. “What do you see in this picture?”</p> <p>- Let students write the vocabulary on the blackboard. “What do you think this story about?”</p> <p>- Have students draw lots for the short story topic voted in the survey.</p> <p>Expected response from Ss: Students enjoy playing games and tell the words from the pictures and also guess how the story occurs.</p>		
<p>While-reading (50 mins)</p>	<p>Activity: Read a story and answer the question</p> <p>Instructions:</p> <p>- Have students work in small group of Digital Storytelling and let them read the story.</p> <p>- Ask the questions. “Where does the story take place?” “How many characters are there in this story?” “Who are they?” “What is this story about?”</p> <p>Expected response from Ss: Students understand the story and can answer the questions</p>	<p>SG T-Ss Ss-T</p>	<p>- stories</p>

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
Post-reading (30 mins)	<p>Activity: DS Group Project : Make a mind map about the story.</p> <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Have students summarize the story by making a mind map and present to the class. “Create a mind map with elements of: who what when where why and how and then present it to your friend.” <div data-bbox="526 907 917 1153" style="text-align: center;"> </div> <p>Expected response from Ss: Students can summarize the story as a mind map to show the general understanding.</p>	GW Ss-T Ss-Ss	- worksheet

**Class organization: W, PW, SG, GW, In – (whole class, pair work, small groups, group work, individual work)

Interaction: T-Ss, Ss-T, Ss-Ss, Ss-Wd – (Teacher to Students, Students to Teacher, Students to Students, Students to the real world)

Evaluation:
Worksheet No.1: Mind Map

ประเด็นการ ประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
ความถูกต้องของ เนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน	เนื้อหาถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่	เนื้อหาถูกต้อง บางประเด็น	เนื้อหาไม่ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่
องค์ประกอบ	นำเสนอครบทุก องค์ประกอบ	นำเสนอ 5 องค์ประกอบ	นำเสนอ 3-4 องค์ประกอบ	นำเสนอ 1-2 องค์ประกอบ
การนำเสนอ ภาพรวมของเรื่อง	ใช้คำสั้น กระชับ นำเสนอภาพรวม ของเรื่องได้ ครอบคลุมทั้งหมด	ใช้คำสั้น กระชับ นำเสนอภาพรวม ของเรื่องได้ แต่ยังไม่ ครอบคลุม	ใช้คำสั้น และ ประโยคยาวปน กัน การนำเสนอ เรื่องครอบคลุม น้อย	คัดลอกประโยค ยาวจากเนื้อเรื่อง ไม่กระชับคำ การ นำเสนอเรื่องไม่ ครอบคลุม
การจัดวางข้อมูล	มีการจัดวาง สัดส่วนของข้อมูล เหมาะสมลงตัว น่าสนใจ	มีการจัดวาง สัดส่วนของข้อมูล เหมาะสมลงตัว น่าสนใจเป็นส่วน ใหญ่	มีการจัดวาง สัดส่วนของข้อมูล เหมาะสมลงตัว เป็นส่วนน้อย	มีการจัดวาง สัดส่วนของข้อมูล ไม่ค่อยเหมาะสม ไม่เป็นระเบียบ ขาดความ น่าสนใจ
ความสวยงามใน การออกแบบ	มีเทคนิคการใช้สี หรือลายเส้น ตกแต่งสวยงาม สะอาด เรียบร้อย สะอาด	มีเทคนิคการใช้สี หรือลายเส้น ตกแต่งสวยงาม สะอาด เรียบร้อย	มีเทคนิคการใช้สี หรือลายเส้น ตกแต่งเป็น บางส่วน	ไม่มีการตกแต่ง ขาดความ น่าสนใจ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ความถูกต้องของเนื้อหา				
2. องค์ประกอบ				
3. การนำเสนอภาพรวมของเรื่อง				
4. การจัดวางข้อมูล				
5. ความสวยงามในการออกแบบ				

เกณฑ์การตัดสิน

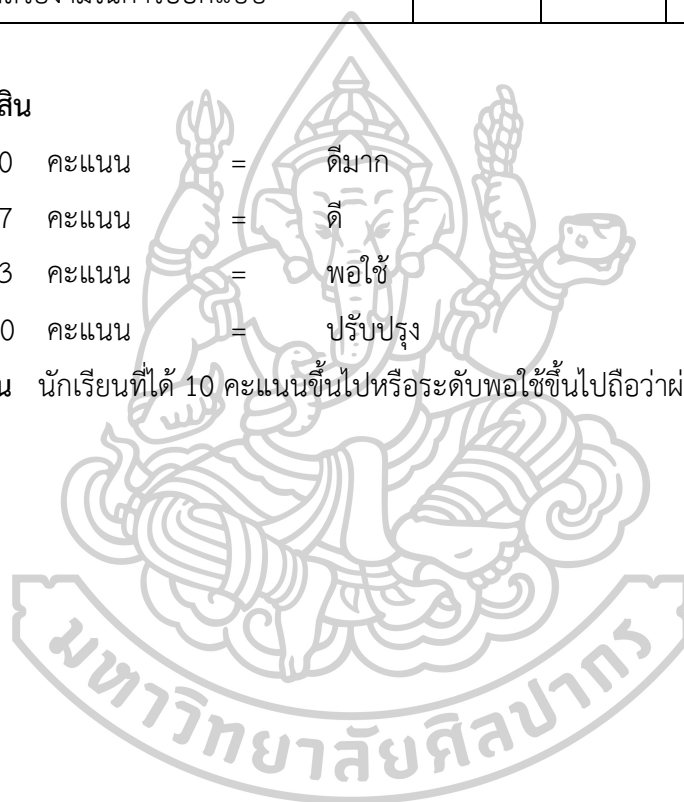
18-20 คะแนน = ดีมาก

14-17 คะแนน = ดี

10-13 คะแนน = พอใช้

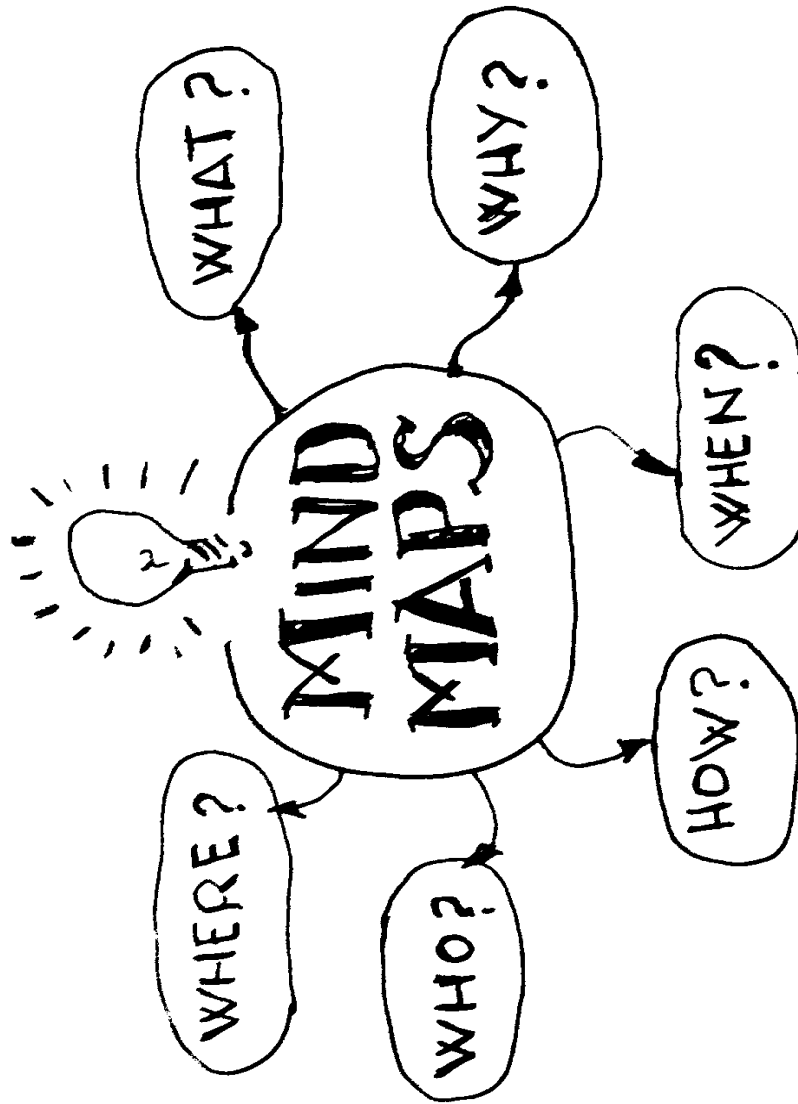
ต่ำกว่า 10 คะแนน = ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน นักเรียนที่ได้ 10 คะแนนขึ้นไปหรือระดับพอใช้ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน



