



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท  
ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



โดย  
นางสาวปิยธิดา มีชะคะ

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาามหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

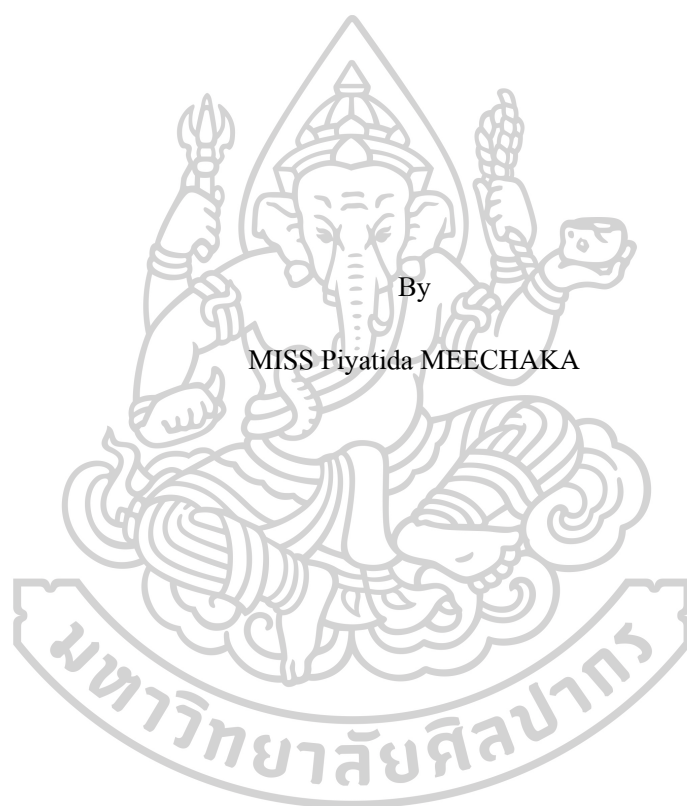
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยน  
บทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



โดย  
นางสาวปิยธิดา มีชะคะ

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ แผน ก ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2566  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

DEVELOPMENT OF GRADE 9 STUDENTS' ENGLISH READING  
COMPREHENSION ACHIEVEMENT THROUGH THE USE OF RECIPROCAL  
TEACHING AND GAMIFICATION



By  
MISS Piyatida MEECHAKA

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

Silpakorn University

Academic Year 2023

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดย การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โดย	นางสาวปิยธิดา มีชะคะ
สาขาวิชา	การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ดร. ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูล

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณะศึกษาศาสตร์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ  
(ดร. สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ดร. ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูล)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภกรณ์ ภูเจริญศิลป์)

640620122 : การสอนภาษาอังกฤษ แผน ข ระดับปริญญาโทฉบับที่ ๓

คำสำคัญ : การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท, เกมมิฟิเคชัน, การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

นางสาว ปิยธิดา มีชะคะ: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดย  
การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อาจารย์  
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ดร. ภัทรธีรา เทียนเพิ่มพูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยน  
บทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบ  
แลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ กลุ่ม  
ตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 28 คน โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส  
(นิพัทธ์หรือสุตร) ซึ่งกำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ23101) ในภาคเรียนที่ 1 ปี  
การศึกษา 2566 โดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้  
การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผน 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่าน  
ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบ  
แลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การทดสอบทีแบบกลุ่ม  
ตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังการ  
สอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน และ 2) นักเรียนมีความคิดเห็น  
ต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมาก

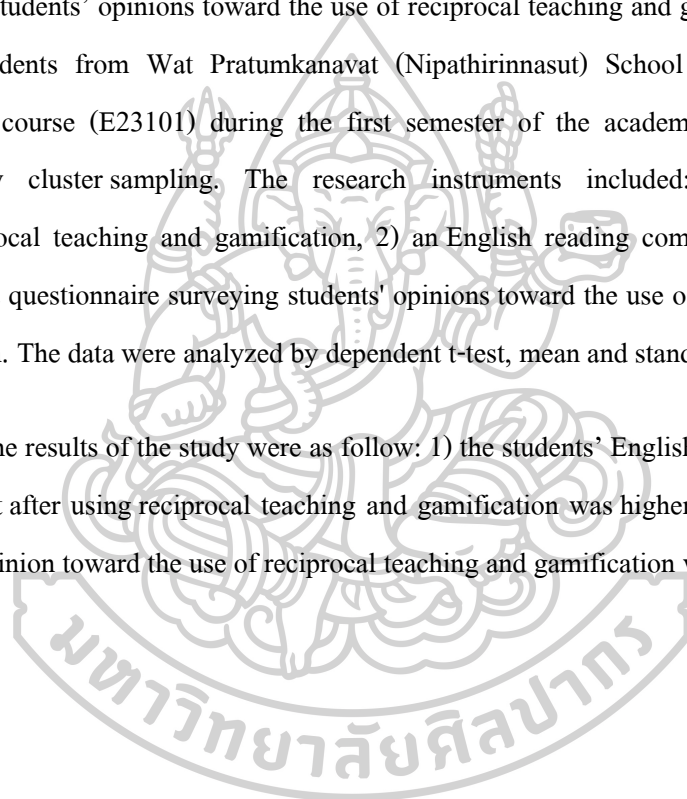
640620122 : Major ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Keyword : reciprocal teaching, gamification, English reading comprehension

MISS Piyatida MEECHAKA : Development of Grade 9 Students' English Reading Comprehension Achievement through the Use of Reciprocal Teaching and Gamification Thesis advisor : Dr. Patteera Thienpermpool, Ph.D.

The purposes of this study were to: 1) investigate grade 9 students' reading comprehension achievement before and after using reciprocal teaching and gamification and 2) investigate students' opinions toward the use of reciprocal teaching and gamification. The sample was 28 students from Wat Pratumkanavat (Nipathirinnasut) School who were enrolled in the English course (E23101) during the first semester of the academic year 2023 and were selected by cluster sampling. The research instruments included: 1) five lesson plans using reciprocal teaching and gamification, 2) an English reading comprehension achievement test and 3) a questionnaire surveying students' opinions toward the use of reciprocal teaching and gamification. The data were analyzed by dependent t-test, mean and standard deviation.

The results of the study were as follow: 1) the students' English reading comprehension achievement after using reciprocal teaching and gamification was higher than before and 2) The students' opinion toward the use of reciprocal teaching and gamification was at a high level.



## กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์ และความเมตตาจากอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ อาจารย์ ดร. ภัทรธีรา เทียนเพิ่มพูล ที่ท่านได้เสียสละเวลาให้คำปรึกษาและเสนอแนะทางอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการวิจัย ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขจึงทำให้การค้นคว้าอิสระฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ และเป็นประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และศึกษาวิจัยในอนาคต ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.สรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการเป็นประธานกรรมการสอบครั้งนี้ และ รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ภูเจริญศิลป์ ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบงานค้นคว้าอิสระ และให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไขงานค้นคว้าอิสระจนเสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. ประมาณ ทรัพย์ผดุงชนม์ อาจารย์ รัตนกร ธรรมจิตต์ และ อาจารย์ ดร.จิตติมา เขียวพันธุ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยรวมทั้งยังให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการทำวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณ Mr. Peter Bint ที่เสียสละเวลาในการตรวจสอบความถูกต้องในการใช้ภาษาของเครื่องมือวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ อบรม สั่งสอน และให้การสนับสนุนช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และแนะนำสิ่งที่เป็นประโยชน์ ทำให้การทำค้นคว้าอิสระฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการ โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุตร์) ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองเครื่องมือวิจัยและเก็บข้อมูลการวิจัยในครั้งนี้ ทั้งนี้ขอขอบคุณคุณครู สุกัลักษณ์ ว่องวานิช และคณะครูทุกท่านที่คอยสนับสนุนช่วยเหลือ และขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุตร์) ที่ให้ความร่วมมือในการทดลองและเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คุณแม่ณิศา มีชะคะ คุณพ่อสุกรี มีชะคะ คุณพิทยา กองม่วง ผู้เป็นสามี ที่เป็นกำลังใจสนับสนุนมาโดยตลอดการทำวิจัยนี้ ทั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณตัวเองที่มุ่งมั่นตั้งใจตลอดการศึกษาปริญญาโทมาหาบัณฑิตครั้งนี้

ปิยธิดา มีชะคะ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง .....	ญ
บทที่ 1 .....	1
บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
คำถามการวิจัย.....	7
สมมติฐานในการวิจัย.....	7
ขอบเขตของงานวิจัย.....	7
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	7
2. ตัวแปรที่ศึกษา .....	8
3. ระยะเวลา.....	8
4. เนื้อหา.....	9
5. นิยามศัพท์เฉพาะ .....	9
6. ประโยชน์ที่ได้รับ .....	11
7. กรอบแนวคิด.....	11
บทที่ 2 .....	12
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	12



1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ .....	13
2. แนวความคิดการอ่านเพื่อความเข้าใจ .....	19
3. แนวคิดเกี่ยวกับวิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท .....	37
4. แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน .....	48
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	61
บทที่ 3 .....	68
วิธีดำเนินการวิจัย .....	68
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	68
2. ตัวแปรที่ศึกษา .....	69
3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย .....	69
4. ระยะเวลาในการทดลอง .....	70
5. แบบแผนการวิจัย .....	71
6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	71
7. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	71
8. การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	93
9. การวิเคราะห์ข้อมูล .....	94
10. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	94
บทที่ 4 .....	97
ผลการวิจัยและอภิปรายผล .....	97
1. ผลการเปรียบเทียบแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	98
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน .....	100
2.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านอังกฤษเพื่อความเข้าใจ .....	101

2.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำแนกตามรายชื่อ .....	102
บทที่ 5 .....	106
การสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	106
1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	106
2. การดำเนินการวิจัย .....	107
3. การสรุปผลการวิจัย.....	108
4. การอภิปรายผลการวิจัย.....	109
5. ข้อเสนอแนะ .....	118
5.1 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ .....	118
5.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป .....	119
รายการอ้างอิง .....	120
ภาคผนวก .....	126
ภาคผนวก ก .....	127
ภาคผนวก ข .....	129
ภาคผนวก ค .....	135
การตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	135
ภาคผนวก ง .....	164
ประวัติผู้เขียน .....	214

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ระยะเวลา .....	8
ตารางที่ 2 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง.....	70
ตารางที่ 3 แบบแผนการวิจัย .....	71
ตารางที่ 4 สรุปการจัดลำดับเลื่อนขั้นจากการสะสมเหรียญตราเมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ .....	76
ตารางที่ 5 สรุปตัวละครในการเปลี่ยนขั้นของเกมน.....	77
ตารางที่ 6 สรุปเกณฑ์ได้เพิ่มและลดคะแนน (Point) เมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ .78	78
ตารางที่ 7 สรุปเกณฑ์ได้เหรียญตรา (Badge) เมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	79
ตารางที่ 8 สรุปการ์ดป้องกันจากวงล้อเสี่ยงโชคเมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อสะสมคะแนนกลุ่มได้ครบ 10 คะแนน นักเรียนต้องโชว์การ์ดก่อนจะขอใช้สิทธิ์ทุกครั้ง ในแต่ละครั้ง จะสามารถใช้การ์ดได้เพียง 1 ใบเท่านั้น และผู้เดินแต่ละกลุ่มจะต้องมีการ์ดครอบครองไม่เกินกลุ่มละ 2 ใบ .....	80
ตารางที่ 9 จัดทำตารางกำหนดเนื้อหาข้อสอบ (Test Specifications) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างข้อสอบ โดยอ้างอิงระดับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของ Leslie&Caldwell (2009).....	86
ตารางที่ 10 ลักษณะเฉพาะของแบบทดสอบ (Test Specification) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ.....	89
ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ผลลัพธ์จากการทดสอบนำร่อง (try out) กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มประชากรจริง และแนวทางในการพัฒนาสำหรับการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มประชากรจริง .....	92
ตารางที่ 12 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน.....	98
ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (pre-test) และหลังเรียน (post-test) ของนักเรียน.....	100

ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความความคิดเห็น โดยรวมของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน .....101

ตารางที่ 15 แสดงจำนวน (ร้อยละ) ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามรายชื่อของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ..... 102

ตารางที่ 16 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้จากการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 5 แผน .....136

ตารางที่ 17 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ..... 141

ตารางที่ 18 ผลการตรวจค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ..... 161

ตารางที่ 19 ผลการตรวจค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ต่อ)..... 162

ตารางที่ 20 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 .....163

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การอ่านเป็นเครื่องมือสื่อสารสำคัญและจำเป็นสำหรับมนุษย์ทุกคน เพราะเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้อ่านทุกเพศ ทุกวัย ตั้งแต่การดำเนินชีวิต การศึกษา การทำงาน ตลอดจนการพักผ่อน การสะสมประสบการณ์ และความคิดจากการอ่านจะช่วยให้คนเราหาคำตอบของปัญหาที่ต้องการได้ ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม ผู้ที่รักในการอ่านจึงเป็นผู้ที่สามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ยิ่งไปกว่านั้นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการอ่านเพื่อการเรียนรู้คือการอ่านช่วยเพิ่มพูนความรู้ ผลสัมฤทธิ์ และสร้างประสบการณ์ให้กับผู้อ่าน จึงทำให้ผู้อ่านพัฒนาทางด้านสติปัญญาด้วยการนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปบูรณาการกับความคิดเดิมของตนเอง จนทำให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่มีรูปแบบเฉพาะตัวของบุคคล ผู้ที่มีนิสัยรักการอ่านและมีทักษะในการอ่านที่ดีย่อมสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งผู้ที่รักการอ่านยังสามารถช่วยสังคมให้เจริญก้าวหน้าและพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับ Tanyabud (2012) กล่าวว่า การอ่านเป็นกุญแจสำคัญในการแสวงหาความรู้มากมายในโลกใบนี้ เพราะการอ่านมีความจำเป็นต่อชีวิตของคนในยุคปัจจุบันยิ่งกว่าสมัยยุคที่ผ่านมา ดังนั้นผู้ที่มีความสามารถในการอ่านจะสามารถช่วยสังคมให้เจริญพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว ด้วยความสำคัญของการอ่านที่มีอิทธิพลต่อความคิดรวมทั้งการพัฒนาของคนในชาติ ซึ่งสอดคล้องกับ Oakhill (2015) กล่าวว่า การอ่านไม่ได้มีความสำคัญแก่การเข้าใจประเด็นของเรื่องตามตัวอักษรที่ปรากฏเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงคุณภาพของการศึกษา และการทำงานในอนาคต แม้กระทั่งการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ นั่นเป็นเพราะรอบๆตัวเราเต็มไปด้วยข้อความตัวหนังสือ ที่เราไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ นอกจากนี้ McNamara (2009) กล่าวว่า ทักษะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญกับมนุษย์ทุกคน เพราะทักษะการอ่านเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ของมนุษย์ตลอดชีวิต ซึ่งผู้อ่านสามารถเพิ่มพูนความรู้ได้ในทุกสถานการณ์ผ่านการเรียนรู้ด้วยตัวหนังสือ นอกจากนี้กลวิธีการอ่านเป็นสิ่งที่สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านได้อย่างยั่งยืน ดังนั้นการอ่านจึงมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตให้มีคุณภาพ และเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญในการเรียนรู้ เพราะเป็นการส่งเสริมให้คนใช้ความคิดตลอดจนนำความรู้ที่ได้จากประสบการณ์การอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ปัจจุบัน โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส(นิพัทธ์หรือณัฐร์) สังกัดเทศบาลเมืองสมุทรสงคราม จังหวัดสมุทรสงคราม จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นเตรียมอนุบาลจนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ศึกษาและสำรวจปัญหาในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การทดสอบผลการเรียนปลายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 83 คน ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 คำศัพท์ ตอนที่ 2 บทสนทนา และ ตอนที่ 3 การอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สรุปผลสัมฤทธิ์หลังจากนักเรียนทำแบบทดสอบปลายภาคเรียนที่ 1 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์เรื่องคำศัพท์คิดเป็นร้อยละ 55.11 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์เรื่องบทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 50.54 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์เรื่องการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจคิดเป็นร้อยละ 46.73 ดังจะเห็นได้จากผลการทดสอบ พบว่า ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเป็นทักษะที่ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ต่ำที่สุด ด้วยการวิเคราะห์คำตอบของนักเรียนจากแบบทดสอบปลายภาคเรียนที่ 1 สัมภาษณ์ครูและนักเรียน สาเหตุคือ นักเรียนไม่เข้าใจวิธีการอ่านที่ถูกต้อง และในขณะที่นักเรียนอ่าน เนื้อเรื่องในบางครั้งนักเรียนพบคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจ จึงส่งผลให้นักเรียนรู้สึกหมดกำลังใจไม่ยอมอ่าน เนื้อเรื่องต่อจนจบ ด้วยเหตุนี้ นักเรียนจึงไม่สามารถอ่านเพื่อทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษได้ นอกจากนี้รูปแบบการสอนการอ่านในรูปแบบของการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) เป็นการสอนอ่านเพื่อตอบคำถามเพียงอย่างเดียวจะไม่เน้นกระบวนการหรือวิธีอ่าน อีกทั้งครูเป็น ศูนย์กลางในการเรียนรู้ ซึ่งครูเป็นผู้บรรยายตลอดทั้งชั่วโมง ส่งผลให้นักเรียนขาดโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูและนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนกับนักเรียน จึงทำให้นักเรียน ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย และ ความสนใจของนักเรียนที่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษลดน้อยลง ด้วยเหตุนี้ นักเรียน จึงจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการอ่านที่ถูกต้องและเหมาะสม เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกวิธีการอ่านแบบยั่งยืน และสามารถต่อยอดการอ่านได้ในอนาคต ดังนั้น การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) เป็นวิธีหนึ่งที่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์โดย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในกลุ่ม นอกจากนี้ฝึกกระบวนการคิดสรุปประเด็นสำคัญจากเรื่องที่อ่าน และนักเรียนสามารถฝึกวิธีการอ่านได้อย่างถูกต้อง

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางเพื่อนำไปสู่ การแก้ไขปัญหา แนวทางหนึ่ง คือ ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) ดังที่ Palincsar & Brown (1984) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ สามารถช่วยแก้ปัญหาทางการอ่านของนักเรียนที่ไม่สามารถนำความรู้ หรือประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มา เชื่อมโยงเข้ากับเนื้อเรื่องที่กำลังอ่าน รวมทั้งขาดโอกาสในการฝึกฝนการคิดและแก้ปัญหา ระหว่าง การอ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการอ่าน อีกทั้งผู้สอน นักเรียน และเนื้อเรื่อง ต้องปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษ และสามารถนำไปใช้ใน สถานการณ์จริงได้ ซึ่งสอดคล้องกับ สุพรรณยา ศรีประเสริฐ (2562) ที่ได้ทำวิจัยการพัฒนา รูปแบบ

การเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษตามทฤษฎีโครงสร้างความรู้ และแนวทางการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 89 คน นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 48 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 41 คน สรุปได้ว่ากลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสูงกว่ากลุ่มควบคุม เนื่องจากนักเรียนสามารถนำความรู้เดิมมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ได้จนเกิดเป็นองค์ความรู้จึงทำให้พัฒนาการอ่านจับใจความอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ Lysynchuk (1990) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) เป็นวิธีการสอนอ่านเพื่อให้นักเรียนกระตุนในการใช้ความคิด ตลอดจนการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน โดยผ่านการทำกิจกรรม 4 บทบาท คือ การคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า (Predicting) การตั้งคำถาม (Questioning) การทำความเข้าใจกับข้อสงสัย (Clarifying) และการสรุปความ (Summarizing) โดยผู้สอนทำการสาธิตการคิด (Thinking aloud) ในระหว่างการทำกิจกรรมทั้ง 4 บทบาทข้างต้น ในตอนแรกเพื่อเป็นแบบอย่างให้นักเรียนรู้ว่าผู้ประสบความสำเร็จในการอ่านมีเทคนิคในการคิดขณะที่ย่านอย่างไรซึ่ง Palincsar & Brown (1984) อ้างถึงใน Oczkus (2012) การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) เป็นวิธีการสอนอ่านเพื่อฝึกนักเรียนอ่านตามหลักการอ่านที่ถูกต้อง รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนในกลุ่มในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ นักเรียนมีโอกาสแก้ปัญหาด้วยตนเองจากความสำคัญ และประโยชน์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย และขั้นตอนของการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) นั้นเป็นเทคนิคที่ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่ม และร่วมการคิดวิเคราะห์หองค์ประกอบต่างๆของเนื้อเรื่องด้วยตัวเอง ผ่านการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่างๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนอย่างเป็นระบบ นักเรียนต้องตระหนักถึงบทบาทของตนเอง และมีความสามัคคีในหมู่คณะ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องประกอบด้วยการใช้เทคนิคการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จากงานวิจัยในประเทศไทยพบว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านให้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตลอดจนถึงระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งสอดคล้องกับพีรดา คำพันธ์ (2563) ที่ได้ทำการวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และการเขียนภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 23 คน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อีกทั้ง รัดตนพงษ์ (2557) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

โดยใช้การอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาท โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในระดับมหาวิทยาลัย พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ทราบว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) ประกอบด้วย 4 บทบาทที่มีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Predicting, Questioning, Clarifying, Summarizing) นักเรียนจำเป็นต้องเข้าใจบทบาททั้ง 4 อย่างชัดเจน ฉลอง รัตนพงษ์ (2557) กล่าวไว้ว่า ผู้สอนทำหน้าที่การสอนเป็น Modeling Stage ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยได้จัดทำแผนแรก (Orientation on Reciprocal Strategy) เพื่อเป็นการสาธิตให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการอ่านที่ถูกต้อง ก่อนที่นักเรียนจะได้ลงมือทำกิจกรรมจริงทั้ง 4 บทเรียน ช่วงขณะนี้อาจจะทำให้นักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย อาจส่งผลให้ส่งงานไม่ทันตามกำหนดและทำให้ขั้นตอนการสอนไม่บรรลุเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับ สุพรรณษา ศรีประเสริฐ (2562) กล่าวว่า การทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์เดิม แต่หากในกลุ่มมีนักเรียนที่รู้สึกเบื่อหน่าย และไม่เข้าร่วมกิจกรรม เพราะขาดสิ่งที่สนับสนุนในการเรียนรู้เพื่อนำไปพัฒนาในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ Spo'rer&Koch (2016) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทก่อนข้างมีความชัดเจนในขั้นตอนการแบ่งบทบาทของนักเรียนภายในกลุ่ม ดังนั้นการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นวิธีที่ทำให้นักเรียนศึกษากระบวนการคิดด้วยตัวเอง และแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในกลุ่ม แต่อาจจะทำให้นักเรียนรู้สึกตึงเครียดกับสิ่งแวดล้อมภายในกลุ่มหรือบทบาทที่ได้รับมอบหมาย แต่อย่างไรก็ตามการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) คือการทำงานเป็นกลุ่มลดความสามารถ จึงเป็นเหตุทำให้มีนักเรียนส่วนหนึ่งที่ไม่ให้ความร่วมมือในขณะที่ทำกิจกรรม เนื่องจากนักเรียนบางคนไม่กล้าตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็นในขณะที่ทำกิจกรรมถาม-ตอบ ซึ่งการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) ไม่มีสิ่งกระตุ้นความสนใจหรือเกมที่สนับสนุนนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นความสนใจนักเรียนและสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่มเพื่อให้การเรียนการสอนสนุกสนานและเพลิดเพลินขณะร่วมกิจกรรม

ในยุคสมัยปัจจุบันสื่อมัลติมีเดียต่างๆ ได้ถูกหยิบยกดัดแปลงเพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นไม่ว่าจะเป็นสื่อประเภทรูปภาพ วิดีทัศน์ เพลง และเกม นอกจากนี้การใช้กลไกของเกมที่ไม่ใช่เกมจริงนั้น ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ วรรณธิดา ылวิลาศ (2562) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันสามารถสร้างบรรยากาศ และสิ่งแวดล้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคปัจจุบัน ยิ่งไปกว่านั้นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย การใช้กลไกของเกมในการสอนต่างๆ จะพบเห็นอยู่



