



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวความคิดเกมมิฟิเคชัน
ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

โดย

นายสิทธิพันธ์ บุญสวยขวัญ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน
ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF THAI LITERATURE LEARNING ACHIEVEMENT
AND THE HAPPINESS LEARNING OF MATTHAYOMSUKSA 3 STUDENTS
BY USING GAMIFICATION APPROACH WITH GIVING FEEDBACK



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education (TEACHING THAI LANGUAGE)
Department of Curriculum and Instruction
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2022
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวความคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ
โดย	นายสิทธิรินทร์ บุญสวยขวัญ
สาขาวิชา	การสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ ดร. พิณพนธ์ คงวิจิตรต์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล

ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

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

พิจารณาเห็นชอบโดย
.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ ดร. พิณพนธ์ คงวิจิตรต์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สง่า วงศ์ไชย)

620620094 : การสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย, ความสุขในการเรียน, แนวคิดเกมมิฟิเคชัน, การให้ข้อมูลย้อนกลับ

นาย สิทธิพนธ์ บุญสวยขวัญ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : อาจารย์ ดร. พิณพนธ์ คงวิจิตร

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ และ 2) เปรียบเทียบความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยมที่กำลังศึกษาอยู่ใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ใช้ระยะเวลาในการทดลองทั้งหมด 12 ชั่วโมง และทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้อย่างละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 14 ชั่วโมง เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และ 2) แบบวัดความสุขในการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และสถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2) ความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

620620094 : Major (TEACHING THAI LANGUAGE)

Keyword : THAI LITERATURE LEARNING ACHIEVEMENT, THE HAPPINESS LEARNING, GAMIFICATION, FEEDBACK

MR. SITTINON BOONSOUYKHWAN : THE DEVELOPMENT OF THAI LITERATURE LEARNING ACHIEVEMENT AND THE HAPPINESS LEARNING OF MATTHAYOMSUKSA 3 STUDENTS BY USING GAMIFICATION APPROACH WITH GIVING FEEDBACK THESIS ADVISOR : PINPON KONGWIJIT, Ph.D.

The purpose of this research were to: 1) compare the Thai literature learning achievement of the students in Matthayomsuksa 3 before and after taking the Thai Literature learning designed according to gamification approach together with giving feedback, and 2) compare level of the happiness learning of the students before and after taking the Thai Literature learning taught with gamification approach together with giving feedback. The participants of the study were 25 students in Matthayomsuksa 3 in the first semester 1 academic year 2022 at Satit Pattana Secondary School, derived by sample random sampling. The researcher spent 14 periods, 12 periods for teaching, 2 periods for pre-test and post-test. The instruments used in this study were the 1) Thai literature test and 2) a 5-Likert scale questionnaire to assess happiness level of the students in learning Thai language subject. Mean (*M*), Standard Deviation (*SD*) and dependent sample t-test were used to statistically analyzed the data.

The research results showed that

1) the learning achievement of the students after taking the Thai literature course using gamification approach with feedback giving increased at the .05 level of significance

2) the level of happiness of the students after taking the Thai literature course using gamification approach with feedback giving also increased at the .05 level of significance.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับสามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความเมตตา ความกรุณา ความหวังดี และความเอาใจใส่จากอาจารย์ ดร.พิณพนธ์ คงวิจิตรดี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิงกาญจน์ บุรณสินวัณนกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยให้คำแนะนำและคำปรึกษาต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการทำวิจัยได้จนเสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สง่า วงศ์ไชย ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาให้คำแนะนำ แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จเป็นวิทยานิพนธ์ที่สมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพิพัทธ์ สุวทันพรกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์ อาจารย์ ดร.ชาญ รัตนะพิสิฐ อาจารย์ ดร.ปาริชาติ โปธิ อาจารย์ ดร.ณภัทร ชัยมงคล และอาจารย์ธันต์ศรณ์ ตั้งวงศ์ณิกุล ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจและให้คำแนะนำในการแก้ไขเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน รองผู้อำนวยการโรงเรียน ผู้ช่วยผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู และนักเรียน โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม ที่ให้การสนับสนุนและความร่วมมือในการทดลองเป็นอย่างดี และขอบคุณผู้เขียนตำรา หนังสือ บทความ และวิทยานิพนธ์ทุกเล่มที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาและค้นคว้าส่งผลให้การทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกคนที่คอยให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยด้วยดีมาตลอด ไม่ว่าจะเป็นการให้ความสนับสนุนในด้านวิชาการหรือให้การสนับสนุนในด้านกำลังใจ ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ได้เสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนในการทำวิทยานิพนธ์ แม้ว่าผู้วิจัยจะดีใจ สุขใจ เสียใจ หรือท้อแท้ ครอบครัวของผู้วิจัยก็ยังคอยสนับสนุนและเป็นพลังผลักดันให้ผู้วิจัยเสมอมา จนทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ออกมาได้อย่างเสร็จสมบูรณ์

นาย สิทธิพนธ์ บุญสวยขวัญ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญแผนภาพ.....	ฉ
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
คำถามการวิจัย.....	11
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	11
สมมติฐานการวิจัย.....	11
ขอบเขตการวิจัย.....	11
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	12
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	13
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	14
1. หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	15
1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย.....	15
1.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม พุทธศักราช 2563 กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย.....	17
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย.....	20

2.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย	20
2.2 จุดมุ่งหมายของการสอนวรรณคดีไทย	21
2.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย	22
3. ความสุขในการเรียน	23
3.1 ความหมายของความสุขในการเรียน	23
3.2 องค์ประกอบของการเรียนอย่างมีความสุข	23
3.3 แนวทางในการพัฒนาความสุขในการเรียน	28
3.4 ลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียน	30
3.5 การวัดความสุขในการเรียน	31
4. แนวคิดเกมมิฟิเคชัน	32
4.1 ความหมายของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	32
4.2 องค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	33
4.3 ความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และ เกมมิฟิเคชัน (Gamification)	40
4.4 เกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนรู้	42
4.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้	44
5. การให้ข้อมูลย้อนกลับ	45
5.1 ความหมายของการให้ข้อมูลย้อนกลับ	45
5.2 รูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับ	46
5.3 หลักการให้ข้อมูลย้อนกลับ	47
5.4 ประโยชน์ของการให้ข้อมูลย้อนกลับ	48
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	49
6.1 งานวิจัยในประเทศ	49
6.2 งานวิจัยต่างประเทศ	54

วิธีดำเนินการวิจัย	60
ขั้นตอนที่ 1 ออกแบบวิจัย	60
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	61
ขั้นตอนที่ 3 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	62
1. ประชากร	62
2. กลุ่มตัวอย่าง	62
ขั้นตอนที่ 4 สร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	62
1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	62
2. สร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	62
ขั้นตอนที่ 5 การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล	75
ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	76
ขั้นตอนที่ 7 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	78
1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ	78
2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและ หลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ	79
สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	82
สรุปผลการวิจัย.....	83
อภิปรายผลการวิจัย.....	83
ข้อเสนอแนะ	91
1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้	91
2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป	91
รายการอ้างอิง	92

ภาคผนวก.....	106
ภาคผนวก ก.....	107
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย.....	107
ภาคผนวก ข.....	110
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	110
ภาคผนวก ค.....	120
เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง.....	120
ภาคผนวก ง.....	153
ผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	153
ภาคผนวก จ.....	166
ภาพการดำเนินการวิจัย.....	166
ประวัติผู้เขียน.....	169



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	16
ตารางที่ 2 โครงสร้างเวลาเรียนรายวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1–3 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม พุทธศักราช 2563	17
ตารางที่ 3 โครงสร้างรายวิชา รหัสวิชา ท23101 วิชาภาษาไทย 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	19
ตารางที่ 4 การสังเคราะห์องค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน.....	38
ตารางที่ 5 ความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	41
ตารางที่ 6 แบบแผนการวิจัยการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียน .	61
ตารางที่ 7 จำนวนชั่วโมงเรียนแยกตามสาระการเรียนรู้ที่วิจัย.....	63
ตารางที่ 8 ปรับแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ	65
ตารางที่ 9 โครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย.....	66
ตารางที่ 10 โครงสร้างข้อคำถามแบบวัดความสุขในการเรียน.....	69
ตารางที่ 11 ปรับข้อคำถามแบบวัดความสุขในการเรียน.....	72
ตารางที่ 12 ข้อคำถามแบบวัดความสุขในการเรียน.....	73
ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ.....	78
ตารางที่ 14 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ	79
ตารางที่ 15 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสุขในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปี ที่ 3 องค์ประกอบการเรียนรู้อย่างมีความสุข ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้แนวคิด เกม มิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ.....	80

ตารางที่ 16 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน
 ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ 154

ตารางที่ 17 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
 157

ตารางที่ 18 สรุปค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
 ทางการเรียนวรรณคดีไทย..... 159

ตารางที่ 19 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความสุขในการเรียน 160



สารบัญแผนภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	10
แผนภาพที่ 2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ	167
แผนภาพที่ 3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ	167
แผนภาพที่ 4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ	168
แผนภาพที่ 5 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน	168



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วรรณคดีเป็นงานประพันธ์ที่ใช้ภาษาอย่างมีคุณค่าและสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของชาติ ทั้งยังให้คุณค่าทางด้านอารมณ์และก่อให้เกิดสุนทรียภาพในจิตใจของผู้อ่าน เนื่องจากกวีได้เลือกสรรถ้อยคำที่ก่อให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจ เช่น รัก โลภ โกรธ หลง สนุกสนาน เศร้าโศก ฯลฯ มาใช้ในการเรียบเรียงภาษา ดังนั้นภาษาที่ใช้ในการแต่งวรรณคดีจึงต่างจากภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังที่ Culler (2001: 3), ชตสุณี สินธุสิงห์ (2532: 65) และวิภา กงกะนันทน์ (2556: 3) กล่าวว่า ภาษาวรรณคดีเป็นภาษาที่กระทบใจ ทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังรู้สึกสะเทือนอารมณ์ เพราะเป็นภาษาที่ผู้ประพันธ์ได้บรรจงคัดเลือกเป็นอย่างดี เพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดความรู้สึก ความคิด อารมณ์ หรือเห็นภาพอย่างที่คุณประพันธ์ต้องการสื่อ ดังนั้นเมื่อผู้อ่านได้อ่านวรรณคดีเรื่องใดเรื่องหนึ่งย่อมเกิดความซาบซึ้งกับความงดงามทางภาษาที่ผู้แต่งสร้างสรรค์ขึ้น วรรณคดีจึงเป็นสื่อที่นำความงามและความละเอียดอ่อนมาสู่ชีวิตและจิตใจของผู้อ่านให้มองเห็นความงามและความประณีตที่แฝงอยู่ในสิ่งทั้งหลายของชีวิต ด้วยเหตุที่วรรณคดีมีวรรณศิลป์สามารถยกระดับจิตใจเราให้สูงขึ้น จึงจำเป็นต้องศึกษาวรรณคดีในฐานะที่เป็นศิลปะทางภาษา

นอกจากวรรณคดีจะให้คุณค่าด้านอารมณ์แล้ว วรรณคดียังให้คุณค่าในด้านสติปัญญา เนื่องจากวรรณคดีเป็นสิ่งที่บันทึกคุณค่าและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีต สื่อสารเรื่องราวของชีวิตให้อนุชนได้รู้จักรากเหง้าแห่งวัฒนธรรมและอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องหรือสะท้อนความเป็นมนุษย์ ดังที่รีนุทัย สัจจพันธุ์ (2544: 96) และชตสุณี สินธุสิงห์ (2550: 5) กล่าวว่า วรรณคดีแสดงให้เห็นภูมิปัญญาของคนในชาติที่เรียบเรียงภาษาและเรียงร้อยเรื่องราวได้ไพเราะ แฝงด้วยข้อคิดและประสบการณ์ ทั้งยังเป็นกระจกเงาสท้อนสังคมในแต่ละยุคสมัย ช่วยให้ผู้อ่านได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน สอดคล้องกับที่ดวงมน จิตรจันงค์ (2553: 97-98) กล่าวว่า วรรณคดีดำรงอยู่ในวิถีชีวิตและดำรงอยู่ได้ในยุคของผู้สร้างในฐานะสิ่งงามที่สื่อประสบการณ์ทางสุนทรียะและมีคุณค่าทางความคิด ด้วยเหตุดังกล่าววรรณคดีจึงถือได้ว่าเป็นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนามนุษย์ เพราะวรรณคดีนอกจากจะให้ความบันเทิงแล้ว ยังถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้ต่าง ๆ ผ่านการใช้ภาษาที่มีความไพเราะ โดยผ่านกระบวนการคิดอันแยบยลของกวี

ความสำคัญของวรรณคดีที่ได้กล่าวมาข้างต้น สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551: 3, 5) จึงได้กำหนดตัวชี้วัดและมาตรฐานในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับการเรียนรู้วรรณคดีไว้ในสาระที่ 5 มาตรฐาน ท 5.1 ว่า “นักเรียนต้องเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง” นอกจากนี้ยังกำหนดคุณภาพของนักเรียนที่สำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในสาระวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ว่า “สามารถสรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน วิเคราะห์ตัวละครสำคัญ วิถีชีวิตไทย และคุณค่าที่ได้รับจากวรรณคดี วรรณกรรมและบทอาขยาน พร้อมทั้งสรุปความรู้ข้อคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง” จะเห็นได้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นให้นักเรียนต้องสามารถสรุปเนื้อหาวิเคราะห์คุณค่าที่ได้รับ รวมทั้งสามารถนำข้อคิดที่ได้จากวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

แม้ว่าการศึกษาวรรณคดีจะมีความสำคัญ แต่มีข้อมูลพบว่า นักเรียนกลับมองไม่เห็นคุณค่าและไม่ให้ความสนใจเท่าที่ควร ดังข้อสังเกตของกฤษฎา รักขมณี (2549: 235) และเจตนา นาควัชระ (2542: 160) ที่ว่า มีนักเรียนส่วนใหญ่ที่ไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีพอที่จะเรียนด้วยความสนใจ ครูจึงต้องใช้ความพยายามอย่างมากเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสนใจวรรณคดี นอกจากนี้หม่อมหลวงบุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2544: 58, 71) ได้กล่าวถึงปัญหาของการจัดการเรียนรู้อรรถคดีว่า นักเรียนส่วนมากเข้าใจผิดว่าการเรียนวรรณคดีต้องใช้การท่องจำ แทนที่จะเกิดความสนใจในวรรณคดี ความผิดพลาดประการสำคัญในการจัดการเรียนรู้อรรถคดีคือ การไม่ใส่ใจในด้านอารมณ์และประสบการณ์ของมนุษย์ที่ปรากฏในเรื่อง ข้อสังเกตดังกล่าวสอดคล้องกับของดวงมน จิตรจำนงค์ (2536: 54) ที่สรุปได้ว่า นักเรียนบางคนยังมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนว่าถ้าต้องการเรียนวรรณคดีให้ได้ผลสัมฤทธิ์ที่ดี ต้องจำคำศัพท์ยาก ต้องท่องจำให้ได้ว่าในเรื่องมีประเพณีใดบ้าง หรือท่องจำคำประพันธ์ที่ไพเราะไว้ใช้ในการเขียนข้อสอบ แต่ไม่สามารถระบุได้ว่าคำประพันธ์นั้นมีประโยชน์อย่างไร นอกจากนี้อิงอร สุพันธ์วิช และคณะ (2555: 56) กล่าวว่า ปัญหาอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนรู้อรรถคดีไทยคือ การมุ่งสอนให้นักเรียนจดจำความสำคัญแต่เพียงอย่างเดียวซึ่งไม่ถูกต้อง หากแต่จะต้องสอนให้นักเรียนรู้จักวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อให้เข้าใจถึงสุนทรียะทางภาษา ก่อให้เกิดการพัฒนาสติปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์

ปัญหาการจัดการเรียนรู้อรรถคดีไทยข้างต้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยไม่เป็นไปตามที่ตั้งไว้ ดังจะเห็นได้จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Educational Test : O-NET) ปีการศึกษา 2564 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ในระดับประเทศ พบว่า มาตรฐานการเรียนรู้ ท 5.1 วรรณคดีและวรรณกรรม คะแนนเต็ม 100 คะแนน นักเรียนทำคะแนนได้ค่าเฉลี่ย 52.27 คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 32.43 คะแนน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2565: 1) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่ ยังไม่สามารถวิเคราะห์วรรณคดีได้อย่างถูกต้อง และเมื่อเทียบผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ ขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Educational Test : O-NET) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม รายวิชาภาษาไทย ประจำปีการศึกษา 2564 จะเห็นว่า มาตรฐานการเรียนรู้ ท 5.1 วรรณคดีและวรรณกรรม นักเรียนทำคะแนนได้ค่าเฉลี่ย 59.23 คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 24.57 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2565: 1) คะแนน ดังกล่าวต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม ได้กำหนดค่าเฉลี่ยไว้ คือ ร้อยละ 70 จึงแสดงให้เห็นว่านักเรียนยังขาดความรู้ความเข้าใจเนื้อหาในสาระที่ 5 คือ วรรณคดีและวรรณกรรม

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครูที่รับผิดชอบจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 (ปิมาภา วิเศษศิริ, ฤทธิไกร ดอนลครขวา และ ณเลิศแก้ว เรียมลิว, 16 ตุลาคม 2564) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่า เกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด เนื่องจากนักเรียนมองว่าวรรณคดีมีคำศัพท์ยากเป็นจำนวนมาก และคำศัพท์ยากเหล่านี้ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนไม่ได้ใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหา ได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน ด้วยสาเหตุดังกล่าวทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจ และไม่เห็นคุณค่าของการเรียนรู้วรรณคดีไทย สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้วรรณคดีที่กล่าวไป ข้างต้น จึงเป็นเหตุที่ผู้วิจัยต้องการพัฒนาให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยให้ดียิ่งขึ้น

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต้องส่งเสริมให้นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ ดังนั้นครูจะต้องสร้างบรรยากาศให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความสุข ซึ่งตรงกับพระราชบัญญัติ การศึกษา พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 มาตรา 6 (ราชกิจจานุเบกษา, 2550: 3) ระบุว่า “การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรม ในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข” เห็นได้ว่าความสุขเป็นปัจจัยสำคัญ ปัจจัยหนึ่งซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ เพราะการจัดการเรียนรู้ อย่างมีความสุขจะช่วยให้นักเรียนสนใจ มีแรงจูงใจในการเรียน และเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่กฤษณมูรติ (2545: 73) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่มีความสุขเป็นที่ตั้ง ปราศจากการบีบคั้น ทางจิตใจ จะทำให้นักเรียนมีศิลปะในการเรียนรู้มากขึ้น

นอกจากนี้ ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ (2544: 31) และพิชิต ฤทธิ์จรูญ (2552: 148-150) ได้กล่าวว่า ความสุขในการเรียนรู้คือ ความรู้สึกที่แสดงออกถึงความพึงพอใจต่อการเรียน และมีการตอบสนองการเรียนในทางบวกเป็นผลมาจากคุณลักษณะภายในของตนเอง และได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น นำไปสู่การเชื่อมโยง และพัฒนาสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้วีจารย์ พานิช (2556: 31) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความสุขในการเรียนว่า การจัดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับอารมณ์จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนจะเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลินกับการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้คุณภาพของการเรียนรู้ดีขึ้น สอดคล้องกับองค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) (2008: 1-5) ที่กล่าวว่า ความสุขทำให้การเรียนรู้มีความยั่งยืน และสามารถพัฒนา นักเรียนให้มีศักยภาพเพื่อเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

แม้ว่าความสุขในการเรียนช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและส่งผลให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น แต่ครูยังคงจัดการเรียนรู้วรรณคดีในรูปแบบเดิมที่เน้นให้นักเรียนท่องจำ ไม่เกิดการคิดวิเคราะห์ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายและไม่เปิดใจยอมรับ และจะเกิดอคติต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดี สอดคล้องกับ สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์ทรัพย์ (2538: 39) กล่าวว่า ครูภาษาไทยที่มีการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม คือ บรรยายาก เป็นไปอย่างเรียบ ๆ ไม่น่าสนใจ เน้นการท่องจำ จะทำให้นักเรียนรู้สึกอึดอัดและเรียนภาษาไทย ด้วยภาวะจำยอม นอกจากนี้กุสุมา รักษมณี (2549: 205) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย แก่นักเรียนด้วยวิธีการเดิมคงจะไม่ได้ผล ทั้งยังไม่สามารถให้นักเรียนกลับไปสู่การจัดการเรียนรู้แบบเดิมได้ เพราะความสนใจของนักเรียนเปลี่ยนไปและนักเรียนมีเรื่องที่จะต้องเรียนรู้มากขึ้น

อย่างไรก็ตามหม่อมหลวงบุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2543: 295, 312) เสนอความคิดเห็นว่า หากครูยอมรับว่าการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเป็นเรื่องยาก ควรแสวงหาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้จัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยจะเกิดผลสัมฤทธิ์มากขึ้น แต่เนื่องจากยังมีผู้เข้าใจผิดคิดว่าการจัดการเรียนรู้เป็นงานที่ไม่ต้องฝึกฝนและไม่ต้องแสวงหาวิธีการมากนัก การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย จึงไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร นอกจากนี้พรทิพย์ แซ่จั้น และคณะ (2555: 128) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยยังคงประสบปัญหาอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การที่นักเรียนไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทยอย่างแท้จริง การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยจึงมีผลสัมฤทธิ์ผิดไปจากวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและเจตนารมณ์ของครู เพราะมุ่งเน้นคำศัพท์และเนื้อเรื่องมากกว่า การพัฒนาความคิด ดังนั้นครูจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงวิธีการจัดการเรียนรู้วรรณคดีให้หลากหลาย

และเหมาะสมกับเนื้อหา จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้สนใจศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นแนวคิดใหม่ที่นำรูปแบบและกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวคิดที่น่าสนใจอย่างยิ่งในการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยเกมมิฟิเคชันคือการนำรูปแบบและกลไกของเกม เช่น การแข่งขัน (Competition) ระดับ (Reward) ตารางอันดับคะแนน (Levels) ป้ายรางวัล (Leaderboard) และคะแนน (Points) มาใช้ในการจัดกิจกรรมในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วม และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ (Bunchball, 2010: ออนไลน์; Robson et al., 2015 อ้างถึงในชนันต์ พูนเดช และธนิตา เลิศพรกุลรัตน์, 2558: 333-334; วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง, 2556: 52; กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560: ออนไลน์; ยืน ภู่วรรณ, 2561: 29 และวิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ, 2563: 3-12) ด้วยเหตุนี้การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน เนื่องจากนักเรียนจะต้องทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสะสมคะแนน รางวัล หรือมีชื่อเป็นลำดับแรก ๆ ในกระดานผู้นำ บรรยายภาคแห่งการแข่งขันเช่นนี้จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และจดจำเนื้อหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ท่ามกลางการเรียนรู้อย่างมีความสุข (Lee and Hammer, 2011: 146; Al-Azawi, Al-Falti, and Al-Blushi, 2016: 132-136)

ปัจจุบันได้มีการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยที่มีการนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ดัชนีของนักเรียน ค่าแน่น (2562) ที่ได้้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการคิดเชิงคำนวณและแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยการคิดเชิงคำนวณ หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ย การคิดเชิงคำนวณก่อนเรียน และคะแนนเฉลี่ย แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ศุภกร ธิรมงคลจิต (2558) ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลอง สูงกว่าก่อนทดลอง และสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่มีการจัดเรียนรู้แบบปกติ ทั้งนี้การนำแนวคิด เกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยพบว่า ปัจจุบันมีเพียง 1 เล่มคือ งานวิจัย ของจุฬาลักษณ์ พัฒนาาศ (2564) ที่ได้้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนามโนทัศน์ หลักการใช้ภาษาไทยและความผูกพันในการเรียนภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่า คะแนนมโนทัศน์ หลักการใช้ภาษาไทยและความผูกพันในการเรียนวิชาภาษาไทย คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ข้อค้นพบจากการศึกษางานวิจัยแสดงให้เห็นว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาสามารถนำมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพได้

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยต่างประเทศที่ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เช่น งานวิจัยของ Koenig (2016) ที่ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันเข้าไปใช้ในการสร้างสรรค์งานเขียน โดยการนำองค์ประกอบของเกมหรือเกมมิฟิเคชันเข้าไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนในวิชาการเขียนของนักเรียน ซึ่งแนวคิดเกมมิฟิเคชันจะทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนได้ เพราะฉะนั้นการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันถือเป็นวิธีการที่ดีสำหรับครูมีส่วนช่วยทำให้นักเรียนได้พัฒนาองค์ความรู้ของตนเอง มีแรงจูงใจ เกิดความสุขในการเรียน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มมากขึ้น

อย่างไรก็ดี หากนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว อาจทำให้นักเรียนไม่ทราบข้อผิดพลาดหรือผลของการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เพราะการให้ข้อมูลย้อนกลับซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของแนวคิดเกมมิฟิเคชันจะทราบเพียงว่าทำถูกต้องหรือไม่ถูกต้องเท่านั้น เนื่องจากแนวคิดดังกล่าวเป็นการนำรูปแบบและกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ในบางครั้งนักเรียนอาจจะไม่ทราบข้อผิดพลาดต่าง ๆ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนไม่เกิดการเรียนรู้เท่าที่ควร ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำการให้ข้อมูลย้อนกลับมาใช้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เนื่องจากนักเรียนจะได้รู้ถึงผลของการปฏิบัติกิจกรรม หรือผลของการกระทำในการจัดการเรียนรู้ โดยจะช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ปรับปรุง และพัฒนาตนเอง จนสามารถนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ และเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข (Mikulas, 1978: 106 และวิจารณ์ พานิช, 2555: 31)

การให้ข้อมูลย้อนกลับสามารถช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียนได้ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของฟาสีฮะห์ อาแว (2555) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับโดยเพื่อนเพื่อเสริมสร้างทักษะการเขียนภาษาไทยของนักเรียนที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการทางการเขียนภาษาไทย โดยค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบความสามารถทางการเขียนก่อนทดลองสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังการทดลอง และโดยภาพรวมนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อรูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับโดยเพื่อน และอนงค์ เมธิพิทักษ์ธรรม (2555) ได้ศึกษารูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์ระดับสูงที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบอธิบายรายละเอียด และแบบชี้แนะมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบบอกคำตอบที่ถูกต้อง ส่วนนักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์ระดับปานกลาง

และระดับต่ำที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบผสมจะมีความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับกิตติทัศน์ หวานฉ่ำ (2560) ได้ศึกษาผลของประเภทข้อมูลย้อนกลับ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับต่างประเภทกัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนที่เพิ่มขึ้น และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์แตกต่างกัน อีกทั้งนักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับต่างประเภทกันมีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์แตกต่างกัน นักเรียนที่มีรูปแบบการเปลี่ยนคำตอบต่างกันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์แตกต่างกัน และไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างประเภทข้อมูลย้อนกลับและการเปลี่ยนคำตอบที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยต่างประเทศที่ใช้การให้ข้อมูลย้อนกลับ เช่น Steendam, Rijlaarsdam, Sercu, & Bergh (2010) ได้วิจัยผลจากการใช้รูปแบบการสอนและการเรียนแบบจับคู่หรือแบบคนเดียวที่มีต่อคุณภาพการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีความลุ่มลึกกับเพื่อน โดยศึกษาเกี่ยวกับทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเรียนการสอนทั้ง 2 รูปแบบ ไม่มีความแตกต่างกันของคะแนนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ และการสอนในรูปแบบที่ 1 นั้นเหมาะกับรูปแบบการเรียนแบบจับคู่มากกว่ารูปแบบการเรียนคนเดียว จากงานวิจัยที่น่าเสนอข้างต้นจะเห็นได้ว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับมีส่วนช่วยทำให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ข้อดีและข้อด้อยของตนเอง เกิดการพัฒนาตนเอง สร้างแรงจูงใจ เกิดความสุขในการเรียน จนส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มมากขึ้น

ดังนั้นจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันและการให้ข้อมูลย้อนกลับ จะสามารถช่วยทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจคุณค่าของวรรณคดีและช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ จนส่งผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่ดีขึ้น เนื่องจากนักเรียนจะได้เรียนรู้โดยจำลองบรรยากาศเสมือนเกม ซึ่งการสร้างบรรยากาศดังกล่าว จะช่วยทำให้นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม และยังช่วยให้เกิดความสุขในการเรียน อีกทั้งการให้ข้อมูลย้อนกลับยังช่วยให้นักเรียนได้รู้ถึงพฤติกรรมของตนเองซึ่งนำไปสู่การพัฒนาตนเองให้ดีขึ้นทั้งด้านการเรียนและพฤติกรรม อันจะก่อให้เกิดความสุขในการเรียนวรรณคดีได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Giving Feedback) มาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นแนวคิดที่นำกลไกของเกมมาใช้ประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่นักการศึกษา (Bunchball: ออนไลน์, 2010; Robson et al., 2015 อ้างถึงในชนันต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์, 2558: 333-334; วรวิสุทธิ ภิทยไถยวง, 2556: 52; กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560: ออนไลน์; ยืน ภู่วรรณ, 2561: 29 และวิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ, 2563: 3-12) สามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมีทั้งหมด 5 องค์ประกอบ ได้แก่

1. การแข่งขัน (Competition) เมื่อนักเรียนมีการแข่งขัน จะก่อให้เกิดความท้าทายในการเล่น ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นที่จะเป็นผู้ชนะ หรือต้องการที่จะผ่านไปยังกิจกรรมหรือภารกิจต่อไป

2. รางวัล (Reward) เป็นการสร้างแรงจูงใจให้แก่เด็กนักเรียน วิธีการให้รางวัลควรจะให้รางวัลแบบสะสมเรื่อย ๆ เพราะจะทำให้เด็กเกิดการตื่นตัวและพร้อมที่จะทำภารกิจต่าง ๆ ให้สำเร็จ

3. ระดับ (Levels) ทำให้นักเรียนรู้สึกถึงความก้าวหน้าในการทำกิจกรรมอย่างท้าทาย

4. ตารางอันดับคะแนน (Leaderboard) เป็นสร้างบรรยากาศในการแข่งขันให้แก่เด็กนักเรียน โดยใช้การแสดงผลคะแนนสูงสุดของเด็กนักเรียน ซึ่งอาจเป็นคะแนนปัจจุบันและคะแนนรวมทั้งหมด ทำให้นักเรียนได้ผลป้อนกลับ ส่งผลให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

5. คะแนน (Points) เป็นสิ่งที่ช่วยจูงใจนักเรียนให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยในแต่ละกิจกรรมครูสามารถกำหนดคะแนนได้ตามความเหมาะสม เพื่อกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจและที่สำคัญคะแนนควรใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ระดับ กระดานผู้นำ เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) คือ การให้ข้อมูลในรูปแบบข้อความ เสียง หรือรูปภาพ เพื่อให้นักเรียนได้ตรวจสอบคำตอบของตนเอง ตลอดจนใช้ในการตรวจสอบความก้าวหน้า นำไปสู่การทำความเข้าใจ ปรับปรุงแก้ไขจุดด้อย และยังช่วยเสริมแรง อีกทั้งการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้การจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพและสามารถนำมาปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้ โดยการวิจัยครั้งนี้ได้นำแนวคิด ข้อมูลย้อนกลับของ Schimmel (1988 อ้างถึงในพรศรี ลีทวิกุลสมบุญ, 2539: 22) มาใช้ในการวิจัย ได้แบ่งรูปแบบของการให้ข้อมูลย้อนกลับออกเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1. การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้การยืนยัน (Confirmation Feedback)

เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับผลการกระทำของนักเรียนว่าทำผิดหรือถูก

2. การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบบอกความถูกต้อง (Corrective Feedback)

เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับผลการกระทำของนักเรียนว่าทำผิดหรือถูก และบอกคำตอบ ที่ถูกต้องแก่นักเรียน

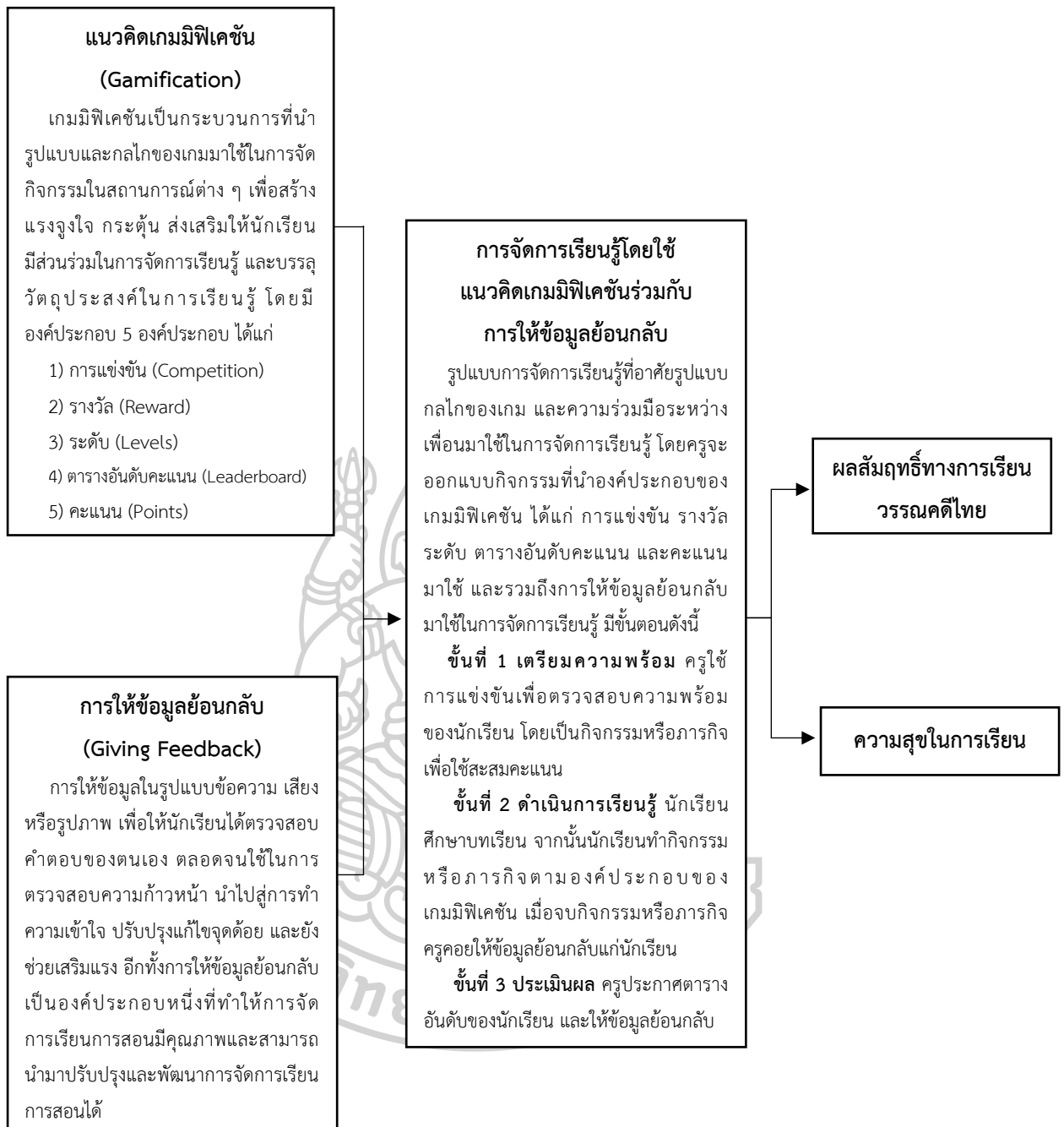
3. การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คำอธิบาย (Explanatory Feedback)

เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับทั้งผลการกระทำของนักเรียนว่าทำผิดหรือถูก และคำอธิบายชี้แจงเหตุผล ของคำตอบที่ถูกต้อง

4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบการให้การวิเคราะห์ (Diagnostic Feedback)

เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ชี้แจงการกระทำหรือคำตอบที่ไม่ถูกต้องของนักเรียน โดยการเปรียบเทียบ ให้เห็นข้อผิดพลาดและแนะแนวทางคำตอบที่ถูกต้อง

การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

คำถามการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร
2. ความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ
2. เพื่อเปรียบเทียบความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้
2. ความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม แขวงสามวาตะวันตก เขตคลองสามวา กรุงเทพมหานคร จำนวน 154 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม แขวงคลองสามวาตะวันตก เขตคลองสามวา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

2.1 ตัวแปรจัดกระทำ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

2.2.2 ความสุขในการเรียน

3. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยมาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตัวชี้วัดที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ท 5.1 ม.3/1 สรุปเนื้อหาวรรณคดี วรรณกรรม และวรรณกรรมท้องถิ่นในระดับที่ยากยิ่งขึ้น, ท 5.1 ม.3/2 วิเคราะห์วิถีไทยและคุณค่าจากวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่าน และท 5.1 ม.3/3 สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยสาระการเรียนรู้ดังกล่าวได้แก่ ได้แก่ นิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ

4. ระยะเวลาในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ครั้งนี้ผู้วิจัยทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 กำหนดระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 45 นาที โดยมีการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 คาบ รวมทั้งสิ้น 14 คาบ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยนำรูปแบบและกลไกของเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม โดยมีองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน คือ การแข่งขัน (Competition)

รางวัล (Reward) ระดับ (Levels) ตารางอันดับคะแนน (Leaderboard) และคะแนน (Points) เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วม และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ โดยในการจัดการเรียนรู้ จะมีการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อให้นักเรียนได้ทราบผลการเรียนรู้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย หมายถึง ความรู้ความสามารถของนักเรียน ที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยด้านการสรุปเนื้อหา การวิเคราะห์วิถีไทยและคุณค่า ด้านต่าง ๆ รวมทั้งการสรุปความรู้และข้อคิดจากวรรณคดี โดยทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ ค่านิยม พฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ วัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามแนวคิด Bloom's Taxonomy Revised ของ Anderson และ Krathwohl (2001) จำนวน 30 ข้อ

3. ความสุขในการเรียน หมายถึง สภาวะทางจิตใจและอารมณ์ของนักเรียนในระหว่าง ที่ปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้ที่มีความผ่อนคลาย ปลอดภัย สนุกสนาน ไม่เครียดหรือวิตกกังวลที่เกิดจาก การเรียนรู้ ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด ลงมือปฏิบัติและนำเสนอผลการเรียนรู้ตามความสนใจ ของตนเอง โดยได้รับการส่งเสริมจากครูด้วยความเอาใจใส่จนสามารถนำความรู้ ทักษะ และคุณค่า ที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตรจริง โดยสามารถมีความสุขในการเรียนวัดได้จากแบบวัดความสุข ในการเรียนวิชาภาษาไทย ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาจากกรอบทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความสุขของสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติมีลักษณะเป็นมาตรฐานค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตั้งแต่ 1-5 จำนวน 24 ข้อ

4. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝายมัธยม แขวงคลองสามวาตะวันตก เขตคลองสามวา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ซึ่งเป็นทางเลือกในการจัดการเรียนรู้แก่ครู เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียน

2. ได้ขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับเกี่ยวกับการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ความสุขในการเรียน แนวคิดเกมมิฟิเคชันและการให้ข้อมูลย้อนกลับ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาในผลการวิจัยไปพัฒนาต่อยอด

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย

1.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม พุทธศักราช 2563 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

2.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

2.2 จุดมุ่งหมายของการสอนวรรณคดีไทย

2.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

3. ความสุขในการเรียน

3.1 ความหมายของความสุขในการเรียน

3.2 องค์ประกอบของการเรียนที่มีความสุข

3.3 แนวทางในการพัฒนาความสุขในการเรียน

3.4 ลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียน

3.5 การวัดความสุขในการเรียน

4. แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4.1 ความหมายของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4.2 องค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4.3 ความแตกต่างของ การจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

