



ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



โดย  
นางสาวนภวรรณ มุ่งเสรี

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับ  
เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ  
เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต  
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2566  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE EFFECT OF USING MURDOCH INTEGRATED APPROACH (MIA) TOGETHER  
WITH GAMIFICATION TO ENHANCE ENGLISH READING  
COMPREHENSION OF GRADE 7 STUDENTS



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Master of Education ENGLISH LANGUAGE TEACHING  
Department of Curriculum and Instruction  
Silpakorn University  
Academic Year 2023  
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของ เมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โดย	นางสาวนภวรรณ มุ่งเสรี
สาขาวิชา	การสอนภาษาอังกฤษ แผนก ข ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วชิระ จันทราช

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

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

พิจารณาเห็นชอบโดย

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

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วชิระ จันทราช)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมโภชน์ พนาवास)

630620102 : การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทฉบับพิมพ์

คำสำคัญ : วิธีการสอนแบบ MIA/ เกมมิฟิเคชั่น, การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

นางสาว นภวรรณ มุ่งเสรี: ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วชิระ จันทราช

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 7 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกอย่างเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการทดลองแบบหนึ่งกลุ่มสอบก่อนและหลัง (The one-group Pretest-Posttest Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยบูรณาการการสอนอ่านเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) 2. แบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อน-หลังเรียน 3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยการใช้ทดสอบค่าที (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples)

ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยบูรณาการการสอนอ่านของ เมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่สำคัญระดับ .05

2. ความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อเรียนโดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{x}$  = 4.50, SD=0.62)

630620102 : Major ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Keyword : MURDOCH INTERGRATED APPROACH (MIA), GAMIFICATION /ENGLISH READING  
COMPREHENSION

MISS Napawan MUNGSERI : THE EFFECT OF USING MURDOCH INTEGRATED  
APPROACH (MIA) TOGETHER WITH GAMIFICATION TO ENHENCE ENGLISH READING  
COMPREHENSION OF GRADE 7 STUDENTS Thesis advisor : Assistant Professor Vachira  
Jantarach, Ph.D.

The objectives of this research were to 1.) to compare the ability of English reading comprehension of grade 7 students before and after by using the Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification and 2.) to study students' satisfaction toward learning by using the Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification. The samples of this research consisted of 7 students from Bansamyod School in the second semester of the 2022 academic year. The participants were selected by the purposive sampling. The research technique method was the one-group pretest-posttest design.

The research instruments were 1.) Lesson plans on English reading comprehension skills of grade 7 students using Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification 2.) pre-test and post test of English reading comprehension using Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification and 3.) Questionnaire to investigate the satisfaction of grade 7 students towards learning Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification. The mean ( $\bar{x}$ ), standard deviation (S.D), dependent sample t-test and content analysis were employed to analyze the data.

The findings were as follows:

1. The achievement of reading English comprehension of the participants after learning Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification was higher than before using Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification at the .05 level.

2. The satisfaction of participants towards learning Murdoch Integrated Approach (MIA) with gamification was very high.

## กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความกรุณาจากท่านอาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วชิระ จันทรราช อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระหลัก อาจารย์ ผศ.ดร.สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์ และ อาจารย์ ผศ.ดร.สมโภชน์ พนาวาส อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่มีความเมตตา ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตรวจสอบ แก้ไข ข้อบกพร่อง ในการทำการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณ และซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง กราบขอบพระคุณเป็นอย่างมาก ไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ผศ.ดร.สุนีตา โฆษิตชัยวัฒน์ ประธานการสอบการค้นคว้าอิสระ ที่กรุณาสละเวลาอ่าน การค้นคว้าอิสระ ให้คำแนะนำ และปรับปรุงการค้นคว้าอิสระให้มีความสมบูรณ์ มากยิ่งขึ้น จนสำเร็จด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ผศ.ดร.สมโภชน์ พนาวาส ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่ให้ความอนุเคราะห์เสียสละเวลาในการเป็นกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ และแนะนำในการปรับปรุง การค้นคว้าอิสระจนสำเร็จด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.จิราภา อ่ำแจ้ง นางสาวถวิล หวังกุ่ม และ นางสาวสิริวรินทร์ เกรัมย์ ที่ให้ความอนุเคราะห์เสียสละเวลาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ชี้แนะ แก้ไข ปรับปรุงเครื่องมือในการวิจัย ข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการสร้างเครื่องมือในวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษทุกท่านที่ให้ความรู้ ให้คำแนะนำและประสบการณ์อันมีค่ายิ่งแก่ผู้วิจัย ขอขอบคุณเจ้าของหนังสือ ตำรา วารสาร เอกสาร และวิทยานิพนธ์ทุกเล่ม ที่ช่วยในการค้นคว้าอิสระมีความสมบูรณ์

ขอขอบคุณคณะผู้บริหารและคณะครูโรงเรียนบ้านสามยอด เพื่อนนักศึกษาหลักสูตรปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ ร่วมรุ่นทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือ เป็นที่ปรึกษา และให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา

ท้ายสุด ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ผู้ซึ่งให้สิ่งที่ดีงามมาตลอดชีวิต ตลอดทั้ง ขอขอบคุณบุคคลในครอบครัวมั่งงั่งเสรี เพื่อน บุคคลผู้เป็นที่รักของข้าพเจ้า ที่ได้ให้ความรัก ความเมตตา ส่งเสริมช่วยเหลือ เป็นกำลังใจในการทำการค้นคว้าอิสระฉบับนี้จนสำเร็จ และทำให้ผู้วิจัยสามารถ สำเร็จการศึกษา

นภวรรณ มั่งงั่งเสรี

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามงานวิจัย.....	8
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	8
1.4 สมมุติฐานของการวิจัย.....	8
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	9
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	12
1.8 กรอบแนวคิดวิจัย.....	13
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	14
1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามหลักสูตรแกนกลาง.....	16
1.1 สาระและมาตรฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	16
1.2 คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	17
1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	18
1.4 หลักสูตรโรงเรียนบ้านสามยอด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	25
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	27



2.1 ความหมายและความสำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ .....	27
2.2 ระดับของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	28
2.3 ทักษะที่สำคัญในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ .....	31
3. การสอนอ่านภาษาอังกฤษ.....	34
3.1 หลักการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ .....	34
3.2 ขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ .....	36
3.3 กลยุทธ์การสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	39
3.4 กิจกรรมการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	43
3.5 การวัดและการประเมินการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	48
4. แนวคิดเกี่ยวกับวิธีการสอนแบบ Murdoch Integrated Approach (MIA).....	49
4.1 ทฤษฎีและพัฒนากการการสอนแบบ Murdoch Integrated Approach (MIA) .....	49
4.2 ขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้วิธีการสอนของเมอร์ด็อค (Murdoch Integrated Approach).....	50
5. แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	56
5.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน.....	56
5.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน .....	57
5.3 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนตามหลักการของเกมมิฟิเคชัน.....	58
5.4 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา.....	59
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	61
6.1 งานวิจัยในประเทศ .....	61
6.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	64
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย .....	67
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการวิจัย .....	67
ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสร้างและพัฒนาเครื่องมือ .....	68

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	77
ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....	78
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	79
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	79
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	79
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยบูรณาการ การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 .....	82
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	84
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	84
การดำเนินการวิจัย.....	85
สรุปผลการวิจัย.....	86
อภิปรายผล .....	86
ข้อเสนอแนะ.....	91
รายการอ้างอิง.....	93
ภาคผนวก .....	99
ภาคผนวก ก ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	100
ภาคผนวก ข ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	104

ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 .....	107
ภาคผนวก ง ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	125
ภาคผนวก จ.....	133
ภาคผนวก ฉ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	139
ภาคผนวก ช ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความสอดคล้องของประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้การอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	148
ภาคผนวก ซ แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้การอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	150
ภาคผนวก ฌ ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	153
ภาคผนวก ญ หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลและรายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจข้อมูล.....	155
ประวัติผู้เขียน.....	161

## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตารางแสดงระดับของการอ่านเพื่อความเข้าใจเชิงวิเคราะห์ที่ได้จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	30
ตารางที่ 2 การวิเคราะห์กลยุทธ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ .....	41
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์กลยุทธ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจกับการจัดการเรียนรู้แบบเมอร์ดีอก (MIA).....	42
ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้ การบูรณาการ การสอนอ่านแบบเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น.....	54
ตารางที่ 5 ตารางแสดงลักษณะเฉพาะของแบบทดสอบ (Table of Test Specifications).....	74
ตารางที่ 6 คะแนนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่าง 7 คน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) และผลต่างของคะแนนในการสอบ (D) .....	80
ตารางที่ 7 ผลการเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของผู้เรียน จำนวน 7 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียน โดยบูรณาการการสอนอ่านของ เมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ด้วยการทดสอบ t แบบจับคู่.....	81
ตารางที่ 8 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ร่วมกับ Gamification.....	82
ตารางที่ 9 รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในอ่านเพื่อความเข้าใจโดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification).....	101
ตารางที่ 10 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 .....	134
ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 .....	135

ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)ของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1..... 137

ตารางที่ 13 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1ต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ดีอก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ 149

ตารางที่ 14 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการใช้ โดยการใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ..... 154



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การอ่านถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่างมาก ดังที่ Francis Bacon นักปรัชญาชาวอังกฤษได้กล่าวไว้ว่า ”การอ่านทำให้คนเป็นคนโดยสมบูรณ์” Henry (1948 อ้างถึงใน สุพรรณิ วราทร, 2545: 5) นับว่าการอ่านจะทำให้ผู้อ่านได้เพิ่มพูนความรู้ ไม่ว่าจะเป็นบทอ่านประเภทใดก็ตาม นอกจากนั้นการอ่านเป็นทักษะที่สามารถเชื่อมโยงและบูรณาการกับทักษะอื่น ได้เปิดโลกกว้าง และมีโอกาสได้พัฒนาตนเอง แลกเปลี่ยนข้อมูล และปรับตัวกับสภาพแวดล้อมภายนอก การอ่านยังทำให้ผู้อ่านก้าวทันบ้านเมือง ก้าวทันข่าวสาร และใช้พัฒนาตนเอง เช่น การพัฒนาในการเรียนและประกอบอาชีพ การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญในการดำเนินชีวิต ดังที่ สวรรณา โปธิ์คานิช (2556) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านเป็นทักษะการอ่านที่มนุษย์จำเป็นจะต้องฝึกฝนอยู่เป็นประจำไม่มีวันสิ้นสุดเพราะการอ่านถือเป็นกระบวนการที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และ อัมพันธ์ ดอกเตย (2557) ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในการทำงาน ทั้งงานที่เป็นงานราชการ เอกชน หรือรัฐวิสาหกิจ ทุกคนล้วนจำเป็นต้องใช้ทักษะนี้ในชีวิตประจำวัน เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ การอ่านงานเอกสาร การอ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การอ่านข่าวสารหรือบทความทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

การอ่านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนภาษาอังกฤษเพราะการเรียนในระดับที่สูงขึ้น ผู้เรียนจำเป็นจะต้องอ่านตำราหนังสือ รวมถึงวารสารต่างๆ ที่เป็นภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับแนวคิดของ แอนเดอร์สัน (Alderson, 2000) ที่ว่าทักษะการอ่านมีความสำคัญที่จะต้องศึกษาให้ลึกซึ้งเพราะเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่ควรได้รับการส่งเสริม และพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองตลอดเวลา และสามารถนำการทักษะการอ่านไปใช้ในชีวิตประจำวันได้กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญในการส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้นคือความสามารถในการอ่าน เนื่องจากการอ่านมีความสำคัญต่อมนุษย์ที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เช่นเดียวกับ สุพัตร มุลละออง (2558) ได้กล่าวว่า ผู้ที่มีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษอย่างคล่องแคล่วและเข้าใจย่อมได้เปรียบในการศึกษาข้อมูลทางวิชาการในระดับที่สูงขึ้น สรุปความว่า การอ่านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่สำคัญต่อการเรียน

ภาษาอังกฤษอย่างมาก เพราะจะเป็นทักษะที่ทำให้ผู้อ่านได้ต่อยอด และสามารถเรียนรู้ แสวงหาความรู้ได้อย่างกว้างขวาง และลึกซึ้ง ทักษะการอ่านจึงเป็นทักษะที่ควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนศึกษาและพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการอ่าน สามารถอ่านเพื่อความเข้าใจได้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่าทักษะการอ่านภาษาอังกฤษจะมีความสำคัญมาก แต่ผลการศึกษาพบว่าการสอนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษยังไม่บรรลุตามจุดมุ่งหมายเท่าที่ควร จากการศึกษาผลการจัดอันดับทักษะภาษาอังกฤษของคนไทยในปี 2562 ยังอยู่ในระดับที่ต่ำมาก โดยจากการรายงานการจัดอันดับภาษาอังกฤษ 100 ประเทศทั่วโลก ซึ่งจัดอยู่ในลำดับที่ 74 ได้คะแนนเพียง 47.61 ซึ่งน้อยลงจากปี 2561 (48.54 คะแนน) และปี 2560 (49.1 คะแนน) (สำนักงานจัดอันดับทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ Education First, EF) และอ้างอิงจากผลการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ หรือ PISA (Programme for International Student Assessment) ปี 2018 ได้สรุปผลการประเมินความรู้ทักษะการอ่านไว้ว่า นักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่านอยู่ที่ 393 คะแนน ซึ่งล้าแล้วต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับพื้นฐานจากประเทศในเขตเศรษฐกิจเอเชีย (OECD) โดยอยู่ในลำดับที่ 66

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของเด็กไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนส่วนมากมีระดับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ จากวิจัยของทัศนีย์ ชาวปากน้ำ (2555) พบปัญหาว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่าน เนื่องจากผู้สอนใช้วิธีการสอนแบบแปล ทำให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมน้อย และไม่ได้ฝึกคิดวิเคราะห์ นอกจากนี้เนื้อหาในการอ่านยังไม่น่าสนใจอีกด้วย และงานวิจัยของกฤษฎดา ดิพิจารณ์ (2551) พบว่านักเรียนยังมีปัญหาในเรื่องของคำศัพท์ในเนื้อเรื่อง นักเรียนไม่มีความรู้พื้นฐานทางคำศัพท์ ทำให้นักเรียนไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องและเข้าใจได้ และจากวิจัยของ ชนิตา (2546) พบว่า ปัญหาการอ่านของนักเรียนคือ อ่านบทอ่านไม่เข้าใจ จับใจความไม่ได้ ไม่สามารถถ่ายทอดความหมาย และไม่มีพื้นฐานทางคำศัพท์ จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษต่ำ

จากปัญหาข้างต้นที่ผู้วิจัยได้อ้างอิงจากวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ปัญหาส่วนใหญ่ของนักเรียนที่ส่งผลต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจนั้น ได้แก่ นักเรียนไม่มีพื้นฐานทางด้านคำศัพท์ นักเรียนมีปัญหาในการอ่านเพื่อความเข้าใจ ไม่สามารถถอดความได้ เนื้อหาบทอ่านไม่น่าสนใจ และการจัดการเรียนการสอนของครูไม่กระตุ้นนักเรียนให้อยากอ่านและอยากที่จะเรียนรู้

และจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ในด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของโรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรี ประจำปีการศึกษา 2564 ผลปรากฏว่า คะแนนการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยได้ทำการสอนอยู่มีผลการประเมินที่ต่ำกว่าเกณฑ์ กล่าวคือเด็กนักเรียนไม่สามารถอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้ไม่สามารถตอบคำถามได้จากเนื้อเรื่องที่อ่าน อ้างอิงจากผลการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนบ้านสามยอด นักเรียนมีผลการประเมินการอ่านภาษาอังกฤษเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ (โรงเรียนบ้านสามยอด 2562) สาเหตุปัจจัยมาจากการที่นักเรียนไม่มีพื้นฐานทางคำศัพท์และไม่สามารถอ่านและตอบคำถามจากเนื้อเรื่องได้ นอกจากนี้ยังเป็นเพราะนักเรียนไม่มีเทคนิคและวิธีการในการอ่าน นักเรียนส่วนใหญ่จะใช้วิธีการแปลคำศัพท์ทีละคำ และอ่านไปที่ละคำ รวมไปถึงการสอนของคุณครูที่เน้นการแปลมากกว่าการที่นักเรียนได้ฝึกคิดและปฏิบัติเอง สอดคล้องกับวิจัยของ ชัยวัฒน์ บวรวัฒน์เศรษฐ์ (2014) ที่กล่าวว่า นักเรียนมีปัญหาในด้านการอ่านภาษาอังกฤษด้วยหลากหลายปัจจัย อาทิเช่น การจัดการเรียนรู้ของครูในห้องเรียนเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ และความรู้พื้นฐานของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่ย่านั้นการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจึงเป็นสิ่งที่สำคัญในการพัฒนาศักยภาพนักเรียนในด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) นับว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและใช้กระบวนการในสิ่งที่ได้เรียนรู้และกระทำลงไป (Bornwell, 1991) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่จะสามารถนำผู้เรียนให้สามารถคิด วิเคราะห์ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการเรียนรู้สูงขึ้นอีก 70% กิจกรรมและเทคนิคในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจึงควรเป็นกิจกรรมที่เน้นที่ผู้เรียนได้ฝึกคิดและปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ ปฏิบัติจริง โดยครูจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทในการจัดการเรียนรู้ และบทบาทของครูเอง โดยครูจะต้องยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ รวมถึงสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน จัดกิจกรรมการสอนที่ทำทำและฝึกให้นักเรียนคิดและปฏิบัติจริง (แก้วชัยเจริญกิจ, 2550)

การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนของเมอร์ต็อก MIA (A More Integrated Approach to the Teaching of Reading) เป็นหนึ่งในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นนวัตกรรมการสอนโดยเป็นแนวคิดของเมอร์ต็อกซ์ (Stewart-Oaten t al., 1986) ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ โดยมีการบูรณาการทั้ง 4 ทักษะ ฟัง พูด อ่าน เขียน



เข้าด้วยกัน โดยผู้เรียนจะได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและฝึกคิดทุกขั้นตอน และเน้นที่ตัวผู้เรียนเป็นสำคัญกิจกรรมการสอนจะเริ่มด้วยวิธีการกระตุ้นนักเรียนโดยการตั้งคำถามในประเด็นที่นักเรียนจะต้องอ่าน และให้อภิปรายร่วมกันโดยการนำประสบการณ์เดิมของนักเรียนมาผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่ และไล่ขั้นตอนกิจกรรมจากง่ายไปยาก โดยนักเรียนจะเรียนรู้คำศัพท์ก่อนที่จะอ่านเนื้อเรื่อง ซึ่งจะสอดคล้องกับคำกล่าวของ Harris & Sipay (1990) ที่ว่า คำศัพท์มีผลต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจ และส่งผลต่อการพัฒนาความคิดของผู้อ่าน โดยเริ่มจากการเรียนรู้แบบย่อยไปจนถึงการเชื่อมโยงและนำกระบวนการไปใช้ นักเรียนจะได้พัฒนาทักษะการอ่านรวมไปถึงการคิดวิเคราะห์ในทุกขั้นตอน โดยการใช้ทฤษฎีการสอนแบบ MIA มีทั้งหมด 7 ขั้นตอนได้แก่ 1. ขั้นถามคำถามนำจากเนื้อเรื่อง (Asking Priming Questions) ในขั้นถามคำถามจากเนื้อเรื่อง จะเป็นขั้นตอนที่ผู้สอนดึงความสนใจจากนักเรียนให้พร้อมต่อการเริ่มอ่านเนื้อเรื่อง และเป็นการดึงความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการอ่านเพื่อเป็นการตรวจสอบความรู้พื้นฐาน ภูมิหลังเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะได้อ่าน 2. ขั้นเรียนรู้คำศัพท์จากเนื้อเรื่อง (Find the meaning of the vocabulary) ในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์พื้นฐานจากเนื้อเรื่องก่อนที่จะเริ่มการอ่านอย่างจริงจัง เพื่อที่จะทำให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานทางด้านคำศัพท์ที่ส่งผลต่อความเข้าใจของผู้เรียน 3. ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Read the text) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะเริ่มลงมืออ่านเนื้อเรื่องที่ครูกำหนดไว้ให้ โดยใช้เทคนิคครอ่านมารวมด้วยเพื่อทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านมากยิ่งขึ้น 4. ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text) ในขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจจากเนื้อเรื่อง โดยทำความเข้าใจร่วมกับเพื่อน และครู ในห้องเรียน 5. ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring information) 6. ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเขตประโยค (Doing jigsaw exercise and paragraph structure) 7. ขั้นประเมินและแก้ไข (Evaluating and correcting)

จากข้อมูลรายละเอียดของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการวิธีการสอนของเมอร์ดีอก MIA แล้วนั้น สามารถนำมาแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนผ่านกิจกรรมทั้ง 7 ขั้นตอน สามารถแก้ปัญหาต่างๆได้แก่ ปัญหาด้านคำศัพท์พื้นฐาน ปัญหาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยการใช้กลยุทธ์ต่างๆ เพื่อฝึกคิดวิเคราะห์บทอ่าน นอกจากนั้น จากที่ได้กล่าวไปข้างต้น นักเรียนไม่มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ในห้องเรียน สาเหตุมาจากความเครียด ความไม่ชอบ และความยากของรายวิชา ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เกิดการเรียนรู้ และสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนใน

ห้องเรียนได้ ครูผู้สอนจึงประยุกต์ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผนวกเข้ากับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้กับนักเรียนในการเรียนรู้

ในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการนำแนวคิดเรื่องเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เข้ามาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ เพราะเกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่นำองค์ประกอบของการเล่นเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดในการเล่นเกมนั้นเป็นเครื่องมือ นวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างและกระตุ้นนักเรียนในการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยสามารถนำหลักการของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ 1. การสร้างเป้าหมาย 2. กฎ 3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ 4. เวลา 5. รางวัล 6. ผลป้อนกลับ 7. ระดับ 8. ตารางอันดับคะแนน การนำเกมมิฟิเคชันเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับครูที่จะกระตุ้นความสนใจจากผู้เรียน และเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาผ่านกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติจริง เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบมาให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้ และได้ออกแบบมาให้ปิดช่องโหว่และข้อจำกัดของการเรียนรู้ การรับรู้ของนักเรียนมาลดปัญหาความไม่ยอมเรียนของนักเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในวิชาภาษาอังกฤษและได้รับความรู้ไปพร้อมๆ

จากประโยชน์และลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ข้างต้น อาจจะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เพราะขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนของเมอร์ต็อก (MIA) สามารถพัฒนานักเรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยเริ่มจากขั้นตอนที่ง่ายไปยาก นักเรียนจะสามารถเรียนรู้คำศัพท์พื้นฐานก่อนที่จะเริ่มอ่านเนื้อเรื่อง อ่านเนื้อเรื่อง และทำกิจกรรมต่างๆ ในการผลิตความรู้หลังจากการอ่านเนื้อเรื่อง และถ้าหากนำการสอนอ่านแบบเมอร์ต็อก (MIA) มาจัดการเรียนรู้พร้อมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะสามารถทำให้นักเรียนไม่รู้สึกลำบาก หรือเครียดกับการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลให้การเรียนรู้ของนักเรียนประสบความสำเร็จมากขึ้น และสามารถทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น

สอดคล้องกับวิจัยของ รฐา แก่นสูงเนิน (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งวิชาภาษาอังกฤษตามแนวการสอนอ่านบูรณาการของเมอร์ต็อก MIA กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดธรรมจริยาภิรมย์ ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2558 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการสอนแบบ MIA มีประสิทธิภาพและสามารถทำให้นักเรียนเข้าใจ

การอ่านภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นโดยผลวิจัยได้ระบุว่า 7 ขั้นตอนการอ่านของ MIA ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองในการอ่าน เพราะขั้นตอนการสอนเป็นขั้นตอนที่เริ่มจากง่ายไปยาก ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองขึ้นมาเรื่อยๆ และมีความรู้พื้นฐานไปจนสามารถอ่านภาษาอังกฤษได้

นราธิป เอกสินธ์ (2557) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษโดยใช้สาระการเรียนรู้ท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามแนวการสอนอ่านเมอร์ต็อค MIA กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 33 คน ผลการวิจัยกล่าวว่า ความสามารถของการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในทางสถิติระดับ 0.05 โดยผลการวิจัยฉบับนี้ระบุว่า การจัดการเรียนการสอนแบบ MIA ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น อันเนื่องมาจากกิจกรรมมีอย่างหลากหลาย และผู้วิจัยใช้กิจกรรมการสอนที่ชัดเจนจากง่ายไปยาก กิจกรรมการเรียนการสอนแบบ MIA เป็นกิจกรรมที่เอื้อต่อการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษ เป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความคิด ความร่วมมือ และความเข้าใจในการอ่านเป็นอย่างมาก โดยการสอนอ่านขั้นตอนตาม MIA นั้น ในขั้นนำก่อนการอ่าน นักเรียนไม่เครียด รวมถึงได้มีส่วนร่วมในการตอบคำถามจากคุณครู ทำให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลจากบทอ่าน ซึ่งเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน หรือขั้นตอนทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยค จากกิจกรรม ผู้วิจัยทำกิจกรรมแถบประโยค ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และได้ฝึกการทำแบบฝึกหัดจากขั้นตอนการสอน ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ และผู้วิจัยได้ใช้หลักสูตรท้องถิ่น เพื่อใช้เป็นเนื้อหาที่นักเรียนคุ้นเคย สามารถเรียนรู้ได้ง่าย และน่าสนใจ

อติตา ประพันธ์พจน์ (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้วิธีการสอนอ่านแบบ MIA ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนด้วย สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่สำคัญที่ระดับ 0.5 โดยผู้วิจัยได้อภิปรายผลการวิจัยไว้ว่า การสอนแบบ MIA เป็นการสอนแบบบูรณาการทั้ง 4 ทักษะเข้าด้วยกัน คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะไปพร้อมๆ กัน ทำให้นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการสอนอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยใช้เครื่องมือได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน โดย

ผลการวิจัยระบุว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอยู่ในเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยผู้วิจัยได้อภิปรายผลการวิจัยไว้ว่า การสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน และสนุกสนานในการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนใช้แอปพลิเคชันที่นักเรียนคุ้นเคยและสนใจ ได้แก่ Kahoot, Quizzes, Plicker เข้ามาเป็นสื่อกลางในการจัดการกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมมิฟิเคชัน ยังสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ผู้เรียนมีการแสดงความคิดเห็นตลอดเวลา ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนรู้

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทารงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2021) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียน โดยผลการอภิปรายวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เพราะนักเรียนได้ถูกกระตุ้นการเรียนรู้ในการเรียนรู้ เช่น การใช้ระบบสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่สามารถจูงใจนักเรียน และการจัดอันดับคะแนนของนักเรียน จึงมีส่วนช่วยในการกระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่เด็กนักเรียน อีกทั้งในการให้รางวัลให้แก่ผู้เรียน ผู้วิจัยได้ให้อาหารและเครื่องดื่ม/ เครื่องเขียน และของที่ระลึก ของรางวัลต่างๆ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจที่อยากจะเรียนรู้มากขึ้น

จากผลการวิจัยที่บ่งชี้ถึงคุณภาพของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนของ เมอร์ต็อก (MIA) และการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้ โดยบูรณาการวิธีการสอนของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จะสามารถช่วยทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาศักยภาพในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้อย่างดี รวมไปถึงพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ไปพร้อมๆ กัน จากวิจัยที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึง ส่วนใหญ่ผู้วิจัยต่างๆ ได้ทำการวิจัยโดยการใช้วิธีการสอนของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเทคนิคการสอนอื่นๆ แต่ยังไม่พบงานวิจัยที่ใช้การสอนของเมอร์ต็อก ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ด้วยเหตุผลนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะจัดทำวิจัยในการพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยบูรณาการการสอนของเมอร์ต็อกร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นการต่อยอดและพัฒนาจากวิจัยอื่นๆ ที่ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ วิธีการสอนของเมอร์ต็อกและได้เสนอแนะให้ใช้วิธีการสอนของเมอร์ต็อกร่วมกับ

หลักการใช้เกม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นเพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนในทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

## 1.2 คำถามงานวิจัย

1. ความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) อยู่ในระดับใด

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

## 1.4 สมมุติฐานของการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) อยู่ในระดับมาก

## 1.5 ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตการวิจัยดังนี้

### 1.5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.5.1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนบ้านช่องด่าน สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 4 โดยมีนักเรียนทั้งหมด 10 คน

1.5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 7 คน โดยได้มาจากวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

### 1.5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

1.5.2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.5.2.2 ตัวแปรตาม คือ

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด จ. กาญจนบุรี
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด จ.กาญจนบุรีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

1.5.2.3 ขอบเขตเนื้อหา คือ

เนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยบทอ่าน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการออกแบบหัวข้อบทอ่านอ้างอิงกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. หลักสูตรสถานศึกษา (หลักสูตรฐานสมรรถนะ) และอ้างอิงกรอบอ้างอิงความสามารถ ทางภาษาของสภายุโรป (CEFR) ในระดับ A2 (โรงเรียนบ้านสามยอด, 2563) ได้แก่

1. Food and drink
2. Free time and Hobbies
3. Travelling Tour

#### 1.5.2.4 ระยะเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที โดยแบ่งเป็นขั้นการทดลองก่อนเรียน (Pre-Test) 1 คาบเรียน ขั้นการทดลอง 3 คาบเรียน และขั้นการทดสอบหลังเรียน (Post-test) 1 คาบเรียน

### 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. วิธีการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจที่แบ่งตามระดับง่ายไปยาก อย่างเป็นระบบ โดยมีขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่

1.1 ขั้นก่อนการอ่าน (Pre-Reading) ใช้กิจกรรมขั้นการสอนของ MIA ดังนี้

- ขั้นถามคำถามนำจากเนื้อเรื่อง (Asking Priming questions)
- ขั้นเรียนรู้คำศัพท์จากเนื้อเรื่อง (Find the meaning of the vocabulary)

1.2 ขั้นอ่านบทอ่านเนื้อเรื่อง (While-Reading) ใช้กิจกรรมขั้นการสอนของ MIA ดังนี้

- ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Read the text)
- ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text)
- ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (transferring information)

ขั้นหลังการอ่าน (Post-Reading) ใช้กิจกรรมขั้นการสอนของ MIA ดังนี้

- ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุประโยค (Doing jigsaw exercise and paragraph structure)

- ขั้นประเมินและแก้ไข (Evaluating and correcting)

2. เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การนำหลักการในการเล่นเกมนามาจัดการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มแรงกระตุ้นในการเรียน สร้างแรงจูงใจในการเรียนผ่านองค์ประกอบในการเล่นเกมนานๆ ได้แก่

- เป้าหมาย
- กฎ
- การแข่งขัน ความร่วมมือ
- เวลา
- รางวัล

- ผลป้อนกลับ
- ระดับ
- ตารางอันดับคะแนน

3. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและสามารถเข้าใจได้ใน 4 ระดับ ได้แก่ ความเข้าใจระดับตัวอักษร (Literal Comprehension) ความเข้าใจในระดับอ้างอิง (Inference Comprehension) ระดับการอ่านอย่างมีวิจาร์ณญาณ (Critical Reading) ระดับการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (Creative reading) โดยสามารถตั้งคำถาม (previewing) การเดาคำศัพท์จากบริบท (Guessing the words in context) การอ่านแบบคร่าวๆ (Skimming) การอ่านแบบข้อมูลเฉพาะ (Scanning) การตีความ (Making Inferences) การเข้าใจรายละเอียด (Understanding the detailed) และ ชั้นสรุปความ (Understanding the detailed) ซึ่งวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นทั้งก่อนเรียน (Pre-Test) และ หลังเรียน (Post-Test) จำนวน 30 ข้อ ซึ่งประกอบไปด้วยการวัดทักษะย่อยข้างต้น