Instruction : Create a mind map from your short story.

Worksheet No.1



Lesson plan

Teacher: Naritsara Promrin

Class: M.6/6

Week: 2

Strand: Language for Communication

Topic: Script and Storyboard

Time: 100 minutes

Standard F1.1: Understanding of and capacity to interpret what has been heard and read from various types of media, and ability to express opinions with proper reasoning

Indicator F1.1 (3) Explain and write sentences and texts related to various forms of non-text information, as well as specify and write various forms of non-text information related to sentences and texts heard or read.

Terminal Objective: To write script and make the storyboard	
Enabling Objectives:	
Pre-reading	-To identify the story from picture
While-reading	-To identify the details of the story -To rearrange the events
Post-reading	-To describe the picture based on story -To write script and make the storyboard

Expected behavior: Students are able to understand the story and rearrange the events.

Students are able to describe the picture.

Students are able to write script and make the storyboard.


Students are able to participate in all activities.

Teacher's personal aim: To encourage students to participate collaboratively.

Language Focus: 1. Skill: reading, writing

2. Function: reading for interpretive comprehension, writing for describing

Materials: computer, power point, pictures, stories, boxes, worksheet, format of storyboards

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
Pre-reading (15 mins)	<p>Activity: Identify the story from picture</p> <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Have students see one picture and ask them the questions.  <p>“What do you see in this picture?”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Let students guess the events. “Why does this girl’s mouth have jewels?” “What should be a title of this story?” <p>Expected response from Ss: Students identify the story from the picture.</p>	W T-Ss Ss-T	- power point - picture
While-reading (60 mins)	<p>Activity 1: Read unseen short story: The girl who spits the jewels.</p> <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Have students read an unseen short story: The girl who spits the jewels and ask them some questions. “Where does this story happen?” “How many characters are there in this story? Who are they?” “How about Gertrude and her mother?” 	W T-Ss Ss-T	- story “The girl who spits the jewels”

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<p>“How about Julie?”</p> <p>“What does Julie do in the forest?”</p> <p>“To reward Julie's kindness, what does the fairy do?”</p> <p>“Do Gertrude success like Julie? How is she at the end?”</p> <p>Expected response from Ss: Student understand the story and can answer the questions.</p> <p>Activity 2: “Before or After”</p> <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Give the boxes that consist of the pictures of the story “The girl who spits jewels” to each group. <p>“Now, we will work in group of 6 people.”</p> <p>“I will give the box to each group.”</p> <div data-bbox="560 1525 900 1599" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="603 1603 852 1771" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Have students rearrange the events from the pictures correctly. <p>“We will play game: Before or After.”</p> <p>“You have to rearrange the events from</p>	<p>SG</p> <p>T-Ss</p> <p>Ss-T</p>	<p>- boxes</p> <p>- pictures</p>

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<p>story.</p> <p>- Let students choose 10 scenes to make a storyboard of their own group's story. "From the story of your group, you have to choose 10 scenes to design the storyboards." (Students can continue to make their storyboards in free time or at home.)</p> <p>Expected response from Ss: Students make the storyboards related to the story of their group.</p>		

****Class organization:** W, PW, SG, GW, In – (whole class, pair work, small groups, group work, individual work)

Interaction: T-Ss, Ss-T, Ss-Ss, Ss-Wd – (Teacher to Students, Students to Teacher, Students to Students, Students to the real world)

Evaluation:**Worksheet No.2: The girl who spits the jewels****Answer key**

Picture 1: Once upon a time, a pretty young girl lived with her father, her wicked stepmother and her jealous sister: Gertrude.

Picture 2: Julie had to do all the housework, even feed the pigs.

Picture 3: She tried to help the unfortunate people of the village by helping them in the cultivation of their garden.

Picture 4: One day, Julie had gone into the forest. She was helping an old beggar who was looking for wood to heat her cabin.

Picture 5: Julie wanted to carry wood so the old lady wouldn't get tired.

Picture 6: The old beggar transformed herself into a fairy and turned Julie's words into gems to reward her kindness.

Picture 7: When Julie came home and talked to Gertrude, there was a big diamond coming out of her mouth.

Picture 8: Gertrude wanted to be like Julie. She asked Julie to take her to the forest to help the old beggar.

Picture 9: Gertrude was picking up some wood because she was afraid of damaging her hands. Then she asked for her reward.

Picture 10: The old woman turned into a fairy and made her talk like toads and snakes because she only helped her hoping for a reward.

Picture 11: Gertrude was ashamed of having horrible animals coming out of her mouth every time she spoke.

Picture 12: Julie, with the precious stones she spits out, helps all the unfortunate people of the province.

เกณฑ์การตัดสิน

10-12 คะแนน = ดีมาก

8-9 คะแนน = ดี

6-7 คะแนน = พอใช้

ต่ำกว่า 6 คะแนน = ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน นักเรียนที่ได้ 6 คะแนนขึ้นไปหรือระดับพอใช้ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