4.4 เกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนรู้

4.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้

5. การให้ข้อมูลย้อนกลับ

- 5.1 ความหมายของการให้ข้อมูลย้อนกลับ
- 5.2 รูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับ
- 5.3 หลักการให้ข้อมูลย้อนกลับ
- 5.4 ประโยชน์ของการให้ข้อมูลย้อนกลับ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 6.1 งานวิจัยในประเทศ
- 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ 5 สาระ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551 : 2-3) ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจาร์ณ วรรณคดี และวรรณกรรมไทย อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับมีความเกี่ยวข้องกับสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจาร์ณ วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ทั้งนี้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2564: 27) ได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับการจัดการเรียนรู้ปีการศึกษา 2565 ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ไว้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ที่	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด	ต้องรู้	ควรรู้
ม.3	1	ท 5.1 ม.3/1	สรุปเนื้อหาวรรณคดี วรรณกรรม และวรรณกรรมท้องถิ่นในระดับที่ยากยิ่งขึ้น	✓	
	2	ท 5.1 ม.3/2	วิเคราะห์วิถีไทยและคุณค่าจากวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน	✓	
	3	ท 5.1 ม.3/3	สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	✓	
	4	ท 5.1 ม.3/4	ท่องจำและบอกคุณค่าบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจและนำไปใช้อ้างอิง	✓	

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่าตัวชี้วัดทุกตัวในมาตรฐาน ท 5.1 เป็นตัวชี้วัดต้องรู้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าวรรณคดีและวรรณกรรมเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของนักเรียน โดยผู้วิจัยได้นำตัวชี้วัด ท 5.1 ม.3/1 สรุปเนื้อหาวรรณคดี วรรณกรรมและวรรณกรรมท้องถิ่นในระดับที่ยากขึ้น ตัวชี้วัด ท 5.1 ม.3/2 วิเคราะห์วิถีไทยและคุณค่าจากวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านและตัวชี้วัด ท 5.1 ม.3/3 สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง มาใช้เป็น

ตัวชี้วัดหลักในการทำวิจัย เนื่องจากการจะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยให้ได้ดีนั้น นักเรียนจะต้องสามารถสรุปเนื้อหา วิเคราะห์คุณค่า และนำข้อคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้ จึงจะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนให้ดีขึ้น

1.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม พุทธศักราช 2563 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โดยใช้หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย แบ่งการจัดการเรียนรู้เป็นระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งนี้การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการทดลองในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งทางโรงเรียนได้จำแนกโครงสร้างเวลาเรียนรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - 3) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 โครงสร้างเวลาเรียนรายวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม พุทธศักราช 2563

ระดับชั้น	ภาคเรียนที่ 1			ภาคเรียนที่ 2		
	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ชม.)	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ชม.)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	ท21101	ภาษาไทย 1	1.5 (60)	ท21102	ภาษาไทย 2	1.5 (60)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	ท22101	ภาษาไทย 3	1.5 (60)	ท22102	ภาษาไทย 4	1.5 (60)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	ท23101	ภาษาไทย 5	1.5 (60)	ท23102	ภาษาไทย 6	1.5 (60)

จากข้อมูลในตารางที่ 2 การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ผู้วิจัยจะดำเนินการวิจัยในรายวิชาภาษาไทย 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ท23101) ซึ่งมีคำอธิบายรายวิชาและโครงสร้างรายวิชา ดังต่อไปนี้

คำอธิบายรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

วิชาภาษาไทย 5 (ท23101)

รายวิชาพื้นฐาน

จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จำนวน 60 ชั่วโมง/ภาคเรียน

ศึกษาหลักการวิเคราะห์ วิเคราะห์ ความสมเหตุสมผลของเรื่องที่อ่าน แสดงความคิดเห็น ตีความ ประเมินคุณค่าแนวคิดที่ได้จากการอ่านงานเขียน เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิต เขียนวิจารณ์ แสดงความรู้ความคิดเห็น เขียนรายงาน โครงงาน กรอกแบบสัมครงาน ฝึกพูดในโอกาสต่าง ๆ พูดโน้มน้าวอย่างมีเหตุผลและน่าเชื่อถือ ใช้คำทับศัพท์ ศัพท์บัญญัติ ศัพท์ทางวิชาการและวิชาชีพ แต่งโคลงสี่สุภาพ สรุปความรู้ ข้อคิดจากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อนำไปใช้ประยุกต์ ในชีวิตประจำวัน ท่องจำและบอกคุณค่าบทอาขยานและบทร้อยกรองตามความสนใจ และนำไปใช้อ้างอิง

โดยใช้กระบวนการทางภาษา กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิด เรียนรู้แบบโครงงาน ให้รู้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ วางแผน คิดวิเคราะห์ ประเมินผล ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี สามารถสร้างองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

เพื่อให้นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และมีมารยาทในการใช้ภาษา เป็นผู้ที่มีคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ มีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด เห็นคุณค่าภาษาไทย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชาติ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาคภูมิใจในภาษาไทย และรักษาไว้เป็นสมบัติของชาติ

มาตรฐานและตัวชี้วัด

ท 1.1 ม.3/1, ม.3/2, ม.3/3

ท 2.1 ม.3/1, ม.3/3, ม.3/6, ม.3/8, ม.3/10

ท 3.1 ม.3/2, ม.3/4, ม.3/5, ม.3/6

ท 4.1 ม.3/1, ม.3/4, ม.3/5, ม.3/6

ท 5.1 ม.3/1, ม.3/2, ม.3/3, ม.3/4

รวม 20 ตัวชี้วัด

จากคำอธิบายรายวิชาภาษาไทย 5 (ท23101) สามารถจำแนกเป็นหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 โครงสร้างรายวิชา รหัสวิชา ท23101 วิชาภาษาไทย 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน (100 คะแนน)
1	รู้ประจักษ์...หลักภาษาไทย	ท 4.1 ม.3/4 ท. 4.1 ม.3/5	- คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ - คำศัพท์ทางวิชาการและวิชาชีพ	10	10
2	วิจิตรงามตามอักษร	ท 2.1 ม.3/1 ท 2.1 ม.3/3 ท 2.1 ม.3/10	- การคัดลายมือ - การเขียนชีวประวัติหรืออัตชีวประวัติ	5	5
3	นิทานคำกลอนสะท้อนเรื่องราว	ท 5.1 ม.3/1 ท 5.1 ม.3/2 ท 5.1 ม.3/3 ท 5.1 ม.3/4	- นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร	6	10
4	บทพากย์เอราวัณ	ท 5.1 ม.3/1 ท 5.1 ม.3/2 ท 5.1 ม.3/3	- บทพากย์เอราวัณ	6	10
5	สอบกลางภาค			2	20
6	สื่อสารอย่างมีศาสตร์และศิลป์	ท 3.1 ม.3/2 ท 3.1 ม.3/4 ท 3.1 ม.3/5 ท 3.1 ม.3/6	- การพูดวิเคราะห์ วิจารณ์ จากเรื่องที่ฟังและดู เพื่อนำข้อคิดมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต - การพูดในโอกาสต่าง ๆ - การพูดโน้มน้าว	11	10

ตารางที่ 3 โครงสร้างรายวิชา รหัสวิชา ท23101 วิชาภาษาไทย 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ต่อ)

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน (100 คะแนน)
7	อักษร...ภาษา สยาม	ท 2.1 ม.3/6 ท 2.1 ม.3/8 ท 2.1 ม.3/10	- การเขียนอธิบาย ชี้แจง - การกรอกแบบสมัครงาน	6	5
8	ภาษาไทย...ภาษา เทศ	ท 4.1 ม.3/1 ท 4.1 ม.3/6	- คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ ในภาษาไทย - การแต่งคำประพันธ์ประเภท โคลงสี่สุภาพ	12	10
9	สอบปลายภาค			2	20
รวม				60	100

จากตารางที่ 3 โครงสร้างรายวิชาภาษาไทย 5 (ท23101) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัย นำหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 นิทานคำกลอนสะท้อนเรื่องราว และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ภาษิตสร้างสรรค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ท 5.1 ม.3/1 สรุปเนื้อหาวรรณคดี วรรณกรรมและวรรณกรรมท้องถิ่นในระดับที่ยากขึ้น ตัวชี้วัด ท 5.1 ม.3/2 วิเคราะห์วิถีไทยและคุณค่า จากวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน และตัวชี้วัด ท 5.1 ม.3/3 สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง จากตัวชี้วัดจะเห็นได้ว่าต้องการเน้นให้นักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาความเป็นมาของวรรณคดี จนนำไปสู่ การวิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีเพื่อนำข้อคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต ผู้วิจัยจึงเลือก หน่วยการเรียนรู้ดังกล่าวมาใช้เป็นหน่วยในการวิจัย โดยใช้เวลาทั้งหมด 12 ชั่วโมง

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

2.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

เนื่องจากความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยยังไม่มีนักวิชาการ และนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ จึงต้องนำความหมายของวรรณคดีและความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาอธิบายรวมกันเพื่อให้เกิดความเข้าใจในความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

คำว่า วรณคดี มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้หลายท่าน (กุหลาบ มัลลิกะมาส, 2517: 5; กุสุมา รัชชมนี, 2549: 16; เปลื้อง ณ นคร, 2540: 1; รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2544: 5; วิภา กงกะนันท์, 2556: 3) สรุปได้ว่า วรณคดี หมายถึง ผลงานที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดี เป็นเรื่องราวที่สะท้อนความรู้สึกรักใคร่และอารมณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ มีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้คำประพันธ์ได้เหมาะสมกับเนื้อหา มีท่วงทำนองการเขียนที่ประกอบกันให้เกิดสุนทรียรสในการอ่าน ชวนให้ติดตาม ใช้ภาษาที่ประณีตไพเราะ เลือกเฟ้นมาอย่างดีทั้งเสียงและความหมาย และยังให้ความรู้ข้อคิดอันเป็นประโยชน์ ทั้งยังเป็นภาพสะท้อนให้เราได้รู้จักชีวิตและสังคมในหลายแง่มุม

ส่วนความหมายของคำว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีนักวิชาการจำนวนมากได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ (Good, 1973: 103; Susan Wallace, 2009: ออนไลน์; ไพศาล หวังพานิช, 2537: 209; ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538: 218; พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543: 96 และทีศนา แคมมณี, 2564: 10) สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ทักษะ ความสามารถ พฤติกรรมหรือผลมาจากการกระทำที่อาศัยความสามารถทางร่างกายหรือสมองที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ โดยมีเครื่องมือช่วยในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากความหมายของวรณคดีและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนข้างต้นสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรณคดีไทย หมายถึง ความรู้ความสามารถของนักเรียนที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ ผลงานการประพันธ์ที่สามารถสะท้อนเนื้อหาจากบทประพันธ์ เข้าใจคุณค่าของวรณคดี และสามารถเลือกใช้คำประพันธ์ได้เหมาะสม ซึ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ ค่านิยม พฤติกรรม และประสบการณ์

2.2 จุดมุ่งหมายของการสอนวรณคดีไทย

การสอนวรณคดีไทยเพื่อให้ได้ผลสูงที่สุดนั้น จำเป็นต้องเข้าใจความมุ่งหมายของการสอนวรณคดีไทย ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการสอนวรณคดีไทย (สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์ทรัพย์, 2538: 159-160; อัจจิมา เกิดผล, 2545: 87-89; อิงอร สุพันธุ์วุฒิช และคณะ, 2555: 121; บันลือ พุกกะวัน, 2556: 142 และสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562: 33) โดยสามารถสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการสอนวรณคดีไทย ควรมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เห็นความงามทางภาษา ชาบซึ่งในคุณค่าของวรณคดีไทย รู้จักลักษณะบังคับต่าง ๆ เข้าใจท่วงทำนอง และลีลาของคำประพันธ์ รวมทั้งเข้าใจวิถีชีวิตของคนในชาติ นอกจากนี้ยังสามารถวิเคราะห์ วิจัยนิสสัยของตัวละคร เน้นพัฒนาความคิด

ของนักเรียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เห็นคุณค่าและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย รวมทั้งสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนช่วยตรวจสอบความรู้ ความสามารถของนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้ และยังช่วยตรวจสอบประสิทธิภาพการในการจัดการเรียนรู้ของครู โดยสามารถสรุปการวัดผลสัมฤทธิ์ (Krathwohl, 2002: 214; สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2544: 21–23; ชวาล แพร์ตกุล, 2552: 133–137 และพรทิพย์ แข็งขัน, 2555: 85–86) ได้ดังนี้

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทย โดยการอ้างอิงถึงแนวคิด Bloom's Revised Taxonomy ของ Anderson และ Krathwohl (2001) มาปรับใช้ มีทั้งหมด 6 ระดับ ดังนี้

1. **รู้** คือ ความสามารถในการจำ ระลึก หรือเรียกคืนความรู้ที่อยู่ในความทรงจำได้ ตัวอย่างคำบ่งชี้ที่ใช้ ได้แก่ บอกความหมายหรือนิยาม บอกบุคคล เหตุการณ์ สถานที่ บอกองค์ประกอบ บอกหลักการ เป็นต้น
2. **เข้าใจ** คือ ความสามารถในการสร้างความหมายจากสิ่งต่าง ๆ ตัวอย่างคำบ่งชี้ที่ใช้ ได้แก่ อธิบาย ตีความ ยกตัวอย่าง จัดกลุ่ม สรุปย่อ อนุมาน สร้างข้อสรุป ขยายความ เปรียบเทียบ เป็นต้น
3. **นำไปใช้** คือ ความสามารถในการใช้ความคิดเชิงกระบวนการเกี่ยวกับการปฏิบัติ ในการดำเนินการ ตัวอย่างคำบ่งชี้ที่ใช้ ได้แก่ ใช้ คำนวณ สาธิต สร้าง เสนอ พัฒนา วางแผน ดำเนินการ เป็นต้น
4. **วิเคราะห์** คือ ความสามารถในการจำแนกมโนทัศน์หรือสิ่งที่ศึกษาออกเป็น ส่วน ๆ และพิจารณาว่าแต่ละส่วนสัมพันธ์กันอย่างไร ตัวอย่างคำบ่งชี้ที่ใช้ ได้แก่ จำแนก จัดกลุ่ม จัดประเภท บ่งชี้คุณลักษณะ เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง เป็นต้น
5. **ประเมินค่า** คือ ความสามารถในการตัดสินใจเชิงคุณค่าเกี่ยวกับสิ่งที่ศึกษา โดยใช้เกณฑ์หรือมาตรฐานการคิด ตัวอย่างคำบ่งชี้ที่ใช้ ได้แก่ ตัดสิน เปรียบเทียบ วิพากษ์วิจารณ์ เป็นต้น
6. **สร้างสรรค์** คือ ความสามารถในการนำความรู้ ทักษะ ความคิด ข้อมูลต่าง ๆ มารวม เพื่อสร้างเป็นสิ่งใหม่ ตัวอย่างคำบ่งชี้ที่ใช้ ได้แก่ ปรับเปลี่ยน ดัดแปลง ผสมผสาน เขียน ประดิษฐ์ จัดทำ ออกแบบ เรียบเรียงใหม่ เป็นต้น

จากการศึกษาการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดของ Bloom's Revised Taxonomy (2001) ซึ่งเป็นการวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 6 ด้าน คือ จำ เข้าใจ นำไปใช้ วิเคราะห์ ประเมินค่า และสร้างสรรค์ มาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

3. ความสุขในการเรียน

3.1 ความหมายของความสุขในการเรียน

ความสุขในการเรียนเป็นปัจจัยที่ช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน มีสุขภาพจิตที่ดี นักวิชาการ (Nooding, 2003: 1; วีระ ไชยศรีสุข, 2539: 58; กิตยวดี บุญซื่อ และคณะ, 2540: 20; คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543: 31; ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์และคณะ, 2544: 137, 143; วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล, 2561: 15) ได้ให้ความหมายของความสุขในการเรียนไว้ว่า สภาวะทางจิตใจและอารมณ์ของนักเรียนในระหว่างที่ปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ที่มีความผ่อนคลาย ปลอดภัย สนุกสนาน ไม่เครียดหรือวิตกกังวลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด ลงมือปฏิบัติและนำเสนอผลการเรียนรู้ตามความสนใจของตนเอง โดยได้รับการส่งเสริมจากครูด้วยความเอาใจใส่จนสามารถนำความรู้ ทักษะ และคุณค่าที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริง

3.2 องค์ประกอบของการเรียนอย่างมีความสุข

องค์ประกอบของการเรียนรู้อย่างมีความสุขสามารถแบ่งได้หลายรูปแบบ โดยมีนักวิชาการจำแนกองค์ประกอบของการเรียนรู้อย่างมีความสุขไว้ดังนี้

กรมสุขภาพจิต (2544: 83) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความสุขที่จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับบุคคลทั่วไป และการใช้ชีวิตปกติของนักเรียนรวมทั้งเป็นส่วนหนึ่งของความสุขในการเรียนรู้ ไว้ 3 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ความภูมิใจในตนเอง การเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเองเป็นทักษะหนึ่งขององค์ประกอบด้านความสุขที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนประสบความสำเร็จในชีวิต เป็นความคิดความรู้สึกที่แต่ละบุคคลมีต่อตนเอง รับรู้ภาพรวมของตนเองว่ามีคุณค่า มีความภาคภูมิใจในตนเอง เป็นผลจากการประสบความสำเร็จด้วยตนเองในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ประสบความสำเร็จด้านการเรียน การงาน เป็นต้น ความภาคภูมิใจเป็นพื้นฐานทางจิตใจที่มีความสำคัญต่อชีวิต เพราะเป็นความรู้สึกที่เป็นสุขของชีวิตที่เกิดขึ้น หากสูญเสียความภูมิใจไปจะทำให้ตัวเองไร้ค่า

ซึ่งคนที่สามารถเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง สังกัดได้จากลักษณะพฤติกรรม การเห็นคุณค่าในตนเอง ระบุว่าตนเองมีคุณค่าสำหรับตนเองและผู้อื่น และความเชื่อมั่นในตนเอง

2. ความพึงพอใจในชีวิต ธรรมชาติของความคิดของคนเราจะมีทั้งสุขและทุกข์ สลับกันตลอดเวลา การคิดในทางบวกจะทำให้คนเรามีความสุข ส่วนการคิดในทางลบจะทำให้เราไม่มีความสุข ดังนั้นเวลาที่มีความทุกข์เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเกิดจากเหตุการณ์กับตนเอง ผู้อื่น หรือในเรื่องของอนาคตนั้นเป็นเพราะว่าเรามักจะคิดทางลบต่อสิ่งที่เกิดขึ้น แต่ถ้าเรามีการปรับเปลี่ยนการคิดทางลบให้เป็นไปในทางบวก ก็จะทำให้เกิดความสุขได้ ความพึงพอใจในชีวิตเป็นลักษณะของการมองโลกในแง่ดี ทำให้จิตใจเราสงบได้ พอใจในสิ่งที่มีอยู่เพื่อให้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งลักษณะของคนที่มีความพึงพอใจในชีวิตจะรู้จักมองโลกในแง่ดีมีอารมณ์ขัน และพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่

3. ความสงบสุขทางใจ เป็นสภาวะของจิตและอารมณ์ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอก ธรรมชาติของอารมณ์มักจะมีทั้งทุกข์และสุขสลับกันตลอดเวลา เมื่อเราทุกข์มักจะคิดว่าตนเองมีแต่ความทุกข์อย่างเดียว แต่หากตระหนักรู้อารมณ์เข้ามาจัดการความทุกข์ได้ด้วยตนเอง ก็จะสามารถสร้างความสงบสุขให้แก่ตนเองได้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545: 33-35) โดยได้นำเสนอองค์ประกอบที่ช่วยให้การเรียนของนักเรียนดำเนินไปอย่างมีความสุข มี 6 ประการ คือ

1. เด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมอง

เด็กควรได้มีโอกาสเลือกเรียนตามถนัดและความสนใจ มีโอกาสเลือกอนาคตของตนเอง และมีสิทธิ์ได้รับปฏิบัติจากผู้ใหญ่อย่างมนุษย์คนหนึ่ง

2. ครูมีความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยนต่อเด็กทุกคนโดยทั่วถึง

ครูมีความเข้าใจในทฤษฎีแห่งพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กทุกคน ครูควรให้ความเอาใจใส่ต่อเด็กทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน มีความยุติธรรม และวางตนเป็นแบบอย่างที่ดี มีการเตรียมตัวเพื่อการสอนให้มีคุณภาพ มีความเสียสละและอดทน มีความมุ่งมั่นที่จะช่วยเหลือเด็กให้รู้จักตนเอง รู้จักแก้ปัญหา และเรียนรู้วิธีการนำตัวเองไปสู่ความเจริญรุ่งเรืองอย่างมีสติ และเพียบพร้อมด้วยคุณธรรม

3. เด็กเกิดความรักและภูมิใจในตัวเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ทุกเวลา

เด็กได้รู้จักตัวเอง เห็นคุณค่าของชีวิต และความเป็นมนุษย์ของตน ยอมรับทั้งจุดดีและจุดด้อยของตน และคิดหาวิธีปรับปรุงแก้ไขเข้าใจธรรมชาติของความเปลี่ยนแปลง และรู้วิธีปรับตนเองให้อยู่ในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ ได้โดยไม่เสียสุขภาพจิต รู้จักเกรงใจและให้เกียรติผู้อื่น มีเหตุผล และใจกว้าง พร้อมที่จะดำเนินชีวิตในบทบาทของผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ

4. เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ

เด็ก ๆ ควรได้ค้นพบความสามารถของตนเองซึ่งรอการพัฒนา มีกำลังใจที่จะทำตามความฝันของตนเองให้สมบูรณ์ ได้รับรู้ว่าวิทยาการแขนงต่าง ๆ จะเป็นประโยชน์ ถ้าหากเขาใส่ใจ ทำให้เขาได้มีโอกาสเรียนเพื่อรู้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล (Learn to Know) เรียนให้เข้าใจและทำตัวรู้เคล็ดลับของการทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จ (Learn to Do) และเรียนจนรู้จักและเข้าใจวิธีคิด วิธีปฏิบัติของคนในอาชีพนั้นเสมือนเป็นคนที่อยู่ในอาชีพนั้นจริง ๆ (Learn to Be) ทั้งยังสามารถนำความรู้ที่ได้นั้นมาประยุกต์เข้ากับตนเองได้อย่างกลมกลืนและสร้างสรรค์ เพื่อความสุขของตนเองและคนรอบข้าง

5. บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตามและเข้าใจให้อยากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ

เด็กได้รู้จักคิดและพัฒนาความคิดจากความรู้ที่ได้รับขยายวงไปสู่ความรู้ใหม่ เกิดความอยากรู้อยากเห็น สนใจที่จะศึกษาและทดลองเพื่อให้รู้อย่างลึกซึ้งและเห็นผลที่สมจริง เกิดความสนุกสนานและภาคภูมิใจในองค์ความรู้ใหม่ ๆ สามารถถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่นทราบด้วยความภูมิใจ รักการเรียน มีระบบในการเรียนและเห็นประโยชน์ของการเรียนซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียน แต่อาจสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในแต่ละท้องถิ่น โดยแท้จริงแล้วบทเรียนที่มีคุณภาพจะประกอบขึ้นด้วยส่วนประกอบหลาย ๆ ส่วน ซึ่งจะส่งผลให้เด็กเห็นประโยชน์และคุณค่าของสิ่งที่เรียน บทเรียนที่มีคุณภาพจึงแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

5.1 ส่วนเนื้อหาและกิจกรรม ได้แก่ มีความแปลกใหม่ รั้าใจให้คอยติดตาม มีการเชื่อมโยงความรู้จากเก่าไปใหม่ มีกิจกรรมสนุกสนาน และตอบสนองความต้องการ

5.2 ส่วนพัฒนาตน ได้แก่ ขยายวงความรู้ออกไปสู่โลกกว้าง จูงใจให้ใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้การทำงานที่สร้างสรรค์ เรียนรู้วิธีทำงานเป็นกลุ่ม ใจกว้าง และรู้จักการยอมรับ

5.3 ส่วนสร้างเสริมทัศนคติ ได้แก่ ค้นพบตนเองและความสามารถของตน เข้าใจชีวิตและธรรมชาติในแต่ละช่วงวัย เห็นค่าของความเป็นมนุษย์ เห็นคุณค่าในท้องถิ่นของตนเอง รวมทั้งรักและเห็นประโยชน์ของการเรียน

6. สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การเรียนรู้ไม่จำกัดเพียงในบทเรียนเท่านั้น แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ ในสภาพความเป็นจริง เกิดประโยชน์และมีความหมายต่อตนเอง รู้จักสืบเสาะหาคำตอบ ข้อสงสัยต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล มีความคิดเป็นของตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้วิธีดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า และสามารถให้ความช่วยเหลือและแนะนำผู้อื่นได้

มารุต พัฒผล (2546: 11) ได้จำแนกองค์ประกอบของการเรียนรู้ที่ทำให้มีความสุขไว้ 3 ด้าน ดังนี้

1. **ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน** หมายถึง การที่นักเรียนมีความรู้สึกดีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ ต้องการมาโรงเรียน สนใจเรียน สนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ต้องการร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียน

2. **ด้านบุคคล** หมายถึง การที่นักเรียนมีความรู้สึกดีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน ได้แก่ ต้องการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและครู สนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน และรู้สึกดีที่ได้อยู่กับเพื่อนและครู

3. **ด้านสภาพแวดล้อม** หมายถึง ความรู้สึกดีของนักเรียนที่มีต่อประเด็นต่าง ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องสภาพแวดล้อมทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ สบายใจที่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ภายในโรงเรียน

องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีความสุขของสำราญ สิริภคมงคล (2556: 215) โดยผู้วิจัยได้พัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยสังเคราะห์ตัวชี้วัดจากทฤษฎีเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงไปเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพกับผู้เกี่ยวข้องกับผู้เรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ด้านคุณภาพของครู

- 1) ครูใช้วิธีการสอนที่เหมาะสม
- 2) ครูสอนในสิ่งที่แปลกใหม่
- 3) ครูมีความเป็นกันเองกับนักเรียน
- 4) ครูมีอุปกรณ์ใหม่ในการสอน

- 5) ครูมีความเข้าใจนักเรียนแต่ละคน
- 6) ครูสอนให้นักเรียนมีความรอบรู้
- 7) ครูเป็นคนอารมณ์ดีและมั่นคง
- 8) ครูมีการเตรียมตัวสอนเป็นอย่างดี
- 9) ครูสร้างบรรยากาศการเรียนรู้
- 10) ครูจัดให้มีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
- 11) ครูมีความหยุ่นในกฎระเบียบ
- 12) ครูมีการวัดและประเมินผลที่เหมาะสม
- 13) ครูสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร
- 14) ครูสอนในสิ่งที่นำไปใช้ได้กับชีวิตจริง

2. ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

- 1) เพื่อนให้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2) การได้รับการยอมรับจากเพื่อน
- 3) การมีกลุ่มเพื่อนที่เข้าใจกัน
- 4) การได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน
- 5) การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน
- 6) การได้เรียนในวิชาและครูที่ชื่นชอบ

3. ด้านความคิดเชิงบวก

- 1) การที่รู้สึกว่าคุณค่า
- 2) การรู้ประโยชน์ของการเรียนรู้
- 3) การมีเป้าหมายในการเรียนรู้

4. ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง

- 1) การมีอิสระทางความคิด
- 2) ความเชื่อมั่นในความสามารถ
- 3) การได้เรียนนอกสถานที่
- 4) การได้เรียนที่มีการพักเป็นระยะ
- 5) การได้รับการเอาใจใส่จากผู้ปกครอง
- 6) การมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง

5. ด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

- 1) การได้เรียนที่ไม่ใช้ความคิดติดต่อกัน
- 2) การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

จากการศึกษาองค์ประกอบของความสุขในการเรียน พบว่าองค์ประกอบของความสุขในการเรียนสามารถแบ่งได้หลายแนวคิด โดยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบของความสุขในการเรียนไว้ 6 ด้าน ตามองค์ประกอบความสุขในการเรียนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) ได้แก่ 1) เด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมอง 2) ครูมีความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยนต่อเด็กทุกคนโดยทั่วถึง 3) เด็กเกิดความรักและภูมิใจในตัวเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ทุกเวลา 4) เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ 5) บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตามและเร้าใจให้อยากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ และ 6) สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากองค์ประกอบดังกล่าวสามารถประเมินนักเรียนได้อย่างครอบคลุมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก การจัดการเรียนรู้ ครู และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยองค์ประกอบดังกล่าวผู้วิจัยได้นำไปใช้เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาแบบวัดความสุขในการเรียน

3.3 แนวทางในการพัฒนาความสุขในการเรียน

นักวิชาการหลายท่าน (United Nation Children's Fund (Unicef), 2003: 9; กิติยวดี บุญชื้อ และคณะ, 2541: 15; มาลินี จุฑารพ, 2537: 317-318; ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ, 2544: 124-141 อ้างถึงในพิณพนธ์ คงวิจิตรต์, 2556: 22-24) ได้เสนอแนวทางการพัฒนาความสุขในการเรียนไว้ สรุปได้ดังนี้

1. ส่งเสริมให้นักเรียนรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ตามสัดส่วนที่ครบถ้วน เพื่อให้เด็กมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง ไม่มีโรคภัยไข้เจ็บ
2. พ่อ แม่ และผู้ปกครองควรตั้งความหวังที่เหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียน เพราะนักเรียนแต่ละคนมีความสามารถที่แตกต่างกัน จึงไม่ควรเปรียบเทียบความสามารถกับคนอื่น
3. โรงเรียนต้องจัดบรรยากาศการเรียนรู้อย่างดี คือมีความสวยงาม สะอาด และปลอดภัย รวมทั้งควรจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น สถานที่รับประทานอาหาร ห้องสุขา จุดบริการน้ำดื่ม ฯลฯ ตามความเหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีสุขภาพจิตที่ดี
4. ผู้บริหารสถานศึกษาควรสนับสนุนและให้กำลังใจครูที่เข้าใจและอุทิศตนเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน

5. ครูต้องมีแนวคิดที่ว่า นักเรียนทุกคนมีความสามารถ ประสบการณ์และทัศนคติที่แตกต่างกัน
6. ครูควรให้ความรัก ความเข้าใจ ความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจและความเมตตา กรุณาปราณีแก่นักเรียน โดยการช่วยแก้ปัญหาและรักษาความลับของนักเรียน เพราะเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้นักเรียนรักครูและสนใจเรียน
7. ครูวางแผนและออกแบบบทเรียนจากง่ายไปยาก โดยคำนึงถึงวุฒิภาวะและความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละวัย จัดบทเรียนที่มีเนื้อหาสาระต่อเนื่องกัน และสามารถบูรณาการไปสู่ความรู้สาขาอื่น ๆ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจต่อชีวิตและสังคม
8. ครูจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกและตอบสนองความสนใจของนักเรียน โดยใช้หลักจิตวิทยา เช่น ใช้การเสริมแรงทางบวกทำให้นักเรียนเกิดความสนใจบทเรียน ไม่ยึดเยียดหรือกดดันให้นักเรียนเรียนมากเกินไป ใช้คำพูดชื่นชมด้วยภาษาที่นุ่มนวลและสร้างสรรค์ เป็นต้น
9. ครูควรจัดการเรียนรู้ที่เน้นการนำความรู้ไปใช้ เพราะนักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อทราบว่ากำลังเรียนรู้อะไรและจะนำความรู้ดังกล่าวนี้ไปใช้อย่างไร
10. ครูควรพัฒนากระบวนการคิดแบบต่าง ๆ อย่างมีระบบ
11. ครูควรจัดการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยเน้นทักษะการทำงานกลุ่ม
12. ครูต้องให้ความสนใจนักเรียนที่ขอตั้งคำถาม เพราะเป็นโอกาสที่นักเรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจของตน และควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนความสนใจดังกล่าว
13. ครูควรจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติและสังคม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สัมผัสความเป็นไปของสรรพสิ่งรอบตัว
14. ครูควรใช้สื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้จนรู้แจ้ง (Mastery Learning)
15. ครูไม่ควรจัดลำดับผลการเรียนของนักเรียนจากผลทดสอบทางวิชาการ แต่ครูควรให้ความสำคัญกับพัฒนาการทางการเรียนของนักเรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประเมินตนเอง รวมทั้งครูควรส่งเสริมให้นักเรียนได้ช่วยเหลือเพื่อน

จากการศึกษาแนวทางในการพัฒนาความสุขในการเรียน สามารถสรุปได้ว่า ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสุขในการเรียน ครูจำเป็นจะต้องวางแผนและดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้เกิดบรรยากาศแห่งความสุข ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนเกิดความสุข ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการก่อให้เกิดการพัฒนาความสุขในการเรียนได้ จะต้องมีการวางแผนการจัดการเรียนรู้และสร้างบรรยากาศที่ก่อกำเนิดให้นักเรียนเกิดความสุขใจและจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียน

3.4 ลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียน

การศึกษาลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียน ได้มีนักวิชาการสรุปลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียน (คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2540: 19-21; วิชัย วงษ์ใหญ่, 2555: 11; Angus, 2007 อ้างถึงในลัดดา หวังภษิต, 2557: 25 และ UNESCO, 2008: 6-10) โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. มีสุขภาพกายและจิตดี
2. มีอารมณ์แจ่มใส ร่าเริง
3. มีสัมพันธภาพที่ดีกับบุคคลรอบข้าง
4. ยอมรับความเป็นจริงและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง
5. ยอมรับข้อบกพร่องของตนเอง และพยายามหาทางแก้ไขเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้
6. ช่วยเหลือผู้อื่น
7. มีความคิดสร้างสรรค์
8. มีส่วนร่วมในทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะ เป็นในห้องเรียน หรือกิจกรรมของโรงเรียน
9. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนและครู อีกทั้งยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
10. กระตือรือร้นที่จะเรียน
11. นำความรู้ในชั้นเรียนไปปรับใช้ในสถานการณ์จริง
12. ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มใจ
13. ยึดมั่นในความถูกต้องมากกว่าการเป็นพวกพ้อง
14. ปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน

การศึกษาลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียน สามารถสรุปได้ว่า หากครูสามารถทำให้นักเรียนมีความสุข นักเรียนจะแสดงพฤติกรรมที่แสดงถึงความกระตือรือร้นในการเรียน และการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเป็นบุคคลที่เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีจิตใจเอื้อเฟื้อ ให้การช่วยเหลือผู้อื่น และยังก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ดี

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการทำให้นักเรียนมีลักษณะของนักเรียนที่มีความสุขในการเรียนจะช่วยให้นักเรียนมีผลการเรียนที่ดีขึ้นและยังช่วยให้เกิดความสุขทั้งครูและนักเรียน

3.5 การวัดความสุขในการเรียน

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวัดความสุขในการเรียนรู้ พบว่ามีเครื่องมือในการวัดความสุขในการเรียนรู้นักเรียนไว้หลายลักษณะ (กรมวิชาการ, 2543: 12-21; และสำราญ สิริภคมงคล, 2556: 105-108) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ลักษณะของการวัดความสุขในการเรียนไว้ ดังนี้

1. การสังเกตพฤติกรรม (Observation) เป็นการรวบรวมข้อมูลจากการเฝ้าดูศึกษาเหตุการณ์ ปรากฏการณ์เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมที่สังเกต เช่น บุคลิกภาพ การใช้คำพูด ท่าทางการปฏิบัติกิจกรรม ทักษะและความสามารถของนักเรียน การสังเกตแบ่งตามโครงสร้างได้ 2 ประเภท ดังนี้

1.1 การสังเกตแบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Observation) เป็นการสังเกตที่ไม่ได้มีการกำหนดเรื่องราวหรือขอบเขตเนื้อหาไว้ล่วงหน้าชัดเจน เป็นเพียงการกำหนดกรอบการสังเกตไว้กว้าง ๆ เป็นการสังเกตอย่างอิสระ

1.2 การสังเกตแบบมีโครงสร้าง (Structured Observation) เป็นการสังเกตที่กำหนดเรื่องราว ของขอบเขตเนื้อหาไว้ล่วงหน้าว่าจะสังเกตพฤติกรรมหรือปรากฏการณ์ใด มีการเตรียมเครื่องมือที่ไว้สังเกตชัดเจน การสังเกตพฤติกรรมเป็นสิ่งที่ทำได้ตลอดเวลา โดยผู้สังเกตต้องไม่ขัดจังหวะผู้ถูกสังเกต อย่างไรก็ตามควรมีกระบวนการและจุดประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการประเมินสิ่งใด โดยอาจใช้เครื่องมือแบบมาตราประมาณค่า แบบตรวจรายการ หรือสมุดบันทึก เพื่อประเมินนักเรียนตามตัวชี้วัด ทั้งนี้การสังเกตควรสังเกตหลายครั้ง หลายสถานการณ์ และหลายช่วงเวลาเพื่อขจัดความลำเอียง

2. การรายงานตนเอง (Self-Report) การให้นักเรียนได้มีโอกาสรายงานตนเอง จะทำให้นักเรียนทราบถึงแนวทางในการปรับตัว ความสนใจ เจตคติ ซึ่งไม่สามารถทราบได้จากการสังเกต เครื่องมือที่ใช้ในการรายงานตนเองมีหลายรูปแบบ เช่น การเขียนสะท้อนตนเอง การใช้แบบสำรวจ การพูดคุยกับครู และการอภิปราย การได้รายงานเกี่ยวกับความเชื่อ ความรู้สึกต่าง ๆ ของตนเอง จัดเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ เป็นการใช้อย่างมีคุณค่าเกี่ยวกับการรับรู้ตนเอง (Self) และสิ่งที่นักเรียนคาดหวังกับผู้อื่น ควรกระตุ้นให้นักเรียนให้ความร่วมมือในการตอบ

คำถามด้วยความจริงใจ เกิดความเชื่อมั่นว่าจากการรายงานตนเอง เข้าใจตนเอง และเกิดการพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้น

3. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการเก็บข้อมูลโดยผู้รวบรวมข้อมูลได้พูดคุยกับ ผู้ให้ข้อมูลโดยตรงมีจุดหมายที่แน่นอนจากการสัมภาษณ์ ทำให้รู้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับพฤติกรรม คุณลักษณะ เจตคติ อุปนิสัย เป็นวิธีที่มีความยืดหยุ่น เนื่องจากผู้สัมภาษณ์สามารถอธิบายคำถาม ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ข้อมูลมีความละเอียด ผู้ตอบมีโอกาสขยายคำตอบที่ให้ นอกจากนี้ผู้สัมภาษณ์ ยังมีโอกาสสังเกตพฤติกรรมผู้ตอบขณะที่ตอบคำถามอยู่ด้วย

4. การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ (Journal) เป็นรูปแบบการเขียนบันทึก ที่ให้นักเรียนเขียนตอบข้อคำถามของครูที่มักจะสอดคล้องกับความรู้ ทักษะที่กำหนดในตัวชี้วัด เช่น สิ่งที่คุณได้เรียนรู้ ข้อดีของตนเอง สิ่งที่ต้องการการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งการประเมินในลักษณะนี้ ทำให้ครูรู้ถึงความก้าวหน้าของการเรียนรู้ และยังเป็น การประเมินความคิดจากการเขียน ของนักเรียนด้วย