3. ความพึงพอใจ หมายถึง ความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาวิธีการสอนของ เมอร์ต็อก (MIA) ร่วมด้วยกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอดจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจ ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีรายการในการสอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ทั้งหมด 9 รายการ โดยมีเกณฑ์คะแนนความคิดเห็น ดังนี้

- 5 หมายถึง พอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง พอใจมาก
- 3 หมายถึง พอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง พอใจน้อย
- 1 หมายถึง พอใจน้อยที่สุด

4. ผู้เรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 7 คน โรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรี



## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ครูผู้สอนสามารถนำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนแบบเมอร์ต็อก (MIA) ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

1.7.2 ครูผู้สอนสามารถนำแนวทางบทบาทการกระตุ้นและการสอนนักเรียนไปปรับใช้ในการสอนนักเรียนต่อไป

1.7.2 ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

1.7.3 ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งจะเป็นการปลูกนิสัยการรักการอ่านของนักเรียนไทยมากยิ่งขึ้น



## 1.8 กรอบแนวคิดวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของ  
เมอร์ดีอก (MIA) 7 ขั้นตอน

1.ขั้นถามคำถามนำก่อนอ่าน (Priming Questions)
2.ขั้นทำความเข้าใจคำศัพท์ (Finding the meaning of vocabulary)
3.ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text)
4.ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the text)
5.ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉท (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure)
6.ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information)
7. ขั้นประเมินผลและแก้ไข (Evaluating and correcting)



เกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

- เป้าหมาย
- กฎ
- การแข่งขัน ความร่วมมือ
- เวลา
- รางวัล
- ผลป้อนกลับ
- ระดับ
- ตารางอันดับคะแนน

ผลการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอน  
อ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิ  
เคชั่น (Gamification)ที่มีต่อความสามารถใน  
การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ
1. การตั้งคำถาม (Previewing)
2. การเดาคำศัพท์จากบริบท ( Guessing the words in context)
3. การอ่านแบบคร่าวๆ (Skimming)
4. การอ่านแบบ ข้อมูล เฉพาะ (Scanning)
5. การตีความ Making Inferences
6. การเข้าใจ รายละเอียด Understanding the detailed
7. ขั้นสรุปความ Summarizing



ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการ  
จัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอน  
อ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกม  
มิฟิเคชั่น (Gamification)

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามหลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรสถานศึกษา
  - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
  - 1.2 คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
  - 1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
  - 1.4 หลักสูตรโรงเรียนบ้านสามยอด ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
  - 2.1 ความหมายและความสำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
  - 2.2 ระดับของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
  - 2.3 ทักษะที่สำคัญในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
3. การสอนอ่านภาษาอังกฤษ
  - 3.1 หลักการสอนภาษาอังกฤษ
  - 3.2 ขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
  - 3.3 กลยุทธ์การสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
  - 3.4 กิจกรรมการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
  - 3.5 การวัดและการประเมินการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

4. แนวคิดเกี่ยวกับวิธีการสอนแบบ Murdoch Integrated Approach (MIA)
  - 4.1 ทฤษฎีและพัฒนาการการสอนแบบ Murdoch Integrated Approach (MIA)
  - 4.2 ขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้วิธีการสอนของเมอร์ดีอค Murdoch Integrated Approach (MIA)
5. แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
  - 5.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
  - 5.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
  - 5.3 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนตามหลักการของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
  - 5.4 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา
6. วิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 6.1 วิจัยในประเทศ
  - 6.2 วิจัยต่างประเทศ



จากหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
ในขอบเขตของเนื้อหาในวิชานั้นมีเนื้อหาสาระ ดังนี้

## 1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามหลักสูตรแกนกลาง

### 1.1 สาระและมาตรฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

#### ทำไมต้องเรียนภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งใน  
ชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การ  
ประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึง  
ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับ  
ประเทศ ต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่าง  
ของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครองมี  
เจตคติที่ดีต่อการใช้ ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึง  
องค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระ  
การเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้น พื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ  
ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศ  
เพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชา และจัดการเรียนรู้  
ตามความเหมาะสม

#### เรียนรู้อะไรในภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ  
สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษา  
ต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของ  
ประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์  
ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

1. ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยน  
ข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ดีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและ  
ความ คิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

2. ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษา และ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

3. ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการ เชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

4. ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

### 1.2 คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

#### จบมัธยมศึกษาปีที่ 3

ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง คำอธิบายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณานิทาน และบทร้อยกรองสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ระบุ/เขียนสื่อที่ไม่ใช่ความ เรียงรูปแบบต่าง ๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรืออ่าน เลือก/ระบุหัวข้อเรื่อง ใจความ สำคัญ รายละเอียด สนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและอ่าน จากสื่อประเภท ต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผล และยกตัวอย่างประกอบ

สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว สถานการณ์ ข่าว เรื่องที่อยู่ใน ความสนใจของสังคม และสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม ให้คำขอร้อง คำชี้แจง และคำอธิบาย ให้คำแนะนำอย่างเหมาะสม พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและ ความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์ พร้อมทั้งให้ เหตุผล ประกอบอย่างเหมาะสม

พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์/เรื่อง/ประเด็นต่าง ๆ ที่ อยู่ในความสนใจของสังคม พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระ หัวข้อเรื่องที่ได้จากการ วิเคราะห์ เรื่อง/ข่าว/เหตุการณ์/สถานการณ์ที่อยู่ในความสนใจ พูดและเขียนแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ

เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคลและโอกาส ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบายเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม และประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

เปรียบเทียบ และอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ และการลำดับคำตามโครงสร้าง ประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย เปรียบเทียบ และอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างชีวิตความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา กับของไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม และสรุปความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่นเป็นภาษาต่างประเทศ

มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) ศึกษาตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100-2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

ใช้ประโยคผสมและประโยคซับซ้อน (Complex Sentence) สื่อความหมายตามบริบทต่าง ๆ ในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการ และไม่ใชทางการ

### 1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
<p>๑. ปฏิบัติคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจงง่ายๆ ที่ฟังและอ่าน</p>	<p>คำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจงในการทำอาหารและ เครื่องดื่ม การประดิษฐ์ การใช้ยา/ สลากยา การบอกทิศทาง ป้ายประกาศต่างๆ หรือ การใช้อุปกรณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- คำสั่ง เช่น Look at the.../here/over there./ Say it again/ Read and draw./ Put a/an...in/on/under a/an.../ Go to the window and open it./ Take out the book, open on page ๑๗ and read it./ Don't go over there./ Don't be late. etc.</li> <li>- คำขอร้อง เช่น Please look up the meaning in a dictionary./ Look up the meaning in a dictionary, please./ Can/Could you help me, please?/ Excuse me, could you ...? etc.</li> <li>- คำแนะนำ เช่น You should read everyday./ Think before you speak./ คำศัพท์ที่ใช้ในการเล่น Start./ My turn./ Your turn./ Roll the dice./ Count the number./ Finish. etc.</li> <li>- คำสันธาน (conjunction) เช่น and/but/or</li> <li>- ตัวเชื่อม (connective words) เช่น First,... Second,...Third,... Next,... Then,... Finally,...etc.</li> </ul>



ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
<p>๒. อ่านออกเสียงข้อความ นิทาน และบทร้อยกรอง (poem) สั้นๆ ถูกต้องตาม หลักการอ่าน</p>	<p>ข้อความ นิทาน และบทร้อยกรอง</p> <p>การใช้พจนานุกรม</p> <p>หลักการอ่านออกเสียง เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ</li> <li>- การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ</li> <li>- การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค</li> <li>- การแบ่งวรรคตอนในการอ่าน</li> <li>- การอ่านบทร้อยกรองตามจังหวะ</li> </ul>
<p>๓. เลือก/ระบุประโยคและข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง (non-text information) ที่อ่าน</p>	<p>ประโยค หรือข้อความ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็น</p> <p>วงคำศัพท์สะสมประมาณ ๑,๔๐๐-๑,๕๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็น รูปธรรมและนามธรรม)</p> <p>การตีความ/ถ่ายโอนข้อมูลให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง เช่น สัญลักษณ์ เครื่องหมาย กราฟ แผนภูมิ ตาราง ภาพสัตว์ สิ่งของ บุคคล สถานที่ต่างๆ โดยใช้ Comparison of adjectives/ adverbs/ Contrast : but, although/ Quantity words เช่น many/ much/ a lot of/ lots of/ some/ any/ a few/ few/ a little/ little etc.</p>

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๔. ระบุหัวข้อเรื่อง (topic) ใจความสำคัญ (main idea) และตอบคำถามจากการฟัง และอ่าน บทสนทนา นิทาน และเรื่องสั้น	บทสนทนา นิทาน เรื่องสั้น และเรื่องจากสื่อประเภทต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร วิทยุ โทรทัศน์ เว็บไซต์ การจับใจความสำคัญ เช่น หัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียด สันนิษฐาน คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม ใช่หรือไม่ - Yes/No Question - Wh-Question - Or-Question etc. - Tenses : present simple/ present continuous/past simple/ future simple etc. - Simple sentence/ Compound sentence

### สาระที่ ๑ ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต ๑.๒ มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม และสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน	ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การ ทักทาย กล่าวลา ขอขอบคุณ ขอโทษ ชมเชย การ พุดแทรกอย่างสุภาพ การชักชวน ประโยค/ ข้อความ ที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อน และบุคคล ไกลตัว และสำนวนการตอบรับ การแลกเปลี่ยน ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรม สถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๒. ใช้คำขอร้อง ให้คำแนะนำ และคำชี้แจงตามสถานการณ์	คำขอร้อง คำแนะนำ และคำชี้แจง
๓. พูดและเขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม	ภาษาที่ใช้ในการแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ เช่น Please.../..., please./ I'd like.../ I need.../ May/Can/Could...?/ Yes,../Please do./Certainly./ Yes, of course./ Sure./ Go right ahead./ Need some help?/ What can I do to help?/ Would you like any help?/ I'm afraid.../ I'm sorry, but.../ Sorry, but... etc.
๔. พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม	คำศัพท์ สำนวน ประโยค และข้อความที่ใช้ในการขอและให้ข้อมูล และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่าน
๕. พูดและเขียนแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับ เรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบอย่างเหมาะสม	ภาษาที่ใช้ในการแสดงความรู้สึก ความคิดเห็น และให้เหตุผลประกอบ เช่น ชอบ ไม่ชอบ ดีใจ เสียใจ มีความสุข เศร้า หิว รสชาติ สวย น่าเกลียด เสียงดัง ดี ไม่ดี จากข่าว เหตุการณ์ สถานการณ์ ในชีวิตประจำวัน เช่น

### สาระที่ ๑ ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต ๑.๓ นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจวัตรประจำวัน ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อม ใกล้ตัว	ประโยคและข้อความที่ใช้ในการบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจวัตรประจำวัน ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม ใกล้ตัว เช่น การเดินทาง การรับประทานอาหาร การเรียน การเล่นเกม ฟังเพลง การอ่านหนังสือ การท่องเที่ยว
๒. พูด/เขียน สรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระ(theme) ที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง/เหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจของสังคม	การจับใจความสำคัญ/แก่นสาระ การวิเคราะห์ ความเรื่อง/เหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจ เช่น ประสบการณ์ ภาพยนตร์ กีฬา เพลง
๓. พูด/เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้นๆ ประกอบ	การแสดงความคิดเห็นและการให้เหตุผล ประกอบเกี่ยวกับกิจกรรมหรือเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว

### สาระที่ ๒ ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต ๒.๑ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. ใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทาง สุนภาพเหมาะสม ตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	การใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางในการสนทนา ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การชมเชย การใช้สีหน้าท่าทาง ประกอบ การพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การโบกมือ การแสดงความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ การกล่าวอวยพร การแสดงอาการตอบรับหรือปฏิเสธ

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๒. บรรยายเกี่ยวกับเทศกาล วันสำคัญ ชีวิตความเป็นอยู่ และประเพณีของเจ้าของภาษา	ความเป็นมาและความสำคัญของเทศกาล วันสำคัญ ชีวิตความเป็นอยู่ และประเพณีของเจ้าของภาษา
๓. เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ	กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การเล่านิทาน บทบาทสมมุติ วันขอบคุณพระเจ้า วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์

### สาระที่ ๒ ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต ๒.๒ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. บอกความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	ความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียง ประโยคชนิดต่างๆ ของเจ้าของภาษากับของไทย การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
๒. เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง วันสำคัญ และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษากับของไทย	ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลอง วันสำคัญ และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษากับของไทย

## สาระที่ ๔ ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต ๔.๑ ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	การใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

### 1.4 หลักสูตรโรงเรียนบ้านสามยอด ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

#### 1.4.1 วิสัยทัศน์หลักสูตรโรงเรียนบ้านสามยอด

หลักสูตรฐานสมรรถนะ โรงเรียนบ้านสามยอด พ.ศ.2563 สร้างเสริมศักยภาพผู้เรียนให้สามารถนำความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะไปใช้ในสถานการณ์และชีวิตประจำวันได้

#### 1.4.2 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

#### 1.4.3 สมรรถนะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.4.3.1 สมรรถนะที่ 4 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (English for communication)



## 1.4.3.2 สมรรถนะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มเติม

## ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

ระดับชั้น	คำอธิบายสมรรถนะ	สมรรถนะย่อย	พฤติกรรม/ ตัวบ่งชี้
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	สามารถใช้ความรู้และทักษะทางภาษาอังกฤษรวมทั้งเจตคติและคุณลักษณะส่วนบุคคล ในการสื่อสาร ฟังพูดอ่านเขียนทั้งในด้านการรับสาร การส่งสาร การมีปฏิสัมพันธ์ มีกลยุทธ์ในการติดต่อสื่อสาร สามารถสื่อสารได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม และสามารถแลกเปลี่ยนถ่ายทอดความคิดประสบการณ์และวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์เหมาะสมกับวัยมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา ภาษาอังกฤษอย่างมั่นใจ โดยสามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารได้ตามกรอบอ้างอิงความสามารถทางภาษาของสภายุโรป (CEFR) ในระดับ A2 หรือตามกรอบอ้างอิงภาษาอังกฤษของประเทศไทย (FRELE-TH) ซึ่งพัฒนาจากกรอบอ้างอิงความสามารถทางภาษาของสภายุโรป 2001 ได้ในระดับ A2	1.เข้าใจ ภาษาอังกฤษที่เป็น ภาษาพูดง่ายๆ	1. ฟัง ภาษาอังกฤษที่ เป็นภาษาพูด ง่ายๆ ได้
		2.อ่านและเข้าใจ ความหมายของบท อ่าน	3. อ่านและ เข้าใจ ความหมายของ บทอ่านที่คุ้นเคย
		11. รู้ศัพท์มากพอ สำหรับการสื่อสาร ในสถานการณ์ที่ แตกต่างในยุคดิจิทัล	11. รู้คำศัพท์ เพียงพอในการ สื่อสาร

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

### 2.1 ความหมายและความสำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นประเภทหนึ่งของการอ่านภาษาอังกฤษและเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและความรู้จากการอ่าน สามารถถ่ายทอดออกมาตามความเข้าใจของตนเอง การอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะต้องใช้ความสามารถในการวิเคราะห์ และ ตีความจากเรื่องที่อ่านได้ โดยมีนักวิชาการและนักวิจัยได้นิยามความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ ดังนี้

เพ็ญยุพา สุขอม (2550) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ หมายถึง กระบวนการคิดที่ใช้ความรู้ประสบการณ์เดิมของผู้อ่านมาใช้สร้างความหมายให้เข้าใจในเรื่องที่อ่านตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียนโดยผู้อ่านจะต้องวิเคราะห์ ตีความ และสรุปความในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อให้ผู้อ่านรับรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ ละออ คัธรงค์ (2551) ที่กล่าวว่า ความสามารถในการเข้าใจความที่อ่านได้ตรงตามที่ผู้เขียนต้องการ และสรุปความ จับใจความของเรื่องที่อ่านได้ ด้วยการแปลความ ตีความจับใจความสำคัญ Richards & Schmidt, 2002 กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือ กิจกรรมทางการอ่านที่เป็นการรับรู้งานเขียนเพื่อเข้าใจเนื้อหาที่อยู่ในงานเขียนนั้นกิจกรรมนี้สามารถลุล่วงได้จากการอ่านในใจความเข้าใจที่ตามมา เรียกว่า ความเข้าใจในการอ่าน (Reading for Comprehension) Duffy & Roehler, 1993 กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการตีความจากบทอ่านได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งสามารถทำความเข้าใจกับความหมายนั้น การตีความจะอาศัยพื้นฐานความรู้เดิมของผู้อ่านเป็นสำคัญหรือความเข้าใจในการอ่านจะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้อ่านนำประสบการณ์เดิมที่มีอยู่แล้วมาสัมพันธ์กับเรื่องที่อ่าน

Wilhelm (2011) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือ กระบวนการที่ผู้อ่านสร้างความหมายจากการอ่าน อย่างกระตือรือร้น (active constructor of meaning) กล่าวคือ เป็นการอ่านที่ผู้อ่านไม่ได้มีฐานะเป็น ฝ่ายรับความหมายในตัวบท (text) หรือข้อความที่อ่านแต่ผู้อ่านนั่นเองที่จะต้องเป็นผู้สร้างความหมายระหว่างการอ่านซึ่งเรียกว่ากระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ส่งผ่านระหว่างกันระหว่างผู้อ่านและตัว บท (transaction) ผู้อ่านจะต้องนำประสบการณ์ในชีวิต ความรู้เดิม อารมณ์ ความรู้สึกความต้องการหรือเป้าหมาย ณ ขณะทีอ่านนั้นเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างความหมาย (meaning-making process)

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องแล้วนั้น สามารถสรุปความได้ว่า การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจความสามารถในการอ่านและตีความ วิเคราะห์ หาสาระสำคัญของบทอ่าน จับใจความ



สำคัญจากเรื่องที่ได้ อ่านได้ สามารถตอบคำถามได้ว่าบทอ่านเกี่ยวกับอะไร มีความสำคัญ เนื้อหาสาระ เป็นมาอย่างไร รวมถึงสามารถถ่ายโอนความรู้จากเรื่องที่ได้ อ่านและสามารถถ่ายทอดความรู้เป็นคำพูดได้ นอกจากนี้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจยังมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพราะ การอ่าน นับว่าเป็นทักษะที่สำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพราะเป็นการเพิ่มพูนความรู้ให้ ตนเอง ในการพัฒนาความรู้และทักษะชีวิต การอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นทักษะย่อยของการอ่านภาษาอังกฤษ ที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก หากผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่ตนเอง อ่าน หรือไม่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ในบทอ่านให้ผู้อื่นทราบได้ถือว่าผู้เรียนไม่สามารถประสบความสำเร็จในการอ่านดังที่ Theodor Deuss Geisel (Dr. seuss) นักเขียนชาวอเมริกัน กล่าวว่า The more that you read, the more things you will know. The more that you learn, the more places you'll go. ยิ่งผู้อ่านอ่านมากเท่าไร ก็ยิ่งได้รับความรู้มากเท่านั้น ยิ่งเรียนรู้มากเท่าไร ก็ยิ่งพัฒนาตนเองได้มากเท่านั้น นอกจากนี้การอ่านเพื่อความเข้าใจยังมีความสำคัญต่อ การศึกษา การค้นคว้าวิชาการ การประกอบอาชีพต่าง และการพัฒนาทักษะบุคคล (Grabe and SStaller, 2002:1)

จากความหมายและความสำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแล้วนั้นทำให้เห็นว่าทักษะการอ่านเป็นทักษะที่สำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างมากและผู้เรียนควรที่จะต้องพัฒนาทักษะการอ่านให้ดียิ่งๆ ขึ้นไป เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ของตนเอง

## 2.2 ระดับของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจนั้นมีระดับของการอ่าน ซึ่งในแต่ละระดับการอ่านจะมีการแบ่งประเภทไปตามความยากง่ายของการอ่าน และจุดประสงค์ของการอ่าน ผู้เรียนจำเป็นจะต้องเข้าใจประเด็นหลักของระดับการอ่านนั้นๆ เช่น การตีความ การขยายความ เป็นต้น โดยมีนักวิชาการหลายท่านที่แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่าน ดังนี้

Smith (1988) แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านออกเป็น 4 ระดับ ดังนี้

1. ระดับความเข้าใจความหมายตามตัวอักษร (Literal meaning) ในระดับนี้เป็นการเข้าใจความหมายตามตัวอักษรที่ผู้อ่านออกจากเนื้อเรื่อง โดยไม่ต้องอาศัยการตีความจากผู้อ่าน
2. ระดับความเข้าใจความหมายแบบตีความ (Interpretation) ในระดับนี้เป็นระดับความหมายที่ไม่ตรงตามตัวอักษร แต่ผู้อ่านจะต้องตีความจากเนื้อเรื่องเอง เช่น การตีความจาก

ภาพประกอบ การเปรียบเทียบความเหมือนความต่าง การจับใจความสำคัญ การพยากรณ์ การสรุปความ

3. ระดับการอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณ (Critical Reading) ในระดับการอ่านระดับนี้ผู้อ่านจะต้องตีความ และคิดวิเคราะห์จากเนื้อเรื่องที่อ่าน สามารถแยกแยะข้อเท็จจริง วิเคราะห์และประเมินค่าจากสิ่งที่อ่านได้

4. ระดับการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (Creative reading) ในระดับการอ่านรูปแบบนี้เป็นการอ่านเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติหลังจากการอ่าน และการนำความรู้จากการอ่านไปใช้ประโยชน์ได้

Nuttall (1996) ได้แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านไว้ 5 ระดับ ดังนี้

1. ความเข้าใจระดับตัวอักษร (Literal Comprehension) คือ ระดับความเข้าใจในสิ่งที่ระบุไว้ มีความหมายชัดเจนในบทอ่านหรือเนื้อเรื่อง

2. ความเข้าใจระดับตีความ (Interpretation Comprehension) คือ ระดับที่ผู้อ่านจะต้องตีความจากเนื้อเรื่องที่อ่านด้วยวิธีการต่างๆ

3. ความเข้าใจในระดับอ้างอิง (Inference Comprehension) คือ ความเข้าใจที่ไม่ได้กล่าวตรงๆ ในเนื้อเรื่อง ผู้อ่านจะต้องเข้าใจในรูปแบบความหมายโดยนัย

4. ความเข้าใจระดับประเมินค่า (Evaluation Comprehension) คือ การตัดสินบทอ่านสามารถประเมินค่าจากเรื่องที่อ่านได้

5. ความเข้าใจระดับตอบสนองส่วนบุคคล (Personal Response) คือ การตอบสนองต่อบทอ่านโดยตรงของผู้อ่าน โดยไม่มีอิทธิพลของผู้เขียนมาเกี่ยวข้อง และการตอบสนองนั้นจะต้องสอดคล้องกับบทอ่าน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับระดับการอ่านเพื่อความเข้าใจนั้น สามารถสรุปได้ว่าการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจนั้นจะมีระดับการอ่านที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการอ่าน โดยผู้อ่านจะต้องเข้าใจจุดประสงค์และฝึกฝนระดับของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้โดยใช้กลยุทธ์ของการอ่านอย่างหลากหลาย จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และสรุประดับความเข้าใจของการอ่านที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการอ่านของวิจัยฉบับนี้ ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงระดับของการอ่านเพื่อความเข้าใจเชิงวิเคราะห์ที่ได้จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ระดับการอ่านเพื่อความเข้าใจ Smith (1988)	ระดับการอ่านเพื่อความเข้าใจ Nuttall (1996)	วิเคราะห์ระดับการอ่าน เพื่อความเข้าใจ
ระดับความเข้าใจความหมาย ตามตัวอักษร (Literal meaning)	ความเข้าใจระดับตัวอักษร (Comprehension)	ความเข้าใจระดับตัวอักษร (Comprehension)
ระดับความเข้าใจความหมาย แบบตีความ (Interpretation)	ความเข้าใจระดับอ้างอิง (Inference Comprehension)	ความเข้าใจในระดับอ้างอิง (Inference Comprehension)
ระดับการอ่านอย่างมี วิจรรณญาณ (Critical Reading)	ความเข้าใจระดับตีความ (Interpretation Comprehension)	ระดับการอ่านอย่างมี วิจรรณญาณ (Critical Reading)
ระดับการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (Creative reading)	ความเข้าใจระดับประเมินค่า (Evaluation Comprehension)	ระดับการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (Creative reading)

จากตารางการวิเคราะห์ระดับการอ่านเพื่อความเข้าใจ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและได้สรุประดับของการอ่านเพื่อความเข้าใจเพื่อนำมาใช้ในงานวิจัย ฉบับนี้ เป็น 4 ระดับ ดังนี้

1. ความเข้าใจระดับตัวอักษร (Comprehension) ในบทอ่านเนื้อเรื่องที่คุณเรียนต้องอ่านจะมีความหมายของระดับตัวอักษร ไม่ว่าจะเนื้อเรื่อง บทอ่านประเภทไหน ผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องเข้าใจความหมายของเนื้อเรื่องนั้นๆ ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานของระดับความเข้าใจในการอ่าน เพราะเป็นระดับที่ง่าย ผู้เรียนอ่านเนื้อเรื่องและสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องตีความ และขยายความใดๆ

2. ความเข้าใจในระดับอ้างอิง (Inference Comprehension) ผู้อ่านจะต้องเข้าใจความหมายบทอ่านจากความหมายโดยนัย โดยที่ไม่สามารถเข้าใจได้จากในเนื้อเรื่องโดยตรง แต่จะต้องตีความ เช่น การตอบคำถามจากเนื้อเรื่องโดยใช้ความหมายโดยนัย การคาดเดาความหมายโดยนัยในเนื้อเรื่องโดยใช้กลยุทธ์การแสกนเนื้อหา

3. ระดับการอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณ (Critical Reading) ระดับการอ่านประเภทนี้เป็นระดับที่ยากขึ้น ผู้อ่านจะต้องตีความมาจากเนื้อเรื่อง แยะแยะข้อเท็จจริง และสามารถประเมินค่าจากสิ่งที่อ่านได้ เช่น การแสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน การวิเคราะห์ข้อแตกต่างหรือข้อเหมือนจากบทอ่านได้ สามารถนำเสนอสารหรือแก่นเรื่องว่ามีความสมเหตุสมผลอย่างไร

4. ระดับการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (Creative reading) ระดับการอ่านในระดับนี้มีจุดประสงค์ให้ผู้อ่านนำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาใช้ประโยชน์ และต่อยอด เช่น การทำแผนที่ความคิด การทำแผนภาพ หรือผลิตผลงาน รวมถึงประเมินค่าหลังจากการอ่านบทอ่าน เช่น ความรู้สึกของผู้เขียน

### 2.3 ทักษะที่สำคัญในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ในการอ่านภาษาอังกฤษนั้น นอกจากจะมีระดับที่มีความแตกต่างกันแบ่งตามจุดประสงค์ของการอ่านเนื้อเรื่องแล้วนั้น ทักษะต่างๆ ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก็มีความสำคัญและมีผลต่อความเข้าใจในการอ่านมาก ทักษะย่อยที่สำคัญที่จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวที่อ่าน มีดังนี้

เสงี่ยม โตรตัน 2524 ได้กล่าวถึงทักษะที่สำคัญในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจไว้ดังนี้

ทักษะในการจับใจความสำคัญ Main Idea ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เพราะเป็นทักษะที่ผู้เรียนจะต้องจับหลักสำคัญในการอ่าน ไม่ใช่อ่านทั้งหมดของเนื้อเรื่อง ผู้อ่านควรจะต้องรู้วิธีการหาใจความสำคัญของเนื้อเรื่อง และควรให้ความสำคัญกับชื่อเรื่อง title ประโยคหลัก topic sentence ซึ่งมักจะอยู่ประโยคแรกหรือประโยคสุดท้ายของย่อหน้า ในการหาประโยคหลักนับว่าเป็นหัวใจของเนื้อหาบทอ่านนั้นๆ เพื่อเป็นการหาข้อมูลสนับสนุน

ทักษะการอ่านเพื่อลำดับเหตุการณ์ sequence ในการฝึกทักษะนี้เป็นทักษะการอ่านที่จะฝึกเพื่อจะจดจำเนื้อเรื่องที่อ่านว่าเกิดอะไรก่อนหรือหลัง เป็นการลำดับเหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง เช่น เนื้อเรื่องจำพวกนิทาน หรือขั้นตอนในการทำบางอย่าง ในทักษะนี้ผู้เรียนจะได้คิดวิเคราะห์และลำดับความคิดของตนเองจากการอ่านเนื้อเรื่องในบทอ่าน ผู้เรียนจะต้องเชื่อมโยงเหตุการณ์ในรูปแบบที่หลากหลาย ลำดับเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ลำดับเกี่ยวกับสถานที่ เป็นต้น

การอ่านเพื่อหาเหตุและผล Cause and effect ทักษะรูปแบบการเขียนประเภทนี้เป็น การอ่านเพื่อหาเหตุและผลของเนื้อเรื่อง ในการฝึกหรือการอ่านบทอ่านประเภท การหาเหตุและผลนั้น

ผู้เรียนจะต้องสามารถเข้าใจที่มาของเนื้อเรื่องได้ และจับใจความได้ว่าผลนั้นเกิดมาจากเหตุอะไร หรือเหตุนั้นมาจากผลอะไร โดยการดูคำ keywords ต่างๆ เช่น result because เป็นต้น

การอ่านเพื่อเปรียบเทียบข้อคล้ายคลึงหรือข้อแตกต่าง Comparison and Contrast เป็นทักษะการอ่านที่ผู้อ่านจะต้องสามารถอธิบายลักษณะของการเปรียบเทียบข้อแตกต่างและความคล้ายคลึงของเนื้อเรื่อง ผู้เรียนสามารถดู keyword ต่างๆ ได้ เช่น compare, contrast, same as เป็นต้น

การอ่านเพื่อเข้าใจบุคคลหรือตัวละคร Character and actions ทักษะนี้ผู้อ่านจะต้องสามารถอธิบายลักษณะของตัวละครได้ เป็นประเภทการอ่านเชิงเรื่องราว หรือนิทาน โดยผู้อ่านจะต้องสามารถสรุป บรรยาย สถานที่ ความคิดเห็น หรือลักษณะเด่นและด้อยของตัวละคร

การอ่านเพื่อทำนายเหตุการณ์ Prediction outcome เป็นทักษะที่ผู้อ่านจะสามารถคาดเดาเหตุการณ์ได้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นหลังจากการอ่านเนื้อเรื่องแล้ว นับว่าเป็นทักษะที่สำคัญ โดยผู้เรียนจะต้องคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ

การอ่านเพื่อสรุปเรื่องราวลงความคิดเห็น conclusion หรือวางหลักเกณฑ์ เป็นการสรุปความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน ผู้อ่านจะต้องมีทักษะการสรุปความจากเนื้อเรื่อง รวมทั้งรู้รายละเอียดเนื้อหาสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ รวมถึงสรุปเป็นภาษาของตนเองได้ สำหรับการพัฒนาทักษะมีแนวทางการฝึก ดังนี้