Worksheet No.3: Storyboard

ประเด็นการ ประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
ความถูกต้องของ เนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน	เนื้อหาถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่	เนื้อหาถูกต้อง บางประเด็น	เนื้อหาไม่ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่
การลำดับเรื่อง	ลำดับเรื่องราว ราบรื่น ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน ไม่ รู้สึกว่ายาวเกินไป	โดยส่วนใหญ่ ลำดับเรื่องราว ราบรื่น ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน ไม่ รู้สึกว่ายาวเกินไป	ลำดับเรื่องราว บางส่วนราบรื่น ต่อเนื่อง เป็น ขั้นตอน มีเพียง บางส่วนทำให้ รู้สึกแปลกใจว่า ฉากถูกข้าม หรือไม่สมบูรณ์	ลำดับเรื่องราวไม่ ราบรื่น ไม่ ต่อเนื่อง ข้ามฉาก ไปมา รู้สึกแปลก ใจบ่อยครั้ง
ความสัมพันธ์ของ ภาพประกอบกับ เนื้อหา	ภาพประกอบสื่อ ความชัดเจน สัมพันธ์กับเนื้อหา 9-10 ฉาก	ภาพประกอบสื่อ ความชัดเจน สัมพันธ์กับเนื้อหา 7-8 ฉาก	ภาพประกอบสื่อ ความชัดเจน สัมพันธ์กับเนื้อหา 5-6 ฉาก	ภาพประกอบสื่อ ความไม่ชัดเจน สัมพันธ์กับเนื้อหา น้อยกว่า 5 ฉาก
ความสอดคล้อง ของคำบรรยาย กับรูปภาพ	คำบรรยาย สอดคล้องกับ รูปภาพ 9-10 ฉาก	คำบรรยาย สอดคล้องกับ รูปภาพ 7-8 ฉาก	คำบรรยาย สอดคล้องกับ รูปภาพ 5-6 ฉาก	คำบรรยาย สอดคล้องกับ รูปภาพน้อยกว่า 5 ฉาก
ความสวยงาม	มีเทคนิคการใช้สี หรือลายเส้น ตกแต่งสวยงาม สะอาด เรียบร้อย สะดุดตา	มีเทคนิคการใช้สี หรือลายเส้น ตกแต่งสวยงาม สะอาด เรียบร้อย	มีเทคนิคการใช้สี หรือลายเส้น ตกแต่งเป็น บางส่วน	ไม่มีการตกแต่ง ขาดความ น่าสนใจ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ความถูกต้องของเนื้อหา 2. การลำดับเรื่อง 3. ความสัมพันธ์ของภาพประกอบกับเนื้อหา 4. ความสอดคล้องของคำบรรยายกับ รูปภาพ 5. ความสวยงาม				

เกณฑ์การตัดสิน

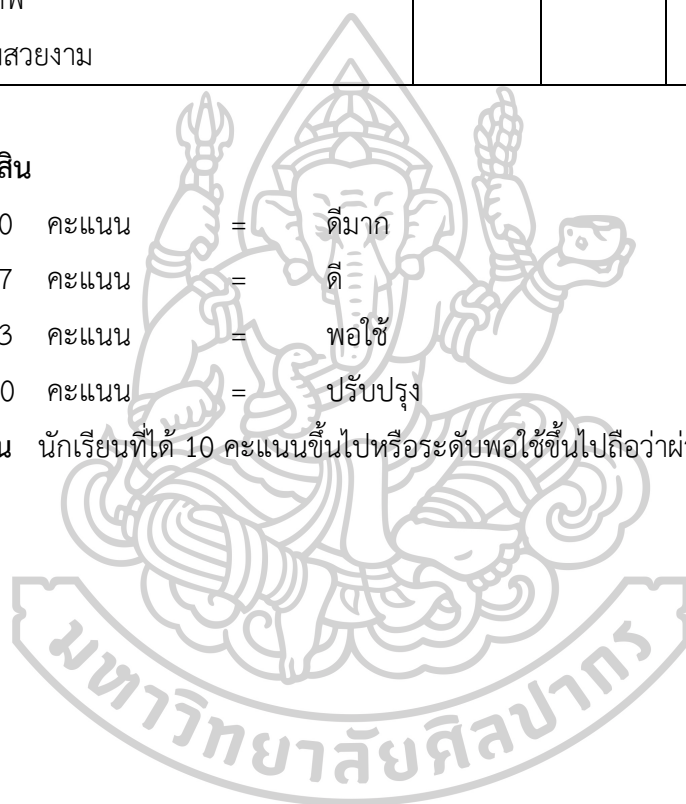
18-20 คะแนน = ดีมาก

14-17 คะแนน = ดี

10-13 คะแนน = พอใช้

ต่ำกว่า 10 คะแนน = ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน นักเรียนที่ได้ 10 คะแนนขึ้นไปหรือระดับพอใช้ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน



Instruction : Write the description from the pictures.

The girl who spits jewels

	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

THE GIRL WHO SPITS THE JEWELS

Once upon a time, a pretty young girl lived with her father, her wicked stepmother and her jealous sister: Gertrude. Julie had to do all the housework, even feed the pigs. She tried to help the unfortunate people of the village by helping them in the cultivation of their garden. One day, Julie had gone into the forest. She was helping an old beggar who was looking for wood to heat her cabin. Julie wanted to carry wood so the old lady wouldn't get tired. The old beggar transformed herself into a fairy and turned Julie's words into gems to reward her kindness.

When Julie came home and talked to Gertrude, there was a big diamond coming out of her mouth. Gertrude wanted to be like Julie. She asked Julie to take her to the forest to help the old beggar. Gertrude was picking up some wood because she was afraid of damaging her hands. Then she asked for her reward. The old woman turned into a fairy and made her talk like toads and snakes because she only helped her hoping for a reward. Gertrude was ashamed of having horrible animals coming out of her mouth every time she spoke. Julie, with the precious stones she spits out, helps all the unfortunate people of the province.



Instruction : Make a storyboard from your short story.

STORYBOARD

1

Audio/Music :

Dialog

Script

2

Audio/Music :

Dialog

Script

3

Audio/Music :

Dialog

Script

8

Audio/Music :

Dialog

Script

9

Audio/Music :

Dialog

Script

10

Audio/Music :

Dialog

Script

Lesson plan

Teacher: Naritsara Promrin

Class: M.6/6

Week: 3

Strand: Language for Communication, Language and Culture, Language and Relationship with Other Learning Areas

Topic: Gather and Create images, audio, video

Time: 100 minutes

Standard F1.2: Endowment with language communication skills for exchange of data and information; efficient expression of feelings and opinions

Indicator F1.2 (4) Speak and write appropriately to ask for and give data, describe, explain, compare and express opinions about matters/ issues/news and situations heard and read.

Standard F2.1: Appreciation of the relationship between language and culture of native speakers and capacity for use of language appropriate to occasions and places

Indicator F2.1 (1) Choose the language, tone of voice, gestures and manners appropriate to various persons, occasions and places by observing social manners and culture of native speakers.

Standard F3.1: Usage of foreign languages to link knowledge with other learning areas, as foundation for further development and to seek knowledge and widen one's world view

Indicator F3.1 (1) Research/search for, make records, summarise and express opinions about the data related to other learning areas, and present them through speaking and writing.

Terminal Objective: To create digital storytelling	
Enabling Objectives:	
Pre-reading	- To describe the characters
While-reading	- To create the character
	- To express opinions about the characters
Post-reading	- To create digital storytelling

Expected behavior: Students are able to describe and express opinions about the characters of story.

Students are able to create digital storytelling.

Students are able to participate in all activities.