เสมอในชีวิตประจำวัน เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียน และการเล่นเข้าด้วยกัน อย่างกลมกลืน จะทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Kapp (2012) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับนักเรียนในยุคศตวรรษที่ 21 และยังมี จุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างความผูกพัน และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ คือ การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาปรับเปลี่ยนรูปแบบ การสอนต่างๆ ให้กลายเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน มีความท้าทาย ความสนุก ความน่าสนใจ และช่วยส่งเสริมความร่วมมือหรือการทำงานเป็นกลุ่มเป็นหมู่คณะของนักเรียน โดยมีหลักการนำ กลไกทฤษฎีของเกม องค์ประกอบของเกมบางประการในบริบทเดิมที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเกม เทคนิคการออกแบบเกมต่างๆ นอกจากนี้การสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ยังสร้าง แรงจูงใจให้กับนักเรียนเพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความตั้งใจและพยายามในการเข้าร่วม การสอนอย่างต่อเนื่อง เช่น การสะสมแต้ม การเลื่อนระดับชั้น การบ่งบอกระดับ การสะสมตรา สัญลักษณ์ต่างๆ หรือการได้รับของรางวัลผสมผสานในกิจกรรมการสอน ซึ่งสอดคล้องกับ Poondej&Lerdporkulrat (2016) กล่าวถึง เงื่อนไขของการเก็บแต้มสะสมในขณะที่นักเรียนทำ กิจกรรมในชั้นเรียน ดังนี้เมื่อแต้มสะสมของนักเรียนถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับเหรียญรางวัล และ ผู้สอนจัดทำตารางแสดงรายชื่อผู้นำที่มีแต้มสะสมสูงสุด 10 อันดับแรก นอกจากนี้ เมื่อสะสมแต้ม ได้ครบตามจำนวนที่กำหนด นักเรียนสามารถนำแต้มนั้นไปแลกของรางวัลที่อยู่ในความต้องการ ของนักเรียนได้ อาทิเช่น ของเล่น เครื่องเขียน อาหาร เครื่องดื่ม และรางวัลเงินสด ซึ่งรางวัลแต่ละ ประเภทนั้นจะแบ่งตามระดับ หรือจำนวนแต้มที่ต้องนำมาแลกที่แตกต่างกัน นักเรียนต้องใช้ความ พยายาม ซึ่งนั่นเป็นการสร้างความท้าทายในการเรียนรู้ สุดท้ายปัจจัยด้านเวลา เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นเทคนิคที่มีการใช้เวลาเป็นตัวกำหนดในการดำเนินกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้สอนเห็นการพัฒนาความสามารถของนักเรียนได้ในเวลาอันสั้น ดังนั้นเวลาจึง มีส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ในการสร้างผลงาน หรือแสดง พฤติกรรมต่างๆ สร้างระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ และการตรงต่อเวลาได้อีกด้วย สิ่งเหล่านี้เป็น แรงกระตุ้นให้นักเรียนสามารถแสดงออกซึ่งความสามารถที่นักเรียนมีอยู่ในลักษณะของการเรียนที่ ผนวกกับการเล่นซึ่งมีความสนุกสนาน เพิ่มความท้าทายและลดความตึงเครียด การสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จึงเป็นแนวทางหนึ่งสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อลักษณะนิสัย และความต้องการของนักเรียนในปัจจุบัน สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้แนวคิด เกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ เนื่องจาก กระตุ้นความสนใจ ความสนุกสนาน และความตื่นตัวในการเรียนรู้ ดังนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทาง เพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่มีนักการศึกษาจำนวนมากที่พยายามค้นหาหาวิธีการเพื่อพัฒนา

ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องประกอบด้วยการใช้เทคนิคการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม (2564) ได้ทำการวิจัยพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 18 คน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน หลังจากการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ซึ่งสอดคล้องกับ สหรัฐ ลักษณะสุด (2563) ได้ทำการวิจัยพัฒนาประสิทธิภาพของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 74 คน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียน

กล่าวโดยสรุป ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จึงได้นำวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีกระบวนการคิดด้วยตนเอง และแลกเปลี่ยนการเรียนรู้กันในกลุ่ม อีกทั้งยังสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ แต่อย่างไรก็ตามนักเรียนอาจเกิดความตึงเครียดขณะที่ได้รับบทบาทในระหว่างทำกิจกรรม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้การสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กลไกของเกมมาประยุกต์กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจ และเกิดความท้าทาย ซึ่งผู้วิจัยใช้คะแนน เหริยญตรา และการ์ด เป็นตัวกระตุ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยประกอบไปด้วยขั้นตอนการสอนอ่านทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนกระตุ้นความสนใจ (Motivation) ขั้นตอนก่อนการอ่าน (Pre-reading) ขั้นระหว่างการอ่าน (While-reading) ขั้นหลังการอ่าน (Post-reading) และขั้นสรุป (Wrap up) ซึ่งเป็นการสอนของ Arntsen (2007) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจ

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

### คำถามการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ อยู่ในระดับใด

### สมมติฐานในการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังการเรียนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียน

### ขอบเขตของงานวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือณัฐร์) จังหวัดสมุทรสงครามจำนวน 3 ห้องเรียน ซึ่งกำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ23101) จำนวน 87 คน ที่มีอายุระหว่าง 15-16 ปี

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือณัฐร์) โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) จำนวน 28 คน

## 2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ได้แก่

### 2.1 ตัวแปรต้น คือ

2.1.1 การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### 2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

2.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท  
พร้อมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษ

## 3. ระยะเวลา

ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการทดลองเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ23101) ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ใช้เวลาทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน: 1 คาบเรียน แต่ยกเว้นสัปดาห์ที่ 1 ที่ใช้เวลา 2 คาบ ซึ่งใช้เวลาในการทดลอง 5 คาบ นอกจากนี้ใช้เวลาในการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน 1 คาบ นอกจากนี้ใช้เวลาในการวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน และตอบแบบสอบถามความคิดเห็น 1 คาบ รวมระยะเวลาทั้งหมด 7 คาบ (1 คาบเรียน เท่ากับ 50 นาที) ดังนี้

ตารางที่ 1 ระยะเวลา

สัปดาห์	คาบ	กิจกรรมการเรียนรู้	จำนวนคาบ
1	1	- วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนด้วยข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (Multiple choice) จำนวน 30 ข้อ (50 นาที)	2
1	2	- สาธิตเทคนิคในการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน	
2-5	3 - 6	- จัดการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน	4
6	7	- วัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนด้วยข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (Multiple choice) จำนวน 30 ข้อ - ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน	1
รวม			7

#### 4. เนื้อหา

เนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้ คือ บทอ่านนำมาจากหนังสือเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 “New World 3” (Santos, 2020) ซึ่งประกอบด้วยบทอ่าน 4 เรื่อง ได้แก่ (1) The octopus (2) Fruits from Asia (3) The human pump และ (4) Shopaholics

#### 5. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หมายถึง วิธีการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียนซึ่งเป็นเทคนิคในการสอนอ่านเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความคิดเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ย่าน และเน้นการมีส่วนร่วม และปฏิสัมพันธ์ในการทำงานกับผู้อื่น ร่วมกับการนำเอาแนวคิดและกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกม โดยจำลองสภาพแวดล้อมให้เสมือนการเล่นเกม โดยผู้สอนสามารถนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการสอนในแต่ละขั้นการสอน ที่มีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและเกิดความท้าทายกับนักเรียน

ขั้นตอนการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 Motivation ขั้นกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้เพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐานของนักเรียนโดยใช้แอปพลิเคชัน Mentimeter

ขั้นที่ 2 Pre-reading มีการใช้เกมมิฟิเคชัน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆที่มีความสำคัญในเนื้อเรื่อง โดยนักเรียนบอกความหมายคำศัพท์จากการดูชื่อเรื่อง รูปภาพ หรือสังเกตคำจากบริบทรอบข้างในเนื้อเรื่อง เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาเพิ่มมากขึ้น ในขั้นตอนนี้หากนักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์หรือยกตัวอย่างประโยคที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ได้ นักเรียนจะได้รับคะแนนหรือเหรียญตรา Educator Badge และ Brave Badge และเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม หากกลุ่มใดตอบคำถามครบทั้งกลุ่มจะได้รับ Challenge Badge เป็นสิ่งตอบแทน

ขั้นที่ 3 While-reading การประยุกต์ใช้การสอนอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มๆ ละ 4 คน และเน้นการมีส่วนร่วม และปฏิสัมพันธ์ในการทำงานกับผู้อื่น นักเรียนแต่ละคนมีบทบาทเฉพาะตัวที่แตกต่างกันซึ่งต้องทำหน้าที่ของตนเองเพื่อช่วยกันหาคำตอบ โดยแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วย 4 บทบาท ดังนี้ ผู้คาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า (Predictor) ผู้ตั้งคำถาม

(Questioner) ผู้ไขข้อสงสัย (Clarifier) และผู้สรุปความ (Summarizer) ในขั้นตอนนี้เกมมิฟิเคชันจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้นักเรียนในกลุ่มเกิดความสามัคคีและมีส่วนร่วมในการทำงานเพื่อมุ่งไปหาคำตอบที่ถูกต้องด้วยความรวดเร็ว นักเรียนจะได้รับคะแนนหรือเหรียญตรา Harmony , Hero Badge และ Leader Badge เป็นสิ่งตอบแทน

ขั้นที่ 4 Post-reading นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานของตนเองในรูปแบบของการเขียนเพื่อนำเสนอผลงานบน Padlet เกมมิฟิเคชันนำมาใช้เพื่อกระตุ้นเพื่อสร้างความสนใจและเพิ่มความตั้งใจในการสร้างสรรค์ ชิ้นงานของนักเรียน หากข้อมูลของกลุ่มใดได้รับการโหวตจากเพื่อนมากที่สุดจะได้รับคะแนน และได้รับ Creator Badge

ขั้นที่ 5 Wrap up ครูสรุปความรู้ที่ได้จากเรื่องที่อ่านผ่านการตั้งคำถาม จากนั้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่างๆ รวมถึงให้นักเรียนบอกถึงอุปสรรคที่พบขณะที่ตนเองได้รับบทบาทนั้นๆ ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันทั้งชั้น สุดท้ายครูแสดงคะแนนจาก Leader board บน ClassDojo ให้นักเรียนทราบถึงความก้าวหน้า

2. ผลสัมฤทธิ์ของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถซึ่งวัดได้จากคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียน ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีการวัดความรู้และความสามารถ ดังนี้ ได้แก่ การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท, การสรุปใจความสำคัญ, การระบุรายละเอียด

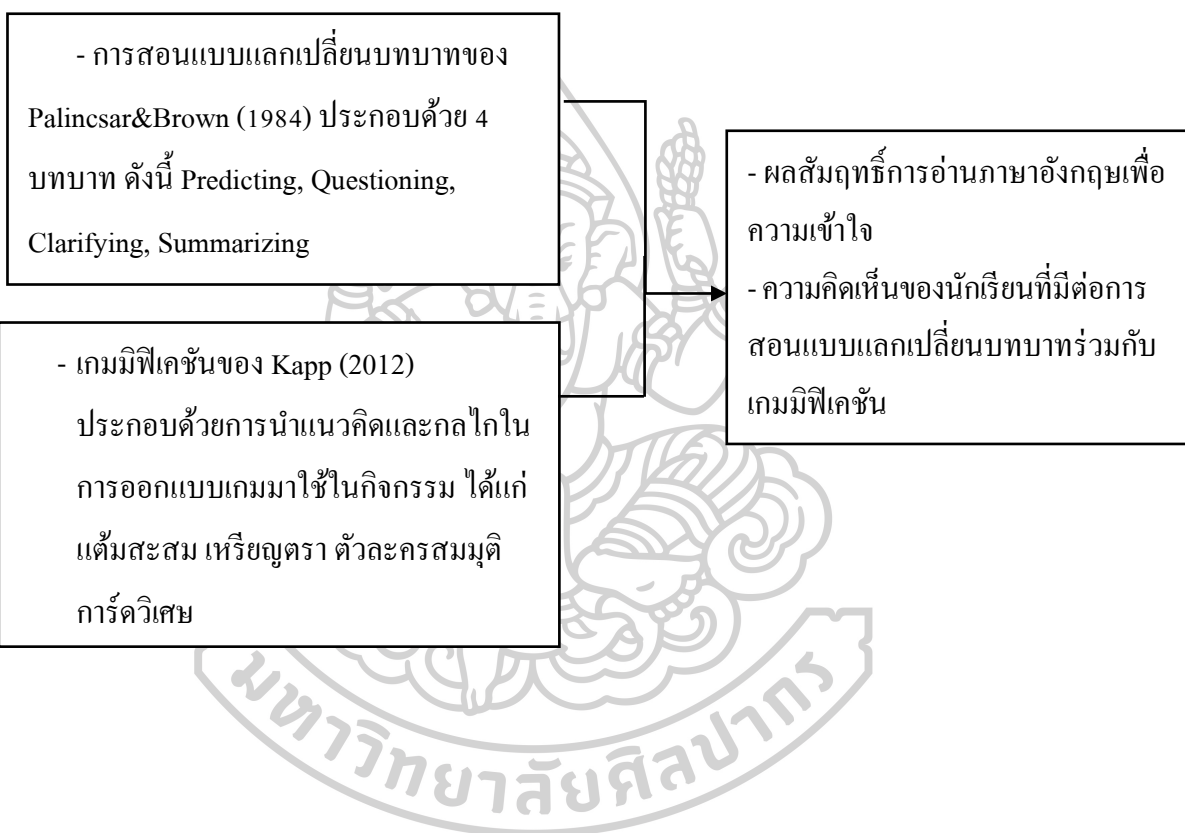
3. ความคิดเห็น หมายถึง ระดับของผลตอบรับความรู้สึกลูกของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษ ข้อคำถามสำหรับการสอบถามความคิดเห็นที่มีลักษณะปลายปิด จำนวน 12 ข้อ แบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยแบ่งออกเป็นข้อคำถามที่สอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อเนื้อหา ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์

4. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

## 6. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เป็นแนวทางสำหรับนักเรียนในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
2. เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจจากการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน

## 7. กรอบแนวคิด



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบ แลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยนำเสนอผลการศึกษาดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
  - 1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
  - 1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
  - 1.3 คุณภาพนักเรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
  - 1.4 หลักสูตรภาษาต่างประเทศโรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาต (นิพัทธ์หรือณสุต)
  - 1.5 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านเพื่อความเข้าใจ
  - 2.1 ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ
  - 2.2 ประเภทของการอ่านเพื่อความเข้าใจ
  - 2.3 หลักสำคัญในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ
  - 2.4 องค์ประกอบของการอ่านเพื่อความเข้าใจ
  - 2.5 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านเพื่อความเข้าใจ
  - 2.6 ระดับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ
  - 2.7 ขั้นตอนการอ่านภาษาอังกฤษ
  - 2.8 การวัดและประเมินผลความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
3. แนวคิดเกี่ยวกับวิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท
  - 3.1 ความหมายของการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท
  - 3.2 แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจกับวิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท
  - 3.3 ขั้นตอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท
  - 3.4 ประโยชน์ของวิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท
  - 3.5 ข้อจำกัดของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาท



#### 4. แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

- 4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน
- 4.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน ในการศึกษา
- 4.3 ระบบการจัดการเรียนการสอนที่ใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน
- 4.4 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
- 4.5 ประโยชน์ของวิธีสอนเกมมิฟิเคชัน

#### 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 5.1 งานวิจัยในประเทศการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท
- 5.2 งานวิจัยในต่างประเทศการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท
- 5.3 งานวิจัยในประเทศเกมมิฟิเคชัน
- 5.4 งานวิจัยในต่างประเทศเกมมิฟิเคชัน

### 1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

#### 1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานคือ ภาษาอังกฤษส่วนอื่นให้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนตามความเหมาะสม ทั้งนี้หลักสูตรแกนกลางมุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญดังนี้

1. ภาษาเพื่อการสื่อสาร นักเรียนสามารถเข้าใจ ตีความ และแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นในเรื่องที่อ่านอย่างมีเหตุผล

2. ภาษาและวัฒนธรรม นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

3. ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความรู้และเปิดโลกทัศน์ของตนเอง

4. ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชน นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคม เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และเป็นพื้นฐานในการศึกษาและประกอบอาชีพต่อไป

## 1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กล่าวถึง มาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพนักเรียน จะระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน มาตรฐานการเรียนรู้เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ รวมทั้งยังเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพการศึกษา ในมาตรฐานการเรียนรู้มีตัวชี้วัดซึ่งเป็นตัวระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ มีความเฉพาะเจาะจงเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหาจัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพนักเรียน โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศการศึกษามีการกำหนด 8 มาตรฐานการเรียนรู้ 21 ตัวชี้วัด ดังนี้

### สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่อ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ม.3/1 ปฏิบัติตามคำร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟังและอ่าน (ต้องรู้)

ต 1.1 ม.3/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณาและบทร้อยกรองสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน (ต้องรู้)

ต 1.1 ม.3/3 ระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างให้สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ฟังหรือ (ต้องรู้)

ต 1.1 ม.3/4 เลือกรับหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุนและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ (ต้องรู้)

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ต 1.2 ม.3/1 สนทนาและเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เรื่องต่างๆ ใกล้ตัว สถานการณ์ ข่าว เรื่องที่อยู่ในความสนใจของสังคม และสื่อสารอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม (ต้องรู้)

ต 1.2 ม.3/2 เลือกลงและใช้คำขอร้อง ให้คำแนะนำ คำชี้แจงคำอธิบาย อย่างคล่องแคล่ว (ต้องรู้)

ต 1.2 ม.3/3 พูดและเขียนแสดงความต้องการเสนอ ตอรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือ ในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสม(ต้องรู้)

ต 1.2 ม.3/4 พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลบรรยาย อธิบายเปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง/ประเด็นข่าวเหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม (ต้องรู้)

ต 1.2 ม.3/5 พูดและเขียนบรรยายความรู้สึกและแสดงความคิดเห็นของตนเอง เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ กิจกรรมประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์ อย่างมีเหตุผล (ต้องรู้)

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดในเรื่อง ต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ต 1.3 ม.3/1 พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง/ประสบการณ์ข่าว/ เหตุการณ์ เรื่องและประเด็นต่างๆที่อยู่ในความสนใจของสังคม (ต้องรู้)

ต 1.3 ม.3/2 พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระ หัวข้อเรื่องที่ได้จากการวิเคราะห์ เรื่องข่าว เหตุการณ์สถานการณ์ตามความสนใจของสังคม (ต้องรู้)

ต 1.3 ม.3/3 พูดและเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมประสบการณ์ และเหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผล และยกตัวอย่างประกอบ (ต้องรู้)

## สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาไปใช้ และได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ต 2.1 ม.3/1 เลือกลงใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับระดับของบุคคล โอกาสตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา (ต้องรู้)

ต 2.1 ม.3/2 อธิบายเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา (ต้องรู้)

ต 2.1 ม.3/3 เข้าร่วมจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ (ควรรู้)

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ค 2.2 ม.3/1 เปรียบเทียบและอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่าง การออกเสียงประโยคชนิดต่างๆและการลำดับคำตามโครงสร้าง ประโยคของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย (ต้องรู้)

ค 2.2 ม.3/2 เปรียบเทียบและอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่าง ชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และ นำไปใช้อย่างเหมาะสม (ต้องรู้)

### สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ค 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ค 3.1 ม.3/1 ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูลข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และ นำเสนอด้วยการพูด และการเขียน (ต้องรู้)

### สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ค 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ค 4.1 ม.3/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลอง เกิดขึ้น ในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม (ต้องรู้)

มาตรฐาน ค 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบ อาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ค 4.2 ม.3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม และสรุป ความรู้/ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆในการศึกษา ต่อและประกอบอาชีพ (ต้องรู้)

ค 4.2 ม.3/2 เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน และ ท้องถิ่น/ประเทศชาติเป็นภาษาต่างประเทศ (ควรรู้)

## 1.3 คุณภาพนักเรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กล่าวถึง หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดคุณภาพ ของนักเรียนไว้ดังนี้ นักเรียนสามารถปฏิบัติตามคำขอร้อง คำชี้แนะ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟังและ อ่านได้ นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณา นิทาน และบทร้อยกรองสั้นๆ ถูกต้อง ตามหลักการอ่าน ระบุหรือเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ สัมพันธ์กับประโยคและข้อความที่ ฟังหรืออ่าน เลือกระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็น

เกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ นักเรียนใช้ภาษาต่างประเทศในการค้นคว้า รวบรวม และสรุปความรู้ข้อมูลต่างๆ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระอื่นจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในการศึกษาและประกอบอาชีพ เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูล ข่าวสารของโรงเรียน ชุมชนและท้องถิ่นเป็นภาษาต่างประเทศ

สรุปได้ว่า ความสามารถทางการอ่านเป็นสิ่งสำคัญต่อนักเรียนซึ่งเห็นได้จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณภาพของนักเรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไว้ว่า นักเรียนจะต้องมีความสามารถทางการอ่านออกเสียงให้ถูกต้องตามหลักการอ่านในสื่อต่างๆ อาทิเช่น ข้อความ ข่าว โฆษณา นิทาน และบทร้อยกรองสั้นๆ นอกจากนี้อ่านออกเสียงแล้วนักเรียน ต้องสามารถเลือกระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านจากสื่อประเภทต่างๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบได้

#### 1.4 หลักสูตรภาษาต่างประเทศโรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือณัฐร์)

โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือณัฐร์) (2551) หลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือณัฐร์) ได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียน จากโครงสร้างหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนี้ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ได้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนสัปดาห์ละ 3 คาบ คิดน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็น 1.5 หน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 60 คาบต่อภาคเรียน และในวิชาภาษาอังกฤษเสริมทักษะ มีเวลาเรียนสัปดาห์ละ 1 คาบ แต่ไม่คิดน้ำหนักของรายวิชา มีเวลาเรียน 20 คาบ ต่อภาคเรียน โดยในงานวิจัยนี้จะเก็บข้อมูลในรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีคำอธิบายรายวิชาดังต่อไปนี้

#### 1.5 คำอธิบายรายวิชาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

##### 1.5.1 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

ศึกษาคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง คำอธิบายในการประดิษฐ์ การบอกทิศทาง การใช้อุปกรณ์ ป้ายประกาศต่างๆ โฆษณา บทร้อยกรอง ข้อความ ข่าว หลักการออกเสียงเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม กิจกรรมในเวลาว่างและนันทนาการ การจับใจความสำคัญจากสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ประโยคที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็น ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล น้ำเสียง กิริยาท่าทางในการสนทนา

ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยค ชนิดต่างๆ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การลำดับคำตามโครงสร้างประโยคในภาษาอังกฤษ ชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณีของเจ้าของภาษา กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม

ปฏิบัติตามและใช้คำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง คำอธิบายที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณา บทร้อยกรอง ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน ระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ ความเรียง รูปแบบต่างๆ ให้สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน เลือกรับ หัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภท ต่างๆ สนทนาและเขียนได้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เรื่องใกล้ตัว สถานการณ์ ข่าว และเรื่องที่อยู่ใน ความสนใจของสังคม เลือกใช้ภาษา น้ำเสียงและกิริยาท่าทางเหมาะสมกับบุคคล โอกาส มารยาทสังคม วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เปรียบเทียบและอธิบายความเหมือน และความแตกต่าง ระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาอังกฤษ กับภาษาไทย อธิบายและเปรียบเทียบชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของ ภาษาของไทย เข้าร่วมหรือจัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม

### 1.5.2 คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

ศึกษาประโยค ข้อความ และความหมายเกี่ยวกับสุขภาพ สุวีดิฤ การซื้อขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ ภาษาและวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การเดินทาง ท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ การตีความ/ การถ่ายโอนข้อมูลเกี่ยวกับสัญลักษณ์ เครื่องหมาย กราฟ แผนภูมิ ตาราง ภาพสัตว์ สิ่งของ บุคคล สถานที่ ประโยคที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็น การให้เหตุผลและการยกตัวอย่าง ศึกษาคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง คำอธิบายที่มีขั้นตอนซับซ้อน ภาษาที่ใช้ในการแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือใน สถานการณ์ต่างๆ คำศัพท์ สำนวน ประโยคและข้อความที่ใช้ในการขอและให้ข้อมูล เรื่องเกี่ยวกับ ประสบการณ์ ข่าว เหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจของสังคม ข้อมูล ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน ท้องถิ่น ป้ายคำขวัญ สถานที่สำคัญในชุมชน และท้องถิ่น

ระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ให้สัมพันธ์กับเรื่องที่ฟัง หรืออ่าน ใช้คำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง คำอธิบายอย่างเหมาะสม พูดและเขียนแสดงความต้องการ เสนอและให้ความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธ การให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ ต่างๆ อธิบาย เปรียบเทียบและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อยู่ในความสนใจของสังคม และ

เรื่องต่างๆพร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ พูดและเขียนสรุปใจความสำคัญ แก่นสาระ หัวข้อเรื่องที่ได้จากการวิเคราะห์ จัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม ค้นคว้า รวบรวมและสรุปข้อมูล ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้น

ในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน สังคม ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น ค้นคว้า รวบรวมและสรุปความรู้ ข้อมูลจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ข้อมูล ข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่นเป็นภาษาต่างประเทศ

สรุปได้ว่า หลักสูตรภาษาต่างประเทศ โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุทร) ได้ตระหนักถึงเรื่องของการอ่านซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนั้นความสามารถทางการอ่านมีความเชื่อมโยงไปสู่ทักษะ ฟัง พูด เขียน รวมถึงการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ ในเรื่องที้อ่าน ด้วยเหตุนี้ การอ่านเป็นรากฐานสำคัญในการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งนี้ นักเรียนต้องสามารถอ่านข้อมูลด้วยความเข้าใจ จึงจะสามารถสรุปความจากแหล่งข้อมูลนั้นๆ ได้ อีกทั้งต้องสามารถอธิบายและแสดงความคิดเห็น จากเรื่องที้อ่าน ขอบเขตในการอ่านมีดังนี้ ข้อความ ข่าว โฆษณา บทร้อยกรอง สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม กิจกรรมในเวลาว่าง และนันทนาการ นักเรียนต้องจับใจความสำคัญจากประโยคที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็นได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน

## 2. แนวความคิดการอ่านเพื่อความเข้าใจ

### 2.1 ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

ปัจจุบันทักษะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ดังนั้นการอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นสิ่งจำเป็น เพราะการอ่านมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจเป็นสิ่งสำคัญ ถ้าผู้อ่านไม่เข้าใจสิ่งที่ตนอ่านก็นับว่าการอ่านนั้นไม่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงต้องเน้นความเข้าใจเป็นพื้นฐานสำคัญ การอ่านเพื่อความเข้าใจช่วยให้ผู้อ่านรู้จักคิด สามารถตัดสินใจ แก้ปัญหา และวินิจฉัยเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีเหตุผล นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญทางการอ่านได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ ดังนี้ อ๋อมขวัญ แสงคล้าย (2553) กล่าวว่า การอ่าน คือ กระบวนการทางสมอง ที่แปลสัญลักษณ์ต่างๆ หรือตัวอักษรออกมาเป็นคำพูดและถ่ายทอดเพื่อให้เกิดความเข้าใจระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน โดย