5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) เป็นการประเมินคุณลักษณะ ของการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น เพราะนอกจากครูและครูอื่น ๆ แล้ว เพื่อนถือว่ามี ความใกล้ชิด กับนักเรียนมาก เนื่องจากเป็นการมีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะที่ผ่อนคลายและไม่เป็นทางการ อย่างไรก็ตามผู้ประเมินจะต้องอย่าให้เกิดการประเมินที่มีประสิทธิภาพ คือนักเรียนต้องเข้าใจกัน ปราศจากอคติหรือการเข้าข้างเพื่อจะได้ข้อมูลที่เที่ยงตรงและสามารถพัฒนานักเรียนได้อย่างแท้จริง

การศึกษาแนวทางการวัดความสุขในการเรียนรู้ อาจสรุปได้ 5 วิธี ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรม การรายงานตนเอง การสัมภาษณ์ การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ และการประเมินโดยเพื่อน สำหรับการประเมินความสุขในการเรียนในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้การประเมินที่ประกอบด้วย การใช้แบบวัด ความสุขในการเรียนโดยให้นักเรียนเป็นผู้ประเมินเอง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและสะท้อนความสุข ของนักเรียนอย่างแท้จริง

4. แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4.1 ความหมายของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

นักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่าน (Kapp et al.,2014; Pozo et al., 2020; วรวิสุทธิ ภิทยัญญา, 2556; ชนัตถ์ พูนเดช และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์, 2558: 332; กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560: ออนไลน์; ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561 และวิลาวลัย อินทร์ชำนาญ, 2563: 2) อธิบายความหมาย

ของเกมมิฟิเคชันไว้ โดยสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน คือการใช้แนวคิด รูปแบบ กลไกของเกม มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรม หรือสิ่งที่ไม่ใช่เกม เพื่อทำให้เกิดความสนใจต่อบทเรียน เกิดความสนุกสนาน เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เกิดการแก้ปัญหา ทำให้เกิดความผูกพันกับกิจกรรม

4.2 องค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

การศึกษาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้สามารถประยุกต์ เกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ได้ โดยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน มีนักการศึกษาได้จำแนกไว้อย่างหลากหลาย รายละเอียดดังต่อไปนี้

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560: ออนไลน์) ระบุว่าองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมี 7 องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกม คือ เป้าหมายของการเล่นเกม อาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมาย จึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่ เป้าหมายใหญ่

2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึงกฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่าง ๆ ให้ชัดเจน

3. การแข่งขัน (Competition) ในการเล่นเกมจะเกิดความท้าทายในการเล่น เนื่องจากผู้เล่นต้องการเป็นผู้ชนะ ซึ่งในการเล่นเกมนั้นจึงเกิดการแข่งกันเพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพ ของตนเองที่จะเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้ โดยอาจใช้ความร่วมมือในการเล่นเป็นทีมเพื่อเอาชนะ อุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรม หรือการดำเนินการ และเป็นตัวจับเวลาที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดการวางแผนเพื่อให้อาจจะทำภารกิจ ได้ทันตามกำหนด ซึ่งจะช่วยให้ฝึกฝนให้นักเรียนสามารถทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นนักเรียนจะต้อง เรียนรู้การจัดการจัดสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย ที่ตั้งไว้ซึ่งควรมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leaderboard) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม

วรวิสุทธิ ภิญโญยาง (2556: 52) และ ยืน ภู่วรรณ (2561: 29) ได้เสนอกลไกของเกมที่เป็นองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน สามารถสรุปได้ดังนี้

1. คะแนนสะสม (Point) เป็นผลที่เกิดจากการสะสมแต้มคะแนนที่มาจาก การเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ใช้เป็นเครื่องมือวัดความสำเร็จจากการทำงานได้

2. เหรียญตรา (Badges) เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความสามารถพิเศษบางอย่าง เป็นสิ่งที่จะได้รับก็ต่อเมื่อปฏิบัติกิจกรรมอย่างที่กำหนดไว้จนสำเร็จ

3. ระดับขั้น (Level) เป็นการกำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ความพยายามในการเอาชนะ หรือแก้ปัญหาต่าง ๆ เนื่องจากเกมจะมีระดับความยากเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ หากสามารถเอาชนะได้ ก็จะเกิดความภูมิใจ

4. ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการแสดงอันดับผู้เข้าแข่งขันจากการสะสม แต้มคะแนนในช่วงระยะใด ระยะหนึ่ง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดแรงจูงใจในการแข่งขันกับผู้อื่น ภายในเกม

5. ความท้าทาย (Challenges) เป็นภารกิจที่ท้าทายความสามารถที่ยากเกิน จะทำคนเดียว ดังนั้นจึงเป็นภารกิจที่ต้องชักชวนให้สมาชิกในกลุ่มให้มาร่วมทำกิจกรรม

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2563: 3-12) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ 8 องค์ประกอบ ดังนี้

1. เป้าหมาย (Goal) สิ่งที่มีในทุกเกมคือเป้าหมายของการเล่นเกม นั้น ๆ เป้าหมายของเกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน เช่น อาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปัญหาผ่านเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ เป้าหมายที่สร้างไว้ทำให้เกิดความท้าทาย (Challenges) ต่างต่าง ๆ ในเกมเป็นแผนที่สำคัญที่จูงใจให้ผู้เล่นทำภารกิจจนได้รับชัยชนะ และจดจำ ถึงความสำเร็จที่ได้กระทำแบบเป็นขั้นเป็นตอนที่ช่วยให้ผู้เล่นเล่นต่อไปเรื่อย ๆ เมื่อบรรลุเป้าหมาย

จึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายย่อย (Sub-goal) ก่อนที่จะสามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง กิจกรรมในเกมมิพิกัดจึงต้องมีการกำหนดเป้าหมายของแต่ละกิจกรรมให้ชัดเจน

2. กฎ (Rules) คือข้อกำหนด หรือข้อบังคับให้ต้องมีการปฏิบัติตาม เกมจะต้องมีการบอกถึงกฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน การจบเกม การได้รางวัล หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมมิพิกัดจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่าง ๆ ให้ชัดเจนตามภารกิจในกิจกรรมที่กำหนดขึ้น

3. การแข่งขัน (Competition) การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม หรือเอาชนะตนเอง โดยในการแข่งขันอาจขอความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน แนวทางดังกล่าวนี้ เกมมิพิกัดนำมาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจในแต่ละกิจกรรม

4. เวลา (Times) ตัวจับเวลาที่เป็นสิ่งทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรม หรือการดำเนินการ ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้ร่วมกิจกรรมทำงานสัมพันธ์กับเวลา ผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องเรียนรู้การจัดการจัดสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ ในกิจกรรมเกมมิพิกัดจะต้องกำหนดระยะเวลาในการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ ให้แน่นอน

5. รางวัล (Reward) รางวัลเป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยผ่านภารกิจบางอย่าง รางวัลคือผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมของผู้เล่น ซึ่งควรมีตารางอันดับคะแนน (Leaderboard) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง หรือการเลื่อนลำดับในกิจกรรมที่กำหนดขึ้น

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นกิจกรรมที่เกมสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นสามารถทราบว่าตัวเองทำสิ่งนี้แล้วได้อะไร ตอบแทนเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นทางสร้างระดับความยากง่ายของเกม เพื่อให้สัมพันธ์กับผู้เล่น เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้าที่ง่ายไปถึงระดับที่ยากขึ้นไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น

เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่งจะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดการเล่นกิจกรรม

8. ตารางอันดับคะแนน (Leaderboard) เป็นตารางอันดับ การได้เลื่อนระดับขึ้นเพื่อเลื่อนลำดับความสามารถ เป็นตัวเชื่อมโยงสำคัญระหว่างผู้เล่นต่าง ๆ ในกิจกรรมนั้นเข้าด้วยกัน จนเกิดการเปรียบเทียบแข่งขัน และรู้สึกถึงการพัฒนาตนเองให้เก่งขึ้น มีความสามารถมากขึ้น เพื่อให้ได้รับชัยชนะ ตารางอันดับคะแนนนิยมเรียงลำดับจากผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดจนถึงน้อยสุด และเริ่มต้นให้กับผู้เล่นใหม่ด้วยการวางตำแหน่งไว้ตรงกลางท่ามกลางเพื่อนหรือคนรู้จัก เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดแรงจูงใจที่ร่วมเล่นเกมและพัฒนาไปในระดับที่สูงขึ้น

Bunchball (2010: ออนไลน์) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาเป็นองค์ประกอบ โดยกลไกดังกล่าวมีองค์ประกอบดังนี้

1. **คะแนน (Points)** ใช้ในการสะสมเพื่อรับรางวัล โดยมีรูปแบบแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์

2. **ระดับชั้น (Levels)** แสดงถึงระดับของผู้ใช้ ซึ่งสามารถเพิ่มขึ้นได้ เมื่อมีส่วนร่วมเมื่อระดับสูงขึ้นผู้ใช้จะได้รับสิทธิ์พิเศษต่าง ๆ

3. **การแข่งขัน (Challenges)** เป็นความท้าทายอย่างหนึ่งที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน โดยการแข่งขันจะช่วยกระตุ้นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ต้องการเป็นผู้ชนะ ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นนำความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ มาใช้อย่างเต็มความสามารถ

4. **ถ้วยรางวัล (Trophies)** เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่าผู้เล่นคนนั้นสามารถทำภารกิจต่าง ๆ ได้สำเร็จ

5. **ตราสัญลักษณ์ (Badges) หรือเหรียญ** เป็นเสมือนของที่บ่งบอกถึงความพิเศษบางอย่าง ซึ่งต้องทำตามกิจกรรมพิเศษที่กำหนดไว้ หรือมีเงื่อนไขพิเศษในการได้มา อย่างเช่น Badge ที่ได้รับเมื่อมีการ Check-in ใน Foursquare

6. **รางวัล (Reward)** เป็นกลไกที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงถึงภารกิจต่าง ๆ โดยเมื่อภารกิจสำเร็จ ผู้เล่นจะได้รับรางวัล โดยวัตถุประสงค์หลักของการให้รางวัลคือ ต้องการสร้างการมีส่วนร่วมและพยายามให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับระบบให้นานที่สุด

7. **สินค้าเสมือน (Virtual Goods)** เป็นของรางวัลเสมือนที่ผู้ใช้สามารถได้รับจากการสะสมแต้มหรือเหรียญรางวัล

8. ตารางอันดับคะแนน (Leaderboard) แสดงตำแหน่งของผู้เล่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการแข่งขันให้เกิดขึ้นในระบบ

Robson et al. (2015 อ้างถึงในชนันต์ พุนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์, 2558: 333-334) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. แด้มสะสม (Points) เป็นการได้รับแด้มเพื่อใช้ในการเปลี่ยนด่าน เปลี่ยนระดับ หรือนำมาใช้ในการรับรางวัล

2. ระดับชั้น (Levels) แสดงถึงระดับของผู้เล่น ซึ่งสามารถเพิ่มขึ้นตามการมีส่วนร่วม เมื่อระดับสูงขึ้นผู้เล่นจะได้รับสิทธิ์พิเศษต่าง ๆ

3. การได้รับรางวัล (Rewards) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยผ่านภารกิจบางอย่าง

4. สินค้าเสมือน (Virtual Goods) เป็นของรางวัลเสมือนที่ผู้ใช้สามารถได้รับจากการสะสมแด้มหรือเหรียญรางวัล

5. กระดานผู้นำ (Leaderboards) แสดงตำแหน่งของผู้เล่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการแข่งขันให้เกิดขึ้นในระบบ

จากการศึกษาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันจากนักวิชาการต่าง ๆ จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบส่วนใหญ่มีความเหมือนกัน อาจจะมีที่แตกต่างกันบ้าง ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์องค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ดังตารางที่ 4



ตารางที่ 4 การสังเคราะห์องค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

นักวิชาการ	เกษมพงษ์ เลิศบำรุงชัย (2560)	วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2563)	วาริสุทธิ์ ภิญโญเอยาง (2556) และ ยืน ภู่วรรณ (2561)	Bunchball (2010)	Robson et al. (2015)	ผู้วิจัย
องค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน						
1. เป้าหมาย (Goal)	✓	✓				
2. กฎ (Rule)	✓	✓				
3. การแข่งขัน (Competition)	✓	✓	✓	✓		✓
4. เวลา (Time)	✓	✓				
5. รางวัล (Reward)	✓	✓		✓	✓	✓
6. ผลป้อนกลับ (Feedback)	✓	✓				
7. ระดับ (Levels)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8. ตารางอันดับคะแนน (Leaderboard)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9. ป้ายรางวัล (Badges)			✓	✓		
10. คะแนน (Points)			✓	✓	✓	✓
11. สินค้าเสมือนจริง (Virtual goods)				✓	✓	

จากตารางที่ 4 ผู้วิจัยสังเคราะห์องค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้ 5 องค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. การแข่งขัน (Competition) ในการเล่นเมื่อนักเรียนมีการแข่งขัน จะก่อให้เกิดความท้าทายในการเล่น โดยการแข่งขันจะช่วยให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นที่จะเป็นผู้ชนะหรือต้องการที่จะผ่านไปยังกิจกรรมหรือภารกิจต่อไป และการแข่งขันยังเป็นการกระตุ้นพฤติกรรมที่อยากเอาชนะ ทำให้นักเรียนรู้สึกเป็นหนึ่งในการเล่นเกม โดยอาจอาศัยความร่วมมือในการเล่นเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค

2. รางวัล (Reward) นักเรียนจะได้รับรางวัลเมื่อเมื่อภารกิจสำเร็จหรือทำตามที่ตั้งเป้าหมาย โดยวัตถุประสงค์หลักของการให้รางวัลคือ ต้องการสร้างให้นักเรียนมีส่วนร่วมและสร้างแรงจูงใจแก่นักเรียน วิธีการให้รางวัลควรจะให้รางวัลแบบสะสมอย่างต่อเนื่อง เพราะจะทำให้นักเรียนตื่นตัวและพร้อมที่จะทำภารกิจต่าง ๆ ให้สำเร็จ

3. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง และเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกถึงความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม จากความกดดันที่เกิดขึ้นนักเรียนต้องใช้ความพยายาม ทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ เลื่อนถึงระดับที่ต้องการ โดยบางครั้งระดับอาจไม่จำเป็นต้องเริ่มที่ระดับ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน

4. ตารางอันดับคะแนน (Leaderboard) เป็นสร้างบรรยากาศในการแข่งขันให้แก่เด็กนักเรียน ซึ่งจะเป็นการแสดงคะแนนสูงสุดของนักเรียน อาจจะเป็นคะแนนปัจจุบันและคะแนนรวมทั้งหมด ทำให้นักเรียนได้รู้อันดับของตนและเกิดพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องโดยการเปรียบเทียบประสิทธิภาพของนักเรียนและเพื่อนนักเรียนในชั้นเรียน การแสดงอันดับจะแสดงคะแนนสูงสุดจำนวน 5 หรือ 10 อันดับเท่านั้น เพื่อหลีกเลี่ยงการแสดงคะแนนของนักเรียนที่อยู่ในอันดับต่ำ

5. คะแนน (Points) เป็นสิ่งที่ช่วยจูงใจนักเรียนให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยในแต่ละกิจกรรมครูสามารถกำหนดคะแนนได้ตามความเหมาะสม เพื่อกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจ และที่สำคัญคะแนนควรใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ระดับ กระดานผู้นำ เป็นต้น

จากทั้งหมดที่กล่าวมานี้ สามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมีทั้งหมด 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การแข่งขัน ระดับ ตารางอันดับคะแนน ป้ายรางวัล และคะแนน โดยองค์ประกอบดังกล่าวจะนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ส่วนผลป้อนกลับที่ไม่ได้นำมาใช้ในงานวิจัยนี้ เนื่องจากผลป้อนกลับในองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเป็นเพียงการสะท้อนผลของคำตอบหรือการเฉลยคำตอบ ผู้วิจัยเห็นว่าผลป้อนกลับดังกล่าวยังขาดการให้รายละเอียดของพฤติกรรม ซึ่งการให้ข้อมูลหรือรายละเอียดในการกระทำต่าง ๆ ของนักเรียนจะช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาที่ดีขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้การให้ข้อมูลย้อนกลับของ Schimmel ที่มี 4 ลักษณะ คือ การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้ยืนยัน การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบบอกความถูกต้อง การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คำอธิบาย และการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้การวิเคราะห์ เพื่อให้เด็กนักเรียนได้ทราบถึงผลการทำกิจกรรม รวมทั้งพฤติกรรมต่าง ๆ ระหว่างการทำกิจกรรม

4.3 ความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

การจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) กับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีความคล้ายกันในบางประการ ทำให้เกิดความสับสนที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน จึงได้มีนักวิชาการอธิบายถึงความแตกต่างระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) กับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดังนี้

การจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) คือ วิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิตานา แคมมณี, 2564: 81) ส่วนเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้นักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา (ศศิพิมล ประพินพงศกร และรัตตมา รัตนวงศา, 2562: 17)

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จึงเป็นการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกม แต่มีความแตกต่างกันในบางประเด็น โดยสุรพล บุญลือ (2561: 4-5) และศศิพิมล ประพินพงศกร และรัตตมา รัตนวงศา (2562: 19) ได้ระบุความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐานมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ ส่วนเกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วม อาจใช้เพียงการสะสมคะแนนหรือรางวัล
2. การจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐานกำหนดว่าจะมีผู้แพ้/ผู้ชนะหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมในลักษณะของเกม ซึ่งเหมือนกับเกมมิฟิเคชัน แต่แตกต่างกันมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม
3. การจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐานมีลักษณะการเล่นแบบเล่นผ่านกิจกรรม แต่เกมมิฟิเคชันไม่เน้นการเล่น แต่เน้นการมีส่วนร่วม โดยให้ความสำคัญกับรางวัลเป็นหลัก

4. การจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐานมีการสร้างเกมหากมีตัวเกมจะมีการสร้างที่ยากและซับซ้อน หากเป็นกิจกรรมจะต้องมีการออกแบบเป็นอย่างดี มีกฎและกติกาชัดเจน ส่วนเกมมิฟิเคชันสามารถสร้างได้ง่ายเนื่องจากไม่มีตัวเกม เพียงแต่ใช้กลไกของเกมผ่านองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

จากการศึกษาความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐานและแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ทั้งสองรูปแบบมีความต่างต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นด้านวัตถุประสงค์ ผู้ชนะหรือผู้แพ้ การเล่น และการสร้างเกม ซึ่งความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สามารถศึกษาได้จากตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ที่	ประเด็นความแตกต่าง	การจัดการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐาน (Game-based Learning)	แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
1	วัตถุประสงค์	เพื่อการเรียนรู้	เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วม อาจใช้เพียงการสะสมคะแนนหรือรางวัลก็ได้
2	ผู้ชนะ/ผู้แพ้	ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่มีก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในลักษณะของเกม	ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่มีก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม
3	การเล่น	การเล่น จะเป็นการเล่นผ่าน การจัดการเรียนรู้ จะมีรางวัลหรือไม่ก็ได้	ไม่เน้นการเล่น แต่เน้นการมีส่วนร่วม โดยให้ความสำคัญกับรางวัลเป็นหลัก
4	การสร้างเกม	หากมีตัวเกมจะมีการสร้างยากและซับซ้อน หากเป็นกิจกรรม จะต้องมีการออกแบบเป็นอย่างดี มีกฎ กติกาชัดเจน	สร้างได้ง่าย เนื่องจากไม่มีตัวเกม เพียงใช้กลไกของเกมผ่านองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

4.4 เกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนรู้

ปัจจุบันมีการนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นการนำรูปแบบและกลไกของเกมมาประยุกต์ ทำให้การจัดการเรียนรู้มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น โดยมีนักวิชาการได้กล่าวถึงการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ศยามน อินสะอาด (2561: 255–256) เสนอว่า การนำเกมมาใช้ในการศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งฝึกฝนทักษะในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนโดยตรง ปัจจุบันมีการนำเทคนิคหรือแนวคิดในการออกแบบเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ (Gamification of Learning) อีกด้วย เช่น การจัดให้มีการแข่งขันกันระหว่างนักเรียน การให้รางวัลแก่นักเรียนเมื่อสามารถพิชิตโจทย์ปัญหาได้สำเร็จ หรือใช้รูปแบบการสะสมคะแนนในภารกิจต่าง ๆ เป็นต้น เกมส่วนใหญ่มีแรงจูงใจโดยการให้รางวัลหรือให้คะแนนเป็นที่นิยมในการสร้างความรู้สึกของความสำเร็จและการแข่งขัน เมื่อนักเรียนเล่นเกมจะทำให้มีแรงจูงใจและมีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้น

Huang and Soman (2013, 7–14 อ้างถึงในชนิด์ พูนเดช และธนิตา เลิศพรกุลรัตน์, 2558: 336) ได้กล่าวถึงการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนได้ดังนี้

1. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเบื้องต้นต้องรู้ว่าใครคือกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาคุณลักษณะต่าง ๆ ของกลุ่มนักเรียน เช่น ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐานที่มีในปัจจุบัน เป็นต้น นอกจากนั้นควรศึกษาถึงบริบทต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ด้วย เช่น ขนาดของกลุ่มนักเรียน เทคโนโลยีที่สามารถใช้ได้ ระยะเวลา เป็นต้น
2. กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดหมายปลายทางที่ครูต้องการให้นักเรียนไปถึง เช่น ผ่านการทดสอบ สามารถแก้ปัญหาที่กำหนดได้ หรือเกิดทักษะใด ๆ เป็นต้น
3. จัดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนดลำดับของการเรียนรู้ ผ่านการพิจารณาจากลำดับความสำคัญของเนื้อหา หรือความจำเป็นของเนื้อหาในแต่ละเรื่อง
4. ระบุทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ โดยคำนึงถึงแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ในปัจจุบัน และทรัพยากรที่จำเป็นต้องจัดหาเพิ่มเติมสำหรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งพิจารณาถึงงบประมาณที่จำเป็นต้องใช้
5. กำหนดส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ใช้ โดยพิจารณาถึงการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันอาจจัดกลุ่มได้เป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเอง (Self-elements) เช่น แต้มสะสม

ระดับชั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริง และ 2) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (Social-elements) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันกัน การร่วมกันทำกิจกรรม การแบ่งปันข้อมูลส่วนตัว

การนำเกมมิฟิเคชัน หรือเรียกว่า Gamify คือ การบูรณาการของกลศาสตร์เกมเข้าไปในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อาจจะเป็นแต้ม (Point) เข็มหรือตรารับรอง (Badge) หรือการได้เลื่อนระดับชั้น (Level) (MacMeekin, 2013 อ้างถึงในศยามน อินสะอาด, 2561: 258) โดยมี 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ครูจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นตัวชี้วัดนักเรียน

2. เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) ครูจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนถึงสิ้นสุด นักเรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้

3. เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีการจัดการเรียนรู้

4. ออกแบบการจัดการเรียนรู้ (Design Learning Activities) การจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ครูจะต้องเป็นผู้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียน

5. สร้างทีม (Build Teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล

6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamics) ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับ การแข่งขัน การยอมรับความพ่ายแพ้ มีความท้าทาย มีรางวัล และมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

Simões, Redondo and Vilas (2013: 348) ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถลงมือทำได้ทดลองทำกิจกรรมซ้ำ ๆ จนประสบผลสำเร็จ

2. มีผลย้อนกลับในการทดลอง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนพัฒนาเข้าใจเป้าหมายมากขึ้น

3. ภาระงานที่เหมาะสมกับระดับทักษะ ซึ่งควรมีการแบ่งระดับของเป้าหมาย

4. การเพิ่มระดับความยากเมื่อนักเรียนมีระดับทักษะที่สูงขึ้น

5. การย่อภาระกิจที่ซับซ้อนให้เล็กและดูปฏิบัติง่ายขึ้น เพื่อลดความยุ่งยาก และช่วยให้นักเรียนปฏิบัติภารกิจได้ดีขึ้น

6. มีทางเลือกในการดำเนินกิจกรรมให้สำเร็จ

7. รางวัลและการยอมรับจากครู ผู้ปกครอง และเพื่อน

จากข้อมูลต่าง ๆ ที่นักวิชาการได้เสนอเกี่ยวกับการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปวิธีการจัดการเรียนรู้ ได้ดังต่อไปนี้

1. พิจารณาบริบทของนักเรียน เนื้อหาการเรียนรู้ และการใช้เทคโนโลยี โดยการทำ ความเข้าใจบริบทของนักเรียน เช่น อายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ความสนใจ และทักษะพื้นฐาน เป็นต้น นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาเนื้อหาและแนวทางในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการเลือกใช้ เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยครูกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน

3. กำหนดเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ ควรจะสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดลำดับของเนื้อหา ซึ่งพิจารณาจากลำดับความสำคัญหรือความจำเป็นของเนื้อหา ในแต่ละเรื่อง ซึ่งจะต้องคำนึงถึงการมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียน

4. ออกแบบและจัดการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ การแข่งขัน ระดับ ตารางอันดับคะแนน ป้ายรางวัล และคะแนนในการจัดการเรียนรู้

5. ประเมินผล พิจารณาจากการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะต้องนำ องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ การแข่งขัน ระดับ ตารางอันดับคะแนน ป้ายรางวัล และคะแนน เข้ามาใช้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมากำหนดรูปแบบการจัดการ กิจกรรม การเรียนรู้เป็น 3 ชั้น ดังนี้ ชั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม ชั้นที่ 2 ดำเนินการเรียนรู้ และชั้นที่ 3 ประเมินผล และใช้พิจารณาในการประเมินผลของนักเรียนด้วย

4.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้

การนำเกมมิฟิเคชันเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีประโยชน์อย่างมาก ซึ่งมีนักการศึกษา ได้กล่าวไว้ (Lee and Hammer, 2011: 146 และสุคนธา ทองรักษ์, 2558: ออนไลน์) สรุปได้ดังนี้

1. การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ก่อให้เกิดความสนุกสนาน และความสุขในการเรียน

2. การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้
3. การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
4. การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถจดจำ เข้าใจ จนนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์
5. การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริง

จากการศึกษาประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันได้ เพราะการนำเกมมิฟิเคชันเข้ามาใช้จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน เกิดความพร้อมในการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนาน อันจะก่อให้เกิดความสุข อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ และยังส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนาตนเองทั้งด้านความรู้และก่อให้เกิดพฤติกรรมอันพึงประสงค์ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5. การให้ข้อมูลย้อนกลับ

5.1 ความหมายของการให้ข้อมูลย้อนกลับ

การศึกษาความหมายของการให้ข้อมูลย้อนกลับมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้หลายประการ (Bloom, 1976: 88; Mikulas, 1978: 9; Johnson, 1979: 23; พาสนา จุฬรัตน์, 2548: 111 และวิจารณ์ พานิช, 2555: 81) สรุปได้ว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับ หมายถึง การให้ข้อมูลในรูปแบบข้อความ เสียง หรือรูปภาพ เพื่อให้นักเรียนได้ตรวจสอบคำตอบของตนเอง ตลอดจนใช้ในการตรวจสอบความก้าวหน้า นำไปสู่การทำความเข้าใจ ปรับปรุงแก้ไขจุดด้อย และยังช่วยเสริมแรง อีกทั้งการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้การจัดการเรียนรู้มีคุณภาพและสามารถนำมาปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้

5.2 รูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับ

การให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นกระบวนการสะท้อนผลแก่นักเรียน โดยรูปแบบของการให้ข้อมูลย้อนกลับสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

Dee Cecco (1968) ได้แบ่งประเภทของการให้ข้อมูลย้อนกลับโดยใช้เกณฑ์การแบ่งตามวิธีการที่ให้ข้อมูลย้อนกลับ ประกอบไปด้วย

1. การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นคำพูด คือการใช้คำพูดในการสะท้อนผลของพฤติกรรมหรือการกระทำ

2. การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นภาพ คือการนำรูปภาพมาใช้ในการให้ข้อมูล อาทิ ภาพเครื่องหมายถูก-ผิด เป็นต้น

3. การให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นเสียงในเทปบันทึกเสียง คือการอัดเสียงในการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปฟังและปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ซึ่งการให้ข้อมูลย้อนกลับวิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฟังซ้ำและยังเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนให้เป็นตามทางที่ถูกที่ควร

4. การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นคำเฉลย คือการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อแสดงให้นักเรียนได้ทราบถึงผลการปฏิบัติกิจกรรม

Schimmel (1988 อ้างถึงในพรศรี ลีทวีกุลสมบูรณ์, 2539: 22) ได้แบ่งรูปแบบของการให้ข้อมูลย้อนกลับออกเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1. การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้การยืนยัน (Confirmation Feedback) เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับผลการกระทำของนักเรียนว่าทำผิดหรือถูก

2. การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบบอกความถูกต้อง (Corrective Feedback) เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับผลการกระทำของนักเรียนว่าทำผิดหรือถูก และบอกคำตอบที่ถูกต้องแก่นักเรียน

3. การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คำอธิบาย (Explanatory Feedback) เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับทั้งผลการกระทำของนักเรียนว่าทำผิดหรือถูก และคำอธิบายชี้แจงเหตุผลของคำตอบที่ถูกต้อง

4. การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบการให้การวิเคราะห์ (Diagnostic Feedback) เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ชี้แจงการกระทำหรือคำตอบที่ไม่ถูกต้องของนักเรียน โดยการเปรียบเทียบให้เห็นข้อผิดพลาดและแนะแนวทางคำตอบที่ถูกต้อง

พรณี ชูทัย เจนจิต (2545: 80) ได้แบ่งประเภทการให้ข้อมูลย้อนกลับไว้ 2 ประเภท ดังนี้

1. การให้ข้อมูลย้อนกลับทางบวก (Positive Feedback) เป็นวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ทำให้นักเรียนทราบผลจากการปฏิบัติของตนในส่วนที่ดี และไม่ก่อให้เกิดปัญหาต่อนักเรียน
2. การให้ข้อมูลย้อนกลับทางลบ (Negative Feedback) เป็นการให้นักเรียนได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับข้อบกพร่องของตนเองหลังจากการปฏิบัติ ซึ่งถือเป็นปัญหาที่นักเรียนจะต้องดำเนินการแก้ไข

กล่าวโดยสรุป ข้อมูลย้อนกลับสามารถแบ่งได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับว่าใช้เกณฑ์ใดในการให้ข้อมูลย้อนกลับ หากใช้เวลาในการให้ข้อมูลย้อนกลับจะสามารถแบ่งได้เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทันทีและการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบล่าช้า หากใช้เกณฑ์ในการอธิบายการให้ข้อมูลย้อนกลับ สามารถแบ่งได้เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้ยืนยัน การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบบอกความถูกต้อง การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คำอธิบาย และการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้การวิเคราะห์ หรือใช้เกณฑ์พฤติกรรมในการแบ่งการให้ข้อมูลย้อนกลับสามารถแบ่งได้เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับทางบวกกับการให้ข้อมูลย้อนกลับทางลบ โดยงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้การให้ข้อมูลย้อนกลับของ Schimmel (1988 อ้างถึงในพรศรี ลิทธิกุลสมบุญ, 2539: 22) ที่มี 4 ลักษณะ คือ การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้ยืนยัน การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบบอกความถูกต้อง การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้คำอธิบาย และการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบให้การวิเคราะห์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทราบถึงผลของพฤติกรรม

5.3 หลักการให้ข้อมูลย้อนกลับ

การศึกษาหลักการให้ข้อมูลย้อนกลับ มีนักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงหลักการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Mouley, 1975; Gagne, 1981 อ้างถึงในอารี พันธมณี, 2538: 76 และสุกรี รอดโพธิ์ทอง, 2544: 54) สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีที่นักเรียนตอบสนอง
2. ให้ข้อมูลย้อนกลับโดยการเสริมแรงในรูปแบบต่าง ๆ
3. บอกให้นักเรียนทราบว่าตอบถูกหรือผิด พร้อมบอกเหตุผลถูกหรือผิดเพราะอะไร
4. แสดงคำถาม คำตอบ และข้อมูลย้อนกลับพร้อมกัน
5. ใช้เสียงสูงเหมาะสำหรับคำตอบที่ถูกต้อง และการใช้เสียงเสียงต่ำหรือไม่ใช้เสียงสำหรับคำตอบที่ผิด

6. ในช่วงของการเรียนรู้ ควรเฉลยคำตอบที่ถูกต้องหลังจากนักเรียนทำผิด 1-2 ครั้ง

7. ให้คะแนนหรือภาพเพื่อบอกความใกล้หรือไกลจากเป้าหมาย

กล่าวโดยสรุป หลักการให้ข้อมูลย้อนกลับควรให้อย่างทันทีที่นักเรียนตอบสนอง หากทำให้นักเรียนได้ทราบผลการเรียนรู้เร็วเท่าใดจะทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีผลดีมากขึ้นเท่านั้น ข้อมูลย้อนกลับต้องมีความตรงประเด็น ครอบคลุม เนื้อหา และภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน มีคำอธิบายพร้อมชี้แจงเหตุผลว่าคำตอบนี้ถูกหรือผิดเพราะเหตุใด ข้อมูลย้อนกลับควรส่งเสริมให้นักเรียนเกิดกำลังใจหรือปรับปรุงพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น

5.4 ประโยชน์ของการให้ข้อมูลย้อนกลับ

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประโยชน์ของข้อมูลย้อนกลับ สามารถสรุปประโยชน์ของการให้ข้อมูลย้อนกลับต่อการเรียนรู้ของนักเรียนได้ 11 ประเด็น ดังนี้ (Hattie & Timperley, 2007: 111-112; Brookhart, 2008: 10; McMillan, 2014: 182; Attali, 2015: 267; Van Der Kleij, Feskens, & Eggen, 2015: 510-511; พรศรี ลีทวิกุลสมบุรณ์, 2539: 25-26 และอนงค์ เมธิพิทักษ์ธรรม, 2555: 23-24)

1. ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากยิ่งขึ้น
2. ทำให้นักเรียนทราบข้อผิดพลาด และความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของตนเอง
3. ทำให้นักเรียนได้ทราบแนวทางที่ควรปฏิบัติเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเอง และเหตุผลในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น
4. ลดช่องว่างระหว่างความเข้าใจของนักเรียนในปัจจุบันกับความเข้าใจที่ต้องการบรรลุผล
5. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความพยายามในการปรับกลยุทธ์การทำงานที่ไม่เหมาะสม เพื่อให้สามารถดำเนินงานให้สำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้
6. ช่วยยืนยันความคาดหวังต่อผลการปฏิบัติงานของนักเรียน พร้อมทั้งช่วยในการตัดสินใจระดับความเข้าใจของนักเรียน
7. ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนตลอดเวลา และทราบความก้าวหน้าของตนเอง
8. สร้างแรงจูงใจในการเรียน ทำให้มีประสิทธิภาพในการเรียนเพิ่มมากขึ้น

9. ส่งเสริมความสามารถในการกำกับตนเอง ช่วยให้มีสมาธิ จดจ่อกับสิ่งที่ทำได้ อย่างครบถ้วน
10. นักเรียนสามารถเรียนไปตามความสามารถของตนเอง ทำให้เลือกเรียนได้ อย่างมีประสิทธิภาพ
11. ลดความวิตกกังวลในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี ไม่ปิดกั้นตนเอง

การศึกษาประโยชน์ของการให้ข้อมูลย้อนกลับ สามารถสรุปได้ว่าการให้ข้อมูลย้อนกลับ ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในพฤติกรรมที่กระทำ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการจดจำ และทราบถึงผลของการกระทำ อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ก่อให้เกิดพฤติกรรม ในการเรียนที่คงทน ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงนำวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับมาใช้ในการวิจัย เพื่อทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมในการเรียนที่คงทนและเกิดผลประโยชน์ต่อนักเรียน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

6.1.1 งานวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

ศุภกร ธีรมงคลจิต (2558) ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจของนักเรียน โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 66 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 33 คน และกลุ่มควบคุม 33 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง และสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

นครินทร์ สุกใส (2561) ได้ทำงานวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มทดลองคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โดยผลการวิจัยมีดังนี้ นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่ากลุ่มควบคุม

นลิน คำแน่น (2562) ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนารูปแบบ การเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิด เชิงคำนวณและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 40 คน โดยผลการวิจัยพบว่า ผลการทดลองการใช้ รูปแบบการเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริม การคิดเชิงคำนวณและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า คะแนนเฉลี่ย การคิดเชิงคำนวณหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยการคิดเชิงคำนวณก่อนเรียน และคะแนนเฉลี่ยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ก่อนเรียน

จุฬาลักษณ์ พัฒนมาศ (2564) ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมกับ เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนามโนทัศน์ หลักภาษาไทยและความผูกพันในการเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองคือ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน โรงเรียนพนมทวนพิทยาคมฯ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยผลการวิจัยพบว่า มโนทัศน์หลักภาษาไทยและความผูกพันในการเรียนของกลุ่ม ตัวอย่างหลังการจัดการเรียนรู้สูงขึ้นกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน จะเห็นได้ว่าการนำแนวคิด เกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสามารถใช้ได้กับนักเรียนในทุกระดับชั้น และยังช่วยให้ นักเรียนมีผลการเรียนที่สูงขึ้น ทั้งนี้จากการศึกษาผลการอภิปรายในงานวิจัยต่าง ๆ ได้กล่าวว่ การสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพร้อมตลอดเวลา แต่ในปัจจุบันการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้อาษาไทยยังไม่แพร่หลาย มากนัก ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้อาษาไทย

6.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

อนงค์ เมธิพิทักษ์ธรรม (2555) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถ ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในแต่ละระดับความสามารถ ทางการเรียนคณิตศาสตร์ที่ได้รับรูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบอธิบายรายละเอียด แบบชี้แนะ แบบผสม และแบบบอกคำตอบที่ถูกต้อง และศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับความสามารถ ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนกับรูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีต่อความสามารถ ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียน

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 140 คน แบ่งเป็นนักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์ระดับสูง ปานกลาง และต่ำ โดยนักเรียนในแต่ละระดับความสามารถจะได้รับข้อมูลย้อนกลับ 4 รูปแบบ ได้แก่ ข้อมูลย้อนกลับแบบอธิบายรายละเอียด ข้อมูลย้อนกลับแบบชี้แนะ ข้อมูลย้อนกลับแบบผสม และข้อมูลย้อนกลับแบบบอกคำตอบที่ถูกต้อง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์ระดับสูงที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบอธิบายรายละเอียดและแบบชี้แนะมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบบอกคำตอบที่ถูกต้อง ส่วนนักเรียนที่มีความสามารถทางการเรียนคณิตศาสตร์ระดับปานกลางและระดับต่ำที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบผสมจะมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบอื่น ๆ

กติกกร กมลรัตน์สมบัติ (2558) ได้ศึกษาผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับจากแบบสอบอัตนัยประยุกต์ที่มีต่อพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยงานวิจัยนี้ใช้การวิจัยประเภทกึ่งทดลองแบบอนุกรมเวลา ตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน แต่ละกลุ่มจะแบ่งเป็นนักเรียนตามระดับความสามารถทางคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำระดับละ 10 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบชี้แนะเพื่อการปรับปรุงมีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบชี้แนะเพื่อการปรับปรุง และนักเรียนที่มีความสามารถทางคณิตศาสตร์แตกต่างกันที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแบบชี้แนะเพื่อการปรับปรุงมีพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ไม่แตกต่างกัน

กิตติทัศน์ หวานฉ่ำ (2560) ได้ศึกษาผลของประเภทข้อมูลย้อนกลับและการเปลี่ยนคำตอบที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนที่เพิ่มขึ้น และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาพีสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ตัวอย่างวิจัย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 381 คน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับต่างประเภทกันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนที่เพิ่มขึ้น และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาพีสิกส์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งนักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับต่างประเภทกันมีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาพีสิกส์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่มีรูปแบบการเปลี่ยนคำตอบต่างกันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาพีสิกส์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างประเภทข้อมูลย้อนกลับและการเปลี่ยนคำตอบที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ที่นัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ กล่าวได้ว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับช่วยให้นักเรียนได้เกิดการพัฒนาตนเอง ไม่ว่าจะเป็นด้านของผลการเรียนหรือด้านของพฤติกรรม ซึ่งช่วยให้นักเรียนยอมรับความเป็นจริง และเกิดการพัฒนาตนเองในทางที่ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน และหากนำมาใช้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันจะช่วยส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