Teacher's personal aim: To encourage students to create digital storytelling from reading


Language Focus: 1. Skill: reading, writing



2. Function: reading for critical comprehension

3. Vocabulary: character and personality

4. Grammar point: v.to be + adj.

Materials: computer, power point, stories, worksheet, short passage, paper, program to make digital storytelling

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
Pre-reading (20 mins)	<p>Activity: Character and personality</p> <p>Instructions:</p> <p>- Have students look at the picture.</p>  <p>- Let them talk about a thief.</p> <p>“What characters do we suspect that the person is a thief?”</p>	<p>W</p> <p>T-Ss</p> <p>Ss-T</p>	- power point

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<p>- Have students learn the vocabulary about character and personality.</p>  <p>- Ask students to choose the adjectives to describe their friends.</p> <p>“You have to call your friend to stand up and describe him/her with these adjectives. If other people agree with your description, they will say yes and give you a like.”</p>  <p>Expected response from Ss: Students learn the vocabulary character and personality</p>		
<p>While-reading (50 mins)</p>	<p>Activity 1: Read and draw to catch the thief</p> <p>Instructions:</p> <p>- Have students read a short passage describing one person.</p> <p>“Today, we will help the police catch the thief.”</p>	<p>W, In T-Ss Ss-T</p>	<p>- short passage - paper - power point</p>

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<p>“I will give you a short passage to read.”</p> <p>“You have to read and draw the picture from reading.”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Let students show the pictures they designed from reading on the blackboard. <p>“Now, show me your drawing.”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Check the picture and give point. The students that get the most correct picture will be the winner. <p>Activity 2: My favorite character</p> <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Let students read group’s story again to revise it. <p>“How many characters are there in this story?”</p> <p>“Who are they?”</p> <p>“How about them?”</p> <p>“Who is your favorite character?”</p> <p>“Why?”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Have students create one character from their group’s story in worksheet. <p>“I would like you to create your favorite character from your imagination and describe them. Give reason why you create the character</p>	<p>W, In</p> <p>Ss-T</p> <p>Ss-Ss</p>	<ul style="list-style-type: none"> - stories - worksheet

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<p>like this. Then, present to the class.”</p> <p>Expected response from Ss: Students create characters, describe their personality and express their opinion.</p>		
<p>Post-reading (30 mins)</p>	<p>Activity: DS Group Project: Create digital storytelling</p> <p>Instructions:</p> <p>- Let students create images, audio, video and then put it together in form of digital storytelling.</p> <p>“I would like you to create their story into digital storytelling by gathering the suitable image, audio and video.”</p> <p>“You can use whatever program you are comfortable with.”</p> <p>“If this task is not completed in class, you can do it when you have free time or at your home.”</p> <p>Expected response from Ss: Students choose images, audio, video related to the story and put it together to create digital storytelling.</p>	<p>GW Ss-T Ss-Ss</p>	<p>- programs to make digital storytelling: power point, Canva, photo story, storyboard that, etc.</p>

**Class organization: W, PW, SG, GW, In – (whole class, pair work, small groups, group work, individual work)

Interaction: T-Ss, Ss-T, Ss-Ss, Ss-Wd – (Teacher to Students, Students to Teacher, Students to Students, Students to the real world)

**Evaluation:
Bank robbery**

Answer key

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| 1. ตาสองข้างไม่เท่ากัน | 6. มีแว่นตาคำที่กระเป๋ |
| 2. ขนคิ้วตก | 7. สวมหมวก |
| 3. เคราดกยาว | 8. คาบไม้ขีดไฟที่มุมปาก |
| 4. มองเห็นฟัน 1 ซี่ชัดเจน | 9. จมูกโต |
| 5. รูปร่างใหญ่ | 10. ผมหยิกสั้น |

Worksheet No.4: My favorite character

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
การออกแบบตัวละคร	มีรายละเอียด บุคลิกลักษณะ นิสัยตรงตามเนื้อ เรื่องี่อ่านมาก ที่สุด	มีรายละเอียด บุคลิกลักษณะ นิสัยตรงตามเนื้อ เรื่องี่อ่านมาก แต่ยังไม่ ครอบคลุมทั้งหมด	มีรายละเอียด บุคลิกลักษณะ นิสัยตรงตามเนื้อ เรื่องี่อ่านน้อย	มีรายละเอียด บุคลิกลักษณะ นิสัยตรงตามเนื้อ เรื่องี่อ่านน้อย มาก
คำคุณศัพท์ บรรยายตัวละคร	เลือกคำคุณศัพท์ บรรยายตัวละคร ได้ถูกต้องหมด	เลือกคำคุณศัพท์ บรรยายตัวละคร ได้ถูกต้องหมด แต่ ยังไม่ครบถ้วน	เลือกคำคุณศัพท์ บรรยายตัวละคร ได้ถูกต้องน้อย	เลือกคำคุณศัพท์ บรรยายตัวละคร ไม่ตรงตาม ลักษณะตัวละคร
การให้เหตุผล เกี่ยวกับตัวละคร ที่ชอบ	ให้เหตุผล สนับสนุน ความชอบอย่าง สมเหตุสมผลและ ชัดเจน	ให้เหตุผล สนับสนุน ความชอบอย่าง สมเหตุสมผลและ ชัดเจนเป็นส่วน ใหญ่	ให้เหตุผล สนับสนุน ความชอบอย่าง สมเหตุสมผลและ ชัดเจนเป็น บางส่วน	ให้เหตุผล สนับสนุน ความชอบไม่ค่อย สมเหตุสมผลและ ชัดเจนน้อย
การแสดงความคิดเห็นต่อตัวละคร	เขียนแสดงความ คิดเห็นโดยมี ข้อมูลอธิบาย	เขียนแสดงความ คิดเห็นโดยมี ข้อมูลอธิบาย	เขียนแสดงความ คิดเห็นโดยมี ข้อมูลอธิบาย	เขียนแสดงความ คิดเห็นโดยมี ข้อมูลอธิบาย

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
	สนับสนุนอย่างเพียงพอและสมเหตุสมผล	สนับสนุนเป็นส่วนใหญ่	สนับสนุนเป็นบางส่วน	สนับสนุนน้อย
ความสวยงาม	มีเทคนิคการใช้สีหรือลายเส้นตกแต่งสวยงาม สะอาด เรียบร้อย สะดุดตา	มีเทคนิคการใช้สีหรือลายเส้นตกแต่งสวยงาม สะอาด เรียบร้อย	มีเทคนิคการใช้สีหรือลายเส้นตกแต่งเป็นบางส่วน	ไม่มีการตกแต่งขาดความน่าสนใจ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. การออกแบบตัวละคร				
2. คำคุณศัพท์บรรยายตัวละคร				
3. การให้เหตุผลเกี่ยวกับตัวละครที่ชอบ				
4. การแสดงความคิดเห็นต่อตัวละคร				
5. ความสวยงาม				

เกณฑ์การตัดสิน

18-20 คะแนน = ดีมาก

14-17 คะแนน = ดี

10-13 คะแนน = พอใช้

ต่ำกว่า 10 คะแนน = ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน นักเรียนที่ได้ 10 คะแนนขึ้นไปหรือระดับพอใช้ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

PASSAGE



There is a bank robbery incident. Three witnesses witnessed the incident.

The first said that this thief had two uneven eyes, eyebrows and a shaggy beard. When he smiles, one of his teeth is clearly visible. His hair was so short until we could see the big earrings.

The second said that this thief was big. He carried dark glasses in his pocket. He wears a cap. He had thick eyebrows, a long beard, and one tooth was clearly visible.

The third said that he liked to hold a match in the corner of his mouth. He had a big nose and short curly hair.

**According to the three witnesses,
draw a picture of this thief.**

MY FAVORITE CHARACTER

Draw the favorite character and describe this character.

Character name :

Circle the adjectives that describe this character



Why do you choose this character? How do you think about this character?

Lesson plan

Teacher: Naritsara Promrin

Class: M.6/6

Week: 4

Strand: Language and Relationship with Other Learning Areas

Topic: Share and Feedback

Time: 100 minutes

Standard F3.1: Usage of foreign languages to link knowledge with other learning areas, as foundation for further development and to seek knowledge and widen one's world view

Indicator F3.1 (1) Research/search for, make records, summarise and express opinions about the data related to other learning areas, and present them through speaking and writing.