หัวใจของการอ่าน คือ การเข้าใจความหมายของสิ่งที่อ่าน และการพิจารณาเลือกความหมายที่ดีที่สุดไปใช้ประโยชน์ ซึ่งในการอ่านนั้นผู้อ่านจะต้องอาศัยทักษะหลายอย่าง เช่น การผสมตัวอักษร การวิเคราะห์คำ การตีความและการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับสิ่งที่อ่าน จึงจะทำให้การอ่านและการแปลความหมายมีประสิทธิภาพมากขึ้นเท่าไร ก็สามารถเข้าใจเนื้อหาที่อ่านได้มากเท่านั้น

อภริตี เสนาวิน (2555) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นการจับประเด็นสำคัญของเรื่องที่อ่านให้ได้ว่าใจความสำคัญของเรื่องเป็นเช่นไร ผู้เขียนต้องการสื่อแนวคิดหรือเรื่องราวมายังผู้อ่านเช่นไร นอกจากนี้ผู้อ่านจำเป็นต้องจับใจความสำคัญของเรื่องให้ได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไร เพราะเหตุใด ตลอดจนเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง และสามารถสรุปเรื่องเพื่อเชื่อมโยงใจความสำคัญของเรื่องได้

บันลือ พุกกะวัน (2557) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นการอ่านเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง เป็นการอ่านเพื่อต้องการทราบว่า เรื่องนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร มีความสำคัญอย่างไร และความหมายเช่นไร จะเห็นได้ว่าการอ่านเพื่อความเข้าใจส่วนใหญ่จะเน้นในเรื่องของความเข้าใจเรื่องที่อ่าน ค้นหาสาระสำคัญหรือประเด็นที่สำคัญของเรื่องที่อ่าน

นราธิป เอกสินธุ์ (2557) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ หมายถึง กระบวนการที่ผู้อ่านแปลความหมายจากตัวอักษรที่มองเห็น โดยอาศัยความรู้ทางด้านภาษา เช่น คำศัพท์ โครงสร้างทางไวยากรณ์ ตลอดจนเชื่อมโยงความรู้เดิมและอาศัยกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้อ่านร่วมด้วย

Duke & Pearson (2002) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจคือกระบวนการสร้างความหมายจากข้อความ ความคิดของผู้อ่านที่ปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา รวมถึงความรู้ทางภาษาและกับตัวชี้แนะความหมายที่มีอยู่ในเนื้อเรื่อง ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อสารได้

McLaughlin (2010) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ ผู้อ่านจะต้องมีความรู้เดิมและความรู้ความสามารถทางภาษา เพื่อนำมาใช้ในการคาดเดาเนื้อหาที่อ่าน ยิ่งผู้อ่านสามารถคาดเดาได้มาก

สรุปได้ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือ กระบวนการถ่ายทอดความหมายจากสารหรือตัวอักษรออกมาเป็นความคิด การทำความเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่าน จับใจความสำคัญและแนวความคิดของสิ่งที่อ่านได้ สามารถนำประสบการณ์เดิมมาใช้ในการทำความเข้าใจและสามารถบอกจุดมุ่งหมายสำคัญของเรื่อง



## 2.2 ประเภทของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

มีนักวิชาการได้แบ่งประเภทของการอ่านไว้ดังนี้

ปวีณา พิสิทธ์ (2552) กล่าวว่า ประเภทของการอ่านเพื่อความเข้าใจที่คิโนั้นควรจะอ่าน ทั้ง 2 ประเภทรวมกัน คือ อ่านเพื่อความเข้าใจส่วนรวม และอ่านเพื่อความเข้าใจความสำคัญเพราะ จะทำให้ผู้อ่านทราบเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน ในขณะที่เดียวกันจะรู้จักคิด วิเคราะห์ สามารถจับใจความของเรื่องที่อ่านได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

อภิรดี เสนาวิน (2555) กล่าวถึง ประเภทของการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การอ่านเพื่อความเข้าใจส่วนรวม เป็นการทำความเข้าใจภาพรวมหรือ ส่วนประกอบของหนังสือที่อ่าน เช่น คำนำ สารบัญ ฯลฯ ตลอดจนสามารถบอกความเชื่อมโยง และความสัมพันธ์ของเนื้อหาต่าง ๆ ในภาพรวมของหนังสือที่อ่านได้อย่างถูกต้อง
2. การอ่านเพื่อความเข้าใจสำคัญ เป็นการอ่านเพื่อทำความเข้าใจในใจความสำคัญ สามารถเก็บรวบรวมประเด็นใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ ตลอดจนบอกแนวคิดสำคัญ จุดมุ่งหมายของเรื่องและทัศนคติของผู้เขียนจากเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง

Harmer (2007) กล่าวว่า แบ่งการอ่านออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การอ่านแบบขยาย (Extensive Reading) คำว่า extensive แปลว่า ขยาย ในที่นี้ หมายถึง การอ่านหนังสืออื่นที่นอกเหนือจากการอ่านในห้องเรียน โดยการอ่านแบบขยาย มักจะ เกี่ยวกับเรื่องที่นักเรียนสนใจ เช่น นิตยสาร หนังสือพิมพ์ วรรณกรรม เป็นต้น มักเป็นสิ่งที่ผู้อ่านปรารถนา หรือถ้าหากถูกกำหนดให้อ่าน โดยผู้สอนก็มักจะต้องมีการนำเสนอความคิด ประสพการณ์ ต่างๆที่ได้รับจากเรื่องที่อ่านมาเกี่ยวข้องด้วย

2. การอ่านแบบละเอียด (Intensive Reading) มีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับการอ่าน ประเภทแรก การอ่านประเภทนี้ คือ การอ่านตามที่ถูกกำหนดไว้ มักจะเกิดขึ้นในชั้นเรียนแต่ก็ไม่เสมอไป ผู้สอนสามารถกำหนดให้นักเรียนไปอ่านบทความจากแหล่งการเรียนรู้ภายนอกที่มีความแตกต่างกับบทเรียน เช่น จากเว็บไซต์ จากนิตยสาร จากหนังสือพิมพ์ เป็นต้น แต่ผู้สอนต้องมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ โดยหลังจากที่อ่านเสร็จมักจะมีกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่อ่านให้ทำ ทั้งนี้เพื่อเป็นการทดสอบความเข้าใจจากเรื่องที่อ่าน และทดสอบว่าผู้อ่านได้อ่านจริงหรือไม่

สรุปได้ว่าการอ่านเพื่อความเข้าใจสามารถมี 2 ประเภทคือ การอ่านเพื่อความเข้าใจ ในภาพรวมของเนื้อเรื่องทั้งหมดโดยไม่เจาะจงเนื้อหา และการอ่านเพื่อจับใจสำคัญเป็นการอ่าน

เพื่อหารายละเอียดสาระสำคัญ ตลอดจนใจความหลักของเนื้อเรื่อง ตลอดจนแนวคิดหลักจากเรื่องที่อ่าน และทัศนคติของผู้เขียน

### 2.3 หลักสำคัญในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ

การสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ ผู้สอนจำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านเพื่อความเข้าใจอย่างแท้จริง โดยฝึกให้นักเรียนอ่านเพื่อความเข้าใจในเรื่องราวที่กำหนด โดยครูตั้งคำถามให้นักเรียนตอบหลังจากจบการอ่านในแต่ละย่อหน้า

(แวมมยุรา เหมือนนิล, 2553) กล่าวว่า พฤติกรรมการอ่านที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนอ่านเพื่อความเข้าใจได้หรือไม่ ควรมีทักษะต่อไปนี้

1. การจัดลำดับเหตุการณ์ในเรื่องที่อ่าน และสามารถเล่าหรืออธิบายได้โดยใช้คำพูดของตนเอง
2. การบอกเล่าความทรงจำจากการอ่านในสิ่งที่เฉพาะเจาะจงได้ เช่น ประเด็นสำคัญของเรื่อง ข้อเท็จจริงต่างๆ
3. รายละเอียด ชื่อ สถานที่ เหตุการณ์ วันที่ และอื่น ๆ
4. การปฏิบัติตามคำสั่งและข้อเสนอแนะหลังการอ่านได้
5. การรู้จักแยกข้อเท็จจริง ความคิดเห็นหรือจินตนาการได้
6. การรวบรวมข้อมูลใหม่กับข้อมูลเก่าที่มีอยู่แล้ว
7. การเลือกความหมายที่ถูกต้องและนำไปใช้ได้
8. การให้ตัวอย่างประกอบได้
9. การจำแนกใจความสำคัญ และส่วนใจความสำคัญได้
10. การกล่าวสรุปได้

กรมวิชาการ (2554) กล่าวถึง การสอนอ่านเพื่อความเข้าใจว่าเป็นการอ่านในใจโดยมุ่งเน้นแต่เนื้อเรื่อง ไม่คำนึงเรื่องการออกเสียง โดยให้นักเรียนตั้งคำถามเพื่อถามตัวเองจากเรื่องที่อ่านว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ที่ไหน อย่างไร และในการสอนผู้สอนควรแนะแนวทางให้ก่อนเพื่อที่จะช่วยให้การอ่านเพื่อความเข้าใจเกิดประสิทธิภาพสูงสุด เช่น

1. อธิบายคำบางคำที่มีความหมายเฉพาะ หรือคำที่เป็นพื้นฐานของเรื่อง เพื่อไม่ให้มีปัญหาในการเข้าใจความหมายในขณะที่อ่านเพื่อจับใจความสำคัญ
2. ให้นักเรียนรู้จุดมุ่งหมายของการอ่าน หรืออาจมีการตั้งคำถามเพื่อค้นหาคำตอบ จะช่วยให้นักเรียนอ่านจับใจความสำคัญได้ดีขึ้น

3. มีการสนทนาเกี่ยวกับเค้าโครงเรื่องที่จะอ่านก่อนหรือสนทนาเกี่ยวกับภาพหรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่จะให้อ่าน

4. กำหนดเนื้อหาและเวลาให้อ่านได้อย่างเหมาะสมกับระดับวัย และความสามารถ

5. ควรมีกิจกรรมต่อเนื่องหลังจากการอ่าน เช่น ให้อธิบายคำถาม หรือให้เขียนสรุปเรื่องราวเพื่อทดสอบความเข้าใจ หรืออาจให้อ่านออกเสียงซ้ำในเนื้อหานั้นอีกก็ได้

บันลือ พฤษะวัน (2557) กล่าวถึง การอ่านเพื่อความเข้าใจว่าเป็นการอ่านเรื่องเพื่อต้องการทราบว่าเรื่องนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร สำคัญตรงไหน และมีความหมายอย่างไร สำหรับชั้นมัธยมศึกษา เป็นการอ่านในใจมากกว่าการอ่านออกเสียง เพราะนักเรียนอ่านหนังสือได้คล่องแล้วจึงเน้นการอ่านเพื่อความเข้าใจสำคัญซึ่งมีขั้นตอนในการฝึกดังนี้

#### ขั้นตอนการฝึก

1. อ่านเรื่องราวคร่าวๆ เพื่อให้เข้าใจภาพรวมของเรื่อง และทราบว่าจุดใดคือจุดสำคัญของเรื่อง

2. หากพบตอนที่ไมเข้าใจ ผู้อ่านจะอ่านซ้ำเพื่อตรวจสอบความเข้าใจให้ถูกต้อง

3. ตอบคำถามสั้น ๆ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร อาจจดบันทึกย่อๆ เพื่อทดสอบความเข้าใจตนเอง

4. เรียบเรียงใจความสำคัญด้วยตนเอง

5. ขึ้นเสนอแนะการฝึก

6. สอนคำศัพท์เฉพาะหรือคำศัพท์สำคัญในเนื้อเรื่องก่อน เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการตีความและจับใจความ

7. ตั้งคำถาม เพื่อค้นหาคำตอบ เพื่อนักเรียนรู้จักประสงค์ก่อนอ่าน

8. สรุปโครงสร้างเรื่องให้ฟังก่อนอ่าน

9. สนทนาเกี่ยวกับภาพ หรือประสบการณ์ที่มีส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่อ่าน

10. กำหนดเวลาในการอ่านให้เหมาะสมกับความยาวของเนื้อเรื่องและเพิ่มความท้าทายโดยการค่อยๆลดเวลาในการอ่านลง

11. ควรแนะนำให้รู้ว่าใจความสำคัญหรือข้อความสำคัญของแต่ละย่อหน้า จะอยู่ย่อหน้าแรก หรือย่อหน้าสุดท้าย และสรุปจะอยู่ย่อหน้าสุดท้ายของเรื่อง แต่ถ้าเป็นบทหรือกรอนหรือบทสนทนา จะต้องอ่านจับใจความทุกบรรทัด

12. ควรเริ่มต้นฝึกการอ่านจากเรื่องที่สั้นและง่าย จากนั้นแล้วเพิ่มความยาวและความยากขึ้นตามลำดับ

13. ให้ปฏิบัติกิจกรรมต่อเนื่องหลังจากการอ่าน เช่น ตอบคำถาม สรุปเรื่องเป็นตาราง กราฟ แผนภูมิ หรืออนุเจก เพื่อทดสอบความเข้าใจ

14. หลังการอ่านในใจแล้ว นักเรียนสามารถฝึกอ่านออกเสียงโดยเฉพาะเนื้อเรื่องที่เป็นบทร้อยกรอง

Grellet (1981) กล่าวว่า กิจกรรมการอ่านควรเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาด้วยการหาคำตอบจากสิ่งที่ผู้อ่านเกิดข้อสงสัย อาจเป็นการมอบภาระงานให้ทำหลังจากที่อ่านเรื่องนั้นๆ จบ แบบฝึกหัดหรือกิจกรรมหลังการอ่านควรมีสถานการณ์จำลองให้ผู้อ่านได้มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา มีการถอดความหมาย ถ่ายโอนความรู้โดยวิธีการพูด อธิบาย เขียนหรือสื่อข้อความจากเรื่องที่อ่านนอกจากนี้ วิสาข์ จิตวีร์ (2543) ได้เสนอแนะแบบฝึกการอ่านว่าไม่ควรมุ่งที่จะทดสอบความเข้าใจในการอ่าน แต่ช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจข้อความที่อ่านดีขึ้นและรูปแบบของคำถามที่ช่วยให้ผู้อ่านพัฒนาทักษะการอ่านมี 2 ประเภท ได้แก่ คำถามถูกผิด ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านลำดับความเข้าใจและเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น นอกจากนี้แบบฝึกหัดซึ่งเป็นตาราง แผนภูมิ แผนที่ กราฟ และรูปภาพ จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจข้อความที่อ่านได้ดีขึ้น

สรุปได้ว่า การสอนเพื่อความเข้าใจ ผู้สอนต้องพยายามสร้างความสนใจให้นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการอ่านเพื่อจับประเด็นสำคัญ โดยฝึกให้นักเรียนอ่านเพื่อความเข้าใจเรื่องราวที่กำหนดให้ การบอกรายละเอียด การจัดลำดับเหตุการณ์ การบอกถึงเหตุผล โดยผู้สอนต้องตั้งคำถามให้นักเรียนตอบเป็นตอนๆ ตามเรื่องนั้นๆ

## 2.4 องค์ประกอบของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

การที่จะเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่อ่านนั้น ไม่เพียงแต่ผู้อ่านจะมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านเท่านั้น การอ่านเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพจึงต้องอาศัยองค์ประกอบของการอ่านหลายประการ ซึ่งนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการอ่านไว้ ดังนี้

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2554) กล่าวว่า ความเข้าใจของการอ่านแต่ละบุคคลจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลาย ๆ ประการ เช่น

1. ความเข้าใจในการอ่านของแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์เดิมและความคิดอันเป็นวัตถุประสงค์ของการอ่านที่เกิดขึ้นในขณะนั้น เช่น

- 1.1 อ่านเพื่อเก็บใจความสำคัญ
- 1.2 อ่านเพื่อศึกษารายละเอียดที่สำคัญ
- 1.3 อ่านเพื่อศึกษาคำแนะนำต่าง ๆ เช่น การใช้เครื่องมือ
- 1.4 อ่านเพื่อคาดการณ์ว่าเรื่องจะลงเอยอย่างไร

- 1.5 อ่านเพื่อศึกษาคุณค่าของสิ่งที่อ่าน
- 1.6 อ่านเพื่อรวบรวมเรื่อง หรือย่อเรื่องแล้วนำมาเขียนใหม่
- 1.7 อ่านเพื่อเปรียบเทียบกับเรื่องราวหรือข้อความอื่น
- 1.8 อ่านเพื่อจดจำและเข้าใจเนื้อเรื่อง สำหรับนำไปใช้ชั่วคราวหรือนำไปใช้ตลอดไป

2. พิสัยของความเข้าใจในการอ่าน นักเรียนจะอ่านได้ดีขึ้น และถูกต้องเพียงใดขึ้นอยู่กับพิสัยของกลุ่มคำศัพท์ที่ผู้อ่านเข้าใจได้ และขึ้นอยู่กับความสามารถทางสติปัญญา ประสบการณ์เดิมและความยากง่ายของเนื้อเรื่องที่นักเรียนอ่านด้วย

3. ความถูกต้องของความเข้าใจในการอ่าน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องราวที่อ่านมากขึ้นต่างกัน ความถูกต้องในการเข้าใจของนักเรียนย่อมแตกต่างกันมากขึ้นตามประสบการณ์ ความยากง่ายของเนื้อเรื่องนั้น ๆ

4. ระดับความเข้าใจในการอ่าน ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ ขึ้นอยู่กับสติปัญญาความสามารถในการอ่าน ความเข้าใจคำศัพท์ที่อ่าน และวิธีการพิเศษเฉพาะตัวของผู้อ่านแต่ละคนรวมทั้งประสบการณ์เดิมของแต่ละคน

5. ความเร็วของความเข้าใจในการอ่าน ต้องอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ ความสามารถในการนึกภาพสิ่งที่อ่าน ความยากง่ายของเนื้อเรื่องและสิ่งประกอบอื่น ๆ

Harris & Smith (1986) กล่าวว่า การที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้นั้น ต้องประกอบไปด้วยปัจจัยภายใน ซึ่งได้แก่ พื้นฐานองค์ความรู้ของผู้อ่านในเรื่องที่อ่าน ความสามารถทางการอ่าน การคิดวิเคราะห์ ความสนใจ แรงจูงใจ ทักษะคิด ความเชื่อของผู้อ่าน ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับจิตใจ และจุดประสงค์ของการอ่าน และปัจจัยภายนอก ได้แก่ ลักษณะของตัวเรื่องเอง ซึ่งให้ความสำคัญกับปัจจัย 2 ประการ ได้แก่ พื้นความรู้ในเรื่องที่อ่าน และความสามารถทางภาษาเป็นพิเศษ โดยให้ความเห็นว่าในเรื่องพื้นความรู้ และประสบการณ์นั้นหากผู้อ่านที่ไม่มีพื้นความรู้ หรือประสบการณ์เรื่องที่อ่านมาก่อน เรื่องที่อ่านนั้นไม่มีความหมายสำหรับผู้อ่าน เพราะอ่านไม่รู้เรื่องนอกจากนั้นผู้อ่านจะต้องมีความสามารถทางภาษาพอสมควรด้วยจึงจะเข้าใจ

Nunan (2001) การอ่านจะประสบความสำเร็จได้นั้น ต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. เข้าใจความหมายของคำ การเลือกใช้คำ และการวางคำในของประโยค
2. มีความรู้เกี่ยวกับหลักไวยากรณ์ เพื่อช่วยในการตีความความหมาย
3. สามารถเลือกใช้เทคนิคแบบต่างๆ ในการอ่านแต่ละประเภทได้อย่างเหมาะสม
4. สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมเข้ากับเนื้อหาที่อ่าน ได้อย่างถูกต้อง
5. สามารถเข้าใจความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาได้อย่างถ่องแท้

Cain&Oakhill (2011) กล่าวว่า ประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐานของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เพราะความรู้ด้านคำศัพท์และความสามารถในการตีความของผู้อ่าน คือสิ่งที่สะสมมาจากประสบการณ์หรือการเรียนรู้เพื่อนำมาเชื่อมโยงคำหรือกลุ่มคำซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความหมาย โดยองค์ประกอบที่สำคัญของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีทั้งหมด 3 ประการดังนี้

- 1) การเข้าใจความหมายของคำ (Meaning Vocabulary) เป็นพื้นฐานสำคัญของความเข้าใจเรื่องทีอ่าน หากผู้อ่านเข้าใจความหมายของระดับคำก็จะสามารถถอดรหัสหรือตีความหมายของสารที่ผู้เขียนต้องการที่จะสื่อออกมาได้อย่างถูกต้อง
- 2) การเข้าใจหน่วยความคิด (Thought Unit) หมายถึง วิธีที่เป็นหน่วยความหมาย ในการอ่านนั้นผู้อ่านจำเป็นต้องแบ่งอ่านประโยคต่างๆเป็นกลุ่มคำให้ได้ความหมายที่ต่อเนื่องกัน เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจเรื่องโดยภาพรวมและ
- 3) การเข้าใจประโยค (Sentence Comprehension) เป็นการนำความหมายของแต่ละหน่วยความคิดมาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน จนได้ความหมายที่เป็นประโยคสมบูรณ์

สรุปความได้ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ องค์ประกอบภายในที่มาจากตัวนักเรียนเอง เช่นความสามารถในการใช้หลักภาษา ประสบการณ์เดิม ความสนใจในการอ่าน และองค์ประกอบภายนอก เช่น เนื้อหาที่อ่าน ความยากง่ายในสิ่งที่อ่าน สภาพแวดล้อมรอบตัว หรือบทอ่าน

## 2.5 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการอ่าน ในการสอนอ่านภาษาอังกฤษ ได้มีทฤษฎีมากมายไว้เพื่อทำการศึกษว่าการสอน อ่านที่มีประสิทธิภาพเป็นอย่างไร โดยได้มีนักวิชาการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงทฤษฎีการสอนอ่านจะกล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่านเป็น 2 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีการสอนโดยใช้เค้าโครงความรู้เดิม ทฤษฎีการสอนอ่านแบบ Top-down และทฤษฎีการสอนอ่านแบบ Bottom-up ดังนี้

### 2.5.1 ทฤษฎีเค้าโครงความรู้เดิม

ทฤษฎีเค้าโครงความรู้เดิมเป็นอีกทฤษฎีที่ช่วยให้การอ่านมีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากการนำเอาเค้าโครงความรู้เดิมมาใช้ จะทำให้ผู้อ่านเกิดความคุ้นเคยในเนื้อหาที่อ่านมากขึ้น ซึ่งมีนักวิชาการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงทฤษฎีเค้าโครงความรู้เดิม ไว้หลายท่าน ได้แก่

มณัญญา แก้วสองเมือง (2553) ได้กล่าวถึงทฤษฎีเค้าโครงความรู้เดิม (Scheme Theory) คือทฤษฎีที่นำความรู้ใหม่ไปประยุกต์ใช้กับความรู้เดิม และแก้ไขให้เหมาะสม โดยสติกา (Schema) คือกลุ่มความรู้ที่มีความคล้ายคลึงกัน สิ่งเหล่านี้สร้างจากสิ่งที่ได้พบและได้เห็น โดยจะช่วยให้การอ่านง่ายขึ้น ทำให้ผู้อ่านสามารถคาดเดาเนื้อเรื่องที่กำลังอ่านได้ ซึ่งผู้อ่านจะนำเอาเค้าโครงความรู้เดิมไปใช้ในการอ่านเนื้อเรื่อง นอกจากจะรู้ถึงเนื้อเรื่องแล้ว ยังรวมไปถึงโครงสร้างภาษาและกระบวนการทางภาษาที่ใช้

โครงสร้างความรู้เดิม แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ โครงสร้างความรู้เดิม แบบรูปนัย (formal schema) คือสิ่งที่นักเรียนได้ทราบถึงลักษณะการเขียนและโครงเรื่องมาก่อนทำให้ นักเรียนนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในขณะที่อ่าน โดยเฉพาะการอ่านและความจำ อีกประเภทหนึ่งคือ โครงสร้างความรู้เดิมเชิงเนื้อหา คือสิ่งที่นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่านอยู่ก่อนแล้ว และนำมาผนวกกับเนื้อเรื่องที่อ่านได้ง่ายขึ้น

An (2013) ได้กล่าวเสริมถึงทฤษฎีดังกล่าวว่าเป็นการที่นักเรียนนำเอาองค์ความรู้เดิมมาเสริมให้เกิดความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น โดยแบ่งเค้าโครงความรู้เดิมออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ formal schema คือโครงสร้างความรู้เดิมที่นักเรียนได้ทราบถึงโครงสร้างของบทอ่านในหลายๆ ประเภท เช่น เนื้อเรื่องที่อ่าน หากผู้อ่านได้รู้รายละเอียดเบื้องต้น เช่น เวลา สถานที่ และตัวละครจะทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น อีกประเภทคือ content schema คือ โครงสร้างความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียน ประกอบด้วยข้อมูลโดยสังเขปที่จะปรากฏในหัวข้อ ที่กำหนดให้ และความเกี่ยวเนื่องของเนื้อหาที่มีอยู่ก่อน กับเนื้อหาที่จะเรียน

Seymour (2017) ได้กล่าวเสริมเกี่ยวกับทฤษฎีเค้าโครงความรู้เดิมว่า การเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านเป็นกระบวนการที่สอดคล้องระหว่างเนื้อหาที่เรียนกับความรู้เดิม การอ่านที่มีประสิทธิภาพเป็นการนำทักษะดังกล่าวมาผนวกกับเนื้อหาที่อ่าน โดยสามารถทำได้เป็น 2 ทิศทางคือ การอ่านแบบ Bottom up โดยการอ่านแบบนี้เป็นการอ่านแบบเจาะจงรายละเอียดปลีกย่อย และการอ่านแบบ Top down เป็นการอ่านเนื้อหา โดยสังเขปและใช้การคาดเดาเนื้อหาในภาพรวม โดยการนำเอาทฤษฎีความรู้เดิมมาใช้จะทำให้การอ่าน ทั้ง 2 ทิศทางเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