1. เขียนสรุปเรื่องที่อ่านอยู่ในรูปแบบของประโยคที่ดีที่สุดเพียงประโยคเดียว
2. สรุปเรื่องที่อ่านเพียงสั้นๆ
3. บอกความคิดของผู้เขียน
4. ย่อ ย่อหน้าให้สั้นลง โดยให้ความหมายของย่อหน้าต่อเนื่องกัน
5. พิจารณาลักษณะของอนุเฉท

การอ่านเพื่อเข้าใจภาษาอุปมาอุปไมย Figurative language ภาษาอุปมาอุปไมยเป็นภาษาที่ต่างกันออกไปจากภาษาเขียนทั่วไป ผู้อ่านจะต้องมีความรู้ในด้านของการอุปมาต่างๆ ความหมายโดยนัยต่างๆ จากเนื้อเรื่อง เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้อ่านได้ฝึกคิดวิเคราะห์จากความหมายของบทอ่านที่ไม่ใช่ความหมายโดยตรง ซึ่งสอดคล้องกับระดับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจในระดับที่ 2 ระดับการตีความจากเนื้อเรื่องบทอ่านที่อ่าน

การอ่านเพื่อตีความจากอารมณ์ น้ำเสียง ปฏิกริยา และความรู้สึก (interprets mood and emotion reaction) ในการอ่านบทอ่านประเภทนี้ ผู้อ่านจะต้องวิเคราะห์จากการอ่านเนื้อเรื่องและตีความจากบทอ่าน โดยการตีความเนื้อเรื่องจากอารมณ์ ความรู้สึกของผู้เขียนว่าตัวละครมีความรู้สึกอะไร หรือตีความให้ได้ว่าเรื่องบทอ่านนั้นมีที่มาเป็นอย่างไร

การอ่านเพื่อเข้าใจความหมายของคำสรรพนามที่ใช้แทน pronoun and Antecedents ทักษะนี้เป็นทักษะที่สำคัญที่จะต้องฝึกฝน เนื่องจากในเนื้อเรื่องมักจะมีคำสรรพนามต่างๆ ที่ใช้แทนหรืออาจจะแทนคำนามตัวใดตัวหนึ่งในบทอ่านเนื้อเรื่อง การเข้าใจสรรพนามจึงเป็นทักษะที่สำคัญในการพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจ

การอ่านเพื่อตีความหมายจากชี้แนะความหมาย Signals words คำชี้แนะความหมายนับว่าเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมาก เพราะ signals words จะเป็นคำที่สามารถเดาความหมายและบริบทของบทอ่านเนื้อเรื่องได้ ในคำ signals words จะทำให้ผู้อ่านทราบว่าเนื้อเรื่องดำเนินการอย่างไร สอดคล้อง หรือขัดแย้งกันอย่างไร เช่น คำชี้แนะที่แสดงเพิ่มเติม สอดคล้องไปด้วยกัน ( and, also, another, since, again) หรือคำชี้แนะที่แสดงข้อความที่กำลังจะเปลี่ยนไป แตกต่างกันออกไป ( but, in spite of, although, however)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทักษะย่อยที่สำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแล้ว นั้น กล่าวสรุปได้คือ ทักษะต่างๆ จากการอ่านภาษาอังกฤษ เป็นทักษะย่อยที่ผู้เรียนจะต้องยึดตามวัตถุประสงค์ของเนื้อเรื่อง และประเภทของเนื้อเรื่องนั้นๆ เช่น บทอ่านประเภทผลและเหตุ (cause and effect) ผู้อ่านจะต้องมีทักษะย่อยในการคำ keywords ต่างๆ เกี่ยวกับบทอ่านประเภทนี้ เพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษที่ดียิ่งขึ้น คำ keywords เช่น result, same as หรือ บทอ่านประเภทการเรียงลำดับ ผู้อ่านจะต้องเข้าใจ keywords เช่น first, second, third เป็นต้น ทักษะย่อยมีหลากหลายทักษะขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของบทอ่านและประเภทของบทอ่านนั้นๆ ในวิจัยฉบับนี้ นักเรียนจะต้องได้ใช้ทักษะย่อยต่อประเภทของบทอ่านที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ดังนี้

1. ทักษะในการจับใจความสำคัญ (Main Idea) โดยผู้เรียนจะต้องใช้กลยุทธ์การจับใจความสำคัญ โดยการดู keyword ในเนื้อเรื่อง เพื่อจับหาสาระสำคัญของบทอ่าน
2. ทักษะการอ่านเพื่อลำดับเหตุการณ์ (Sequence)
3. การอ่านเพื่อเปรียบเทียบข้อคล้ายคลึงหรือข้อแตกต่าง (Comparison and Contrast)

#### 4. การอ่านเพื่อสรุปเรื่องราวลงความคิดเห็น (Conclusion)

### 3. การสอนอ่านภาษาอังกฤษ

ในการสอนอ่านภาษาอังกฤษนั้นเป็นกระบวนการที่ครูผู้สอนจะลงมือปฏิบัติในห้องเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพและพัฒนาตนเองด้านการอ่านภาษาอังกฤษ ในการสอนการอ่านภาษาอังกฤษนั้นมีหลากหลายทฤษฎีและรูปแบบการสอน รวมถึงขั้นตอนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษต่างๆ และทักษะย่อย กลวิธีในการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

#### 3.1 หลักการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ในการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจนั้น มีหลักการในการสอนมากมาย ผู้เรียนควรที่จะได้รับการพัฒนาและฝึกฝนให้ถูกหลักการในการเรียนรู้การอ่าน

Anderson (2003) หลักการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 8 หลักการ 1. การดึงความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของผู้เรียน (Exploit the reader's background knowledge) เป็นหลักการที่ให้ความสำคัญกับความรู้เดิมของผู้เรียน เพราะความรู้เดิมของผู้เรียนมีความสัมพันธ์กับความรู้ใหม่ที่ผู้เรียนจะได้รับ เพราะความรู้เก่าของนักเรียนมีอิทธิพลต่อความเข้าใจของผู้เรียน หากผู้เรียนไม่มีความรู้เก่าเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านเลย ความเข้าใจของผู้เรียนจะลดลง อ้างอิงจาก Carrell (1983) ที่กล่าวว่า "A reader background knowledge can influence reading comprehension" 2. การสร้างองค์ความรู้ด้านคำศัพท์ให้กับผู้เรียน (Build a strong vocabulary base) หลักการนี้เป็นหลักการที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์จากเนื้อเรื่องเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการอ่านเนื้อเรื่อง โดยผู้สอนจะต้องเลือกคำที่มาสอนโดยตรง 3. สอนเพื่อให้เกิดความเข้าใจ (Teach for comprehension) หลักการนี้มุ่งเน้นให้ผู้สอนตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนในระหว่างการสอน เพื่อเป็นการตรวจสอบว่านักเรียนเรียนรู้ได้จริง และเข้าใจ เช่น การตอบคำถามจากเนื้อเรื่อง (Answer the question) โดยผู้เรียนจะสามารถตอบคำถามได้จากการใช้กลยุทธ์ในการอ่าน นอกจากนั้นผู้สอนควรใช้การตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนในทุกๆ การสอน Concept Checking Question (CCQ) เพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน 4. เพิ่มอัตราการเร็วในการอ่าน (Work on increasing of reading rate) เป็นการเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่วในการอ่าน เนื่องจากปัญหาของผู้เรียนส่วนใหญ่คือไม่มีความคล่องแคล่วในการอ่าน และเกิดความไม่เข้าใจในระหว่างการอ่าน ผู้สอนไม่ควรเน้นที่ความถูกต้องแต่เพียงอย่างเดียว แต่จะต้องเน้นที่ความคล่องแคล่วในการอ่าน

5. การสอนกลยุทธ์ในการอ่าน (teach reading strategies) ผู้เรียนควรจะต้องมีกลยุทธ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยกลยุทธ์นั้นมีความสำคัญมาก เนื่องจากเป็นเทคนิคที่สำคัญและมีอิทธิพลต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ กลยุทธ์ต่างๆ เช่น scanning, skimming, defined the meaning ในการออกแบบกิจกรรมการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กลยุทธ์ในการอ่าน ผู้เรียนจะต้องเข้าใจจุดประสงค์ของการอ่าน สอดคล้องกับ Anderson, 1991 ที่กล่าวว่า To achieve the desired result students need to learn how to use a range of reading strategies that match the purpose of the reading. Teaching them how to do this should be a prime consideration in the reading classroom. 6. กระตุ้นให้ผู้เรียนเปลี่ยนจากการใช้กลยุทธ์มาเป็นทักษะ (Encourage readers to transform strategies into skills) กลยุทธ์ที่ดีที่ผู้เรียนเรียนรู้และใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านนั้นควรต้องหยิบออกมาใช้ได้อย่างอัตโนมัติ ไม่ใช่เพียงแค่เป็นกลยุทธ์เท่านั้นแต่จะต้องเป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถดึงมาใช้ได้อย่างอัตโนมัติเมื่อเห็นเนื้อเรื่อง ซึ่งจะทำให้สามารถเลือกกลยุทธ์มาใช้ได้จริงเมื่อเห็นบทอ่านหรือเนื้อเรื่อง 7. การประเมินการอ่าน (Build assessment and evaluation into your teaching) เป็นการประเมินการอ่านของผู้เรียนเพื่อวัดผลในการความเข้าใจของผู้เรียน เช่น แบบทดสอบ แบบสำรวจพฤติกรรม แบบตรวจสอบรายการการอ่าน เป็นต้น 8. พัฒนาอย่างต่อเนื่องในฐานะผู้สอนภาษาอังกฤษ (Strive for continuous improvement as a reading teacher) ในหลักการข้อสุดท้ายเป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนที่ดีจึงควรต้องพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลา เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีต่อการพัฒนาตนเอง

จากการศึกษาหลักการสอนการอ่านภาษาอังกฤษ กล่าวโดยสรุปว่า หลักการในการสอนภาษาอังกฤษทั้ง 8 หลักการนั้นมีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของวิจัยฉบับนี้ โดยผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การอ่านโดยผ่านประสบการณ์เก่าที่ตนเองได้รับมาก่อนเพื่อเป็นการเชื่อมโยงความรู้เก่าและใหม่ของเรื่องที่อ่าน และเรียนรู้คำศัพท์ในเนื้อเรื่อง เพื่อทำความเข้าใจสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง รวมถึงใช้กลยุทธ์ต่างๆ ทักษะย่อยในการอ่านเนื้อเรื่องเพื่อหาคำตอบและทำความเข้าใจ และพร้อมนำไปประยุกต์ใช้ในขั้นต่อไป ซึ่งหลักการสอนทั้ง 8 ขั้นตอนนี้จะมีความสัมพันธ์กับขั้นการสอน และกิจกรรมการสอนแบบจัดการเรียนรู้ MIA



### 3.2 ขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การสอนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ของการอ่านในประเภทต่างๆ อย่างไรก็ตามได้มีนักวิชาการต่างๆ ที่ได้สรุปถึงขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ดังต่อไปนี้

Watkins (2017) ได้สรุปขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 3 ชั้น ได้แก่

1. ขั้นตอนก่อนอ่าน (Pre-reading) เป็นขั้นตอนก่อนที่ผู้เรียนจะลงมืออ่านเนื้อเรื่องที่ผู้สอนกำหนดให้ เป็นการกระตุ้นนักเรียนโดยการใช้กิจกรรม หรือคำถาม เป็นการดึงความรู้เก่าๆ ของผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อมในการลงมืออ่านเนื้อเรื่องนั้นๆ และเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้สนใจเนื้อเรื่องที่ตนเองจะได้อ่าน เช่น การคาดเดาเนื้อเรื่อง การเดาคำศัพท์จากบริบท กิจกรรมการสอนขั้นตอนก่อนการอ่าน ผู้สอนจะต้องใช้กิจกรรมที่ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และเตรียมความพร้อมในการจะอ่านเนื้อเรื่องในขั้นตอนต่อไปได้

2. ขั้นตอนระหว่างการอ่าน (While-reading) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะต้องอ่านเนื้อเรื่องที่ผู้สอนกำหนดให้ โดยผู้เรียนจะต้องทราบถึงวัตถุประสงค์ของการอ่านเนื้อเรื่องนั้นๆ ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจะต้องฝึกผู้เรียนให้ใช้กลยุทธ์และทักษะย่อยต่างๆ ที่หลากหลายเพื่อไปใช้ในการอ่าน และหาข้อมูลต่างๆ ตามวัตถุประสงค์ของเนื้อเรื่อง บทอ่าน

3. ขั้นตอนหลังการอ่าน (Post reading) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนมุ่งใช้หลักภาษาจากการอ่านเนื้อเรื่อง นำมาประยุกต์ใช้ต่างๆ และเป็นการตรวจสอบความรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้อ่านและเรียนรู้มาจากกิจกรรมในระหว่างการอ่าน โดยผู้เรียนจะต้องสามารถประยุกต์ใช้กับทักษะอื่น เช่น ทักษะการพูด ทักษะการฟัง ทักษะการเขียน ผู้เรียนจะต้องทำกิจกรรมหลังการเรียน เช่น การอภิปราย การแสดงความคิดเห็นหลังการอ่าน รวมไปถึงการประเมินค่าของผู้เขียนในเนื้อเรื่อง

Watkins (2017) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนอ่าน 6 ขั้นตอนที่ตามแนวคิดการเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงลึก ดังนี้

1. ขั้นปฏิสังสรรค์ (engaging students) ผู้สอนจะต้องกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความสนใจในบทอ่านเนื้อเรื่องที่ผู้เรียนจะได้อ่าน รวมถึงทบทวนความรู้และประสบการณ์เดิม เตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนก่อนที่จะลงมืออ่านในขั้นตอนต่อไป

2. ขั้นพาคเพียรศัพท์ใหม่ (learning new vocabulary) ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์จากเนื้อเรื่อง เพื่อทำความเข้าใจกับบทอ่าน

3. ขั้นออกเสียงนอกใจ (Reading aloud) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนอ่านออกเสียงบทอ่านออกมา ผู้สอนสามารถตรวจสอบการออกเสียงของผู้เรียนได้ผ่านการออกเสียงของผู้เรียน นอกจากนี้ยังเป็น การสร้างความมั่นใจให้ผู้เรียนกล้าที่จะออกเสียงประโยคออกมา โดยผู้สอนควรที่จะให้ผู้เรียนออกเสียง ร่วมกัน เพื่อเป็นการช่วยเหลือกันและกัน และเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียนอ่อน

4. ขั้นว่องไวฝึกทำ (Completing reading exercise and feedback) เป็นขั้นตอนการฝึก ทักษะให้กับผู้เรียนในการอ่าน โดยผู้เรียนจะได้ฝึกผ่านแบบฝึกหัดที่ผู้สอนกำหนดให้ เช่น การตอบ คำถาม 4 ระดับ ตามระดับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้แก่ 1.ความเข้าใจระดับตัวอักษร (Comprehension) 2.ความเข้าใจในระดับอ้างอิง (Inference Comprehension) 3.ระดับการอ่าน อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Reading) 4.ระดับการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (Creative reading)

5. ขั้นทวนซ้ำคำศัพท์ (Activating vocabulary) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนทบทวนความรู้ด้าน คำศัพท์ให้กับนักเรียนเพื่อเป็นการทบทวนคำศัพท์นั้นๆ และพร้อมจะนำไปใช้ในการอ่านเนื้อเรื่อง

Anderson (2003) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการ จัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ในรูปแบบ ACTIVE ได้แก่

A: Activate prior knowledge คือ การกระตุ้นความรู้เดิม ประสบการณ์เดิมของนักเรียน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการอ่านเนื้อเรื่องในคาบเรียนนั้นๆ ให้นักเรียนได้มีแรงจูงใจในการ อ่านเนื้อเรื่อง และสามารถดึงความรู้เก่าๆ ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาออกมาใช้

C: Cultivate vocabulary คือ ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์ใหม่จากเนื้อเรื่อง เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น เพราะคำศัพท์มีอิทธิพลต่อความเข้าใจของบทอ่าน ในการนำเสนอ คำศัพท์ ผู้สอนควรจะใช้กิจกรรมที่หลากหลายในการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน และนำความรู้ไป ใช้ได้ในบริบทจริง

T: Teach for comprehension คือ การสอนผู้เรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อเรื่อง เนื้อหา ในการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ผู้สอนอาจจะใช้คำถามในการตรวจสอบ การเล่นเกม กิจกรรม หรือการตรวจสอบในรูปแบบอื่นๆ ที่หลากหลาย เช่น การตอบคำถาม การเล่นเกมกิจกรรม True/ False

I: Increase reading rate คือ การที่ผู้เรียนเพิ่มอัตราความเร็วในการอ่านเนื้อเรื่อง โดยผู้สอน อาจจะเพิ่มกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้อ่านคล่อง และเพิ่มความมั่นใจและเพิ่มความ เข้มแข็งในด้านการอ่านเนื้อเรื่องและทักษะการอ่านต่างๆ

V: Verify reading strategies คือ การที่ผู้เรียนได้ฝึกใช้กลยุทธ์ในการอ่านอย่างหลากหลาย เพื่อมาใช้ในการอ่านเนื้อเรื่อง การตอบคำถามต่างๆ จากในเนื้อเรื่องเพื่อบรรลุจุดประสงค์ในการอ่านเนื้อเรื่อง

E: Evaluate progress คือ ขั้นตอนการประเมินหลังการอ่าน โดยผู้สอนให้ผู้เรียนจดบันทึกการอ่านของตนเองหลังจากที่ผู้เรียนได้ลงมืออ่านแล้ว กิจกรรมนี้จะเป็นการที่ผู้เรียนได้เห็นถึงความก้าวหน้าของตนเองหลังจากประเมินการอ่านของตนเอง และเรียนรู้ไปเรื่อยๆ จากการจดบันทึก

จากการศึกษาเอกสารต่างๆ เกี่ยวกับขั้นตอนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษแล้ว สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่

### 1. ขั้นก่อนเริ่มอ่าน pre-reading

เป็นขั้นตอนการดึงความสนใจจากนักเรียน การเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนก่อนที่จะลงมืออ่านเนื้อเรื่อง เป็นการดึงประสบการณ์เก่าและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบทอ่านออกมาใช้ ผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมต่างๆ ในการกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ เช่น การสอนคำศัพท์ การคาดเดาเนื้อเรื่อง หรือการเล่นกิจกรรมการอภิปรายต่างๆ ซึ่งจะไปตรงกับขั้นตอนการอ่านของ ผัสสพรรณ ถนอมพงษ์ชาติ, สุมาลี ชิโนกุล และสำลี ทองธิว ในขั้นที่ 1 คือขั้นปฏิสังสรรค์ ที่เป็นขั้นกระตุ้นนักเรียนให้สนใจในบทอ่าน และขั้นที่ 2 ขั้นพาคัพท์ศัพท์ใหม่ (learning new vocabulary) และไปสอดคล้องกับขั้นตอนการอ่านของ Anderson ในขั้นที่ 1 A: Activate prior knowledge ที่เป็นการกระตุ้นความสนใจและความรู้เดิมก่อนการอ่านเนื้อเรื่อง และขั้น C: Cultivate vocabulary การเรียนรู้ศัพท์ใหม่

### 2. ขั้นระหว่างการอ่าน while-reading

เป็นขั้นตอนในระหว่างการอ่านเนื้อเรื่อง เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนลงมืออ่านเนื้อเรื่องจากผู้สอน โดยผู้เรียนจะต้องใช้กลยุทธ์ในการอ่านอย่างหลากหลาย เช่น scanning, skimming, guessing the words in contexts, summarizing ผู้เรียนจะต้องทราบถึงวัตถุประสงค์ของเนื้อเรื่องนั้นๆ และบรรลุวัตถุประสงค์จากการอ่านและการใช้กลยุทธ์ในการอ่าน ซึ่งจะตรงกับขั้นตอนการสอนอ่านของ ผัสสพรรณ ถนอมพงษ์ชาติ, สุมาลี ชิโนกุล และสำลี ทองธิวในขั้นที่ 3 ขั้นออกเสียงนอกใจ (Reading aloud) ที่เป็นการอ่านเนื้อเรื่องโดยการเปล่งเสียงออกมา ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการออกเสียงของคำศัพท์ ผู้สอนก็สามารถประเมินการออกเสียงได้อีกด้วย และไปสอดคล้องกับขั้นตอนการสอนของ Anderson ในขั้นที่ 3 T: Teach for comprehension เป็นขั้นตอนการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน

นักเรียนจะอ่านเนื้อเรื่องและใช้กลยุทธ์ในการอ่านเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง ผู้สอนจะใช้กิจกรรม หรือใบงานต่างๆ ตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนหลังจากการอ่านเนื้อเรื่อง และสอดคล้องในขั้นที่ 4) I: Increase reading rate ในกิจกรรมขั้นตอนการอ่านในขั้น while reading ผู้สอนอาจจะจัดกิจกรรมหรือสร้างวัตถุประสงค์ให้นักเรียนเพิ่มอัตราความเร็วในการอ่านเพื่อพัฒนาการอ่านของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และขั้นที่ 5 ขั้น V: Verify reading strategies เป็นขั้นตอนการที่สำคัญในการสอนการอ่านภาษาอังกฤษ เพราะผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องฝึกการใช้กลยุทธ์ ทักษะย่อยในการอ่านเนื้อเรื่อง เพื่อนำไปพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ

### 3. ขั้นหลังการอ่าน post-reading

เป็นขั้นตอนหลังการอ่าน โดยมีวัตถุประสงค์โดยการให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ทักษะในการอ่านกับทักษะอื่นๆ เช่น ทักษะการเขียน ทักษะการฟัง ทักษะการพูดต่างๆ เป็นขั้นตอนหลังจากที่ผู้เรียนได้ลงมืออ่านเนื้อเรื่องแล้วทำกิจกรรมหลังจากการอ่านเนื้อเรื่องนั้นๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การอภิปราย การสรุปตอนจบของเรื่อง หรือการทำกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องนั้นๆ ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนการสอนของ ผัสสพรรณ ธนอมพงษ์ชาติ, สุมาลี ชีโนกุล และสำลี ทองธิว (2013) ขั้นตอนที่ 4 ขั้นวางแผนฝึกทำ (Completing reading exercise and feedback) ที่ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในการอ่านเนื้อเรื่อง และสอดคล้องกับขั้นตอนการอ่านของ anderson ในขั้นตอนที่ 6) E: Evaluate progress ที่เป็นการประเมินผู้เรียนหลังจากการอ่าน โดยเป็นการประเมินผ่านกิจกรรม ผ่านใบงาน หรือในรูปแบบอื่นๆ ที่หลากหลาย

### 3.3 กลยุทธ์การสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีทักษะย่อยต่างๆ ที่จะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองด้านการอ่านภาษาอังกฤษได้ Grellet (1981) ได้กล่าวถึง กลยุทธ์ทักษะย่อยในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีดังนี้

การอ่านแบบคร่าวๆ (Skimming) เป็นทักษะย่อยที่ให้ผู้เรียนกวาดสายตามองที่บทอ่านแบบคร่าวๆ จะสามารถสังเกตจาก คำหน้า keywords ต่างๆ เช่น ตัวเลข จำนวนปี หรือถ้าหากเป็นบทอ่านยาวให้อ่านบรรทัดที่ 2 เพราะอาจจะมีใจความสำคัญซ่อนอยู่ (Anderson,1999,Harmer, 2007) หรืออาจจะสังเกตจากตัวอักษรหรือสัญลักษณ์พิเศษ ตัวหน้าต่างๆ เพื่อเป็นการมองข้อความอย่างรวดเร็ว และสามารถหาข้อมูลที่ต้องการได้โดยไม่ต้องอ่านทีละตัวอักษร

**การอ่านแบบข้อมูลเฉพาะ (Scanning)** เป็นทักษะการอ่านเร็วที่เฉพาะเจาะจงถึงเนื้อหาที่อยากจะหาเท่านั้น ผู้อ่านจะต้องตั้งคำถามในใจเกี่ยวกับข้อมูลที่ต้องการได้ เช่น ใคร ทำอะไร ปีไหน ที่ไหน เป็นต้น หากผู้อ่านอ่านโจทย์ที่ต้องการคำตอบเกี่ยวกับสถานที่ ผู้อ่านจะต้องแสกนคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ Place หรือ ถ้าคำถามต้องการคำตอบที่เกี่ยวกับอายุ ตัวเลข หรือ ปีต่างๆ ให้ผู้อ่านแสกนคำศัพท์ที่เป็นตัวเลข

**การเดาคำศัพท์จากบริบท (guessing the words in context)** คือการเดาคำศัพท์จากบริบทในเนื้อเรื่อง หากผู้เรียนไม่สามารถรู้และเข้าใจคำศัพท์หรือมีความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์น้อย อาจจะมีผลต่อความเข้าใจของการอ่านเนื้อเรื่อง ดังนั้นการเดาคำศัพท์จึงสำคัญต่อการอ่านภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ในการเดาคำศัพท์สามารถทำได้หลายแบบ เช่น การเดาจาก affix, prefix เช่น im, in, dis, un และ suffixes เช่น er, ment, ive, ful เป็นต้น หรือการเดาคำศัพท์จากคำพ้องรูป คำพ้องความหมาย synonyms หรือคำตรงกันข้าม เป็นต้น ผู้เรียนสามารถสังเกตและเดาคำศัพท์จากบริบทได้ เช่น เดาจากประเภทของคำ เช่น noun, verbs, adjective นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถเดาจากคำ keywords ต่างๆ เช่น such as, include, refer to, like เป็นต้น

**การหาใจความสำคัญของเนื้อเรื่อง (Main idea)** เป็นทักษะที่ผู้อ่านหาใจความสำคัญของบทอ่าน หรือ main topic ของเนื้อเรื่อง ผู้อ่านจะต้องสามารถหา main topic และ supporting detailed ได้

**การตีความ (Making inferences)** คือทักษะการตีความจากคำสรรพนามต่างๆ เช่น he, she, it และเนื้อหาบทอ่านไม่ได้บอก topic ตรงๆ และเป็นกระบวนการคิดในระดับสูงที่ผู้อ่านจะต้องอาศัยข้อเท็จจริงที่อยู่ในเรื่อง ซึ่งเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการเรียนรู้และพัฒนา ตัวอย่างคำถามได้แก่ what can be inferred from the passage? หรือ which of the following can be inferred from the passage?

**การสรุปความ (Summarizing)** การสรุปบทอ่านเพื่อเป็นการประเมินตนเองว่าเข้าใจในสิ่งที่อ่านและสามารถสรุปได้โดยการเขียนหรือการพูด

**การเข้าใจรายละเอียด (Understanding the details)** การเข้าใจความหมายของแต่ละข้อความนั้นนอกจากจะต้องรู้เกี่ยวกับใจความสำคัญแล้ว ผู้อ่านต้องสามารถเขียนรายละเอียดต่างๆ (details) กับใจความสำคัญของเรื่องได้ด้วย จุดประสงค์ในการให้รายละเอียดของข้อความมีอยู่ 3 ประการ คือ

1. ทำให้ใจความสำคัญถูกต้องและแน่ชัดยิ่งขึ้น
2. ช่วยบรรยายหรือขยายความคิดหลักให้กว้างออกไป
3. ให้ความกระจ่างหรืออธิบายใจความสำคัญอย่างชัดเจน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับกลยุทธ์ในการอ่านภาษาอังกฤษแล้วนั้น กล่าวสรุปได้คือ กลยุทธ์ในการอ่านภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการอ่านภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก เพราะเป็นทักษะย่อยในการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษและการหาข้อมูลต่างๆ จากเนื้อเรื่อง กลยุทธ์การอ่านภาษาอังกฤษ ได้แก่ การตั้งคำถาม Previewing การอ่านแบบคร่าวๆ Skimming การอ่านแบบข้อมูลเฉพาะ Scanning การเดาคำศัพท์จากบริบท guessing the words in context การตีความ Making inferences การสรุปความ Summarizing การเข้าใจรายละเอียด (Understanding the details) ซึ่งในแต่ละทักษะย่อยและกลยุทธ์นั้นมีความแตกต่างกันออกไปแล้วแต่จุดประสงค์ของบทอ่าน ซึ่งสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด โดยอ้างอิงจากหลักสูตรฐานสมรรถนะของโรงเรียนที่เน้นจุดเน้นด้านภาษาอังกฤษ ในทักษะการอ่าน และให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ MIA กลยุทธ์ที่ผู้เรียนจะต้องบรรลุในการพัฒนาการอ่านเนื้อเรื่องมีดังนี้

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์กลยุทธ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

กลยุทธ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
การตั้งคำถาม Previewing
การเดาคำศัพท์จากบริบท guessing the words in context
การอ่านแบบคร่าวๆ Skimming
การอ่านแบบข้อมูลเฉพาะ Scanning
การตีความ Making inferences
การเข้าใจรายละเอียด (Specific the details)
การสรุปความ Summarizing

จากตารางดังกล่าว เป็นการวิเคราะห์กลยุทธ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจกับการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด จะต้องพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการใช้กลยุทธ์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์กลยุทธ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจกับการจัดการเรียนรู้แบบ  
เมอร์ดีอก (MIA)

ขั้นตอนการสอนแบบเมอร์ดีอก (MIA)	กลยุทธ์การอ่าน
1.ขั้นถามคำถามนำก่อนอ่าน(Priming Questions) ขั้นตอนนี้ผู้สอนจะต้องกระตุ้นนักเรียนก่อนการอ่านเนื้อเรื่องให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อเรื่อง โดยผู้เรียนจะต้องใช้กลยุทธ์ในการตอบคำถาม โดยการสังเกตส่วนต่างๆ ของเนื้อเรื่อง หรือการตอบคำถามผ่านกิจกรรม หรือใบงานจากผู้สอน	การตั้งคำถาม Previewing
2.ขั้นทำความเข้าใจคำศัพท์(Finding the meaning of vocabulary) ขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องศึกษาคำศัพท์จากเนื้อเรื่องโดยการใช้กลยุทธ์ในการเดาคำศัพท์ เพื่อความเข้าใจในบทอ่าน	การเดาคำศัพท์จากบริบท guessing the words in context
3.ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text) 4.ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text)	การอ่านแบบคร่าวๆ Skimming การอ่านแบบข้อมูลเฉพาะ Scanning การตีความ Making inferences การเข้าใจรายละเอียด (Specific the details)
5. ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อขึ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉท (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure)	การสรุปความ Summarizing
6.การถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบอื่น (Transferring Information)	การสรุปความ Summarizing
7. การประเมินผลและการแก้ไข (Evaluation and Correction)	การสรุปความ Summarizing

### 3.4 กิจกรรมการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ในการสอนผู้เรียนเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ กิจกรรมการสอนในห้องเรียนเป็นสิ่งสำคัญในการกระตุ้นนักเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ กิจกรรมการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจมีอย่างหลากหลายที่ผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์ในการสอน กิจกรรมการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีดังนี้

**กิจกรรมการตอบคำถาม (Answering Questions)** เป็นกิจกรรมการตอบคำถามของนักเรียนภายในห้องเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นนักเรียนก่อนการอ่านเนื้อเรื่อง ครูอาจจะกระตุ้นนักเรียนด้วยการถามคำถามนักเรียนปากเปล่า หรือกระตุ้นให้นักเรียนถามคำถามกับนักเรียนในห้องเรียนเพื่อเป็นการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนในห้องเรียน นอกจากนั้นในการจัดกิจกรรม ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการอภิปรายก่อนการอ่านเนื้อเรื่องได้ ลักษณะของคำถามจะต้องมีความหลากหลายที่ส่งเสริมผู้เรียนให้มีความหลากหลายและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและจำได้อย่างถูกต้อง (Sosothikul,1992)