Terminal Objective: To create the next of the story	
Enabling Objectives:	
Pre-reading	- To invent a short story
While-reading	- To present the digital storytelling
	- To evaluate the digital storytelling
Post-reading	- To create the next of the story

Expected behavior: Students are able to make sentences to compose a short story.

Students are able to present digital storytelling.

Students are able to create the next of the story.


Students are able to participate in all activities.

Teacher's personal aim: To encourage students to create the next of the story

Language Focus: 1. Skill: reading, writing

2. Function: reading for creative comprehension

Materials: computer, power point, padlet, stories, digital storytelling, story map

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
Pre-reading (20 mins)	<p>Activity: What happen next?</p> <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Have students do activity “What happen next?” - Let students read one sentence to start the story on the screen with padlet.  <p>“Now, you work in group.”</p> <p>“Read the sentence on the screen. Each round, you make one sentence to build the next of the story. In 5 minutes, the group that creates the most creative and appropriate sentences to make the story will be the winner.”</p> <p>Expected response from Ss: All students participate actively in activity.</p>	SG T-Ss Ss-T	- Padlet application
While-reading (50 mins)	<p>Activity: Understand by watching</p> <p>Instructions:</p> <p>(Before watching the digital storytelling from their friends, students have to read the stories of the other group at home.)</p>	GW Ss-T Ss-Ss	- stories - digital storytelling - criteria

Phase	Content	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<p>- Let each group present digital storytelling.</p> <p>- Have students evaluate the quality of digital storytelling of each group.</p> <p>“While you are watching the digital storytelling, use this criteria to give point, vote and give feedback or opinion which one is the best digital storytelling and why.”</p> <p>Expected response from Ss: All students present their project and evaluate.</p>		
<p>Post-reading (30 mins)</p>	<p>Activity: The next chapter</p> <p>Instructions:</p> <p>- Have students make the story map.</p> <p>“After watching, choose one digital storytelling that you like the most (except your own group) to make the story map and create the next of the story depend on your imagination.</p> <p>Expected response from Ss: Students create creatively the next of their favorite story.</p>	<p>In Ss-T</p>	<p>- story map</p>

****Class organization:** W, PW, SG, GW, In – (whole class, pair work, small groups, group work, individual work)

Interaction: T-Ss, Ss-T, Ss-Ss, Ss-Wd – (Teacher to Students, Students to Teacher, Students to Students, Students to the real world)

Evaluation:
Worksheet No.5: Story map

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
ความแปลกใหม่	คิดแปลกใหม่ ดัดแปลงประยุกต์ และสามารถ นำเสนออย่าง น่าสนใจตลอดเรื่อง	คิดแปลกใหม่ ดัดแปลงประยุกต์ และสามารถ นำเสนออย่าง น่าสนใจเป็นส่วน ใหญ่	คิดแปลกใหม่ ดัดแปลงประยุกต์ และสามารถ นำเสนออย่าง น่าสนใจเป็นบาง ตอน	ไม่คิดแปลกใหม่ และนำเสนอไม่ น่าสนใจ
ความสอดคล้องกับ โครงเรื่องเดิม	มีความสอดคล้องกับ โครงเรื่องเดิม	มีความสอดคล้องกับ โครงเรื่องเดิมเป็น ส่วนใหญ่	มีความสอดคล้องกับ โครงเรื่องเดิมน้อย	เนื้อเรื่องผิดเพี้ยน จากโครงเรื่องเดิม
การลำดับเรื่อง	ลำดับเรื่องราว ราบรื่น ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน ไม่รู้สึก ว่าข้ามฉากไปมา	โดยส่วนใหญ่ลำดับ เรื่องราวราบรื่น ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน ไม่รู้สึกว่าข้ามฉากไป มา	ลำดับเรื่องราว บางส่วนราบรื่น ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน มีเพียงบางส่วนทำให้ รู้สึกแปลกใจว่าฉาก ถูกข้ามหรือไม่ สมบูรณ์	ลำดับเรื่องราวไม่ ราบรื่น ไม่ต่อเนื่อง ข้ามฉากไปมา รู้สึก แปลกใจบ่อยครั้ง
คุณค่าทางด้านจิตใจ	สื่ออารมณ์ได้ดีและ ทำให้มีอารมณ์ร่วม ไปกับ เรื่องราวอย่างชัดเจน	สื่ออารมณ์ได้ดี แต่ ยังมีบางส่วนที่แสดง การเข้าถึง อารมณ์ได้ไม่มากนัก	สื่ออารมณ์ได้ บางส่วน แต่ยังไม่ ชัดเจน	ขาดความพยายาม ในการสร้างเรื่องราว ให้เข้าถึง อารมณ์
ความถูกต้องของ ภาษา	การสะกดคำถูกต้อง การเลือกใช้คำตรงกับเนื้อหา ประโยค ถูกต้อง มี	การสะกดคำผิด เล็กน้อย พอเดา ความหมายได้ เขียน รูปประโยคผิดหลัก	สะกดคำผิดมาก แต่ พอเดาความหมายได้ รูปประโยคผิดพลาด มาก เครื่องหมาย	สะกดคำผิดมาก เขียนรูปประโยคไม่ ถูกต้อง ไม่มี เครื่องหมายวรรค

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
	เครื่องหมายวรรคตอนที่ถูกต้อง	ไวยากรณ์เล็กน้อยเครื่องหมายวรรคตอนผิดเล็กน้อย	วรรคตอนไม่ครบหรือไม่ถูกต้อง	ตอน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ควรปรับปรุง (1)
1. ความแปลกใหม่				
2. ความสอดคล้องกับโครงเรื่องเดิม				
3. การลำดับเรื่อง				
4. คุณค่าทางด้านจิตใจ				
5. ความถูกต้องของภาษา				

เกณฑ์การตัดสิน

18-20 คะแนน = ดีมาก

14-17 คะแนน = ดี

10-13 คะแนน = พอใช้

ต่ำกว่า 10 คะแนน = ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน นักเรียนที่ได้ 10 คะแนนขึ้นไปหรือระดับพอใช้ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

แบบประเมินชิ้นงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

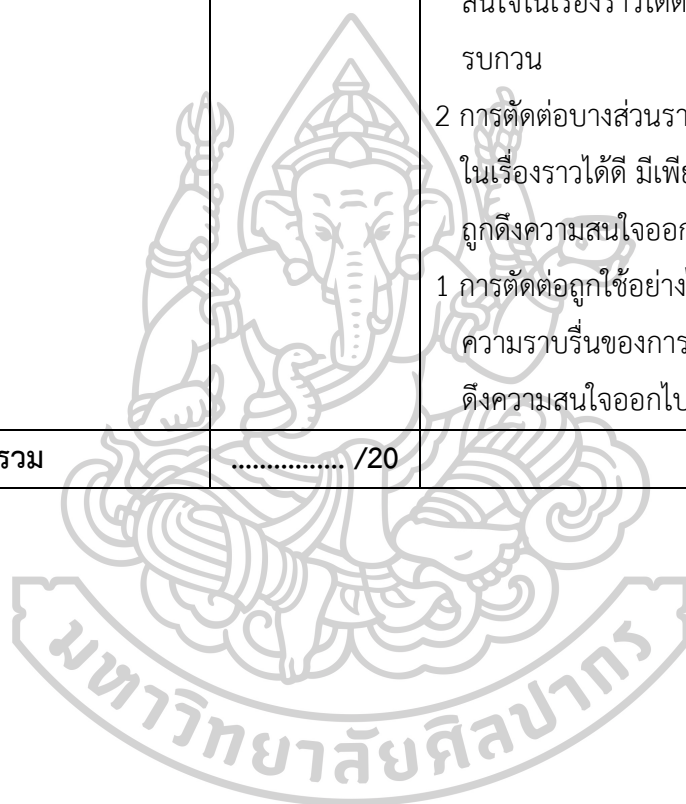
แบบประเมินการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling)