โดยสรุปทฤษฎีโครงสร้างความรู้เดิม คือ การนำเอาความรู้ที่นักเรียนมีอยู่ก่อนมาใช้ในการอ่านเนื้อเรื่อง จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านได้ดีแต่ความสามารถในการอ่านจะแตกต่างกัน เนื่องจากความรู้และประสบการณ์เดิมสามารถเปลี่ยนแปลงให้กลายเป็นประสบการณ์ใหม่ขึ้นมา แบ่งเป็นโครงสร้างแบบรูปนัย คือ การเรียนรู้โครงสร้าง และองค์ประกอบของเนื้อหามาก่อน และโครงสร้างความรู้เดิมแบบเนื้อหา คือการที่นักเรียนได้ทราบว่าเนื้อหา ที่เรียนเกี่ยวกับอะไร ถ้านักเรียนสามารถนำเอาทฤษฎีดังกล่าวมาปรับใช้ จะทำการอ่านมีประสิทธิภาพมากขึ้น

### 2.5.2 กระบวนการอ่านแบบ Top-down

กระบวนการอ่านแบบ Top-down เป็นอีกทฤษฎีหนึ่งที่มีความสำคัญ เพราะใช้ในการกำหนดว่าจะทำการสอนไปในทิศทางใด ซึ่งจะส่งผลไปยังขั้นตอนอื่นๆ ได้มีนักวิชาการได้กล่าวถึงทฤษฎีดังกล่าวได้แก่

Carrell & Eisterhold (1988) ได้กล่าวว่า กระบวนการอ่านแบบ Top-down เป็นกระบวนการอ่านที่ยึดพื้นความรู้ของผู้อ่านเป็นหลัก กระบวนการอ่านแบบนี้เป็นการวิเคราะห์จาก

สมองคู่บทอ่านในรูปแบบการผลักดันความคิด ผู้อ่านต้องใช้ความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมมาผสมผสานกับความรู้ที่เกี่ยวข้องกับบทอ่านเป็นส่วนสำคัญเพื่อสร้างความหมายและทำความเข้าใจกับสิ่งที่อ่าน ดังนั้นผู้อ่านต้องอาศัยพื้นฐานความรู้ทางภาษา เช่น คำ ประโยค และข้อความ จากกรอ่านบทอ่านเพื่อประกอบองค์ความรู้ในการคาดเดาเนื้อเรื่อง แต่ความหมายที่แท้จริงจะอยู่ที่ตัวผู้อ่าน

OXFORD UNIVERSITY PRESS (2014) ได้กล่าวว่า กระบวนการอ่านแบบ Top-down เป็นการนำเอาความรู้จากเนื้อหาที่ได้จากการอ่านมาหากระบวนการทางภาษา เช่น ประเภทของบทสนทนา ซึ่งจะมีประโยชน์อย่างมากต่อการเข้าใจบทเรียน โดยกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการดังกล่าว คือ การอภิปราย การตอบแบบสอบถาม การระดมสมอง ตัวอย่างเช่น เมื่อเห็นชื่อเรื่อง นักเรียนอาจคาดเดาได้ถึงเรื่องที่จะอ่าน และนักเรียนสามารถตัดสินใจได้ว่าสนใจในเรื่องที่จะอ่านหรือไม่

Pearson (2017b) ได้กล่าวถึงกระบวนการอ่านแบบดังกล่าวว่าเป็นการสอนให้นักเรียนได้อ่านเนื้อเรื่องทั้งหมดก่อน และนักเรียนจึงใช้การเดาความหมายของคำศัพท์ในคำที่ไม่คุ้นเคย โดยการหาความหมายของคำศัพท์จากบริบทในเนื้อเรื่อง วิธีนี้เป็นวิธีที่ฝึกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจถึงความสำคัญหลักของเรื่อง นอกจากนี้กระบวนการอ่านนี้จะช่วยให้ผู้อ่านได้เลือกอ่านเนื้อเรื่องที่ตนเองสนใจ โดยผู้สอนทำการกระตุ้นให้นักเรียนได้เริ่มอ่านเนื้อเรื่องที่นักเรียนสนใจ ซึ่งน่าจะมีประสิทธิภาพกว่าการที่ให้นักเรียนในห้องเรียนได้อ่านเนื้อเรื่องที่ผู้สอนเลือกให้ และยังช่วยให้นักเรียนทำการฝึกทักษะการพูดและฟัง โดยฝึกให้อ่านออกเสียง ผู้สอนจะไม่แก้คำที่สะกดผิดโดยทันที แต่จะแก้หลังจากที่สอนอ่านเสร็จ เพื่อส่งเสริมความเชื่อมั่นในการอ่าน

โดยสรุปกระบวนการอ่านแบบ Top-down เป็นกระบวนการที่ผู้อ่านจะต้องทำการอ่านเนื้อเรื่องทั้งหมด หากผู้อ่านเจอคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจ ให้ทำการเดาคำศัพท์จากบริบทรอบข้าง หากนักเรียนอ่านหรือสะกดคำไม่ถูกต้อง ผู้สอนจะสอนอ่านหลังจากที่อ่านเรื่องจบแล้ว เพื่อไม่ให้นักเรียนขาดความมั่นใจและประหม่าในการเรียนในครั้งต่อไป กระบวนการอ่านดังกล่าวมีความสำคัญต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยสังเขป หรือการอ่านที่เน้นความเร็ว ทำให้การอ่านของนักเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.5.3 กระบวนการอ่านแบบ Bottom-up

กระบวนการอ่านแบบ Bottom-up เป็นวิธีการอ่านที่มีรูปแบบที่ตรงข้ามกับการอ่านแบบ Top-down โดยได้มีนักวิชาการได้กล่าวถึงกระบวนการอ่านแบบ Bottom-up ไว้ดังนี้

Carrell & Eisterhold (1988) ได้กล่าวว่า กระบวนการอ่านแบบ Bottom-up คือ การตีความจากบทอ่าน ตัวอักษรในบทอ่านเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการอ่าน และเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า กระบวนการยึดเนื้อหาเป็นหลัก (text-based processing) เป็นรูปแบบการผลักดันข้อมูล



(data-drive model) กระบวนการอ่านแบบนี้เป็นการวิเคราะห์บทอ่านสู่สมอง เนื่องจากผู้อ่านจะเริ่มทำความเข้าใจตัวอักษร คำ ประโยค ไปจนถึงหน่วยของภาษาระดับข้อความ แล้วถอดรหัส (Decode) ข้อความในประโยค ประกอบด้วยความรู้เกี่ยวกับ คำศัพท์ โครงสร้าง ไวยากรณ์ และความสัมพันธ์ระหว่างประโยค ทำให้เกิดความเข้าใจในบทอ่าน

Reutzel & Cooter (2013) ได้กล่าวถึงการอ่านแบบ Bottom-up เปรียบเสมือนการต่อจิ๊กซอว์ เพราะเป็นการศึกษาองค์ประกอบย่อยไปเนื้อหาทั้งหมด และนำความรู้ทั้งหมดมารวมให้เป็นหนึ่งเดียว หรือเข้ามารวมเป็นรูปภาพ การอ่านแบบนี้เป็นเหมือนกับการจัดระเบียบความคิดของนักเรียน ซึ่งมีการแปลความจากตัวอักษรและออกมาเป็นคำพูดและรวมเป็นประโยค เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่ผู้แต่งเรื่อง ได้สื่อออกมา อีกทั้งกระบวนการอ่านนี้สามารถเรียกว่าอีกอย่างหนึ่งว่า กระบวนการรับข้อมูลโดยอัตโนมัติ โดยเปรียบมนุษย์เป็นคอมพิวเตอร์ที่ต้องมีการนำข้อมูลย่อย ๆ เข้าสู่ระบบ และจึงสังเคราะห์เป็นกลุ่มข้อมูล คำว่า “อัตโนมัติ” จึงหมายถึง ผู้อ่านเป็นเหมือนคอมพิวเตอร์ ในการมีทักษะที่สามารถผสานการถอดความ หรือแปลความและความเข้าใจเข้าด้วยกัน การอ่านประเภทนี้ทำให้เกิดกระบวนการถอดรหัสนอกเหนือจากทำให้ให้นักเรียนได้รู้ถึงเนื้อเรื่องยังทำให้รู้ถึงองค์ประกอบอื่นๆ เช่น โครงสร้างประโยค คำศัพท์ ทำให้อ่านเร็ว

OXFORD UNIVERSITY PRESS (2014) ได้กล่าวถึงการอ่าน Bottom-up ว่าเป็นการอ่านเพื่อการถอดความ (decoding) โดยการอ่านเริ่มจากเนื้อหาที่ประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ เช่น คำศัพท์ โครงสร้าง ไวยากรณ์ ผู้อ่านจะมีทักษะการอ่านมากขึ้น เนื่องจากเป็นการสอนจากองค์ประกอบย่อยลงไป เช่น หากนักเรียนต้องการเข้าใจเนื้อหาต้องเรียนรู้องค์ประกอบต่างๆ หลังจากที่ได้ทราบถึงองค์ประกอบย่อยทั้งหมดจึงมาอ่านเนื้อเรื่องทั้งหมด

Pearson (2017a) ได้กล่าวว่า ทฤษฎีการอ่านแบบ Bottom-up เป็นทฤษฎีที่ต้องการฝึกถึงการอ่านออกเสียง และการถอดความหมายของเนื้อหา เป็นเหมือนการแก้ปริศนา คำศัพท์ในเนื้อเรื่องจึงเป็นส่วนสำคัญ เพราะจะทำให้ผู้อ่านสามารถรู้ว่าเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องอะไร หากนักเรียนเข้าใจคำดังกล่าวจะสามารถเข้าใจความหมายโดยรวม โดยการเรียนวิธีเริ่มจากการฝึกอ่านคำศัพท์ และ จึงมาสู่ขั้นตอนการถอดความ โดยการอ่านเนื้อหาหากเจอคำที่ไม่แน่ใจในความหมาย ให้เปิดพจนานุกรมเพื่อหาความหมาย ซึ่งอาจจะช้าในระยะแรก แต่จะมีการพัฒนาขึ้นในระยะหลัง ถ้านักเรียนได้รับการฝึกอ่านแบบนี้ จะทำให้สามารถจำคำศัพท์ได้ไวขึ้น นำมาสู่การพัฒนาการอ่านที่คล่องแคล่ว ด้วยการฝึกฝนและทำซ้ำๆ กัน

โดยสรุปการแบบ Bottom-up เป็นการอ่านที่เริ่มจากการเรียนรู้ และทำความเข้าใจองค์ประกอบย่อยในแต่ละรายละเอียดและจึงอ่านเนื้อหาทั้งหมด การอ่านแบบนี้จะทำให้ให้นักเรียนได้ทั้งโครงสร้างประโยคและเนื้อหา คำศัพท์ แต่กระบวนการดังกล่าวเป็นการเรียนรู้แบบค่อยเป็น

ค่อยไปต้องมีการทำซ้ำๆ เพื่อให้ให้นักเรียนสร้างความคุ้นเคยในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ใช้ในบทเรียนจนเกิดเป็นทักษะการอ่านที่ดี

## 2.6 ระดับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ

ระดับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน โดยขึ้นอยู่กับความสามารถทางภาษาของผู้อ่าน ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้จัดแบ่งระดับของความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ดังต่อไปนี้

Burmeister (1974) ได้แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่าน ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนมาจากขั้นตอนการเรียนรู้ Bloom's Taxonomy ออกเป็น 7 ระดับ ดังนี้

1. ระดับความจำ (Memory) คือ ผู้อ่านสามารถจดจำในสิ่งที่ผู้เขียนกล่าวไว้ในเรื่องที่เกี่ยวข้อง เช่น วัน/เดือน/ปี ข้อเท็จจริง คำจำกัดความ ใจความสำคัญ ลำดับเหตุการณ์ของเรื่องที่ย่านหรือคำสั่งที่ให้ไว้

2. ระดับแปลความหมาย (Translation) คือ ผู้อ่านสามารถนำข้อความหรือเนื้อเรื่องที่ย่านไปแปลเป็นรูปแบบอื่นๆ เช่น การแปลจากภาษาหนึ่งไปเป็นอีกภาษาหนึ่ง การถอดความ การนำใจความสำคัญไปเขียนสรุปเป็นแผนที่ หรือแผนภูมิ เป็นต้น

3. ระดับการตีความ (Interpretation) คือ ผู้อ่านสามารถเข้าใจและมองเห็นความสัมพันธ์ถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้เขียนมิได้กล่าวไว้โดยตรง เช่น การหาสาเหตุของเรื่องที่ย่าน การคาดคะเนเหตุการณ์ล่วงหน้าที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไป ความสามารถในการจับใจความสำคัญของเรื่อง โดยผู้เขียนไม่ได้เขียนระบุไว้อย่างชัดเจน แต่ผู้อ่านสามารถเข้าถึงจิตใจ และความรู้สึกของตัวละครในเรื่องที่ย่านได้

4. ระดับการประยุกต์ (Application) คือ ผู้อ่านสามารถเข้าใจหลักการ และสามารถนำหลักการไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. ระดับการวิเคราะห์ (Analysis) คือ ผู้อ่านสามารถแยกแยะส่วนประกอบย่อยเพื่อประกอบกับส่วนที่ใหญ่ เช่น การวิเคราะห์บทประพันธ์หรือบทกวี การวิเคราะห์โฆษณาหรือสื่อออนไลน์ ชวนเชื่อ และการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ย่านอย่างมีเหตุผล เป็นต้น

6. ระดับการสังเคราะห์ (Synthesis) คือ ผู้อ่านสามารถนำข้อคิดที่ได้จากเรื่องที่ย่านมารวบรวมและจัดเรียงใหม่ได้

7. ระดับการประเมินผล (Evaluation) คือ ผู้อ่านสามารถพิจารณา และตัดสินเรื่องที่ย่านเพื่อกำหนดเกณฑ์ได้ ซึ่งเกณฑ์เป็นบรรทัดฐานช่วยในการตัดสินว่าอะไรเป็นเรื่องจริง จินตนาการ ความคิดเห็น หรือ ความเชื่อ ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้อ่าน

Raygor (1985) ได้แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. ความเข้าใจระดับตัวอักษร (Literal comprehension) เป็นระดับความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติของผู้อ่านเพียงเล็กน้อยเท่านั้น เพราะเป็นเพียงการรับรู้ข่าวสารจากผู้เขียน
2. ความเข้าใจระดับตีความ (Interpretive comprehension) เป็นระดับความเข้าใจที่ผู้อ่านต้องอาศัยความสัมพันธ์ของข้อมูล เช่น การเปรียบเทียบข้อมูลกับประสบการณ์เดิมของตนเอง การลำดับเหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง การทราบถึงความสัมพันธ์ของเหตุและผล รวมถึงการตีความข้อมูลทั่วไป
3. ความเข้าใจระดับการนำไปใช้ (Applied comprehension) เป็นระดับที่ผู้อ่านต้องประเมินผลความคิดของผู้เขียน นอกจากนี้ผู้อ่านสามารถตัดสินใจยอมรับหรือปฏิเสธ หรือนำข้อมูลเหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ได้

Leslie&Caldwell (2009) ได้แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. ระดับความเข้าใจตามตัวอักษร (Literal statements) เป็นระดับความเข้าใจขั้นพื้นฐานซึ่งผู้อ่านเข้าใจตรงตามตัวอักษรที่ปรากฏตามที่ผู้เขียนได้เขียนไว้ ซึ่งเนื้อหาจะระบุเกี่ยวกับข้อเท็จจริงและรายละเอียด ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องที่อ่านแค่เบื้องต้นเท่านั้น แบบทดสอบที่ใช้วัดความใจระดับนี้ได้แก่ แบบทดสอบปรนัย แบบถูกผิด แบบหลายตัวเลือก หรือเป็นการเติมคำในช่องว่าง ที่ขึ้นต้นด้วย when, where, who, whose
2. ระดับความเข้าใจตีความ (Interpretive statements) เป็นระดับที่ผู้อ่านต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายที่แฝงภายในเรื่อง ซึ่งในลักษณะนี้ผู้เขียนไม่ได้ตั้งใจเขียนระบุไว้โดยตรง ดังนั้นผู้อ่านจำเป็นต้องอนุมานเรื่องที่อ่านและใช้ความรู้ ประสบการณ์เดิม โยงความรู้เก่าเข้ากับความรู้ใหม่ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในระดับนี้ แบบทดสอบที่ใช้วัดความใจระดับนี้ได้แก่ แบบทดสอบอัตนัย หรือคำถามเปิด เช่น คำถามที่ขึ้นต้นด้วย why, what, if และ how
3. ความเข้าใจขั้นประยุกต์ (Applied statements) เป็นระดับที่ผู้อ่านต้องนำประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มาร่วมกับความรู้ที่ได้จากการอ่าน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ นำข้อมูลที่ผู้เขียนได้เขียนไว้ (Literal) ความหมายที่แฝงในเรื่องที่อ่าน (Interpretive) มาต่อยอดแนวความคิด (Apply) วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้กับข้อมูลอื่น

จากการศึกษาเกี่ยวกับระดับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ 3 ระดับ ดังนี้ ความเข้าใจตามตัวอักษร ซึ่งเป็นความเข้าใจในระดับเบื้องต้นที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่องได้โดยตรงผ่านตัวอักษร ดังนั้นผู้อ่านจำเป็นต้องมีการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับเรื่องที่อ่าน และสร้างความหมายเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง คือ ความเข้าใจระดับการตีความ นอกจากนี้ผู้อ่านจำเป็นต้องประเมินค่าจากสิ่งที่อ่าน เพื่อแยกแยะข้อเท็จจริงและความคิดเห็น เพื่อให้

ผู้อ่านบรรลุเป้าหมายในการอ่านอย่างแท้จริง ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงเลือกใช้ระดับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของ Leslie&Caldwell (2009) ซึ่งเป็นระดับที่ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องการอ่านได้เป็นอย่างดีเพราะเป็นการเข้าใจเนื้อเรื่องเริ่มจากขั้นพื้นฐานจนนำไปสู่ขั้นประยุกต์ใช้ ทำให้ผู้อ่านเกิดเรียนรู้ขึ้นอย่างเป็นระบบ

## 2.7 ขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษ

การสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผู้สอนควรมีการวางแผนในการสอน กำหนดขั้นตอนการสอนอ่านอย่างเป็นระบบ ชัดเจน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเรื่องที่อ่านได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องสอนให้นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องที่อ่าน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านให้มีประสิทธิภาพ โดยได้มีนักวิชาการหลายคน ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

Finocchiaro&Sako (1983) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบที่นิยมใช้ในการวัดการอ่านเพื่อความเข้าใจมีอยู่ 3 รูปแบบ ได้แก่

รูปแบบที่ 1 แบบทดสอบแบบอัตนัย คือ แบบทดสอบความเรียง โดยเขียนคำตอบเป็นประโยคหรือข้อความยาว ๆ ในการตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน

รูปแบบที่ 2 แบบทดสอบแบบปรนัย คือ การเลือกคำตอบในรูปแบบของการตอบถูกหรือผิด การจับคู่ หรือการเติมคำ เป็นต้น

รูปแบบที่ 3 แบบทดสอบแบบกึ่งปรนัย คือ แบบทดสอบที่ต้องการคำตอบสั้น ๆ ให้เติมคำหรือต่อคำให้สมบูรณ์ และการวัดแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice) ซึ่งเป็นที่นิยมใช้มาก เพราะเป็นแบบทดสอบที่ง่ายต่อการตรวจให้คะแนน และสามารถประเมินผลได้ทุกระดับ ทั้งยังเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงสูง เนื่องจากง่ายต่อการตรวจและคำตอบที่ถูกต้องมีเพียงข้อเดียว

Murdoch (1986) ได้สร้างวิธีการสอนอ่านแบบบูรณาการของเขาออกเป็น 7 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ผู้สอนตั้งคำถามจากเรื่องที่อ่านมาถามแก่นักเรียน เพื่อให้เกิดการอภิปรายระหว่างผู้สอนและนักเรียน นอกจากนี้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน

ขั้นที่ 2 การทำความเข้าใจกับคำศัพท์ เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจถึงคำศัพท์ที่ถูกต้อง โดยผู้สอนเลือกคำศัพท์ที่สำคัญในเนื้อเรื่องและให้นักเรียนได้ค้นหาความหมายของคำศัพท์

ขั้นที่ 3 การอ่านเนื้อเรื่อง นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องที่กำหนด ซึ่งในเนื้อเรื่องจะมีคำถามแฝงอยู่ โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ เมื่อเกิดข้อสงสัยระหว่างการอ่าน

ขั้นที่ 4 การทำความเข้าใจเนื้อเรื่องในขั้นนี้ผู้สอนจะให้นักเรียนเติมข้อความที่เป็นแบบปลายเปิด นักเรียนต้องเติมข้อความนั้นให้สมบูรณ์ ด้วยภาษาของตนเอง

ขั้นที่ 5 การถ่ายโอนความรู้ในแบบอื่น เช่น การนำเสนอในรูปแบบของแผนภูมิกราฟ ตาราง ตามความเหมาะสมตามเนื้อเรื่อง

ขั้นที่ 6 การทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยค โดยผู้สอนจะแจกชิ้นส่วนประโยคที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องให้แก่ นักเรียนและจะให้นักเรียนนำประโยคเหล่านี้มาเรียงกันให้สมบูรณ์

ขั้นที่ 7 การประเมินผลเนื้อเรื่อง คือ การประเมินผลการและแก้ไข หรือ ประเมินความเข้าใจในการอ่านและแก้ไขความเข้าใจในการอ่าน เพื่อให้ นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้ถูกต้อง

Diaz-Rico (2013) ได้แนะนำขั้นตอนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมนำเข้าสู่การอ่าน (Pre-reading) กิจกรรมระหว่างการอ่าน (While-reading) กิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading) แต่ละกิจกรรมอาจใช้เทคนิคดังนี้

กิจกรรมแรก คือ กิจกรรมนำเข้าสู่การอ่าน (Pre-reading) ผู้สอนใช้กิจกรรมช่วยสร้างความเข้าใจในบริบทก่อนเริ่มต้นอ่านเนื้อเรื่อง ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน คือ ขั้น Personalization เป็นขั้นสนทนา ได้ตอบ ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน เพื่อทบทวนความรู้เดิมและเตรียมพร้อมสำหรับรับความรู้ใหม่จากการอ่าน และขั้น Predicting เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนคาดเดาเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน โดยการสังเกตรูปภาพ แผนภูมิ หัวเรื่อง ที่มีความสอดคล้องกับเรื่องที่อ่าน จากนั้นนำมาสนทนาอภิปราย หรือ หาคำตอบเกี่ยวกับภาพดังกล่าว อีกหนึ่งกิจกรรมที่มีความน่าสนใจ คือ การเรียนรู้คำศัพท์ในเนื้อเรื่อง เช่น ให้นักเรียนขีดเส้นใต้ หรือวงกลมล้อมรอบคำศัพท์ในเนื้อเรื่องที่อ่าน หรืออ่านคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน เพื่อให้ นักเรียนคาดเดาว่าเนื้อหาที่อ่าน ไปนั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องใด เป็นการเตรียมตัวล่วงหน้าเกี่ยวกับข้อมูลประกอบการอ่าน

กิจกรรมสอง คือ กิจกรรมระหว่างการอ่าน (While-reading) เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการอ่านโดยตรง ผู้สอนจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่าน ดังต่อไปนี้

1) กิจกรรม Matching คือ อ่านแล้วจับคู่คำศัพท์กับคำจำกัดความ หรือ จับคู่ประโยคเนื้อเรื่องกับภาพ แผนภูมิ 2) กิจกรรม Ordering and complete graphic organizers คือ อ่านแล้วเรียงภาพ แผนภูมิ ตามเนื้อเรื่องที่อ่าน หรือ เรียงประโยค (Sentences) ตามลำดับเรื่อง หรือเรียงเนื้อหาแต่ละตอน (Paragraph) ตามลำดับของเนื้อเรื่อง 3) กิจกรรม Completing คือ อ่านแล้วเติมคำ สำนวน ประโยค ข้อความลงในภาพ แผนภูมิ ตาราง ตามเรื่องที่อ่าน 4) กิจกรรม Re-reading and correcting คือ อ่านซ้ำ อ่านแล้วแก้ไขคำ สำนวน ประโยค ข้อความ ให้ถูกต้องตามเนื้อเรื่องที่ได้อ่าน 5) กิจกรรม Deciding คือ อ่านแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Multiple Choice) หรือ เลือกประโยคถูกผิด (True/False) หรือ เลือกว่ามีประโยคนั้น ๆ ในเนื้อเรื่องหรือไม่ หรือ เลือกว่าประโยคนั้นเป็น

ข้อเท็จจริง (Fact) หรือ เป็นความคิดเห็น (Opinion) 6) กิจกรรม Identifying the main idea and details for each section of the text คือ อ่านแล้วหาประโยคหัวข้อเรื่อง (Topic Sentence) หรือ สรุปใจความสำคัญ (Conclusion) หรือ จับใจความสำคัญ (Main Idea) หรือ ตั้งชื่อเรื่อง (Title) หรือ ย่อเรื่อง (Summary) หรือ หาข้อมูลรายละเอียดจากเรื่อง (Specific Information) ต่อมาการสอนในชั้นระหว่างการอ่าน (While-reading) ขั้นตอนนี้เป็นการนำเสนอเรื่องที่อ่านเป็นครั้งแรก ผู้สอนควรตรวจสอบความเข้าใจในการอ่านของนักเรียน โดยการตั้งคำถามและควรทำกิจกรรมต่อเนื่องกับขั้น (Pre-reading) กิจกรรมหลังการอ่าน

กิจกรรมที่สาม คือ กิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading) เป็นกิจกรรมสุดท้ายที่มุ่งให้นักเรียนแสดงออกเกี่ยวกับความเข้าใจในสิ่งที่อ่าน หลังจากฝึกปฏิบัติกิจกรรมระหว่างการอ่านแล้ว ผู้สอนอาจจัดกิจกรรมการเล่นเกมส์ การแข่งขันเกี่ยวกับคำศัพท์ สำนวน ไวยากรณ์ จากเรื่องที่ได้อ่าน เป็นการตรวจสอบความเข้าใจเนื้อหาที่อ่านและทบทวนความรู้ ความถูกต้องของคำศัพท์ สำนวน โครงสร้างไวยากรณ์ การถาม-ตอบเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ได้อ่าน