**กิจกรรมการสนทนา (Personalization)** เป็นกิจกรรมในการสนทนา ได้ตอบระหว่างครูและนักเรียนเพื่อเตรียมรับความรู้ใหม่จากการอ่านเนื้อเรื่อง เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจัดในขั้นตอนการสอน Pre-reading ก่อนนักเรียนลงมืออ่านเนื้อเรื่อง เพื่อเป็นการกระตุ้นและเตรียมความพร้อมนักเรียนก่อนลงมืออ่านเนื้อเรื่องในชั้น ระหว่างเรียน while-reading

**กิจกรรมการคาดเดา (predicting)** ให้ผู้เรียนคาดเดาเกี่ยวกับเรื่องที่จะอ่าน โดยอาจใช้รูปภาพ แผนภูมิ หัวเรื่อง ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะได้อ่าน แล้วนำเสนอสนทนา หรือ อภิปราย หรือ หาคำตอบเกี่ยวกับภาพนั้น ๆ หรือ อาจฝึกกิจกรรมที่เกี่ยวกับคำศัพท์ เช่น ชิดเส้นใต้ หรือวงกลมล้อมรอบคำศัพท์ในสารที่อ่าน หรือ อ่านคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่จะได้อ่าน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบแนวทางว่าจะได้อ่านสารเกี่ยวกับเรื่องใด เป็นการเตรียมตัวล่วงหน้าเกี่ยวกับข้อมูลประกอบการอ่าน และค้นหาคำตอบที่จะได้จากการอ่านสารนั้นๆ หรือ ทบทวนคำศัพท์จากความรู้เดิมที่มีอยู่ ซึ่งจะปรากฏในสารที่จะได้อ่าน โดยอาจใช้วิธีบอกความหมาย หรือทำแบบฝึกหัดเติมคำ ฯลฯ ในกิจกรรมนี้ผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ในขั้นการสอน Pre-reading ก่อนการเรียน

**กิจกรรมการจับคู่ (Matching)** คือ อ่านแล้วจับคู่คำศัพท์ กับ คำจำกัดความ หรือ จับคู่ประโยค เนื้อเรื่องกับภาพ แผนภูมิ หรือการนำข้อมูลสองอย่างที่สัมพันธ์กันมาจับคู่กันเพื่อดูความ



เหมือนและความต่างของข้อมูล และหลังจากนั้นสามารถนำมาเสนอโดยการพูดหรือเขียนเรื่องที่อ่าน ในตอนท้ายของการสอน (Harmer, 2007) กิจกรรมการจับคู่สามารถอยู่ได้ในชั้นการสอนหลายชั้น อยู่ที่ผู้สอนจะนำไปปรับใช้ในห้องเรียนต่างๆ เช่น ชั้นก่อนการสอน pre-reading ให้นักเรียนจับคู่ คำศัพท์กับรูปภาพ ชั้นระหว่างเรียนในการตรวจสอบความเข้าใจของเนื้อเรื่อง หรือชั้นหลังการอ่าน ให้นักเรียนจับคู่ข้อความกับรูปภาพโดยอิงจากเนื้อหาเนื้อเรื่องบทอ่าน

**กิจกรรมการเรียงลำดับ (Ordering)** คือกิจกรรมแสดงความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ในการเรียงลำดับ อาจจะเป็นการอ่านแล้วเรียงภาพ แผนภูมิ ตามเนื้อเรื่องที่อ่าน หรือ เรียงประโยค (Sentences) ตามลำดับเรื่อง หรือเรียงเนื้อหาแต่ละตอน (Paragraph) ตามลำดับของเนื้อเรื่อง ในกิจกรรมนี้ ผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ในการสอนการอ่านภาษาอังกฤษได้หลายขั้นตอน เช่น ขั้นตอนระหว่างการอ่าน ผู้สอนให้ผู้เรียนเรียงลำดับข้อมูลจากบทอ่าน เช่น เนื้อเรื่องเกี่ยวกับ How to make pizza ผู้เรียนจะต้องสามารถเรียงลำดับการทำพิซซ่า จากการอ่านบทอ่านได้

**กิจกรรมการเติมคำ (Completing)** คือ อ่านแล้วเติมคำ สำนวน ประโยค ข้อความ ลงในภาพ แผนภูมิ ตาราง ฯลฯ ตามเรื่องที่อ่าน เป็นกิจกรรมการเติมคำ ผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ได้ในหลากหลายขั้นตอน

**กิจกรรมการแก้คำผิด (Correcting)** คือ อ่านแล้วแก้ไขคำ สำนวน ประโยค ข้อความ ให้ถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่ได้อ่าน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการเขียนไปด้วย จากการอ่านบทอ่าน เพื่อดูและตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการอ่านและพัฒนาทักษะการเขียนไปพร้อมๆ กัน

**กิจกรรมการเลือกประโยค (Deciding)** คือ อ่านแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Multiple Choice) หรือ เลือกประโยคถูกผิด (True/False) หรือ เลือกว่ามีประโยคนั้นๆ ในเนื้อเรื่องหรือไม่ หรือ เลือกว่าประโยคนั้นเป็นข้อเท็จจริง (Fact) หรือ เป็นความคิดเห็น (Opinion)

**กิจกรรมการหาประโยคในเรื่อง (Supplying / Identifying)** คือ อ่านแล้วหาประโยค หัวข้อเรื่อง ( Topic Sentence) หรือ สรุปใจความสำคัญ ( Conclusion) หรือ จับใจความสำคัญ (Main Idea) หรือตั้งชื่อเรื่อง (Title) หรือ ย่อเรื่อง (Summary) หรือ หาข้อมูลรายละเอียดจากเรื่อง (Specific Information) กิจกรรมการสอนประเภทนี้เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาผู้เรียนในการใช้กลยุทธ์ การหาใจความสำคัญ (Main idea) ของเรื่องเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน

Zwiers (2010) ได้แบ่งกิจกรรมการอ่านตาม 6 ลักษณะนิสัยด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ (Six comprehension habits)

**1. การจัดระบบข้อมูลที่เป็นข้อความโดยการสลักใจความสำคัญและสรุปความ (Organizing text information by sculpting the main idea and summarizing)**

ในประเภทนี้ได้แบ่งกิจกรรมการสอนอ่านภาษาอังกฤษไว้ ดังนี้

**กิจกรรมการสร้างใจความสำคัญ (Evolving main idea three-columns notes)**

กิจกรรมนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสร้างใจความสำคัญจากเรื่องทีอ่านเพื่อสรุปลงในตารางหรือคอลัมน์ที่ผู้สอนกำหนดให้โดยแบ่งข้อมูลเป็น 3 คอลัมน์ ดังนี้

1. ใจความสำคัญของเรื่อง	2. สรุปเนื้อเรื่องจากบทอ่าน	3/ รายละเอียดที่ได้จากการอ่าน
-------------------------	-----------------------------	-------------------------------

**กิจกรรมการวิเคราะห์ผ่านการวาดภาพ (Interpretive drawing)** กิจกรรมนี้ให้ผู้เรียนเลือกส่วนที่สำคัญที่สุดในเรื่องทีอ่านและนำไปประยุกต์กับทักษะการวาดภาพ และสร้างสรรค์แผนภาพเพื่อเล่าเรื่องจากทีเกิดในบทอ่าน

**กิจกรรมจิ๊กซอว์ (Jigsaw summaries)** เป็นกิจกรรมการสอนอ่านทีสามารถเพิ่มทักษะการทำงานร่วมกันของผู้เรียนในห้องเรียน โดยการแบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อให้แบ่งกันทำความเข้าใจบทอ่าน โดยแบ่งบททีอ่านให้เป็นส่วน ๆ จากนั้นให้ผู้เรียนหมายเลขเดียวกันนั่งด้วยและทำความเข้าใจบทอ่านส่วนนั้น แล้วมอบตัวอักษรให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม ผู้เรียนทีได้ตัวอักษรเดียวกันต้องย้ายมานั่งด้วยกัน จากนั้นเริ่มให้รายงานสิ่งทีตนได้สรุปมาจากกลุ่มตอนช่วงเริ่มกิจกรรม ผู้สอนให้ผู้เรียนอภิปรายเรื่องทีแต่ละกลุ่มได้พูดคุยกันอีกครั้งโดยให้อภิปรายทั้งชั้นเรียน

**กิจกรรมการทำแผนภาพ (Semantic webbing)** เป็นกิจกรรมการทำแผนภาพเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทอ่านมากยิ่งขึ้นโดยในแผนภาพนั้น ตรงกึ่งกลางจะเป็นใจความสำคัญของบทอ่าน และในแยกแขนงนั้นผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันเติมข้อมูลลงไปให้สมบูรณ์โดยอิงจากเนื้อหาในบทอ่าน ส่วนมากข้อมูลทีกำหนดให้จะเป็นหมวดหมู่ทีชัดเจน (Categories) เป็นโครงร่าง (Outlines) หรือเป็นเฉพาะรายละเอียดทีสำคัญ

## 2. การเชื่อมโยงกับความรู้เดิม (Connecting to Background Knowledge) ประกอบด้วยกิจกรรม ดังต่อไปนี้

Anticipation guides + (Why?) เป็นกิจกรรมการอ่านภาษาอังกฤษโดยให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นจากบทอ่าน โดยการระบุว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ผู้สอนสามารถปรับกิจกรรมได้โดยการให้ผู้เรียนระบุระดับของการเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วยในช่องตาราง before reading แล้วให้เหตุผล จากนั้นผู้เรียนจะแสดงความคิดเห็นอีกครั้งหลังจากการอ่านในช่อง after reading และอภิปรายถึงความแตกต่างของข้อมูลก่อนและหลัง

**กิจกรรม การดึงความรู้ (Concept poster preview)** เป็นกิจกรรมการสอนที่ผู้สอนจะสามารถดึงความรู้ผู้เรียนออกมาจากการวาดภาพสิ่งที่เกี่ยวข้องกับบทอ่าน สามารถนำ Think-pair-share เข้ามาใช้ได้แต่ไม่ควรเกิน 15 นาที จากนั้นให้ผู้เรียนลงมืออ่านโดยผู้สอนไม่ต้องลบรูปบนกระดานออก เนื่องจากจะเป็นแหล่งอ้างอิงให้นักเรียนขณะที่อ่านได้

**กิจกรรมการสร้าง แผนผัง (Text structure graphic organizers)** การฝึกฝนให้ผู้เรียนทราบประเภทของการอ่านจะช่วยกระตุ้นความเข้าใจมากขึ้น โดยผู้สอนควรบอกรูปแบบประเภทเดียวกันกับที่จะให้นักเรียนอ่านจากนั้นให้ผู้เรียนช่วยกันหา Signal words หรือวลีที่จะทำให้ทราบประเภทของบทอ่าน ผู้สอนนำข้อมูลในบทอ่านไปสรุปในแผนภาพเป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนสังเกตและขอให้ผู้เรียนช่วยทำให้เสร็จเรียบร้อย ให้ผู้เรียนได้ทำงานด้วยตัวเองโดยมอบหมายบทอ่านให้ผู้เรียนและให้เติมข้อมูลที่ได้ลงในแผนภาพ

## 3. การตีความและการคาดเดาเรื่องราว (Making Inferences and Predictions) ประกอบด้วยกิจกรรม ดังต่อไปนี้

**กิจกรรม เหตุและผล ตามช่วงเวลา (Cause and effect timeline)** กิจกรรมที่ผู้เรียนทำความเข้าใจบทอ่านประเภทเหตุและผล และผู้เรียนจะต้องวาดแผนภาพเรียงลำดับเวลาจากบทอ่าน หลังจากเสร็จสิ้นการเขียนแผนภาพ ผู้เรียนต้องนำเสนอโดยใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องกับ Cause-and-Effect

**กิจกรรมการ์ดตัวละคร (Character report card)** เอาไว้ใช้เขียนข้อมูลของตัวละครในเรื่องที่อ่านโดยจะต้องมีช่องตัวแปรที่กำหนดไว้โดยผู้สอนแต่มีช่องให้เติม พร้อมช่องที่เอาไว้เติมหลักฐานที่จะนำมาสนับสนุน

**กิจกรรมการคาดเดา (Image inferences and predictions)** นำรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับบทอ่านมาให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นก่อนเริ่มอ่านบทอ่าน เพื่อเป็นการฝึกกลยุทธ์การคาดเดาเนื้อหา และเป็นการกระตุ้นผู้เรียนก่อนลงมืออ่านบทอ่าน

#### 4. การตั้งคำถามและตอบคำถาม (Generating and Answering Questions) ประกอบด้วยกิจกรรม ดังต่อไปนี้

**กิจกรรมการสร้างคำถาม (Questioning)** สำหรับผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือ ผู้สอนควรช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นรูปแบบคำถาม เช่น “Why did the man...? Why did the author include...? Who...? Why is the picture of...? Why did they continue to...? What do you think happened after...? If you had..., what would you have done? How might this chemical react with...? Should she have...? Why? How would you solve this...? Would you have...? Why? Why would you use a picture of...?” (Zwiers, 2010, p 129). จากนั้นให้ผู้เรียนนำไปตั้งคำถามต่อให้สมบูรณ์แล้วนำไปทำกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมรวมทั้งชั้นเรียน

**กิจกรรมพิธีการรายการ (Talk show)** เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงเป็นพิธีกรรายการต่างๆ โดยให้ผู้เรียนทำงานเป็นคู่โดยให้ตั้งคำถามพร้อมตอบคำถาม เพื่อจะนำมาแสดงหน้าชั้นเรียน จากนั้นฝึกฝนในคู่ของตนเอง แม้จำคำตอบไม่ได้ คู่ที่ออกมาแนะนำเสนอด้วยสามารถช่วยได้ แต่คำถามที่คิดขึ้นมาควรเป็นคำถามที่น่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ สนุกไปด้วย

#### 5. การเข้าใจและการจดจำความหมายของคำศัพท์ (Understanding and Remembering Word Meanings) ประกอบด้วยกิจกรรม ดังต่อไปนี้

**กิจกรรมเดาและเลือก (Guess and adjust)** เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนเขียนเรื่องของบทที่อ่านบนกระดาน และเลือกคำศัพท์ใหม่จากบทอ่าน และคำใบ้จากเพื่อน ๆ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ก่อนการลงมืออ่านบทอ่าน

**กิจกรรมการวาดรูปภาพคำศัพท์ (Drawing pictures)** เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 2 ทีม และให้ทายความหมายของคำศัพท์จากการที่เพื่อนวาดภาพ ผู้สอนอาจจะปรับใช้ได้ตามความเหมาะสม

**กิจกรรมตาข่ายคำศัพท์ (Example web)** เป็นตาข่ายคำศัพท์เอาไว้ช่วยให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ผู้เรียนเลือกคำศัพท์ที่ตนไม่ทราบ จากนั้นเขียนสัญลักษณ์หรือตัวอย่างการใช้เพื่อให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น

## 6. การตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง (Monitoring One's Own Comprehension) ประกอบด้วย

กิจกรรม การอภิปราย (Discussion starters) การเปลี่ยนประเภทบทอ่านให้เป็นอีกรูปแบบ (Genre transformation)

### 3.5 การวัดและการประเมินการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การสอนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจในห้องเรียนแล้วนั้นผู้สอนสามารถวัดและประเมินการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่างหลากหลายรูปแบบ และการประเมินการใช้ภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพต้องมีหลักการ (Nunan, 2015) การออกแบบแบบการประเมินที่ให้ความสำคัญกับวัตถุประสงค์ของรายวิชาและบทอ่านนั้นๆ หลักเกณฑ์ของการวัดและการประเมินการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มีดังนี้

เกรลเล็ต Grellet, 2000 ได้กล่าวถึงชนิดของคำถามที่ใช้วัดความเข้าใจในการอ่าน มี 2 ชนิดคือ

1. คำถามที่ถามเกี่ยวกับโครงสร้างของเรื่อง เช่น ลักษณะของเรื่อง, โครงสร้างของเรื่องแบบทั่วไป ลักษณะของภาษาที่ใช้ เช่น การใช้ภาษาในการเปรียบเทียบความเหมือนและ ความแตกต่าง การเชื่อมโยงเนื้อหาในเรื่อง ความสัมพันธ์ภายในประโยค

2. คำถามที่เกี่ยวกับเนื้อหาของบทอ่าน เช่น ข้อเท็จจริงทั่วไปที่ปรากฏในบทอ่าน (Direct Reference) ข้อเท็จจริงตามนัย ซึ่งไม่ปรากฏชัดเจนในเรื่องที่อ่าน (Inference) การคาดเดาความหมายของเรื่อง และการประเมินเรื่องที่อ่าน

แมดเซน Madsen, 2000 ได้เสนอรูปแบบของแบบทดสอบวัดความเข้าใจการอ่านภาษาอังกฤษไว้ดังต่อไปนี้ คือ

#### 1. การทดสอบความเข้าใจระดับคำ (Words Comprehension)

- 1.1. ให้นักเรียนเขียนวงกลมล้อมรอบคำจากบทอ่าน เช่น house, computer, pizza
- 1.2. ให้นักเรียนขีดเส้นเชื่อมโยงคำที่มีความหมายตรงข้ามกัน เช่น big: small
- 1.3 ให้นักเรียนเติมคำลงในช่องว่าง เพื่อทำให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์

#### 2. การทดสอบความเข้าใจในระดับประโยค (Sentence Comprehension)

- 2.1. การจับคู่เลือกรูปภาพกับประโยคที่กำหนดให้
- 2.2. การตอบคำถามโดยให้รูปภาพประกอบ

2.3. การให้วลีและประโยคเป็นตัวแนะ (Phrase and Sentence Clues)

3. การทดสอบความเข้าใจระดับข้อความ (Passage Comprehension) ซึ่งมีประเภทของคำถาม ที่สำคัญ ได้แก่

3.1. คำถามแบบให้สรุปถ่ายโอนเรื่อง (Paraphrase)

3.2. คำถามแบบให้สังเคราะห์สิ่งที่ได้จากการอ่าน (Synthesis) ผู้อ่านจะต้องผนวก ข้อมูลต่างๆ จากบทอ่าน

3.3. คำถามให้สรุปอ้างอิงจากเรื่องที่อ่าน (Inference)

#### 4. แนวคิดเกี่ยวกับวิธีการสอนแบบ Murdoch Integrated Approach (MIA)

##### 4.1 ทฤษฎีและพัฒนาการการสอนแบบ Murdoch Integrated Approach (MIA)

ทฤษฎีและพัฒนาการการสอนแบบ MIA นั้นถูกพัฒนามาจากอาจารย์เมอร์ดีอค (Murdoch, 1996) อาจารย์สอนภาษามหาวิทยาลัยคูเวต Kuwait University) โดยยึดหลักจิตภาษาศาสตร์มาใช้ในการสอนเพื่อการสื่อสาร โดยใช้ชื่อว่า “A More Integrated Approach to the Teaching of Reading” เมอร์ดีอคประสบปัญหาในการสอนภาษาอังกฤษ เพราะการสอนถือว่าไม่สำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันน้อยมาก จึงได้คิดค้นวิธีการสอนแบบ MIA ขึ้นมา เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น วิธีการสอนแบบ MIA เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบูรณาการ 4 ทักษะเข้าด้วยกัน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพราะเมอร์ดีอคเชื่อว่า ผู้เรียนควรที่จะต้องถูกพัฒนาทุกทักษะเข้าด้วยกัน ไม่ให้ความสำคัญกับทักษะใดทักษะหนึ่ง นอกจากนี้วิธีการสอนแบบ MIA ควรที่จะต้องให้นักเรียนทำข้อสอบหรือแบบฝึกหัดในรูปแบบที่ผู้เรียนต้องคิดและเขียนออกมาเป็นคำพูดของตนเอง เป็นการฝึกการคิดวิเคราะห์และการเขียนไปในตัว

วิธีการสอนแบบ MIA นั้นเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดในทุกขั้นตอน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนคิดและวิเคราะห์เป็น กิจกรรมการเรียนการสอนจะแบ่งเป็นขั้นตอนชัดเจน จากง่ายไปยาก กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นแรกจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตอบคำถามจากสิ่งที่เจอในเนื้อเรื่อง โดยผู้เรียนจะต้องอธิบาย และผนวกความรู้และประสบการณ์เก่าเข้ากับประสบการณ์ใหม่ที่ตนเองได้เจอในเนื้อเรื่องบทอ่าน วิธีการสอนแบบ MIA เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดกิจกรรมนั้นจะเน้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติเอง และทำกิจกรรมตามที่ผู้สอนเตรียม

การไว้ให้ โดยผู้สอนทำหน้าที่แค่คอยดูแล และให้คำแนะนำ กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการคิดวิเคราะห์ จุดเด่นของวิธีการสอนแบบ MIA คือ กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนจะมีความหลากหลาย แตกต่างกันไป จึงทำให้เด็กได้เข้าใจ และไม่รู้สึกเบื่อหน่าย (Murdoch, 1996)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีและพัฒนาการของวิธีการสอนแบบ MIA แล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ MIA เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการบูรณาการ 4 ทักษะเข้าด้วยกัน ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมจากง่ายไปยาก ทำให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์และค่อยๆ พัฒนาไปเรื่อยๆ นอกจากนี้วิธีการสอนแบบ MIA เป็นวิธีการสอนที่ครูผันตัวเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน และผู้เรียนทำกิจกรรมเอง ปฏิบัติจริงในห้องเรียน

#### 4.2 ขั้นตอนการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้วิธีการสอนของเมอร์ต็อค (Murdoch Integrated Approach)

จากการศึกษาข้อมูลขั้นตอนการสอนการอ่านโดยใช้วิธีการสอนแบบมี 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นถามคำถามนำก่อนอ่าน (Priming Questions)** เป็นขั้นตอนแรกในการสอนการอ่านแบบ MIA โดยผู้สอนจะกระตุ้นผู้เรียนให้เข้าเนื้อหาโดยการตั้งคำถามจากเนื้อเรื่องที่ผู้เรียนอ่าน เพื่อเป็นการโน้มน้าวและเรียกความสนใจจากผู้เรียนให้พร้อมต่อเนื้อหาใหม่ และคาดคะเนรวมถึงได้อภิปรายเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านกับเพื่อนๆ ในห้องเรียน เป็นการเรียกความรู้พื้นฐานของผู้เรียนก่อนเริ่มอ่านจริง ซึ่งตรงกับความคิดของ กูดแมน Goodman, 1997) ที่กล่าวว่า “การอ่านเป็นการเดาชนิดหนึ่ง โดยการเดาว่าสิ่งที่อ่านตรงกับความคิดของตนเองที่คาดหวังไว้หรือไม่

2. **ขั้นทำความเข้าใจคำศัพท์ (Finding the meaning of vocabulary)** เป็นขั้นตอนการสอนคำศัพท์ในเนื้อเรื่อง (Keywords) ให้กับผู้เรียนเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานในการอ่านเนื้อเรื่องซึ่งมีผลต่อความเข้าใจของผู้เรียน และเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ในเนื้อเรื่องที่มีผลต่อความเข้าใจของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ แฮริส และซิเพย์ Harris & Sipay (1979) ว่า แม้ว่าการอ่านเพื่อความเข้าใจนั้นต้องอาศัยความสามารถหลายๆ อย่างรวมกัน แต่คำศัพท์มีส่วนและส่งผลต่อความเข้าใจในการอ่านอย่างมากเพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการอ่านเพื่อความเข้าใจ

3. **ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Read the text)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะต้องเริ่มต้นการอ่านเนื้อหาบทอ่าน ตามเวลาที่ผู้สอนกำหนด โดยผู้สอนจะแจกเนื้อเรื่องให้ผู้เรียน ในเนื้อเรื่องนั้นจะมีคำถามแทรกอยู่เพื่อให้นักเรียนได้กระตุ้นและส่งเสริมความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น โดยการเรียนรู้คำศัพท์นั้น ผู้เรียน

จะต้องใช้กลยุทธ์ในการเดาคำศัพท์จากประเภทต่างๆ ดังที่ได้พบทวนวรรณกรรมในหัวข้อกลยุทธ์ไปแล้ว

**4. ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจเนื้อเรื่องจากที่อ่าน โดยทำแบบฝึกหัดการตอบคำถามจากเนื้อเรื่องที่อ่าน รูปแบบแบบฝึกหัดอาจจะเป็นการตอบคำถาม หรือการเติมคำให้สมบูรณ์ (Completion) หรือเป็นการหาใจความสำคัญของเรื่อง (Find the Main Idea) ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้ใช้กลยุทธ์ทักษะย่อยในการอ่านเนื้อเรื่องและทำความเข้าใจต่างๆ โดยผู้สอนอาจจะประเมินความเข้าใจจากการถามคำถามนักเรียนหรือการให้นักเรียนทำใบงาน กิจกรรมต่างๆ

**5. ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะต้องถ่ายโอนความรู้จากการอ่าน ออกมาในรูปแบบแผนผัง เช่น แผนที่ความคิด (Mind Mapping) แผนภาพตาราง เพื่อเป็นการสรุปความคิดรวบยอดของผู้เรียน และเป็นการวัดประเมินนักเรียน เพราะหากผู้เรียนสามารถถ่ายโอนข้อมูลจากเรื่องที่อ่านได้นั้นแสดงว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่อ่านซึ่ง Murdoch กล่าวว่า การทำกิจกรรมประเภทนี้เป็นการฝึกให้นักเรียนแก้ปัญหา ไม่ใช่แค่การทำแบบฝึกหัดทั่วไป ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า กิจกรรมในการถ่ายโอนข้อมูลนั้นเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกและแก้ปัญหา รวมถึงสรุปความคิดรวบยอดจากเรื่องที่ตนเองอ่านได้

**6. ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเลข Jigsaw Exercise and paragraph structure)** เป็นขั้นตอนการเรียงชิ้นส่วนของอนุเลข ผู้สอนจะต้องนำชิ้นส่วนของเนื้อหา มา และให้ผู้เรียนเรียงลำดับก่อนหลังของเนื้อหา เป็นการกระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เรียงลำดับก่อนหลังจากเนื้อเรื่องที่อ่าน และตรวจสอบความเข้าใจของเนื้อเรื่องนั้นๆ เพื่อเป็นการต่อยอดไปในขั้นต่อไป โดยการที่ผู้สอนมีชิ้นส่วนประโยคให้กับผู้เรียน เพื่อต่อชิ้นส่วนของประโยคให้เป็นหนึ่งเดียว และเรียงลำดับให้ถูกต้อง เป็นการทำร่วมกับกิจกรรมหรือเกมส์ในห้องเรียนก็ได้ กิจกรรมนี้อาจจะทำการเป็นกลุ่มก็ได้ จะได้เป็นการเสริมทักษะการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้เรียน โดยมีครูเป็นผู้สนับสนุน

**7. ขั้นประเมินผลและแก้ไข (Evaluating and correcting)** ขั้นตอนสุดท้ายของการจัดการเรียนรู้แบบ MIA เป็นขั้นตอนการประเมินผลและแก้ไข เป็นการประเมินผลงานจากการที่ผู้เรียนได้ลงมืออ่านและปฏิบัติในขั้นระหว่างการอ่านการประเมินผลการเรียนนั้น ส่วนใหญ่ก็จะหลากหลายตามความต้องการของผู้สอน เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนต่อไป



รฐา แก่นสูงเนิน 2558 ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ MIA ซึ่งมีการจัดเรียงลำดับ การสอนของMIA เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของนักเรียน และเรียงจากง่ายไปยากและตามขั้นตอน การจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ชั้นถามคำถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions)
2. ชั้นทำความเข้าใจคำศัพท์ (Understanding Vocabulary)
3. ชั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text)
4. ชั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉท (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure)

Paragraph Structure)

5. ชั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text)
6. ชั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information)
7. ชั้นประเมินผลและแก้ไข (Evaluation and Correction)

เสาวลักษณ์ ลักษณะโภคิน 2539 ได้ใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ไว้ดังนี้

1. ชั้นตั้งคำถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นนักเรียน ก่อนลงมืออ่านบทอ่านโดยกระตุ้นนักเรียนให้ตอบคำถามหรืออภิปรายร่วมกันในห้องเรียนเพื่อเตรียม ความพร้อม

2. ชั้นแบ่งกลุ่มนักเรียน ขั้นตอนและผู้สอนแบ่งกลุ่มนักเรียนตามความเหมาะสมของจำนวน นักเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ และอ่านบทอ่าน

3. ชั้นรู้จักคำศัพท์ (Vocabulary) เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันค้นหาความหมาย ของคำศัพท์ใน บัตรงานคำศัพท์จากพจนานุกรมด้วยตัวของนักเรียนเอง

4. ชั้นให้เนื้อเรื่อง (The Text) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้อ่านเนื้อเรื่องบทอ่านเพื่อทำความเข้าใจ กับเนื้อหา ซึ่งครูจะแจกเนื้อเรื่องที่จะประกอบด้วยคำถามย่อยๆ เพื่อฝึกความเข้าใจในการอ่าน พร้อมทั้งฝึกคิด และวิเคราะห์เนื้อหา และใช้กลยุทธ์ต่างๆ ในการหาคำตอบในเนื้อเรื่อง ในการจัดการ เรียนรู้ในห้องเรียน จะจัดกิจกรรมแบบกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนได้มีทักษะการทำงานเป็นทีม โดยมครูทำ หน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และให้คำแนะนำในบางครั้งกรณีที่นักเรียนมีปัญหา

5. ชั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the text) ผู้สอนจะให้นักเรียนทำความเข้าใจ ในเนื้อเรื่องโดยตรวจสอบจากการทำแบบฝึกหัดวัดความเข้าใจในการอ่าน แบบฝึกหัดเบ้ประเภท แบบเติมข้อความให้สมบูรณ์ โดยจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม

6. ขั้นการถ่ายโอนข้อมูล (Information Transfer) เป็นขั้นตอนการทำแบบฝึกหัด ซึ่งเป็นแบบฝึกหัดประเภทตาราง กราฟ แผนภูมิ หรือตามความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ผู้เรียนแต่ละกลุ่มต้องพยายามนำข้อมูลที่อ่านได้จากเนื้อเรื่อง มาทำแบบฝึกหัดให้สมบูรณ์

7. ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเขต(Jigsaw Exercise and Paragraph – Structure)ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการต่อชิ้นส่วนประโยคให้อยู่ในรูปของย่อหน้าอนุเขตที่ถูกต้องและได้ใจความที่สมบูรณ์อย่างต่อเนื่องเพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับบทอ่าน

8. ขั้นเฉลยและแก้ไข(Evaluation and Correcting) เป็นขั้นตอนการประเมินนักเรียน และเฉลยแบบฝึก หรือกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้เรียนทำ และหากมีข้อผิดพลาดหรือนักเรียนไม่เข้าใจก็ทำการแก้ไขต่างๆ

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ คือ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ แบบ MIA มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นถามคำถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions)
2. ขั้นทำความเข้าใจคำศัพท์ (Understanding Vocabulary)
3. ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text)
4. ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเขต (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure)
5. ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text)
6. ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information)
7. ขั้นประเมินผลและแก้ไข (Evaluation and Correction)

จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเมอร์ต็อก (MIA) ทั้ง 7 ขั้นตอน ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการสอนของเมอร์ต็อกทั้ง 7 ขั้นตอนมาบูรณาการการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยนำเกมมิฟิเคชันมาร่วมด้วย ดังตารางสรุป ด้านล่าง ดังนี้

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้  
การบูรณาการ การสอนอ่านแบบเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