จงเขียนตัวเลขที่ตรงตามระดับคุณภาพของชิ้นงานการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลของกลุ่มที่

องค์ประกอบ	ผลการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านเนื้อหา		
1.1 ความถูกต้องของเนื้อหา และมุมมอง		<p>4 เนื้อหาทั้งหมดมีความถูกต้องและสมบูรณ์ สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวที่น่าเสนอ ได้ดีมากและแสดงมุมมองได้ชัดเจนดีมาก</p> <p>3 เนื้อหาโดยส่วนใหญ่มีความถูกต้องแต่ยังขาดความสมบูรณ์แต่ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวที่น่าเสนอได้ดีและแสดงมุมมองได้ดี</p> <p>2 เนื้อหายังไม่ถูกต้องและไม่สมบูรณ์เป็นส่วนใหญ่แต่ยังสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่นำเสนอได้บ้างและมีการแสดงมุมมองตามสมควร</p> <p>1 เนื้อหาไม่ถูกต้องและไม่สมบูรณ์ผู้ชมไม่สามารถเข้าใจในเรื่องราวที่น่าเสนอได้และไม่มีแสดงมุมมอง</p>
1.2 การลำดับเรื่อง		<p>4 ลำดับเรื่องราวราบรื่น ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน ไม่รู้สึกว่ายาวเกินไป</p> <p>3 โดยส่วนใหญ่ลำดับเรื่องราวราบรื่น ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน ไม่รู้สึกว่ายาวเกินไป</p> <p>2 ลำดับเรื่องราวบางส่วนราบรื่น ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน มีเพียงบางส่วนทำให้ผู้ชมรู้สึกแปลกใจว่าฉากถูกข้ามหรือไม่สมบูรณ์</p> <p>1 ลำดับเรื่องราวไม่ราบรื่น ไม่ต่อเนื่อง ข้ามฉากไปมา ผู้ชมรู้สึกแปลกใจบ่อยครั้ง</p>

องค์ประกอบ	ผลการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
2. ด้านองค์ประกอบของเนื้อเรื่อง		
2.1 ภาพประกอบ		<p>4 ภาพประกอบสวยงาม ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอทุกฉาก</p> <p>3 โดยส่วนใหญ่ภาพประกอบสวยงาม ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ</p> <p>2 ภาพประกอบสวยงาม ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอบางฉาก</p> <p>1 ภาพประกอบสวยงาม ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ</p>
2.2 เสียงประกอบ/บรรยายและการใช้ภาษาเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก		<p>4 เสียงประกอบเร้าอารมณ์ของผู้ชมได้ดีและทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวอย่างชัดเจน ใช้สำนวนภาษาได้อย่างถูกต้องบ่งบอกได้ถึงควมมีเอกภาพของเรื่องราว</p> <p>3 เสียงประกอบเร้าอารมณ์ของผู้ชมได้ดี แต่ยังมีบางส่วนที่แสดงการเข้าถึงอารมณ์ได้ไม่มากนัก ใช้สำนวนภาษาโดยส่วนใหญ่ถูกต้องมีความกลมกลืนของเรื่องราวแต่ไม่ทำให้ผู้ชมถูกดึงความสนใจ</p> <p>2 บางส่วนของเรื่องราวใช้เสียงประกอบที่เข้ากันได้ แต่ส่วนใหญ่ยังไม่ชัดเจน ใช้สำนวนภาษาบางส่วนถูกต้องแต่มีความกลมกลืนของเรื่องราวพอสมควร</p> <p>1 ใช้เสียงประกอบไม่เข้ากับเรื่องราวที่นำเสนอ ขาดความพยายามในการสร้างเรื่องราวให้เข้าถึงอารมณ์ใช้สำนวนภาษาไม่ถูกต้องทำให้ขาดความกลมกลืนของเรื่องราว</p>

องค์ประกอบ	ผลการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
3. ด้านเทคนิคการนำเสนอ		
3.1 การติดต่อ		<p>4 การติดต่อราบรื่น สร้างความสนใจในเรื่องราวได้ดีและไม่รู้สึกว่าคุณรบกวน การนำเสนอมีความแปลกใหม่ โดดเด่น สร้างสรรค์</p> <p>3 โดยส่วนใหญ่การติดต่อราบรื่น สร้างความสนใจในเรื่องราวได้ดีและไม่รู้สึกว่าคุณรบกวน</p> <p>2 การติดต่อบางส่วนราบรื่นสร้างความสนใจในเรื่องราวได้ดี มีเพียงบางส่วนทำให้ผู้ชมถูกดึงความสนใจออกไปจากเรื่อง</p> <p>1 การติดต่อถูกใช้อย่างไม่จำเป็นทำให้ขาดความราบรื่นของการรับชมจนทำให้ผู้ชมถูกดึงความสนใจออกไปจากเรื่อง</p>
รวม /20	



The Case of The Lower Case Letter

Jack Delany

She breezed into my office one cold September morning. I'd been enjoying a hot cup of Starbuck's finest and surfing the web for local news. The famous lexical semanticist Professor Edgar Nettleston had been found dead, a gunshot wound to the head. The police verdict was suicide.

She held out an elegant hand as she floated towards me and I glimpsed a wedding band with a stone the size of a peanut M&M.

"I'm Edith Nettleston."

"Sorry about the old man."

"I'm not. He loved me, but he loved words more. I'll be brief. My husband was working on a paper that will rock the very foundation of lexical semantics. It's worth a fortune in lecture tours, but nobody can find it. I believe his suicide note is a clue to its whereabouts."

She removed a scrap of paper from her blouse.

"edith. i'm not going to whine, i've had a good life. i've found wealth and happiness as a teacher, a seller of knowledge. but i find myself depressed beyond hope ... and so i'm choosing the hour and manner of my own demise. i have treated you badly. i demanded you dyed your brown curls blonde. i thought i could buy you when i should have won your love. i called you a witch. i'd complain: where's the woman i married? i said you ate too much. if i wanted change, i could have used a carrot rather than a stick. you probably wanted to wring my neck. forgive me. farewell."

"It's all written in lower case. My husband was a stickler for correct grammar. I refuse to believe it doesn't mean something."

"Mrs. Nettleston, I think I can help you. There's a couple of odd things about this letter. Firstly, as you say, it's written entirely in lower case. Mr. Nettleston was a world-renowned lexical semanticist, not a teenager texting his BFFs."

"Secondly, it has a more than usual number of homophones, words where there is another word with the same sound but different spelling and meaning. When dealing with a lexical semanticist, that's surely no accident."

"If we read those homophones in order, we have: whine, seller, hour, manner. And translating to their homophones: Wine cellar our manor."

Several hours later, we arrived at the Nettlestons' country house and immediately headed for the basement. A flip of a light switch revealed tunnels filled with rows of dark bottles.

"Where is it? It would take years to search this place."