ถนิมรักษ์ ชูชัยมงคล (2557) ได้วิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่าน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภช ตำบลบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 43 คน ผลจากการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านวรรณคดีร้อยกรองเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สูงขึ้นหลังจากได้รับการสอนตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน และเจตคติของนักเรียนดีขึ้นหลังจากได้รับการสอนตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน

วรางคณา ชังโต (2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้รูปแบบการสอน 7E ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประชากร คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีรัตนบุรี ภาคเรียนที่ 1/2558 โดยกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอน 7E มีจำนวน 29 คน กลุ่มควบคุมที่เรียนรู้ด้วยการสอนรูปแบบเดิม มีจำนวน 30 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง กลุ่มละ 18 คาบ ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย Pretest-Posttest Control Group Design ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอน 7E มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเดิม

ชลธิชา นานา (2560) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม

จำนวน 45 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยพบว่า งานวิจัยทุกงานใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี โดยแบบทดสอบที่ใช้นั้นจะต้องเป็นแบบทดสอบที่มีความตรง ความเชื่อมั่น และความเป็นปรนัย ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

6.1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวกับความสุขในการเรียน

พีระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์ (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโยธินบูรณะ เขตบางซื่อ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเดิม ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษابันเทิง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อาทิตยา สีหราช (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิดด้วยการให้ข้อมูลย้อนกลับในวิชาเคมี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาแผนการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ปีการศึกษา 2561 จำนวน 18 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิดด้วยการให้ข้อมูลย้อนกลับ

มีคะแนนของความสุขในการเรียนรู้ก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้แตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีพัฒนาการของความสุขในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลง ชั้ลง และนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิดด้วยการให้ข้อมูลย้อนกลับ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี มากกว่าร้อยละ 60 ในขณะที่เดียวกันผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์และการสังเกตบ่งชี้ว่านักเรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้

กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล (2563) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 27 คน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถ ด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนิสิตมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ ที่มีต่อรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยโดยใช้สื่อการเรียนรู้อบอร์ดเกมการศึกษาในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความสุขในการเรียน พบว่าความสุขในการเรียนนั้น เกิดขึ้นเมื่อนักเรียนมีความสนใจในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน มีความสนุกสนานในการเรียน และมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ของครู ซึ่งหากนักเรียนมีความสุขในการเรียนก็จะกระตุ้นให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน สนใจจะที่เรียน และช่วยส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่สูงขึ้น

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

6.2.1 งานวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

Koenig (2016) ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันเข้าไปใช้ในการสร้างสรรค งานเขียน โดยการนำองค์ประกอบของเกมหรือเกมมิฟิเคชันเข้าไปใช้จัดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา นักเรียนในวิชาการเขียนของนักเรียน โดยทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการพัฒนางานเขียนของตนเอง โดยกำหนดกิจกรรมทั้งหมด 5 กิจกรรม ได้แก่ Accrual Grading, Nested, Challenge-based Learning Tasks, Player Choice, Freedom to Fail และ Competition and Cooperation ซึ่งแนวคิดเกมมิฟิเคชันจะทำให้ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถ

สร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนได้ เพราะฉะนั้นการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันถือเป็นวิธีการที่ดีสำหรับครู

Machajewski (2017) ได้ใช้วิธีการสอนแบบเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้แก่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นลูกครึ่ง โดยนำเอาแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้ประกอบกับการออกแบบเกมทางการศึกษาต่าง ๆ เช่น Kahoot Cengage และ Quizlet เป็นต้น ซึ่งผลจากการวิจัยพบว่านำแนวคิดเกมมิฟิเคชันเข้าไปร่วมกับการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ พบว่านักเรียนมีความผูกพันในการเรียนเพิ่มมากขึ้น เพราะมีความสนใจและแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

Rodriguez, H. T. (2018) ได้ศึกษาการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) และการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อกระตุ้นนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว ช่วยพัฒนาความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์ การมีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงพฤติกรรมและทัศนคติบางอย่างผ่านการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่เป็นกันเอง สนุกสนานและไม่เครียด

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน จะเห็นได้ว่าการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น มีความสนใจในการเรียน และกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ

6.2.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

Steendam, Rijlaarsdam, Sercu, & Bergh (2010) ได้วิจัยผลจากการใช้รูปแบบการสอนและการเรียนแบบจับคู่หรือแบบคนเดียวที่มีต่อคุณภาพการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีความสัมพันธ์กับเพื่อน โดยศึกษาเกี่ยวกับทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจ โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) นักศึกษาที่เรียนรู้ด้วยตนเอง 2) นักศึกษาที่เรียนรู้เป็นคู่กับเพื่อน กลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มจะได้รับรูปแบบการสอนที่แตกต่างกัน 2 รูปแบบ ดังนี้ 1) ใช้การสังเกตจากตัวอย่างที่หลากหลาย และ 2) ให้นักเรียนได้ฝึกการเขียนอย่างอิสระ จากนั้นผู้วิจัยจะให้นักเรียนประเมินงานเขียนของเพื่อน ตามเกณฑ์ดังนี้ 1) วินิจฉัยปัญหาการเขียน 2) ระบุปัญหา 3) บรรยายสภาพปัญหา และ 4) เสนอแนวทางในการแก้ไข ปัญหา ผลการวิจัยพบว่ามีปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเรียนการสอนทั้ง 2 รูปแบบ ไม่มีความแตกต่างกัน

ของคะแนนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ และการสอนในรูปแบบที่ 1 นั้นเหมาะกับรูปแบบการเรียนรู้แบบจับคู่มากกว่ารูปแบบการเรียนรู้คนเดียว

Hastie et al. (2016) ได้ศึกษาเรื่อง ประสบการณ์การทำงานเป็นทีม ที่เป็นผลมาจากการให้ข้อมูลย้อนกลับโดยเพื่อนของนักศึกษาการผดุงครรภ์ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัยซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มาจากแต่ละชั้นปี ตั้งแต่ปี 1-3 เพศหญิง จำนวน 17 คน เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์ ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาโดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับโดยเพื่อนทำให้เกิดการทำงานเป็นทีมที่ดี นำไปสู่การพัฒนาประสิทธิภาพของทีม เกิดประสบการณ์เชิงบวกในการทำงานเป็นทีม และยังได้รู้วิธีในการจัดการกับความขัดแย้ง แต่ก็มี ความกังวลในการให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงลบอย่างตรงไปตรงมา เพราะเกรงว่าอาจกระทบความสัมพันธ์ได้

Li and Grion (2019) ได้ศึกษาพลังของการให้และการรับข้อมูลย้อนกลับ ในการประเมินเพื่อน เพื่อระบุกระบวนการทางปัญญาที่นำไปสู่การเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ การวิจัยในครั้งนี้มีการตรวจสอบคำตอบของนักเรียน 41 คนต่อแบบสำรวจออนไลน์ รวมถึงศึกษาปฏิสัมพันธ์ที่เป็นลายลักษณ์อักษรทางออนไลน์ระหว่างที่นักเรียนเข้าร่วมในกิจกรรมการประเมินเพื่อน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายในขั้นตอนของการให้และการรับข้อมูลย้อนกลับ อีกทั้งการให้และการรับข้อมูลย้อนกลับมีส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ กล่าวได้ว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาตนเอง ไม่ว่าจะเป็นด้านของผลการเรียนหรือด้านของพฤติกรรม ซึ่งช่วยให้นักเรียนยอมรับความเป็นจริง แต่ข้อควรระวังคือการใช้ภาษาในการให้ข้อมูลย้อนกลับ หากใช้คำที่รุนแรงเกินไปอาจทำให้นักเรียนรู้สึกไม่ดีได้ จึงต้องระมัดระวังการใช้ภาษาในการให้ข้อมูลย้อนกลับ

6.2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Gerald (2014) ได้ศึกษาเรื่องรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนพิชคณิต มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโรงเรียนพิชคณิตที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางและแบบปกติ เพื่อศึกษาผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน โดยวัดจากการประเมินโดยทั่วไป โดยข้อมูลที่ได้จากการสอบจะนำไปวิเคราะห์และเปรียบเทียบโดยใช้วิธีการถดถอยและ ANOVA ซึ่งวิธีการสอน เพศ

และคะแนนคณิตศาสตร์ ACT เป็นตัวแปรต้น คะแนนการสอบปลายภาคและคะแนนการสอบพิชคณิตก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นตัวแปรตาม จากผลการวิจัยพบว่าคะแนนไม่แตกต่างกันในนักเรียนทั้งสองกลุ่ม อย่างไรก็ตามนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางได้คะแนนดีกว่านักเรียนที่ได้รับการสอบแบบปกติ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางทำให้นักเรียนและครูมีประสบการณ์ก่อนการเรียนในห้องเรียนจริง โดยนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้นและมีคะแนนสอบปลายภาคที่สูงขึ้น

Nino (2017) ได้ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในบริบททางการศึกษามัธยมศึกษาใหม่ของจอร์เจีย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เป็นปัจจัยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชาวจอร์เจีย โดยมีโครงสร้าง 4 องค์ประกอบที่ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ เป้าหมายของวิธีการเรียนรู้ เป้าหมายที่ควรหลีกเลี่ยง วิธีการที่มีประสิทธิภาพ วิธีการที่ควรหลีกเลี่ยง และทัศนคติต่อการค้นคว้าทางภาษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเป้าหมายความสำเร็จ (AGQ) และแบบทดสอบทัศนคติและแรงจูงใจ (Attitude/Motivation Test Battery - AMTB) ผลของการศึกษาพบว่า รูปแบบการเรียนรู้ภาษาแบบต่าง ๆ มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนที่มีคุณสมบัติต่างกัน มีเป้าหมายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจที่แตกต่างกัน รูปแบบการเรียนรู้ภาษาที่แตกต่างระหว่างนักเรียนที่เก่งและอ่อน มีการกำหนดเป้าหมายที่แตกต่างกัน โดยนักเรียนที่มีคะแนนสูงและประสบความสำเร็จจะมีความสามารถมุ่งมั่นต่อเป้าหมายหลัก ส่วนนักเรียนภาษาที่มีคะแนนไม่สูงและไม่ประสบความสำเร็จมีเป้าหมายด้านประสิทธิภาพสูง โครงสร้าง 4 องค์ประกอบที่ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับทัศนคติเชิงบวก

Hematian, Rezaei and Mohammadyfar (2017) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการตั้งเป้าหมายที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 8 ในเมืองเซมานาน ในปี 2558 จำนวน 40 คน กลุ่มตัวอย่างสุ่มเลือกคะแนนการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยจะแบ่งนักเรียนเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมจำนวนเท่ากัน การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยใช้ MANCOVA หลายตัวแปร และ ANCOVA เดียว ผลการวิจัยพบว่า การสอนเรื่องการตั้งเป้าหมายมีผลต่อการปรับปรุงการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะสูงขึ้น เมื่อนักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีกิจกรรมให้ทำ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและความสนใจในการเรียน ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

6.2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวกับความสุขในการเรียน

Holder et al. (2008) ได้วิจัยความสัมพันธ์ระหว่าง จิตใจ ศาสนา ที่ส่งผลต่อความสุขของนักเรียนอายุระหว่าง 8 – 12 ปี กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนจำนวน 320 คน ในระดับประถมศึกษา รวมทั้งผู้ปกครองของนักเรียนในกลุ่มนี้ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วยแบบสอบถามจำนวน 11 ข้อ ซึ่งมาจากการศึกษาแนวทางในการพัฒนาความสุข โดยใช้ศาสนาและการพัฒนาทางจิตวิญญาณ จากนั้นนำมาจัดทำแบบสอบถาม แล้วให้นักเรียนประเมินตนเอง และให้ผู้ปกครองประเมิน นอกจากนี้ยังมีแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และแบบสัมภาษณ์ผู้ปกครองกับนักเรียน โดยผลการวิจัยปรากฏว่า ความสุขของนักเรียนเป็นผลมาจากการพัฒนาด้านจิตใจของตนเองโดยเชื่อมโยงกับศาสนา การติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น การเข้าใจในความหมายและคุณค่าของชีวิต ตลอดจนความเข้มแข็งของจิตใจ ตลอดจนการมองโลกตามความเป็นจริงจะนำมาซึ่งความสุขของนักเรียน

Omar Jain & Noordin (2013) ได้ศึกษาเรื่องแรงจูงใจในการเรียนรู้ และความสุขในกลุ่มนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำของโรงเรียนสารพัดช่าง มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์กับความสุข และเพื่อวัดความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนวิทยาศาสตร์และมีความสุข โดยแรงจูงใจในการเรียนสามารถแบ่งได้ 3 ด้าน คือ ด้านการเรียนรู้ด้วยการรับรู้ความสามารถของตนเอง ด้านกลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุก และด้านเป้าหมายความสำเร็จ ผลการวิจัยพบว่าแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้านการเรียนรู้ด้วยการรับรู้ความสามารถของตนเอง และด้านกลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสุข ในขณะที่แรงจูงใจในการเรียนรู้ด้านเป้าหมายความสำเร็จไม่มีความสัมพันธ์กับความสุข

Chuang (2014) ได้ศึกษาเรื่องการปรับปรุงผลการเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยใช้สถานการณ์เชิงโต้ตอบ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้ระบบการเรียนรู้ดิจิทัล ให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุขในระหว่างการเล่นเกม และเพื่อแก้ปัญหาประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน โดยให้นักเรียนได้เล่นเกมเรขาคณิตและเกมปริศนา ผลการวิจัยพบว่าการใช้ระบบการเรียนรู้ดิจิทัลทำให้นักเรียนอยากรู้และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนได้

อีกทั้งนักเรียนยังรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นเกมและฝึกความสามารถทางตรรกะของตนเอง ซึ่งสามารถแก้ปัญหาประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างดี

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับความสุขในการเรียนพบว่า ความสุขในการเรียนนั้นเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนสนใจในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน สนุกสนานในการเรียน และพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ของครู โดยนักเรียนจะเกิดความสุขในการเรียนได้นั้น ครูจะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ซึ่งส่งผลให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันและการให้ข้อมูลย้อนกลับ สามารถช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียนอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ” เป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre-Experimental Designs) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ โดยผู้วิจัยกำหนดองค์ประกอบและวิธีการดำเนินการวิจัย ตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ออกแบบวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 4 สร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนที่ 5 ดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 7 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 ออกแบบวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre-Experimental Designs or Non Designs) ใช้แบบแผนการวิจัยการทดลองกลุ่มเดียว มีการวัดก่อนและหลังการทดลอง (The One-Group Pretest-Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 144) โดยแบบแผนการวิจัยมีรายละเอียดดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แบบแผนการวิจัยการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียน

สอบก่อนเรียน	ทดลอง	สอบหลังเรียน
T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

เมื่อ	T ₁	แทน	การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียน ก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pretest)
	X	แทน	การทดลองโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ
	T ₂	แทน	การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียน หลังการจัดการเรียนรู้ (Posttest)

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร วารสาร และงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ เกี่ยวกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน การให้ข้อมูลย้อนกลับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือวิจัย
2. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของโรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาและการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
3. ศึกษาแนวคิดและหลักการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และการประเมินความสุขในการเรียนของนักเรียน เพื่อเป็นแนวคิดในการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและแบบวัดความสุขในการเรียน

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม แขวงสามวาตะวันตก เขตคลองสามวา กรุงเทพมหานคร จำนวน 154 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม แขวงคลองสามวาตะวันตก เขตคลองสามวา กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ขั้นตอนที่ 4 สร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ จำนวน 2 แผน โดยมีลักษณะเป็นแผนรายหน่วย เนื่องจากจะช่วยให้ นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (Multiple Choice Test) จำนวน 30 ข้อ

1.3 แบบวัดความสุขในการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ จำนวน 24 ข้อ โดยพัฒนาจากกรอบทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความสุขของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545: 33–35) มีทั้งหมด 6 องค์ประกอบ

2. สร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ มีขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

2.1.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1) ศึกษารายละเอียดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม

2) ศึกษารายละเอียดสาระการเรียนรู้สำหรับการทดลองวิจัย คือ เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ

3) ศึกษาแนวคิด และวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันและการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.2 กำหนดโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณี หนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 7 จำนวนชั่วโมงเรียนแยกตามสาระการเรียนรู้ที่วิจัย

สาระการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
ทดสอบก่อนเรียน (Pretest)	1
1. นิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณี หนีนางผีเสื้อสมุทร	6
2. บทพากย์เอราวัณ	6
ทดสอบหลังเรียน (Posttest)	1
รวม	14

2.1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ

2.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ให้คำแนะนำ แล้วจึงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.1.5 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน (รายนามอยู่ในภาคผนวก) เพื่อตรวจพิจารณาความถูกต้องและความตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) และการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 176-180)

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ มีความสอดคล้องระหว่าง จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัด และประเมินผล
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล หรือไม่
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องระหว่าง จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

2.1.6 หากค่าดัชนี ความ สอด คล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างคุณลักษณะแผนการจัดการเรียนรู้ด้านเนื้อหา กับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยการนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญที่ได้มาแทนค่าในสูตร ถ้าค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นใช้ได้ มีความเหมาะสมหรือมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ หรือลักษณะของพฤติกรรม แต่ถ้าต่ำกว่าหรือเท่ากับ 0.50 แสดงว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์หรือลักษณะพฤติกรรม (ธีรศักดิ์ อุ่นอารมย์เลิศ, 2551: 65) สูตรค่าดัชนีความสอดคล้อง ดังนี้

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

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ จุดประสงค์หรือกับลักษณะพฤติกรรม

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ทั้งนี้จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00 (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข) ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยได้ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ปรับแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

แผนการจัดการเรียนรู้ก่อนการแก้ไข	แผนการจัดการเรียนรู้หลังการแก้ไข
ด้านทักษะ (P) นักเรียนสามารถท่องบทอาขยานได้ถูกต้อง วิธีการวัด > การประเมิน เครื่องมือวัด > แบบประเมิน	ด้านทักษะ (P) นักเรียนสามารถท่องบทอาขยานได้ถูกต้อง วิธีการวัด > การประเมินการท่องอาขยาน เครื่องมือวัด > แบบประเมินการท่องอาขยาน

2.1.7 นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเสนออาจารย์ที่ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเห็นสมควรให้ปรับแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว จำนวน 2 แผนไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยมศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 26 คน ซึ่งผ่านการเรียนเรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร จำนวน 1 แผน และบทพากย์เอราวัณ จำนวน 1 แผน แล้วโดยผลการทดลองใช้พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลา และสื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องตามจุดประสงค์ตามที่ครูกำหนด

2.1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในภาคผนวก ค)

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ สำหรับใช้ทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ชุด เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก (Multiple Choice Test) จำนวน 30 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างต่อไปนี้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม

2.2.2 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี และวิธีสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากเอกสารหลักสูตรและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการกำหนดประเด็นการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

2.2.3 สร้างตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ โดยศึกษาจากเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ได้แบบทดสอบที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมเนื้อหาตามที่กำหนดไว้ ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 โครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

ตัวชี้วัด	ระดับพฤติกรรม						
	จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมินค่า	สร้างสรรค์	รวม
ท 5.1 ม.3/1 สรุปเนื้อหาวรรณคดี วรรณกรรม และวรรณกรรมท้องถิ่นในระดับที่ยากขึ้น	2	4	1	-	-	-	7
ท 5.1 ม.3/2 วิเคราะห์วิถีไทยและคุณค่าจากวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน	-	6	-	10	-	-	16
ท 5.1 ม.3/3 สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	2	2	3	-	-	-	7
รวม	4	12	4	10	-	-	30

2.2.4 นำโครงสร้างตารางวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เห็นชอบ

2.2.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ โดยสร้างเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก (Multiple Choice Test) แต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว ครอบคลุมเนื้อหามาตรฐาน สาระการเรียนรู้ และตัวชี้วัด จำนวน 45 ข้อ ใช้จริงจำนวน 30 ข้อ

2.2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องให้คำแนะนำ แล้วจึงนำมาปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม

2.2.7 เสนอแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 คน (รายนามอยู่ในภาคผนวก) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาและความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยเลือกข้อคำถามที่มีดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 176-180)

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับพฤติกรรม

การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับพฤติกรรม

การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้

2.2.8 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากนั้นเลือกพิจารณาเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ หากค่า IOC มีค่าเท่ากับหรือมากกว่า 0.5 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ มีความเหมาะสม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีค่า $IOC=0.67-1.00$ (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก)

2.2.9 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.2.10 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 26 คน ซึ่งผ่านการเรียนเรื่องนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณแล้ว

2.2.11 ตรวจสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยให้คะแนนข้อที่ถูกต้องข้อละ 1 คะแนน ข้อที่ผิดหรือไม่ได้ตอบข้อละ 0 คะแนน และนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อ โดยเลือกข้อสอบจากเกณฑ์ที่กำหนดคือ ค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และค่าความเที่ยง (Reliability) (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ง) ดังนี้

1) การตรวจสอบความยากง่าย (p) โดยใช้เกณฑ์กำหนดค่าความยากง่าย ตามเกณฑ์ของมาเรียม นิลพันธุ์ (2558: 188) คือ มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการนำไปทดลองใช้ (Try Out) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยมีค่าความยากง่ายอยู่ที่ 0.32-0.80 แสดงว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยมีข้อสอบทั้งระดับยากและระดับง่าย รวมทั้งมีข้อที่ใช้ได้และใช้ไม่ได้ เนื่องจากไม่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ง)

2) การตรวจสอบค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ของมาเรียม นิลพันธุ์ (2558: 186) คือ มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ถือว่าข้อสอบสามารถจำแนกนักเรียนเก่งและอ่อนได้ดี จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการนำไปทดลองใช้ (Try Out) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ที่ 0.24-0.58 แสดงว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยมีข้อสอบที่สามารถจำแนกได้ และข้อสอบบางข้อที่ไม่สามารถจำแนกได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ง)

3) การตรวจสอบค่าความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 ตามเกณฑ์ของมาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 180-185) มีเกณฑ์ความเที่ยงตั้งแต่ 0.7 จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการนำไปทดลองใช้ (Try Out) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยมีความเที่ยงเท่ากับ 0.88 (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ง)

2.2.12 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (แบบทดสอบอยู่ในภาคผนวก ข)

2.3 แบบวัดความสุขในการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวความคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ มีวิธีการสร้างดังนี้

2.3.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี และวิธีสร้างแบบวัดความสุขในการเรียน จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการกำหนดประเด็นการสร้างแบบวัดความสุขในการเรียน

2.3.2 สร้างข้อคำถามและแบบวัดความสุขในการเรียนที่มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยพัฒนาจากกรอบทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความสุขของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) เกณฑ์ของแบบวัดความสุขในการเรียนจำนวน 36 ข้อ โดยใช้จริงจำนวน 24 ข้อ ซึ่งใช้กรอบแนวคิดละ 4 ข้อ มีดังนี้

ตารางที่ 10 โครงสร้างข้อคำถามแบบวัดความสุขในการเรียน

กรอบแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุข	ข้อ	ข้อคำถาม
นักเรียนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมอง (นักเรียนได้รับการปฏิบัติจากผู้ใหญ่ ด้วยความอ่อนโยน มีโอกาสเลือกเรียน ได้ตามศักยภาพของตนเอง)	1	ครูมีการสนทนาได้ต่อนักเรียน
	2	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ได้
	3	ครูมอบหมายงานให้นักเรียนตามศักยภาพของแต่ละคน
	4	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามหากไม่เข้าใจ เกี่ยวกับการเรียน
	5	การทำกิจกรรมในวิชาภาษาไทยช่วยให้นักเรียน ได้รับการยอมรับจากเพื่อน ๆ
	6	นักเรียนรู้สึกสบายใจในการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย
ครูมีความเมตตาและจริงใจต่อนักเรียน ทุกคนโดยทั่วถึง (ครูเข้าใจธรรมชาติของนักเรียนแต่ละคน และมีความมุ่งมั่นให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งที่ สนใจ จนประสบความสำเร็จในการเรียน)	7	ครูให้ความสนใจในปัญหาของนักเรียน แม้ว่าจะ เป็นเรื่องเล็กน้อย โดยสังเกตจากการทำกิจกรรม
	8	ครูมีความเป็นกันเองกับนักเรียน
	9	ครูปฏิบัติกับนักเรียนทุกคนด้วยความเท่าเทียม
	10	ครูให้คำแนะนำแก่นักเรียนด้วยความเป็น กัลยาณมิตร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเรียนหรือเรื่องอื่น ๆ
	11	ครูสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมจากการใช้สื่อ ในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย
	12	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ เกี่ยวกับวิชาภาษาไทย นอกเวลาเรียนได้
นักเรียนเห็นคุณค่าและภูมิใจในตนเอง (นักเรียนยอมรับจุดเด่นและจุดด้อย ของตนเอง สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างมีความสุข)	13	นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย
	14	นักเรียนรู้สึกภูมิใจกับผลของการทำกิจกรรม ไม่ว่าจะแพ้หรือชนะ
	15	นักเรียนสามารถยอมรับข้อผิดพลาดต่าง ๆ ของตนเองได้จากการทำกิจกรรม
	16	นักเรียนรู้สึกดีใจเมื่อตอบคำถามต่าง ๆ ได้ถูก ในคาบเรียนวิชาภาษาไทย

ตารางที่ 10 โครงสร้างข้อคำถามแบบวัดความสุขในการเรียน (ต่อ)

กรอบแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุข	ข้อ	ข้อคำถาม
นักเรียนเห็นคุณค่าและภูมิใจในตนเอง (นักเรียนยอมรับจุดเด่นและจุดด้อยของตนเอง สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข)	17	นักเรียนรู้สึกว่าการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ช่วยทำให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม
	18	นักเรียนชอบการร่วมกิจกรรมในวิชาภาษาไทย
นักเรียนมีโอกาสเรียนตามความถนัด และความสนใจ (นักเรียนสามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง จากการเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจ จนสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ เข้ากับตนเองอย่างกลมกลืนและสร้างสรรค์)	19	ครูให้อิสระในการทำงานตามความสนใจ ของนักเรียนแต่ละคน
	20	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในการกำหนดการจัดการเรียนรู้
	21	นักเรียนได้แสดงความสามารถพิเศษของตนเอง ในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย
	22	การทำกิจกรรมต่าง ๆ ช่วยให้นักเรียนรู้สึก เกิดความสนใจในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย
	23	นักเรียนลงมือทำงาน เมื่อนักเรียนเกิดความสนใจ ในวิชาภาษาไทย
	24	ครูให้อิสระกับนักเรียนในการทำผลงาน โดยใช้ ความสามารถและความถนัดของแต่ละคน
	25	ครูใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ได้เหมาะสม
กิจกรรมการเรียนรู้สนุก แปลกใหม่ เร้าใจให้ศึกษาเพิ่มเติม (การจัดการเรียนรู้มีความสุขสนุกสนาน และมีบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ ทำให้นักเรียนสนใจและภาคภูมิใจ เมื่อได้ค้นพบความรู้ใหม่ๆ)	26	ครูใช้สื่อต่าง ๆ ที่ทำให้เข้าใจบทเรียนวิชา ภาษาไทยได้ง่าย
	27	ครูจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของเกม ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้คิด ลงมือปฏิบัติ และแก้ไข ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง
	28	ครูมีเทคนิควิธีการจูงใจให้นักเรียนพร้อมเรียนรู้ ในสิ่งใหม่ ๆ
	29	ครูมีอารมณ์ขันในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย
	30	นักเรียนมีความสุขเมื่อได้เรียนในวิชาภาษาไทย

ตารางที่ 10 โครงสร้างข้อคำถามแบบวัดความสุขในการเรียน (ต่อ)

กรอบแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุข	ข้อ	ข้อคำถาม
สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง (การจัดการเรียนรู้ควรสอดคล้องกับสังคม เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ ในโลกแห่งความเป็นจริง)	31	ครูสอนในสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง
	32	นักเรียนสามารถนำเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ได้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียนวิชาอื่นได้
	33	นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเรียนวิชาภาษาไทยไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
	34	นักเรียนสามารถนำความสามารถทางภาษาไทยไปใช้ในชีวิตประจำวัน
	35	นักเรียนนำความรู้ในวิชาภาษาไทยมาใช้จัดกิจกรรมในวันสำคัญของภาษาไทย เช่น วันสุนทรภู่ วันภาษาไทยแห่งชาติ เป็นต้น
36	นักเรียนสามารถนำความรู้ในวิชาภาษาไทยไปถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น	

2.3.4 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนตัวเลือกในแต่ละข้อคำถามของแบบวัดความสุขในการเรียน โดยในแต่ละข้อคำถามมี 5 ระดับ (Rating Scale) ผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนนระดับความสุขในการเรียน ดังนี้

มากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
มาก	ให้ 4 คะแนน
ปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
น้อย	ให้ 2 คะแนน
น้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

2.3.5 กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายให้เกณฑ์การประเมินค่าความหมายแปลผล โดยประยุกต์จากเกณฑ์ของมาเรียม นิลพันธุ์ (2558: 196) ได้ดังนี้

4.50–5.00 คะแนน	หมายถึง มีความสุขในการเรียนระดับมากที่สุด
3.50–4.49 คะแนน	หมายถึง มีความสุขในการเรียนระดับมาก
2.50–3.49 คะแนน	หมายถึง มีความสุขในการเรียนระดับปานกลาง
1.50–2.49 คะแนน	หมายถึง มีความสุขในการเรียนระดับน้อย
0–1.49 คะแนน	หมายถึง มีความสุขในการเรียนระดับน้อยที่สุด

2.3.6 นำแบบวัดความสุขในการเรียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ให้คำแนะนำ แล้วจึงนำมาปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม

2.3.7 เสนอแบบวัดความสุขในการเรียนต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน (รายนามอยู่ในภาคผนวก) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาและความตรงของเนื้อหา (Content Validity) และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยเลือกข้อคำถามที่มีดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จากการประเมินแบบวัดความสุขในการเรียนของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00 (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ง)

2.3.8 ปรับปรุงแก้ไขแบบวัดความสุขในการเรียน ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยประเด็นส่วนใหญ่เป็นประเด็นด้านการใช้ภาษา (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข)

ตารางที่ 11 ปรับข้อคำถามแบบวัดความสุขในการเรียน

ข้อคำถามเดิม	ข้อคำถามใหม่
ครูปฏิบัติกับนักเรียนทุกคนด้วยความเท่าเทียม	ครูเข้าใจเกี่ยวกับข้อจำกัดของนักเรียนแต่ละคน และให้การส่งเสริมผู้เรียนด้วยความเต็มใจ
นักเรียนรู้สึกดีใจเมื่อตอบคำถามต่าง ๆ ได้ถูก ในคาบเรียนวิชาภาษาไทย	นักเรียนรู้สึกภูมิใจเมื่อสามารถตอบคำถาม ในคาบเรียนวิชาภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง
นักเรียนสามารถนำความรู้จากการเรียนวิชาภาษาไทยไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	การเรียนวิชาภาษาไทยสามารถประยุกต์ใช้ในการสื่อสารเข้าสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
นักเรียนสามารถนำความสามารถทางภาษาไทยไปใช้ในชีวิตประจำวัน	นักเรียนสามารถนำความรู้ในวิชาภาษาไทยไปถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่นได้

2.3.9 พิจารณาเลือกข้อคำถามในแบบวัดความสุขในการเรียน ซึ่งพิจารณาจากผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เลือกข้อคำถามที่มีดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จำนวน 24 ข้อ โดยแบ่งเป็นองค์ประกอบละ 4 ข้อ ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ข้อคำถามแบบวัดความสุขในการเรียน

กรอบแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุข	ข้อ	ข้อคำถาม
นักเรียนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมอง	1	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ได้
	2	ครูมอบหมายงานให้นักเรียนตามศักยภาพของแต่ละคน
	3	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามหากไม่เข้าใจเกี่ยวกับการเรียน
	4	นักเรียนรู้สึกสบายใจในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย
ครูมีความเมตตาและจริงใจต่อนักเรียนทุกคนโดยทั่วถึง	5	ครูให้ความสนใจในปัญหาของนักเรียน แม้ว่าจะเป็นเรื่องเล็กน้อย โดยสังเกตจากการทำกิจกรรม
	6	ครูมีความเป็นกันเองกับนักเรียน
	7	ครูเข้าใจเกี่ยวกับข้อจำกัดของนักเรียนแต่ละคน และให้การส่งเสริมผู้เรียนด้วยความเต็มใจ
	8	ครูให้คำแนะนำแก่นักเรียนด้วยความเป็นกัลยาณมิตร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเรียนหรือเรื่องอื่น ๆ
นักเรียนเห็นคุณค่าและภูมิใจในตนเอง	9	นักเรียนรู้สึกภูมิใจกับผลของการทำกิจกรรม ไม่ว่าจะแพ้หรือชนะ
	10	นักเรียนสามารถยอมรับข้อผิดพลาดต่าง ๆ ของตนเองได้จากการทำกิจกรรม
	11	นักเรียนรู้สึกภูมิใจเมื่อสามารถตอบคำถามในคาบเรียนวิชาภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง

ตารางที่ 12 ข้อคำถามแบบวัดความสุขในการเรียน (ต่อ)

กรอบแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุข	ข้อ	ข้อคำถาม
นักเรียนเห็นคุณค่าและภูมิใจในตนเอง	12	นักเรียนรู้สึกว่าการจัดการเรียนรู้อาษาภาษาไทยช่วยทำให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม
นักเรียนมีโอกาเรียนตามความถนัดและความสนใจ	13	ครูให้อิสระในการทำงานตามความสนใจของนักเรียนแต่ละคน
	14	นักเรียนได้แสดงความสามารถพิเศษของตนเองในการจัดการเรียนรู้อาษาภาษาไทย
	15	นักเรียนลงมือทำงาน เมื่อนักเรียนเกิดความสนใจในวิชาภาษาไทย
	16	ครูให้อิสระกับนักเรียนในการทำผลงาน โดยใช้ความสามารถและความถนัดของแต่ละคน
กิจกรรมการเรียนรู้สนุก แปลกใหม่ รั้าใจให้ศึกษาเพิ่มเติม	17	ครูใช้สื่อต่าง ๆ ที่ทำให้เข้าใจบทเรียนวิชาภาษาไทยได้ง่าย
	18	ครูจัดการจัดการเรียนรู้อาษาไทยโดยใช้แนวคิดของเกมซึ่งช่วยให้นักเรียนได้คิด ลงมือปฏิบัติ และแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง
	19	ครูมีเทคนิควิธีการจูงใจให้นักเรียนพร้อมเรียนรู้อาษาไทยในสิ่งใหม่ ๆ
	20	ครูมีอารมณ์ขันในการจัดการเรียนรู้อาษาไทย
	21	ครูสอนในสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง
สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง	22	นักเรียนสามารถนำเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ได้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียนวิชาอื่นได้
	23	การเรียนวิชาภาษาไทยสามารถประยุกต์ใช้

		ในการสื่อสารเข้าสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
	24	นักเรียนสามารถนำความรู้ในวิชาภาษาไทยไปถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่นได้

2.3.10 นำข้อคำถามที่ผ่านการคัดเลือกและการปรับแก้มาจัดทำเป็นแบบวัดความสุขในการเรียน จากนั้นนำแบบวัดดังกล่าวไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/5 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 26 คน

2.3.11 นำแบบวัดความสุขในการเรียนที่ทดลองใช้มาตรวจให้คะแนนเพื่อคำนวณหาค่าความเที่ยง (Reliability) ทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 183) คือ มีค่าความเที่ยงตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไป จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการนำไปทดลองใช้ (Try Out) แบบวัดความสุขในการเรียนมีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.81

2.3.12 นำแบบวัดความสุขในการเรียนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข)

ขั้นตอนที่ 5 การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง และให้นักเรียนตอบแบบวัดความสุขในการเรียน จำนวน 24 ข้อ โดยใช้เวลา 20 นาที โดยดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ในวันจันทร์ที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ.2565

2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 2 หน่วยการเรียนรู้ เป็นระยะเวลา 14 ชั่วโมง ทดลองสอนในช่วงภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง จำนวน 5 สัปดาห์ เป็นเวลา 14 ชั่วโมง รวม Pretest และ Posttest โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่วันอังคารที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ.2565 - วันอังคารที่ 16 สิงหาคม พ.ศ.2565

3. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (Posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณี

หนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ โดยใช้เวลา 1 ชั่วโมง และให้นักเรียนตอบแบบวัดความสุขในการเรียน จำนวน 24 ข้อ โดยใช้เวลา 15 นาที หลังจากจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ด้วยแบบวัดความสุขในการเรียนวิชา โดยดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ในวันพุธที่ 17 สิงหาคม พ.ศ.2565

4. นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และแบบวัดความสุขในการเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5. นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และแบบวัดความสุขในการเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดในการเก็บรวบรวมข้อมูล และการดำเนินการวิจัยมาวิเคราะห์ตามหลักการทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานและสรุปผลการทดลองในการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย จากผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยคำนวณค่ามัชฌิมเลขคณิต (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test) ที่ระดับนัยทางสถิติ .05

2. วิเคราะห์ความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จากคะแนนการทำแบบวัดความสุขในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยคำนวณค่ามัชฌิมเลขคณิต (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการวัดความสุขในการเรียน โดยสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test) ที่ระดับนัยทางสถิติ .05

ขั้นตอนที่ 7 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีเห็นนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง เพื่อแสดงผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

2. ข้อมูลจากแบบวัดความสุขในการเรียน ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง เพื่อแสดงผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความสุขในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ” มีเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และ 3) แบบวัดความสุขในการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่ามัชฌิมเลขคณิต (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนน โดยสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test) มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย จากผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยคำนวณค่ามัชฌิมเลขคณิต (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test) ที่ระดับนัยทางสถิติ .05 ดังรายละเอียดในตารางที่ 13

ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

การทดลอง	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t-test	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้	25	30	13.36	3.2	11.773	.000
หลังการจัดการเรียนรู้	25	30	19.6	2.89		

*p < .05

ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวความคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ตามตารางที่ 11 พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 13.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.2 และหลังการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 19.6 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.89 จากความแตกต่างของค่าเฉลี่ย คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test) พบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวความคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

2.1 ผู้วิจัยวิเคราะห์คะแนนความสุขในการเรียน จากผลการทำแบบวัดความสุข ในการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยคำนวณค่ามัชฌิมเลขคณิต (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนน แบบวัดความสุขในการเรียน โดยสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test) ที่ระดับนัยทางสถิติ .05 ดังรายละเอียดในตารางที่ 14

ตารางที่ 14 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวความคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

การทดลอง	N	คะแนนเต็ม	M	SD	t-test	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้	25	5	2.59	8.64	19.61	.000
หลังการจัดการเรียนรู้	25	5	4.41	7.24		

*p < .05

ผลการวิเคราะห์คะแนนความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ ตามตารางที่ 12 พบว่าคะแนนความสุขในการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 2.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.64 และหลังการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตเท่ากับ 4.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 7.24 จากความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความสุขในการเรียน โดยสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test) พบว่าคะแนนความสุขในการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์คะแนนความสุขในการเรียนภาษาไทย จากผลการทำแบบวัดความสุขในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยจำแนกตามองค์ประกอบ ดังรายละเอียดในตารางที่ 15