Arntsen (2007) ได้เสนอขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษ โดยเริ่มจากขั้น Motivation โดยผู้สอนจะใช้เวลา 5-10 นาที ในการกระตุ้นให้นักเรียนแสดงออกและพูด ซึ่งผู้สอนอาจจะใช้สื่อการสอนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ

ขั้นที่ 1 คือ Motivation การให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมและถามเกี่ยวกับหัวข้อที่จะเรียน นักเรียนผลัดกันตอบไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้าย

ขั้นที่ 2 คือ Pre - reading ผู้สอนได้ทำการสอนนักเรียนเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบทในเนื้อเรื่อง จากนั้นให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องเพื่อให้เกิดความคุ้นเคย

ขั้นที่ 3 คือ While - reading เป็นการฝึกการอ่านออกเสียงโดยผู้สอนควรอ่านเนื้อเรื่องและเว้นระยะการหยุดเพื่อให้อ่านตาม เมื่ออ่านแบบนี้มาระยะหนึ่ง อาจจะทำให้นักเรียนฝึกอ่านแต่ละประโยคด้วยตนเอง

ขั้นที่ 4 คือ Post - reading ขั้นทดสอบความเข้าใจในบทเรียน โดยการทำแบบฝึกหัดเพิ่มเติม เช่น การจับคู่คำศัพท์กับ synonym, antonym หรือการเติมคำลงไปในช่วงว่าง

ขั้นที่ 5 คือ Wrap up ผู้สอนเตรียมคำถามจากเนื้อเรื่องเพื่อใช้ในการอภิปรายในห้องเรียน ในกิจกรรมนี้นักเรียนจะได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดของห้องเรียนด้วย และขั้นสุดท้ายนักเรียนจะทำการสรุปเนื้อเรื่องหรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ในชั้นเรียน

กล่าวโดยสรุป ขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษแบบทั่วไปจะมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่ Pre - reading, While - reading, และ Post - reading ในงานวิจัยชิ้นนี้จะเลือกใช้วิธีการสอนของ Arntsen (2007) ซึ่งมีขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษ แบ่งได้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน

ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 Motivation เป็นขั้นที่เตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนเข้าสู่การเรียนการสอน เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นความสนใจนักเรียน ขั้นตอนที่ 2 คือ Pre – reading เป็นขั้นที่นักเรียนฝึกเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบทในเรื่อง เพื่อนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ในบทเรียน และทำให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน ขั้นตอนที่ 3 คือ การ While - reading เป็นขั้นตอนฝึกการอ่านออกเสียง โดยผู้สอนเป็นผู้นำอ่านเนื้อเรื่องก่อนและเว้นจังหวะหยุดแล้วจึงให้นักเรียนอ่านตาม ขั้นตอนที่ 4 คือ Post – reading เป็นขั้นตอนในการเตรียมคำถามจากบทเรียนมาใช้ถามนักเรียน หรือ เตรียมกิจกรรมอื่นๆ ที่บูรณาการผลสัมฤทธิ์อื่นๆ มาใช้ในชีวิตประจำวัน และขั้นตอนที่ 5 Wrap up เป็นการสรุปเนื้อเรื่องหรือสิ่งที่ได้เรียนในแต่ละคาบเรียนแก่นักเรียนมักจะใช้ตอนท้ายคาบเรียน

กล่าวโดยสรุป ขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษแบบทั่วไปจะมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่ Pre – reading, While – reading, และ Post – reading ในงานวิจัยชิ้นนี้จะเลือกใช้วิธีการสอนของ Arntsen (2007) ซึ่งมีขั้นตอนการสอนอ่านภาษาอังกฤษ แบ่งได้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 Motivation เป็นขั้นที่เตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนเข้าสู่การเรียนการสอน เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นความสนใจนักเรียน ขั้นตอนที่ 2 คือ Pre – reading เป็นขั้นที่นักเรียนฝึกเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบทในเรื่อง เพื่อนักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ในบทเรียน และทำให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน ขั้นตอนที่ 3 คือ การ While - reading เป็นขั้นตอนฝึกการอ่านออกเสียง โดยผู้สอนเป็นผู้นำอ่านเนื้อเรื่องก่อนและเว้นจังหวะหยุดแล้วจึงให้นักเรียนอ่านตาม ขั้นตอนที่ 4 คือ Post – reading เป็นขั้นตอนในการเตรียมคำถามจากบทเรียนมาใช้ถามนักเรียน หรือ เตรียมกิจกรรมอื่นๆ ที่บูรณาการผลสัมฤทธิ์อื่นๆ มาใช้ในชีวิตประจำวัน และขั้นตอนที่ 5 Wrap up เป็นการสรุปเนื้อเรื่องหรือสิ่งที่ได้เรียนในแต่ละคาบเรียนแก่นักเรียนมักจะใช้ตอนท้ายคาบเรียน

สรุป จะเห็นได้ว่า การสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีขั้นตอนที่สำคัญ คือ ขั้นตอนการอ่าน (Pre-reading) ขั้นการอ่าน (While-reading) และขั้นหลังการอ่าน (Post-reading) ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้เน้นการฝึกให้นักเรียนมีพัฒนาการในการอ่าน ทำความเข้าใจความหมายจากสิ่งที่อ่านสามารถจับใจความสำคัญและบอกรายละเอียดจากการอ่านได้ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับการฝึกฝนอย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอน เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจและพัฒนาการอ่านได้ด้วยตนเอง

## 2.8 การวัดและประเมินผลความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การประเมินการอ่านภาษาอังกฤษเป็นการทำขึ้นเพื่อดูว่านักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่อ่านมาหรือไม่ โดยได้มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงการประเมินการอ่านภาษาอังกฤษไว้ ดังนี้

Demos (1987) ได้กล่าวไว้ว่า การประเมินผลการอ่านที่ดีจะต้องใช้แบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงและสามารถใช้ทดสอบนักเรียนจำนวนมากได้ ซึ่งได้แก่ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การอ่านที่ต้องวัดให้เหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน เมื่อทดสอบเสร็จจะแสดงผลการสอบออกมา หัวข้อเรื่องที่จะนำมาใช้ในการทดสอบ ได้แก่ การจำคำศัพท์ (vocabulary recognition) และการอ่านเพื่อความเข้าใจ (reading comprehension) ในส่วนของการจำคำศัพท์จะใช้ชื่อที่แตกต่างกันออกไป เช่น vocabulary, word meaning, word attack และ word knowledge ในแต่ละแบบทดสอบจะมีการออกแบบที่ต่างกันตามวิธีการถามคำถาม หัวข้อต่อมา คือ การอ่านเพื่อความเข้าใจจะให้นักเรียนได้อ่านเนื้อเรื่อง 1 ย่อหน้า หรือมากกว่านั้น และตอบคำถามจากสิ่งที่ได้อ่าน การทดสอบแบบนี้ใช้การประเมินผลตามเกณฑ์ ทำให้ผู้สอนสามารถทำการเปรียบเทียบความสามารถของนักเรียนในชั้นเรียน ทั้งนี้ข้อสอบจะออกวัดทักษะการอ่านแบบกว้างๆ

Alderson (2000) ได้นำเสนอแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษไว้ ดังนี้

1. แบบทดสอบแบบเติมคำในช่องว่างและแบบ cloze (Gap-filling and cloze test)
2. แบบทดสอบหลายตัวเลือก (Multiple-choice)
3. แบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Alternative objective)
  - 3.1 การจับคู่ (Matching)
  - 3.2 การเรียงลำดับ (Ordering)
  - 3.3 คำถามแบบ 2 ตัวเลือก (Dichotomous items)
4. แบบทดสอบแบบแก้ไข (Editing test)
5. แบบทดสอบแบบเขียนตอบ (Short-answer test)

Swering. (2006) กล่าวว่า การอ่านที่ดีเป็นเป้าหมายสูงสุดของสื่อการสอน การอ่านในทุกๆระดับสำหรับนักเรียนทุกคน ดังนั้นการประเมินการอ่านที่แม่นยำจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จำเป็นต้องพัฒนาระบบการประเมินที่สามารถระบุจุดอ่อนและจุดแข็งของนักเรียน การประเมินทักษะการอ่านสามารถทำได้กับนักเรียนรายบุคคลและนักเรียนรายกลุ่ม ซึ่งนักเรียนที่มีความปกติทางการเรียนรู้สามารถเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ได้ การประเมินทักษะการอ่านมีความแตกต่างในหลายองค์ประกอบ เช่น ประเภทของเนื้อหาที่นักเรียนได้อ่าน (แบบบรรยาย, การให้ข้อมูล หรือบทกวี), ข้อจำกัด เรื่องเวลา และความเร็วในการอ่าน และนักเรียนจะสามารถย้อนกลับไปดูเนื้อเรื่องในขณะที่ตอบคำถามหรือไม่ และวิธีที่ใช้ทดสอบจะเป็นการทดสอบว่านักเรียนได้เข้าใจจากเนื้อเรื่องที่อ่านหรือไม่ ในการประเมินทักษะการอ่านมีการนำรูปแบบข้อสอบมาใช้ในการประเมินทักษะการอ่าน



อย่างมีประสิทธิภาพทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ cloze, question-answering และ retelling รูปแบบ cloze จะแสดงประโยคซึ่งจะเว้นช่องว่างไว้ให้นักเรียนได้นำคำไปใส่ ในรูปแบบ question-answering นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องและตอบคำถามซึ่งคำถามอาจจะมีหลายตัวเลือก หรือเป็นคำถามแบบปลายเปิดที่อาจจะตอบปากเปล่า หรือเขียนตอบได้ และการ retelling เป็นการให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องและนำมาพูดในสิ่งที่ตนเองได้อ่านให้กับผู้สอนฟัง โดยการประเมินจะวัดจากความสมบูรณ์ของเนื้อหา ที่ได้เล่าไป

จากแนวทางการวัดและประเมินผลการอ่านภาษาอังกฤษของนักวิชาการหลายท่านดังกล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษนั้นมีความสำคัญมาก เพราะเป็นการวัดความสามารถในการอ่านของนักเรียน ดังนั้นแบบทดสอบต้องสามารถวัดนักเรียนได้จำนวนมากและมีความเที่ยงตรง แบบทดสอบการวัดและประเมินความสามารถมี 3 รูปแบบ ได้แก่ แบบทดสอบแบบอัตรัดัย แบบทดสอบแบบปรนัย และแบบทดสอบแบบกึ่งปรนัย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าจะทดสอบกับนักเรียนในระดับชั้นใด ผู้สอนต้องเลือกประเภทของแบบทดสอบให้เหมาะสมกับเนื้อหาและนักเรียน แบบทดสอบสามารถวัดความเข้าใจในระดับต่างๆ ได้แก่ การวัดความเข้าใจระดับประโยค ระดับความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่าน ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำการประเมินการอ่านภาษาอังกฤษประเภทปรนัย (Multiple Choice) ซึ่งเป็นการวัดแบบการตอบคำถามจากเนื้อเรื่องที่อ่านเพื่อประเมินว่านักเรียนมีความรู้จากเรื่องที่เรียนอย่างไร

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับวิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท

#### 3.1 ความหมายของการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท

การแลกเปลี่ยนบทบาทพัฒนาขึ้น โดย Palincsar & Brown (1984) เป็นวิธีการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Reading) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน วิธีการอ่านนี้เน้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทอ่าน และปฏิสัมพันธ์กับระหว่างผู้สอนกับนักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียนเอง เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือกันซึ่งมีจุดมุ่งหมายร่วมกัน คือ การทำความเข้าใจบทอ่าน นักเรียนจะมีโอกาสแลกเปลี่ยนบทบาทในการรับผิดชอบในการอ่านด้วยการแลกเปลี่ยนความคิด การสนทนา หรือการอภิปรายเกี่ยวกับบทอ่านผ่านกิจกรรมที่หลากหลายที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิด เช่น การตั้งคำถาม การสร้างความกระจ่างในประเด็นปัญหา การสรุปความ และการคาดเดาเหตุการณ์ กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจของ

ตนเองได้ และพัฒนาความสามารถในการอ่านของนักเรียนได้ดีขึ้น ลักษณะเด่นของการสอนแลกเปลี่ยนบทบาท คือ การจัดการเรียนการสอนที่มีการสนับสนุนและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนจะได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้ครั้งแรกจากผู้สอน เพราะผู้สอนเป็นผู้แสดงต้นแบบ อธิบายและชี้แนะการใช้กลวิธีต่างๆกับนักเรียน จนกระทั่งความสามารถของนักเรียนเพิ่มขึ้นในขณะเดียวกันความรับผิดชอบของผู้สอนจะลดลงจากสัดส่วนของความรับผิดชอบในการเรียนจะถ่ายโอนไปสู่ผู้เรียน จากนั้นนักเรียนจะใช้เป็นตัวอย่างประกอบในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมจนนักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการอ่านครั้งต่อไป

Harris&Smith (1986) การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทออกแบบเพื่อปรับปรุงความเข้าใจของนักเรียนที่สามารถถอดรหัสตัวอักษรได้ แต่ประสบกับปัญหาการสร้างความเข้าใจของเนื้อเรื่อง นักเรียนจะได้เรียนรู้วิธีการใช้กลวิธีทั้ง 4 ได้แก่ การคาดคะเน การสรุปความ การตั้งคำถาม และการสร้างความกระจ่าง และประยุกต์ใช้กลวิธีเหล่านี้ในขณะที่สนทนากับผู้สอนและนักเรียนด้วยกันเอง ลักษณะการสอนนั้นผู้สอนจะแสดงเป็นต้นแบบในการใช้กลวิธีต่างๆ จากนั้นผู้สอน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการใช้กลวิธีในขณะที่อ่าน และอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ซึ่งเมื่อนักเรียนมีความสามารถเพิ่มขึ้นผู้สอนจะค่อยๆ ลดบทบาทลงจนนักเรียนสามารถสร้างความเข้าใจจากการอ่านได้ด้วยตนเอง การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทนี้ตั้งอยู่บนสมมติฐานว่าการสอนให้นักเรียนใช้กลวิธีทั้ง 4 ในขณะที่สนทนาอย่างร่วมมือจะช่วยให้นักเรียนสร้างความเข้าใจจากการอ่าน และส่งเสริมความรู้ความเข้าใจของตนเองในการใช้กลวิธีต่างๆ

Jennifer& Helena (2003) กล่าวว่า การแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นขั้นตอนการสอนกลวิธีทางปัญญาแก่นักเรียนเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างความเข้าใจและความหมายของการอ่าน ซึ่งการสอนอาศัยการสนทนาเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ และฝึกฝนนักเรียนมีการเรียนรู้กลวิธีต่างๆ ในระหว่างการสนทนาระหว่างผู้สอนและนักเรียนด้วยกัน และการเรียนรู้ของนักเรียนจะเกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อมทางสังคมผ่านการสนทนา การสอนส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมทั้ง 4 กลวิธี นักเรียนและผู้สอนร่วมกันสร้างความเข้าใจและความหมายของเนื้อเรื่อง

จากการศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่าการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียนเป็นการสอนที่มุ่งให้นักเรียนได้มีการปฏิสัมพันธ์กับบทอ่าน ผู้สอน และนักเรียนด้วยกันเอง บทบาทของผู้สอนต้องสอนนักเรียนเข้าใจถึงขั้นตอนทั้ง 4 เพื่อให้ นักเรียนตระหนักรู้และคิดวิเคราะห์ได้ด้วยตนเอง และสามารถใช้กลวิธีได้อย่างถูกต้อง หลังจากนั้นผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองฝึกฝนกลวิธีทางปัญญา เช่น การตั้งคำถาม การสรุปใจ การคาดเดาเหตุการณ์ และการสร้างความกระจ่างในประเด็นสงสัย สิ่งเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนสามารถควบคุมการอ่าน และสามารถตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง ขณะ

ปฏิบัติการกิจกรรมนั้นจะมีผู้สอนคอยให้ความช่วยเหลือ จนกระทั่งนักเรียนสามารถอ่านได้ด้วยตนเอง จากนั้นนักเรียนจะค่อยๆลดบทบาท การถ่ายโอนความรับผิดชอบในการอ่านอย่างเป็นขั้นตอนและนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในด้านการอ่านในสถานการณ์อื่นๆได้

### 3.2 แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจกับวิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท

#### 3.2.1 การเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding)

การเสริมต่อการเรียนรู้มีพื้นฐานมาจากแนวคิดการเรียนรู้กลุ่มคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคมของ Vygotsky (1987) ได้ให้ความหมายของการเสริมต่อการเรียนรู้ว่าเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียนทำให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหา ในระหว่างการทำงานให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด ซึ่งนักเรียนได้รับความช่วยเหลือจากผู้สอนด้วยวิธีการต่างๆ ตามสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นขณะอ่าน เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหานั้นได้ และทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

การเสริมต่อการเรียนรู้เป็นเทคนิคที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดพัฒนาการในตัวนักเรียน ช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จ เอื้ออำนวยให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้ได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้ตามลำพัง การเสริมต่อการเรียนรู้ว่าเป็นเทคนิคการสอนที่ใช้เกี่ยวกับการสร้างความรู้โดยนักเรียนมีส่วนร่วมด้วยการร่วมมือ (Collaboration) ในการปฏิบัติงานที่ซับซ้อนหรือยากที่จะทำสำเร็จด้วยตนเอง ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้ของนักเรียนจะต้องได้รับคำแนะนำจากผู้ใหญ่และการหล่อหลอมทางสังคม Bruner (1978) กล่าวว่า การเสริมต่อการเรียนรู้เป็นแนวทางที่ผู้ใหญ่ช่วยเหลือเด็กให้พยายามใช้ภาษาจนเด็กสามารถใช้ภาษาได้ด้วยตนเองได้ระดับที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนสามารถใช้ภาษาในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้ด้วยตนเอง สิ่งสำคัญในการเสริมต่อการเรียนรู้ คือ ต้องเป็นการปฏิสัมพันธ์เชิงสังคมอย่างเป็นธรรมชาติ

Vygotsky (1987) กล่าวว่า หลักการสำคัญของการเสริมต่อการเรียนรู้คือ ผู้สอนต้องสอบถามความต้องการของนักเรียน และประเมินความรู้ เพื่อเตรียมกิจกรรมการช่วยเหลือที่เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน ทั้งนี้ระดับพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน นักเรียนบางคนต้องการความช่วยเหลือในการทำกิจกรรมเพียงเล็กน้อย นักเรียนคนอื่นๆ สามารถเรียนรู้แบบก้าวกระโดดต่อไปได้ด้วยการได้รับความช่วยเหลือที่น้อยมาก นักเรียนบางคน อาจต้องการความช่วยเหลือในการเรียนรู้ในเรื่องบางเรื่องมากกว่าเรื่องอื่นๆ ดังนั้นนักเรียนจะมีการตอบสนองต่อการได้รับความช่วยเหลือที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่เกิดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเรียกการช่วยเหลือนักเรียนในการเรียนรู้ว่าการเสริมต่อการเรียนรู้

Mitchell (2008) กล่าวว่า การเสริมต่อการเรียนรู้เป็นการให้ความช่วยเหลือ การสนับสนุนให้กับนักเรียนในการแก้ปัญหาต่างๆ หรือสามารถทำงานที่ยากให้สำเร็จได้ตามลำพัง มีการให้ความช่วยเหลือชั่วคราวที่ยืดหยุ่นได้ โดยผู้สอนค่อยๆ ลดการช่วยเหลือลงแล้วถ่ายโอน ความรับผิดชอบการทำงานไปสู่นักเรียน ทั้งนี้การเสริมต่อการเรียนรู้ต้องเหมาะสมกับพัฒนาการ ของนักเรียน สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การตั้งคำถาม การบอก การอธิบาย การสาธิตหรือแสดงตัว แบบการชี้แนะ หรือการสะท้อนผลการเรียนรู้ เป็นต้น

สรุปได้ว่าการเสริมต่อการเรียนรู้เป็นการช่วยเหลือสนับสนุนการเรียนรู้ของ นักเรียน โดยมีผู้สอนให้ความช่วยเหลือ ซึ่งเกิดขึ้นขณะที่นักเรียนปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่าง ผู้สอนและนักเรียน เป้าหมายของการให้ความช่วยเหลือ คือ เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะอ่าน ทั้งนี้การให้ความช่วยเหลือนั้นจะต้องเหมาะสมกับการพัฒนาของนักเรียน โดยจะต้องมีการประเมินความสามารถของนักเรียนแต่ละคน เพื่อให้ความช่วยเหลือเหมาะสมให้ตรงกับ ความต้องการของนักเรียนแต่ละคน การเสริมต่อการเรียนรู้อาจทำได้หลายวิธี เช่น การนำเสนอตัว แบบเพื่อแสดงให้นักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านน้อยเห็นวิธีการสร้างความเข้าใจจากการอ่าน การตั้งคำถาม โดยใช้คำสำคัญที่มีอยู่ในเนื้อเรื่องเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน หรือการชี้แนะ วิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นขณะอ่าน การให้ความช่วยเหลือมีลักษณะชั่วคราวและสามารถยืดหยุ่นได้ ปริมาณของการให้ความช่วยเหลือจะเริ่มเปลี่ยนแปลงไปตามระดับความสามารถในการทำงานของ นักเรียน และจะลดลงในขณะที่นักเรียนเพิ่มความสามารถในการทำงานให้สำเร็จได้ด้วยตนเอง ดังนั้น การเสริมต่อการเรียนรู้จึงเป็นวิธีที่ทำให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในการแก้ไขปัญหา อย่างเป็นขั้นตอนได้ดียิ่งขึ้น

### 3.2.2 การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction)

จากการศึกษาของ Palincsar & Brown (1984) มีการกล่าวถึงการพูดสนทนาระหว่าง ผู้สอนกับนักเรียนที่แสดงให้เห็นว่ามีการสนทนาเกิดขึ้น ในการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ระหว่างผู้สอนกับนักเรียนนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้ถึงวิธีการควบคุมการอ่านของตนเอง การตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง และเรียนกลวิธีต่างๆ จากผู้อ่านอาศัยการร่วมมือกัน ใน การสนทนาในการทำงานกลุ่มย่อยโดยจะมีผู้สอนที่คอยช่วยเหลือนักเรียนตามแนวคิดของ Vygotsky ที่มองว่า การเรียนรู้เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ซึ่ง Vygotsky เชื่อว่าพัฒนาวิธีการทางสังคมวัฒนธรรมเพื่อการเจริญเติบโตทางปัญญา หมายถึง การเรียนรู้ของ นักเรียนเกิดขึ้นจากกระบวนการทางสังคมเมื่อนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลรอบตัว เช่น พ่อ แม่ ครู หรือ พี่น้องที่มีความสามารถมากกว่าในขณะที่นักเรียนอยู่ในบริเวณพื้นที่ที่รอคอย พัฒนาการศึกษาหากนักเรียนได้รับการเสริมต่อการเรียนรู้โดยผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative

Learning) ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมทำกิจกรรมใช้ภาษาในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีปฏิสัมพันธ์ต่อการเพื่อสร้างความรู้ใหม่ จะส่งผลให้นักเรียนแต่ละคนพัฒนาความคิดและเกิดการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพของตนเอง

Shaffer (1999) กล่าวว่า การที่นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับพ่อแม่ ครู และคนอื่นๆ ที่ให้ความเอาใจใส่ดูแลช่วยเหลือแก่นักเรียนจะช่วยทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน การช่วยเหลือในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการนั้น รวมถึงการร่วมมือทางสังคมในการทำกิจกรรมด้วย

สรุปได้ว่าการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมทำได้หลายวิธี เช่น การพูดเป็นนัย หรือการบอกใบ้ การสร้างเงื่อนไขในการเรียนรู้ การใช้คำถาม การสาธิตประกอบการอธิบาย การจัดการเรียนการสอนควรสร้างบรรยากาศ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียน ครูอาจใช้กิจกรรมโดยเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น หรือการให้ความช่วยเหลือซึ่งกัน จดบรรยากาศการเรียนรู้โดยให้มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้เปิด โอกาสให้นักเรียน ได้เป็นผู้นำหรือจัดการทำงานภายในกลุ่มว่า การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ จากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคม Vygotsky เชื่อว่าการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทางสติปัญญา เพราะการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ โดยผ่านการมีส่วนร่วมทางสังคมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้เกิดขึ้นจากบริบททางสังคม ทั้งนี้ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคลที่มีความสามารถน้อยกว่ากับบุคคลที่มีความสามารถมากกว่า นั้นจะช่วยในการพัฒนากระบวนการคิดและการตีความได้ดี

### 3.2.3 แนวการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียน

การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียนเป็นวิธีการที่นำไปใช้ในการฝึกนักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านต่ำ เพื่อให้มีวิธีการเรียนเรื่องราวต่างๆ ได้ เช่นเดียวกับนักเรียนที่มีความสามารถอ่านสูงภายใต้การเสริมต่อการเรียนรู้ใหม่ซึ่ง Palincsar&Brown (1984) มีแนวคิดหลักพื้นฐาน 5 ประการดังนี้

1. การสอน โดยตรง (Explicit Instruction) เป็นการสาธิตเพื่อแสดงตัวอย่างให้นักเรียนเห็นวิธีการทำความเข้าใจของผู้ที่มีความสามารถมากกว่า ก่อนที่จะมีการแลกเปลี่ยนบทบาทในการปฏิบัติกิจกรรมการอ่าน ในการสาธิตผู้สอนจะมีการชี้แนะและสาธิตเพื่อแสดงให้เห็นเป็นแบบอย่างให้นักเรียนดูกลวิธีการอ่านต่างๆ นักเรียนจะคอยสังเกต เมื่อนักเรียนเข้าใจกับวิธีการอ่านต่างๆแล้วผู้สอนจะเปิด โอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำงานตามระดับพัฒนาการ

เพื่อให้ นักเรียน ได้มี โอกาสฝึกฝนทางปัญญา (Cognitive Apprenticeship) จนกระทั่งนักเรียนสามารถทำงานในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้ด้วยตนเอง

2. การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นการสอนที่มุ่งให้นักเรียนใช้กลวิธีการอ่าน เพื่อช่วยส่งเสริมความเข้าใจในการอ่าน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับบทอ่าน การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นวิธีการสอนให้นักเรียนใช้กลวิธีทางปัญญาเพื่อส่งเสริมความเข้าใจ (Fostering Comprehension) และเพื่อตรวจสอบความเข้าใจจากการอ่าน (Monitoring Comprehension) ซึ่งการฝึกกลวิธีจะเป็นการฝึกกลวิธีทั้งหมดพร้อมกัน และอยู่ในกรอบของการสนทนาระหว่างผู้สอนและนักเรียนและเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน โดยมีเป้าหมายคือการทำ ความเข้าใจบทอ่าน

3. การอภิปรายและการตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาในบทอ่านนั้นจะเน้นด้านเนื้อหาและความเข้าใจ

4. ผู้สอนจะคอยให้ความช่วยเหลือนักเรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดการสนทนา การชี้แนะให้ความช่วยเหลือนักเรียนเป็นไปตามระดับความสามารถของนักเรียนแต่ละคน และผู้สอนคอยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสนทนามากขึ้น

5. ผู้สอนต้องถ่ายโอนบทบาทและความรับผิดชอบในกิจกรรมการอ่านให้นักเรียนตามลำดับจนนักเรียนสามารถรับผิดชอบบทบาทในการสนทนาได้อย่างเหมาะสมและผู้สอนจะเป็นผู้ชี้แนะในการทำความเข้าใจในการอ่านเท่านั้น

### 3.3 ขั้นตอนและจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท

ขั้นตอนและกิจกรรมการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียนการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทนี้พัฒนาขึ้น เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่าน ช่วยให้นักเรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจในการอ่าน นอกจากนั้นเป้าหมายของการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียนเพื่อช่วยผู้อ่านเข้าใจขั้นตอนต่างๆ และสามารถนำไปใช้ได้อย่างอิสระ Mitchell (2008) ได้เสนอขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างความเข้าใจโดยผู้สอน อธิบายพร้อมกับการสาธิตเกี่ยวกับกิจกรรมที่ช่วยฝึกฝนสติปัญญาทั้ง 4 กิจกรรมได้แก่ การคาดเดาเหตุการณ์ การตั้งคำถาม การสร้างความกระจ่าง และการสรุปความ ในการสร้างความหมายของการอ่านว่านักเรียนควรจะใช้อย่างไร ใช้เมื่อใด ในขณะที่อ่านเนื้อเรื่อง

ขั้นตอนที่ 2 เป็นการสาธิตวิธีการใช้กิจกรรมต่างๆ ในการสร้างความเข้าใจในการอ่าน โดยผู้สอนใช้วิธีการคิดออกเสียง think aloud ที่ใช้ในการสร้างความเข้าใจในการอ่าน

เพื่อเป็นตัวอย่างให้กับนักเรียน จากนั้นผู้สอนให้นักเรียนใช้กิจกรรมที่แตกต่างในการอ่าน ซึ่งในขั้นตอนนี้มีกิจกรรมการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมก่อนการอ่าน (Pre-Reading Activity) ผู้สอนและนักเรียนอ่านหัวข้อเรื่องและร่วมมือกันคาดเดาเหตุการณ์ของเรื่องว่าจะดำเนินอย่างไร โดยผู้สอนสาธิตการคาดคะเน ตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องหรือสร้างบรรยากาศความร่วมมือระหว่างผู้สอนกับนักเรียนโดยส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถามเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อเรื่องเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมุ่งไปยังข้อมูลสำคัญในการสร้างความหมายและความเข้าใจเนื้อเรื่อง

## 2. กิจกรรมการอ่าน (While-Reading Activity)

2.1 ผู้สอนให้นักเรียนพิจารณาบทความที่เป็นตัวอย่างและอ่านเนื้อเรื่องในใจหรืออ่านออกเสียงทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการถอดรหัสตัวอักษรของนักเรียน

2.2 ผู้สอนสาธิตการอ่านเนื้อเรื่องและการสรุปความสำคัญ โดยผู้สอนพูดเกี่ยวกับวิธีการสร้างความเข้าใจโดยใช้เพื่อเป็นตัวอย่างให้กับนักเรียน จากนั้นผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนพูดแสดงความคิดเห็นหรือพูดสรุปเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่าน

2.3 ผู้สอนสาธิตการตั้งคำถาม โดยผู้สอนถามคำถามนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาที่นักเรียนอ่านในย่อหน้าแรกและนักเรียนแสดงความคิดเห็นซึ่งอาจเป็นกิจกรรมคู่หรือกลุ่มและให้นักเรียนตั้งคำถามเพิ่มเติมจากที่ผู้สอนถาม

2.4 ผู้สอนสาธิตการใช้คำถามเพื่อทำความเข้าใจกับข้อสงสัยในเนื้อเรื่องระหว่างการอ่านเนื้อเรื่องนั้นนักเรียนอาจจะประสบปัญหา ผู้สอนให้นักเรียนพิจารณาเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจเนื้อเรื่อง เช่น เนื้อเรื่องมีคำศัพท์ใหม่ไม่เข้าใจความหมายของคำหรือข้อความที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง จากนั้นให้นักเรียนคิดหาวิธีการแก้ไขปัญหาของตนเอง เช่น การอ่านทบทวนเนื้อเรื่อง การซักถามระหว่างกลุ่มเพื่อนและครู และการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม ขั้นตอนนี้จะช่วยให้ นักเรียนพัฒนาทักษะการตรวจสอบตนเอง (Self-Monitor)

2.5 ผู้สอนสาธิตการคาดคะเนว่าเรื่องในย่อหน้าต่อไปจะดำเนินอย่างไรจะมีเหตุการณ์ใดบ้างที่จะเกิดขึ้นต่อไปโดยใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด จากนั้นผู้สอนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกผู้นำกลุ่ม เพื่อเปลี่ยนบทบาทมาเป็นครูสอนเพื่อนและใช้กิจกรรมทั้ง 4 เพื่อสร้างความเข้าใจในการอ่านซึ่งผู้สอนจะเข้าร่วมกิจกรรมกับนักเรียนแต่ละกลุ่ม แต่ผู้สอนคอยช่วยเหลือและสนับสนุนนักเรียนที่เป็นผู้นำกลุ่มในการนำเสนอเนื้อหาทั้งนี้บทบาทการคอยให้ความช่วยเหลือของผู้สอนจะลดลงเรื่อย ๆ บทบาทของผู้สอนจะเปลี่ยนเป็นผู้สังเกตการณ์ในที่สุด

3. กิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading Activity) ขั้นตอนนี้เป็นการสอนให้นักเรียนนำข้อมูลที่ได้รับการอ่านมาประกอบกับความรู้ความคิดของนักเรียนเพื่อนำไปใช้

ในการทำกิจกรรมอื่นๆที่มีอยู่ในจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ได้แก่ การตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง การนำข้อมูลที่ได้รับมาใช้ในการตัดสินใจหรือแก้ปัญหาอย่างหนึ่งอย่างใดหรืออาจนำข้อมูลต่างๆมาใช้เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่าน Omari&Weshah (2010) ได้กล่าวเกี่ยวกับรายละเอียดของกิจกรรมที่ใช้ในการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียน ทั้ง 4 ไว้ดังนี้

3.1 การคาดเดาเหตุการณ์ (Prediction) การคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าเป็นกิจกรรมที่นักเรียนตั้งสมมุติฐานหรือทำนายเกี่ยวกับความคิดของผู้เขียนหรือเหตุการณ์ต่างๆที่ผู้เขียนจะกล่าวถึงในเนื้อเรื่องว่าจะเป็นอย่างไรกิจกรรมมีนักเรียนต้องพิจารณาประสบการณ์เดิมหรือโครงสร้างความรู้ของตนเองที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อหลักหัวข้อรองรวมทั้งบริบทของเนื้อหาเพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของส่วนต่างๆของเนื้อเรื่องและนำไปสู่การตั้งคำถามหรือทำงานเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่จะปรากฏในเนื้อเรื่องอย่างสมเหตุสมผล กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความสนใจในการอ่าน เนื้อเรื่องให้นักเรียนและช่วยให้นักเรียนสามารถคาดเดาเหตุการณ์โดยอาศัยบริบทต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นในเนื้อเรื่อง

3.2 การตั้งคำถาม questioning การตั้งคำถามช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเนื้อเรื่อง โดยการตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การค้นหาข้อมูลสำคัญ เช่น ใจความสำคัญหรือข้อมูลต่างๆจากเนื้อเรื่อง การตั้งคำถามจะช่วยให้นักเรียนสามารถตรวจสอบตนเองว่าสามารถตอบคำถามที่ตั้งไว้ได้หรือไม่ ซึ่งในการตั้งคำถามนั้นอาจเป็นคำถามที่มุ่งให้นักเรียนหาข้อมูลสำคัญใจความสำคัญของเนื้อเรื่อง หรือรายละเอียดต่างๆ

3.3 การสร้างความกระจ่าง (Clarifying) การสร้างความกระจ่างเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่จะทำให้นักเรียนเข้าใจถึงในเรื่องได้ดีขึ้นระหว่างการอ่าน นักเรียนอาจจะประสบกับปัญหาบางประการ เช่น ไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์หรือส่วนที่ยากต่อการเข้าใจ จึงต้องทำความกระจ่างกับปัญหาโดยการคิดหาวิธีแก้ไขและพัฒนาการอ่านของตนเอง เช่น นักเรียนอาจจะต้องย้อนกลับไปอ่านเนื้อเรื่องอีกครั้ง หรือซักถามเพื่อนในกลุ่มหรือการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม กิจกรรมนี้ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการตรวจสอบกระบวนการอ่านของตนเอง

3.4 การสรุปความเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่อ่านเขียนสรุปความสำคัญของเนื้อเรื่องที่อ่าน โดยใช้ถ้อยคำของตนเองของแต่ละย่อหน้า ซึ่งอาจเป็นการเขียนในระดับประโยคหรือระดับย่อหน้า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับทักษะการเขียนของนักเรียนขึ้นย่อหน้าใหม่การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นการจัดประสบการณ์เพื่อให้นักเรียนสามารถทำความเข้าใจในการอ่านได้ด้วยตนเองลักษณะของการสอนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและฝึกฝน การใช้กลวิธีในการคิดและสร้างความเข้าใจจากการอ่านสามารถพัฒนาสติปัญญา และการเรียนรู้ของนักเรียนจะเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ทาง



สังคมกับผู้ที่มีความสามารถมากกว่าการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยผู้สอนคอยให้ความช่วยเหลือชี้แนะเพื่อให้นักเรียนสร้างความเข้าใจจากการอ่านได้ด้วยตนเอง การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่อ่านเรื่องกิจกรรมต่างๆช่วยให้นักเรียนสามารถควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเองและตรวจสอบ ความเข้าใจในการอ่านและสามารถช่วยให้นักเรียนอ่านเข้าใจความหมายของเรื่องได้ดียิ่งขึ้น

### 3.4 ประโยชน์ของวิธีสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท

ฉลอง รัตนพงษ์ (2557) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกระบวนการสอนที่เป็นระบบและมีขั้นตอนชัดเจน ทำให้นักเรียนสนุกและไม่เครียด เพราะเป็นการเรียนแบบกระบวนการ กลุ่ม 4-6 คน และนักเรียนไม่ต้องคิดและตัดสินใจเพียงคนเดียว อีกทั้งเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านสรุปความ ทำให้นักเรียนจำรายละเอียดปลีกย่อยได้ จากการที่นักเรียนฝึกฝนอย่างเป็นขั้นตอนทำให้เข้าใจการอ่านเพิ่มขึ้น ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

ศรัณญา บุญจอม (2558) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกลวิธีซ่อมเสริมและแก้ไข เมื่อนักเรียนประสบปัญหาระหว่างการอ่าน เมื่อนักเรียนรู้จักกระบวนการอ่านที่ถูกต้องจะส่งผลให้เข้าใจเนื้อหาที่กำลังดำเนินอยู่ และรู้จักเลือกใช้กลวิธีแก้ไขที่เหมาะสม โดยการพูดหรือแสดงความคิดเห็น จากการอ่านนี้เป็นการพัฒนากระบวนการรับรู้และการคิดของนักเรียน เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียน มีประสบการณ์เกี่ยวกับการอ่านสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถถ่ายโอนกลวิธีที่เรียนรู้ไปใช้ในการอ่านด้วยตนเองได้

สุพรรณยา สรประเสริฐ (2562) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นการใช้เทคนิคการเสริมต่อการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ซึ่งเป็นการช่วยเหลือนักเรียนให้สามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทอ่าน ได้ง่ายขึ้น และส่งผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เมื่อนักเรียนประสบปัญหาหรือติดขัดขณะอ่าน นักเรียน จะร่วมกันช่วยเหลือด้วยการให้คำแนะนำ การสาธิตให้ดู การอธิบาย เป็นต้น สิ่งนี้ช่วยให้นักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษระดับปานกลาง และนักเรียนกลุ่มอ่อนค่อยๆ พัฒนาความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษของตนเองได้ดีขึ้น

Koch & Sporer (2016) and Palincsar & Brown (1984) กล่าวว่า ทักษะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ ดังนั้นกลวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทสามารถช่วยพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและแก้ปัญหาด้วยตัวเองผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม โดยมีเพื่อนในกลุ่มเป็นผู้ร่วมคิด

Freihat & Al-Makhzumi (2012) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกลวิธีที่มีประสิทธิภาพแก่นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ตลอดจนระดับมหาวิทยาลัย ผู้สอนสามารถ

นำการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทไปปรับใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นได้ เช่น ภาษามาลายู และภาษาไทย นอกจากนักเรียนพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ พัฒนาการอ่านเร็ว จนกระทั่งนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านที่สูงขึ้น

Dunn (2013) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นหนึ่งในเทคนิคที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้เรื่องของความคิดของมนุษย์ เพื่อให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้กับบทอ่าน ครูและนักเรียนเอง ส่งผลให้พัฒนาความสามารถทางการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะ เกิดการช่วยเหลือ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้ถอดรหัสจากเรื่องที่อ่านได้

Spoerer&Koch (2016) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกลวิธีที่ง่ายและมีประสิทธิภาพกับนักเรียนในระดับชั้นมหาวิทยาลัยมากกว่านักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา เมื่อการเรียนรู้เกิดขึ้นระหว่างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในระยะเวลาสั้นๆ ทำให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และได้รับความรู้ใหม่ๆ ในทันที

สรุป การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกลวิธีการที่เชื่อมโยงกับกระบวนการความคิดของมนุษย์ เพื่อให้มีการปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และเป็นกลวิธีที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ไม่เพียงแต่ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เหมาะสำหรับนักเรียนในทุกระดับชั้นตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษา จนถึงระดับมหาวิทยาลัย ครูสามารถประยุกต์กลวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทในการสอนอ่าน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านเพื่อความเข้าใจ การอ่านไว และสรุปความ ทำให้นักเรียนสนุกและเพลิดเพลินกับเนื้อหาที่อ่าน และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น

### 3.5 ข้อจำกัดของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาท

ฉลอง รัตนพงษ์ (2557) กล่าวว่า ผู้สอนทำหน้าที่การสอน Modeling Stage ในขั้นการสอนนั้น ผู้สอนสามารถใช้สื่อการสอนหรือกลวิธีการสอนอื่นเพิ่มเติม เพื่อสามารถจูงใจให้นักเรียนสนใจในการทำกิจกรรมจนถึงสิ้นสุดชั่วโมงเรียน เช่น สื่อวิดีโอ หรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสอนเพื่อให้นักเรียนไปศึกษาเพิ่มเติม จากนั้นครูสามารถนำกลวิธีที่นักเรียนสนใจมาประยุกต์ใช้ในห้องเรียน

สุพรรณษา ศรประเสริฐ (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นการทำกิจกรรมแบบกลุ่มประมาณ 4-6 คน เพื่อให้ นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นกลุ่มละความสามารถเพื่อให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์เดิม แต่หากในกลุ่มมีนักเรียนที่รู้สึกเบื่อและไม่อยากร่วมกิจกรรม เพราะ เรียนไม่ทันเพื่อนจึงไม่สามารถแสดงความคิดเห็นพร้อม กับเพื่อน ในกลุ่มได้ ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องหากิจกรรมอื่นเพื่อเป็นการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจและต้องการทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียนในกลุ่ม

Palincsar&Brown (1984) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทมุ่งเน้นพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจมากกว่าการอ่านไวยากรณ์ เพราะทักษะการอ่านไวยากรณ์เป็นทักษะที่ต้องฝึกด้วยตนเอง แต่การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม

Behrman (2014) กล่าวว่า การพัฒนาความสามารถทางการอ่านจะขึ้นอยู่กับความสามารถเฉพาะบุคคล เพราะแต่ละบุคคลมีความรู้เดิมแตกต่างกัน เช่น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, ประสบการณ์การอ่าน, พฤติกรรมด้านการอ่าน และความรู้ความเข้าใจเรื่องการอ่าน ซึ่งเหตุที่กล่าวมาเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคลที่สะสมมาตั้งแต่ยังเด็ก

Spoerer&Koch (2016) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทค่อนข้างมีความซับซ้อนเมื่อใช้สอนกับนักเรียนระดับประถมศึกษา เพราะ การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกลวิธีให้นักเรียนศึกษากระบวนการคิดด้วยด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในกลุ่มอาจเป็นการยากที่นักเรียนจะคิดและแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

สรุป การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทสามารถพัฒนาความสามารถการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นระดับประถมศึกษาถึงระดับชั้นอุดมศึกษาได้ แต่อาจมีความซับซ้อนในการเรียนรู้ ซึ่งความรู้เดิมเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ หากบุคคลใดมีพื้นฐานสะสมมากก็จะเรียนรู้เสริมต่อได้อย่างรวดเร็ว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล แต่อย่างไรก็ตามการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทยังมีนักเรียนส่วนหนึ่งที่ไม่ให้ความร่วมมือในขณะที่ทำกิจกรรม ดังนั้น ครูต้องหาสื่อการสอนที่มีความดึงดูดนักเรียน หรือกลวิธีการสอนที่สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นรูปแบบของเกมแต่ไม่ใช่ตัวเกม เนื่องจากเป็นการใช้กลไกของเกมมาประยุกต์ในชั้นของการสอนอ่าน เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ นักเรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา

#### 4. แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

##### 4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคและองค์ประกอบของเกมที่ทำให้เกิดแรงดึงดูดความน่าสนใจ สร้างความตื่นเต้น ท้าทาย เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ผู้ต้องการ โดยมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้มากมาย ดังนี้

ภารกร ไหลสกุล and (2557) กล่าวว่า เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคการออกแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์เหมือนการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์ขับเคลื่อนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามที่ต้องการ

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวว่า การนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกมมีความสนุกดึงดูดใจ และน่าสนใจมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตจริงเพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พิชญะ โชคพล (2559) กล่าวว่า เป็นการนำแนวคิดและหลักการของเกมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

Lee&Hammer (2011) กล่าวว่า เป็นแนวคิดของการนำความสนุกสนานองค์ประกอบ และหลักการคิดของเกมมาใช้ในระบบ เช่น ระบบการให้คะแนน การให้รางวัล การจัดตำแหน่งลำดับคะแนน

Kapp (2012) กล่าวว่า การนำกลไกของเกมมาเป็นฐานและประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างความผูกพัน ได้รับความสนใจ ส่งเสริมการเรียนรู้ และการแก้ปัญหา

Zichermann (2015) กล่าวว่า กระบวนการที่นำระบบการคิดแบบเกมและองค์ประกอบของเกมมาใช้กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการทำงานและการแก้ปัญหา

สรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน คือ การนำกลไกหรือวิธีคิดในรูปแบบของเกมมาเป็นองค์ประกอบร่วมในการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความสนุก ช่วยกระตุ้น สร้างแรงจูงใจและสร้างความผูกพันของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

##### 4.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันในการศึกษา

เกมมิฟิเคชันในการศึกษา คือ แนวทางในการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นกระตุ้นนักเรียน โดยการใช้หลักการออกแบบกลไกหรือองค์ประกอบที่นิยมใช้เกมมาใช้ออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ Kapp Lucas&Rich (2012) กล่าวว่า เป้าหมายที่สำคัญคือการเพิ่มความสนุก

ความมุ่งมั่นและผูกพันกับการเรียนให้สูงที่สุดด้วยการเข้าใจความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนอยากที่จะเรียนต่อไป Hsin-Yuan&Soman (2013) ในบริบททางการศึกษามีฟิเคชันมีแนวโน้มที่จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนที่พึงประสงค์ ตัวอย่างเช่น การเข้าเรียน ความตั้งใจทำกิจกรรมในการเรียน และการคิดเริ่มต้นทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นต้น Borys&Laskowski (2013) ได้พัฒนากรอบแนวคิด MDA เป็นกรอบแนวคิดที่ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการวิเคราะห์และออกแบบเกมมีฟิเคชันกรอบแนวคิด MDA Hunicke (2004) ได้กล่าวว่า เกมเป็นสิ่งที่ประดิษฐ์มากกว่าที่จะเป็นสื่อ ซึ่งเนื้อหาของเกม คือ พฤติกรรมหรือการกระทำต่างๆที่เกิดขึ้นจากเกมไม่ใช่สื่อที่ส่งออกมาจากเกมไปสู่ผู้เล่น Kapp (2012) เกมมีฟิเคชัน คือ การใช้กลไกของเกมสุนทรียศาสตร์ของเกมและการคิดแบบเกมเพื่อที่จะทำให้ผู้คนมีความมุ่งมั่นและผูกพันมีแรงจูงใจในการดำเนินการเสริมสร้างการเรียนรู้ และการแก้ปัญหา Marczewski (2013) เกมมีฟิเคชัน คือ การประยุกต์ใช้กลไกของเกมกับงานต่างๆที่ไม่ใช่เกม เพื่อที่จะเพิ่มแรงจูงใจ ส่งเสริมความมุ่งมั่น ผูกพัน หรือกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์

#### 4.2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมมีฟิเคชัน

##### ทฤษฎีการลื่นไหล (Flow Theory)

พิชญะ โชคพล (2559) ได้เสนอทฤษฎีการลื่นไหล (Flow Theory) ไว้ดังนี้ สถานะการลื่นไหล (Flow) คือ การลื่นไหลเป็นสภาพทางจิตใจที่บุคคลมีความจดจ่อต่อสิ่งที่กำลังกระทำ ซึ่งเป็นผลมาจากพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมทางจิตใจอย่างแน่วแน่ และต่อเนื่องเป็นระยะเวลาหนึ่ง เป็นสถานะในอุดมคติที่อยู่ระหว่างความเบื่อหน่าย และความวิตกกังวล สถานการณ์เมื่อบุคคลกำลังทำบางสิ่งบางอย่างด้วยความจดจ่อ เช่น เมื่อผู้เล่นกำลังเล่นเกม และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับเกม จนเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว และรู้สึกถึงความท้าทายและต้องการเอาชนะ บางครั้งผู้เล่นรู้สึกกังวลแต่เขามั่นใจว่าเขาสามารถผ่านด่านนี้ไปได้อย่างแน่นอน ถึงแม้จะมีอุปสรรคมาขัดขวาง จนกระทั่งหลายชั่วโมงต่อมา ผู้เล่นพึงตระหนักว่าตนเองรู้สึกกระหายน้ำ เขาเล่นเกมจนลืมเวลาดื่มน้ำ และยังไม่ได้อานอะไรเลย ถ้าหากบุคคลใดเคยมีประสบการณ์ดังกล่าวระหว่างการเล่นเกม นั่นคือสิ่งที่ Csikszentmihalyi เรียกว่าการลื่นไหล