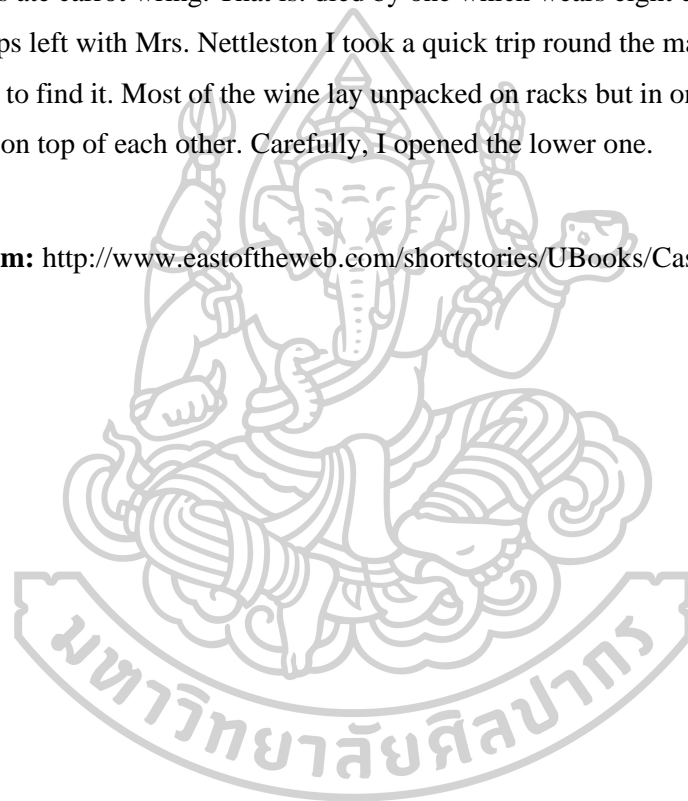
"Not so fast, Mrs. Nettleston. First I have to ask you something: your wedding ring diamond, how large is it?"

"It's eight carats. Edgar wouldn't stop talking about it."

"That's what I feared." I pulled out my trusty revolver. "How you must have hated him and his lexical semantics! You figured you'd kill him and keep the money from the paper yourself. You forced him to write that suicide note, thinking you knew where it was. But he was suspicious and he'd already hidden it. And he had another surprise for you: the rest of the note, it doesn't reveal where the paper is, it reveals his killer. The final homophones: dyed buy won witch where's ate carrot wring. That is: died by one which wears eight carat ring."

As the cops left with Mrs. Nettleston I took a quick trip round the maze of tunnels. It didn't take me long to find it. Most of the wine lay unpacked on racks but in one corner two cases sat stacked, one on top of each other. Carefully, I opened the lower one.

Adapted from: <http://www.eastoftheweb.com/shortstories/UBooks/CaseLowe950.shtml>



The Confession
Guy de Maupassant

Marguerite de Thérelles was dying. Although but fifty-six, she seemed like seventy-five at least. She panted, paler than the sheets, shaken by dreadful shiverings. Her eldest sister, Suzanne, six years older, sobbed on her knees beside the bed.

Suzanne, the elder, had once been madly in love with a young man, who had also been in love with her. They were engaged, and were only waiting the day fixed for the contract, when Henry de Lampierre suddenly died. She vowed that she would never marry. She kept her word.

Then her sister, her little sister Margu rite, who was only twelve years old, came one morning to throw herself into the arms of the elder, and said: "Big Sister, I do not want thee to be unhappy. I do not want thee to cry all thy life. I will never leave thee, never, never! I — I, too, shall never marry. I shall stay with thee always, always, always!"

Yet the little one, also, kept her word, and despite the entreaties of her parents, despite the supplications of the elder, she never married. She was pretty, very pretty; she refused many a young man who seemed to love her truly. They lived together all the days of their life, without ever being separated a single time.

Now she was to be the first to die.

"Go fetch Monsieur le Cur , the moment has come."

Then Margu rite, shivering from head to foot, shaking her whole couch with nervous movements, stammered:

"Sit down, Big Sister ... listen. Pardon, pardon, Big Sister; oh, forgive! If thou knewest how I have had fear of this moment all my life...."

Suzanne stammered through her tears:

"Forgive thee what, Little One? Thou hast given all to me, sacrificed everything; thou art an angel...."

But Margu rite interrupted her:

"Hush, hush! Let me speak ... do not stop me. It is dreadful ... let me tell all ... to the very end, without flinching. Listen. Thou rememberest ... thou rememberest ... Henry...."

Suzanne trembled and looked at her sister. The younger continued:

"I was twelve years old. When I saw him I was completely carried away, I found him so very beautiful; and I remained standing in a corner of the salon all the time that he was talking."

"Henry ... Henry de Lampierre!"

"I was jealous, jealous! The moment of thy marriage approached. There were only two weeks more. I became crazy. I said to myself: 'He shall not marry Suzanne, no, I will not have it! And all of a sudden I began to hate him dreadfully."

"I took a little medicine bottle that mamma had; I broke it small with a hammer, and I hid the glass in my pocket. It was a shining powder ... The next day, as soon as you had made the little cakes ... I split them with a knife and I put in the glass ... He ate three of them ... I too, I ate one ... I threw the other six into the pond. The two swans died three days after ... Dost thou remember? Oh, say nothing ... listen, listen. I, I alone did not die ... but I have always been sick. Listen ... He died.

Now I am afraid ... am afraid ... oh, I am afraid. If I am going to see him again, soon, when I am dead. See him again ... think of it! The first! Before thou! I shall not dare. I must ... I am going to die ... I want you to forgive me. I want it ... I cannot go off to meet him without that. Oh, tell her to forgive me, Monsieur le Curé, tell her ... I implore you to do it. I cannot die without that...."

Suzanne had hidden her face in her hands, and did not move. She was thinking of him whom she might have loved so long! What a good life they should have lived together!

All of a sudden the priest stood straight, and, with a strong vibrant voice, he cried:

"Mademoiselle Suzanne, your sister is dying!"

Then Suzanne, opening her hands, showed her face soaked with tears, and throwing herself upon her sister, she kissed her with all her might, stammering:

"I forgive thee, I forgive thee, Little One."

Adapted from: <http://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/Conf830.shtml>

The blessing from friend

A voyaging ship was wrecked during a storm at sea and only two of the men on it were able to swim to a small, desert like island.

The two survivors who have been a good friend, not knowing what else to do, agreed that they had no other recourse but to pray to God. However, to find out whose prayer was more powerful, they agreed to divide the territory between them and stay on opposite sides of the island.

The first thing they prayed for was food. The next morning, the first man saw a fruit-bearing tree on his side of the land, and he was able to eat its fruit. The other man's parcel of land remained barren.

After a week, the first man was lonely and he decided to pray for a wife. The next day, another ship was wrecked, and the only survivor was a woman who swam to his side of the land. On the other side of the island, there was nothing.

Soon the first man prayed for a house, clothes, more food. The next day, like magic, all of these were given to him. However, the second man still had nothing.

Finally, the first man prayed for a ship, so that he and his wife could leave the island. In the morning, he found a ship docked at his side of the island. The first man boarded the ship with his wife and decided to leave the second man on the island.

He considered the other man unworthy to receive God's blessings, since none of his prayers had been answered.