ตารางที่ 15 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสุขในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีความสุข ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

องค์ประกอบความสุขในการเรียน ภาษาไทย	ก่อนการจัดการเรียนรู้			หลังการจัดการเรียนรู้		
	M	SD	แปลผล	M	SD	แปลผล
นักเรียนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมอง	2.54	0.64	ปานกลาง	4.40	0.55	มาก
ครูมีความเมตตาและจริงใจต่อนักเรียน ทุกคนโดยทั่วถึง	2.54	0.58	ปานกลาง	4.57	0.56	มากที่สุด
นักเรียนเห็นคุณค่าและภูมิใจในตนเอง	2.46	0.64	น้อย	4.29	0.64	มาก
นักเรียนมีโอกาสเรียนตามความถนัด และความสนใจ	2.70	0.54	ปานกลาง	4.32	0.60	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้สนุก แปลกใหม่ เร้าใจให้ศึกษาเพิ่มเติม	2.58	0.57	ปานกลาง	4.46	0.56	มาก
สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง	2.70	0.54	ปานกลาง	4.44	0.62	มาก
รวม	2.59	0.59	ปานกลาง	4.41	0.59	มาก

จากตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความสุขในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำแนกตามองค์ประกอบการเรียนรู้อย่างมีความสุข ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ มีผลดังนี้ นักเรียนมีระดับความสุขในการเรียนภาษาไทยมากที่สุด คือ ครูมีความเมตตาและจริงใจต่อนักเรียนทุกคนโดยทั่วถึง ($M = 4.57, SD = 0.55$) รองลงมา คือ กิจกรรมการเรียนรู้สนุก แปลกใหม่ ใฝ่ใจให้ศึกษาเพิ่มเติม ($M = 4.46, SD = 0.59$) สิ่ง que เรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง ($M = 4.44, SD = 0.62$) นักเรียนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมอง ($M = 4.40, SD = 0.55$) นักเรียนมีโอกาสเรียนตามความถนัดและความสนใจ ($M = 4.32, SD = 0.60$) นักเรียนเห็นคุณค่าและภูมิใจในตนเอง ($M = 4.29, SD = 0.64$) ตามลำดับ



บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ และ 2) เปรียบเทียบความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม รูปแบบที่ใช้ในการวิจัยเป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre-experimental Designs) ใช้แบบแผนการวิจัยการทดลองกลุ่มเดียว มีการวัดก่อนและหลังการทดลอง (The One-Group Pretest-Posttest Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ เรื่อง นิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร และบทพากย์เอราวัณ จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีผลสรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี จำนวน 30 ข้อ มีผลสรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ที่ 0.32-0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ที่ 0.24-0.58 และค่าความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient) มีค่าความเที่ยง เท่ากับ 0.88 และ 3) แบบวัดความสุขในการเรียน มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตั้งแต่ 1-5 จำนวน 24 ข้อ มีผลสรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

และค่าความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาคซึ่งมีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.81 ใช้เวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง จำนวน 4 สัปดาห์ เป็นเวลา 12 ชั่วโมง รวมชั่วโมงทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) และหลังการทดลอง (Posttest) อีก 2 ชั่วโมง รวมเป็น 14 ชั่วโมง

การวิเคราะห์ข้อมูลและค่าสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่ามัชฌิมเลขคณิต (M) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และสถิติทดสอบที่แบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample t-test) เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
2. ความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

1. การอภิปรายผลการจัดการเรียนรู้โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ สืบเนื่องจากพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความทุ่มเทอย่างมากในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

และการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนจะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาตนเอง ทั้งงานที่ได้รับมอบหมาย และกิจกรรมในการจัดการเรียนรู้ก็จะทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยได้ สอดคล้องกับนักการศึกษา (Kiryakova, Angelova, and Yordanova, 2014: 21; Tondello et al., 2016: 233 และฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2561: ออนไลน์) ที่กล่าวว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาใช้ เช่น รางวัล ตารางอันดับ หรือคะแนน เป็นต้น จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นการกระตุ้นพฤติกรรมตามธรรมชาติของนักเรียนและช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งช่วยให้เกิดบรรยากาศแห่งการแข่งขันและช่วยพัฒนาการเรียนรู้ สอดคล้องกับกฤษฎพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560: ออนไลน์) และวรรณธิดา ยลวิลาศ (2562: 379) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการใช้กลไกของเกมในการกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน เนื่องจากธรรมชาติของมนุษย์มีความต้องการเอาชนะ การได้รับรางวัลจะทำให้รู้สึกภาคภูมิใจ ในขณะที่การแพ้จะสร้างความรู้สึกลดลงกับผู้เล่น เพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกพ่ายแพ้ นั้น ผู้เล่นจึงเกิดพฤติกรรมการเล่นหรือการพยายามทำซ้ำ ๆ ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเป็นตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยหลายเรื่องที่ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ดังงานวิจัยของนครินทร์ สุกใส (2561) ก็พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองซึ่งใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีความสามารถในการประยุกต์ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ก่อนเรียนสูงกว่าก่อนเรียน งานวิจัยของวรางคณา แสงธิป (2564) ก็พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษสูงขึ้น โดยครูและผู้ที่เกี่ยวข้องมีความคิดเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้และความสามารถตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ รวมทั้งงานวิจัยของจุฬาลักษณ์ พัฒนมาศ (2564) พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีการพัฒนามโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยที่ดีขึ้นหลังจากการจัดการเรียนรู้ซึ่งเกิดจากการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้

นอกจากการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยแล้ว การให้ข้อมูลย้อนกลับยังมีส่วนช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยด้วย เนื่องจากการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นการให้ข้อมูลในรูปแบบข้อความ เสียง หรือรูปภาพ ทำให้นักเรียนได้ตรวจสอบคำตอบของตนเอง นำไปสู่การทำความเข้าใจ ปรับปรุงแก้ไขจุดด้อย และยังช่วยเสริมแรงในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองได้ (Bloom, 1976; Mikulas, 1978; Johnson, 1979; พาสนา จุลรัตน์, 2548 และวิจารณ์ พานิช, 2555) โดยงานวิจัยของกิตติทัศน์ หวานฉ่ำ (2560)

ที่ได้นำการให้ข้อมูลย้อนกลับมาใช้ พบว่า นักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับแม้จะต่างประเภทกัน ล้วนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และเมื่อนำการให้ข้อมูลย้อนกลับมาประกอบกับแนวคิด เกมมิฟิเคชันจึงช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดียิ่งขึ้น

เมื่อพิจารณาข้อมูลจากบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้พบว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยได้ ดังรายละเอียด ต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร จำนวน 6 ชั่วโมง ประกอบไปด้วย

ชั่วโมงที่ 1-2 ความเป็นมาและประวัติผู้แต่ง ครูอธิบายชี้แจงให้นักเรียนทราบถึง วิธีการเรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ นักเรียนจะต้องทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายเพื่อเก็บคะแนนสะสม โดยนักเรียนจะได้รับรางวัลเมื่อเป็นผู้ชนะในกิจกรรม รวมถึงจะได้รับรางวัลใหญ่เมื่อเสร็จสิ้นในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ หลังจากนักเรียนได้ฟังคำอธิบาย นักเรียนแสดงอาการดีใจ อาทิ ส่งเสียงร้อง ประหม่อ เป็นต้น เมื่อเริ่มทำกิจกรรมตอบคำถาม ผ่านแอปพลิเคชันไลน์หรือกิจกรรมแฟนพันธุ์แท้สุนทรภู่ นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม โดยครูคอยให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนตลอดการทำกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการเฉลยคำตอบ การให้คำแนะนำสำหรับการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนได้รู้ถึงข้อดีและข้อควรปรับปรุงของตนเอง ส่งผลให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ออกมาได้ถูกต้อง

ชั่วโมงที่ 3-4 ลักษณะคำประพันธ์และเรื่องย่อ ในคาบเรียนนี้นักเรียนเริ่มเข้าใจ วิธีการเรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ เมื่อให้นักเรียน เขียนคำตอบลงในโพสต์อิท นักเรียนจะเกิดความกระตือรือร้นเป็นอย่างมาก สังเกตได้จากพฤติกรรม ของนักเรียนเวลาที่ครูกำลังอธิบายถึงขั้นตอนในการทำกิจกรรม รวมทั้งเวลาที่ครูให้ข้อมูลย้อนกลับ แก่นักเรียนขณะที่ทำกิจกรรม นักเรียนจะพยักหน้าหรือตอบรับถึงพฤติกรรมของตนเอง เมื่อถึงเวลา ทำกิจกรรมกลุ่มศึกษาลักษณะคำประพันธ์ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะมีการพูดคุยปรึกษากัน และในขณะที่ นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูจะเดินดูและให้คำแนะนำหรือสะท้อนผลให้นักเรียนทราบ รวมถึงคอยตอบ คำถามต่าง ๆ ที่นักเรียนแต่ละกลุ่มเกิดข้อสงสัย และครูแจ้งนักเรียนว่าหากทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง จะได้รับรางวัล

ชั่วโมงที่ 5-6 ตัวบทและคุณค่าในงานประพันธ์ นักเรียนเริ่มให้ความสนใจในการเรียนมากขึ้น สังเกตได้จากพฤติกรรมของนักเรียน เมื่อครูเดินเข้ามาในห้องนักเรียนจะถามว่าวันนี้จะมีการทำกิจกรรมอีกหรือไม่ เมื่อถึงเวลาทำกิจกรรมนักเรียนจะให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี โดยครูจะให้นักเรียนแบ่งกลุ่มจากการจับสลาก นักเรียนจะกระตือรือร้นในการทำงาน เนื่องจากก่อนหน้าครูได้มีการชี้แจงว่า หลังจากการทำกิจกรรมจะมีการทำแบบฝึกหัด หากใครเสร็จและถูกต้องเร็วที่สุดจะได้รับรางวัลจากครู นักเรียนแต่ละกลุ่มมีการช่วยกันค้นหาข้อมูลและมีการปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบทประพันธ์ที่ได้รับมอบหมายให้สรุปเนื้อหาจากเรื่อง นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม ครูจะคอยเดินดูและให้คำแนะนำแก่กลุ่มต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างครบถ้วน เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมเสร็จ ครูจะให้นักเรียนเดินดูผลงานของกลุ่มอื่น ๆ ส่งผลให้เกิดบรรยากาศที่สนุกสนาน มีการพูดคุยและสอบถามข้อมูลต่าง ๆ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บทพากย์เอราวัณ จำนวน 6 ชั่วโมง ประกอบไปด้วย

ชั่วโมงที่ 1-2 ความเป็นมาและประวัติผู้แต่ง ครูสรุปคะแนนของนักเรียนผ่านตารางอันดับ โดยจะปรากฏคะแนนของนักเรียนที่มีคะแนนสูงสุด 1-5 อันดับแรก นักเรียนจะเกิดความตื่นตัว สังเกตได้จากพฤติกรรมของนักเรียน อาทิ ตอนนี้มีชื่ออยู่ในตารางอันดับแล้ว หรือเดี่ยวเราจะต้องทำคะแนนให้มีชื่ออยู่ในตารางให้ได้ และเมื่อมีการทำกิจกรรมเปิดป้าย...ทายความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะช่วยกันตอบคำถาม และมีความกระตือรือร้น สังเกตได้จากเวลาที่นักเรียนทำกิจกรรม หากครูให้หยาบอุปกรณ์อะไร นักเรียนในกลุ่มจะช่วยกันหยาบอุปกรณ์ตามที่ครูบอก เพื่อให้ได้เป็นกลุ่มที่ได้ตอบคำถามสะสมคะแนนและได้รับรางวัลจากการทำกิจกรรม นักเรียนค่อนข้างให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ส่งผลให้บรรยากาศในการเรียนเกิดความสนุกสนานและมีเสียงหัวเราะที่ได้จากการทำกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 3-4 ลักษณะคำประพันธ์และเรื่องย่อ ในคาบเรียนนี้ นักเรียนลงมือศึกษา ลักษณะคำประพันธ์ที่ปรากฏในเรื่อง โดยนักเรียนจะช่วยกันศึกษาหาความรู้ผ่านใบความรู้ที่ครูมอบให้ โดยครูจะคอยเดินดูนักเรียนแต่ละกลุ่มเพื่อให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน ทำให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ถูกต้องและประพาดติดนได้เหมาะสม หลังจากนั้นครูให้นักเรียนเปิดจิ๊กซอร์ว์ตอบคำถามว่ารูปภาพด้านหลังเป็นรูปอะไร โดยมีกติกาการให้คะแนน ทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นและต้องการ

จะได้คะแนนมาก ทำให้เกิดบรรยากาศที่สนุกสนาน และเมื่อทำแบบฝึกหัดเรื่องย่อบทพากย์เอราวัณ นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 8 คะแนนจาก 10 คะแนน

ชั่วโมงที่ 5-6 ทัวบทและคุณค่าในงานประพันธ์ ในคาบนี้ นักเรียนจะศึกษา และสรุปเนื้อหาจากบทประพันธ์ที่แต่ละกลุ่มได้รับ พร้อมทั้งออกมานำเสนอ ในช่วงแรก ๆ นักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้นที่ออกมานำเสนอ แต่เมื่อครูมีการให้ข้อมูลย้อนกลับรวมกับเพื่อน ๆ กลุ่มอื่น มีการพยักหน้าในขณะที่นำเสนอ และปรบมือให้หลังการนำเสนอเสร็จ นักเรียนจะรู้สึกมีความสุข เห็นได้จากนักเรียนจะมีรอยยิ้มหลังการนำเสนอเสร็จ เมื่อให้นักเรียนทำกิจกรรมตอบคำถาม โดยใช้แอปพลิเคชัน Kahoot นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นอย่างมาก สังเกตได้จากพฤติกรรมของนักเรียนเมื่อเห็นคะแนนของหลังจากตอบคำถามเสร็จในแต่ละข้อ นักเรียนจะส่งเสียงดีใจ และกล่าวว่าข้อต่อไปเราคะแนนขึ้นนำแน่นอน และหลังทำกิจกรรม ครูมีการสรุปความรู้จากเรื่อง ช่วยให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง และเมื่อครูทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

สรุปได้ว่าการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับมีส่วนช่วย ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยเป็นผลมาจากการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ ได้แก่ การแข่งขัน ระดับ คะแนน รางวัล และตารางอันดับ ซึ่งเป็นสิ่ง ที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เกิดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ ประกอบกับทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีความสุขในการเรียน นอกจากนี้การที่ครูคอยให้ ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนก็ยังช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเกิดการพัฒนา ตนเองอย่างถูกต้อง ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ได้ในที่สุด

2. การอภิปรายผลการจัดการเรียนรู้โดยการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีผลต่อความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การจัดการเรียนรู้โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับสามารถ พัฒนาความสุขในการเรียนได้ หากพิจารณาจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจะเห็นได้ว่าความสุข ในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีระดับความสุขเพิ่มขึ้น โดยสามารถ อธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

คะแนนความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ทั้งนี้ เป็นผลมาจากแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้องค์ประกอบของเกม ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขัน (Competition) ระดับ (Levels) คะแนน (Points) รางวัล (Reward) และตารางอันดับ (Leaderboard) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบดังกล่าวสามารถส่งผลให้เกิดความสุขในการเรียนรู้ได้ สังเกตได้จากพฤติกรรมของนักเรียน เช่น เมื่อครูมอบรางวัลแก่นักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดก่อนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละชั่วโมง นักเรียนจะปรากฏรอยยิ้มและส่งเสียงดีใจ หรือสังเกตจากพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความกระตือรือร้น อาทิ การส่งเสียงดีใจ การปรบมือ รวมทั้งนักเรียนมักจะสอบถามว่า ในชั่วโมงนี้จะมีกิจกรรมอะไรบ้าง สอดคล้องกับทฤษฎีของเพลโต บารุซซี่ (2560: ออนไลน์) และวิลลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2563: 7) ที่กล่าวว่า การให้รางวัลเป็นการจูงใจที่สำคัญที่สุดที่จะทำให้ให้นักเรียนมีความสนใจการเรียนมากขึ้น รวมทั้งการใช้ตารางอันดับยิ่งช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น โดยผู้วิจัยสังเกตได้จากพฤติกรรมของนักเรียน เช่น นักเรียนส่วนใหญ่จะสนใจกับตารางอันดับทุกครั้งเมื่อเข้าห้องเรียน และพยายามตั้งใจและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมเพื่อจะได้เป็นอันดับ 1-5 สังเกตได้จากนักเรียนจะพูดกับเพื่อน ๆ ว่า อีกไม่กี่คะแนนก็จะนำแล้ว หรือนักเรียนแสดงรอยยิ้มออกมาเมื่อรู้ว่ามีชื่ออยู่ในตารางอันดับ สอดคล้องกับที่ Gafni et al (2018: 37-53) กล่าวว่า ตารางอันดับจะทำให้ให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ครูต้องการ โดยมีผลมาจากบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เป็นบรรยากาศในแข่งขันอย่างสนุกสนาน ทำให้นักเรียนต้องตั้งใจเรียนรู้และการทำกิจกรรม ดังนั้นการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมมิฟิเคชันมาจึงส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนอย่างมีความสุข ตรงกับที่ Francisco-Aparicio et al. (2013) และ Kapp (2012) กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ทำให้นักเรียนเกิดแรงกระตุ้นจากภายในที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยเพิ่มโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งยังสร้างความเข้าใจและความสุขต่อการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ การให้ข้อมูลย้อนกลับยังช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความสุขอีกด้วย ดังที่วิจารณ์ พานิช (2555) กล่าวว่า ครูจำเป็นต้องให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน เนื่องจากนักเรียนจะได้เรียนรู้ว่าพฤติกรรมต่าง ๆ ของตนเองเป็นอย่างไร การให้ข้อมูลย้อนกลับนี้จึงช่วยส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาและปรับปรุงตนเองไปในทางที่ถูก ทำให้เกิดความมั่นใจในการเรียน ส่งผลให้เกิดความสุขในการเรียนรู้ ยิ่งไปกว่านั้น การที่ครูให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนอย่างสม่ำเสมอชัดเจนเป็นรูปธรรมยังทำให้นักเรียนรู้สึกว่าคุณครูเอาใจใส่นักเรียนเป็นอย่างดี ซึ่งสามารถพิจารณาจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำแนกตามองค์ประกอบการเรียนรู้

อย่างมีความสุขของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ มีผลดังนี้ นักเรียนมีระดับความสุขในการเรียนมากที่สุด คือ ครูมีความสุขเมตตาและจริงจังต่อนักเรียนทุกคนโดยทั่วถึง ($M = 4.57, SD = 0.55$) รองลงมา คือ กิจกรรมการเรียนรู้สนุก แปลกใหม่ ใฝ่ใจให้ศึกษาเพิ่มเติม ($M = 4.46, SD = 0.59$) สิ่งทีเรียนรู้อาจนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง ($M = 4.44, SD = 0.62$) นักเรียนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมอง ($M = 4.40, SD = 0.55$) นักเรียนมีโอกาสเรียนตามความถนัดและความสนใจ ($M = 4.32, SD = 0.60$) นักเรียนเห็นคุณค่าและภูมิใจในตนเอง ($M = 4.29, SD = 0.64$) จะเห็นได้ว่าหลังการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบด้าน “ครูมีความสุขเมตตาและจริงจังต่อนักเรียนทุกคนโดยทั่วถึง” มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งเป็นผลมาจากการที่ครูมีการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนด้วยความจริงใจ นักเรียนสามารถที่จะเข้ามาหาครูได้ เมื่อนักเรียนเกิดความกังวลหรือข้อสงสัย ดังจะเห็นได้จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน เช่น เมื่อนักเรียนประสบปัญหาในการสรุปความจากรรณคดีไทย นักเรียนจะยกมือสอบถามข้อมูลจากครู หรือหากนักเรียนมีข้อสงสัยนอกเหนือจากเวลาเรียน นักเรียนจะมาสอบถามครูภายหลัง ดังนั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับจึงส่งผลให้องค์ประกอบดังกล่าวมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้งานวิจัยของสุวิชัย เกษมสุข (2560) พบว่า นักเรียนที่ได้รับข้อมูลย้อนกลับจากครูมีคุณภาพผลงานสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับข้อมูลย้อนกลับ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับอาทิตยา สีหราช (2561) พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้โดยการสะท้อนคิดด้วยการให้ข้อมูลย้อนกลับมีความสุขในการเรียนเพิ่มมากขึ้น

เมื่อพิจารณาข้อมูลจากบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้พบว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับสามารถพัฒนาความสุขในการเรียนได้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร จำนวน 6 ชั่วโมง ประกอบไปด้วย

ชั่วโมงที่ 1-2 ความเป็นมาและประวัติผู้แต่ง นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมผ่านการตอบคำถามในไลน์ โดยนักเรียนให้ความร่วมมือ และเมื่อเริ่มต้นเล่นกิจกรรมแพนพังก์แท้สุนทรภู่ นักเรียนให้ความสนใจเป็นอย่างดี สังเกตได้จากการแข่งขันของนักเรียนที่มีการส่งเสียงปรบมือให้กำลังใจเพื่อนร่วมกลุ่ม ส่งเสียงร้องเมื่อกลุ่มของตนได้รับคะแนนหรือพลาดคะแนนจากการทำกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 3-4 ลักษณะคำประพันธ์และเรื่องย่อ นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นเป็นอย่างมาก สังเกตได้จากการขยับตัวของนักเรียนเมื่อครูอธิบายถึงการทำกิจกรรม รวมทั้งเวลาที่

ครูให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม นักเรียนจะพยักหน้าหรือตอบรับถึงพฤติกรรมของตนเอง นอกจากนี้ครูแบ่งกลุ่มโดยใช้สีของเม็ตลูกอมให้การแบ่งกลุ่ม นักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้นและกล่าวขอบคุณหลังจากได้รับลูกอม รวมทั้งนักเรียนจะชื่นชมการทำกิจกรรมกลุ่ม สังเกตได้จากการที่นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่ม คอยช่วยกระตุ้นกันในกลุ่มของตนเอง

ชั่วโมงที่ 5-6 ตัวบทและคุณค่าในงานประพันธ์ นักเรียนเริ่มให้ความสนใจในการเรียนมากขึ้น สังเกตได้จากพฤติกรรมของนักเรียน เมื่อครูเดินเข้ามาในห้องนักเรียนจะถามว่าวันนี้จะมีการทำกิจกรรมอีกหรือไม่ เมื่อถึงเวลาทำกิจกรรมนักเรียนจะให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีรวมทั้งเมื่อครูนำตารางอันดับมาแสดง นักเรียนจะมีปฏิกริยาในการชะเง้อดูผลของการทำกิจกรรมที่ผ่านมา นอกจากนี้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมส่งผลให้เกิดบรรยายกาศที่สนุกสนาน มีการพูดคุยและส่งเสียงหัวเราะบ้างในบางครั้ง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บทพากย์เอราวัณ จำนวน 6 ชั่วโมง ประกอบไปด้วย

ชั่วโมงที่ 1-2 ความเป็นมาและประวัติผู้แต่ง ครูสรุปคะแนนของนักเรียนผ่านตารางอันดับ นักเรียนจะเกิดความตื่นตัว มีการพูดว่า เดี่ยวเราจะต้องขึ้นมาเป็นอันดับต้น ๆ ให้ได้หรือตอนนี้มีชื่ออยู่ในตารางอันดับแล้ว และเมื่อมีการทำกิจกรรมเปิดป้าย...ทายความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะช่วยกันตอบคำถาม มีความกระตือรือร้น ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ครูมอบหมาย สังเกตได้จากเวลาที่ครูให้นักเรียนยิ่บอุกรณ์หรือสิ่งของต่าง ๆ นักเรียนในกลุ่มจะช่วยกัน เพื่อให้ได้เป็นกลุ่มที่ได้ตอบคำถาม โดยนักเรียนค่อนข้างให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีส่งผลให้บรรยายกาศในการเรียนเกิดความสนุกสนานและมีเสียงหัวเราะที่ได้จากการทำกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 3-4 ลักษณะคำประพันธ์และเรื่องย่อ นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นและต้องการสะสมคะแนน เพื่อรับรางวัล สังเกตจากพฤติกรรมของนักเรียนเมื่อเวลาครูนำของรางวัลขึ้นมา นักเรียนจะส่งเสียงและยี้มให้ครู ทำให้เกิดบรรยายกาศที่สนุกสนาน

ชั่วโมงที่ 5-6 ตัวบทและคุณค่าในงานประพันธ์ ในคาบนี้ นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ นักเรียนกลุ่มแรก ๆ จะรู้สึกตื่นเต้น สังเกตได้จากการที่นักเรียนเหลือบมองสไลด์ไม่ค่อยสบตาผู้ฟัง น้ำเสียงสั้นเครือ แต่เมื่อครูมีการให้ข้อมูลย้อนกลับรวมกับเพื่อน ๆ กลุ่มอื่นพยักหน้าในขณะที่นำเสนอ และปรบมือให้หลังการนำเสนอเสร็จ นักเรียนจะรู้สึกมีความสุขเห็นได้จากนักเรียนจะมีรอยยี้มหลังการนำเสนอเสร็จ และเมื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ นักเรียน

เกิดความกระตือรือร้นอย่างมาก สังกัดได้จากพฤติกรรมของนักเรียนเมื่อเห็นคะแนนของหลังจากตอบคำถามเสร็จในแต่ละข้อ นักเรียนจะส่งเสียงดีใจ นอกจากนี้ครูสรุปความรู้จากเรื่องช่วยส่งผลให้เกิดบรรยากาศที่เป็นกันเองทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

สรุปได้ว่าการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับมีส่วนช่วยในการพัฒนาความสุขในการเรียน โดยเป็นผลมาจากการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ ได้แก่ การแข่งขัน ระดับ คะแนน รางวัล และตารางอันดับ ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เกิดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ ประกอบกับทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีความสุขในการเรียน นอกจากนี้การที่ครูคอยให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนก็ยังช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเกิดการพัฒนาตนเองอย่างถูกต้อง ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความสุขในการเรียนได้ในที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะจากการทำวิจัย ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน หากนักเรียนสนใจรางวัลมากเกินไปอาจจะทำให้บรรยากาศในการเรียนตึงเครียด ครูจึงควรแบ่งกลุ่มที่ละความสามารถเพื่อให้นักเรียนช่วยกันทำกิจกรรมเพื่อให้ได้รางวัลและเกิดความรู้สึกร่วมกัน

1.2 ครูควรให้ข้อมูลย้อนกลับภายในชั่วโมงเรียนเพื่อให้นักเรียนเข้าใจว่าผลของการปฏิบัติกิจกรรมเป็นเช่นไร จะได้พัฒนาตนเองได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งจะช่วยเสริมแรงให้นักเรียนได้เป็นอย่างดี

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 สามารถนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับไปทดลองใช้กับสาระอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาไทย

2.2 สามารถนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับไปทดลองใช้กับรายวิชาอื่น ๆ และระดับชั้นอื่น ๆ ได้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความสุขในการเรียนของนักเรียน

รายการอ้างอิง

- กติกกร กมลรัตน์สมบัติ. (2558). ผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับจากแบบสอบอัตโนมัติที่มีต่อพัฒนาการความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- กฤษฎิการ์ พวงเกษม. (2535). ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถม (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- กฤษฎิการ์ พวงเกษม. (2540). การเสริมสร้างศักยภาพนักเรียนกรุงเทพมหานครด้านภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม. เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://touchpoint.in.th/gamification/>
- กฤษณมูรติ. (2545). ศักยภาพอันสูงสุดของครู (หิงห้อย ณ ภูเขา). กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิอันวิศึกษา.
- กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี : รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้จัดจำหน่าย.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์.
- กิตติทัศน์ หวานฉ่ำ. (2560). ผลของประเภทข้อมูลย้อนกลับและการเปลี่ยนคำตอบที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนที่เพิ่มขึ้น และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 10 มกราคม 2565. เข้าถึงได้จาก <http://doi.org/10.14457/CU.the.2017.476>
- กฤษมา รัชชมนี. (2549). การวิเคราะห์วรรณคดีไทยตามทฤษฎีวรรณคดีสันสกฤต (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาภาษาตะวันออก มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ.
- กุลลาบ มัลลิกะมาส. (2520). วรรณคดีวิจารณ์ (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2540). การนิเทศโครงการส่งเสริมศักยภาพนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพมหานคร: เอสอาร์ พรินติ้ง.

- จุฬามาศ มีสุข. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- จุฬาลักษณ์ พัฒนมาศ. (2564). การพัฒนามโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยและความผูกพันในการเรียน ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วย เพื่อน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- เจตนา นาควัชระ. (2542). ทฤษฎีเบื้องต้นแห่งวรรณคดี (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ศยาม.
- เจือ สตะเวทิน. (2510). การประพันธ์และประวัติวรรณคดีไทย. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล = Digital learning design. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ชนันต์ พูนเดช, & ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(3), 331-339. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/66651
- ชลธิชา นานา. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/1508>
- ชวาล แพร์ตกุล. (2552). เทคนิคการวัดผล (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชัตสุณี สีนธูลิงห์. (2550). วรรณคดีทัศนศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4 ed.). กรุงเทพมหานคร: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- दनยา วงศ์ธนะชัย. (2542). การอ่านเพื่อชีวิต. พิษณุโลก: โปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.
- ดวงมน จิตรจำนงค์. (2536). สุนทรียภาพในภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ศยาม.
- ดวงมน จิตรจำนงค์. (2553). มโนทัศน์สำคัญในวรรณคดีวิจารณ์และวรรณคดีศึกษา จากการศึกษา ขั้นพื้นฐานจนถึงอุดมศึกษา. วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 6(2), 95-108. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565.

เข้าถึงได้จาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/eJHUSO/article/view/85805>

- ถนิมรักษ์ ชูชัยมงคล. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีตอบสนองผู้อ่าน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- เถลิง พันธุ์เถลิงอมร. (2528). หลักการวิจารณ์วรรณคดี (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครศรีธรรมราช: โครงการตำราและเอกสารวิชาการ วิทยาลัยครุนครศรีธรรมราช.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2533). พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครุธนบุรี สหวิทยาลัยรัตนโกสินทร์.
- ทิตนา แคมมณี. (2556). รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2564). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นลิน คำแน่น. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงคำนวณและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/70015>
- นิภา เมธาวีชัย. (2536). การประเมินผลการเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายเอกสารตำราสถาบันราชภัฏธนบุรี.
- บันลือ พุกกะวัน. (2556). แนวพัฒนาการอ่านเร็ว คิดเป็น. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2527). การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. (2543). วิเคราะห์วรรณคดีไทย (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: โครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย.
- บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. (2544). ภาษาไทย-วิชาที่ถูกลืม (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: บรรณกิจ.
- ปาริฉัตร บุญต่อม. (2557). ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการสะท้อนคิดของผู้เรียนและการให้ข้อมูลย้อนกลับของผู้สอนในการพัฒนาแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อการสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์กราฟิกของนักเรียน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/46473>

ปิยมปภา วิเศษศิริ, ฤทธิไกร ดอนนครขวา, & ณเลิศแก้ว เรียมลิว. (2564, 16 ตุลาคม) ครูผู้สอนภาษาไทย. โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม, กรุงเทพมหานคร.

ปิยณัฐ ศรีชะตา. (2556). การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาระหว่างการให้ข้อมูลย้อนกลับโดยครูกับการใช้สื่อวีดิทัศน์ที่มีต่อทักษะกีฬารักบี้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/42974>

เปลื้อง ณ นคร. (2540). ศิลปะแห่งการประพันธ์ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ขาวฟ้า.

พรทิพย์ แซ่จั้น. (2555). ภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ชุดฝึกอบรมครู. กรุงเทพมหานคร:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรพิมล รอดเคราะห์. (2550). ผลของรูปแบบของการให้ผลป้อนกลับในเกมมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์แตกต่างกัน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/19910>

พรรณณี ชูทัย เจนจิต. (2545). จิตวิทยาการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: เมธีทิปส์.

พรศรี ลีทวีกุลสมบูรณ์. (2539). การเลือกรับผลย้อนกลับในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีเพศและระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/7892>

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 8).

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พาสนา จุลรัตน์. (2548). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พิชิต ฤทธิจรรุญ. (2552). สภาพปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

พิชิต ฤทธิจรรุญ. (2557). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: แฮาส์ออฟ เคอร์มิสท์.

- พิณพนธ์ คงวิจิตรต์. (2556). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนเบรนท์ทาร์เก็ตที่มีต่อความสุขในการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/43133>
- พิมพ์ประภา พาลพ่าย. (2561). ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/63350>
- พีระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์. (2561). ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6. (ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/120/1/g591130123.pdf>
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- พาสีอะห์ อาแว. (2555). การพัฒนารูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับโดยเพื่อนเพื่อเสริมสร้างทักษะการเขียนภาษาไทยของผู้เรียนที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/42072>
- มารุต พัฒผล. (2546). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยบางประการกับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดสุพรรณบุรี. (ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Re_Sta/Marut_P.pdf
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิธีวิจัยทางการศึกษา = Research Methodology in Education (พิมพ์ครั้งที่ 9). นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยีน ภู่วรรณ. (2561). การพัฒนาทักษะสะเต็มศึกษา สำหรับครูด้วยหลักการ Gamification. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานบริการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2550). พระราชบัญญัติการศึกษา พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก <http://www.ratchakitcha.soc.go.th/data/pdf/2542/a/074/1.pdf>

- ราตรี เพ็ริยพานิช. (2547). การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย = Learning activities in Thai teaching. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รัตน์ทัย สัจจพันธุ์. (2544). วรรณคดีศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ธารปัญญา.
- ล้วน สายยศ, & อังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ลัดดา หวังภษิต. (2546). การพัฒนาความสามารถในการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) โดยใช้วิธีการสอนเขียนแบบเน้นกระบวนการ. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก [http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tea_Eng_For_Lan\(M.A.\)/Ladda_W.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tea_Eng_For_Lan(M.A.)/Ladda_W.pdf)
- วรรณธิดา ยลวิลาศ. (2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก <http://conference.ksu.ac.th/File-212.html>
- วรวิสุทธิ์ ภิญญูโยียง. (2556). Marketing Idea: ไอเดียการพลิกโลก. กรุงเทพมหานคร: กรุงเทพธุรกิจ.
- วรางคณา ชังโต. (2559). ผลของการใช้รูปแบบการสอน 7E ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- วรางคณา แสงธิป. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3553>
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2545). เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพมหานคร: พริกหวานกราฟฟิค.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างไร. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). สนุกกับการเรียนในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2555). พลังการเรียนรู้ในกระบวนทัศน์ใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: เอส อาร์พริ้นติ้ง.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2561). ขอบฟ้าใหม่แห่งการเรียนรู้สู่การสร้างสรรค่อนาคต.

- กรุงเทพมหานคร: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- วิทย์ ศิวะศรียานนท์. (2541). *วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ธรรมชาติ.
- วิภา กงกะนันท์. (2556). *วรรณคดีศึกษา (ว่าด้วยหลักการอ่าน)*. กรุงเทพมหานคร: องค์การค้าของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมสวัสดิภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา.
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2563). *การออกแบบเกมมิฟิเคชัน Gamification Design*. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ศยามน อินสะอาด. (2561). *การออกแบบบทเรียน e-Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง*. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ศศิพิมล ประพินพงศกร และรัตตมา รัตนวงศา. (2562). *การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล*. เอกสารประกอบการสัมมนา จัดโดยภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ณ ห้อง ศษ 2102 อาคารศึกษาศาสตร์ 2, 21 กันยายน.
- ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ. (2544). *การเรียนรู้อย่างมีความสุข: สารเคมีในสมองกับความสุขและการเรียนรู้ (รายงานผลการวิจัย)*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ศรีวิไล ดอกจันทร์. (2529). *การสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทย*. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2546). *การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กทม: ประสานการพิมพ์.
- สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2545). *วรรณคดีเกี่ยวกับชนบประเพณี*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน.
- สาโรจน์ โคภีรักษ์. (2546). *นวัตกรรมการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพมหานคร: บুদ্ধพอยท์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพมหานคร: วัฒนาพานิช.
- สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2565). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563*. สทศ. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก <http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2543). *รูปแบบหรือแนวการจัด*

การเรียนรู้ที่เสริมสร้างคุณลักษณะดี เก่ง มีความสุข ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ครูสภา ลาดพร้าว.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). แนวทางการนำจุดเน้น การพัฒนานักเรียนสู่การปฏิบัติ. เข้าถึงเมื่อ 28 กรกฎาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://www.secondary41.go.th/doc/joodnent2/Road%20Map%20gotowork.pdf>

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). คู่มือการดำเนินงาน ขับเคลื่อนสู่ความสำเร็จในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สำนักงานตำรวจแห่งชาติ.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ แกนกลางต้องรู้และควรรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับการจัดการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2564 ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของ โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19). เข้าถึงเมื่อ 1 มิถุนายน 2564. เข้าถึงได้จาก <http://academic.obec.go.th/newsdetail.php?id=75>

สำราญ สิริภคมงคล. (2554). การพัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอน ปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุกรี รอดโพธิ์ทอง. (2544). เอกสารประกอบการสัมมนาวิชาการ เรื่องการผลิตและการใช้ มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุคนธา ทองรักษ์. (2558). Gamification for education. เข้าถึงเมื่อ 1 มิถุนายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://prezi.com/egljtudugd8e/gamification-for-education/>

สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์ทรัพย์. (2538). วิธีการสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สุดาพร ไชยะ. (2552). การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 4). ฉะเชิงเทรา: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์.
- สุธิวังค์ พงศ์ไพบูลย์. (2525). วรรณคดีวิเคราะห์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุลาดพร้าว.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2544). การประเมินผลภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุรพล บุญลือ. (2561). Gamification In Education. เข้าถึงเมื่อ 10 มกราคม 2565.
เข้าถึงได้จาก <http://qa.hcu.ac.th/km/fileuploads/Gamification-2561.pdf>
- สุวพิชญ์ เกษมสุข. (2560). การเปรียบเทียบพัฒนาการทักษะการทำงานกลุ่มและคุณภาพผลงานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับข้อมูลป้อนกลับจากการประเมินหลายแหล่งที่แตกต่างกัน. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนงค์ เมธิพิทักษ์ธรรม. (2555). ผลของรูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับที่แตกต่างกันที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุমানราชชน, พระยา. (2516). ประชุมเรื่องพระรามและแง่คิดจากวรรณคดี. กรุงเทพมหานคร: บรรณาการ.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2545). คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 12) กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- อาทิตยา สีหราช. (2561). การส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิดด้วยการให้ข้อมูลย้อนกลับในวิชาเคมี. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารี พันธุ์ณี. (2538). จิตวิทยาการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ต้นอ่อน.
- อิงอร สุพันธุ์วณิช และคณะ. (2555). โมดูล 2 มโนทัศน์พัฒนา: วรรณคดีไทยในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น. ในภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ชุดฝึกอบรมครู, 54-86 กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Attali, Y. (2015). Effects of multiple-try feedback and question type during mathematics

- problem solving on performance in similar problems. *Computers & Education*, 86, 260-267. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.08.011>
- Beeson, R. O. (1973). Immediate Knowledge of Results and Test Performance. *The Journal of Educational Research*, 66(5), 224-226. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/27536417>
- Bloom, B. S. (1976). *Human Characteristics and School Learning*: McGraw-Hill.
- Brookhart, S. M. (2017). *How to give effective feedback to your students*. Alexandria, Virginia: ASCD.
- Bunchball, I. J. W. p. (2010). Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior. Retrieved from <https://docplayer.net/17148456-Gamification-101-an-introduction-to-game-dynamics-www-bunchball-com-2200-bridge-pkwy-suite-201-redwood-city-ca-94065.html>
- Can, I., Koydemir, S., Durhan, S., Ogan, S., Gozukara, C., & Çokluk, G. (2017). Changing High School Students' Attitudes Towards Mathematics in a Summer Camp: Happiness Matters. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 17. doi:10.12738/estp.2017.5.0373
- Carroll, J. B. (1963). A Model of School Learning. *Teachers College Record*, 64(8), 1-9. doi:10.1177/016146816306400801
- Chuang, C. H., Chen, Y. N., Tsai, L. W., Lee, C. C., & Tsai, H. C. (2014). Improving learning performance with happiness by interactive scenarios. *ScientificWorldJournal*, 2014, 807347. doi:10.1155/2014/807347
- Culler, J. (2011). *Literary Theory: A Very Short Introduction*: Oxford University Press.
- De-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers & Education*, 95, 99-113. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.12.008>

- Eysenck, H. J., Arnold, W., & Meili, R. (1972). *Encyclopedia of Psychology*: Herder and Herder.
- Francisco-Aparicio, A., Gutiérrez-Vela, F. L., Isla-Montes, J. L., & Sanchez, J. L. G. (2013). Gamification: Analysis and Application. In V. M. R. Penichet, A. Peñalver, & J. A. Gallud (Eds.), *New Trends in Interaction, Virtual Reality and Modeling* (pp. 113-126). London: Springer London.
- Gafni, R., Achituv, D., Eidelman, S., & Chatsky, T. (2018). The effects of gamification elements in e-learning platforms. *Online Journal of Applied Knowledge Management*, 6, 37-53. doi:10.36965/OJAKM.2018.6(2)37-53
- Gibbens, B., Gettle, N., Thompson, S., & Muller, K. (2015). Using Gamification to Teach Undergraduate Students about Scientific Writing Lesson. *CourseSource*, 2. doi:10.24918/cs.2015.7
- Glover, I. (2013). *Play As You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners*.
- Good, C. V., & Phi Delta, K. (1945). *Dictionary of education*: New York : McGraw-Hill.
- Hastie, C. R., Fahy, K. M., Parratt, J. A., & Grace, S. (2016). Midwifery students experience of teamwork projects involving mark-related peer feedback. *Women Birth*, 29(3), 252-259. doi:10.1016/j.wombi.2015.11.008
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. doi:10.3102/003465430298487
- Hematian, F., Rezaei, A. M., & Mohammadyfar, M. A. (2017). On the effect of goal setting on self-directed learning, achievement motivation, and academic achievement among students. *Modern Applied Science*, 11(1), 37-47.
- Ingle, R. E. (1968). DE CECCO, JOHN P. *The Psychology of Learning and Instruction: Educational Psychology*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, 1968. 800 pp. \$9.25. *Journal of Teacher Education*, 19(4), 523-526. doi:10.1177/002248716801900430
- Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into*

practice: John Wiley & Sons.

Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212-218. doi:10.1207/s15430421tip4104_2

Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15, 1-5.

Machajewski, S. (2017). Gamification Strategies in a Hybrid Exemplary College Course. *International Journal of Educational Technology*, 4, 1-16.

Management Association, I. R. (Ed.) (2018). *Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice*. Hershey, PA, USA: IGI Global.

McMillan, J. H. (2013). *Classroom Assessment: Principles and Practice for Effective Standards-based Instruction*: Pearson/Allyn & Bacon.

Mikulas, W. L. (1978). *Behavior Modification*. New York: Harper & Row, Publishers INC.

Nah, F. F.-H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). *Gamification of Education: A Review of Literature*, Cham.

Omar, S., Jain, J., & Noordin, F. (2013). Motivation in Learning and Happiness among the Low Science Achievers of a Polytechnic Institution: An Exploratory Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 90, 702-711. doi:https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.07.143

Overmyer, G. R. (2014). *Flipped classroom model for college algebra, The: effects on student achievement*. (Degree of Doctor of Philosophy). Colorado State University, Fort Collins, Colorado.

Prescott, D. A. (1961). *Report of conference on child study education bulletin*. Bangkok: Faculty of Education, Chulalongkorn University.

Rachvelishvili, N. (2017). Achievement motivation toward learning English language in modern educational context of Georgia. *Problems of Education in the 21st Century*, 75. doi:10.33225/pec/17.75.366

- Rodríguez, H. T. (2018). Gamification and Game-Based Learning as Methods to Motivate Students Learn English Vocabulary. Retrieved September 28, 2020 from <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/11550>
- Rose, M. (1979). Classroom Management. The 78th Yearbook of the National Society for the Study of Education, Part II, Edited by Daniel Duke. Chicago: The University of Chicago Press, 1979. NASSP Bulletin, 63(430), 109-110.
doi:10.1177/019263657906343020
- Rula, A.-A., Fatma, A.-F., & Mazin, A.-B. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. International Journal of Innovation, Management and Technology, 7(4), 131-136. doi:10.18178/ijimt.2016.7.4.659
- Sánchez, S., López-Belmonte, J., Cabrera, A., & Núñez, J. (2020). Gamification as a Methodological Complement to Flipped Learning—An Incident Factor in Learning Improvement. Multimodal Technologies and Interaction, 4, 12.
doi:10.3390/mti4020012
- Saran, M., Al-Magsoosi, D., & Mohammed, D. (2018). Gamification in e-learning: The Effect on Student Performance.
- Simões, J., Redondo, R. P. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. Comput. Hum. Behav., 29, 345-353.
- The United Nations Educational Scientific and Cultural Organization. (2008). UNESCO ICT Competency Framework for Teacher. France: The United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Tondello, G., Wehbe, R., Diamond, L., Busch, M., Marczewski, A., & Nacke, L. (2016). The Gamification User Types Hexad Scale.
- van der Kleij, F., Feskens, R., & Eggen, T. (2015). Effects of Feedback in a Computer-Based Learning Environment on Students' Learning Outcomes: A Meta-Analysis. Review of Educational Research, 85. doi:10.3102/0034654314564881
- Van Steendam, E., Rijlaarsdam, G., Sercu, L., & Van den Bergh, H. (2010). The effect of

instruction type and dyadic or individual emulation on the quality of higher-order peer feedback in EFL. *Learning and Instruction*, 20(4), 316-327.

doi:<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2009.08.009>

Wallace, S. (2008). *A Dictionary of Education*: Oxford University Press.





ภาคผนวก



ผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูล
ย้อนกลับและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์

วุฒิการศึกษา	อักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ภาษาไทย) คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ตำแหน่ง	อาจารย์ประจำศูนย์การศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. อาจารย์ ดร. ณภัทร ชัยมงคล

วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (การวัดและประเมินผลการศึกษา) คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ตำแหน่ง	อาจารย์ประจำภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. อาจารย์ธันต์สรณ์ ตั้งวงศ์นิชกุล

วุฒิการศึกษา	การศึกษามหาบัณฑิต วิทยาการทางการศึกษา และการจัดการเรียนรู้ (ภาษาไทย) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ตำแหน่ง	อาจารย์สาธิต สาขาวิจัยและพัฒนาการสอนภาษาไทย สถาบันวิจัย พัฒนา และสาธิตการศึกษา มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพแบบวัดความสุขในการเรียน

1. รองศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สுவทันพรกุล

วุฒิการศึกษา ครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต (วิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา)
 คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. อาจารย์ ดร.ชาญ รัตนะพิสิฐ

วุฒิการศึกษา ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต (จิตวิทยา) คณะจิตวิทยา
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 ตำแหน่ง หัวหน้าศูนย์การศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. อาจารย์ ดร.ปาริชาติ โปธิ

วุฒิการศึกษา ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) คณะศึกษาศาสตร์
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์
 มหาวิทยาลัยพะเยา



ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
(แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
และแบบวัดความสุขในการเรียน)

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

2. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีจำนวน 30 ข้อ

3. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบที่กำหนดให้

1. ข้อใดเรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทรได้ถูกต้อง

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. สิ้นสมุทรจับตัวเงือกเผ่า | 2. นางผีเสื้อสมุทรผีนร่าย |
| 3. สิ้นสมุทรหลอกนางผีเสื้อสมุทร | 4. พระอภัยมณีมอบแหวนให้สิ้นสมุทร |
| ก. 1-2-3-4 | ข. 4-1-2-3 |
| ค. 3-4-2-1 | ง. 2-1-3-4 |

2. คำประพันธ์ต่อไปนี้กล่าวถึงบริเวณสถานที่ใด

“อันน้ำนี้มีนามตามบุราณ	อโนมานเคียงกันสีทันดร
เป็นเขตแคว้นแดนที่นางผีเสื้อ	ข้างฝ่ายเหนือถึงมหิงษะสิงขร
ข้างทิศใต้ไปเกาะแก้วมิงกร	หนทางจรเจ็ดเดือนไม่เคยอ่อนคลา
ไปกลางย่านบ้านเรือนหามีไม่	สมุทรไทซึ่งซีกลิกหนักหนา
แต่สำเภาชาวเกาะเมืองลังกา	เขาเล่นมามีบั้งอยู่กลางปี
ถ้าเสียเรือเหลือคนแล้วนางเงือก	ขึ้นมาเลือกเอาไปชมประสมศรี”

- | | |
|-------------------|------------------------|
| ก. เกาะคีรีรัตน์ | ข. เกาะเมืองลังกา |
| ค. เกาะแก้วพิสดาร | ง. เกาะนางผีเสื้อสมุทร |

3. “ไม่คลาดเคลื่อนเหมือนองค์พระทรงเดช แต่ดวงเนตรแดงดูตั้งสุริย์ฉาย
ทรงกำลังดั่งพระยาชวาพลาย มีเขี้ยวคล้ายขนนิมีศักดา”

ข้อความข้างต้นหมายถึงใคร

- | | | | |
|---------------|-----------------|------------|--------------|
| ก. พระอภัยมณี | ข. ผีเสื้อสมุทร | ค. สุตสาคร | ง. สิ้นสมุทร |
|---------------|-----------------|------------|--------------|

9. “พงศ์กษัตริย์ที่ศุนานางเงือกน้อย ดูแซมซ้อยโถมเฉลาทั้งเฝ้าผม
 ประไพพิศตรัลักษณะล้ำล้วนขำคม ทั้งเนียนนวนเปล่งออกเต่งทรง
 ขนงเนตรเกศกรอ่อนสะอาด ดั่งสุรางค์นางนาฏในวังหลวง
 พระเพลินพิศคิดหมายเสียดายดวง แล้วหนักหน่วงนิกที่จะหนีไป”

คำประพันธ์ข้างต้นปรากฏคุณค่าทางวรรณศิลป์ใด

- ก. อุปมา ข. อุปลักษณ์ ค. อติพจน์ ง. สัตยลักษณ์

10. ข้อใดมีภาพพจน์ต่างจากข้ออื่น

- ก. อสุรีมีกำลังดังปลาวาฬ ตามประมาณสามวันจะทันตัว
 ข. สัตว์ในน้ำจำแพ่แก่ผีเสื้อ เปรียบเหมือนเนื้อเห็นพยัคฆ์ให้ชักหลง
 ค. เห็นหาดทรายพรายงามเป็นเงินราง ทะเลกว้างขวางขวาล้วนป่าดง
 ง. ตั้งแต่บัดนี้เองจะได้ผู้ใดเซย เหมือนพระเคยคู่เคียงเมื่อเที่ยงคืน

11. คำประพันธ์ในข้อใดไม่มีการใช้ภาพพจน์แบบอุปลักษณ์

- ก. จะโกรธกริ้วแค้นเดียวเล่นเป็นรูป ไม่พอที่ชีวันจะบรรโลย
 ข. ไม่เห็นแสงสุริยันตะวันเดือน เป็นคลื่นเคลื่อนคลอนลั่นสนั่นดัง
 ค. เจียรบาดคาดองค์ก็ทรงเปลื้อง ให้เป็นเครื่องนุ่งห่มโอรสา
 ง. พระเสด็จไปไหนจะไปด้วย เป็นเพื่อนม้วยภักศดาจนอาสัญ

12. ข้อใดไม่ใช่ข้อคิดจากเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร

- ก. การพลัดพรากจากสิ่งที่รักเป็นทุกข์
 ข. การตอบแทนบุญคุณเป็นสิ่งที่ควรพึงกระทำ
 ค. การที่พ่อแม่ดีลูกแสดงถึงความรักและห่วงใย
 ง. การที่ชีวิตคู่สามีภรรยาจะยืนยาวนั้น ทั้งสองฝ่ายต้องมีความเหมาะสมกัน

13. นางผีเสื้อสมุทรเป็นแบบอย่างในเรื่องใด

- ก. มีความอดทน ข. มีมานะ ค. รักจริง ง. รู้จักกาลเทศะ

14. บุคคลใดนำข้อคิดจากเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทรไปปฏิบัติใช้ได้เหมาะสมที่สุด

- ก. ไบบัวทำป้ายประชาสัมพันธ์วันวาเลนไทน์
- ข. สายฝนจัดนิทรรศการเรื่องความรักในวัยเรียน
- ค. ฟองน้ำรณรงค์เรื่องการไม่ใช้ความรุนแรงในครอบครัว
- ง. ฟ้าใสกล่าวสุนทรพจน์เรื่องครอบครัวอบอุ่นในวันแม่แห่งชาติ

15. ข้อใดไม่ใช่แง่คิดที่ได้จากเรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร

- ก. การพึ่งพาอาศัยกันเป็นสิ่งที่ดี
- ข. ความรักเป็นหนทางแห่งความทุกข์
- ค. การวางแผนที่ดีจะทำให้งานประสบความสำเร็จ
- ง. เรื่องของครอบครัวเป็นเรื่องที่คนภายนอกไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยว

16. เหตุใดพระลักษมณ์จึงพ่ายแพ้ในการทำศึกครั้งนี้

- ก. ไร้ใจศัตรู
- ข. เคลิบเคลิ้ม
- ค. มีอาวุธน้อยกว่า
- ง. ถูกมนต์สะกด

17. เพราะเหตุใดอินทรีชิตจึงแปลงกายเป็นนงค่อมรินทร์

- ก. เพราะต้องการทำให้พระลักษมณ์หลงกล
- ข. เพราะต้องการสวามีภักดีต่อพระลักษมณ์
- ค. เพราะต้องการแสดงความยิ่งใหญ่ของกองทัพ
- ง. เพราะต้องการให้กองทัพพระลักษมณ์หวาดกลัว

18. “ลูกครุฑพลัดตกฉิมพลี หนีสินอินทรี

คาบข้างก็วางไอยรา”

คำประพันธ์ในข้อใดไม่มีคำที่มีความหมายเหมือนกับคำที่ขีดเส้นใต้

- ก. อินทรีชิตบิดเปื้อนกายิน เหมือนนงค่อมรินทร์
ทรงคชเอราวัณ
- ข. มีวิมานแก้วงามบวร ทุกเทศกฤษุช
ดั่งเวไซยันด้อมรินทร์
- ค. ช้างนิรมิตฤทธิแรงแข็งขัน เพื่อภ้องผิวพรรณ
สีสังข์สะอาดโอฬาร

- ง. เครื่องประดับแก้วแก้วโกมิน ของทางกระวิน
สร้อยสายชนกถักทอง

19. คำประพันธ์ข้อใดมีจินตภาพด้านการเคลื่อนไหว

- ก. ลอยฟ้ามาในเวหน ธิบเร่งรีพล
มาถึงสมรภูมิชัย
- ข. มีวิมานแก้วงามบวร ทุกเทศกุญชร
ดั่งเวไซยันต่อมรินทร์
- ค. นางหนึ่งยอมมีบรวาร อิกเจ็ดเยาวมาลย์
ล้วนรูปนิรมิตมารยา
- ง. ช่างนิรมิตฤทธิแรงแข็งขัน เผือกผ่องผิวพรรณ
สีสังข์สะอาดโอฬาร

20. คำประพันธ์ข้อใดไม่มีภาพพจน์แบบอุปมา

- ก. มีวิมานแก้วงามบวร ทุกเทศกุญชร
ดั่งเวไซยันต่อมรินทร์
- ข. จับระบำรำร่ายสายหา ชำเลียงหางดา
ทำที่ดั่งเทพอัปสร
- ค. นางหนึ่งเจ็ดโบกขรณี สระหนึ่งยอมมี
เจ็ดกอบุบลบันดาล
- ง. ช่างนิรมิตฤทธิแรงแข็งขัน เผือกผ่องผิวพรรณ
สีสังข์สะอาดโอฬาร

21. บทพากย์เอราวัณปรากฏลีลาวรรณคดีใดเด่นชัดที่สุด

- ก. เสาวรจณี ข. นารีปราโมทย์ ค. พิโรธวาที ง. สัลลาปังคพิสัย

22. คำประพันธ์ต่อไปนี้ปรากฏภาพพจน์ใดเด่นชัดที่สุด

“ดูเหว่าเร้าเร่งพระสุริย์ศรี ไข่ขันปีกตี
กุ๊กก้องในท้องดงดาน”

- ก. อติพจน์ ข. บุคคลวัต ค. สัญลักษณ์ ง. อุปลักษณ์

23. “มีวิมานแก้วงามบรร
ทุกเทศกฤษร
ดั่งเวไซยันต่อมรินทร์”

คำประพันธ์ในข้อใดมีภาพพจน์ตรงกับคำประพันธ์ข้างต้น

- ก. บำรุงราษฎร์ดับเข็ญอยู่เป็นนิจ โดยทางทศพิธราชธรรม
ข. เทเวศร์นถมิตด้วยฤทธา สนุกดั่งเมืองฟ้าสุราลัย
ค. ตั้งแต่งตามตำแหน่งครบที่ คือประไหมสุหรีเสนาหา
ง. โรงเครื่องเนื่องกันเป็นหลั่นลด โรงม้าโรงรถคชสาร

24. คำประพันธ์ต่อไปนี้ปรากฏภาพพจน์ใดเด่นชัดที่สุด

“เสียงพลโห่ร้องเอาชัย เลื่อนลั่นสนั่นใน
พิภพเพียงทำลาย”

- ก. อติพจน์ ข. บุคคลวัต ค. สัญลักษณ์ ง. อุปลักษณ์
25. “จ้บระบ้าร่าร้ายสายหา ชำเลื่องหางตา
ทำที่ดั่งเทพอัปสร”

คำประพันธ์ในข้อใดมีภาพพจน์ตรงกับคำประพันธ์ข้างต้น

- ก. บุชบาจะงามสักเพียงไร จึงต้องใจระตุทุกบุรี
ข. ความรักเหมือนโคถึก กำลังศึกผิขังไว้
ค. มันก็เป็นช่างงาอันกล้าหาญ เราก็คือคนขสารอันสูงใหญ่
ง. จักจั่นจี้เจื้อยเรื้อยร้อง ขับกรองคำกลอนอ่อนหวาน

26. คำประพันธ์ในข้อใดสะท้อนความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

- ก. อากาศบดบังสุริยศรี เทวัญจันทร์
ทุกชั้นอำนาจอวยชัย
- ข. เสด็จทรงรถแก้วโกสิย์ ไพโรจน์รูจี
จะแข่งซึ่งแสงสุริยใส
- ค. เร่งพลโยธาพานรินทร์ เร่งรัดหัสติน
วานรให้เร่งรีบมา
- ง. พสุธาอากาศหวาดไหว เนื่อนกตกใจ
ชุกซ่อนประหวั่นขวัญหน

27. ข้อใดมิใช่ข้อคิดจากเรื่องบทพากย์เอราวัณ

- ก. การให้อำนาจแก่บุคคลใดควรไตร่ตรองให้ดี
- ข. การตอบแทนบุญคุณเป็นสิ่งที่ควรกระทำ
- ค. การสู้รบนำมาซึ่งความสูญเสีย
- ง. การใช้ชีวิตอย่างมีสติ

28. ข้อใดเป็นแนวคิดสำคัญของบทพากย์เอราวัณ

- ก. ธรรมะย่อมชนะอธรรม
- ข. แพ้เป็นพระชนะเป็นมาร
- ค. สงครามย่อมมีผู้แพ้และผู้ชนะ
- ง. ความประมาทเป็นหนทางของความหายนะ

29. “เคลิบเคลิ้มหทัยไหลหลง จึ่งจับศรทรง

พรหมาศตร์อันเรื่องเคซา”

จากบทประพันธ์ข้างต้น หากนักเรียนตกอยู่ในเหตุการณ์นี้ นักเรียนจะทำเช่นไร

- ก. ดึงสติตนเองให้เร็ว
- ข. รีบเรียกคนอื่นมาช่วย
- ค. โต้ตอบกลับโดยเร็ว
- ง. หลบไปยังที่ปลอดภัย

30. จากการเรียนเรื่องบทพากย์เอราวัณ ข้อคิดใดที่นักเรียนควรนำไปใช้มากที่สุด

- ก. การรู้จักเอาตัวรอดในสงคราม
- ข. การหาประโยชน์จากความฉลาด
- ค. การใช้ชีวิตอย่างไม่ประมาท
- ง. การตั้งใจศึกษาเล่าเรียน



แบบวัดความสุขในการเรียน

คำชี้แจง พิจารณารายละเอียดในแต่ละข้อต่อไปนี้ แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ในระดับคะแนนที่ตรงกับความคิดและความรู้สึกของนักเรียนตามความเป็นจริง

ระดับคะแนน

- มากที่สุด (5) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด
 มาก (4) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมาก
 ปานกลาง (3) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนบ้างไม่ตรงบ้าง
 น้อย (2) หมายถึง ข้อความนั้นที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนน้อย
 น้อยที่สุด (1) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนน้อยที่สุด

ข้อ	ข้อความ	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ได้					
2	ครูมอบหมายงานให้นักเรียนตามศักยภาพของแต่ละคน					
3	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามหากไม่เข้าใจเกี่ยวกับการเรียน					
4	นักเรียนรู้สึกสบายใจในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย					
5	ครูให้ความสนใจในปัญหาของนักเรียน แม้ว่าจะเป็นเรื่องเล็กน้อย โดยสังเกตจากการทำกิจกรรม					
6	ครูมีความเป็นกันเองกับนักเรียน					
7	ครูเข้าใจเกี่ยวกับข้อจำกัดของนักเรียนแต่ละคนและให้การส่งเสริมผู้เรียนด้วยความเต็มใจ					
8	ครูให้คำแนะนำแก่นักเรียนด้วยความเป็นกัลยาณมิตรไม่ว่าจะเป็นเรื่องเรียนหรือเรื่องอื่น ๆ					
9	นักเรียนรู้สึกภูมิใจกับผลของการทำกิจกรรม ไม่ว่าจะแพ้หรือชนะ					
10	นักเรียนสามารถยอมรับข้อผิดพลาดต่าง ๆ ของตนเองได้จากการทำกิจกรรม					

ข้อ	ข้อความ	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
11	นักเรียนรู้สึกภูมิใจเมื่อสามารถตอบคำถามในคาบเรียนวิชาภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง					
12	นักเรียนรู้สึกว่าการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ช่วยทำให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม					
13	ครูให้อิสระในการทำงานตามความสนใจของนักเรียนแต่ละคน					
14	นักเรียนได้แสดงความสามารถพิเศษของตนเองในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย					
15	นักเรียนลงมือทำงาน เมื่อนักเรียนเกิดความสนใจในวิชาภาษาไทย					
16	ครูให้อิสระกับนักเรียนในการทำผลงาน โดยใช้ความสามารถและความถนัดของแต่ละคน					
17	ครูใช้สื่อต่าง ๆ ที่ทำให้เข้าใจบทเรียนวิชาภาษาไทยได้ง่าย					
18	ครูจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของเกมซึ่งช่วยให้นักเรียนได้คิด ลงมือปฏิบัติ และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง					
19	ครูมีเทคนิควิธีการจูงใจให้นักเรียนพร้อมเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ					
20	ครูมีอารมณ์ขันในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย					
21	ครูสอนในสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง					
22	นักเรียนสามารถนำเนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ได้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียนวิชาอื่นได้					
23	การเรียนวิชาภาษาไทยสามารถประยุกต์ใช้ในการสื่อสารเข้าสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ					
24	นักเรียนสามารถนำความรู้ในวิชาภาษาไทยไปถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่นได้					



แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชาภาษาไทย 5

รหัสวิชา ท23101

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 นิทานคำกลอนสะท้อนเรื่องราว

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร จำนวน 6 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ท 5.1 ม.3/1 สรุปรื่องหาวรรณคดี วรรณกรรม และวรรณกรรมท้องถิ่นในระดับ
ที่ยากยิ่งขึ้น

ท 5.1 ม.3/2 วิเคราะห์วิถีไทยและคุณค่าจากวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน

ท 5.1 ม.3/3 สรุปรูปร่างและข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรจริง

ท 5.1 ม.3/4 พ้องจำและบอกคุณค่าบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรอง
ที่มีคุณค่าตามความสนใจและนำไปใช้อ้างอิง

2. สาระสำคัญ

นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร กล่าวถึงเหตุการณ์
ที่พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทรไปพึ่งพระโยคีที่เกาะแก้วพิสดาร โดยมีสินสมุทรและเหล่าเงือกคอย
ให้ความช่วยเหลือ ในตอนดังกล่าวเนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน ชวนให้ติดตาม ก่อให้เกิดอารมณ์
สะเทือนใจได้เป็นอย่างดี อีกทั้งมีการเลือกใช้คำประพันธ์ประเภทกลอนสุภาพในการแต่ง มีการสรรคำ
ได้อย่างเหมาะสม ใช้ภาพพจน์อย่างหลากหลายก่อให้เกิดจินตภาพในการอ่าน สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่า
ทางภาษาทั้งในด้านวรรณศิลป์และด้านสังคม รวมทั้งแทรกข้อคิดคติเตือนใจได้เป็นอย่างดี การศึกษา
วรรณคดีเรื่อง นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร
สามารถนำข้อคิด คำสอนต่าง ๆ มาปรับใช้ในชีวิตรประจำวัน และยังสามารถศึกษาวิธีการใช้ภาษา
ความงามทางภาษาทำให้เกิดการซึมซับความรู้ทางภาษาและเป็นการอนุรักษ์การใช้ภาษาไทย
ให้ถูกต้อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

พุทธิพิสัย (K)

1. นักเรียนสามารถสรุปเนื้อเรื่องนิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทรได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายฉันทลักษณ์คำประพันธ์ประเภทกลอนสุภาพได้
3. นักเรียนสามารถระบุคุณค่าด้านวรรณศิลป์และด้านสังคมที่ปรากฏในเรื่องได้
4. นักเรียนสามารถสรุปข้อคิดจากนิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทรได้

ทักษะพิสัย (P)

1. นักเรียนสามารถท่องจำบทอาขยานได้ถูกต้อง

จิตพิสัย (A)

1. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการอ่านวรรณคดีได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายคุณค่าของวรรณคดีเรื่อง นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทรได้

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. สมรรถนะสำคัญ

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. สาระการเรียนรู้

1. ความเป็นมา

นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณีเป็นวรรณคดีที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผลงานที่ดีเด่นเรื่องหนึ่งของสุนทรภู่ ด้วยเหตุที่วรรณคดีเรื่องนี้มีแตกต่างจากวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ แม้ว่าเนื้อหาของตอนต้นของเรื่องจะยังคงรูปแบบตามขนบการแต่งวรรณกรรมจักร ๆ วงศ์ ๆ ทั่วไป กล่าวคือเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ มักกล่าวถึงตัวละครเอกเป็นโอรสกษัตริย์ต้องไปเรียนศิลปวิทยากับฤๅษี

หรือพราหมณ์ที่ศานาปาโมกข์แล้วจึงกลับบ้านเมือง ระหว่างนั้นตัวละครเอกหรือชายามักถูกยักษ์หรือโจรลักพาให้พลัดพรากกัน ภายหลังจากตามหากันจนพบ แต่นิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ต่างออกไปคือ เป็นเรื่อง que แสดงให้เห็นแนวคิดแปลกใหม่เกี่ยวกับตัวละคร ฉาก สถานที่ และให้ความรู้ในเรื่อง คติธรรมสอนใจในการดำเนินชีวิตได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้พระอภัยมณียังถือว่าเป็นตัวแทนโลกทัศน์ของสุนทรภู่ที่มีต่อชาวต่างชาติ โดยชาวสยามในสมัยนั้นส่วนใหญ่มีมุมมองด้านลบต่อชาวต่างชาติ ด้วยมองสาเหตุการเข้ามาว่าเพื่อแสวงหาและกอบโกยผลประโยชน์ทางทรัพยากร แต่สุนทรภู่มองในมุมกลับว่าสยามก็น่าจะได้รับประโยชน์จากชาวต่างชาติเป็นต้นว่า วิทยาการด้านต่าง ๆ ที่สำคัญคือสุนทรภู่ยังแสดงโลกทัศน์เกี่ยวกับสตรีที่แตกต่างจากโลกทัศน์ของคนในสังคมร่วมสมัยเดียวกัน เช่น ยกย่องสตรีที่มีปัญญาความรู้หรือสตรีที่มีภาวะผู้นำ โดยนำเสนอผ่านพฤติกรรมของตัวละครสตรี

2. ประวัติผู้แต่ง

พระสุนทรโวหาร (ภู่) หรือที่ทุกคนรู้จักกันในนามว่า สุนทรภู่ เป็นกวีคนสำคัญในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น เกิดในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เมื่อวันที่ 26 มิถุนายน พ.ศ. 2329 บิดาเป็นข้าราชการในกรมพระราชวังบวรสถานมงคล ซึ่งภายหลังได้ลาออกจากราชการกลับไปอยู่บ้านเกิดที่บ้านกร่ำ อำเภอแกลง จังหวัดระยอง มารดานั้นพื้นเดิมเป็นคนเมืองเพชรบุรีตามที่ปรากฏในนิราศเมืองเพชร แต่มารับราชการเป็นพระนมของพระองค์เจ้าจางกล พระธิดาในกรมพระราชวังหลัง บิดาและมารดาของสุนทรภู่หย่าร้างกันตั้งแต่สุนทรภู่ยังเป็นเด็กเล็กอยู่ สุนทรภู่จึงอาศัยอยู่กับมารดาและได้ศึกษาเล่าเรียน ณ วัดชีปะขาวหรือวัดศรีสุदारามริมคลองบางกอกน้อย ต่อมามารดาได้พาเขาไปถวายตัวเป็นข้าราชการในกรมพระราชวังหลัง

เมื่อสุนทรภู่เติบโตขึ้นเป็นหนุ่มได้แอบชอบพอกับนางจัน ด้วยความที่เป็นคนเจ้าคารมจึงได้ลักลอบเขียนเพลงยาวไฉนางจันอยู่เรื่อย ๆ จนบิดาของนางจันทราบเขา จึงสั่งคนให้จับตัวมาแล้วนำความขึ้นกราบบังคมทูลแก่กรมพระราชวังหลัง สุนทรภู่ถูกตัดสินให้จำคุกแต่ไม่นานนักก็ถูกปล่อยตัว เพราะกรมพระราชวังหลังทิวังคต เมื่อสุนทรภู่พ้นโทษจึงออกบวชแล้วลาสิกขาบพมาสมรสกับนางจันและได้ถวายตัวเป็นมหาดเล็กในพระองค์เจ้าปฐมวงศ์ แต่ด้วยนิสัยเจ้าชู้ของสุนทรภู่ประกอบกับความชอบในสุราจึงทำให้ทะเลาะกับนางจันอยู่เนื่อง ๆ จนพระองค์เจ้าปฐมวงศ์ทรงระอา สุนทรภู่เกิดความน้อยใจจึงเดินทางไปเมืองเพชรบุรีเพื่อไปอาศัยอยู่กับหม่อมบุญนาคซึ่งเป็นหม่อมในกรมพระราชวังหลัง

สุนทรภู่ได้กลับมารับราชการใหม่อีกครั้งในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยเนื่องด้วยทรงโปรดการกวี สุนทรภู่ได้รับพระกรุณาให้ดำรงตำแหน่งขุนสุนทรโวหารในกรมราชบัณฑิต และยังอยู่ในตำแหน่งจางวางพระอาลักษณ์ควบคู่ไปด้วย ชีวิตของสุนทรภู่ในขณะนั้นมีความสุขมากและมีบุตรกับนางจันคนหนึ่งชื่อนางหนูพัด แต่นิสัยเจ้าชู้และความชอบในสุราของสุนทรภู่ยังคงเหมือนเดิมจนไปได้นางนิ่มมาเป็นภรรยาอีกคน อันเป็นเหตุให้นางจันโกรธในตอนหนึ่งที่ทะเลาะกับนางจันนั้นสุนทรภู่ได้ไปทำร้ายลุงของนางจันเข้าจึงเป็นเหตุสุนทรภู่ถูกจำคุกอีกครั้งหนึ่ง ระหว่างที่ติดคุกครั้งนี้เองที่สุนทรภู่ได้แต่งพระอภัยมณีขึ้นเพื่อขายเลี้ยงชีพในยามที่ตกยากอยู่ในคุก

เมื่อพ้นโทษในครั้งหลังนี้สุนทรภู่ได้เป็นพระอาจารย์ถวายอักษรให้เจ้านายในพระราชวงศ์หลายพระองค์ แต่ไม่นานเมื่อสิ้นรัชกาลที่ 2 สุนทรภู่ก็ตกที่นั่งลำบากด้วยเคยทำให้อหิวอดพระทัยแก่พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว สุนทรภู่จึงต้องออกบวชอีกครั้งเพื่อหนีราชภัยและได้ออกเรือเดินทางไปในที่ต่าง ๆ และแต่งวรรณคดีไปพร้อม ๆ กันอีกหลายเรื่อง จนท้ายที่สุดได้มาพึ่งพระบารมีของพระองค์เจ้าลักขณานุคุณและกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ ครั้นเมื่อพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวขึ้นครองราชย์สุนทรภู่ได้เข้ารับราชการอีกครั้งหนึ่งและได้รับบรรดาศักดิ์เป็นพระสุนทรโวหารจนถึงแก่กรรมในปี พ.ศ. 2398

ในปี พ.ศ. 2529 องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติได้ประกาศยกย่อง เชิดชูเกียรติให้สุนทรภู่เป็นบุคคลที่มีผลงานดีเด่นด้านวัฒนธรรมระดับโลก ในวันที่ 26 มิถุนายน พ.ศ. 2529

3. ลักษณะคำประพันธ์

นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทกลอนสุภาพหรือกลอนแปด ซึ่งบทหนึ่งประกอบด้วย 4 วรรค ดังนี้

- วรรคแรก เรียกว่า วรรคสดับ
- วรรคที่สอง เรียกว่า วรรครับ
- วรรคที่สาม เรียกว่า วรรครอง
- วรรคที่สี่ เรียกว่า วรรคส่ง

แต่ละวรรคมี 8 พยางค์ จึงเรียกอีกชื่อหนึ่งว่ากลอนแปด (บางวรรคอาจมี 7-9 พยางค์) ไม่บังคับเสียงหนักเบา แต่บังคับสัมผัสเสียงสระระหว่างวรรคและสัมผัสระหว่างบท โดยคำสุดท้ายของวรรคสดับจะสัมผัสกับคำที่ 3 หรือคำที่ 5 ของวรรครับ คำสุดท้ายของวรรครับจะสัมผัสกับ

มากวักเอาดวงตานางทั้งสองออกแล้วเหาะหายไป นางตกใจตื่นแล้วเล่าความฝันนั้นให้พระอภัยมณีฟังทั้งหมด พระอภัยมณีเห็นเป็นโอกาสดีจึงทำนายฝันไปว่านางนั้นจะมีเคราะห์ร้ายอาจถึงแก่ชีวิตและแนะนำให้นางไปบำเพ็ญศีลอยู่บนเขา 3 วัน เพื่อเป็นการสะเดาะเคราะห์และห้ามกินเนื้อสัตว์เป็นอันตราย นางผีเสื้อหลงกลพระอภัยมณีสินสมุทรทราบความโดยตลอดก็เสียใจจนพระอภัยมณีต้องห้าม พระอภัยมณีและสินสมุทรได้หนีไปกับครอบครัวเงือก เมื่อครบ 3 วัน นางผีเสื้อสมุทรกลับมาไม่พบใครจึงออกตระเวนทะเลตามหาด้วยร่างนรมิตเป็นยักษ์ แล้วเรียกภูตผีในทะเลมาถามจนได้ความและตามพระอภัยมณีไปทันภายใน 3 วัน สินสมุทรพยายามห้ามแล้วแต่นางผีเสื้อสมุทรไม่ฟัง สินสมุทรจึงหลอกล่อให้มารดาหลงทางเพื่อให้เงือกลูกสาวพาพระอภัยมณีหนีไปให้ถึงเกาะแก้วพิสดาร เงือกชราสองผัวเมียถูกนางผีเสื้อฆ่าตายซึ่งในขณะเดียวกันพระอภัยมณีสินสมุทรและเงือกสาวได้หนีขึ้นเกาะแก้วพิสดารทัน พระโยคีออกมาห้ามปรามนางผีเสื้อสมุทรแต่นางไม่ฟังและต่อว่าย้อนกลับมา พระโยคีจึงเสกทรายปกป้องเกาะไว้เพื่อไม่ให้นางผีเสื้อสมุทรเข้ามาได้

5. วิเคราะห์บทประพันธ์ด้านต่าง ๆ

5.1 คุณค่าด้านเนื้อหา

5.1.1 โครงเรื่อง

เริ่มเรื่องที่พระอภัยมณีอยู่กินกับผีเสื้อสมุทรจนมีบุตรหนึ่งคน ชื่อสินสมุทร เมื่อสินสมุทรอายุ 8 ปี ได้วิ่งเล่นไปเจอแผ่นหินที่ปิดปากถ้ำไว้จึงเปิดออก และไปจับเงือกชรา มาอวดพ่อ พระอภัยมณีจึงเล่าความจริงแต่หนหลังให้ฟังว่าแม่เป็นนางยักษ์แปลง เงือกชราอาสาจะช่วยเหลือให้สองพ่อลูกหนีจากผีเสื้อสมุทร พระอภัยมณีทำอุบายลวงให้ผีเสื้อสมุทรไปจำศีลในที่ไกล ๆ เป็นเวลา 3 วัน เงือกชราสองสามีภรรยาและลูกสาวจึงช่วยเหลือด้วยการให้พระอภัยมณีและสินสมุทรขี่หลังว่ายน้ำไปยังเกาะแก้วพิสดาร เมื่อครบ 3 วัน นางยักษ์กลับมาที่ถ้ำไม่เห็นสองพ่อลูกก็ออกตามหา และได้ฆ่าเงือกชราทั้งสอง แต่พระอภัยมณี สินสมุทร และนางเงือกรอดพ้นเงื้อมมือของผีเสื้อสมุทรเพราะว่ายน้ำไปถึงเกาะแก้วพิสดารได้ทัน และได้พระโยคีซึ่งมีฤทธิ์ออกมาช่วยเหลือเรื่องในตอนนั้นจบลงที่ผีเสื้อสมุทรทำอะไรไม่ได้ก็กลับไป

5.1.2 ตัวละคร

ตัวละครในตอนนี้มีหลากหลายเพศวัย ทั้งเด็ก ผู้ใหญ่ คนชรา ผู้หญิง ผู้ชาย ทั้งฆราวาสและนักบวช ทั้งตัวละครที่เป็นมนุษย์และอมมนุษย์ แม้จะสร้างจากจินตนาการแต่ตัวละครทุกตัวกลับมีเลือดเนื้อและมีชีวิตชีวาสมจริงตัวละครหลักในเรื่องมี 3 ตัว ได้แก่ พระอภัยมณี ผีเสื้อสมุทร และสินสมุทร