### การจะทำให้เกิด Flow ขึ้นต้องอาศัย องค์ประกอบ 8 ประการ ดังนี้

1. งานที่เป็นไปได้ (Achievable Task) บุคคลจะเกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมเมื่อเชื่อว่าตนเองสามารถทำงานนั้นได้สำเร็จแต่ต้องอาศัยความพยายามในการบรรลุผลที่ต้องการ
2. สมาธิ (Concentration) การที่บุคคลจะเข้าถึงสถานะได้จะต้องทุ่มเท พลังงานของร่างกาย และจิตใจอย่างแน่วแน่ จนรู้สึกถึงสิ่งรอบข้างเสมือนหยุดการเคลื่อนไหว และความคิดสอดรับกันเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จของงาน
3. เป้าหมายที่ชัดเจน (Clear Goals) เป้าหมายที่ชัดเจน หมายถึง การที่บุคคลรู้อย่างแน่ชัดว่าตนเองต้องการอะไร และต้องทำอะไร เพื่อมุ่งเป้าคิดอย่างเดียวว่าจะทำอย่างไรให้สำเร็จ
4. การตอบสนอง (Feed back) ขณะที่บุคคลกำลังเกิดการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และมีการตอบสนองอย่างรวดเร็วถือเป็นสิ่งสำคัญ เพราะทุกการกระทำจำเป็นต้องได้รับการตอบสนองว่าทำได้ถูกต้องหรือไม่ การตอบสนองอย่างต่อเนื่องจะช่วยให้บุคคลยังคงอยู่ในสถานะ Flow ต่อไปได้
5. เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วม โดยง่าย (Effortless Involvement) เนื่องจาก การมีสมาธิในขณะที่ร่วมกิจกรรมในระดับสูง ระดับของการตอบสนอง และมีความสามารถที่จะไปถึงเป้าหมายทำให้บุคคลเกิดการมีส่วนร่วมได้ง่าย อาจดูขัดแย้งเมื่องานอยู่ในระดับที่ยากและท้าทาย แต่ระดับของความท้าทายเป็นเหมือนกับปริมาณของทักษะ ความสามารถ และความพยายามที่บุคคลจะต้องออกแรงเมื่ออยู่ในสถานะ Flow จะไม่มีความคิดภายนอกใดมารบกวนจิตใจ
6. การควบคุมการกระทำ (Control Over Actions) บุคคลรู้สึกถึงความสมบูรณ์ในการควบคุมสิ่งที่ตนเองกำลังกระทำอยู่และเชื่อมั่นว่าการกระทำนั้นจะส่งผลทันที และมีจุดมุ่งหมาย
7. การไม่มีตัวตน (Concern for Self-Disappear) ดังที่กล่าวในตัวอย่าง ของการเล่นเกมส์ข้างต้นว่า ผู้เล่นไม่แม้แต่จะหยุดเพื่อดื่มน้ำ นี่ถือเรื่องปกติที่เกิดขึ้นเมื่อเกิดสถานะ Flow ซึ่งบุคคลจะให้ความสำคัญกับกิจกรรมที่กำลังกระทำอยู่เท่านั้น
8. สูญเสียความรู้สึกถึงเวลา (Loss of Sense of Time) เมื่อบุคคลกำลังอยู่ในสถานะ Flow เวลาไม่มีความหมายอีกต่อไป บุคคลจะจดจ่อ และแน่วแน่ต่อกิจกรรมที่กำลังกระทำจนดูเหมือนว่าเวลาไม่นาน แต่ในความเป็นจริงแล้วผ่านไปหลายชั่วโมง

#### 4.2.2 ทฤษฎีการวิเคราะห์แปดด้าน (Octalysis)

พิชญะ โชคพล (2559) ได้เสนอแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างระบบ เกมมิฟิเคชันโดยวิเคราะห์หลักการออกเป็น 8 ด้าน และให้ชื่อ ทฤษฎีนี้ว่า “Octalysis” มาจากการรวม คำภาษาอังกฤษไว้ 2 คำ คือ Octagon (แปดเหลี่ยม) กับ คำว่า Analysis (การวิเคราะห์) ในที่นี้ผู้วิจัย ขอเรียกทฤษฎีนี้ว่า ทฤษฎีการวิเคราะห์แปดด้าน โดยมีหลักการดังนี้

1. การตอบสนองความต้องการ และการให้ได้รับสิ่งที่มีคุณค่า (Epic Meaning and Calling) หมายถึง ผู้เล่นเกมจะมีความเชื่อที่จะได้รับสิ่งที่พิเศษ โดยจะทุ่มเทเวลาในการดำเนินการเล่นเกม หรือ ทำภารกิจให้สมบูรณ์เพื่อให้ได้สิ่งที่มีคุณค่าภายในเกม เช่น ภารกิจของผู้เล่นใหม่ ถ้าผู้เล่นสามารถผ่านภารกิจที่เกมได้ตั้งไว้ก็จะได้รับโล่ ผู้เล่นจะมีความภาคภูมิใจ และรู้สึกโชคดีที่ได้รับสิ่งนั้น หลักการนี้สามารถดึงดูดผู้เล่น และสร้างสิ่งเร้าให้ผู้เล่นมีความสนใจที่จะดำเนินการเล่นเกมในภารกิจอื่นๆ ต่อไป

2. พัฒนาการและความสำเร็จ (Development and Accomplishment) เป็นหลักการขับเคลื่อนภายในนำไปสู่ความก้าวหน้า การพัฒนาทักษะ และการได้รับชัยชนะในการแข่งขัน การที่ผู้รับได้เหรียญสัญลักษณ์หรือรางวัลเป็นสิ่งสำคัญของการแข่งขัน ถ้าขาดองค์ประกอบเหล่านี้ไป จะทำให้ระบบหรือเกมไม่มีความหมาย หรือมีความสำคัญต่อผู้เล่นแต่อย่างใด

3. การสร้างพลังอำนาจของการคิดแบบสร้างสรรค์ และผลสะท้อนในการปฏิบัติงาน (Empowerment of Creativity and Feedback) การออกแบบระบบเกมมิฟิเคชัน ต้องส่งเสริมให้ผู้เล่น เกิดแรงบันดาลใจเสริมสร้างกำลังใจ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เล่นสามารถ คิดวิเคราะห์ผลลัพธ์การทำงานในแต่ละครั้งของตัวเองได้ พิจารณาว่าผลที่เกิดขึ้นดีหรือไม่อย่างไร หรือควรปรับปรุงแก้ไขในทิศทางไหน ที่สำคัญระบบจะต้องมีกิจกรรมให้ผู้เล่น ได้มีส่วนร่วม และมีกิจกรรมที่ทำทายและแปลกใหม่ ๆ อยู่เสมอ

4. สิทธิในการเป็นเจ้าของและการได้ครอบครอง (Ownership and Possession) ในด้านนี้เป็นการส่งเสริมแรงจูงใจ ให้ผู้เล่นได้เกิดความรู้สึกที่ได้รับการครอบครอง สิ่งของบางสิ่ง โดยตามปกติแล้วมนุษย์ย่อมมีความอยากได้อยากมี ในระบบเกมมิฟิเคชันจึงต้องตอบสนอง กับความต้องการ โดยส่งเสริมระบบให้ผู้เล่นมีความร่ำรวยมั่งคั่งในเกม มีการใช้เงินตรา เสมือนจริง เพื่อซื้อสิ่งของหรือไอเทมต่าง ๆ ภายในระบบ ยิ่งไปกว่านั้นถ้าระบบมีส่วนที่让玩家มีการปรับแต่ง ตัวละคร ก็จะทำให้ผู้เล่นแบ่งปันเวลาบางส่วนในการตกแต่งตัวละคร ทำให้เกิดมีความภาคภูมิใจที่ได้ครอบครองชุด หรือ ไอเทมต่าง ๆ

5. การมีสังคมและมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (Social Influence and Relatedness) เป็นหลักการที่รวบรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทางสังคม ได้แก่ การให้คำปรึกษาการได้รับการยอมรับในสังคม การมีมิตรภาพ และความสัมพันธ์ภายในสังคม มิตรภาพต่อผู้อื่นในขณะเดียวกันก็มีการแข่งขันภายในสังคม สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นจากแรงผลักดันภายในระบบระบบจะต้องสร้างสภาพแวดล้อมโดยอ้างอิงกับความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน เช่น การจัดสถานที่และการเตรียมกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นได้มีความสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น

6. การขาดแคลน และขาดความอดทน (Scarcity and Impatience) เป็นหลักการที่ผู้เล่นมีความต้องการบางสิ่งบางอย่างที่ตนเองไม่มี จะเห็นได้จากเกมบางเกมให้ผู้เล่นรอเวลา แล้วกลับมาเข้าสู่เกมอีกครั้งซึ่งจะได้รางวัล หรือ พลังเพิ่ม เหตุผลของหลักการนี้ก็คือต้องการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นเกิดความอยากที่จะได้สิ่งที่ต้องการ ถึงแม้ว่าจะต้องรอการเข้าสู่ระบบตลอดเวลาก็ตาม

7. การที่ไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์และความอยากรู้อยากเห็น (Unpredictability and Curiosity) หลักการ คือ การที่ผู้เล่นไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์ในอนาคตได้ แต่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในระบบไม่เป็นสิ่งที่อันตรายกับผู้เล่น ในขณะที่ผู้เล่นกำลังยึดติดกับเหตุการณ์ต่างๆ หลักการนี้เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการผูกติดกับระบบ ซึ่งระบบอาจจะมีการจับฉลาก หรือ การสุ่มรางวัลให้ผู้เล่นเกิดความสนใจอยู่เสมอ

8. การสูญเสียและการหลีกเลี่ยง (Loss and Avoidance) เป็นหลักการพื้นฐานที่จะหลีกเลี่ยงบางสิ่งที่เกิดขึ้นในด้านลบ ในเกมมักจะมีเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะทำให้ผู้เล่น เกิดการสูญเสีย เช่น พลัง หรือ สิ่งของต่าง ๆ โดยผู้เล่นก็จะต้องมีทักษะในการหลีกเลี่ยงปัญหาที่จะเกิดขึ้น

จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกมมิฟิเคชันข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตาม แนวคิดของเกมมิฟิเคชันต้องคำนึงถึงหลักการสร้างและการออกแบบให้นักเรียนเกิดแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ มีความมั่นใจ มีความอยากรู้อยากเห็นในการใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง โดยผ่านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้หลักการของเกมมิฟิเคชันจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ให้มีระดับของภาระกิจจากง่ายไปสู่ระดับที่ยาก และมีความสุข ระดับความยากง่ายเป็นไปในระดับที่เหมาะสมกับนักเรียน บริบท และสภาพแวดล้อมต่างๆ ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้เต็มตามศักยภาพ ผู้วิจัยจึงสนใจนำทฤษฎีการไหล (Flow Theory) และทฤษฎีการวิเคราะห์แปดด้าน (Octalysis) มาประยุกต์ใช้ในระบบการจัดการเรียนการสอน โดยใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป้าหมายในการออกแบบเกมมิฟิเคชัน คือ เพื่อออกแบบกลไกของเกมให้ผู้เล่น



สามารถเข้าสู่สถานะ Flow ได้ เกมต้องการที่ให้เกิดความสมดุลระหว่างระดับความท้าทายของเกม ความสามารถ และความสามารถของผู้เล่น นอกจากนี้การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์แปดด้าน (Octalysis) ช่วยเสริมให้นักเรียนมีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น อยากรู้ อยากลองเพื่อจะได้สิ่งที่ตน อยากจะครอบครอง และเกิดความภาคภูมิใจกับสิ่งที่ตนเองมี ซึ่งเป็นการสนับสนุนให้กับวิธีการ สอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท เพราะสามารถแก้ปัญหาให้กับนักเรียนในกลุ่มบ้างคนที่ไม่ค่อยให้ ความร่วมมือระหว่างทำกิจกรรมได้ ดังนั้นทฤษฎีการลื่นไหล (Flow Theory) และทฤษฎีการวิเคราะห์แปดด้าน (Octalysis) เป็นแนวทางในการนำเกมมิฟิเคชันไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้และเข้ากับวิธีการสอน แบบแลกเปลี่ยนบทบาทได้ ผู้สอนสามารถจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดสถานะ Flow กับนักเรียนขึ้นได้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน

#### 4.3 ระบบการจัดการเรียนการสอนที่ใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชันได้ถูกนำมาใช้ในการพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนระบบมากขึ้น เนื่องจากสามารถช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมให้นักเรียนได้มี ส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะทางสังคม เน้นการทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ พิชยุะ โชคพล (2559) ได้นำเสนอแอปพลิเคชันที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันที่ได้รับ ความนิยมในปัจจุบัน

##### 4.3.1 ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนการสอน

Hwang (2018) กล่าวถึง การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ไปประยุกต์ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา ครูจำเป็นต้องเข้าใจนักเรียน กลุ่มเป้าหมาย และเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องอย่างถ่องแท้และถี่ถ้วน เพื่อส่งเสริมให้การจัดกิจกรรม การเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้

ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ คือสิ่งที่ครูกำหนดเป้าหมายที่ต้องการ เพื่อให้ให้นักเรียนบรรลุผลหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจุดประสงค์การเรียนรู้แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ จุดประสงค์การเรียนรู้เฉพาะ จุดประสงค์การเรียนรู้ทั่วไป และจุดประสงค์ การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม

ขั้นที่ 3 การกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของเกม โดยผู้สร้างจะต้องกำหนดเนื้อหาของ การเรียนรู้ที่จะให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้ โดยเริ่มสิ่งที่นักเรียนเข้าใจง่ายไปหาจุดที่นักเรียนบกพร่อง เพื่อเป็นแรงกระตุ้นในการเรียน

ขั้นที่ 4 การกำหนดทรัพยากร ครูต้องกำหนดและจัดสรรทรัพยากรที่ต้องใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เพียงพอ

ขั้นที่ 5 การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ องค์ประกอบเฉพาะบุคคล และองค์ประกอบทางสังคม ซึ่งมีการตอบสนองของนักเรียนที่แตกต่างกัน เพื่อจูงใจให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่คาดหวังมาใช้ในทางการศึกษาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเป็นการสร้างแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรม และการมีปฏิสัมพันธ์กันกับผู้อื่น และช่วยให้อารมณ์การจัดการเรียนรู้เกิดความสนุกสนาน

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2562) ได้ระบุว่าผู้ออกแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 อย่าง ดังนี้

1. การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ผู้สร้างต้องศึกษาคุณลักษณะต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ระดับอายุ ระดับชั้น ทักษะการใช้เครื่องมือ ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมาย

2. การกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เมื่อจบเกมแล้วผู้สร้างมีจุดประสงค์ปลายทางเช่นไร เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เช่น การเกิดทักษะใดทักษะหนึ่ง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

3. การกำหนดโครงสร้างการเรียนรู้เป็นการระบุนกรอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ลำดับเนื้อหาที่มีความง่าย ไปถึงเนื้อหาที่มีความซับซ้อน หรือเนื้อหาเชื่อมโยงกันสามารถเรียนรู้ได้ทุกคน ขึ้นอยู่กับวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและความต้องเรียนเรียนรู้

4. วางแผนกลยุทธ์ของเกม หรือภารกิจต่างๆ ร่วมกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตามลำดับขั้น วางกฎกติกาต่าง ๆ ของกิจกรรม โดยใช้ส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น แต้มสะสม (Points) และ กระดานผู้นำ (Leaderboards) มาใช้ เช่น นำแต้มสะสมมาให้คะแนนตามความยากง่ายของกิจกรรม นำระดับชั้น (Levels) มาให้ผู้เล่นตามจำนวนเวลาที่ผู้เล่นทำกิจกรรม ซึ่งจัดว่าเป็นค่าประสบการณ์ของผู้เล่น นำเหรียญตรา (Badge) มาสนับสนุนเมื่อผู้เล่นทำกิจกรรมพิเศษที่คุณซ่อนเอาไว้ในกิจกรรมสำเร็จ กระดานผู้นำมาให้ผู้เล่นได้เห็นเด่นชัดในกิจกรรมในหน้าข้อมูลส่วนตัว (Profile) ของผู้เล่น

#### 4.3.2 แอปพลิเคชันที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

1. Duolingo เป็นระบบการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แนวความคิดเกมมิฟิเคชันที่เน้นส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษา โดยระบบถูกออกแบบมาให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ในระบบออนไลน์ของการเรียนรู้เป็น 2 ส่วน คือ 1) Beginner สำหรับผู้เริ่มต้น และ 2) Placement ตามระดับความสามารถของนักเรียน ชั้นแรกนักเรียนต้องทำการทดสอบก่อนเรียน โดยชุดข้อสอบ Duolingo English Test นี้มีความหลากหลาย เนื่องจากระหว่างการสอบ AI จะปรับระดับความยากง่ายของ

ข้อสอบ Duolingo English Test ให้ตรงตามระดับผู้สอบโดยอัตโนมัติ ซึ่งจะเลือกชุดคำถามที่เหมาะสมกับความสามารถของผู้สอบ หากผู้สอบตอบได้ในระดับนี้ถูก คอมพิวเตอร์จะเลือกให้ทำข้อที่ยากขึ้น ถ้าตอบผิดคอมพิวเตอร์ก็จะเลือกข้อที่ง่ายลงมาให้ทำ เป็นต้น โดยระบบจะทำการทดสอบความรู้ของนักเรียนเพื่อจัดเส้นทางของการเรียนว่าควรจะเริ่มต้นในระดับใด

- 1.1 ระบบจัดตำแหน่งความสามารถของนักเรียน
- 1.2 ระบบติดตามรายงานความก้าวหน้าของนักเรียน
- 1.3 ระบบการให้คะแนนประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้คำศัพท์
- 1.4 ระบบแสดงจำนวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้
- 1.5 ระบบการให้เหรียญรางวัลสำหรับความสามารถที่ระดับต่าง ๆ

2. ClassDojo เป็นระบบสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน ClassDojo เป็นเครื่องมือช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอน นักเรียน และผู้ปกครอง สามารถใช้ในการจัดการชั้นเรียนช่วยให้ผู้สอนควบคุมพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียนได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายในรูปแบบเรียลไทม์ ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้ และตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนในระหว่างทำการเรียนการสอน

2.1 ระบบการสร้างตัวละครของนักเรียน โดยนักเรียนจะมีตัวละครประจำตัวของตนในชั้นเรียน นักเรียนสามารถเลือกตัวละครด้วยตนเอง

2.2 ระบบการเสริมแรงผู้สอนสามารถให้รางวัลเพิ่มสำหรับนักเรียนที่มีพฤติกรรมในชั้นเรียนที่ดีและสามารถลดคะแนนนักเรียนในกรณีที่นักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้ทันที

2.3 ระบบรายงานพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งผู้สอนสามารถแจ้งพฤติกรรมของนักเรียนให้แก่ผู้ปกครอง และผู้บริหารโรงเรียนให้ทราบ

3. Classcraft เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยเปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นการเล่นเกมผจญภัย มีผู้สอนเป็นผู้คอยควบคุมเกม (Game Master) นักเรียนเป็นผู้เล่นเกม (Player) เป็นลักษณะของการสมมุติบทบาทเป็นผู้มีพลังวิเศษแบ่งออกเป็นสายอาชีพ 3 อาชีพ ได้แก่ นักบุญ นักเวทย์ และนักรบ แต่ละอาชีพจะมีพลังที่แตกต่างกันออกไปซึ่งนักเรียนสามารถใช้ทักษะ (Skills) ของตัวละครตัวเองได้ เช่น การใช้ทักษะปกป้องเพื่อนสมาชิกในกลุ่มกรณีที่จะโดนผู้สอนหักค่าพลังชีวิตในเกม ดังนี้

The Healer: นักบุญ คือ ผู้ช่วยฟื้นฟูพลังให้กับกลับคืนมา และสามารถช่วยเหลือผู้เล่นอื่นๆ ภายในทีมให้รอดพ้นจากความตายได้ พลัง คือ ความสำคัญที่สุดของฮีลเลอร์

The Mage: นักเวทย์ คือ ผู้ที่เพิ่มพลัง AP ให้แก่สมาชิกในทีม นักเวทย์ถือว่าเป็นสายอาชีพที่มีความแข็งแกร่งของพลังมากกว่าสายอาชีพอื่น โดยมีคะแนน AP สูงสุดเท่ากับ 50 AP ถึงแม้ว่า นักเวทย์จะสามารถเพิ่มพลังของ AP ได้ แต่ก็ยังเป็นสายอาชีพที่เสี่ยงต่อการเสียชีวิตเนื่องจากพลังชีวิตจะได้รับแค่เพียง 30 HP เท่านั้น

The Warrior: นักรบ คือ ผู้ทำหน้าที่เปรียบเสมือนผู้ปกป้อง ภายในทีมนอกจากจะป้องกันผู้อื่นแล้ว นักรบยังมีพลังพิเศษที่ปกป้องตัวเองได้เช่นเดียวกัน นักรบมีพลังชีวิต HP ได้สูงสุด 80

1. ระบบการจัดการชั้นเรียน เป็นระบบการจัดการสมาชิกกลุ่มของนักเรียน
2. ระบบการสุ่มภารกิจ เป็นภารกิจของเกมที่นักเรียนจะต้องเผชิญทุกครั้งก่อนที่จะทำการเรียนการสอน เช่น ภารกิจให้นักเรียนตัวแทนกลุ่มออกมาร้องเพลง ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในชั้นเรียน
3. ระบบสุ่มตัวละคร เป็นการสุ่มเป็นทีม หรือรายบุคคลเพื่อทำกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การสรุปองค์ความรู้ที่ได้ในชั้นเรียน หรือการตอบคำถามจากผู้สอน เป็นต้น
4. ระบบการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลในการเรียนรู้กันผ่านระบบการสนทนา โดยผู้สอนจะสามารถร่วมแสดงความคิดเห็นหรือให้ความช่วยเหลือผ่านระบบการสนทนาดังกล่าวได้
5. ระบบการให้คะแนนและเกรดของนักเรียนผู้สอนสามารถให้คะแนน นักเรียน ในระหว่างการจัดการเรียนการสอน และเมื่อจบภาคเรียนระบบก็จะทำการตัดเกรดของนักเรียนให้อัตโนมัติ

6. ระบบการวิเคราะห์ความก้าวหน้าของนักเรียนเป็นการแสดงกราฟความเคลื่อนไหว ภายในระบบตั้งแต่เริ่มการจัดการเรียนการสอน ไปจนถึงสิ้นสุดภาคเรียน

4. Ribbon Hero เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของ เกมมิฟิเคชัน โดยเป็นเรื่องราวของตัวละครในสมัยอียิปต์โบราณ ซึ่งให้ผู้สอนจัดการเรียน เรื่องการใช้งาน Office 2007 และ 2010 ได้ง่าย และสนุกมากยิ่งขึ้น ผู้เล่นเกมจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ ที่ระบบจัดไว้ให้ โดยจะได้รับคะแนนหลังทำภารกิจสำเร็จ บทเรียนแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ การจัดการข้อความ รูปแบบและการออกแบบหน้ากระดาษศิลปะการสร้างงานนำเสนอ และเรื่องทั่วไปอื่น ๆ เกี่ยวกับ Microsoft Office

4.1 ระบบให้คะแนน โดย 3 บทเรียนแรกจะมอบหมายภารกิจให้ผู้เล่นใช้ เครื่องมือของ Office ในการแก้ไขงานตามโจทย์ปัญหาในขณะที่บทเรียนที่ 4 จะแนะนำ คุณสมบัติ และการใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ ที่ผู้เล่นจะนำไปใช้เมื่อใช้ซอฟต์แวร์ในการทำงานจริง

4.2 ระบบตอบสนองต่อผู้เล่น ด้วยการตอบสนองที่รวดเร็วและน่าสนใจ ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นสนใจ และจดจ่อในการทำภารกิจต่อไปให้สำเร็จ

4.3 ระบบจัดการระดับความยากง่ายของภารกิจ โดยทำการประมวลผล ข้อมูลสถิติการเล่นที่ผ่านมา นำมาใช้ในการจัดการระดับความยากง่ายของภารกิจ รวมถึงจัดเตรียมเครื่องมือ

4.4 ระบบติดตามความก้าวหน้าของผู้เล่น ระบบจะติดตามความก้าวหน้าด้านทักษะการใช้เครื่องมือของ Office และจัดการระดับของความท้าทายของภารกิจ ไม่เพียงแต่คอยติดตามการเล่นเกมของผู้เล่นเท่านั้น แต่ยังติดตามถึงการใช้งานเครื่องมือในซอฟต์แวร์จริงของนักเรียน อีกด้วย ระบบเชื่อมโยงทางสังคมผู้เล่นเกมนี้สามารถโพสต์หรือแชร์ ความสำเร็จในแต่ละภารกิจของตนเอง ผ่านทางสังคมออนไลน์ได้อีกด้วย

จากแนวทางของระบบการจัดการเรียนการสอนที่ใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชันของนักวิชาการหลายท่านดังที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า การนำสื่อออนไลน์มาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนแบบรูปแบบเดิม เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน เนื่องจากเกมมีการสร้างตัวละครสมมุติเปรียบเป็นตัวนักเรียน เพื่อเป็นการสร้างความสมจริง นอกจากนี้ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น และช่วยให้ผู้สอนควบคุมชั้นเรียนได้ง่ายขึ้น เพราะ เกมมีฟังก์ชันให้ผู้สอนสามารถตั้งค่าการให้หรือลดคะแนนพฤติกรรมในระหว่างที่สอนได้ ผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนการสอนแบบ ClassDojo เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชันเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจให้กับนักเรียน

#### 4.4 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบที่สำคัญที่ช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน (Kapp, 2012) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งประกอบด้วยไป 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. เกมเป็นฐาน (Game-Based) เกมถือเป็น โครงสร้างหลักของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อสร้างระบบให้ผู้เล่นหรือผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ท้าทายภายใต้กฎเกณฑ์ การติดต่อสื่อสารและการตอบสนองของระบบ ซึ่งส่งผลก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์ เพื่อสร้างกิจกรรม ที่ผู้ใช้ต้องการที่จะทุ่มเทความสามารถเวลาและพลังงานของตน

2. กลไกของเกม (Mechanics) กลไกของการเล่นเกมหรือกลศาสตร์ของการเล่นเกมได้ระดับ (Levels) ประกอบไปด้วย การได้รับเหรียญตราสัญลักษณ์ คะแนนแต้ม (Point systems) คะแนน และการจำกัดเวลา

3. สุนทรียภาพ (Aesthetics) ส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบจะต้องน่าสนใจ และสื่อถึงประสบการณ์ที่ผู้ใช้งานจะได้รับ ซึ่งส่งผลอย่างมากต่อความสนใจในการใช้ระบบที่ พัฒนาด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

4. แนวการคิดแบบเกม (Game Thinking) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด ของการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ไปประยุกต์ใช้แนวคิดแบบเกมนี้ คือ การคิดเชื่อมโยงประสบการณ์ ในชีวิตประจำวันไปใช้ในกิจกรรม ซึ่งมีองค์ประกอบการแข่งขัน การร่วมมือ การสื่อสาร ค้นหา และการดำเนินเรื่อง

5. มีส่วนร่วม (Engage) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ใช้เป็นเป้าหมายหลักของ เกมมิฟิเคชันที่มีจุดสำคัญคือข้อตกลงพื้นฐานส่วนบุคคลหรือกติกาในการกำหนดเป้าหมาย ให้ชัดเจน ที่ทำให้ผู้ใช้ติดตามและแก้ปัญหาในกระบวนการที่มีการสร้างขึ้นมา