การจัดการเรียนรู้แบบเมอร์ต็อก (MIA) ทั้ง 7 ขั้นตอน	เกมมิฟิเคชัน Gamification
1. ขั้นถามคำถามนำก่อนอ่าน(Priming Questions)	-กำหนดเป้าหมายของการเรียนในด้านที่ต้องการจะพัฒนา -สร้างกฎ ระเบียบของการเล่นเกมพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ -สร้างทีม
2. ขั้นทำความเข้าใจคำศัพท์(Finding the meaning of vocabulary)	- การสะสมแต้ม
3. ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text) และทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง	- การสะสมแต้ม
4.ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (understanding the text)	- การสะสมแต้ม
5.ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉท (Jigsaw Exercise and paragraph structure)	- การสะสมแต้ม
6.ขั้นการถ่ายโอนข้อมูล (Information Transfer)	- ระดับคะแนน - ตารางอันดับ - รางวัล
7. ขั้นประเมินผลและแก้ไข (Evaluating and correcting)	- รางวัล -ผลสะท้อนกลับ

จากการวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบ MIA ในวิจัยฉบับนี้จะใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด 7 ขั้นตามหลักการขั้นตอนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 3 ขั้นตอนคือ ก่อนการอ่าน ระหว่างการอ่าน และหลังการอ่าน มีรายละเอียด ดังนี้

### ขั้นก่อนการอ่าน (Pre-reading)

1. ขั้นถามคำถามนำก่อนอ่าน (Priming Questions) ผู้สอนจะกระตุ้นผู้เรียนให้ตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องเพื่อให้เกิดความสนใจ และเกิดกระบวนการความรู้และประสบการณ์พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับบทอ่าน และใช้กิจกรรมร่วมด้วยเพื่อให้เกิดความเหมาะสมและสนุกสนานสำหรับวัยของผู้เรียน

2. ขั้นทำความเข้าใจคำศัพท์ (Finding the meaning of vocabulary) ผู้สอนจะให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์จากในบทอ่านเพื่อทำให้นักเรียนคุ้นเคยและเข้าใจคำศัพท์ก่อนลงมืออ่านบทอ่าน โดยผู้เรียนจะได้ใช้กลยุทธ์ของการเดาความหมายในบทอ่าน ผู้สอนจะใช้กิจกรรมในการวัดและประเมินความเข้าใจรวมถึงตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์

### ขั้นระหว่างการอ่าน (While reading)

3. ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนลงมืออ่านบทอ่านโดยใช้กลยุทธ์ในการอ่าน เช่น การอ่านแบบคร่าวๆ Skimming การอ่านแบบข้อมูลเฉพาะ Scanning การตีความ Making inferences การเข้าใจรายละเอียด (Understanding the details) การสรุปความ Summarizing

4. ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนทำความเข้าใจกับบทอ่าน ผู้สอนอาจจะจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มหรือเดี่ยวเพื่อวัดความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับบทอ่านนั้นๆ ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจมากน้อยแค่ไหน

5. ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉท เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกทำแบบฝึกหัดหลังการอ่านบทอ่าน แบบฝึกหัดอย่างหลากหลายประเภท เพื่อเป็นการประเมินว่าผู้เรียนสามารถเรียงเนื้อหาเกี่ยวกับบทอ่านได้หรือไม่ กิจกรรมอาจจะมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมของผู้เรียน

### ขั้นหลังการอ่าน (Post-reading)

6. ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information) เป็นขั้นตอนหลังจากการอ่านบทอ่านแล้ว ผู้เรียนจะถ่ายโอนความรู้ที่ได้จากการอ่าน นำไปประยุกต์กับทักษะอื่นๆ เช่น การพูด การฟัง การเขียน เป็นต้น ในการถ่ายโอนข้อมูลอยู่ในรูปแบบกิจกรรม เช่น การวาดภาพ การเขียนบทสรุป การทำไดอะแกรม หรือเป็นการสื่อสาร การแสดงบทบาทสมมุติ การอภิปราย เป็นต้น

7. ขั้นประเมินผลและแก้ไข (Evaluating and correcting) เป็นขั้นตอนหลังการอ่านแล้ว โดยผู้สอนจะประเมินผลงานนักเรียนร่วมกับนักเรียนเองเพื่อทำการประเมินผลและแก้ไขหากมีสิ่งใดที่บกพร่อง เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนต่อไป

## 5. แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

### 5.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน เป็นวิธีการแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยแนวคิดในการเล่นเกมส์ เป็นเครื่องมือนวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยจากที่ได้ไปศึกษาเอกสารต่างๆ มีนักวิชาการที่ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชัน ไว้ดังนี้

สุพล บุญลือ (2561) เกมมิฟิเคชัน หมายถึง ลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อเป็นประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนาน เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ รวมถึงใช้ประโยชน์ในทางการศึกษา

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2562) เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำเทคนิค รูปแบบ และการโต้ตอบต่างๆ ของเกมซึ่งทำให้เกิดความสนุกสนาน มาใช้ในการกระตุ้นผู้เรียนและสร้างแรงจูงใจ โดยเป็นกิจกรรมที่นำมาใช้ในบริบททั่วไปที่ไม่ใช่การเล่นเกมส์ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีความสนุกสนาน แต่เป็นการให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม เพื่อเพิ่มทักษะ เพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้

Christopher et al. (2021) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การใช้เทคนิครูปแบบของเกม โดยไม่ใช่ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ

Kapp (2012) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การใช้แนวคิดของเกม หลักการและองค์ประกอบต่างๆ ของการเล่นเกมส์มาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยเกมส์มิฟิเคชันไม่ใช้การเล่นเกมส์ แต่เป็นการบูรณาการองค์ประกอบ และกิจกรรมในเกมส์มาใช้ในการเรียนรู้ในห้องเรียน

เกมมิฟิเคชัน หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดกับสิ่งที่เรียน

Caponetto (2014) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การใช้องค์ประกอบต่างๆ ของเกมส์ และเทคนิคการสร้างเกมเพื่อการเรียนรู้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง วิธีแห่งการเรียนรู้โดยการใช้องค์ประกอบ เทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมส์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะต่างๆ ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในห้องเรียน และมีความสุขสนุกสนานไปพร้อมๆ กัน สามารถกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียน

## 5.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2562) องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน มีดังนี้

1. เป้าหมาย (Goal) เป้าหมายเป็นสิ่งสำคัญขององค์ประกอบในการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ เป้าหมายของอาจจะเป็นการกำหนดหรือเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา แก้ปัญหา โดยในเกมมิฟิเคชัน จะต้องกำหนดเป้าหมายแต่ละกิจกรรมให้ชัดเจน

2. กฎ (Rules) ในการเล่นเกมส์จะต้องมีกฎ ข้อกำหนด หรือข้อบังคับให้ต้องมีการปฏิบัติตาม โดยจะต้องบอกกฎ กติกา วิธีการให้คะแนน การจบเกม การให้รางวัล หรือเงื่อนไขใดๆ โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมมิฟิเคชันจะต้องเป็นผู้กำหนดหลักเกณฑ์ต่างๆ

3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, competition or cooperation) ในการเล่นเกมส์ที่มีความขัดแย้งกัน หรือการเอาชนะ การฝ่าฝืนอุปสรรค แต่การแข่งขันจะต้องเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเอง เพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม หรือเอาชนะตนเอง ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมทีมกันเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

4. เวลา (Time) ตัวเวลาจะเป็นแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินงาน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้ร่วมกิจกรรมทำงานสัมพันธ์กับชุมชน โดยในเกมมิฟิเคชัน จะต้องกำหนดเวลาให้แน่ชัดในแต่ละกิจกรรม

5. รางวัล (Reward) รางวัลเป็นแรงจูงใจสำหรับผู้เรียนที่ได้ทำตามเป้าหมายที่สำเร็จลุล่วงไปได้ดี โดยผ่านกิจกรรม หรือภารกิจต่างๆ รางวัลอาจจะเป็นสิ่งของหรือการให้คะแนนก็ได้ เพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองต่อไป และทำคะแนนได้สูงขึ้น โดยประเภทของรางวัลมีดังนี้

Salen (2000) ได้กล่าวถึงประเภทของการให้รางวัล ดังนี้

1. รางวัลแห่งเกียรติยศ หรือ Reward of Glory เป็นรางวัลที่ไม่มีผลกระทบต่อเกม เป็นรางวัลที่แสดงว่าผู้เล่นได้คะแนนเท่าไร ติดอันดับอะไร โดยจะเป็นการตรวจสอบว่าผู้เล่นหรือนักเรียนมีพัฒนาการหรือคะแนนเพิ่มขึ้นมาเท่าไร

2. รางวัลการดำรงชีวิต (Rewards of Sustenance) เป็นรางวัลที่นักเรียนหรือผู้เล่นสามารถรักษาตัวให้อยู่ในเกม เพื่อเป็นการรักษาให้อยู่ในกิจกรรมต่างๆ ที่ออกแบบไว้ เช่น ต้องรักษาคะแนนให้ไม่น้อยกว่า 10 คะแนน ถึงจะสามารถอยู่ในเกม และดำเนินกิจกรรมได้

3. รางวัลเพื่อการเข้าถึง (Rewards of Access) เป็นรางวัลที่พัฒนาให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงกิจกรรมต่างๆ ได้ ไขปัญหาในเกมส์เพื่อเข้าถึงระดับต่างๆ ในภารกิจ เช่น การมีกุญแจเข้าห้องบัตรการ์ดเพิ่มคะแนน หรือ การมีรางวัลเพิ่มหากตอบคำถามพิเศษ

4. รางวัลเพื่ออำนวยความสะดวก (Rewards of Facility) เป็นรางวัลต่างๆ ที่พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เล่นหรือนักเรียน สามารถทำกิจกรรมได้สะดวกขึ้น

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นกิจกรรมที่เกมสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นสามารถทราบว่าตัวเองทำสิ่งนี้แล้วได้อะไรตอบแทน เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม เช่น การแสดงผลกราฟิก หรือการแสดงตัวเลขเพื่อให้เห็นว่าความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับใด

7. ระดับ (Level) เป็นการสร้างระดับของการแข่งขันเพื่อให้สัมพันธ์กับผู้เล่น เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ทักษะ จากระดับก่อนหน้าที่ย้าย ไล่ระดับไปจนจบเกม

8. ตารางอันดับคะแนน (Leaderboard) ตารางอันดับ การเลื่อนระดับขึ้นเพื่อเลื่อนความสามารถ เป็นตัวเชื่อมโยงสำคัญระหว่างผู้เล่นต่างๆ ในกิจกรรมเข้าด้วยกัน จนเกิดการเปรียบเทียบแข่งขัน และรู้สึกมีการกระตุ้นให้นักเรียนพัฒนาความสามารถของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุปคือ องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมีทั้งหมด 8 องค์ประกอบ โดยผู้สอนจะต้องออกแบบการเรียนรู้ให้เข้ากับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

### 5.3 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนตามหลักการของเกมมิฟิเคชัน

ในการสร้างหรือออกแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้หลักการของเกมมิฟิเคชัน มีดังนี้ Insaeng (2022) ขั้นตอนในการสร้างและจัดการเรียนการสอนตามหลักการของเกมมิฟิเคชัน มี 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ผู้สอนจะต้องกำหนดการเรียนรู้และอธิบายการเรียนรู้ เพื่อเป็นเป้าหมายที่สำคัญของการเรียนรู้ เช่น ทักษะการอ่าน เพื่อพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจ เป็นต้น

2. เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose the big idea) ผู้สอนเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการการเรียนการสอนได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการดำเนินกิจกรรมในห้องเรียน

3. เรื่องราวของเกม (Storyboard the game) มีการดำเนินเรื่องราวจุดเริ่มต้นและจุดจบของเกมอย่างชัดเจน เพื่อผนวกเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน

4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนและดำเนินการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนตามระยะเวลาและองค์ประกอบของเกม

5. สร้างทีม (Build the team) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเป็นทีมก็ได้ แต่การเล่นเป็นทีมจะช่วยสร้างเสริมแรงกระตุ้นให้กับนักเรียน และเกิดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamic) ต้องมีการตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมมีพีเคชั่นที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ การแข่งขัน หรือการยอมรับความพ่ายแพ้ มีความท้าทาย มีรางวัล

#### 5.4 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา

Caponetto et al. (2014) การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา มีดังนี้

1. ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจกลุ่มเป้าหมายที่จะกำลังศึกษา เช่น ความสามารถในการเรียนรู้ ช่วงอายุ ความสามารถในทักษะที่จะวัด ขนาดของกลุ่มผู้เรียน เทคโนโลยีต่างๆ

2. กำหนดเป้าหมายของผู้เรียน โดยกำหนดจุดประสงค์ของการเรียนรู้ และจุดหมายปลายทาง และกำหนดทักษะที่ต้องการจะแก้ปัญหาหรือพัฒนา

3. จัดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ กำหนดลำดับของการเรียนรู้เป็นขั้นตอน การวางแผนการออกแบบการเรียนรู้ ขั้นตอนในการสอน และความจำเป็นในเนื้อหาต่างๆ

4. ระบุทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ คำนึงถึงทรัพยากรที่จำเป็น และจัดหาเพิ่มเติมเพื่อใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้

5. กำหนดองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน โดยคำนึงถึง 2 องค์ประกอบ คือ

กลุ่มที่เกี่ยวกับการพัฒนาตนเอง (Self-element) เช่น แด้มสะสม ระดับชั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริง



กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับคนอื่น (Social-element) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขัน

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน สรุปว่า การใช้เกมมิฟิเคชัน คือกิจกรรมการสอนในห้องเรียนที่ใช้องค์ประกอบของการเล่นเกมส์เข้ามากระตุ้นนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยจะใช้หลักการเกมมิฟิเคชันเข้ามาบูรณาการการสอนร่วมกับวิธีการสอนแบบ MIA เพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นก่อนการอ่าน (Pre-Reading) ใช้ขั้นตอนการสอนอ่าน ขั้นถามคำถามนำจากเนื้อเรื่อง (Asking Priming questions) และขั้นเรียนรู้คำศัพท์จากเนื้อเรื่อง (Find the meaning of the vocabulary)

2. ขั้นอ่านบทอ่านเนื้อเรื่อง (While-Reading) ใช้กิจกรรมขั้นการสอนของ MIA ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Read the text) ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text) ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (transferring information)

3. ขั้นหลังการอ่าน (Post-Reading) ใช้กิจกรรมขั้นการสอนของ MIA ดังนี้ ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุประโยค (Doing jigsaw exercise and paragraph structure) ขั้นประเมินและแก้ไข (Evaluating and correcting)

โดยในแต่ละกิจกรรมในแต่ละขั้น ครูผู้สอนจะใช้เกมมิฟิเคชันเข้ามาบูรณาการ ดังนี้

1. ให้นักเรียนกำหนดเป้าหมายของการเรียนในด้านที่ต้องการจะพัฒนา
2. สร้างกฎ ระเบียบของการเล่นเกมส์ และการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
3. สร้างทีมให้นักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เป็นกลุ่ม ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
4. เล่นกิจกรรมในห้องเรียน โดยมีองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้
  - 4.1 ระยะเวลาในการเรียนรู้ การเล่นเกมส์ในห้องเรียน
  - 4.2 รางวัลให้แก่ผู้ที่ทำคะแนนได้ดี และมีการพัฒนาต่อเนื่อง
  - 4.3 มีผลตอบกลับให้กับนักเรียน คือ บอร์ดคะแนนความก้าวหน้า เลเวลระดับของการพัฒนา

## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 6.1 งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษาวิจัยในประเทศเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการสอนแบบเมอร์ต็อค (Murdoch Intergrated Approach) นั้น มีดังนี้

กิตติพล เชื้องาม (2562) บทคัดย่อ ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้หลักการบูรณาการของเมอร์ต็อค (MIA) กับการสอนแบบปกติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ห้องเรียน ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจกลุ่มที่สอนด้วยการบูรณาการของเมอร์ต็อค (MIA) สูงกว่าแบบการสอนปกติอย่างมีนัยยะทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนภาษาอังกฤษ

แหวววัน มนุชาราม (2564) บทคัดย่อ ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อค (MIA) ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังเรียนภาษาอังกฤษ ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อค (MIA) ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนมีร้อยละพัฒนาการเพิ่มสูงขึ้น 59.21 โดยผลการวิจัย แสดงให้เห็นว่าการสอนอ่านแบบเมอร์ต็อค (MIA) เป็นการสอนที่เน้นกระบวนการคิด ตั้งแต่เริ่มตั้งคำถามกับผู้เรียน ชวนนักเรียนให้คิด และกระตุ้นการเรียนรู้ให้นักเรียนได้เกิดการคิดแก้ปัญหา

อาธิติยา งอกสิน (2564) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีสอนแบบ MIA เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและกลยุทธ์การอ่านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 36 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังจากจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีการสอนแบบ MIA สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลการอภิปรายผลพบว่า การจัดการกิจกรรมการสอนแบบ MIA นั้นเป็นการสอนแบบบูรณาการการใช้ทักษะทั้ง 4 เข้าด้วยกัน ทั้งฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อส่งเสริมผู้เรียนรอบด้านและพัฒนาทุกทักษะไปพร้อมกัน

รฐา แก่นสูงเนิน (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่งวิชาภาษาอังกฤษตามแนวการสอนอ่านบูรณาการของเมอร์ต็อค MIA กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดธรรมจริยาภิรมย์ ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2558 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการสอนแบบ MIA มีประสิทธิภาพและสามารถทำให้นักเรียนเข้าใจการอ่านภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้นโดยวิจัยได้ระบุว่า 7 ขั้นตอนการอ่านของ MIA ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองในการอ่าน เพราะขั้นตอนการสอนเป็นขั้นตอนที่เริ่มจากง่ายไปยาก ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองขึ้นมาเรื่อยๆ และมีความรู้พื้นฐานไปจนสามารถอ่านภาษาอังกฤษได้

นราธิป เอกสินธ์ (2557) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษโดยใช้สาระการเรียนรู้ท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามแนวการสอนอ่านเมอร์ต็อค MIA กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 33 คน ผลการวิจัยกล่าวว่า ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในทางสถิติระดับ 0.05 โดยผลการวิจัยบ่งชี้ระบุว่า การจัดการเรียนการสอนแบบ MIA ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น อันเนื่องมาจากกิจกรรมมีอย่างหลากหลาย และผู้วิจัยใช้กิจกรรมการสอนที่ชัดเจนจากง่ายไปยาก กิจกรรมการเรียนการสอนแบบ MIA เป็นกิจกรรมที่เอื้อต่อการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษ เป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความคิด ความร่วมมือ และความเข้าใจในการอ่านเป็นอย่างมาก โดยการสอนอ่านขั้นตอนตาม MIA นั้น ในขั้นนำก่อนการอ่าน นักเรียนไม่เครียด รวมถึงได้มีส่วนร่วมในการตอบคำถามจากคุณครู ทำให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ถึงข้อมูลจากบทอ่าน ซึ่งเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน หรือขั้นตอนทำแบบฝึกหัดต่อขั้นส่วนประโยค จากกิจกรรม ผู้วิจัยทำกิจกรรมแถบประโยค ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และได้ฝึกการทำแบบฝึกหัดจากขั้นตอนการสอน ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ และผู้วิจัยได้ใช้หลักสูตรท้องถิ่น เพื่อใช้เป็นเนื้อหาที่นักเรียนคุ้นเคย สามารถเรียนรู้ได้ง่าย และน่าสนใจ

### **จากการศึกษาวิจัยในประเทศเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันนั้น มีดังนี้**

ประทุม ศรีรักษา ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลการใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษและเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลวิจัยกล่าวว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่านสูงขึ้น

วรวงษ์ แสงประเสริฐ (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการสอนอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยใช้เครื่องมือได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน โดยผลการวิจัยระบุว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ในเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยผู้วิจัยได้อภิปรายผลการวิจัยไว้ว่า การสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน และสนุกสนานในการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนใช้แอปพลิเคชันที่นักเรียนคุ้นเคยและสนใจได้แก่ Kahoot, Quizzes, Plicker เข้ามาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ นอกจากนั้นการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมมิฟิเคชัน ยังสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ผู้เรียนมีการแสดงความคิดเห็นตลอดเวลา ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนรู้

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2021) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียน โดยผลการอภิปรายวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เพราะนักเรียนได้ถูกกระตุ้นการเรียนรู้ในการเรียนรู้ เช่น การใช้ระบบสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่สามารถจูงใจนักเรียน และการจัดอันดับคะแนนของนักเรียน จึงมีส่วนช่วยในการกระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่เด็กนักเรียน อีกทั้งในการให้รางวัลให้แก่ผู้เรียน ผู้วิจัยได้ให้อาหารและเครื่องดื่ม/ เครื่องเขียน และของที่ระลึก ของรางวัลต่างๆ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจที่อยากจะเรียนรู้มากขึ้น

สหรัฏฐ์ ลักษณะสุด และ พิณทิพา สืบแสง (2021) ได้ศึกษาเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต ผลวิจัยพบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยอภิปรายผลการวิจัย ระบุว่า การจัดกิจกรรมแบบเกมมิฟิเคชันเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และฝึกฝนทักษะการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะทางภาษาที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติภารกิจต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้กำหนดซึ่งครอบคลุมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ด้าน พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

## 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

จากการศึกษาวิจัยต่างประเทศเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการสอนแบบเมอร์ต็อค (Murdoch Intergrated Approach) ดังนี้

George S. Murdoch (1986) สอนนักศึกษามหาวิทยาลัยคูเวต ฝึกการอ่านโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ MIA 7 ขั้นตอน พบว่า การกระตุ้นด้วยกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนทำให้นักศึกษามีการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและการเขียนมากขึ้น และได้กล่าวถึงการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ว่าควรมีการจัดกิจกรรมอย่างหลากหลายโดยใช้ทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนควบคู่ไปพร้อมกัน โดยมีการแบ่งขั้นตอนการสอน ดังนี้

1. การถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions)
2. การทำความเข้าใจคำศัพท์ (Finding the meaning of vocabulary)
3. การอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text)
4. การทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text)
5. การถ่ายโอนข้อมูลเนื้อเรื่อง (Transferring Information)
6. ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อขั้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเขต
7. การประเมินผลและการแก้ไข (Evaluating and correcting)

จากการศึกษาวิจัยในประเทศเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน นั้น มีดังนี้

Enden Ratnasari & Rani Hikmawati (2019) ศึกษาเกี่ยวกับ การใช้เกมมิฟิเคชันในการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้นหลังใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน โดยผลการอภิปรายพบว่า นักเรียนได้เรียนรู้และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จึงทำให้เกิดการเรียนรู้และมีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น

Lynetta Tan Yuen Ling (2018) ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างแรงจูงใจของนักเรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชันและกลยุทธ์ของการอ่านแบบ scaffolding โดยผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเมื่อใช้เกมมิฟิเคชันเข้ามาจัดการเรียนรู้

Siti Syafi'atual Qomariyah (2020) ศึกษาเกี่ยวกับ การใช้เกมบิงโกในการพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์และการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจพบว่านักเรียนมีผลการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการใช้เกมบิงโกในนัยสำคัญที่ 0.5 จากวิจัยผู้วิจัยระบุไว้ว่า

เกมส์บิงโกทำให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ได้ดี และสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ที่อยากจะเรียนในห้องเรียน และนักเรียนสามารถเรียนรู้ไปพร้อมกับคุณครูได้

### กรอบแนวคิดงานวิจัย

กรอบความคิดงานวิจัย เรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

1. ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยประกอบไปด้วยกิจกรรมการสอน 7 ชั้น ได้แก่

1. ชั้นถามคำถามนำก่อนอ่าน(Priming Questions)
2. ชั้นทำความเข้าใจคำศัพท์(Finding the meaning of vocabulary)
3. ชั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text)
4. ชั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text)
5. ชั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเขต(Jigsaw Exercise and paragraph structure)
6. ชั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information)
7. ชั้นประเมินผลและแก้ไข (Evaluating and correcting)

2. ตัวแปรตาม คือ 1.) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 2ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยขอสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพประกอบ ดังนี้

การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
(Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของ  
เมอร์ต็อก (MIA) 7 ขั้นตอน

1. ขั้นถามคำถามนำก่อนอ่าน (Priming Questions)
2. ขั้นทำความเข้าใจคำศัพท์ (Finding the meaning of vocabulary)
3. ขั้นอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text)
4. ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the text)
5. ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเลข (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure)
6. ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information)
7. ขั้นประเมินผลและแก้ไข (Evaluating and correcting)



เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

- การสะสมแต้ม
- ระดับคะแนน
- ตารางอันดับ
- รางวัล
- เวลา
- ความท้าทาย

ผลการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของ  
เมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
(Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่าน  
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ  
เพื่อความเข้าใจ

8. การตั้งคำถาม (Previewing)
9. การเดาคำศัพท์จากบริบท (Guessing the words in context)
10. การอ่านแบบคร่าวๆ (Skimming)
11. การอ่านแบบข้อมูลเฉพาะ (Scanning)
12. การตีความ Making Inferences
13. การเข้าใจรายละเอียด Understanding the detailed
14. ขั้นสรุปความ Summarizing



ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการ  
จัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอน  
อ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับ  
เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรีเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-experimental Research) ซึ่งมีรูปแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว (One Group Pretest – Posttest Design) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนแบบ MIA ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอน MIA ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกระบวนการดำเนินการวิจัยออกเป็น ขั้นตอน และรายละเอียดของวิธีการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

#### ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการวิจัย

##### ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้งานวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนบ้านช่องด่าน สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 4 โดยมีนักเรียนทั้งหมด 10 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 7 คน โดยได้มาจากวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

##### ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น (Independent Variables) คือ การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนแบบ MIA ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variables) คือ

2.1 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ



2.ความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนแบบ MIA ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

#### ระยะเวลาในการทดลอง

ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง รายวิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2565 จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบเรียนละ 60 นาที โดยแบ่งเป็นชั้น การทดลองก่อนเรียน (Pre-Test) 1 คาบเรียน ชั้นการทดลอง 3 คาบเรียน และชั้นการทดสอบ หลังเรียน (Post-test) 1 คาบเรียน

#### รูปแบบการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-experimental Research) ซึ่งมี รูปแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว (One Group Pretest – Posttest Design) โดยมีแบบแผนการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T1	X	T2

T1 คือ การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

X คือ โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) T2 คือ การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของ เมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

#### ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

##### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การดำเนินวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วยเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

2 แบบทดสอบวัดความสามารถทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน

3 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

### การสร้างและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในขั้นตอนการสร้างและการพัฒนาเครื่องมือวิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอน MIA ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

#### ขั้นวิเคราะห์เนื้อหา

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา (หลักสูตรฐานสมรรถนะโรงเรียนบ้านสามยอดประจำปีการศึกษา 2565) สาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. คัดเลือกเนื้อหาบทอ่านที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยเลือกจากบทอ่านในหนังสือเรียน New Frontier ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีระดับการอ่านเทียบกับ CEFR ระดับ A2-B1 โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน ดังนี้

1. Food and drink
2. Free time and Hobbies
3. Travelling Tour

#### ขั้นออกแบบ

1. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการ การสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง โดยใช้เวลา 3 คาบเรียน

Items	Topic	hour
1	Food and drink	2
2	Free time and Hobbies	2
3	Travelling Tour	2

โดยออกแบบการจัดการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการใช้วิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ตามรายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) (ภาคผนวก ก)

#### ขั้นตรวจสอบคุณภาพ

1. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้สร้างขึ้น จำนวน 3 แผน ปรึกษาต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ นำเสนอผู้เชี่ยวชาญการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของจุดประสงค์การเรียนรู้และรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2. นำผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (Index of item Objective Congruence: IOC) โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

- + 1 แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์
- 1 แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์

ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

นำคะแนนที่ได้มาแทนค่าสูตร ดังนี้

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

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ

$\Sigma R$  หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เมื่อนำผลการพิจารณาหาค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณา ผู้วิจัย พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 แผน มีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีค่า IOC เท่ากับ 0.67 ซึ่งมีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ (ภาคผนวก ข) ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะ คือ ในการนำเสนอคำศัพท์เรื่องอาหาร อาหารในเนื้อเรื่องค่อนข้างแปลกใหม่ จึงควรเปิด YouTube ให้นักเรียนเพิ่มเติม และในช่วงการสอนอยากให้ใช้ภาษาอังกฤษที่สั้น กระชับ ง่ายต่อนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น และไม่เครียด ผู้วิจัยจึงได้ปรับตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3. นำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านช่องด่าน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง เนื่องจากนักเรียนในกลุ่มทดลองมีแค่ 1 ห้อง จำนวน 7 คน จึงทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านช่องด่านที่มีบริบทคล้ายกัน จำนวน 10 คน

ผลการทดลองใช้ พบว่า นักเรียนตื่นเต้นกับกิจกรรมในการสอน เพราะได้เล่นกิจกรรมในโทรศัพท์มือถือ ได้เล่นกิจกรรมการสอนในการตอบคำถามด้านการอ่านภาษาอังกฤษ รวมถึงนักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการสอนเป็นอย่างดี แต่นักเรียนบางกลุ่มในห้องเรียน เมื่อคุณครูพูดภาษาอังกฤษในการสอน นักเรียนไม่ค่อยสนใจ และไม่มีแรงกระตุ้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ผู้วิจัยจึงปรับวิธีการสอน โดยใช้ภาษาอังกฤษแบบสั้น กระชับ และพูดภาษาไทยในการสอนบ้างเพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นเวลาในการทำกิจกรรมไม่เพียงพอต่อนักเรียน เนื่องจากใช้เวลาในการอ่านภาษาอังกฤษค่อนข้างเยอะ ผู้วิจัยจึงปรับเพิ่มเวลาในการสอนให้เหมาะสมต่อกิจกรรมมากยิ่งขึ้น

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

(ภาคผนวก ค) ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 7 คน

**2. แบบทดสอบวัดทักษะความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้**

### **ขั้นวิเคราะห์เนื้อหา**

1) วิเคราะห์เนื้อหาผลการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์จากหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านสามยอด ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2) ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีสร้างแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจจากเอกสาร และวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### **ขั้นออกแบบ**

1. กำหนดเนื้อหาบทอ่านในข้อสอบเพื่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยเลือกจากบทอ่านในหนังสือเรียน New Frontier ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีระดับการอ่านเทียบกับ CEFR ระดับ A2-B1 ประกอบด้วยบทอ่าน 4 บทอ่าน ได้แก่

1. การท่องเที่ยว (Traveling)
2. ครอบครัว (Family)
3. รอบโลก (Around the world)
4. อาหาร (Food)

2. สร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุมตรงตามผลการเรียนรู้ของรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยแบบทดสอบวัดความสามารถภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ Multiple Choice 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยประกอบด้วยบทอ่าน ที่มีเนื้อเรื่องแตกต่างกับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 บท ได้แก่บทอ่านเรื่อง 1.) How we travel 2.) Big family 3.) Around the world right now และ 4.) Food

### **ขั้นตรวจสอบคุณภาพ**

1. นำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ที่ได้สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและขอข้อเสนอแนะ

2. แบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ที่ได้สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และกรอกข้อมูลการประเมินใน ตารางวิเคราะห์เพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) และ เลือกรูปแบบข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปใช้ได้ มีความ เหมาะสม เมื่อนำผลการพิจารณาค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณา พบว่า แบบทดสอบการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพตามเกณฑ์ โดยค่า IOC มีค่าเท่ากับ 0.67-1.00 ซึ่งมีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ (ภาคผนวก ง) ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้ ให้ จัดรูปแบบของหน้าข้อสอบให้ดีขึ้น และมีความเหมาะสม ผู้วิจัยได้ปรับและแก้ไขตามคำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ

3. นำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) นำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านช่องด่าน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง จำนวน 10 คน

ผู้วิจัยนำผลคะแนนจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านช่องด่าน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 มาคำนวณดังนี้

คำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ตามสูตร KR-20 ของคูเดอร์และริชาร์ดสัน พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.78 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (ภาคผนวก จ)

คำนวณหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) พบว่า มีความยากง่ายอยู่ ระหว่าง 0.40-0.80 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.00-0.60 (ภาคผนวก จ)

เมื่อผู้วิจัยพิจารณาผลการวิเคราะห์แบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ พบว่า ข้อสอบบางข้อมีคุณภาพที่สามารถนำไปใช้ได้ แต่พบข้อสอบบางข้อที่จำเป็นต้องตัดทิ้ง เนื่องจากไม่มีคุณภาพ จึงคัดเลือกข้อสอบทั้งสิ้น 30 ข้อ โดยวัดความสามารถทางการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้แก่ 1.) การเดาคำศัพท์จากบริบท guessing the words in context 2.) การเข้าใจรายละเอียด (To find the specific detailed) 3.) การตีความ Making inferences 6.) การเข้าใจรายละเอียด (Specific the details) ดังนี้

ตารางที่ 5 ตารางแสดงลักษณะเฉพาะของแบบทดสอบ (Table of Test Specifications)

Items	Topic	Objective	Weight	Test types	scoring
1.	How we travel	-To find the specific detailed	4	MC	0-1
		-To identifying references	2		
		-To make inferences	2		
		-To guess the words in context	2		
2	Big family	-To find the specific detailed	2	MC	0-1
		-To make inferences	2		
		To identifying references	1		
3	Around the world right now	-To find the specific detailed	5	MC	0-1
		-To make inferences	3		
		-To guess the words in context	2		
4	Food	To make inferences	2	MC	0-1
		To find the specific detailed	2		
		To guess the words in context	1		

4. นำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 7 คน (ภาคผนวก ฉ)

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

#### ขั้นวิเคราะห์เนื้อหา

ผู้วิจัยศึกษาการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยใช้รูปแบบของ Likert มีการประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

ความพึงพอใจ ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ความพึงพอใจระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ความพึงพอใจ ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ความพึงพอใจ ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ความพึงพอใจ ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

#### ขั้นออกแบบ

ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดังนี้

แบบประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 มีรายการประเมิน 9 ข้อ รายละเอียด ดังต่อไปนี้

ที่	รายการประเมิน
1	บทอ่านมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน
2	บทอ่านตรงตามความสนใจของนักเรียน
3	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน
4	ขั้นการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ทั้ง 7 ขั้นตอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านมากขึ้น



ที่	รายการประเมิน
5	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการอ่านมากขึ้น
6	กิจกรรมการอ่านช่วยส่งเสริมทักษะย่อยในการอ่านภาษาอังกฤษมากขึ้น
7	แบบทดสอบมีระดับเหมาะสมกับผู้เรียน
8	แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
9	นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ

### ขั้นตรวจสอบคุณภาพ

1) นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอน อ่านของเมอร์ดีอก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ และให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข

2) นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอน อ่านของเมอร์ดีอก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) เพื่อตรวจสอบ การใช้ภาษา และความเหมาะสมของคำถาม และนำผลมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องที่ยอมรับได้

จากผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.67-1.00 ซึ่งสามารถยอมรับได้ (ภาคผนวก ข)

3) นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอน อ่านของเมอร์ดีอก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) (ภาคผนวก ข) ไปใช้กับกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด จำนวน 7 คน

### ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) **ขั้นก่อนการทดลอง** เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ ในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1.1 สร้างเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้

1.2 ผู้วิจัยปฐมนิเทศ ซึ่งแจ้งเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยโดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับกลุ่มเป้าหมาย

2) **ขั้นการทดลอง** ผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เครื่องมือที่ได้สร้างไว้ ด้วยตนเอง ดังนี้

2.1 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จำนวน 15 ข้อ เลือกตอบ 4 ตัวเลือก และบันทึกคะแนนสอบไว้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูล

2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ได้สร้างไว้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 1 เดือน ตาม 7 ขั้นตอน

3) **ขั้นหลังการทดลอง** หลังเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินงานตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ทำการทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียน (Post-test) จากการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และบันทึกผลการสอบไว้วิเคราะห์ข้อมูล

3.2 สอบถามความพึงพอใจด้วยแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยโดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

#### ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ ดังนี้

1) การวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเมอร์ค็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยใช้สูตรการคำนวณ T-test for dependent Samples

2) การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างการหาค่าเฉลี่ย (X) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

สถิติที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อน/หลังการทดลอง และแบบประเมินความพึงพอใจ

2. ค่า t-test แบบ dependent Samples วิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนจากแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อน/หลังการทดลอง

3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านก่อน/หลังการทดลอง และแบบประเมินความพึงพอใจ

4. ค่าร้อยละ (Percentage) ของคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อน/หลังการทดลอง และแบบประเมินความพึงพอใจ

5. ค่าความยากง่ายเป็นรายข้อ (Difficulty) ของแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้สูตร P

6. ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (Discrimination) ของแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

คำนวณหาค่าสถิติดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS ในการคำนวณ

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1”ผู้ มีวัตถุประสงค์ได้แก่ 1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ และ นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการดำเนินการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ในการวิเคราะห์ข้อมูลตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้กลุ่มตัวอย่าง 7 คน เข้าทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น คำถาม 1 คะแนน คะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน จากนั้นผู้วิจัยนำคะแนนของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนที่ได้จากการสอบก่อนและหลังเรียนมาหาผลต่าง (D) ของคะแนน เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏตามตารางที่ 6

ตารางที่ 6 คะแนนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่าง 7 คน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และผลต่างของคะแนนในการสอบ (D)

ผู้เรียนคนที่	คะแนน (15)		ผลต่างของคะแนน	หมายเหตุ
	ก่อนเรียน	หลังเรียน		
1	11	14	3	
2	13	15	2	
3	10	13	3	
4	12	15	3	
5	10	14	4	
6	9	13	4	
7	8	14	6	
<b>ผลรวมคะแนนเฉลี่ย</b>	<b>10.42</b>	<b>14</b>	<b>3.57</b>	
<b>ผลรวมของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)</b>	<b>1.71</b>	<b>0.81</b>	<b>1.27</b>	

จากตารางที่ 6 พบว่า คะแนนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของผู้เรียน จำนวน 7 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงขึ้นหลังจากการเรียนโดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยพบว่าการทดสอบก่อนและหลังเรียน ที่มีคะแนนเต็ม 15 คะแนน พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนเรียน เท่ากับ 10.42 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.71 และค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หลังเรียน เท่ากับ 14 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.81 ซึ่งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนตามสมมุติฐานข้อที่ 1

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำผลการทดสอบไปวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าสถิติทดสอบ แบบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (test dependent) เพื่อประเมินผลการทดลอง ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ผลการเปรียบเทียบทักษะทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของผู้เรียน จำนวน 7 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียน โดยบูรณาการการสอนอ่านของ เมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ด้วยการศึกษาทดสอบ t แบบจับคู่

การสอบ	Mean	N	S.D	t	df	Sig. (2-tailed)
ก่อนเรียน (15คะแนน)	10.43	7	1.718	-7.426	6	.000
หลังเรียน (15คะแนน)	14.00	7	0.816			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 7 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หลังเรียนโดยการใช้วิธีการสอนแบบการสอนอ่านของ เมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีค่าเท่ากับ 14.00 และค่าสถิติทดสอบ P value มีค่าเท่ากับ .000 ( $p < 0.05$ ) จากค่าสถิติดังกล่าว แสดงว่าทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วย การสอนอ่านของ เมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่สำคัญระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยบูรณาการ การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถใน การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีการต่อการจัดการเรียนรู้ แบบ MIA ร่วมกับ Gamification จำนวน 7 คน ทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ หลังจากการเรียนรู้ครบ 3 แผนการสอนแล้ว หลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์ หาคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ปรากฏดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้แบบ MIA ร่วมกับ Gamification

ข้อความ	$\bar{X}$	S.D	แปลผล	ลำดับ
1.บทอ่านมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.86	0.35	พอใจมากที่สุด	1
2.เนื้อหาบทอ่านตรงตามความสนใจของนักเรียน	4.14	0.83	พอใจมาก	6
3.กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียน	4.71	0.45	พอใจมากที่สุด	2
4.ชั้นการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ทั้ง 7 ชั้นตอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านมากขึ้น	4.57	0.49	พอใจมากที่สุด	3
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการอ่านมากขึ้น	4.29	0.88	พอใจมาก	5
6. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ	4.43	0.73	พอใจมาก	4
รวมค่าเฉลี่ยทั้งหมด	4.50	0.62	พอใจมาก	

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้เรียนจำนวน 7 คน มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยบูรณาการ การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับ พอใจมาก โดยมี ค่าเฉลี่ยรวม  $\bar{X} = 4.50$  ค่า S.D = 0.62

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ เรียงลำดับจากพอใจมากที่สุดถึงพอใจน้อยที่สุด มีข้อมูลดังนี้ ลำดับที่ 1 “บทอ่านมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน” ( $\bar{X} = 4.86$ , SD=0.35) อยู่ในระดับพอใจมากที่สุด ลำดับที่ 2 “กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน” ( $\bar{X} = 4.71$ , SD=0.45) อยู่ในระดับพอใจมากที่สุด ลำดับที่ 3 “ชั้นการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ทั้ง 7 ชั้นตอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านมากขึ้น” ( $\bar{X} = 4.57$ , SD=0.49) อยู่ในระดับพอใจมากที่สุด ลำดับที่ 4 “นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ” ( $\bar{X} = 4.43$ , SD=0.73) อยู่ในระดับพอใจมาก ลำดับที่ 5 “กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการอ่านมากขึ้น” ( $\bar{X} = 4.29$ , SD=0.88) อยู่ในระดับพอใจมาก และลำดับที่ 6 “บทอ่านตรงตามความสนใจของนักเรียน” ( $\bar{X} = 4.14$ , SD=0.83) อยู่ในระดับพอใจมาก

ผลการวิเคราะห์แบบความพึงพอใจในส่วนที่ 2 ต่อการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของ เมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คำแนะนำเพิ่มเติม ได้แก่ เป็นกิจกรรมการสอน ที่ดีเหมาะกับนักเรียนชั้นม.1 กิจกรรมการสอนสนุก และเข้าใจง่าย เกมสนุกสนาน และกระตุ้นได้ดี

จากการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่าน ของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยอยู่ในระดับพึงพอใจดี มาก ( $\bar{X} = 4.50$ , SD=0.62) ซึ่งตรงกับสมมุติฐานข้อที่ 2



## บทที่ 5

### สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-experimental Research) มีวัตถุประสงค์ได้แก่ 1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอดที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ (Eng 37011) จำนวน 7 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ได้มาจากเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัย เรื่อง การใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ โดยออกแบบหัวข้อบทอ่านอ้างอิงกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับหลักสูตรฐานสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, หลักสูตรสถานศึกษา (หลักสูตรฐานสมรรถนะ) และอ้างอิงกรอบอ้างอิง ความสามารถ ทางภาษาของสภายุโรป (CEFR) ในระดับ A2 (โรงเรียนบ้านสามยอด 2563) ซึ่งนำมาสู่การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน ได้แก่ 1) Food and drink 2) Free time and Hobbies 3) Travelling Tour

2. แบบทดสอบวัดความสามารถด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนโดยผู้วิจัยได้ออกแบบทั้งหมด 30 ข้อ ที่วัดความเข้าใจด้านการอ่าน ได้แก่ กลยุทธ์การเข้าใจ

รายละเอียด (Specific detailed) กลยุทธ์การเข้าใจรายละเอียด กลยุทธ์การเดาคำศัพท์จากบริบท (guessing the words in context) กลยุทธ์การตีความ (Making inferences)

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีลักษณะแบบมาตราส่วน (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert 5 ระดับ ได้แก่ ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard-Deviation) และค่าสถิติทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (T-test dependent)

### การดำเนินการวิจัย

ในการวิจัย เรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองด้วยตนเองกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบ MIA ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ชั้นแรก นักเรียนสอบก่อนเรียน (Pre-Test) ด้วยแบบทดสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจ 15 ข้อ 15 คะแนน จากนั้นผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน และจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 6 ชั่วโมง รวมทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รวมเป็น 4 สัปดาห์ โดยจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ขึ้นถามคำถามนำก่อนอ่าน (Priming Questions) 2. ขึ้นทำความเข้าใจคำศัพท์ (Finding the meaning of vocabulary) 3. ขึ้นอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text) 4. ขึ้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text) 5. ขึ้นทำแบบฝึกหัดต่อขึ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉท 6. ขึ้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information) 7. ขึ้นประเมินผลและแก้ไข (Evaluating and correcting) ร่วมกับเกมต่างๆ ในการเรียนการสอน (Gamification) หลังจากการเรียนรู้ครบทั้ง 3 แผนการสอนแล้วนั้น ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจ จำนวน 15 ข้อ 15

คะแนน จากนั้นผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เมื่อเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยนำข้อมูลต่างๆ มาวิเคราะห์ข้อมูล นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ

1. หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยนำข้อมูลมาหาค่า  $\bar{X}$  และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นนำไปแปลความหมายตามค่าระดับตามเกณฑ์ของ Likert

### สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย เรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปวิจัย ได้ดังนี้

ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนการเรียน

ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับดีมาก

### อภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

วิจัยเรื่อง ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยได้อภิปรายผล ดังนี้

1. จากผลการวิจัยข้อที่ 1 พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญ ที่ 0.5 สอดคล้องกับงานวิจัยของ แว่ววัน มนุชาราม (2564) อาธิติยา งอกสิน (2564) และ รฐา แก่นสูงเนิน (2558) ซึ่งทำวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) เนื่องจากว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนอ่านแบบเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นวิธีการสอนที่ชัดเจน โดยมีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นถามคำถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) เป็นขั้นตอนที่ส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดกระบวนการคิดก่อนเริ่มการอ่านเพื่อกระตุ้นให้เกิดการคาดเดาและอภิปรายกับผู้เรียนร่วมกันในห้องเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้คำถามในการกระตุ้นผู้เรียนผ่าน Topic ในบทอ่านที่เหมาะสม จึงทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดผ่านคำถามและกิจกรรมในการเรียนการสอน ผู้เรียนได้คิด และถูกกระตุ้นการเรียนรู้ก่อนเริ่มอ่านบทอ่าน สอดคล้องกับงานวิจัยของ แว่ววัน มนุชาราม (2564) ที่ได้กล่าวว่า การสอนการอ่านแบบเมอร์ต็อก (MIA) เป็นการสอนที่เน้นกระบวนการคิด ตั้งแต่เริ่มตั้งคำถามกับผู้เรียน ชวนนักเรียนให้คิด และกระตุ้นการเรียนรู้ให้นักเรียนได้เกิดการคิดแก้ปัญหา นอกจากนั้นในขั้นที่ 1 ยังสามารถกระตุ้นนักเรียนผ่านคำถามที่สามารถกำหนดจุดหมายในการอ่านให้กับนักเรียนได้อย่างมีเป้าหมาย (Goodman, 1973) สร้างกฎ กติการ่วมกันในห้องเรียน ผ่านการเล่นเกมส์และเพิ่มแรงกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการสร้างทีมในห้องเรียนเพื่อสะสมแต้มในการเรียนต่อไป (Ratnasari, 2019)

ขั้นที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจคำศัพท์ (Finding the meaning of vocabulary) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในบทอ่าน เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจบทอ่านมากยิ่งขึ้น ผ่านการเล่นเกมส์และกิจกรรมในห้องเรียน ซึ่งผลปรากฏว่า นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์และมีความกระตือรือร้นอย่างมาก และการเรียนรู้คำศัพท์สำคัญต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และสามารถช่วยปูพื้นฐานให้กับผู้เรียนก่อนเริ่มอ่านบทอ่านได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Widdowson (1979) ในขั้นการทำทำความเข้าใจคำศัพท์ ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ผ่านกิจกรรม เกมในห้องเรียนและผ่านการแข่งขันกันระหว่างทีม มีการสะสมแต้มของเกมมิฟิเคชันเข้ามาผนวกร่วมด้วย นักเรียนมีแรงกระตุ้นในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563)

ขั้นที่ 3 ขั้นการอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the text) เป็นขั้นตอนการอ่านบทอ่าน และมีคำถามเกี่ยวกับบทอ่านให้นักเรียนตอบคำถาม ในขั้นตอนนี้ นักเรียนได้เกิดกระบวนการคิดในการอ่าน โดยใช้กลยุทธ์ในการอ่านและตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง (แหววัน, 2564) นักเรียนได้ตอบคำถามระหว่างการอ่าน และกิจกรรมในการสะสมแต้มในห้องเรียน นอกจากนี้ผู้เรียนจะได้อ่านบทอ่านแล้วยังมีแรงกระตุ้นในการสะสมแต้มเพื่อแข่งขันกับเพื่อนทีมตรงข้ามและสะสมแต้มให้ได้มากกว่าเพื่อชิงของรางวัล ทำให้นักเรียนเรียนรู้บทอ่านผ่านความรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียด และสนุกสนานไปกับการเรียนรู้และมีแรงจูงใจในการเรียน และอ่านภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น (Ling, 2018)

ขั้นที่ 4 ขั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understand the text) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องผ่านบทอ่านที่อ่าน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ใช้กลยุทธ์ในการอ่าน ได้แก่ กลยุทธ์การเข้าใจรายละเอียด (Specific detailed) กลยุทธ์การเข้าใจรายละเอียด กลยุทธ์การเดาคำศัพท์จากบริบท (guessing the words in context) กลยุทธ์การตีความ (Making inferences) ผ่านการสะสมแต้มและการแข่งขันกันในห้องเรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเฉท (Jigsaw Exercise and paragraph structure) ในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้เรียงประโยคใหม่หรือย่อหน้าของบทอ่านใหม่หรือต่อชิ้นส่วนของบทอ่าน ให้สมบูรณ์ ในกิจกรรมขั้นตอนนี้ นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ได้คิด และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในห้องเรียน ผ่านบทอ่านที่นักเรียนต้องนำมาเรียงใหม่เพื่อทบทวนและตรวจสอบความเข้าใจผ่านบทอ่าน

ขั้นที่ 6 ขั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information) ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนจะต้องถ่ายโอนเนื้อหาข้อมูลมาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งหลังจากการอ่านและทำความเข้าใจบทอ่าน ผู้วิจัยให้ผู้เรียนถ่ายโอนรูปแบบแผนที่ความคิด (Mind-mapping) ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนได้ใช้เวลาหลังการอ่านถ่ายโอนความรู้ออกมาในการนำเสนอ ผู้เรียนจะต้องคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ถึงจะสามารถถ่ายโอนความรู้ เนื้อหา ออกมาได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง ดังนั้นจึงส่งผลให้นักเรียนได้คิดอย่างเป็นระบบ สังเคราะห์ และถ่ายโอนความรู้ออกมาในการนำเสนอ พร้อมกับการสะสมแต้ม กับเพื่อนในห้องเรียน มีการไต่ลำดับคะแนนกับทีมฝั่งตรงข้าม และแจกของรางวัลให้แก่ทีมที่ได้คะแนนเยอะที่สุด ดังนั้นจึงทำให้นักเรียนมีแรงกระตุ้น แรงจูงใจในการเรียนเพราะได้รับของรางวัลและแรงกระตุ้นในการสะสมแต้ม และชิงอันดับกับทีมฝั่งตรงข้าม ที่สอดคล้องกับงานวิจัยของ แซนด์สกี (Sandusky, 2015) ลิว (Lui, 2017) และ ฟรานซิสโก (Francisco, 2015)

ขั้นที่ 7 ขั้นการประเมินผลและแก้ไข (Evaluation and correction) ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่นักเรียนและครูประเมินผลร่วมกัน มีการตรวจสอบความถูกต้องของใบงาน และสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียนในห้องเรียน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้สรุปความรู้กับเพื่อนในห้องเรียน ประกาศคะแนนทีมที่ได้อันดับเยอะที่สุด แจกของรางวัลและสะท้อนผลการเรียนรู้ (Feedback) ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษ สร้างความกล้าแสดงออกและความมั่นใจของนักเรียนได้ เพราะมีการกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดในช่วงการเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563) ที่ได้ศึกษา การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผลการอภิปรายพบว่า นักเรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น และมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากกว่าเดิม นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ไว ความคิดสร้างสรรค์ มีความอยากรู้อยากเห็น และมีทัศนคติที่ดี

นอกจากนี้ การสอนการอ่านแบบเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีขั้นตอนการสอนจากง่ายไปยาก ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้บทอ่านได้อย่างเหมาะสม เข้าใจง่าย และเป็นการเรียนรู้ผ่านการบูรณาการกิจกรรมทั้ง 7 ขั้นตอนในการอ่านภาษาอังกฤษ ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะย่อยที่เกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษจำนวน 4 ทักษะ ได้แก่ 1) การเดาคำศัพท์จากบริบท (guessing the words in context) 2) การเข้าใจรายละเอียด (Specific the details) 3) การตีความ (Making inferences) 4) การสรุปความ (Summarizing) (อาธิติยา งอกสิน, 2564) การสอนอ่านแบบเมอร์ต็อก (MIA) เป็นการบูรณาการทักษะทั้ง 4 เข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน จะเห็นว่าทั้ง 4 ทักษะ สามารถฝึกผู้เรียนอย่างรอบด้านและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมทั้ง 7 ขั้นตอน สอดคล้องกับงานวิจัยของ รฐา แก่นสูงเนิน (2558) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สอนอ่านแบบเมอร์ต็อก (MIA) มีการบูรณาการทักษะ ทั้ง 4 เข้าด้วยกัน จึงสามารถทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากยิ่งขึ้น และสามารถกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ตื่นเต้นในระหว่างการทำกิจกรรม ผ่านเกม และหลักการใช้เกม ได้ใช้การสะสมแต้ม (Score Board) มาใช้ในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และทำให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องเรียนและผู้สอนมากยิ่งขึ้น (วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ, 2563)

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เห็นว่าการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สร้างแรงกระตุ้นการเรียนรู้ และแรงจูงใจให้กับนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนได้

2. จากผลการวิจัยข้อที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ โดยอภิปราย ผลดังนี้

ผู้เรียนมีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในอันดับแรก ได้แก่ บทอ่านมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน เนื่องจากบทอ่านที่ผู้วิจัยได้นำมา มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ในการเรียนการสอนผู้วิจัยได้ใช้บทอ่านที่มีคำศัพท์เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จึงทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้ง่ายและเข้าใจการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Post and Rathet (1996) ที่กล่าวว่า การสอนเนื้อหาที่นักเรียนคุ้นเคยจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษกับ นักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

อันดับที่ 2 ได้แก่ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ในอันดับนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกมเข้ามาเป็นบทบาทในการเรียนการสอน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ ไม่เครียด และไม่กดดันจากการเรียน และสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทอ่านได้มากยิ่งขึ้น การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันนั้นคำนึงถึงกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา และส่งเสริมการอ่านได้อย่างดี นอกจากนี้ผู้วิจัยมีการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านที่สนุก มีความเหมาะสมกับนักเรียน และใช้เกมกระตุ้นผู้เรียนในห้องเรียนให้เกิดความอยากเรียน และทำทนายมากยิ่งขึ้นผ่านการเล่นเกมในรูปแบบเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ การสะสมแต้ม การได้รับคะแนนผ่านกระดานคะแนน (Score-board) ซึ่งสอดคล้องกับ Lynetta Tan Yuen Ling, (2018) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างแรงจูงใจของนักเรียนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน โดยผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีแรงจูงใจมากยิ่งขึ้นเมื่อเรียนรู้ผ่านเกมมิฟิเคชัน

ในอันดับที่ 3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ทั้ง 7 ขั้นตอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านมากขึ้น อาจจะเป็นเพราะว่าขั้นตอนการสอนอ่านของเมอร์ดีอก มีความชัดเจน และเรียงลำดับความยากง่าย จึงทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทอ่านผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รฐา แก่นสูงเนิน (2558) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ MIA มีการวาง

ขั้นตอนจากง่ายไปยาก จึงทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทอ่าน และอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้มากขึ้น

ในอันดับที่ 4 นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ เนื่องด้วยการจัดการเรียนรู้บูรณาการสอนอ่านของเมอร์ดีค (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ส่งเสริมผู้เรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และเน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ และสร้างความสนุกสนาน พัฒนาความคิดต่างๆ ผ่านการแข่งขันในห้องเรียน ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2021) ศึกษาการสอนภาษาอังกฤษผ่านแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถสนับสนุนความกล้าแสดงออกและความมั่นใจของนักเรียน และงานวิจัยของ ฟรานซิสโก (Francisco, 2015) ที่ได้ศึกษาเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษาที่สอง โดยผลการวิจัยพบว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถพัฒนาความกล้าแสดงออกและทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจมากขึ้น พยายามอธิบาย และใส่เครดิต

ในอันดับที่ 5 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการอ่านมากขึ้น กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA สร้างความมั่นใจให้นักเรียนในด้านการอ่านมากยิ่งขึ้น อาจจะเป็นเพราะว่า กิจกรรมในการอ่านเหมาะสมและมุ่งเน้นผู้เรียนในการอ่านผ่านการใช้กลยุทธ์ต่างๆ มีการเล่น Kahoot, Quizzes และเกมต่างๆ เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ในการอ่านอย่างหลากหลาย

ในอันดับที่ 6 เนื้อหาบทอ่านตรงตามความสนใจของนักเรียน ในขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนสุดท้ายในแบบวัดความพึงใจ ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนชอบเรียนรู้ตามความสนใจของนักเรียน

### ข้อเสนอแนะ

จากการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีค (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่อาจจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ดังนี้

1. ในการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเป็นทักษะที่ไม่ควรเร่งรีบจนเกินไป เป็นกิจกรรมที่ควรค่อยเป็นค่อยไป เนื่องจากในขั้นตอนที่นักเรียนอ่านบทอ่าน ใช้เวลา



ค่อนข้างนาน เพราะเป็นขั้นตอนที่นักเรียนต้องใช้กลยุทธ์ในการอ่านและทำความเข้าใจในเนื้อหาเป็นอย่างมาก ครูจึงต้องให้ความสำคัญในขั้นตอนการอ่านมาก

2. ควรเพิ่มเวลาในการอ่านให้นักเรียนตามความเหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนได้อ่านภาษาอังกฤษได้อย่างเต็มที่

3. ควรให้ความสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนเรื่องอุปกรณ์ เทคโนโลยีต่างๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการทำกิจกรรม เนื่องจากมีนักเรียนบางคนที่ไม่มีอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม เช่น โทรศัพท์ แต่ทางโรงเรียนของผู้วิจัยมีอุปกรณ์เสริมเพิ่มเติมให้กับนักเรียน นักเรียนจึงเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนๆ ได้

#### ข้อเสนอแนะจากการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรมีอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ เพื่อให้นักเรียนที่อุปกรณ์ไม่พร้อมในการร่วมกิจกรรมสามารถเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อนในห้องเรียนได้

2. ผู้สอนควรเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมการอ่านให้เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากการกิจกรรมในชั้นการสอน ได้แก่ ชั้นการอ่านบทอ่าน (Reading Text) ใช้เวลาในการทำกิจกรรมค่อนข้างมากเพราะเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลา ครูผู้สอนไม่ควรเร่งรีบจนเกินไป

#### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยครั้งต่อไป มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. นำการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนอ่านแบบเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปใช้พัฒนาทักษะอื่นๆ นอกเหนือจากทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ เช่น การพูด การฟัง หรือการเขียน

2. ควรเลือกหัวข้อบทอ่านตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียนโดยทำแบบสำรวจความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และมีความกระตือรือร้นในการอ่านมากยิ่งขึ้น

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กึ่งกมล ศิริประเสริฐ. (2021). "ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2." *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*, 4, 2: 157-180. เข้าถึงได้จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/ivebjournal/article/view/248603>.
- ไกรคุง อนันตกุล. (2015). "การอ่านภาษาอังกฤษ: การสอนที่เน้นกลวิธีการอ่าน." *วารสาร ปัญญาภิวัฒน์*, 7, 1: 232-241.
- ชัยวัฒน์ บวรวัฒนเศรษฐ์. (2014). "ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น." *RMUTSB ACADEMIC JOURNAL*, 2, 2: 183-192.
- ชินโชติ มณีโชติ. (2018). "ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ (MIA) ร่วมกับการใช้คำถามของบลูม (Bloom) ที่มีผลต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4." มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ณัชชรีย์ ทรัพย์เย็น และบุษบาภนิก ศิลปธรรม. (2018). บทเรียนเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้ข้อมูลท้องถิ่น สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีดอนบอสโก บ้านโป่ง. ใน *รายงานการประชุม Graduate School Conference*.
- ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์. (2016). "เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์." *ROMPHRUEK JOURNAL*, 34, 3: 159-182.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2021). "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5." *วารสาร ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32, 2: 76-90.
- ถนอมจิตต์ สารอด, พีรดา เพชรานนท์ และชวณิดา สุวานิช. (2016). "การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษา สาขาพลศึกษาด้วยกระบวนการ คิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ." *Humanities and Social Sciences*, 33, 3: 39-66.

- เบญจภาคี จงหมื่นไวย, กริชกอง ศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จับโจร และอรัญ ชูยกระเดื่อง. (2018). "เกมมิฟิเคชัน เพื่อการเรียนรู้." **วารสารวิชาการ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ**, 4, 2: 34-43.
- ปัญญา แร่เพชร และอัญญา รัตน์นาถ ธีระพงษ์. (2016). "การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจากข้อมูล ท้องถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ." **วารสาร วิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**, 8, 1: 53-68.
- ปิยวรรณ ทองอนันต์วิวงศ์. (2006). "ผลการสอนอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ โดยใช้หลักการบูรณาการ ของเมอร์ดีอค (MIA) ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6." **The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal**, 12, 2: 173-185.
- ผัสสพรรณ ถนอมพงษ์ชาติ, สุมาลี ชีโนกุล และสำลี ทองธิว. (2013). "หกขั้นตอนการสอนการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจตามแนวคิดการเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ และการเรียนรู้ แบบลึก สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา." **Suranaree Journal of Social Science**, 7, 2: 59-78.
- ภาวิณี กลิ่นโลกัย และเยาวภา ประคองศิลป์. (2010). "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะสำนักงานเขตมีนบุรี." **Journal of Education Khon Kaen University (Graduate Studies Research)**, 4, 5: 119-127.
- เมธาวิ ปัญญาจันทร์สว่าง และสุรัตนา อติพัฒน์. (2022). "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3." **Journal of Roi Kaensarn Academi**, 7, 6: 105-116.
- รฐา แก่นสูงเนิน. (2016). "การพัฒนาการเรียนการสอน อีเลิร์นนิ่ง วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว ตามแนวการสอนอ่านแบบบูรณาการของเมอร์ดีอค (MIA) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 โรงเรียนวัดธรรมจริยาภิรมย์จังหวัดสมุทรสาคร." **Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)**, 9, 1: 702-716.
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. "ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย."
- แหวววัน มนุชาราม. (2564). "THE DEVELOPMENT OF ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY THROUGH MURDOCH INTEGRATED APPROACH (MIA) AND SIX THINKING HATS OF MATTHAYOM 1 STUDENTS."