- **พระอภัยมณี** เป็นโอรสกษัตริย์แต่เพราะไปเรียนวิชาเป่าปี่ซึ่งไม่เหมาะสมกับการขึ้นครองราชย์ในอนาคตทำให้พระราชบิดากริ้วและถูกขับออกจากวัง พระอภัยมณีเป็นคนรูปร่างและมีเสน่ห์เจ้าชู้จึงทำให้มีภรรยาหลายคนมีจิตใจอ่อนโยน แต่ขาดความเด็ดขาดและวิชาความรู้ที่โดดเด่นคือ การเป่าปี่

- **นางผีเสื้อสมุทร** เป็นยักษ์ อาศัยอยู่ในถ้ำซึ่งอยู่กลางทะเล สามารถแปลงร่างเป็นหญิงสาวสวยได้ เมื่อได้ยินเสียงปี่และเห็นรูปโฉมของพระอภัยมณีก็หลงรักจึงลักพาพระอภัยมณีลงไปอยู่กินด้วยกันในถ้ำและให้กำเนิดสินสมุทร แม้นางเป็นยักษ์แต่ก็มีความปรารถนาเหมือนหญิงสาวทั่วไปคือ การมีครอบครัว แต่นางทำสิ่งที่ผิดพลาดนั่นคือ การรักคนที่ไม่เหมาะสมและบังคับฝืนใจคนที่ไม่ได้รักนาง อีกทั้งยังหลอกลวงคนที่นางรักด้วยการแปลงกายเป็นมนุษย์ในที่สุดความรักของนางก็ต้องลงเอยด้วยความผิดหวัง

- **สินสมุทร** เป็นบุตรของพระอภัยมณีกับนางผีเสื้อสมุทร ในตอนนี้สินสมุทรเป็นเด็กผู้ชายอายุราว 8 ปี มีบุคลิกภาพที่ถอดแบบคล้ายพ่อแม่ ดังที่สุนทรภู่พรรณนาว่า

“ไม่คลาดเคลื่อนเหมือนองค์พระทรงเดช แต่ดวงเนตรแดงดูดังสุริย์ฉาย
ทรงกำลังตั้งพระยาคชาพลาย มีเขี้ยวคล้ายขนนิมีศักดา”

- **พระโยคี (พระฤๅษี)** ในตอนนี้พระโยคีมีบทบาทไม่มากนัก แต่จะไปมีบทบาทเด่นในตอน กำเนิดสุดสาคร พระโยคีเป็นผู้มีเวทมนตร์อายุกว่าพันปีอาศัยอยู่ที่เกาะแก้วพิสดารมีเหล่าลูกศิษย์ที่นับถือพระโยคีมากมาย ดังคำบอกเล่าของเงือกชราผู้พ่อ

“แต่โยคีมีมนตร์อยู่ตนหนึ่ง อายุถึงพันเศษถือเพทไสย
อยู่เกาะแก้วพิสดารสำราญใจ กินลูกไม้เผือกมันเป็นพรรณผลา
พวกเรือแตกแหกฝรั่งแลอังกฤษ ขึ้นเป็นศิษย์อยู่สำนักนั้นหนักหนา
ด้วยโยคีมีมนตร์ดลวิชา ปราบบรรดาภูตพรายไม่กราบไป”

5.1.3 ฉาก

ในเรื่องนี้สุนทรภู่ได้สร้างฉากสถานที่ขึ้นจากจินตนาการ อย่างไรก็ตามจากการศึกษาของกาญจนาศพนธ์ ในหนังสือภูมิศาสตร์สุนทรภู่ พบว่า สุนทรภู่ได้กำหนดตำแหน่งของสถานที่ต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องเอาไว้อย่างรัดกุม เช่นเดียวกับนิยายแฟนตาซีในปัจจุบันนิยมทำให้ระยะเวลาเดินทางระหว่างสถานที่ต่าง ๆ เป็นไปอย่างถูกต้อง ไม่ผิดเพี้ยน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอัจฉริยะในการประพันธ์ของสุนทรภู่เป็นอย่างสูง

5.1.4 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องหลักของพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร คือชายหญิงที่จะเป็นสามีภรรยา กัน หากไม่เหมาะสมกัน ไม่มีความรักซึ่งกันและกัน ย่อมไม่อาจอยู่ร่วมกันได้ ดังจะเห็นได้จากชีวิตคู่ของพระอภัยมณีกับนางผีเสื้อสมุทรซึ่งมีเผ่าพันธุ์ที่แตกต่างกัน คือเป็นมนุษย์กับยักษ์ อีกทั้งนางผีเสื้อสมุทรรักพระอภัยมณีเพียงฝ่ายเดียว โดยที่พระอภัยมณีไม่ได้รักตอบ สุนทรภู่ได้บรรยายความแตกต่างด้านอาหารการกินของพระอภัยมณีและสินสมุทรไว้ดังนี้

“วางลูกไม้ในห่อให้ลูกผิว ท้องของตัวเต็มท้องไม่ต้องประสงค์
พระทรงเลือกลูกมะขางปรางมะยง ประทานองค์โอรสสู้อดอม”
ส่วนนางผีเสื้อสมุทรนั้นสุนทรภู่ได้บรรยายไว้ว่า
“แล้วนางยักษ์หักขาฉีกสองแขน ไม่หยาบแค้นเคี้ยวกินสิ้นทั้งคู่”

5.2 คุณค่าด้านวรรณศิลป์

5.2.1 การใช้ถ้อยคำ

นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ผู้ประพันธ์มีความสามารถในการเลือกใช้คำที่สื่ออารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างงดงาม เหมาะสมแก่นเนื้อเรื่องและฐานะของตัวละครในเรื่อง เช่น

“ฝ่ายนางผีเสื้อสมุทรที่สุดโง่	มานั่งโง่เขาอยู่ริมภูผา
ขอชีวิตพิชฐานตามตำรา	ต้องอดปลาตนอนอ่อนกำลัง
ได้สามวันรันทศสลดจิต	เจียนชีวิตจะเด็ดดับไม่กลับหลัง
ก่อนเซซังชวนทรงไม่ตรงตัว	อุตส่าห์ยื่นผืนใจให้ประทัง
เห็นลูกไม้ในปากว่าเข้าปาก	กำลังอยากยื่นขอยอกจนกลอกหัว”

จากบทประพันธ์ดังกล่าว กวีได้เลือกใช้ถ้อยคำที่แสดงให้เห็นกิริยาอาการของนางผีเสื้อสมุทร “โซเซา” แสดงอาการอ่อนแรง อ่อนล้า ใช้คำว่า “เซซังชวนทรง” แสดงให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพอาการอ่อนล้าจนเซถลาแทบจะทรุดตัวของนางผีเสื้อสมุทร

“นางผีเสื้อเหลือโกรธโหดทะเลิ่ง โดดตั้งหนึ่งยุคคุณธรรขุนไศล
 ลุยทะเลโครมครามออกตามไป สมุทรไทแทบจะลุ่มถล่มทลาย
 เหล่าละเมาะเกาะขวางหนทางยักษ์ ภูเขาหักหินหลุดทรุดสลาย
 ผีเสื้อร้ายริบรุดไม่หยุดยืน เสียงครึกครื้นคลื่นคลุ้มขื่นกุ่มกาย”

จากบทประพันธ์ดังกล่าว ผู้ประพันธ์เลือกใช้คำ “ริบรุดไม่หยุดยืน” เพื่อให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพ กิริยา และการเคลื่อนไหวของตัวละครที่รับเร่่งติดตามไปด้วยความโมโห

5.2.2 การใช้ภาพพจน์

นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ผู้ประพันธ์เลือกใช้ภาพพจน์ที่ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพได้ชัดเจน เช่น

5.2.2.1 อุปมา คือ การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งที่เหมือนกับอีกสิ่งหนึ่ง

“จะกล่าวกลับจับความไปตามเรื่อง ถึงบาทเบื้องปรเมศพระเชษฐา

องค์อภัยมณีศรีโสภณ ดกยากอยู่คูหามาช้านาน

กับด้วยนางอสุรีนิรมิต เป็นคู่ซิดเซยชมสมสมาน

ต้องรักใคร่ไปตามยามกันดาร จนนางมารมีบุตรบุรุษชาย

ไม่คลาดเคลื่อนเหมือนองค์พระทรงเดช แต่ดวงเนตรแดงดูตั้งสุริย์ฉาย

ทรงกำลังตั้งพระยาศขาพลาย มีเขี้ยวคล้ายขนนิมิศักดา

ด้วยเนื้อไขมิได้คิดริษยา พระบิดุรงค์ทรงศักดิ์ก็รักใคร่

เฝ้าเลี้ยงลูกผูกเปลแล้วห่มผ้า จนใหญ่กล้าอายุได้แปดปี

จากบทประพันธ์ข้างต้น ผู้ประพันธ์ได้ใช้อุปมา เปรียบดวงตาของสินสมุทรว่ามีสีแดงเหมือนดวงอาทิตย์ มีเขี้ยวและมีกำลังราวกับข้างสารเหมือนนางผีเสื้อสมุทร

“สัตว์ในน้ำจำแพ่แก่ผีเสื้อ เปรียบเหมือนเนื้อเห็นพยัคฆ์ให้ชักหลัง

อย่างเกรงภัยในชลที่วนวัง ขึ้นนั่งยังบ่าข้าจะพาไป”

บทประพันธ์ดังกล่าว ผู้ประพันธ์เลือกใช้อุปมา เพื่อให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพจากความเปรียบที่ผู้ประพันธ์นำมาใช้ คือ เปรียบความกลัวของสัตว์น้ำที่มีต่อนางผีเสื้อสมุทรเหมือนเนื้อเห็นเสือ

5.2.2.2 สัทพจน์ คือ ถ้อยคำที่เลียนเสียงธรรมชาติ

“นางเงือกน้อยสร้อยเศร้าเข้ามาผลัด

แบกกษัตริย์ว่ายเสือกเสือกสลด

กำลังสาวคราวด่วนด้วยจวนจน

ออกกลางชลโบกหางผางผางไป”

จากบทประพันธ์ดังกล่าว ผู้ประพันธ์เลือกใช้สัทพจน์ ทำให้ผู้อ่านเกิดภาพขึ้นในใจและเกิดความรู้สึกคล้อยตาม คือการว่ายน้ำโบกหางอย่างเร่รีบของเงือกจนเกิดเสียงดังผางผางได้อย่างชัดเจน

5.2.3 การเล่นเสียง

นอกจากสัมผัสนอกซึ่งเป็นสัมผัสบังคับแล้ว ทุภพวรรคของคำกลอนจะแพรวพราวด้วยสัมผัสใน อันได้แก่ เสียงสัมผัสสระและสัมผัสอักษร ดังบทประพันธ์

“กระโห้เรียงเคียงกระโห้ขึ้นโบกหาง ลอยสล้างกลางกระแสแลสลอน

มังกรเกี่ยวเลี้ยวลอดกอดมังกร ประชุมซ่อนแฝงชลขึ้นวนเวียน”

สัมผัสสระ ได้แก่ เรียง-เคียง, สล้าง-กลาง, แล-แล, เกี่ยว-เลี้ยว, ลอด-กอด, ชล-วน

สัมผัสอักษร ได้แก่ ลอย-สล้าง, แล-สลอน, กร-เกี่ยว, เลี้ยว-ลอด, กอด-กร, วน-เวียน

5.2.4 ลีลาการประพันธ์

5.2.4.1 เสาวรจณี คือ บทพรรณนาความงามของสถานที่ธรรมชาติ ชมนาง เรื่องพระอภัยมณี ตอนนี้ปรากฏบทชมโฉมเพียงบทเดียว คือ ในตอนที่พระอภัยมณีพบนางเงือกเป็นครั้งแรก ดังความว่า

“พงศ์กษัตริย์ที่ศนานางเงือกน้อย ดูเข้มซ้อยโฉมเฉลาทั้งเฝ้าผม

ประไพพัศตร์ลักษณะล้ำล้วนขำคม ทั้งนี้อนมนवलเปล่งออกแต่งทรง

ขนงเนตรเกศกรอ่อนสะอาด ดั่งสุรางค์นางนาฏในวังหลวง”

5.2.4.2 นารีปราโมทย์ คือ บทไอ้โลม เกี่ยวพาราสี

หรือบทปลอบใจ ตอนพระอภัยมณีหนี ได้ปลอบใจนางผีเสื้อสมุทร ดังบทประพันธ์

“พื้มนุชย์สุดสวาทเป็นชาติยักษ์ จงคิดหักความสวาทให้ขาดสูญ

กลับไปอยู่คูหาอย่าอาดูร จงเพิ่มพูนภวานารักษารธรรม์

อย่าฆ่าสัตว์ตัดชีวิตพิชฐาน หมายวิมานเมืองแมนแดนสวรรค์

จะเกิดโทษขอให้พบประสบกัน อย่าไศกศัลย์แคล้วคลาดเหมือนชาตินี้”

5.2.4.3 พิโรธวาทัง คือ บทโกรธ ขัดเคือง ตัดพ้อ ต่อว่า ด่าทอ
ตอนพระฤๅษีด่านางผีเสื้อสมุทร ดั่งบทประพันธ์

“พระโยคีชี้หน้าว่าอูเหม่ ยังไว้ไว้่วนวายอิตายโง
เพราะหวงผิวมัวเมาเฝ้าตะโกรง ว่ากูโงมึงก็ตกรนเอง
อียักขาตาโตโมโหมาก รูปก็กากปากก็เปราะไม่เหมาะเหม็ง
นมสองข้างอย่างกระโปรงดูโตงเตง ตัวของตัวเองเขาธำมรงค์”

5.2.4.4 สัลลาปังคพิสัย คือ บทแสดงความโศกเศร้า คร่ำครวญ
อาลัยอาวรณ์ ในเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทรนี้ สร้างอารมณ์สงสาร
และโศกเศร้าขึ้นในใจของผู้อ่านหลายตอน ดังตัวอย่างฉากร่ำครวญของนางผีเสื้อสมุทร
เมื่อกลับมาถึงถ้ำและไม่พบสามีกับลูก

“ลงกลิ้งเกลือกเสือกกายร้องไห้ไร เสียงโฮโฮดังก้องห้องคุหา
พระรูปหล่อพอกุณของเมียขา ครรหรือมาทิ้งขว้างหมองหมางเมีย
ทั้งลูกน้อยยกลอยใจไปด้วยเล่า เหมือนควักเอาดวงใจน้องไปเสีย
น้องร้อนรุ่มกลุ้มใจตั้งไฟเสีย ทูนหัวเมียช่างไม่ว้ออาลัยเลย
ถึงแปดปีนี่แล้วไม่แคล้วคลาด เคยร่วมอาสน์นอกอุณพ้อคุณเอ๋ย
ตั้งแต่นั้นเองจะได้ผู้ใดเซย เหมือนพระเคยคู่เคียงเมื่อเที่ยงคืน”

5.3 คุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม

5.3.1 สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยเกี่ยวกับการเลี้ยงดูเด็กว่า มีการผูกเปลห่มลูก ดังคำกลอนว่า

“พระบิดรงค์ทรงศักดิ์ก็รักใคร่ ด้วยเนื้อไขมิได้คิดริษยา
เฝ้าเลี้ยงลูกผูกเปลแล้วห่มผ้า จนใหญ่กล้าอายุได้แปดปี”

5.3.2 สะท้อนให้เห็นว่าในสังคมมีความเชื่อเรื่องฝัน เคราะห์กรรม เทวดา
ภูตผีปีศาจ เวทมนตร์คาถา ดังคำกลอนว่า

“พอม่อยหลับกลับจิตนิมิตฝัน ว่าเทวัญอยู่ที่เกาะนั้นหะเหิน
มาสังหารผลาญถ้ำระยาเย็น แก่งพะเนินทุบนางแหบวางวาย”

“นี่จะใคร่สะเดาะพระเคราะห์เจ้า พอบรรเทาโทษที่อาสัณ
เหมือนงอนง้อขอชีวิตแก่เทวัญ กลัวแต่ขวัญเนตรพี่จะมิทำ

“สินสมุทรฟังเสียงสำเนียงแน่ รู้ว่าแม่มั่นคงไม่สงสัย

ดูรูปร่างอย่างเปรตสมเพชใจ ช่างกระไรราศีไม่มีงาม”
 “อันยักษ์ผีเสื้อสมุทรพราย มาถูกทรายชายหาดก็ขาดใจ
 เราลงเลขเสกทำไว้สำเร็จ ดั่งเชื่อนเพชรภูตปีศาจไม่อาจใกล้”

5.3.3 สะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยมีความเมตตาช่วยเหลือกัน เช่น เจือกทั้งสามช่วยเหลือพระอภัยมณีให้ไปเกาะแก้วพิสดาร หรือพระโยคีช่วยเหลือพระอภัยมณีให้รอดพ้นจากนางผีเสื้อสมุทร ดังคำกลอนว่า

“พระโยคีมีจิตคิดสงสาร จึงว่าท่านหนีตายหมายมาหา
 เราลงมาคอยช่วยด้วยเมตตา แต่กิจจาไม่กระจ่างยังกลางแควลง”

5.3.4 สะท้อนให้เห็นว่าการอยู่ในสังคมต้องใช้สติปัญญา จะเห็นได้จาก พระอภัยมณี สินสมุทร และเจือกต่างก็ใช้สติปัญญาในการคิดใคร่ครวญว่าจะหนีไปอย่างไร พระอภัยมณีออกอุบายให้นางผีเสื้อสมุทรไปรักษาศีล สินสมุทรถ่วงเวลาให้พระอภัยมณีไปถึง เกาะแก้วพิสดาร ส่วนพระโยคีฟังเรื่องราวแล้วช่วยเหลือ

ตัวอย่าง

พระอภัยมณีคิดอุบายลวงให้นางผีเสื้อสมุทรไปถือศีลเพื่อพระองค์ กับสินสมุทรจะได้หนีไป

“พอได้ช่องลองลวงดูตามเล่ห์ สมคะเนจะได้ไปตั้งใจหมาย
 จึงกล่าวแกล้งแสร้งเสพทุบาย เจ้าฝันร้ายนัยน่องต้องตำรา”

เจือกวางแผนช่วยพระอภัยมณีและสินสมุทร

“แม่นพระองค์ทรงฤทธิ์จะคิดหนี ถึงโยคีเข้าสำนักไม่ตักขัย
 เมื่อสำเภาเขาซัดพลัดเข้าไป ก็จะได้โดยสารไปบ้านเมือง”

สินสมุทรหลอกล่อนางผีเสื้อสมุทรเพื่อถ่วงเวลาไม่ให้ตามไปทันพระอภัยมณี

“สินสมุทรผลุดอกนอกกรักแระ แล้วล่อแม่ตบหัตถ์ผัดผางผาง
 แกล้งหลบลี้นิวินไปตันทาง หมายถึงห่างพระบิดาได้คลาไคล”

5.3.5 สะท้อนให้เห็นถึงความรักระหว่างสามภรรยาว่า หากเป็นความรักที่ไม่ได้เกิดจากความสมัครใจก็อาจก่อให้เกิดปัญหาครอบครัวได้ เช่น พระอภัยมณีซึ่งเป็นมนุษย์ต้องจำใจอยู่กับนางผีเสื้อสมุทรซึ่งเป็นยักษ์ เพราะถูกจับตัวไปขังไว้ในถ้ำทำให้ไม่มีความสุข ดังคำกลอนว่า

“แม่ผีเสื้อเมื่อไม่เห็นในใจเลย พี่ไม่เคยอยู่ในถ้ำให้รำคาญ
 คิดถึงน้องสองชนกที่ปกเกล้า จะสร้อยเศร้าโศกาน่าสงสาร
 ด้วยพลัดพรากจากมาเป็นช้านาน ไม่แฉงการว่าข้างหลังเป็นอย่างไร
 จึงจำร้างห่างห้องให้น้องโกรธ จงงดโทษพี่ยาอหฺมาลัย
 แม้นไปได้ก็จะพาแก้วตาไป นี่จึ่งใจเสียด้วยนางต่างตระกูล
 พี่มนุษย์สุดสวาทเป็นชาติยักษ์ จงคิดหักความสวาทให้ขาดสูญ”

5.4 ข้อคิดที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

5.4.1 การพลัดพรากจากสิ่งที่รักเป็นทุกข์ เห็นได้จากนางผีเสื้อสมุทร
 ที่ทุกข์ทรมานใจเมื่อต้องสูญเสียพระอภัยมณีและลูก

5.4.2 เมื่อเป็นพ่อแม่ควรพูดคุย คุยกับลูก พูดด้วยเหตุผลและความรัก
 ไม่ใช่อารมณ์และไม่ทำร้ายลูก อย่างที่นางผีเสื้อสมุทรทำร้ายสินสมุทร

5.4.3 ควรเป็นคนมีความเมตตา กรุณา รู้จักช่วยเหลือผู้อื่นที่กำลังเดือดร้อน
 เหมือนเช่นเงือกทั้งสามและพระโยคี

5.4.4 ไม่ควรฆ่าสัตว์และไม่ทำลายชีวิตผู้อื่น

6.4.5 การที่ชีวิตคู่สามีภรรยาจะยืนยาวนั้น ทั้งสองฝ่ายต้องมีความ
 เหมาะสมกัน ทั้งการดำเนินชีวิตและอุปนิสัยใจคอจึงจะอยู่ร่วมกันได้

เอกสารอ้างอิง

จิตต์นิภา ศรีไสย์. (2563). **วรรณคดีและวรรณกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. กรุงเทพฯ: สถาบัน
 พัฒนาคุณภาพวิชาการ.

พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ. (2555). **วรรณคดีและวรรณกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. พิมพ์ครั้งที่
 4. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1-2 ความเป็นมาและประวัติผู้แต่ง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	องค์ประกอบแนวคิด เกมมิฟิเคชัน
<p>ขั้นเตรียมความพร้อม (5 นาที)</p> <p>1. ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียนที่ว่า บทประพันธ์ต่อไปนี้มาจากเรื่องใด และเป็นบทสนทนาของตัวละคร โดยให้นักเรียนส่งคำตอบผ่านไลน์กลุ่ม นักเรียน 5 คนแรกที่ตอบถูกจะได้รับคะแนน คนละ 1 คะแนน</p> <p>“แล้วสอนว่าอย่าไว้ใจมนุษย์ มีนแสนสุดลึกล้ำเหลือกำหนด ถึงเถาวัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด ก็ไม่คดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน”</p> <p>แนวคำตอบ: นิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี และเป็นบทสนทนาของพระฤๅษีกับสุดสาคร</p> <p>2. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การแข่งขัน - คะแนน
<p>ขั้นดำเนินการเรียนรู้ (105 นาที)</p> <p>1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยใช้โปรแกรม SuperSoomm จากนั้นครูอธิบายความเป็นมาของเรื่อง โดยใช้สื่อ PowerPoint (อยู่ท้ายแผนฯ) ประกอบการจัดการเรียนรู้</p> <p>2. ครูเปิดวิดีโอทัศน์ พาเที่ยวบ้านสุนทรภู่...ที่ไม่ได้อยู่ระยอง ft. ครูทอม คำไทย Point of View On Tour EP.23</p> <p>3. นักเรียนทำกิจกรรม “แฟนพันธุ์แท้สุนทรภู่”</p> <p>3.1 กิจกรรมภาพตัวละครปริศนา โดยครูจะมีภาพตัวละครหลังแผ่นป้ายจิ๊กซอว์ โดยในแต่ละรอบสามารถเปิดได้ 1 แผ่นป้าย คะแนนจะเริ่มต้นที่ 5 คะแนน หากเปิดแผ่นป้ายถัดไป คะแนนจะลดครั้งละ 1 คะแนน</p> <p>3.2 กิจกรรมเปิดป้ายทายผลงาน โดยครูจะมีข้อความที่เกี่ยวข้องกับผลงานของสุนทรภู่ โดยในแต่ละข้อจะมีทั้งหมด 4 แผ่นป้าย ข้อละ 10 คะแนน หากเปิดแผ่นป้ายถัดไป คะแนนจะลดครั้งละ 2 คะแนน</p> <p>ในการทำกิจกรรมครูจะมีตารางอันดับคะแนนของแต่ละกลุ่มแสดงไว้หน้าห้องเพื่อให้นักเรียนได้เห็นคะแนนของแต่ละกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนน</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การแข่งขัน - ระดับ - คะแนน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	องค์ประกอบแนวคิด เกมมิฟิเคชัน
<p>สูงสุดจะได้รับรางวัลจากครู และในระหว่างการทำกิจกรรม ครูคอยให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนแต่ละกลุ่ม อาทิ การเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง การเสริมแรงด้านพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกมาระหว่างการทำกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มของตนเอง</p>	<p>- ตารางอันดับ - รางวัล</p>
<p>ขั้นประเมินผล (10 นาที)</p> <p>1. ครูสุ่มถามนักเรียน 2 คน โดยสุ่มจากเลขที่ โดยถามเกี่ยวกับความสำคัญของสุนทรภู่ว่ามีความสำคัญอย่างไรต่อวงการวรรณคดีไทย แนวคำตอบ: สุนทรภูมีความสำคัญต่อวงการวรรณคดีไทยอย่างยิ่ง เนื่องจากผลงานของสุนทรภูมีการเลือกใช้ภาษาอย่างไพเราะ สรรค่าได้กินใจ ให้ความหมายที่คมคาย มีสำนวนโวหารที่เป็นแม่แบบในการประพันธ์กลอนสุภาพ อีกทั้งยังสอดแทรกวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในอดีตและเติมเปี่ยมไปด้วยข้อคิดคติเตือนใจที่ดี</p> <p>2. ครูประกาศตารางอันดับของนักเรียนที่มีคะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก รวมทั้งให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน</p>	<p>- ตารางอันดับ</p>
<p>ชั่วโมงที่ 3-4 ลักษณะคำประพันธ์และเรื่องย่อ</p>	
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	องค์ประกอบแนวคิด เกมมิฟิเคชัน
<p>ขั้นเตรียมความพร้อม (5 นาที)</p> <p>1. ครูให้นักเรียนเรียงข้อความต่อไปนี้ “เจ้ากู่ก้องร้องเรียกตะโกนหา พระมารดาจรดลไปหนไหนยิ่งเรียกเรียกก็ยิ่งเสียบส่งดไปแสงอุทัยมีดมีดเข้าหมอกมัว” พร้อมทั้งบอกว่าเป็นคำประพันธ์ประเภทใด โดยให้นักเรียนเขียนคำตอบลงในโพสต์อิท แล้วนำมาแปะที่หน้าห้อง นักเรียน 5 คนแรกที่ตอบได้ถูกต้องจะได้คนละ 1 คะแนน</p> <p>แนวคำตอบ: “เจ้ากู่ก้องร้องเรียกตะโกนหา พระมารดาจรดลไปหนไหน ยิ่งเรียกเรียกก็ยิ่งเสียบส่งดไป แสงอุทัยมีดมีดเข้าหมอกมัว” คำประพันธ์ประเภทกลอน 8 หรือกลอนสุภาพ</p> <p>2. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน</p>	<p>- การแข่งขัน - คะแนน</p>

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	องค์ประกอบแนวคิด เกมมิฟิเคชัน
<p>ชั้นดำเนินการเรียนรู้ (105 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยให้นักเรียนสุ่มหยิบลูกอมคนละ 1 เม็ด นักเรียนที่ได้ลูกอมสีเดียวกันจะได้อยู่กลุ่มเดียวกัน ครูแจกใบความรู้เรื่อง ลักษณะคำประพันธ์กลอนสุภาพ (แนบท้ายแผน) แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาความรู้ หลังจากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง ลักษณะคำประพันธ์กลอนสุภาพ นักเรียนทำกิจกรรม “ตอบให้ได้...ถ้านายแน่จริง” รายละเอียดดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> กิจกรรมตอบให้ได้ถ้านายแน่จริง นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องส่งผู้แทนกลุ่มละ 1 คน ออกมาหน้าห้องเพื่อตอบคำถาม ผู้แทนของแต่ละกลุ่มจะสลับกันไปเรื่อย ๆ ในแต่ละข้อ กลุ่มที่ตอบได้เร็วและถูกต้องเป็นกลุ่มแรกจะได้คะแนนในข้อนั้น โดยในการทำกิจกรรมครูจะมีตารางอันดับคะแนนของแต่ละกลุ่มแสดงไว้หน้าห้องเพื่อให้นักเรียนได้เห็นคะแนนของแต่ละกลุ่ม ในระหว่างการทำกิจกรรมครูจะคอยให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนแต่ละกลุ่ม อาทิ การเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง การเสริมแรงด้านพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกมาระหว่างการทำกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มของตนเอง นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่อง ลักษณะคำประพันธ์กลอนสุภาพ หลังจากนั้นครูเฉลยคำตอบเพื่อเป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน นักเรียนที่ได้ 8-10 คะแนน จะได้รับ 2 คะแนน นักเรียนที่ได้ 5-7 คะแนน จะได้รับ 1 คะแนน ส่วนนักเรียนที่ได้ 0-4 คะแนน จะไม่ได้รับคะแนน ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิดว่า “นิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร มีตัวละครใดบ้าง” แนวคำตอบ: พระอภัยมณี, ผีเสื้อสมุทร, สีนสมุทร, ครอบครว้เงือก และพระโยคี ครูเปิดวิดีโอทัศน์ พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร พระอภัยมณี EP.4 Point of View นักเรียนทำแบบฝึกหัดเรื่องย่อ นิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร หลังจากนั้นครูเฉลยคำตอบเพื่อเป็น 	<ul style="list-style-type: none"> - การแข่งขัน - ระดับ - คะแนน - ตารางอันดับ - คะแนน - รางวัล

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	องค์ประกอบแนวคิด เกมมิฟิเคชัน
การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน นักเรียนที่ได้ถูกต้องทุกข้อ จะได้รับรางวัลจากครู	
ขั้นประเมินผล (10 นาที) 1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนในคาบ โดยให้แต่ละกลุ่มสรุปเป็นแผนผังความคิด (Mind Mapping) เพื่อเป็นการทบทวนความรู้อีกครั้ง 2. ครูประกาศตารางอันดับของนักเรียนที่มีคะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก รวมทั้งให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน	- ตารางอันดับ
ชั่วโมงที่ 5-6 ตัวบทและคุณค่าในงานประพันธ์	
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	องค์ประกอบแนวคิด เกมมิฟิเคชัน
ขั้นเตรียมความพร้อม (5 นาที) 1. ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิด “ให้นักเรียนอ่านบทประพันธ์ต่อไปนี้ แล้วตอบคร่าวๆ มีตัวละครใดบ้าง” โดยให้นักเรียนส่งคำตอบผ่านไลน์กลุ่มนักเรียน 5 คนแรกที่ตอบถูกจะได้รับคะแนน คนละ 1 คะแนน “ฝ่ายโยคีมีศพจนารถ ให้โอวาทนางยักษ์ไม่หักหาญ จงตัดบ่วงหวังโยอาลัยลาน อย่าบองผลาญลูกผิวของตัวเลย” แนวคำตอบ: พระโยคี, นางผีเสื้อสมุทร, พระอภัยมณี และสินสมุทร 2. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน	- การแข่งขัน - คะแนน
ขั้นดำเนินการเรียนรู้ (105 นาที) 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยให้นักเรียนจับสลากตัวละคร นักเรียนที่ได้ตัวละครเหมือนกันจะได้อยู่กลุ่มเดียวกัน 2. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งผู้แทนจับสลากเพื่อรับกระดาษฟลิปชาร์ต และตัวบท โดยแต่ละกลุ่มจะต้องสรุปตัวบทที่ได้รับ พร้อมทั้งวาดภาพประกอบ โดยแต่ละกลุ่มมีเวลาในการทำ 30 นาที ในขณะที่นักเรียนกิจกรรม ครูจะคอยเดินดูและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนแต่ละกลุ่ม กลุ่มที่ 1 สรุปหน้า 49-51, กลุ่มที่ 2 แปลหน้า 52-54 กลุ่มที่ 3 สรุปหน้า 55-57, กลุ่มที่ 4 แปลหน้า 58-60	

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	องค์ประกอบแนวคิด เกมมิฟิเคชัน
<p>กลุ่มที่ 5 สรุปรหน้า 61-63</p> <p>3. ครูใช้กิจกรรม gallery walk โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำกระดาษฟลิปชาร์ตมาติดที่ผนังห้อง แล้วให้แต่ละกลุ่มเวียนกันเพื่ออ่านข้อมูลของแต่ละกลุ่มจนครบ</p> <p>4. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเนื้อหาจากเรื่อง</p> <p>5. ครูอธิบายคุณค่าด้านวรรณศิลป์และด้านสังคมที่ปรากฏในเรื่อง</p> <p>6. นักเรียนแบบฝึกหัดเรื่อง คุณค่าที่ปรากฏในงานประพันธ์ โดยครูจะใช้เวลาในการทำ 15 นาที หลังจากนั้นครูเฉลยคำตอบเพื่อให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน นักเรียนที่ทำเสร็จ 10 อันดับแรก จะได้คนละ 1 คะแนน และนักเรียนที่ทำได้ถูกต้องทุกข้อ จะได้คนละ 1 คะแนน และกลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดจะได้รับรางวัล</p>	<p>- การแข่งขัน</p> <p>- ระดับ</p> <p>- คะแนน</p> <p>- รางวัล</p>
<p>ขั้นประเมินผล (10 นาที)</p> <p>1. ครูมอบหมายงานให้นักเรียนเขียนข้อคิดจากนิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ลงในสมุด อย่างน้อย 4 ข้อ ส่งก่อนเรียนครั้งถัดไป</p> <p>2. ครูประกาศตารางอันดับของนักเรียนที่มีคะแนนสูงสุด 5 อันดับแรก รวมทั้งให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน</p>	<p>- ตารางอันดับ</p>

8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักพิมพ์พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.)
2. โปรแกรม PowerPoint
3. วิดีทัศน์ พาเที่ยวบ้านสุนทรภู่...ที่ไม่ได้อยู่ระยอง ft. ครูทอมคำไทย | Point of View On Tour EP.23
4. วิดีทัศน์ พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร พระอภัยมณี EP.4 | Point of View
5. กิจกรรมแฟนพันธุ์แท้สุนทรภู่
6. กิจกรรมตอบให้ได้...ถ้านายแน่จริง
7. กระดาษฟลิปชาร์ต

8. ป้ายตารางอันดับ

9. รางวัล

9. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ตัวบ่งชี้/พฤติกรรม	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) - นักเรียนสามารถสรุปเนื้อเรื่องนิทานคำกลอนเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทรได้ - นักเรียนสามารถอธิบายฉันทลักษณ์คำประพันธ์ประเภทกลอนสุภาพได้ - นักเรียนสามารถระบุคุณค่าด้านวรรณศิลป์และด้านสังคมที่ปรากฏในเรื่องได้ - นักเรียนสามารถสรุปข้อคิดจากนิทานคำกลอนเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทรได้	การตรวจ แบบฝึกหัด การตรวจ แบบฝึกหัด การตรวจ แบบฝึกหัด การตรวจ แบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด แบบฝึกหัด แบบฝึกหัด แบบฝึกหัด	ได้เกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป ได้เกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป ได้เกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป ได้เกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะ (P) - นักเรียนสามารถท่องบทอาขยานได้ถูกต้อง	การประเมินการท่องอาขยาน	แบบประเมินการท่องอาขยาน	ได้เกณฑ์คุณภาพระดับดีขึ้นไป

ตัวบ่งชี้/พฤติกรรม	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านจิตพิสัย (A) - นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการอ่านวรรณคดีได้ - นักเรียนสามารถอธิบายคุณค่าของวรรณคดีเรื่องนิทานคำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทรได้	การถาม-ตอบ	คำถาม	ตอบคำถามได้ถูกต้อง ถือว่าผ่าน
	การถาม-ตอบ	คำถาม	ตอบคำถามได้ถูกต้อง ถือว่าผ่าน

เกณฑ์การประเมินแบบฝึกหัด

ผลงานที่ประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
แบบฝึกหัด เรื่อง ลักษณะ คำประพันธ์ กลอนสุภาพ	นักเรียน ทำแบบฝึกหัด เรื่อง ลักษณะ คำประพันธ์ กลอนสุภาพ ได้ 8-10 คะแนน	นักเรียน ทำแบบฝึกหัด เรื่อง ลักษณะ คำประพันธ์ กลอนสุภาพ ได้ 7-5 คะแนน	นักเรียน ทำแบบฝึกหัด เรื่อง ลักษณะ คำประพันธ์ กลอนสุภาพ ได้ 3-4 คะแนน	นักเรียน ทำแบบฝึกหัด เรื่อง ลักษณะ คำประพันธ์ กลอนสุภาพ ได้ 0-2 คะแนน
แบบฝึกหัด เรื่องย่อ นิทาน คำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณี หนีนาง ผีเสื้อสมุทร	นักเรียน ทำแบบฝึกหัด เรื่องย่อ นิทาน คำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณี หนีนาง ผีเสื้อสมุทร ได้ 8-10 คะแนน	นักเรียน ทำแบบฝึกหัด เรื่องย่อ นิทาน คำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณี หนีนาง ผีเสื้อสมุทร ได้ 7-5 คะแนน	นักเรียน ทำแบบฝึกหัด เรื่องย่อ นิทาน คำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณี หนีนาง ผีเสื้อสมุทร ได้ 3-4 คะแนน	นักเรียน ทำแบบฝึกหัด เรื่องย่อ นิทาน คำกลอน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณี หนีนาง ผีเสื้อสมุทร ได้ 0-2 คะแนน

ผลงานที่ ประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
แบบฝึกหัด เรื่อง คุณค่าในงาน ประพันธ์	นักเรียน ทำแบบฝึกหัดเรื่อง คุณค่า ในงานประพันธ์ ได้ 16-20 คะแนน	นักเรียน ทำแบบฝึกหัดเรื่อง คุณค่า ในงานประพันธ์ ได้ 11-15 คะแนน	นักเรียน ทำแบบฝึกหัด เรื่อง คุณค่า ในงานประพันธ์ ได้ 6-10 คะแนน	นักเรียน ทำแบบฝึกหัด เรื่อง คุณค่า ในงานประพันธ์ ได้ 0-5 คะแนน
แบบฝึกหัด เรื่อง ข้อคิดจากเรื่อง พระอภัยมณี	นักเรียนสามารถ เขียนข้อคิดจาก เรื่องได้ 4 ข้อ	นักเรียนสามารถ เขียนข้อคิดจาก เรื่องได้ 3 ข้อ	นักเรียนสามารถ เขียนข้อคิดจาก เรื่องได้ 2 ข้อ	นักเรียนสามารถ เขียนข้อคิดจาก เรื่องได้ 1 ข้อ

เกณฑ์การประเมินการท่องอาขยาน

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ความถูกต้องของ บทอาขยาน	ท่องจำ บทอาขยานได้ ถูกต้อง ครบถ้วน ทั้งบท	ท่องจำ บทอาขยานได้ ถูกต้อง และมีจุด ผิด 1-2 จุด	ท่องจำ บทอาขยานได้ ถูกต้อง และมีจุด ผิด 3-4 จุด	ท่องจำ บทอาขยานได้ ถูกต้อง และมีจุด ผิดตั้งแต่ 5 จุด
การออกเสียง/ อักขรวิธี	ออกเสียงคำ ในบทอาขยาน ได้ถูกต้องทุกคำ	ออกเสียงคำ ในบทอาขยาน ผิด 1-2 จุด	ออกเสียงคำ ในบทอาขยาน ผิด 3-4 จุด	ออกเสียงคำ ในบทอาขยาน ผิดตั้งแต่ 5 จุด
การเว้นวรรค ในการท่อง	เว้นวรรคตอน ในการท่อง ได้ถูกต้องทั้งบท	เว้นวรรคตอน ผิดในการท่อง 1-2 ตำแหน่ง	เว้นวรรคตอน ผิดในการท่อง 3-4 ตำแหน่ง	เว้นวรรคตอน ผิดในการท่อง 5-6 ตำแหน่ง
การใช้น้ำเสียง		ใช้น้ำเสียงได้ สอดคล้องและ สัมพันธ์กับบท อาขยานที่ท่อง	ใช้น้ำเสียงได้ สอดคล้องและ สัมพันธ์กับบท อาขยานที่ท่อง เป็นส่วนใหญ่	ใช้น้ำเสียงได้ สอดคล้องและ สัมพันธ์กับบท อาขยานที่ท่อง เป็นบางส่วน

เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน

13-15 คะแนน	ได้ระดับคุณภาพดีมาก
10-12 คะแนน	ได้ระดับคุณภาพดี
7-9 คะแนน	ได้ระดับคุณภาพพอใช้
0-6 คะแนน	ได้ระดับคุณภาพปรับปรุง



10. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนสาธิตพิบูลน์ พาณิชย
SATTI PATTANA SECONDARY SCHOOL

ใบความรู้เรื่อง ลักษณะคำประพันธ์กลอนสุภาพ

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง นิทานคำกลอนสะท้อนเรื่องราว

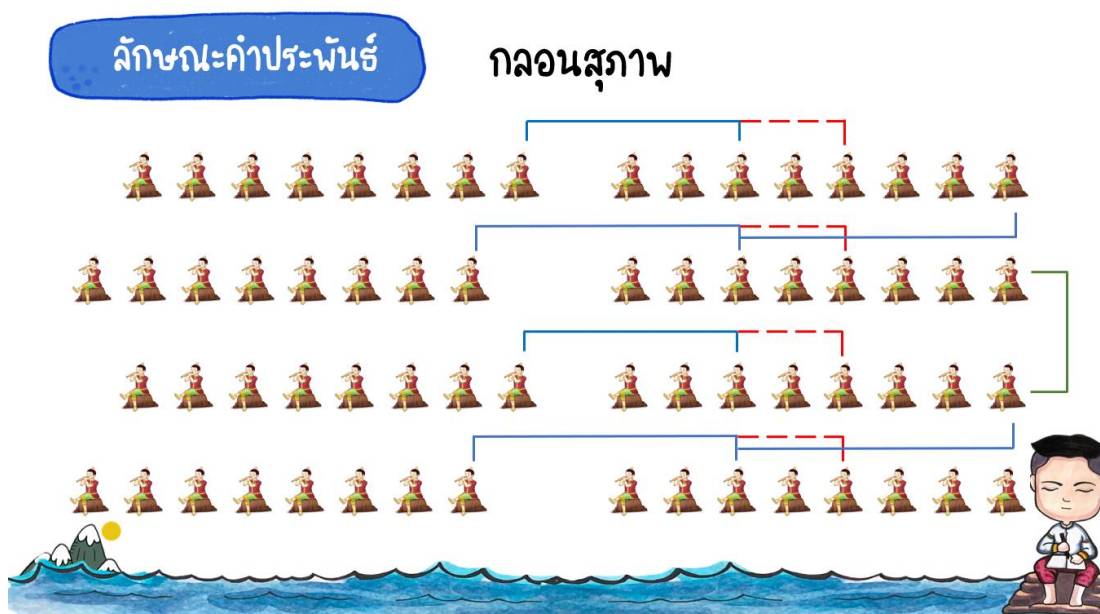
รหัสวิชา ท 23101 รายวิชา ภาษาไทย 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ-นามสกุล ชั้นม.3/..... เลขที่

กลอนสุภาพ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้นิยามของคำว่า **กลอนสุภาพ** หมายถึง
น. กลอนเพลงยาว บางครั้งเรียกว่า กลอนตลาด

ลักษณะคำประพันธ์



กลอนสุภาพ	1	บาท	มี	2	บาท (บาทเอกและบาทโท)
	1	บาท	เท่ากับ	1	คำกลอน
	1	บาท	มี	2	คำกลอน
	1	บาท	มี	2	วรรค
	1	วรรค	มี	7-9	คำ

แต่ละวรรคมีชื่อเรียก ดังนี้

วรรคที่ 1 เรียกว่า วรรคระดับ	วรรคที่ 2 เรียกว่า วรรครับ
วรรคที่ 3 เรียกว่า วรรครอง	วรรคที่ 4 เรียกว่า วรรคส่ง
วรรคระดับและวรรครับ	เรียกว่า บาทเอก
วรรครองและวรรคส่ง	เรียกว่า บาทโท

เสียงวรรณยุกต์ท้ายวรรคของกลอนแปด ดังนี้

วรรคที่ 1 ใช้ได้ทุกเสียง **แต่ไม่นิยม**เสียงสามัญ

วรรคที่ 2 **ห้ามใช้**เสียงสามัญและตรี

วรรคที่ 3 และ 4 **ห้ามใช้**เสียง เอก โท และจัตวา

“หลักสามัญท้ายวรรคหนึ่งพึงจำจาด สามัญตรีนั้นงดท้ายวรรคสอง
วรรคสามสี่ตรีสามัญนั้นครอบครอง เสียงวรรณยุกต์ตามทำนองของโบราณ”

ตัวอย่างคำประพันธ์

“กลอนสุภาพพึงจำมีกำหนด กลอนหนึ่งบทสี่วรรครองอักษร
วรรคละแปดพยางค์นับสุนทร อาจยิ่งหย่อนเจ็ดหรือเก้าเข้าหลักการ
ห้าแห่งคำคล้องจองต้องสัมผัส สลับจัดรับรองส่งประสงค์สมาน
เสียงสูงต่ำต้องเรียงเรียงโบราณ เป็นกลอนกานท์ครบครันฉนี้เอย”


การส่งสัมผัสของกลอนสุภาพ

การส่งสัมผัสของกลอนสุภาพจะมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ การส่งสัมผัสนอกและการส่งสัมผัสระหว่างบท

การส่งสัมผัสนอกของกลอนสุภาพ มีดังนี้

- คำสุดท้ายของวรรคระดับส่งสัมผัสไปยังคำที่ 3 หรือ 5 ของวรรครับ (ในกรณี
ที่วรรครับมี 9 คำ จะส่งสัมผัสไปคำที่ 6 แทนคำที่ 5)
- คำสุดท้ายของวรรครับส่งสัมผัสไปยังคำสุดท้ายของวรรครอง
- คำสุดท้ายของวรรครองส่งสัมผัสไปยังคำที่ 3 หรือ 5 ของวรรคส่ง (ในกรณีที่วรรค
ส่งมี 9 คำ จะส่งสัมผัสไปคำที่ 6 แทนคำที่ 5)

การส่งสัมผัสระหว่างบทของกลอนสุภาพ จะใช้ในกรณีที่มีการแต่งบทประพันธ์มากกว่า 1 บท โดยจะส่งสัมผัสดังนี้ คำสุดท้ายของวรรคส่งส่งสัมผัสไปยังคำสุดท้ายของวรรครับในบทถัดไป

 โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม SATIT PATTANA SECONDARY SCHOOL	แบบฝึกหัดเรื่อง ลักษณะคำประพันธ์กลอนสุภาพ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง นิทานคำกลอนสะท้อนเรื่องราว รหัสวิชา ท 23101 รายวิชา ภาษาไทย 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
--	---

ชื่อ-นามสกุล ชั้นม.3/..... เลขที่

10

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเติมเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และเติมเครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ผิด พร้อมทั้งแก้ไขให้ถูกต้อง

- 1. กลอนสุภาพ สามารถเรียกอีกชื่อได้ว่า กลอนสามัญ
.....
- 2. กลอนสุภาพจะไม่บังคับเรื่องคำหนักคำเบา แต่จะบังคับเสียงวรรณยุกต์ท้ายวรรค
.....
- 3. เสียงท้ายวรรคของกลอนสุภาพ มีดังนี้ วรรคสดับห้ามเสียงสามัญ วรรครับห้ามเสียงสามัญ, เสียงตรี วรรครองและวรรคส่ง ห้ามเสียงเอก, เสียงโท และเสียงจัตวา
.....
- 4. การส่งสัมผัสนอก คือ การส่งด้วยสัมผัสอักษรหรือสัมผัสสระก็ได้
.....
- 5. การส่งสัมผัส คำสุดท้ายของวรรครับส่งสัมผัสไปยังคำสุดท้ายของวรรครอง
.....

ตอนที่ 2 ให้นักเรียน ✗ หน้าตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดในแต่ละข้อ

1. ข้อใดเรียงชื่อเรียกแต่ละวรรคของกลอนสุภาพได้ถูกต้อง
 - ก. วรรคสดับ วรรครอง วรรครับ วรรคส่ง
 - ข. วรรครอง วรรครับ วรรคส่ง วรรคสดับ
 - ค. วรรครับ วรรครอง วรรคสดับ วรรคส่ง
 - ง. วรรคสดับ วรรครับ วรรครอง วรรคส่ง

2. ลักษณะบังคับของกลอนสุภาพข้อใดไม่ถูกต้อง

- ก. กลอนสุภาพหนึ่งบทมี 2 คำกลอน หรือ 4 วรรค
- ข. กลอนสุภาพมีความยาวเท่าใดก็ได้แต่ต้องจบลงด้วยวรรครองเท่านั้น
- ค. หากแต่งกลอนสุภาพมากกว่า 1 บท จะต้องมีการส่งสัมผัสระหว่างบท
- ง. กลอนแต่ละวรรคมีชื่อเรียกต่างกันวรรคระดับ วรรครับ วรรครอง และวรรคส่ง

3. ข้อใดแบ่งจังหวะการอ่านกลอนสุภาพถูกต้อง

- ก. ในโลกนี้/มีอะไรเป็นไทยแท้
- ข. ของไทย/แน่นั้นหรือ/คือภาษา
- ค. ซึ่งผลิดอก/ออกผล/แต่ต้นมา
- ง. รวมเรียก/ว่าวรรณ/คดีไทย

4. จงเลือกข้อที่เหมาะสมที่สุด เติมลงในวรรคสุดท้ายของกลอนสุภาพต่อไปนี้

“จงก้าวไปข้างหน้านะพวกเรา ขจัดเขลาเข้าสู่ชีวิตใหม่
จะรอรั้งนั่งเฉยอยู่ทำไม

- ก. มาเกิดมาก้าวไปพร้อมพร้อมกัน
- ข. มาเกิดหนาก้าวไปอย่าสงสัย
- ค. มาเร็วไวก้าวไปอย่าท้อถอย
- ง. มาก้าวไปข้างหน้าอย่าถอยหนี

5. “ฝ่ายพ่อแม่รักบุตรสุดจะรัก บุตรสมัครทางไหนมิได้ว่า
ใช้เงินทองกอบกำไม่นำพา อยู่ไม่ช้าแก่ก็ตายทำลายชนม์”

สัมผัสบังคับของกลอนข้างต้นคือข้อใด

- ก. บุตร-สุด, ไหน-ไม่, กอบ-กำ
- ข. รัก-สมัคร, ว่า-พา, พา-ช้า
- ค. ไหน-ไม่, ช้า-ว่า, แก-ก็
- ง. กำ-นำ, สุด-สมัคร, ใช้-ไม่



โรงเรียนสาธิตพิบูลฯ พลวิทย
SATIT PATTANA SECONDARY SCHOOL

แบบฝึกหัดเรื่องย่อพระอภัยมณี ตอนหนีนางผีเสื้อสมุทร

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง นิทานคำกลอนสะท้อนเรื่องราว

รหัสวิชา ท 23101 รายวิชา ภาษาไทย 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ-นามสกุล ชั้นม.3/..... เลขที่

10

เรื่องย่อ นิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณี

ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร

พระอภัยมณีอยู่กับนางผีเสื้อสมุทรในถ้ำจันมีพระโอรสชื่อว่า.....
 สิ้นสมุทรมีลักษณะผสมระหว่างพระอภัยมณีและนางผีเสื้อสมุทร พระอภัยมณีได้เลี้ยงและถ่ายทอด
 ความรู้ที่พระองค์มีให้แก่สิ้นสมุทรจนหมดและมอบของสำคัญไว้ให้ คือ
 วันหนึ่งเมื่อนางผีเสื้อสมุทรออกไปหาอาหาร ด้วยความซุกซนสิ้นสมุทรได้ทดลองปลักหินปากถ้ำจันเปิด
 แล้วออกไปเที่ยวเล่นในทะเล สิ้นสมุทรพบ..... แต่ไม่รู้จักว่าคืออะไรจึงนำเงือกกลับไป
 ให้พระอภัยมณีทอดพระเนตร พระอภัยมณีเห็นดังนั้นจึงเล่าความจริงให้สิ้นสมุทรฟังทั้งหมด สิ้นสมุทร
 ทราบความแล้วก็เสียใจมาก เงือกฟังแล้วได้..... ให้พระอภัยมณีสั่งให้สิ้นสมุทรปล่อยตนไป
 และให้สัญญาว่าจะพาพระอภัยมณีหนีฟัง..... ซึ่งอยู่ห่างออกไปราว 100 โยชน์
 เงือกขอรบอกว่าการไปที่เกาะแก้วพิสดารนั้นตนต้องใช้เวลาถึง 7 วัน ว่ายนํ้าไปในมหาสมุทร
 แต่กลัวนางผีเสื้อสมุทรจะตามทัน เพราะนางผีเสื้อสมุทรนั้นมีพลังกำลังมากเมื่ออยู่ในทะเล
 ซึ่งใช้เวลาเพียง 3-4 วันก็ไปถึงเกาะแล้ว เงือกขอรบแนะให้พระอภัยมณี.....
 นางผีเสื้อสมุทรเพื่อจะได้มีเวลาในการหลบหนี ตกกลางคืนในวันเดียวกันนางผีเสื้อสมุทรเกิดฝันร้ายว่า
 นางตกใจตื่นแล้วเล่าความฝันนั้น
 ให้พระอภัยมณีฟังทั้งหมด พระอภัยมณีเห็นเป็นโอกาสดีจึงทำนายฝันไปว่านางนั้นจะมีเคราะห์ร้าย
 อาจถึงแก่ชีวิตและแนะนำให้นาง..... เพื่อเป็นการสะเดาะเคราะห์
 และห้ามกินเนื้อสัตว์เป็นอันขาด นางผีเสื้อหลงกลพระอภัยมณี สิ้นสมุทรทราบความโดยตลอดก็เสียใจ
 จนพระอภัยมณีต้องห้าม พระอภัยมณีและสิ้นสมุทรได้หนีไปกับครอบครัวเงือก เมื่อครบ 3 วัน
 นางผีเสื้อสมุทรกลับมาไม่พบใครจึงออกตระเวนทะเลตามหาด้วยร่างเนรมิตเป็นยักษ์ แล้วเรียกภูตผี
 ในทะเลมาถามจนได้ความและตามพระอภัยมณีไปทันภายใน 3 วัน สิ้นสมุทรพยายามห้ามแล้ว
 แต่นางผีเสื้อสมุทรไม่ฟัง สิ้นสมุทรจึงหลอกล่อให้มารดาหลงทางเพื่อให้เงือกลูกสาวพาพระอภัยมณีหนี

ไปให้ถึง..... เจือกชราสองผิวเมียถูกนางผีเสื้อฆ่าตายซึ่งในขณะเดียวกันพระอภัยมณี
 สิ้นสมุทรและเงือกสาวได้หนีขึ้นเกาะแก้วพิสดารทัน พระโยคีออกมาห้ามปรามนางผีเสื้อสมุทร
 แต่นางไม่ฟังและต่อว่ายย้อนกลับมา พระโยคีจึง..... ปกป้องเกาะไว้เพื่อไม่ให้
 นางผีเสื้อสมุทรเข้ามาได้





โรงเรียนสาธิตพัฒนา ฝ่ายมัธยม
SATIT PATTANA SECONDARY SCHOOL

แบบฝึกหัดเรื่อง คุณค่าที่ปรากฏในงานประพันธ์

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง นิทานคำกลอนสะท้อนเรื่องราว

รหัสวิชา ท 23101 รายวิชา ภาษาไทย 5 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ-นามสกุล ชั้นม.3/..... เลขที่

20

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนอ่านบทประพันธ์ต่อไปนี้แล้วระบุคุณค่าด้านวรรณศิลป์ว่ามีการใช้
ภาพพจน์ชนิดใด

1. “ไม่คลาดเคลื่อนเหมือนองค์พระทรงเดช แต่ดวงเนตรแดงดูตั้งสุริย์ฉาย
ทรงกำลังตั้งพระยาศชาพลาย มีเขี้ยวคล้ายชนนินิมิตกดา”
.....
2. “อันเทวัญนั้นคือมัจจุราช จะหมายมาดเอาชีวิตริษยา
แล้วเสแสร้งแกล้งทำปีบน้ำตา อนิจจาใจหายเจิวสายใจ”
.....
3. “นางเงือกน้อยสร้อยเศร้าเข้ามาพลัด แบกกษัตริย์ว่ายเสือกเสือกสลด
กำลังสาวคราวถ้วนด้วยจวนจน ออกกลางชลโบกหางผางผางไป”
.....
4. “แม่นแม่เจ้าเขารู้ว่าแรงนัก กว่าจะลักลอบพาบิดาหนี
จะโกรธเกรี้ยวเคี้ยวเล่นเป็นฐลี ไม่พอที่ชีวันจะบรรลัย”
.....
5. “ไม่เห็นช่องตรงตริกนิกวิตก ทุกซีในอกนั้นสักเท่าภูเขาหลวง
พระกอดลูกน้อยประทับไว้กับทรวง ให้เหงาง่วงงีบหลับระงับไป”
.....
6. “พระราชบุตรมุดลากลำบากเหลือ ดั่งหนังเนื้อนี้จะแยกแตกสลาย
ทั้งลูกเต้าเผ่าพงศ์ก็พลัดพราย ยิ่งแต่กายเกือบจะดินสิ้นชีวัน”
.....

7. “อียักษตาโตโมโหมาก
นมสองข้างอย่างกระโปรงดูโตงเตง

รูปก็กากปากก็เปราะไม่เหมาะเหม็ง
ผิวของเองเขาระอาไม่น่าชม”

8. “แล้วเสกทรายปรายขว้างมากกลางคลื่น
ผีเสื้อกั้วตัวสั้นเพียงบรรลัย

ดังลูกปืนยิงยักษ์ให้ตักษัย
ก็หลบไปตามมวนชลธาร”

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนอ่านบทประพันธ์ต่อไปนี้แล้วระบุคุณค่าด้านวรรณศิลป์ว่ามีการใช้
ลีลาการประพันธ์แบบใด

1. “กระโดดโครมโถมวายสายสมุทร
ไม่เห็นผิวคว่ำไปได้แต่ปลา

อุตุลุดดำดั้นเที่ยวค้นหา
ควักลูกตาสูบเลือดด้วยเตือดตาล”

2. “พระองค์เล่าเขาก็พาเอามาไว้
ขอพระองค์จงโปรดแก้โทษทัณฑ์

เศร้ายุทธยทุกข์ตรอมเหมือนหม่อมฉัน
ช่วยผ่อนผันให้ตลอดรอดชีวา”

3. “พงศ์กษัตริย์ที่ศานางเงือกน้อย
ประไพพิศตรลักษณ์ล้ำล้วนขำคม

ดูเข้มซ้อยโถมเฉลาทั้งเผ้าผม
ทั้งเนื่อนมवलเปล่งออกเต่งทรง”

4. “ได้สามวันรันทตสลดจิต
อุตสาห์ยีนฝืนใจให้ประทั้ง

เจียนชีวิตจะเด็ดดับไม่กลับหลัง
ค้อยเซซังชวนทรงไม่ตรงตัว”

5. “ลงกลิ้งเกลือกเสือกกายร้องไห้ไร้
พระรูปหล่อพ่อคุณของเมียอา

เสียงโหยดังก้องห้องคูลา
ควรรหรือมาทิ้งขว้างหมองหมางเมีย”

6. “แล้วชี้หน้าด่าอึงหิงนางเงือก
เห็นผัวรักยกคอทำท้อแท้

ทำสบเสือกสอพลอติดต่อแหล
พอกับแม่มีงเข้าปออยู่ในห้อง”

7. “แล้วนางยักษ์หักขาฉีกสองแขน
แล้วกลับตามข้ามทางห้องสินธุ์

ไม่หายแค้นเคี้ยวกินสิ้นทั้งคู่ออกว่ายวู่แหวนน้ำด้วยกำลัง”

8. “แม่นสิ้นสูญบุญนางในปางนี้
จะกอดศพชบหน้าโศกาลัย

ไม่มีที่พึ่งพาจะอาศัย
ระกำใจว่าจะม้วยไปด้วยกัน”

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนอ่านบทประพันธ์ต่อไปนี้ แล้วระบุว่าเป็นคุณค่าด้านสังคมอย่างไร

1. “พระโยคีมีจิตคิดสงสาร
เราลงมาคอยช่วยด้วยเมตตา

จึงว่าท่านหนีตายหมายมาหา
แต่กิจจาไม่ระจ่างยังกลางแควลง”

2. “พระบิดรงค์ทรงศักดิ์ก็รักใคร่
เฝ้าเลี้ยงลูกผูกเปลแล้วเห่ซ้ำ

ด้วยเนื้อใจมิได้คิดริษยา
จนใหญ่กล้าอายุได้แปดปี”

3. “พอม่อยหลับกลับจิตนิมิตฝัน
มาสังหารผลาญถ้ำระยำเย็น

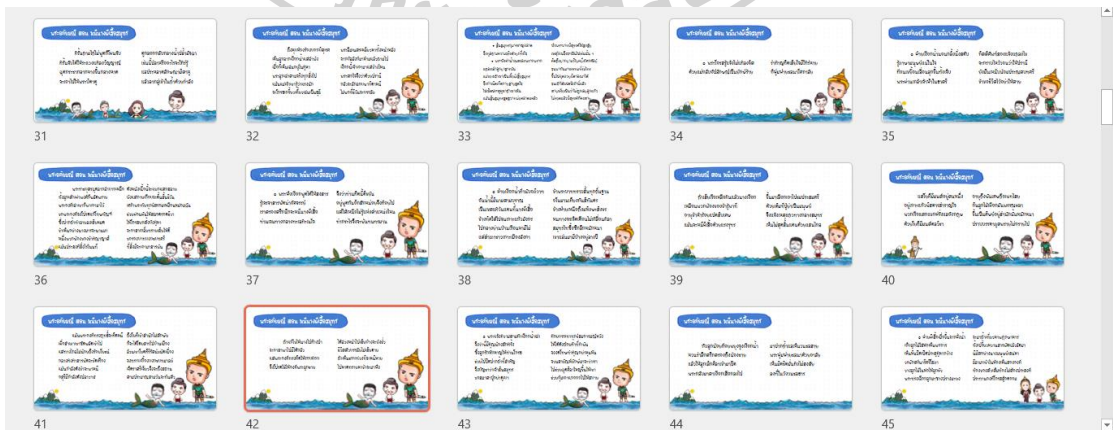
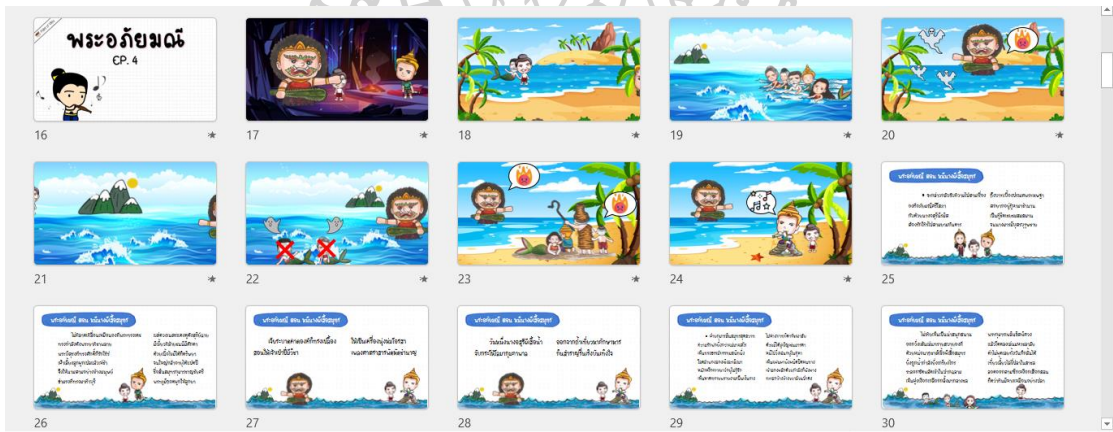
ว่าเทวีอยู่ทีเกาะนั้นเหาะเหิน
แกว่งพะเนินทุบนางแทบวางวาย”

4. “อันยักษ์ผีसाงสมุทรพราย
เราลงเลขเสกทำไว้สำเร็จ

มาถูกทรายชายหาดก็ขาดใจ
ตั้งเชื่อนเพชรภูตปีศาจไม่อาจใกล้”

ตัวอย่างสื่อการนำเสนอ (Power point) นิทานคำกลอนเรื่อง พระอภัยมณี

ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร





ตารางที่ 16 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ

รายการประเมิน	ผลการพิจารณา			IOC	การแปลผล	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 นิทานคำกลอนสะท้อนเรื่องราว						
1. จุดประสงค์การเรียนรู้						
1.1	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และ ตัวชี้วัด	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
1.2	สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
1.3	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
2. สาระสำคัญ						
2.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
2.2	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	0	0.67	สอดคล้อง
3. สาระการเรียนรู้						
3.1	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3.2	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3.3	สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3.4	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
4.2	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
4.3	มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน และสัมพันธ์ ต่อเนื่องกัน	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
4.4	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	0	1	1	1.00	สอดคล้อง
5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้						
5.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
5.2	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
5.3	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 16 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ (ต่อ)

รายการประเมิน		ผลการพิจารณา			IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 นิทานคำกลอนสะท้อนเรื่องราว						
6. การวัดและประเมินผล						
6.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
6.2	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
6.3	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บทพากย์เอราวัณ						
1. จุดประสงค์การเรียนรู้						
1.1	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และ ตัวชี้วัด	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
1.2	สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
1.3	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
2. สาระสำคัญ						
2.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
2.2	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3. สาระการเรียนรู้						
3.1	สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และ ตัวชี้วัด	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3.2	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3.3	สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3.4	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	0	1	1	0.67	สอดคล้อง

ตารางที่ 16 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน
ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ (ต่อ)

รายการประเมิน		ผลการพิจารณา			IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บทพากย์เอราวัณ						
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
4.2	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
4.3	มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน และสัมพันธ์ ต่อเนื่องกัน	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
4.4	สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้						
5.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
5.2	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
5.3	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
6. การวัดและประเมินผล						
6.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
6.2	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
6.3	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 17 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

ข้อสอบ ข้อที่	ผลการประเมิน			IOC	การแปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3		
1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
2	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
4	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
5	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
6	1	1	0	0.67	สอดคล้อง
7	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
8	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
9	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
10	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
11	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
12	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
13	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
14	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
15	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
16	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
17	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
18	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
19	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
20	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
21	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
22	0	1	1	0.67	สอดคล้อง

ตารางที่ 17 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (ต่อ)

ข้อสอบ ข้อที่	ผลการประเมิน			IOC	การแปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3		
23	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
24	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
25	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
26	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
27	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
28	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
29	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
30	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
31	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
32	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
33	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
34	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
35	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
36	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
37	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
38	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
39	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
40	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
41	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
42	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
43	0	1	1	0.67	สอดคล้อง

ตารางที่ 17 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (ต่อ)

ข้อสอบ ข้อที่	ผลการประเมิน			IOC	การแปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3		
44	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
45	1	1	1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 18 สรุปค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย				แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย			
ข้อที่	p	r	คุณภาพข้อสอบ	ข้อที่	p	r	คุณภาพข้อสอบ
1	0.76	0.16	ใช้ไม่ได้	16	0.36	0.34	ใช้ได้
2	0.72	0.48	ใช้ได้	17	0.48	0.19	ใช้ไม่ได้
3	0.72	0.16	ใช้ไม่ได้	18	0.60	0.63	ใช้ได้
4	0.52	0.44	ใช้ได้	19	0.72	0.40	ใช้ได้
5	0.52	0.49	ใช้ได้	20	0.40	0.39	ใช้ได้
6	0.56	0.19	ใช้ไม่ได้	21	0.52	0.38	ใช้ได้
7	0.44	0.50	ใช้ได้	22	0.56	0.38	ใช้ได้
8	0.16	0.20	ใช้ได้	23	0.56	0.23	ใช้ได้
9	0.32	0.29	ใช้ได้	24	0.76	0.48	ใช้ได้
10	0.52	0.30	ใช้ได้	25	0.44	0.48	ใช้ได้
11	0.60	0.37	ใช้ได้	26	0.48	0.44	ใช้ได้
12	0.68	0.46	ใช้ได้	27	0.64	0.24	ใช้ได้
13	0.28	0.08	ใช้ได้	28	0.48	0.40	ใช้ได้
14	0.52	0.41	ใช้ได้	29	0.56	0.39	ใช้ได้
15	0.64	0.26	ใช้ได้	30	0.60	0.36	ใช้ได้

ตารางที่ 18 สรุปค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (ต่อ)

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย				แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย			
ข้อที่	p	r	คุณภาพข้อสอบ	ข้อที่	p	r	คุณภาพข้อสอบ
31	0.16	0.19	ใช้ไม่ได้	39	0.40	0.37	ใช้ได้
32	0.60	0.56	ใช้ได้	40	0.40	0.29	ใช้ได้
33	0.48	0.08	ใช้ไม่ได้	41	0.68	0.29	ใช้ได้
34	0.44	0.28	ใช้ได้	42	0.80	0.27	ใช้ได้
35	0.48	0.44	ใช้ได้	43	0.44	0.53	ใช้ได้
36	0.60	0.39	ใช้ได้	44	0.40	0.53	ใช้ได้
37	0.60	0.30	ใช้ได้	45	0.60	0.5	ใช้ได้
38	0.52	0.27	ใช้ได้				

KR-20 Reliability = 0.88

ตารางที่ 19 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความสุขในการเรียน

กรอบแนวคิด การเรียนรู้ อย่างมีความสุข	ข้อความ	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
		นักเรียนได้รับ	0	1		
การยอมรับว่าเป็น มนุษย์คนหนึ่งที่มี หัวใจและสมอง	1. ครูมีการสนทนาโต้ตอบกับ นักเรียน	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
	2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ การจัดการเรียนรู้ได้	1	1	1	1	สอดคล้อง
	3. ครูมอบหมายงานให้นักเรียน ตามศักยภาพของแต่ละคน	1	1	1	1	สอดคล้อง

ตารางที่ 19 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความสุขในการเรียน (ต่อ)

กรอบแนวคิด การเรียนรู้อย่างมี ความสุข	ข้อคำถาม	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
นักเรียนได้รับ การยอมรับว่าเป็น มนุษย์คนหนึ่งที่มี หัวใจและสมอง	4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียน สอบถามหากไม่เข้าใจเกี่ยวกับ การเรียน	1	1	1	1	สอดคล้อง
	5. การทำกิจกรรมในวิชา ภาษาไทยช่วยให้นักเรียนได้รับ การยอมรับจากเพื่อน ๆ	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
	6. นักเรียนรู้สึกสบายใจ ในการจัดการเรียนรู้อวิชา ภาษาไทย	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
ครูมีความเมตตาและ จริงใจต่อนักเรียน ทุกคนโดยทั่วถึง	7. ครูให้ความสนใจในปัญหา ของนักเรียน แม้ว่าจะเป็นเรื่อง เล็กน้อย โดยสังเกตจาก การทำกิจกรรม	1	1	1	1	สอดคล้อง
	8. ครูมีความเป็นกันเองกับนักเรียน	1	1	1	1	สอดคล้อง
	9. ครูปฏิบัติกับนักเรียนทุกคน ด้วยความเท่าเทียม	1	1	1	1	สอดคล้อง
	10. ครูให้คำแนะนำแก่นักเรียน ด้วยความเป็นกัลยาณมิตร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเรียน หรือเรื่องอื่น ๆ	1	1	1	1	สอดคล้อง
	11. ครูสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมจากการใช้สื่อ ในการจัดการเรียนรู้อวิชา ภาษาไทย	0	-1	0	-0.33	ไม่สอดคล้อง

ตารางที่ 19 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความสุขในการเรียน (ต่อ)

กรอบแนวคิด การเรียนรู้อย่างมี ความสุข	ข้อคำถาม	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ครูมีความเมตตาและ จริงใจต่อนักเรียน ทุกคนโดยทั่วถึง	12. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียน ซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ เกี่ยวกับ วิชาภาษาไทย นอกเวลาเรียนได้	1	0	1	0.67	สอดคล้อง
นักเรียนเห็นคุณค่า และภูมิใจในตนเอง	13. นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง ของการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย	1	0	1	0.67	สอดคล้อง
	14. นักเรียนรู้สึกภูมิใจกับผล ของการทำกิจกรรม ไม่ว่าจะแพ้ หรือชนะ	1	1	1	1	สอดคล้อง
	15. นักเรียนสามารถยอมรับ ข้อผิดพลาดต่าง ๆ ของตนเอง ได้จากการทำกิจกรรม	1	1	1	1	สอดคล้อง
	16. นักเรียนรู้สึกดีใจเมื่อตอบ คำถามต่าง ๆ ได้ถูกในคาบ เรียนวิชาภาษาไทย	1	1	1	1	สอดคล้อง
	17. นักเรียนรู้สึกว่าการจัด การเรียนรู้วิชาภาษาไทยช่วยทำ ให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม	1	1	1	1	สอดคล้อง
	18. นักเรียนชอบการร่วม กิจกรรมในวิชาภาษาไทย	0	1	1	0.67	สอดคล้อง

ตารางที่ 19 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความสุขในการเรียน (ต่อ)

กรอบแนวคิด การเรียนรู้อย่างมี ความสุข	ข้อคำถาม	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
นักเรียนมีโอกาสรียน ตามความถนัดและ ความสนใจ	19. ครูให้อิสระในการทำงาน ตามความสนใจของนักเรียน แต่ละคน	1	1	1	1	สอดคล้อง
	20. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียน มีส่วนร่วมในการกำหนด การจัดการเรียนรู้	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
	21. นักเรียนได้แสดง ความสามารถพิเศษของตนเองใน การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย	1	1	1	1	สอดคล้อง
	22. การทำกิจกรรมต่าง ๆ ช่วย ให้นักเรียนรู้สึกเกิดความสนใจ ในการจัดการเรียนรู้วิชา ภาษาไทย	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
	23. นักเรียนลงมือทำงาน เมื่อ นักเรียนเกิดความสนใจในวิชา ภาษาไทย	1	1	1	1	สอดคล้อง
	24. ครูให้อิสระกับนักเรียน ในการทำผลงาน โดยใช้ ความสามารถและความถนัด ของแต่ละคน	1	1	1	1	สอดคล้อง

ตารางที่ 19 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความสุขในการเรียน (ต่อ)

กรอบแนวคิด การเรียนรู้อย่างมี ความสุข	ข้อคำถาม	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
กิจกรรมการเรียนรู้ สนุก แปลกใหม่ รั้า ใจให้ศึกษาเพิ่มเติม	25. ครูใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ ได้เหมาะสม	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
	26. ครูใช้สื่อต่าง ๆ ที่ทำให้เข้าใจ บทเรียนวิชาภาษาไทยได้ง่าย	1	1	1	1	สอดคล้อง
	27. ครูจัดการจัดการเรียนรู้โดย ใช้แนวคิดของเกมซึ่งช่วยให้ นักเรียนได้คิด ลงมือปฏิบัติ และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ด้วย ตนเอง	1	1	1	1	สอดคล้อง
	28. ครูมีเทคนิควิธีการจูงใจให้ นักเรียนพร้อมเรียนรู้ในสิ่ง ใหม่ ๆ	1	1	1	1	สอดคล้อง
	29. ครูมีอารมณ์ขันในการจัด การเรียนรู้วิชาภาษาไทย	1	1	1	1	สอดคล้อง
	30. นักเรียนรู้มีความสุขเมื่อได้ เรียนในวิชาภาษาไทย	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
	สิ่งที่เรียนรู้สามารถ นำไปใช้ได้ในชีวิตจริง	31. ครูสอนในสิ่งที่สามารถ นำไปใช้ได้ในชีวิตจริง	1	1	1	1
32. นักเรียนสามารถนำ เนื้อหาวิชาภาษาไทยที่ได้จาก การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียนวิชาอื่นได้		1	1	1	1	สอดคล้อง
33. นักเรียนสามารถนำความรู้ จากการเรียนวิชาภาษาไทย ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้		1	1	1	1	สอดคล้อง

ตารางที่ 19 สรุปดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความสุขในการเรียน (ต่อ)

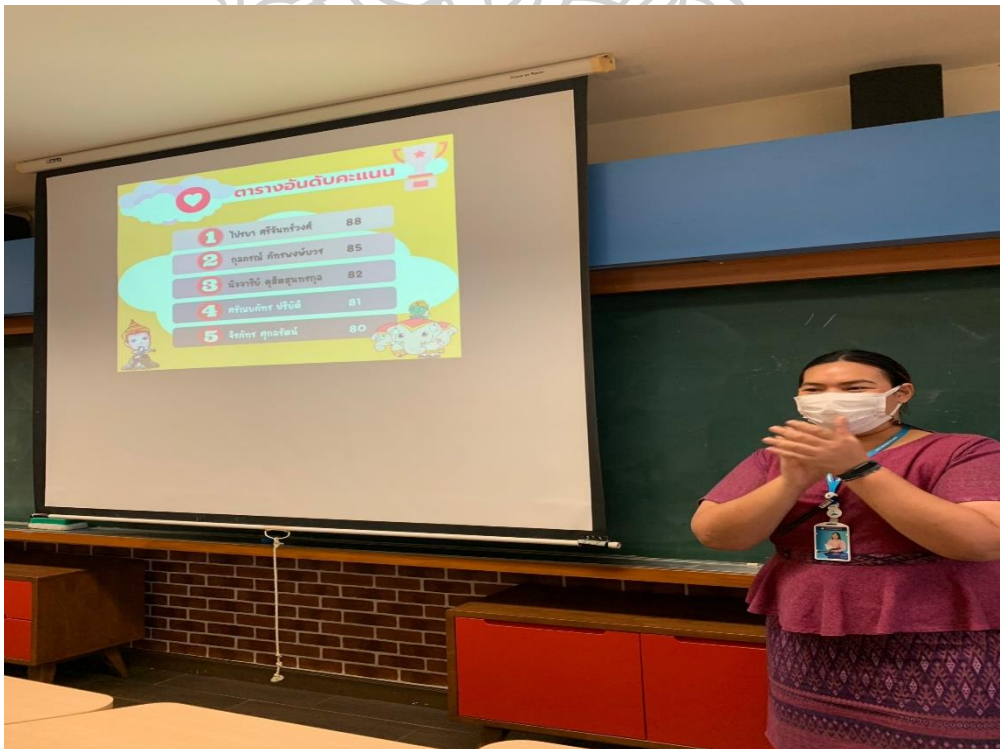
กรอบแนวคิด การเรียนรู้อย่างมี ความสุข	ข้อคำถาม	ความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
สิ่งที่เรียนรู้สามารถ นำไปใช้ได้ในชีวิตจริง	34. นักเรียนสามารถนำ ความสามารถทางภาษาไทยไป ใช้ในชีวิตประจำวัน	1	1	1	1	สอดคล้อง
	35. นักเรียนนำความรู้ในวิชา ภาษาไทยมาใช้จัดกิจกรรม ในวันสำคัญของภาษาไทย เช่น วันสุนทรภู่ วันภาษาไทย แห่งชาติ เป็นต้น	0	1	1	0.67	สอดคล้อง
	36. นักเรียนสามารถนำความรู้ ในวิชาภาษาไทยไปถ่ายทอด ให้แก่ผู้อื่น	1	1	1	1	สอดคล้อง







แผนภาพที่ 2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ



แผนภาพที่ 3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ



แผนภาพที่ 4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ



แผนภาพที่ 5 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายสิทธิพันธ์ บุญสวยขวัญ
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2561 การศึกษาบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 1) สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2562 ศึกษาต่อในหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอน ภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	กรุงเทพมหานคร