As the ship was about to leave, the first man heard a voice from heaven booming, "Why are you leaving your companion on the island?" "My blessings are mine alone, since I was the one who prayed for them," the first man answered. "His prayers were all unanswered and so he does not deserve anything." "You are mistaken!" the voice rebuked him. "He had only one prayer, which I answered. If not for that, you would not have received any of my blessings." "Tell me," the first man asked the voice, "What did he pray for that I should owe him anything?" "He prayed that all your prayers be answered "

Moral: For all we know, our blessings are not the fruits of our prayers alone, but those of another praying for us (Congregational Prayer). Value your friends, don't leave your loved ones behind.

Adapted from : <https://www.moralstories.org/the-ship-of-friendship/>

An Uncomfortable Bed

One autumn I went to stay for the hunting season with some friends in a chateau in Picardy. My friends were fond of practical joking. When I arrived, they gave me a princely reception, which at once aroused distrust in my breast.

I said to myself:

"Look out, they have something in preparation for you."

The hour rang for going to bed, and the whole household came to escort me to my room. Why? They called to me: "Good night." I entered the apartment, shut the door, and remained standing, without moving a single step.

I heard laughter and whispering in the corridor. Without doubt they were spying on me.

Then I cautiously sat down. The armchair was solid. I did not venture to get into the bed. However, time was flying; and I ended by coming to the conclusion that I was ridiculous. If they were spying on me, as I supposed, they must, while waiting for the success of the joke they had been preparing for me, have been laughing enormously at my terror.

Ah! certainly not! certainly not! Then I suddenly bethought myself of a precaution which I consider one of extreme efficacy: I dragged all these objects into the very middle of the room, facing the entrance door. I made my bed over again as best I could at some distance from the suspected bedstead and the corner which had filled me with such anxiety. Then, I slipped under the bedclothes.

I fell asleep, but all of a sudden, I was awakened with a start by the fall of a heavy body tumbling right on top of my own body, and, at the same time, I received on my face, on my neck, and on my chest a burning liquid which made me utter a howl of pain. And a dreadful noise, as if a sideboard laden with plates and dishes had fallen down, penetrated my ears.

I felt myself suffocating under the weight that was crushing me and preventing me from moving. I stretched out my hand to find out what was the nature of this object. I felt a face, a nose, and whiskers. Then with all my strength I launched out a blow over this face.

O stupor! it was broad daylight. The noise brought my friends hurrying into the apartment, and we found, sprawling over my improvised bed, the dismayed valet, who, while bringing me my morning cup of tea, had tripped over this obstacle in the middle of the floor, and fallen on his stomach, spilling, in spite of himself, my breakfast over my face.

Ah! how they all laughed that day!

Adapted from: <http://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/UncoBed829.shtml>

Eros And Psyche

Psyche became famous because of her beauty that the whole world rushed to see. Being jealous due to men's admiration for Psyche, Goddess Aphrodite asked her son, the powerful master of love, Eros, to poison Psyche. But Eros also fell in love with Psyche and was completely mesmerized by her beauty.

Despite all the men coming her way, Psyche stayed unmarried, but she wanted to marry the man she would love. Her parents became so desperate because of their daughter's destiny and had no choice but to ask for an oracle, hoping that they would manage to solve the mystery and give a husband to their daughter.

Eros guided Apollo to give the oracle that Psyche would marry an ugly beast whose face she would never be able to see, and he would wait for her at the top of the mountain. It was not what Psyche's parents were hoping for; on the contrary, they were completely devastated, as their daughter was not supposed to have such a fate, but they decided to go on and arranged the wedding of their beloved daughter with the beast.

After the wedding, Psyche was able to be with her husband only at night. His tenderness and the enormous love he showed to her made Psyche happy and fulfilled beyond her expectations and dreams. She talked about her happiness with her sisters and confided in them how sad she was she couldn't see his face.

Hence, the jealous sisters persuaded Psyche that her lover is not only an ugly beast but also a monster who would eventually kill her, so she should kill him first to save herself.

With the oil lamp and knife in her hands, Psyche one night was ready for murder, but when she enlightened the face of her beast-husband she saw the beautiful God Eros. Caught by surprise, she spilled the oil on his face. Eros woke up and flew away telling Psyche that she betrayed him and ruined their relationship so that they could never be united again.

Psyche started searching for her lost love, and finally was suggested to beg Aphrodite, who imprisoned Eros in the Palace, to see him. Aphrodite gave her three impossible tasks to accomplish in order to prove her love.

Driven by her desire to reunite with Eros, she was fearless. After accomplishing the first two tasks, Psyche had to go to the Hades (Underworld) and bring the box with the elixir of beauty to Aphrodite, who ordered her not to open the box. Instead of the elixir, there was Morpheus (the god of sleep and dreams) hiding in the box and since the curious Psyche opened it, she fell asleep.

Eros found out what happened, run away from the Palace, and begged Zeus to save his Psyche. Amazed by their love, Zeus went even further – he made Psyche immortal so that two lovers could be together forever.

Adapted from: <https://greekreporter.com/2022/02/14/eros-cupid-psyche-love-story-greek-mythology/>



แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้
การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

**แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่อง
แบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

คำชี้แจง

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นปลายเปิด ในด้านความคิดเห็นอื่น ๆ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้สร้างขึ้นเพื่อสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน โดยแบ่งคำถามเป็น 3 ด้าน คือ

1.1 ด้านเนื้อหา

1.2 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้

1.3 ด้านคุณประโยชน์

2. ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อให้ละเอียดและพิจารณาอย่างรอบคอบ แล้วเลือกตอบข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด การตอบคำถามแต่ละข้อไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิดและไม่ มีผลต่อคะแนนของนักเรียนแต่อย่างใด

3. วิธีตอบแบบสอบถาม ให้นักเรียนอ่านข้อความแล้วพิจารณาว่ามีความคิดเห็นตรงกับคำตอบใดก็ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องนั้น

5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนแสดงความคิดเห็นจากคำถามที่กำหนดให้ต่อไปนี้

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. เนื้อหาที่เรียนมีความน่าสนใจ					
2. เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับความสามารถทางภาษาของผู้เรียน					
3. เนื้อหาที่มีความยาวเหมาะสม					
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้					
4. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการสรุปความ					
5. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการเรียงลำดับเหตุการณ์					
6. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิเคราะห์ตีความ					
7. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิพากษ์วิจารณ์					
8. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์					
ด้านคุณประโยชน์					
9. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจมากขึ้น					
10. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนภาษาอังกฤษ					
11. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการใช้ทักษะและความสามารถที่หลากหลาย					
12. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลและเทคโนโลยี					
13. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ					
14. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง					
15. ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นแบบปลายเปิดในด้านความคิดเห็นอื่น ๆ เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

นักเรียนมีข้อเสนอแนะอย่างไรบ้างเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ด้านเนื้อหา

.....

.....

.....

ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ด้านคุณประโยชน์และการนำไปประยุกต์ใช้

.....

.....

.....



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางนริศรา พรหมริน
วัน เดือน ปี เกิด	18 มกราคม 2532
สถานที่เกิด	ลำปาง
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2549 สำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนลำปางกัลยาณี จังหวัดลำปาง พ.ศ. 2554 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาฝรั่งเศส มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (เกียรตินิยมอันดับ 1 เหรียญทอง)
ที่อยู่ปัจจุบัน	36 หมู่ 3 ตำบลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง 52190
รางวัลที่ได้รับ	พ.ศ. 2564 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ครูดี วิถีใหม่ ภายใต้แนวคิด “สอนดี เห็นผล คนชื่นชม” รางวัลข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาดีเด่น