สมศักดิ์ จั่นพ่อง, ดิเรก ธีระภูธร, ประศักดิ์ หอมสนธิ และนิรัช สุดสังข์. (2012). "ผลของเกมเบสอีเลิร์นนิง (GBEL) ที่ใช้หลักการเรียนรู้ร่วมกันแบบสืบเสาะหาความรู้ และการเรียนรู้แบบค้นพบที่ส่งผลต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ที่มีแบบการเรียนต่างกัน." **JOURNAL OF EDUCATION NARESUAN UNIVERSITY**, 14, 3: 1-14.

สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์. (2018). "ผลของการใช้วิธีสอนอ่านแบบบูรณาการ ของเมอร์ ดอกซ์ (MIA) ที่มีต่อการพัฒนา ความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4." **วารสาร บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**, 2, 1: 175-186.

สิทธิินนท์ บุญสวยขวัญ และพิณพนธ์ คงวิจิตร. (2022). "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โดยการใช้แนวความคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับ." **ศึกษาศาสตร์ มมร.**, 10, 2.

สุชาติ ทั้งสกริสิมา และสถาพร ชันโต. (2012). "การใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5." **Journal of Education Khon Kaen University (Graduate Studies Research)**, 6, 2: 168-175.

สุภิญญา ยี่ หมัดอะหลี. (2013). "ผลการใช้วิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกที่มีต่อความสามารถในการอ่านเพื่อ ความเข้าใจภาษาอังกฤษ และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1." มหาวิทยาลัยทักษิณ.

## ภาษาอังกฤษ

Alyousef, H. S. (2006). "Teaching reading comprehension to ESL/EFL learners." **Journal of language and learning**, 5, 1: 63-73.

Amarangkul, J., and Koeysomboon, N. (2022). "Gamification for Designing Learning Activity of Online Chinese Classroom." **Journal of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University**, 5, 2: 124-137.

Bonwell, C. C., and Eison, J. A. (1991). **Active learning: Creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC higher education reports.** ERIC.

Caponetto, I., Earp, J., and Ott, M. (2014). **Gamification and education: A literature review.** Paper presented at the European Conference on Games Based Learning.

- Choobua, T., and Sripetpun, W. (2014). "Effectiveness of Murdoch Integrated Approach (MIA) on Reading Comprehension and Satisfaction of Mattayomsuksa 2 Students."
- Christopher, L., and Waworuntu, A. (2021). "Java Programming Language Learning Application Based on Octalysis Gamification Framework." *IJNMT (International Journal of New Media Technology)*, 8, 1: 65-69.
- Ekasin, N. (2014). "การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษโดยใช้สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามแนวการสอนอ่านของ เมอร์โดค (MIA)/THE DEVELOPMENT OF ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY OF PRATHOMSUKSA 6 STUDENTS BY USING MURDOCH." *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*, 7, 3: 464-477.
- Enfield, J. (2012). "Designing an educational game with ten steps to complex learning." Indiana University.
- Flores, J., and Francisco, F. (2015). "Using gamification to enhance second language learning." *Digital Education Review* 27: 32-54.
- Huang, Y. M., and Liang, T. H. (2015). "A technique for tracking the reading rate to identify the e-book reading behaviors and comprehension outcomes of elementary school students." *British Journal of Educational Technology*, 46, 4: 864-876.
- Insaeng, P. (2022). "Using Gamification to Improve English Vocabulary Learning Ability of Prathomsuksa 6 Students." *วารสาร วิชาการ มหาวิทยาลัย ราชภัฏ อุตรดิตถ์*, 10, 2: 115-115.
- Kapp, K. M. (2012). **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** John Wiley & Sons.
- Laksanasut, S., Seubsang, P., and Ngiwline, P. (2021). "The Effects of Gamified Learning Activities on English Learning Achievement of Grade 9 Students at Demonstration School of Suan Sunandha Rajabhat University." *International Journal of Learning and Development*, 6: 29-43.
- Ling, L., and Tan, Y. (2018). "Meaningful Gamification and Students' Motivation: A Strategy for Scaffolding Reading Material." *Online Learning*, 22, 2: 141-155.

- MANUTARAM, W., and Chanchusakun, S. (2022). "THE DEVELOPMENT OF ENGLISH READING COMPREHENSION ABILITY THROUGH MURDOCH INTEGRATED APPROACH (MIA) AND SIX THINKING HATS OF MATTHAYOM 1 STUDENTS." Silpakorn University.
- Marsa, S. S., Kuspiyah, H. R., and Agustina, E. (2021). "The Effect of Kahoot! Game to Teaching Reading Comprehension Achievement." **Journal of English teaching**, 7, 2: 133-149.
- Mee Mee, R. W., Shahdan, T., Shahrom, T., Ismail, M. R., Ghani, K. A., Pek, L. S., . . . Rao, Y. S. (2020). "Role of Gamification in Classroom Teaching: Pre-Service Teachers' View." **International Journal of Evaluation and Research in Education**, 9, 3: 684-690.
- Ngoksin, A., and Rodkroh, P. (2022). "Effects of Using an Instructional Package Based on MIA (A More Integrated Approach) to Enhance English Reading Comprehension Ability and Reading Strategies for Matthayomsuka 1 Students." **Journal of Modern Learning Development**, 7, 9: 55-71. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/257176>.
- Phitthayasene, M., Sittiwong, T., and Phumpuang, K. (2020). "รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยใช้เกมพีเคชั่นเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักศึกษาครู." **Lampang Rajabhat University Journal**, 9, 2: 172-183.
- Ratnasari, E., Hikmawati, R., and Ghifari, R. N. (2019). **Quizizz Application as Gamification Platform to Bridge Students in Teaching Reading Comprehension**. Paper presented at the Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.
- Salen, K., and Zimmerman, E. (2005). "Game design and meaningful play." **Handbook of computer game studies**, 59: 79.
- Saraj, N., and Tamronglak, U. (2023). "THE LEARNING BY USING GAMIFICATION TECHNIQUE TO ENHANCE ENGLISH READING COMPREHENSION FOR GRADE 8 STUDENTS AT UTHAIWITTHAYAKHOM SCHOOL IN UTHAI THANI."
- Stewart-Oaten, A., Murdoch, W. W., and Parker, K. R. (1986). "Environmental impact assessment: "Pseudoreplication" in time?" **Ecology**, 67, 4: 929-940.

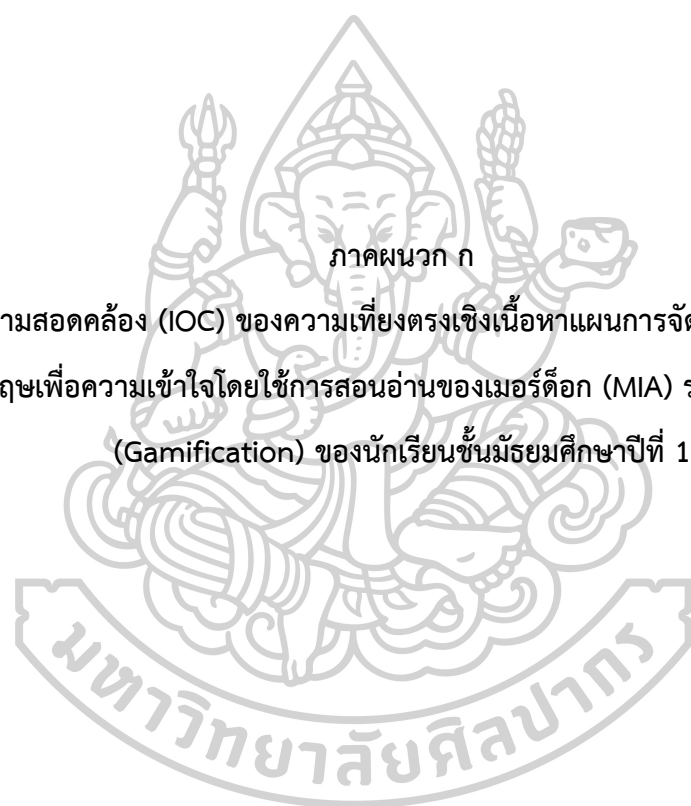
- Thongkumdee, N., and Thanaphatchottiwat, S. (2023). "การพัฒนาชุดแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการเรียนรู้แบบ MIA (Murdoch) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดกลางวงศ์มณี." *Journal of Buddhist Education and Research*, 9, 1: 15-26.
- Uhl, W. L. (1937). "The Materials of Reading." *Teachers College Record*, 38, 9: 207-253. Available from <https://doi.org/10.1177/016146813703800907>.
- Wood, L. C., and Reiners, T. (2015). Gamification. In *Encyclopedia of Information Science and Technology, Third Edition* (pp. 3039-3047): IGI Global.





ภาคผนวก





ภาคผนวก ก

คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่าน  
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
(Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 9 รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

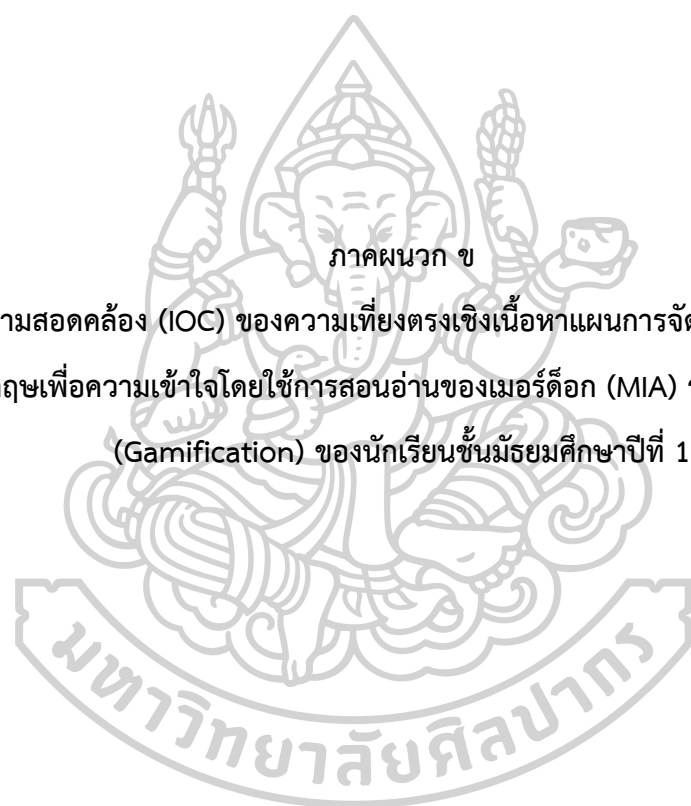
Topic	Purpose	Level of reading	Contents	Steps of MIA	Gamification	Evaluation and assessment	Hour
1.Food and Drink	<ol style="list-style-type: none"> <li>Students use the correct vocabulary in the context</li> <li>Students read the passage and answer the questions about Food and drink by using strategies.</li> <li>Students create the poster to promote the Local Food after reading</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Literal comprehension</li> <li>Inference comprehension</li> <li>Creative reading</li> </ol>	<p><b>Vocabulary:</b> Food and drinks</p> <p><b>Reading Passage:</b> Food Structure: Present simple</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Priming Questions</li> <li>Finding the meaning of vocabulary</li> <li>Reading the texts</li> <li>Understand the text</li> <li>Transferring Information</li> <li>Jigsaw Exercise and paragraph structure</li> <li>Evaluation and correcting</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ScoreBoard</li> <li>Awards</li> <li>Rank score</li> <li>Challenging</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Worksheet</li> <li>Activity</li> <li>Task</li> </ol>	2

ตารางที่ 9 รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยบูรณาการการสอนอ่านของแมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) (ต่อ)

Topic	Purpose	Level of reading	Contents	Steps of MIA	Gamification	Evaluation and assessment	Hour
2.Free time and hobbies	1. Students are able to answer the questions by reading the passage about Free-time activity. 2. Students write the short essay about their tree time and hobbies.	1.Literal comprehension 2.Inference comprehension 3.Creative reading	<b>Vocabulary:</b> free time and hobbies. <b>Reading</b> <b>Passage:</b> free-time <b>Structure:</b> Present simple	1. Priming Questions 2. Finding the meaning of vocabulary 3. Reading the texts 4. Understand the text 5. Transferring Information 6. Jigsaw Exercise and paragraph structure 7. Evaluation and correcting	1.Score Board 2.Awards 3.Rank score 4.Challenging	1.Worksheet 2. Task	2

ตารางที่ 9 รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) (ต่อ)

Topic	Purpose	Level of reading	Contents	Steps of MIA	Gamification	Evaluation and assessment	Hour
3. travelling	1. Students are able to answer the questions by reading the passage about traveling	1 . Literal comprehension 2 . Inference comprehension 3 . Creative reading	<b>Vocabulary:</b> traveling <b>Reading</b> <b>Passage:</b> traveling <b>Structure:</b> Present simple	1. Priming Questions 2. Finding the meaning of vocabulary 3. Reading the texts 4. Understand the text 5. Transferring Information 6. Jigsaw Exercise and paragraph structure 7. Evaluation and correcting	1.Score Board 2.Awards 3.Rank score 4.Challenging	1.Worksheet 2. Task	2



ภาคผนวก ข

คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่าน  
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
(Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญเพื่อการตรวจพิจารณา

การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ดีอก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

#### คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญใช้ในการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องและความเที่ยงตรงที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินและข้อเสนอแนะต่าง ๆ ไปปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาและกรุณาแสดงความคิดเห็นต่อแบบประเมิน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ระดับการประเมิน คือ

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมิน

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมิน

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินไม่สอดคล้องกับเกณฑ์การประเมิน

หากรายการประเมินใดที่ท่านพิจารณาแล้วเห็นว่าไม่มีความเหมาะสม หรือสมควรปรับปรุงแก้ไข ขอความกรุณาเขียนข้อเสนอแนะไว้ข้างท้ายเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC)  
แผนการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น  
(Gamification)

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ  
โรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรี

ลำดับ	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\Sigma R$	IOC	ความคิดเห็น
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.	Food and Drink	1	1	1	3	1.00	สอดคล้อง
2.	Free time and Hobbies	1	0	1	2	0.67	สอดคล้อง
3.	Travelling Tour	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง



ภาคผนวก ค

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์  
ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1





### Lesson plan

Teacher: Miss Napawan Mungseri Class: Matthayomsuksa 1 Grade 7<sup>th</sup>

Unit: 7 What's for lunch? Strand: Language for communication Date planned to teach:

Topic: Local Food Time: 2 hours

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

**Indicator:** F1.2 /4 Converse to exchange data about themselves, various activities and situations in daily life.

<b>Terminal Objective:</b> To promote Thai local food by creating a poster after reading a text about foods and drinks.	
<b>Enabling Objectives: Students will be able to:</b>	
<b>Information/Motivation</b>	-To activate students' prior knowledge about food and drinks.
<b>Priming Questions</b>	-To engage students by guessing the passage.
<b>Finding the meaning of vocabulary</b>	-To build up the vocabulary about food and drinks.
-Reading the text -understand the text -Doing Jigsaw Exercise and paragraph structure	-To read the passage about food and drinks and answer the questions.
<b>Transferring information</b>	-To transfer the information about food and drink in the mind map.
<b>Transferring information</b>	To promote the local food by doing the poster.
<b><u>Evaluation and correcting</u></b>	- To give comment to their friend.

**Expected Behaviors:**

To read the passage by using 7 steps of Murdorch Integrated Approach.

To collaborate with friends in doing the activity in the class.

**Teacher's Personal Aim:**

To increase students' interaction in the classroom.

To motivate students' attention the activities in the class.

To promote students' about reading skill.

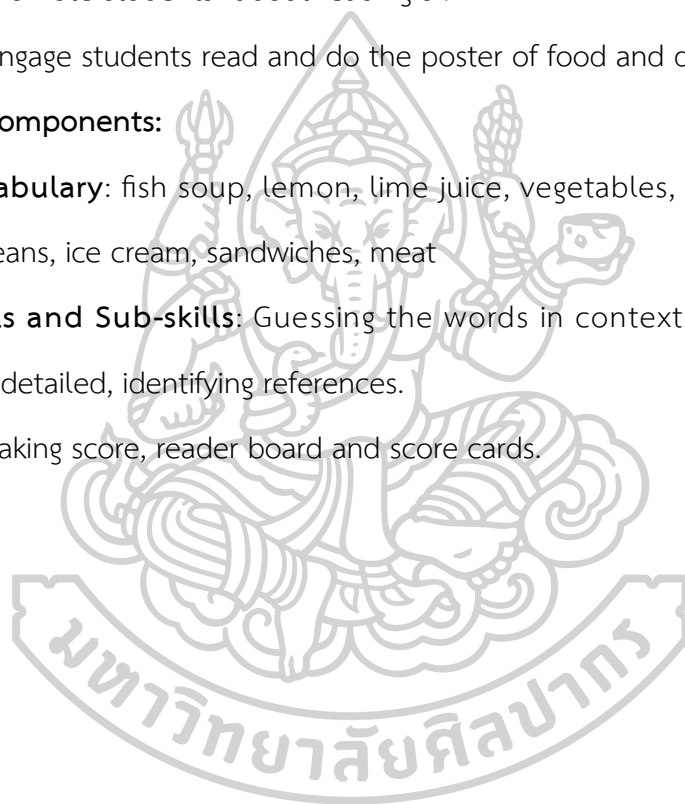
To engage students read and do the poster of food and drink.



**Language components:**







**Vocabulary:** fish soup, lemon, lime juice, vegetables, hot peppers, street food, red beans, ice cream, sandwiches, meat





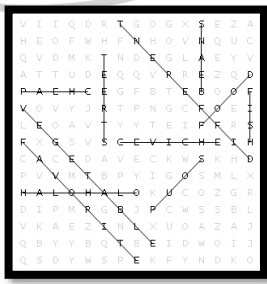
**Skills and Sub-skills:** Guessing the words in context, making inference, specific the detailed, identifying references.


**Materials:** raking score, reader board and score cards.




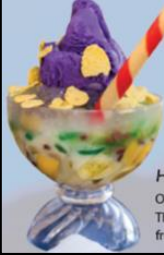



Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
Motivation (7 mins)	<p><b>Activity: Guess me</b></p> <p><b>Instructions</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Follow the instructions in the Kahoot game</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Open the Kahoot game in the screen.</li> <li>● login and put the password in the Kahoot.</li> <li>● guess the words from the pictures about foods.</li> <li>● 7 Students who get the highest scores will get the reward (<b>Gamification</b>)</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>Question: What is it?</b></p> <p><b>Answer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pizza</li> <li>- hamburger</li> <li>- spicy Soup</li> <li>- coffee</li> <li>- milk</li> <li>- chicken</li> <li>- papaya salad</li> <li>- fried rice</li> <li>- lime juice</li> <li>- Green curry</li> </ul> <p><b>Expected answer:</b> Egg, fried rice, chicken, cola, coffee <b>etc.</b></p> <p><b>Expected response from students:</b> Students guess the picture from the screen, they can notice the pictures about foods and drinks.</p>	T-Ss  Ss-Ss	-Kahoot Game -Score board

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
<b>Priming Questions ( 5 mins)</b>	<p><b>Activity: Answer me</b></p> <p><b>Instructions:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. See the pictures about foods and drinks.</li> <li>2. Answer the questions by writing the answer in a piece of paper.               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Do you know Ceviche?</li> <li>b. Do you know Halo-halo?</li> <li>c. Do you know Gua bao?</li> </ol> </li> <li>3. Match the pictures about foreign foods and Thai foods.</li> <li>4. See the similarity and differences about these foods.</li> <li>5. Open the YouTube about foods.</li> </ol> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;">       </div>	<p>T-W</p> <p>T-W</p> <p>Ss-Ss</p> <p>T-W</p> <p>Ss-Ss</p> <p>Ss-Ss</p>	<p>-Answer me box</p> <p>-Worksheet</p> <p>-Reader</p> <p>Star</p> <p>-Score board</p> <p>-Picture</p> <p>-Power point</p>

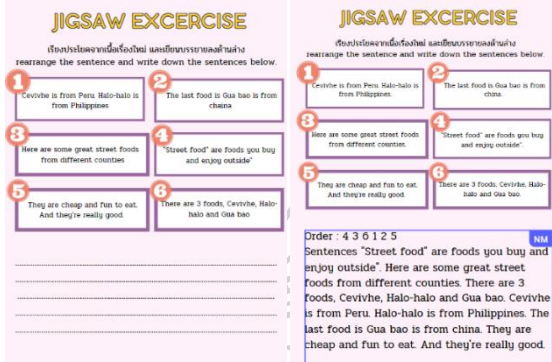
Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
<p>Finding the meaning of vocabulary</p>	<p><b>2. Finding the meaning of vocabulary</b></p> <p>1. learn the new vocabulary about the passage by using pictures and sentences.</p> <p><b>Vocabulary</b></p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>❖ There are a lot of foods in Yaowaraj market, Bangkok</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>❖ Ceviche is the seafood dish in Peru.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Halo-halo is desert which has a red bean, fruit and ice-cream.</p> </div> </div> <p>2. do the game in word search about the vocabulary</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="477 1505 759 1899">  </div> <div data-bbox="767 1505 1034 1787">  </div> </div> <p>3. 7 Students who get the highest scores will get the star (<b>Gamification</b>)</p>		<p>Word search form</p>

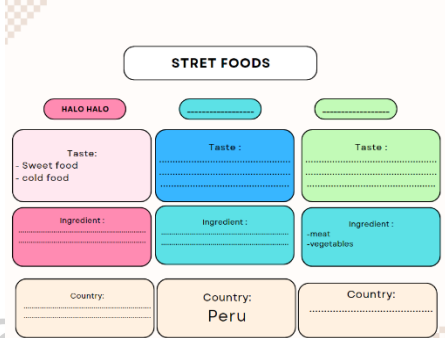
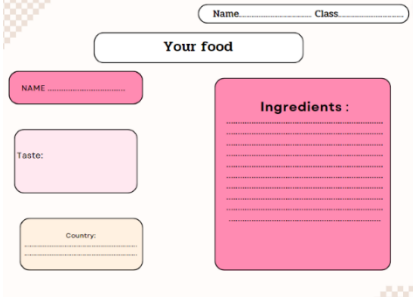
Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<p><b>Expected answer:</b> beans ceviche cheap different favorite fish soup halo halo soup Steet food vegetable</p> <p><b>Expected response from students:</b> Students search the vocabulary about the lesson.</p>		
<p>Reading the text</p> <p>Understanding the text</p>	<p><b>Activity: Reading time</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. read the passage about “street food”</li> <li>2. <b>skim</b> the information from the passage by answer the questions.</li> </ol>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● What is the title of the passage? = <b>Street food</b></li> <li>● How many foods are there in the passage? = <b>fish soup, sandwiches</b></li> <li>● What are the names of country in the passage? <b>Peru, Philippines, China</b></li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. answer the questions by <b>scanning</b> the passage with friends in the groups. <b>(write down the paper chart)</b></li> <li>4. which group can answer quickly will get the star and score.</li> </ol>	<p>Ss-Ss</p> <p>Ss-Wd</p>	<p>-Passage</p> <p>-Paper chart</p>

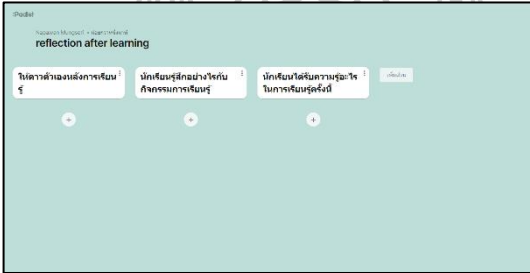
Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<p><b>Activity: Speedy quiz</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. were divided into 2 groups.</li> <li>2. Read and scan the text.</li> <li>3. See the questions on the screen.</li> <li>4. Write down the answer in the mini whiteboard and show.</li> <li>5. Which group can answer quickly will get the star and scores. <b>(gamification)</b></li> </ol>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● The Ceviche is a fish soup. T</li> <li>● The Ceviche is a hot soup. F</li> <li>● The fish in Ceviche is not cooked. T</li> <li>● The ingredients are lemon, hot pepper and ice-cream. F</li> </ul> <p><b><u>Cevivhe, Peru</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Which statement is true? <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ceviche is hot and delicious.</li> <li>b. <b>Many people in Peru love this menu.</b></li> <li>c. The main ingredient of this menu is the vegetable.</li> <li>d. Ceviche is from France.</li> </ol> </li> </ul>	Ss-Ss	<p>-Power Point</p> <p>-Passage</p>

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<div data-bbox="483 488 1038 757" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p style="text-align: center;"><b>STREET FOOD</b></p> <p>"Street foods" are foods you buy and enjoy outside. They're cheap and fun to eat. And they're really good! Here are some great street foods from different countries. Do you have a favorite street food?</p> <p><b>Halo-halo The Philippines</b> </p> <p>On hot days, people in the Philippines eat <i>halo-halo</i>. This is a sweet, cold food. You make it with red beans, fruit, and ice cream. Yum!</p> </div> <p data-bbox="467 779 759 813"><b>Halo-Halo, Philippines</b></p> <ul data-bbox="616 837 1038 1151" style="list-style-type: none"> <li>● People in Philippines don't eat Halo-halo. F</li> <li>● Halo-halo is sweet. T</li> <li>● It was made with red beans, fruit and bread. F</li> <li>● This food is from Japan F</li> </ul> <div data-bbox="464 1182 1038 1391" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Gua bao China</b> </p> <p><i>Gua bao</i> [goo-AH BAH-oh] are sandwiches. People enjoy them in China. They're hot and soft. Inside, there are different things, like meat or vegetables. You can buy one and take it with you.</p>  </div> <p data-bbox="467 1417 671 1451"><b>Gua Bao, China</b></p> <ul data-bbox="520 1476 1038 1789" style="list-style-type: none"> <li>● Gua bao are sandwiches. T</li> <li>● People not enjoy the Gua Bao in China. T</li> <li>● Gua Bao is very cold and sweet. F</li> <li>● There are meat and vegetable in the Gua Bao. T</li> </ul>		



Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
<p>Jigsaw Exercise and paragraph structure</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jigsaw Exercise and paragraph structure</b></p>  <p><b>Activity: Mix me</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. play the game about mix the sentences into the passage.</li> <li>2. match the sentences into the passage correctly.</li> <li>3. The groups which can answer the questions correctly get the rewards (<i>gamification</i>)</li> </ol>		<p>worksheet about jigsaw exercise</p>

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
Transferring information	<p><b>Activity: Mind mapping</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>complete the information in the mind mapping about Street food from the passage.</li> <li>Get the corrective feedback.</li> <li>some students share their work in front of the class.</li> </ol>  <p><b>Activity: Promoting the Thai local food</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Think about local food which they want to promote.</li> <li>Do the poster for promoting.</li> <li>Post the poster and give the suggestion via Facebook.</li> </ol> 	T-W T-W Ss-Ss	Worksheet about completing the information

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
<p><u>Evaluation</u> <u>and</u> <u>correcting</u></p>	<p><b>7.Evaluation and correcting</b></p> <p><b>Activity: giving feedback</b></p> <p><b>Instructions</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. give the corrective feedback on Padlet Application.</li> <li>2. Share the feedback in the class and discuss.</li> </ol>  <p><b>Activity: summary the lesson.</b></p> <p><b>Instructions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Teacher lets students summarize the lesson by answering the questions <ul style="list-style-type: none"> <li>- What are the vocabulary that you learned today?</li> <li>- What have you learned today?</li> </ul> </li> </ul>	<p>T-W</p> <p>T-W</p> <p>Ss-Ss</p>	<p>-Padlet</p> <p>-Worksheet</p>

## Evaluation:

items	Unacceptable 1pt	Poor 2pts	Fair 3 pts	Good 4 pts	Excellent 5 pts
<b>Sentence</b>	There are more than 6 mistakes in the sentences.	There are 5-6 mistake in the sentences.	There are 3-4 mistake in the sentences.	There are 1-2 mistake in the sentences.	The sentences are excellent with no mistake.
<b>Spelling</b>	There more than mis spelling	There are 5-6 mis spelling	There are 3-4 mis spelling	There are 1-2 mis spelling	There is no mis spelling
<b>Creative</b>	The poster is exceptionally attractive in terms of design, layout, and neatness.	The poster is attractive in terms of design, layout, and neatness.	The poster is acceptably attractive though it may be a bit messy.	The poster is distractingly messy or very poorly designed. It is not attractive.	The poster is exceptionally attractive in terms of design, layout, and neatness.

NAME: \_\_\_\_\_ DATE: \_\_\_\_\_

# WORD SEARCH

V	I	I	Q	D	R	T	G	O	G	X	S	E	Z	A
H	E	O	F	W	H	F	N	H	O	V	N	Q	U	C
Q	V	D	M	K	T	N	D	E	G	L	A	E	Y	V
A	T	T	U	D	E	Q	Q	V	R	R	E	Z	Q	D
P	A	E	H	C	E	G	F	B	T	E	B	O	O	F
V	O	V	Y	J	R	T	P	N	G	C	F	O	E	I
L	E	O	A	V	T	Y	Y	T	E	I	F	F	R	S
F	X	G	S	V	S	C	E	V	I	C	H	E	I	H
C	A	C	E	D	A	V	E	C	K	W	S	K	H	D
P	V	V	M	T	B	P	Y	I	G	O	S	M	L	X
H	A	L	O	H	A	L	O	K	U	C	O	Z	G	R
D	I	P	M	R	G	B	J	P	C	W	S	S	B	L
V	K	A	E	Z	I	N	L	X	U	O	A	Z	A	J
Q	B	Y	Y	B	Q	T	B	E	I	D	W	O	I	J
Q	S	D	Y	W	S	P	E	K	F	Y	N	D	K	O



# JIGSAW EXCERCISE

เรียงประโยคจากเนื้อเรื่องใหม่ และเขียนบรรยายลงด้านล่าง  
 rearrange the sentence and write down the sentences below.

1

Cevivhe is from Peru. Halo-halo is from Philippines.

2

The last food is Gua bao is from china.

3

Here are some great street foods from different counties.

4

"Street food" are foods you buy and enjoy outside".

5

They are cheap and fun to eat. And they're really good.

6

There are 3 foods, Cevivhe, Halo-halo and Gua bao.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Name..... Class.....

**Your food**

NAME .....

Taste:

Country:  
.....  
.....

**Ingredients :**  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



### Street Food

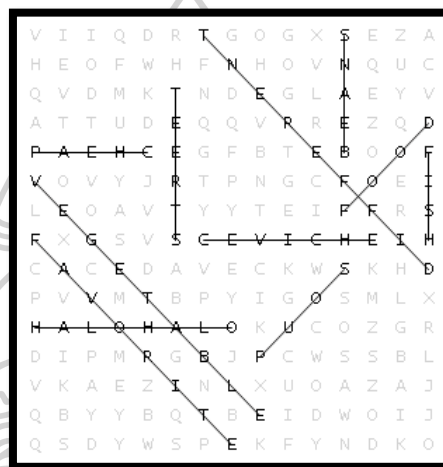
#### Key Answer

#### 1. Priming Questions

- a. Do you know Ceviche?
- b. Do you know Halo-halo?
- c. Do you know Gua bao?

(Answer will vary)

#### 2. Vocabulary



#### 3. Reading the text and understanding the text

1. What is the title of the passage? = *Street food*
2. How many foods are there in the passage? = *fish soup, sandwiches*
3. What are the names of country in the passage? *Peru, Philippines, China*
4. The Ceviche is a fish soup. **T**
5. The Ceviche is a hot soup. **F**
6. The fish in Ceviche is not cooked. **T**
7. The ingredients are lemon, hot pepper and ice-cream. **F**

#### ❖ Cevivhe, Peru

8. Which statement is true?
  - a. Ceviche is hot and delicious.
  - b. Many people in Peru love this menu.**
  - c. The main ingredient of this menu is the vegetable.
  - d. Ceviche is from France.



❖ *Halo-Halo, Philippines*

9. People in Philippines don't eat Halo-halo. *F*
10. Halo-halo is sweet. *T*
11. It was made with red beans, fruit and bread. *F*
12. This food is from Japan *F*

❖ *Gua Bao, China*

13. Gua bao are sandwiches. *T*
14. People not enjoy the Gua Bao in China. *T*
15. Gua Bao is very cold and sweet. *F*
16. There are meat and vegetable in the Gua Bao. *T*

4. Jigsaw Exercise and paragraph structure

Order : 4 3 6 1 2 5

*Sentences "Street food" are foods you buy and enjoy outside". Here are some great street foods from different counties. There are 3 foods, Cevivhe, Halo-halo and Gua bao. Cevivhe is from Peru. Halo-halo is from Philippines. The last food is Gua bao is from china. They are cheap and fun to eat. And they're really good.*

5. Transferring information

STRET FOODS		
HALO HALO	Ceviche	GUA BAO
Taste: - Sweet food - cold food	Taste : cold food	Taste : • hot food • soft food
Ingredient : 1. red bean 2. fruit 3. ice cream	Ingredient : 1. Lemon 2. vegetable 3. hot peppers.	Ingredient : 1.meat 2.vegetables
Country: Philippines	Country: Peru	Country: Chaina

6. Evaluation and correcting

Answer will vary



ภาคผนวก ง

คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่าน  
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
(Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสนทนา  
ของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Items	objective	Test	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
Passage 1 How we travel (items1-10)								
1.	นักเรียนสามารถตอบ คำถามจากการอ่านบท อ่านโดยใช้กลยุทธ์การ เข้าใจรายละเอียดของ เนื้อหา บทอ่าน ( <i>specific detailed</i> )	<p>1. What is the title of the passage? (<i>specific detailed</i>)</p> <p>a. Subway and High-speed b. High speed trains</p> <p>c. <i>How we travel</i></p> <p>d. Autopilot mode</p> <p>2. What are the high-speed trains? (<i>specific detailed</i>)</p> <p>a. Subways b. Speed trains c. <i>Shanghai Maglev</i> d. Hypertloop</p> <p>3. Which people rides the bicycle for working more than 40% (<i>specific detailed</i>)</p> <p>a. <i>Amsterdam</i> b. America c. Japan d. England</p>	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
2.			+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
3.			+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้

คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสนทนา  
ของเมมอ์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

Items	objective	Test	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
Passage 1 How we travel (items1-10)								
4	นักเรียนสามารถตอบคำถามจากการอ่านบทอ่านโดยใช้กลยุทธ์การเข้าใจรายละเอียดของเนื้อหา บทอ่าน (specific detailed)	4. Who hope to change the Hyperloop for faster as an airplane? (specific detailed) a. Scientist c. taxi driver b. Asmsterdam people d. researcher	0	+1	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้
5	นักเรียนสามารถตอบคำถามจากการอ่านบทอ่านโดยใช้กลยุทธ์การระบุชี้เฉพาะในบทอ่าน (identifying references)	What does the words "This" in line 11 means? (identifying references) a. High speed train. b. Hyperloop c. subway and buses d. Shanghai Maglev	+1	0	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้
6		What does the words "They" in line 16 means? (identifying references) a. Taxi c. self-driving car b. Car d. airplane	+1	0	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอบอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

Items	objective	Test	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
Passage 1 How we travel (items1-10)								
7	นักเรียนสามารถตอบคำถามจากการอ่านบทอ่านโดยใช้กลยุทธ์การตีความ (Making Inferences)	<p>What does can we infer from the paragraph 3? (Making Inferences)</p> <p>a. Taxi and car are the best way for traveling.</p> <p>b. The self-driving cars have both good and bad points.</p> <p>c. The self-driving car is suitable for lazy people.</p> <p>d. Subways and buses are the best way to travel.</p>	+1	0	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้
8		<p>There is no one ride the bicycle for working. (Making Inferences)</p> <p>a. Thich statement is true?</p> <p>b. High-speed trains can travel less 420 kilometers per hour.</p> <p>c. Bicycle reduce the pollution.</p> <p>d. The self-driving is the similar with taxi.</p>	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้

คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอบอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

Items	objective	Test	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
Passage 1 How we travel (items 1-10)								
9	นักเรียนสามารถตอบคำถามจากการอ่านบทอ่านโดยใช้กลยุทธ์การเดาคำศัพท์จากบริบท ( <i>Guessing the words in context</i> )	Which of the following word is the closet meaning of "accident"? ( <i>guessing the words in context</i> ). a. <i>Misfortune</i> b. Disappointing c. uncontrolled d. safe	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
10	เดาคำศัพท์จากบริบท ( <i>Guessing the words in context</i> )	Which of the following word is the closet meaning of "reduce"? ( <i>Guessing the words in context</i> ) a. increase b. decrease c. growth d. decidedly	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสนทนา  
ของเมมอ์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

Items	objective	Test	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>Passage 2 Food (items11-15)</b>								
11	นักเรียนสามารถตอบ คำถามจากการอ่านบท อ่านโดยใช้กลยุทธ์การ ตีความ( <i>Making Inferences</i> )	What is the appropriate topic of this text? <i>(Making Inferences)</i> a. People and eating. b. <i>Unhealthy and healthy foods.</i> c. Cooking food in everyday life. d. Patrick and Candice are healthy person.	0	+1	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้
12	นักเรียนสามารถตอบ คำถามจากการอ่านบท อ่านโดยใช้กลยุทธ์การ ตีความ( <i>Making Inferences</i> )	What can we infer from the paragraph 1? <i>(Making Inferences)</i> a. Patrick is the meat lover. b. <i>Patrick is the vegetarian.</i> c. Patrick do not eat meat at all. Patrick and Candies are friends.	0	+1	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้

คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอบอ่าน  
ของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

Items	objective	Test	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>Passage 2 Food (items 11-15)</b>								
13	นักเรียนสามารถตอบ คำถามจากการอ่านบท อ่านโดยใช้กลยุทธ์การ เข้าใจรายละเอียดของ เนื้อหา บทอ่าน ( <i>specific detailed</i> )	What is Candice like to eat? ( <i>specific detailed</i> ) a. Cake and ice-cream <b>b. Chocolate and Cake</b> c. Pizza and Chicken d. fish and meat	0	+1	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้
14	นักเรียนสามารถตอบ คำถามจากการอ่านบท อ่านโดยใช้กลยุทธ์การ เข้าใจรายละเอียดของ เนื้อหา บทอ่าน ( <i>specific detailed</i> )	Which of the following is true? ( <i>specific detailed</i> ) a. Patrick like to eat pizza and hamburger b. Patrick like to drink soda. c. Candice eats vegetables every day. <b>d. Patrick's family is always eat healthy.</b>	0	+1	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้



ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสนทนา  
ของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

Items	objective	Test	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
Passage 2 Food (items 11-15)								
15	นักเรียนสามารถตอบคำถามจากการอ่านบทอ่านโดยใช้กลยุทธ์การเดาคำศัพท์จากบริบท (Guessing the words in context)	Which of the following word is the closet meaning of “healthy”? (Guessing the words in context) a. Unhealthy b. Strong c. unwholesome d. illness	0	+1	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้



**ภาคผนวก จ**

- ค่าความเชื่อมั่น (Reliability)
- ค่าความยากง่าย (p)
- ค่าอำนาจจำแนก (r)

ตารางที่ 10 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดย  
ใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.



#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.788	.788	35

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Descriptive Statistics

	N	Mean
item1	10	.6000
item2	10	.5000
item3	10	.6000
item4	10	.6000
item5	10	.6000
item6	10	.6000
item7	10	.7000
item8	10	.6000
item9	10	.6000
item10	10	.6000
item11	10	.5000
item12	10	.6000
item13	10	.6000
item14	10	.7000
item15	10	.5000
item16	10	.7000
item17	10	.7000
item18	10	.6000
item19	10	.6000
item20	10	.7000
item21	10	.6000
item22	10	.7000
item23	10	.7000
item24	10	.6000

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ด็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

	N	Mean
Item25	10	.6000
Item26	10	.5000
Item27	10	.5000
Item28	10	.5000
Item29	10	.6000
Item30	10	.7000
Item31	10	.7000
Item32	10	.5000
Item33	10	.8000
Item34	10	.6000
Item35	10	.7000



ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อ	ค่าความยากง่าย (P)	แปลผล	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผล	ความหมาย
1	.60	ใช้ได้	.00	ตัดทิ้ง	ยากปานกลาง
2	.50	ใช้ได้	.20	ตัดทิ้ง	ยากปานกลาง
3	.60	ใช้ได้	.00	ตัดทิ้ง	ยากปานกลาง
4	.60	ใช้ได้	.40	ใช้ได้	ยากปานกลาง
5	.60	ใช้ได้	.40	ใช้ได้	ยากปานกลาง
6	.60	ใช้ได้	.00	ตัดทิ้ง	ยากปานกลาง
7	.70	ตัดทิ้ง	.20	ตัดทิ้ง	ค่อนข้างง่าย
8	.60	ใช้ได้	.40	ใช้ได้	ยากปานกลาง
9	.60	ใช้ได้	.00	ตัดทิ้ง	ยากปานกลาง
10	.60	ใช้ได้	.20	ตัดทิ้ง	ยากปานกลาง
11	.50	ใช้ได้	.60	ใช้ได้	ยากปานกลาง
12	.60	ใช้ได้	.40	ใช้ได้	ยากปานกลาง
13	.60	ใช้ได้	.40	ใช้ได้	ยากปานกลาง
14	.70	ตัดทิ้ง	.60	ใช้ได้	ค่อนข้างง่าย
15	.50	ใช้ได้	.60	ใช้ได้	ยากปานกลาง
16	.70	ตัดทิ้ง	.20	ตัดทิ้ง	ค่อนข้างง่าย
17	.70	ตัดทิ้ง	.60	ใช้ได้	ค่อนข้างง่าย
18	.60	ตัดทิ้ง	.40	ใช้ได้	ยากปานกลาง
19	.60	ใช้ได้	.40	ใช้ได้	ยากปานกลาง
20	.70	ตัดทิ้ง	.20	ตัดทิ้ง	ค่อนข้างง่าย

ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของเมอร์ดีอ็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ต่อ)

ข้อ	ค่าความยากง่าย (P)	แปลผล	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผล	ความหมาย
21	.60	ใช้ได้	.40	ใช้ได้	ยากปานกลาง
22	.70	ตัดทิ้ง	.60	ใช้ได้	ยากปานกลาง
23	.70	ตัดทิ้ง	.00	ใช้ได้	ค่อนข้างง่าย
24	.60	ใช้ได้	.40	ใช้ได้	ยากปานกลาง
25	.60	ใช้ได้	.20	ตัดทิ้ง	ค่อนข้างง่าย
26	.50	ใช้ได้	.20	ตัดทิ้ง	ค่อนข้างง่าย
27	.50	ใช้ได้	.60	ใช้ได้	ยากปานกลาง
28	.50	ใช้ได้	.00	ตัดทิ้ง	ยากปานกลาง
29	.60	ใช้ได้	.80	ใช้ได้	ยากปานกลาง
30	.70	ตัดทิ้ง	.60	ใช้ได้	ค่อนข้างง่าย
31	.70	ตัดทิ้ง	.00	ตัดทิ้ง	ค่อนข้างง่าย
32	.50	ใช้ได้	.60	ใช้ได้	ยากปานกลาง
33	.80	ตัดทิ้ง	.40	ใช้ได้	ค่อนข้างง่าย
34	.60	ใช้ได้	.00	ตัดทิ้ง	ค่อนข้างง่าย
35	.70	ตัดทิ้ง	.20	ตัดทิ้ง	ค่อนข้างง่าย



ภาคผนวก ฉ

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านของ  
เมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



Name \_\_\_\_\_ Class \_\_\_\_\_ No. \_\_\_\_\_

Pre-TestReading Comprehension

Instruction: Read the passage and choose the best answer

Passage 1 (1-10)

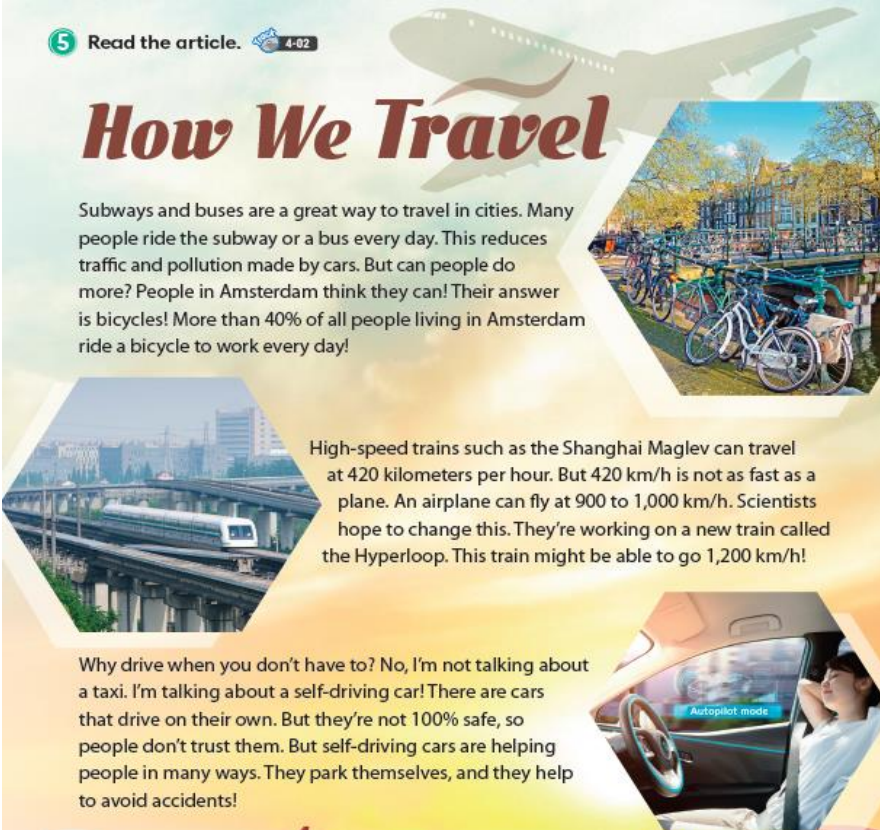
5 Read the article. 4-02

## How We Travel

Subways and buses are a great way to travel in cities. Many people ride the subway or a bus every day. This reduces traffic and pollution made by cars. But can people do more? People in Amsterdam think they can! Their answer is bicycles! More than 40% of all people living in Amsterdam ride a bicycle to work every day!

High-speed trains such as the Shanghai Maglev can travel at 420 kilometers per hour. But 420 km/h is not as fast as a plane. An airplane can fly at 900 to 1,000 km/h. Scientists hope to change this. They're working on a new train called the Hyperloop. This train might be able to go 1,200 km/h!

Why drive when you don't have to? No, I'm not talking about a taxi. I'm talking about a self-driving car! There are cars that drive on their own. But they're not 100% safe, so people don't trust them. But self-driving cars are helping people in many ways. They park themselves, and they help to avoid accidents!



- What is the title of the passage? (*specific detailed*)
  - Subway and High-speed
  - High speed trains
  - How we travel
  - Autopilot mode
- What are the high-speed trains? (*specific detailed*)
  - Subways
  - Speed trains
  - Shanghai Maglev
  - Hyperloop

3. Which people rides the bicycle for working more than 40% (*specific detailed*)
- a. Amsterdam
  - b. America
  - c. Japan
  - d. England
4. Who hope to change the Hyperloop for faster as an airplane?
- a. Scientist
  - b. Asmsterdam people
  - c. taxi driver
  - d. researcher
5. What does the words “This” in line 11 means? (*identifying references*)
- a. High speed train.
  - b. Hyperloop
  - c. subway and buses
  - d. Shanghai Maglev
6. What does the words “They” in line 16 means? (*identifying references*)
- a. Taxi
  - b. Car
  - c. self-driving car
  - d. airplane
7. What does can we infer from the paragraph 3? (*Making Inferences*)
- a. Taxi and car are the best way for traveling.
  - b. The self-driving cars have both good and bad points.
  - c. The self-driving car is suitable for lazy people.
  - d. Subways and buses are the best way to travel.

8. Which statement is true? (*Making Inferences*)

- a. There is no one ride the bicycle for working.
- b. High-speed trains can travel less 420 kilometers per hour.
- c. Bicycle reduce the pollution.
- d. The self-driving is the similar with taxi.

9. Which of the following word is the closet meaning of “accident”? (*guessing the words in context*)

- a. misfortune
- b. disappointing
- c. uncontrolled
- d. safe

10. Which of the following word is the closet meaning of “reduce”? (*Guessing the words in context*)

- a. increase
- b. decrease
- c. growth
- d. decidedly

passage 2 (11-15)

4 Read the letter. 1-08

**A Big Family!**

**NOTE**  
We use I, you, he, she, we, they for people. Circle these words in the letter.

Dear Sophie,


How is France? Thanks a lot for your last letter.

You asked about my family. There are eight people in my family. First, there's my mother and father. My mother is a singer, and my father is a doctor. I also have a brother and a sister.

I also live with my grandmother and grandfather. My grandfather is a farmer. He grows vegetables. And my grandmother is a chef. She cooks well. They are really kind. My aunt lives with us, too. She's an artist. We are a big family!

How about you? Do you have a big family?

Write back soon,  
Maria



11. How many people in the writer's family? (*specific detailed*)
- a. Two people
  - b. Seven people
  - c. **Eight people**
  - d. ten people
12. What is Maria's grandfather and grandmother do? (*specific detailed*)
- a. a policeman and a nurse
  - b. a pilot and a doctor
  - c. **a farmer and a chef**
  - d. a salesperson and firefighter
13. What does can we infer from the letter? (*Making Inferences*)
- a. Sophia and Maria are friends.
  - b. **Sophia and Maria don't know each other.**
  - c. Maria is a manager
  - d. Sophia has a small family
14. Which statement is not true? (*Making Inferences*)
- a. Maria has a big family
  - b. **Maria lives in France**
  - c. Maria has 8 people in her family.
  - d. Maria is the writer
15. What does the words "He" in line 7 means? (*identifying references*)
- a. **Grandfather**
  - b. Grandmother
  - c. father
  - d. Maria

Name \_\_\_\_\_ Class \_\_\_\_\_ No. \_\_\_\_\_

Post-TestReading Comprehension

Instruction: Read the passage and choose the best answer


Passage (1-10)

4 Read the article. 8-14


magazine

## Around the World Right Now

If you could fly around the world right now, what would you see? In some places, it's day time. In other places, it's the middle of the night. In some places, it's hot, and in other's it's cold. Let's see what some kids are doing right now!




**Dubai, UAE**




It's morning right now. I am going to a water park! I like the parks here. There is so much to do! There is even a way to surf indoors!  
-Kareem

**Seoul, Korea**

School is over. But my day has just started. I don't have much spare time. My mom is coming to pick me up. I have to meet my teacher for extra lessons. I'm having trouble with math class.  
-So-Young



**Pennsylvania, USA**



Right now, it is late at night. I'm with my mom and dad in the mountains. I love it here. I like looking at the night sky. I can see a lot of stars.  
-Miles

1. What does this text from? (*specific detailed*)

- a. Newspaper  
b. Magazine  
c. news  
d. advertisement

2. What is the topic of this text? (*specific detailed*)
- a. Pennsylvania, USA
  - b. Seoul, Korea
  - c. **Around the World Right now**
  - d. Dubai, UAE
3. Where is Kareem? (*specific detailed*)
- a. **At a water park**
  - b. At the mountain
  - c. At school
  - d. At USA
4. What does So-Young have trouble? (*specific detailed*)
- a. English
  - b. **Math**
  - c. Science
  - d. extra lesson
5. Why So-Young needs to learn the extra lesson?
- a. She loves school
  - b. She needs to do to the school
  - c. **She has trouble with Math Subject**
  - d. She wants to play with her friends.
6. What can we infer from the paragraph 3? (*Making Inferences*)
- a. **Mile like adventure activity.**
  - b. Mile live alone.
  - c. Mile love staying inside the house.
  - d. Mile and her family live in Seoul, Korea
7. According from the paragraph, what can we infer? (*Making Inferences*)
- a. There are 3 countries in the world.
  - b. **In each country has different weather.**
  - c. In Dubai, UAE, people dislike surfing.
  - d. In Seoul, the school is open now.

8. Which of the following is not true? (*Making Inferences*)

- a. Kareem is at Dibai,UAE
- b. There are 3 people was mentions in the text.
- c. Miles is at USA
- d. Kareem like surfing

9. Which of the following word is the closet meaning of “trouble”? (*Guessing the words in context*)

- a. difficulty
- b. pleasure
- c. relieves
- d. convenience

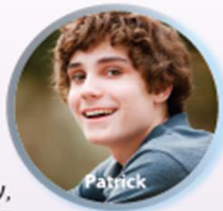
10. Which of the following word is the closet meaning of “world”? (*Guessing the words in context*)

- a. Earth
- b. Star
- c. planet
- d. mankind

Passage 2 (11-15)

**7** Read and complete the sentences.

Well, I eat a lot of fruit and vegetables. We eat a lot of salad at our house. We have fruit for breakfast. So, I eat a lot of bananas and oranges. Also, I don't eat much sugar. I don't like chocolate or candy, so I don't eat much of it. I don't drink soda. And I drink a lot of water. So, yes, I think I eat well.



Patrick



Candice

Hmm. I don't know... I really don't like vegetables. So, I don't eat many of them. My mom and dad are busy. So, we eat a lot of pizza and chicken. It's not very healthy. Also, I really like chocolate and cake. I guess I eat a lot of sugar. I do eat meat and a little fish, though. That's healthy, right?

11. What is the appropriate topic of this text? (*Making Inferences*)

- a. People and eating.
- b. Unhealthy and healthy foods.**
- c. Cooking food in everyday life.
- d. Patrick and Candice are healthy person.

12. What can we infer form the paragraph 1? (*Making Inferences*)

- a. Patrick is the meat lover.
- b. **Patrick is the vegetarian.**
- c. Patrick do not eat meat at all.
- D. Patrick and Candies are friends.

13. What is Candice like to eat? (*specific detailed*)

- a. Cake and ice-cream
- b. **Chocolate and Cake**
- c. Pizza and Chicken
- d. fish and meat

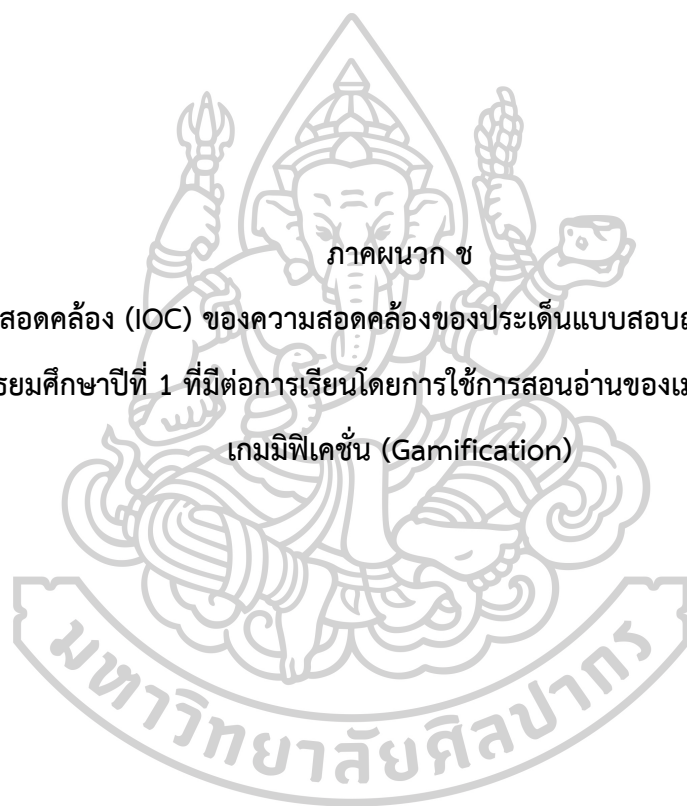
14. Which of the following is true? (*specific detailed*)

- a. Patrick like to eat pizza and hamburger
- b. Patrick like to drink soda.
- c. Candice eats vegetables every day.
- d. Patrick's family is always eat healthy.**

15. Which of the following word is the closet meaning of “healthy”? (*Guessing the words in context*)

- a. Unhealthy
- b. **Strong**
- c. unwholesome
- d. illness





ภาคผนวก ข

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความสอดคล้องของประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ ของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนโดยการใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับ  
เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ตารางที่ 13 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ด็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ

ลำดับ	รายการ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	ค่า IOC	สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.	บทอ่านมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	1	1	1	3	1.00	.ใช้ได้
2.	บทอ่านตรงตามความสนใจของนักเรียน	1	1	1	3	1.00	.ใช้ได้
3.	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน	1	1	1	3	1.00	.ใช้ได้
4.	ขั้นการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ทั้ง 7 ขั้นตอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านมากขึ้น	1	1	1	3	1.00	.ใช้ได้
5.	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการอ่านมากขึ้น	1	0	1	2	0.67	.ใช้ได้
6.	กิจกรรมการอ่านช่วยส่งเสริมทักษะย่อยในการอ่านภาษาอังกฤษมากขึ้น	1	1	1	3	1.00	.ใช้ได้
7.	แบบทดสอบมีระดับเหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	3	1.00	.ใช้ได้
8.	แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	0.67	.ใช้ได้
9.	นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ	1	1	1	3	1.00	.ใช้ได้



ภาคผนวก ซ

แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนโดยการใช้การสอน  
อ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรี

\*\*\*\*\*

**คำชี้แจง:** แบบประเมินความพึงพอใจฉบับนี้มีจำนวน 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการวิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อก(MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของผู้เรียนตามรายการประเมินที่กำหนดให้ โดยแบ่งเกณฑ์การประเมินออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

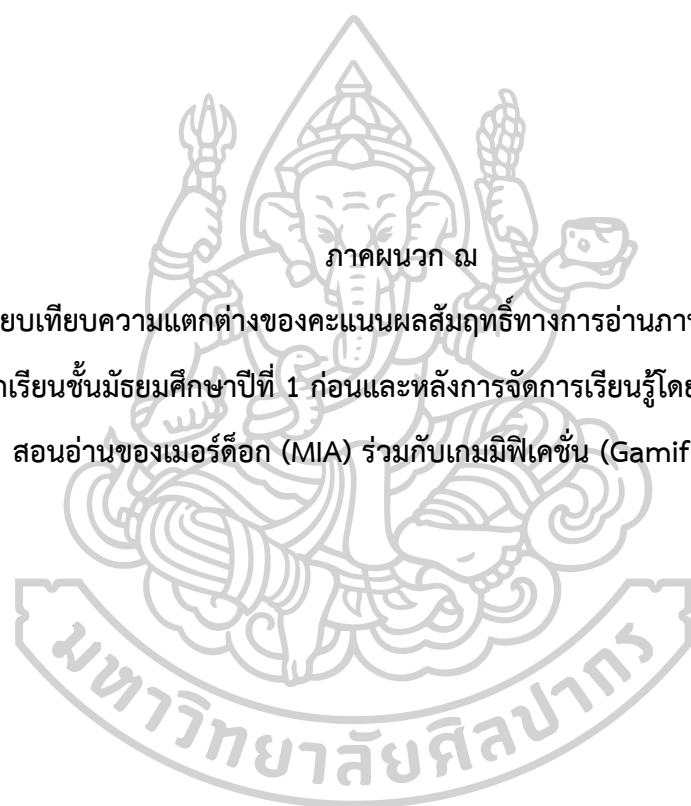
- |         |  |
|---------|--|
| ระดับ 5 | หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด  |
| ระดับ 4 | หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก        |
| ระดับ 3 | หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง    |
| ระดับ 2 | หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย       |
| ระดับ 1 | หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด |

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. บทอ่านมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน					
2. บทอ่านตรงตามความสนใจของนักเรียน					
3. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน					
4. ชั้นการจัดการเรียนรู้แบบ MIA ทั้ง 7 ขั้นตอน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านมากขึ้น					
5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ MIA และ Gamification ช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการอ่านมากขึ้น					
6. กิจกรรมการอ่านช่วยส่งเสริมทักษะย่อยในการอ่านภาษาอังกฤษมากขึ้น					
7. แบบทดสอบมีระดับเหมาะสมกับผู้เรียน					
8. แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
9. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....



ภาคผนวก ฅ

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อ ความ  
เข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ โดยการใช้การ  
สอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ตารางที่ 14 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อ  
ความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้  
โดยการใช้การสอนอ่านของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification)

#### Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	10.43	7	1.718	.649
posttest	14.00	7	.816	.309

#### Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	7	.713	.072

#### Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	- 3.571	1.272	.481	-4.748	-2.395	- 7.426	6	.000





ที่ อว 8606 (สค) / ๑๖๖



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

17 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาววิรินทร์ เกรย์

ด้วย นางสาวนภวรรณ มุ่งเสรี รหัสประจำตัว 630620102 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา  
การสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ผลการใช้การจัด  
การเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ค็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถ  
ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 "

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้  
ผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

( อาจารย์ ดร. อธิกมาส มากสู้อย )

ผู้อำนวยการแทนรองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย  
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย  
นครปฐม โทร.088-2292013

ที่ อว 8606 (อก) 967



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

17 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวจิราภา อ่ำแจ้ง

ด้วย นางสาวนภวรรณ มุ่งเสรี รหัสประจำตัว 630620102 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชา  
การสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ค็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถ  
ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 "

ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

( อาจารย์ ดร.อรุณมาส มากจู้ )

ผู้รักษาการแทนรองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย  
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย  
นครปฐม โทร.088-2292013

ที่ อว 8606 (จ.ช.) / 965  
ค.ศ.



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

17 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาววลิต หวังกุ่ม

ด้วย นางสาวนภวรรณ มุ่งเสรี รหัสประจำตัว 630620102 นักศึกษาระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชา  
การสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ผลการใช้การจัด  
การเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถ  
ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 "

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้  
ผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

( อาจารย์ ดร.อธกมาส มากจ้อย )

ผู้รักษาการแทนรองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย  
นครปฐม โทร.088-2292013

ที่ อว 8606 (9กข) ๑ ๖๘



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

17 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอตกลงเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรี

ด้วย นางสาวนภวรรณ มุ่งเสรี รหัสประจำตัว 630620102 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา  
การสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ผลการใช้การจัด  
การเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ดีอ็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถ  
ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 " มีความประสงค์จะขอตกลงเครื่องมือวิจัยกับ  
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นักศึกษา  
ดังกล่าวได้ทดลองเครื่องมือวิจัยด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

( อาจารย์ ดร.อริทมาส มากชู )

ผู้อำนวยการแทนรองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย  
นครปฐม โทร.088-2292013

ที่ อว 8606 (วท.) / 969



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

17 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสามยอด จังหวัดกาญจนบุรี

ด้วย นางสาวนภวรรณ มุ่งเสรี รหัสประจำตัว 630620102 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา  
การสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ผลการใช้การจัด  
การเรียนรู้โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ค็อก (MIA) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีต่อความสามารถ  
ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 " มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจาก  
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดแจ้งผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ  
เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่ศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

( อาจารย์ ดร. อธิกมาส มากจู้ )

ผู้รักษาการแทนรองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย  
นครปฐม โทร.088-2292013

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

นภวรรณ มุ่งเสรี

วุฒิการศึกษา

ปริญญา ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