6. กลุ่มเป้าหมาย (People) สามารถเป็นนักเรียน กลุ่มลูกค้า หรือผู้ใช้ มีความเป็น ส่วนบุคคล ผู้ที่จะสร้างข้อตกลงในการสร้างกระบวนการ และทำให้เกิดแรงขับเคลื่อนให้เกิด การกระทำ จะถูกจูงใจให้เข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการหรือกิจกรรมที่ออกแบบขึ้น ส่งผลให้เกิด การกระทำต่อไป

7. การจูงใจให้เกิดการกระทำ (Motivate Action) คือ กระบวนการของการใช้ พลังงานและความสนใจอย่างมีทิศทาง โดยมีเจตนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำตามมา สำหรับบุคคลที่มีแรงกระตุ้น ความท้าทายของกิจกรรมต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป การสร้าง ให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการทำงานหรือกิจกรรม

8. ส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) การกระตุ้นการทำงานร่วมกัน ด้วยกิจกรรมที่ออกแบบโดยผสมผสานเกมมิฟิเคชันที่ทั้งส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ เช่น การให้คะแนนสำหรับการทำกิจกรรม การแนะนำข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาด

9. การแก้ปัญหา (Solve Problems) มุ่งเน้นความร่วมมือในการแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม รวมถึงธรรมชาติของเกมด้านการแข่งขัน ซึ่งเป็นแรงจูงใจให้สมาชิกในกลุ่มพยายามที่จะแก้ไข ปัญหาให้ดีที่สุด เพื่อให้สามารถไปถึงเป้าหมายหรือเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะ

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. รูปแบบตามเกมมิฟิเคชันมีรูปแบบของเกมเป็นฐาน โดยประยุกต์กลไกและ แนวคิดเกี่ยวกับเกมมาใช้เพื่อเพิ่มความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ได้แก่ การสะสมแต้ม คะแนน (Score) ตารางคะแนน (Scoreboard) การเลื่อนระดับ (Level) รางวัล (Reward)

2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม เป็นองค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชัน เพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แก่ การออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจโดยการกำหนดภารกิจต่างๆ และการสร้างความท้าทาย (Challenge) ในการทำกิจกรรมที่มีลักษณะไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปเพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา

3. การมีปฏิสัมพันธ์ รูปแบบเกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างกันของกลุ่มเป้าหมาย มีการวางแผนการทำงาน พุดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ

ศุภกร ภิรมงคลจิต (2558) ได้จำแนกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. รูปแบบของเกม จะมีรูปแบบของเกมเป็นฐาน โดยประยุกต์กลไกและแนวคิดเกี่ยวกับเกมมาใช้เพื่อเพิ่มความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ได้แก่ การสะสมแต้มคะแนน (Score) ตารางคะแนน (Scoreboard) การเลื่อนระดับ (Level) รางวัล (Reward)

2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม เป็นองค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชันเพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แก่ การออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจโดยการกำหนดภารกิจต่างๆ และสร้างความท้าทาย (Challenge) ในการทำกิจกรรมที่มีลักษณะไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปเพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา

3. การมีปฏิสัมพันธ์ รูปแบบเกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างกันของกลุ่มเป้าหมาย มีการวางแผนการทำงาน พุดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ

สรุปได้ว่าองค์ประกอบที่สำคัญของเกมมิฟิเคชัน คือ รูปแบบกลไกของเกม การมีปฏิสัมพันธ์ และการสร้างภารกิจต่างๆ ให้เกิดความท้าทายและเหมาะสมกับนักเรียน โดยในงานที่วิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเพื่อมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ 1. คะแนนสะสม (Point) 2. เหรียญตรา (Badges) 3. ระดับชั้น (Level) 4. กระดานจัดอันดับ (Leaderboard) 5. ความท้าทาย (Challenges) 6. รางวัล (Reward)

#### 4.5 ประโยชน์ของวิธีสอนเกมมิฟิเคชัน

การนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียน ดังต่อไปนี้

พิชณะ โชคพล (2559) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้
2. กระบวนการคิดแก้ปัญหา
3. สร้างแรงจูงใจ
4. ส่งเสริมทักษะทางสังคม
5. ช่วยในการพัฒนาปรับปรุงพฤติกรรม
6. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
7. ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน

Lee&Hammer (2011) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
2. เป็นเครื่องมือของผู้สอนในการแนะแนวและให้รางวัลแก่นักเรียน
3. ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

Liu (2017) กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. สามารถประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันกับการสอนแบบรูปแบบเดิมได้
2. สร้างประสบการณ์เรียนรู้แบบใหม่ให้นักเรียน
3. สร้างความผูกพันและสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนในการเรียนรู้แบบรูปแบบเดิม

ดังนั้นสรุปได้ว่า ประโยชน์ของการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้นช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้กระบวนการคิดแก้ปัญหา และพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนสนใจการเรียนได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยนำวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ซึ่งเป็นการสอนแบบรูปแบบเดิมมาประยุกต์ใช้กับเกมมิฟิเคชัน เพื่อเป็นสร้างประสบการณ์เรียนรู้ใหม่ให้นักเรียน และเสริมแรงจูงใจให้นักเรียนมีความตระหนักกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ได้



## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท และงานวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

### 5.1 งานวิจัยในประเทศ

#### 5.1.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท

สุพรรณษา ศรประเสริฐ (2562) ได้ทำการวิจัยพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามทฤษฎีโครงสร้างความรู้และแนวคิดการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา การศึกษาครั้งนี้มีแบบแผนการทดลองแบบกึ่งทดลองและกลุ่มควบคุม ประชากรที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้มีจำนวน 89 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 48 คน และกลุ่มควบคุม 41 คน กลุ่มทดลองได้รับการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) จำนวน 2 คาบ/สัปดาห์ เป็นเวลา 16 สัปดาห์ ขณะที่กลุ่มควบคุมได้รับการสอนด้วยวิธีสอนปกติ จำนวน 2 คาบ/สัปดาห์ เป็นเวลา 16 สัปดาห์ ทั้งสองกลุ่มใช้บทอ่านภาษาอังกฤษในการสอนเหมือนกัน เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษตามทฤษฎีโครงสร้างความรู้และแนวคิดการสอนแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างผู้สอนกับนักเรียนในภาพรวมนักเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ฉลอง รัตนพงษ์ (2557) ได้ทำการวิจัยพัฒนารูปแบบการสอนการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้กลวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทและแผนภูมิความหมายเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี การศึกษาครั้งนี้มีแบบแผนการทดลองแบบกึ่งทดลอง ประชากรที่ใช้ในกลุ่มทดลองครั้งนี้มีจำนวน 30 คน ระยะเวลา 3 ชั่วโมง เป็นเวลา 8 สัปดาห์ เนื้อเรื่องทั้งหมด 8 บท เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ รูปแบบการสอนการอ่านแบบใช้กลยุทธ์การอ่านเพื่อความเข้าใจ แบบแลกเปลี่ยนบทบาทและแผนภูมิรูปภาพ คู่มือทบทวนการอ่านเบื้องต้น ข้อสอบ Pre-test and Post-test แผนการจัดการสอน แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนการอ่านของกลุ่มตัวอย่างหลังจากเรียนด้วยรูปแบบการสอนสูงกว่าคะแนนความเข้าใจการอ่านก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความเข้าใจการอ่านของนักเรียน 30 คน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน

พีรดา คำพันธ์ (2563) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจและการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 23 คน ระยะเวลา 18 ชั่วโมง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและ 2. พัฒนาความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค CIRC ร่วมกับกลวิธีอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาท โดยให้นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและการเขียนภาษาอังกฤษเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ศรัญญา บุญจอม (2558) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเพิ่มพูนเจตคติต่อการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/14 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้นจำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อหาประสิทธิภาพของกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท และ เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยน ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 76.31/76.56 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดย วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีเจตคติต่อการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

## 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

### 5.2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท

Palincsar&Brown (1984) ได้ทำการวิจัยผลการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีปัญหาด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างผู้สอนและนักเรียน ผลปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกฝนโดยวิธีการดังกล่าวสามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านได้ดีขึ้น โดยเฉพาะความสามารถในด้านการสรุปความและการตั้งคำถาม

Choo (2011) ได้ทำการวิจัยผลของกลวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทที่มีต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจ การศึกษาครั้งนี้มีแบบแผนการทดลองแบบกึ่งทดลองแบบทดสอบแบบกลุ่มเดียว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในครั้งนี้เป็นนักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านระดับอ่อน จำนวน 68 คน ผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนการสอนจำนวน 9 บทเรียน เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน และคำถามปลายเปิดจำนวน 5 ข้อ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าความสามารถในการอ่าน และคำถามปลายเปิดจำนวน 5 ข้อ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงกว่าก่อนการทดลอง และนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลย้อนกลับต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเชิงบวก

Freihat& Al-Makhzoomi (2012) ได้ทำการวิจัยการสอนแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียน โดยวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านของนักเรียนจำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่แบบทดสอบความสามารถในการอ่าน the Nelson Denny Reading Test (NDRT) และแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของการใช้วิธีการสอนนี้ ผลการทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษพบว่า หลังการทดลองนักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านสูงขึ้น

Spoerer&Koch (2016) ได้ทำการวิจัยพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้กลวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทของนักศึกษาระดับปริญญาตรีการศึกษาครั้งนี้มีแบบแผนการทดลองแบบกึ่งทดลองและกลุ่มควบคุม ประชากรที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้มีจำนวน 61 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 31 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองได้รับการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) จำนวน 90 นาที/สัปดาห์ เป็นเวลา 15 สัปดาห์ ขณะที่กลุ่มควบคุมได้รับการสอนด้วยวิธีสอนปกติจำนวน 90 นาที/สัปดาห์ เป็นเวลา 15 สัปดาห์ ทั้งสองกลุ่มใช้บทอ่านภาษาอังกฤษในการสอนเหมือนกัน เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษในรูปแบบแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างผู้สอนกับนักเรียน ในภาพรวมนักเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท พบว่า สามารถประยุกต์ใช้สอนอ่านเพื่อช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่าน การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทสามารถใช้ได้กับนักเรียนหลากหลายกลุ่มตั้งแต่ ระดับมัธยมศึกษาจนถึงระดับมหาวิทยาลัย อีกทั้งยังสามารถร่วมสอนกับเทคนิคอื่นได้ เช่น การสอนร่วมเทคนิค CIRC เป็นต้น นอกจากนี้

การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทช่วยแก้ปัญหาให้นักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านระดับอ่อน นักเรียนที่มีปัญหาด้านการสรุปความ และการตั้งคำถาม

### 5.3 งานวิจัยในประเทศ

#### 5.3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกมมิฟิเคชัน

สิทธิชัย สระตอมุขมหมัด (2561) ได้ทำการวิจัยพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้มีจำนวน 100 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ระยะเวลาในการทดลอง จำนวน 10 คาบ เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้นี้มีประสิทธิภาพเท่ากับ  $86.72/82.60$  เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้  $80/80$  ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

จิราภรณ์ ตั้งสกุล (2563) ได้ทำการวิจัยพัฒนาการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือสำหรับนักศึกษาพยาบาล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 3 จำนวน 32 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ระยะเวลาในการทดลอง จำนวน 20 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักศึกษาพยาบาลสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าเฉลี่ยคะแนนสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักศึกษาพยาบาลหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับดี และค่าเฉลี่ยคะแนนสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือของนักศึกษาพยาบาล มีแนวโน้มสูงขึ้นตามช่วงเวลาที่ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2564) ได้ทำการวิจัยผลการสอนการอ่าน โดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่าง คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มแบบง่าย ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ จำนวน 16 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่าน โดยใช้เกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการสอนอ่าน โดยใช้เกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ทักษะการอ่าน

โดยใช้เกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เจตคติของนักเรียนต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2564) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 18 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

สหรัฐ ลักษณ์สุด (2563) ได้ทำการวิจัยผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จำนวน 74 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน กลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P โดยใช้ระยะเวลา 6 สัปดาห์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ผลการวิจัยพบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่อยู่ในกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่อยู่ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 5.4 งานวิจัยต่างประเทศ

##### 5.4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างเกมมิฟิเคชัน

Gabriel (2013) ได้ทำการวิจัยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาโท โดยใช้การให้คะแนนเหรียญตรา อันดับคะแนนผู้นำ เเลเวล และภารกิจ เพื่อศึกษาว่าเกมมิฟิเคชันส่งผลต่อการได้รับประสบการณ์เรียนรู้ของนักเรียนอย่างไร โดยเปรียบเทียบกับการสอนด้วยวิธีการปกติในภาคเรียนก่อนหน้า และศึกษาความพึงพอใจ

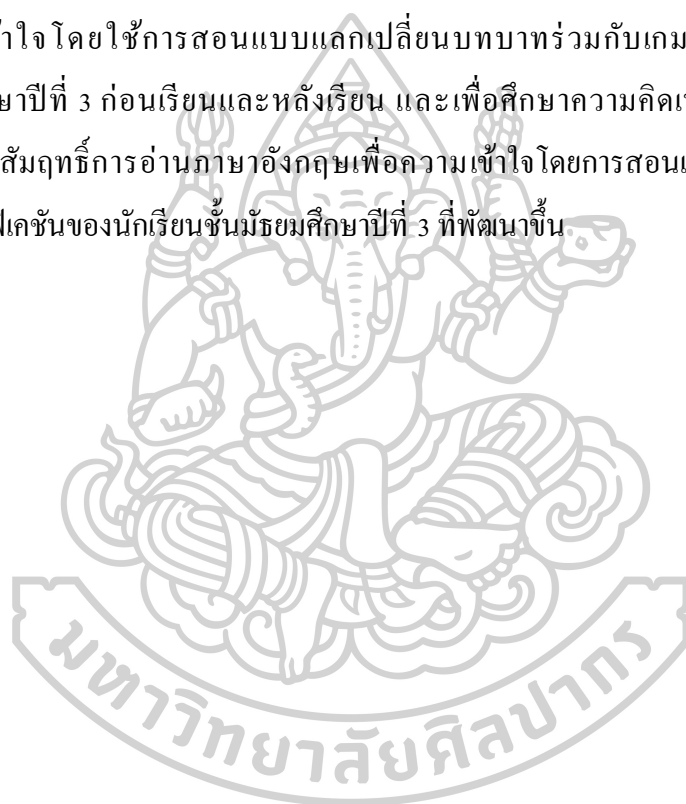
ของนักศึกษา โดยเปรียบเทียบกับนักศึกษาในกลุ่มอื่นในรายวิชาเดียวกันผลการศึกษาพบว่า ระดับการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในการเข้าไปศึกษาบทเรียนออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความเห็นว่าเกมมิฟิเคชันทำให้การเรียนน่าสนใจและเป็นสิ่งจูงใจที่ดีซึ่งช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและเรียนรู้ได้ดีขึ้น

Harrold (2014) ได้ทำการวิจัยผลลัพธ์การใช้เกมมิเคชันในการเรียนการสอน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตพฤติกรรม บันทึกผลกลางสัปดาห์ (เวลาเรียน 9 สัปดาห์) และสัมภาษณ์กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเกมมิฟิเคชันนี้ ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง สร้างนิสัยการเรียนรู้ เพิ่มประสิทธิภาพด้วยตัวเอง ได้มากกว่าเรียนในห้องปกติ

White. (2020) ได้ทำการวิจัยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออนไลน์ โดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมและความคิดของนักเรียนให้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และเพื่อสนับสนุนให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่และมีแรงจูงใจในการทำภาระงานที่ยาก การศึกษาครั้งนี้มีแบบแผนการทดลองแบบกึ่งทดลองและกลุ่มควบคุม ประชากรที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้มีจำนวน 128 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 64 คน และกลุ่มควบคุม 64 คน กลุ่มทดลองได้รับการสอนในรูปแบบใช้เกมมิฟิเคชัน ขณะที่กลุ่มควบคุมได้รับการสอนด้วยวิธีสอนปกติ ทั้งสองกลุ่มใช้การเรียนรู้แบบออนไลน์และเนื้อหาในการเรียน 3 เรื่อง ได้แก่ ความปลอดภัยและยานพาหนะ พฤติกรรมของนักเรียน การเคารพสิทธิเรื่องทางเพศ เหมือนกัน เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบทดสอบภาระทางปัญญา (cognitive load instruments) ผลการวิจัยพบว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันกับเทคโนโลยีสามารถสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนทำงานที่ยากจนประสบความสำเร็จ สามารถเปลี่ยนความคิดของนักเรียนที่มีเจตคติที่ไม่ดีเกี่ยวกับการเรียนได้ และการสอนแบบเกมมิฟิเคชันช่วยพัฒนาความสามารถด้านสติปัญญาทางการคิดจึงส่งผลให้นักเรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชันมีความสอดคล้องกับนักเรียนหลากหลายกลุ่มในรายวิชาที่แตกต่างกัน โดยใช้การให้คะแนนเหรียญตรา อันดับคะแนนผู้นำ เเลเวล และภารกิจ เป็นตัวกำหนด ผลปรากฏว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชันมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า ยังไม่มีงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการทำงานวิจัย เรื่องผลการใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยประกอบไปด้วยขั้นตอนการสอนการอ่านทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนกระตุ้นความสนใจ (Motivation) ขั้นตอนก่อนการอ่าน (Pre-reading) ขั้นตอนระหว่างการอ่าน (While-reading) ขั้นตอนหลังการอ่าน (Post-reading) และขั้น Warp up โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่พัฒนาขึ้น



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการศึกษาแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัยเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ศึกษา
3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย
4. ระยะเวลาในการทดลอง
5. แบบแผนการวิจัย
6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
7. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
8. การเก็บรวบรวมข้อมูล
9. การวิเคราะห์ข้อมูล
10. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เพื่อให้งานวิจัยในครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือณสุตร์) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสงคราม ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ23101) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 87 คน

1.2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือณสุตร์) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสงคราม ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ23101) ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) จำนวน 28 คน



## 2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย ตัวแปรทั้งหมด 2 ประเภท ได้แก่

### 1. ตัวแปรต้น (Independent Variable)

1.1 การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

### 2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable)

2.1 ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท  
ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

## 3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้บทอ่านในแบบเรียน New World 3 ซึ่งเป็นหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาอังกฤษ ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุตร) ใช้ในการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ23101) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยใช้บทอ่านจำนวน 4 หัวเรื่อง ในหนังสือ New World 3 เรียบเรียง โดย Manuel dos Santos โดยใช้ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันในการเขียน ซึ่งเนื้อเรื่องทั้ง 4 ปรากฏอยู่ในบทที่ 2-4 ดังต่อไปนี้

เรื่องย่อที่ 1 The octopus เป็นเนื้อหาการอ่านที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของปลาหมึก (บทที่ 2 )

เรื่องย่อที่ 2 Fruits from Asia เป็นเนื้อหาการอ่านเกี่ยวข้องกับลักษณะ รสชาติ และประโยชน์ของผลไม้แต่ละชนิดที่อยู่ในทวีปเอเชีย (บทที่ 3 )

เรื่องย่อที่ 3 The human pump เป็นเนื้อหาการอ่านที่เกี่ยวข้องกับหัวใจของมนุษย์ การเลือกประเภทของการรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย และองค์ประกอบในการดูแลสุขภาพ (บทที่ 3 )

เรื่องย่อที่ 4 Shopaholics เป็นเนื้อหาการอ่านที่เกี่ยวข้องกับการจับจ่ายซื้อของ และบุคคล ซึ่งเป็นคนที่จับจ่ายซื้อของมากเกินไป (บทที่ 4 )

#### 4. ระยะเวลาในการทดลอง

ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการทดลองเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ23101) ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ใช้เวลาทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน: 1 คาบเรียน แต่ยกเว้นสัปดาห์ที่ 1 ที่ใช้เวลา 2 คาบ ซึ่งใช้เวลาในการทดลอง 5 คาบ นอกจากนี้ใช้เวลาในการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน 1 คาบ รวมถึงใช้เวลาในการวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน และตอบแบบสอบถามความคิดเห็น 1 คาบ รวมระยะเวลาทั้งหมด 7 คาบ (1 คาบเรียน เท่ากับ 50 นาที) ดังนี้

ตารางที่ 2 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

สัปดาห์	คาบ	กิจกรรมการเรียนรู้	จำนวน คาบ
1	1	- วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนด้วยข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (Multiple choice) จำนวน 30 ข้อ (50 นาที)	
1	2	- สาธิตเทคนิคในการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	2
2-5	3 - 6	- จัดการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบแลกเปลี่ยน บทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	4
6	7	- วัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนด้วยข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (Multiple choice) จำนวน 30 ข้อ - ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบ แลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	1
รวม			7

## 5. แบบแผนการวิจัย

ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิจัยเป็นแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-experimental Research) แบบกลุ่มเดียว สอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The One - Group Pre-test- Post-test Design) โดยมีรูปแบบดังนี้

ตารางที่ 3 แบบแผนการวิจัย

ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัยมีความหมายดังต่อไปนี้

T<sub>1</sub> หมายถึง การทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

T<sub>2</sub> หมายถึง การทดสอบหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

## 6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

6.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผน

6.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จำนวน 1 ฉบับ

6.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 1 ฉบับ

## 7. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

7.1 การสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 มีจำนวนทั้งสิ้น 5 แผน แผนละ 50 นาที ซึ่งการสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

7.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สารและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

7.1.2 ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ฉลอง รัตนพงษ์ (2557), Spörrer&Koch (2016), สุพรรณยา ศรีประเสริฐ (2562), ศรีบุญญา บุญจอม (2558), วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2564), White. (2020), ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2564) และ Hwang (2018) ซึ่งผู้วิจัยพบว่าการสอนอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเพื่อความเข้าใจนักเรียนมีบทบาทสำคัญทั้ง 4 บทบาท ดังนี้

Predictor คือ ผู้คาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า นักเรียนจะต้องพิจารณาประสบการณ์เดิมรวมเข้ากับบริบทของเนื้อหา เพื่อให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญในส่วนต่างๆ ของเนื้อเรื่อง และนำไปสู่ การตั้งคำถาม หากนักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาที่อ่านก็จะไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับเนื้อหาได้

Questioner คือ ผู้ตั้งคำถาม นักเรียนจำเป็นต้องอ่านเนื้อเรื่องให้เข้าใจเพื่อตั้งคำถามไปสู่การค้นพบข้อมูลที่สำคัญ เช่น ใจความสำคัญ หรือรายละเอียดต่างๆ ของเนื้อเรื่อง

Clarifier คือ ผู้สร้างความกระจ่าง เป็นขั้นที่สำคัญ เพราะทำให้นักเรียนเข้าใจถึงเนื้อเรื่องได้ดีขึ้นระหว่างการอ่าน นักเรียนอาจจะพบอุปสรรคระหว่างการอ่าน เช่น คำศัพท์ยาก หรือสำนวนภาษาที่ไม่คุ้นเคย นักเรียนต้องค้นหาคำตอบซึ่งนักเรียนอาจต้องย้อนกลับไปอ่านเนื้อเรื่องอีกหลายครั้งมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในกลุ่ม หรือค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม

Summarizer คือ ผู้สรุปความ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องเพื่อสรุปความสำคัญของเนื้อเรื่องที่อ่าน เพื่อให้นักเรียนสามารถทำความเข้าใจในการอ่านได้ด้วยตนเองโดยใช้กลวิธีในการคิดและสร้างความเข้าใจจากการอ่านสามารถพัฒนาสติปัญญาและการเรียนรู้ของนักเรียน

7.1.3 คัดเลือกบทอ่านที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษของประเทศในกลุ่มสหภาพยุโรป (CEFR) ในระดับ A2 ในแบบเรียน New World 3 ที่โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุตร์) ใช้ในการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน

(อ23101) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยใช้บทอ่านจำนวน 4 เรื่อง ในหนังสือ New World 3 ในบทที่ 2-4 ดังนี้

1. The octopus (เนื้อเรื่องอยู่ในบทที่ 2)
2. Fruits from Asia (เนื้อเรื่องอยู่ในบทที่ 3)
3. The human pump (เนื้อเรื่องอยู่ในบทที่ 3)
4. Shopaholics (เนื้อเรื่องอยู่ในบทที่ 4)

7.1.4 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเนื้อหาสาระที่วิเคราะห์ โดยจัดทำให้ออกคล้องกับสาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ตามสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จำนวน 5 แผน แผนละ 1 คาบ รวมทั้งสิ้น 5 คาบ โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เป็นการสาธิต และฝึกปฏิบัติบทบาททั้ง 4 ของการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท แผนการจัดการเรียนรู้ 2-5 เป็นการ สอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยสามารถเรียงลำดับได้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Orientation on Reciprocal Strategy

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง The octopus

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Fruits from Asia

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง The human pump

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Shopaholics

7.1.5 เขียนแผนการสอนตามขั้นตอนการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับ เกมมิฟิเคชันมี 5 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1: Motivation นักเรียนสังเกตรูปภาพเพื่อระดมสมองคิดคำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับเรื่องให้ได้มากที่สุดภายในเวลา 5 นาที โดยผู้สอนใช้ฟีเจอร์ Quiz, Scales, Word Cloud, Vote, หรือ Q&A ในแอปพลิเคชัน Mentimeter จากกิจกรรมนี้เป็นการวัดความรู้เดิมเกี่ยวกับคำศัพท์ ของนักเรียน นอกจากนี้เป็นการปูพื้นฐานและทบทวนคำศัพท์ก่อนเรียนอีกด้วย

ขั้นที่ 2: Pre-reading นักเรียนอ่านหัวข้อเรื่อง (Topic) โดยคาดเดาเนื้อเรื่อง และคาดคะเนลำดับเหตุการณ์ จากนั้นคือการเรียนรู้คำศัพท์ ผู้สอนให้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ใหม่ และคำศัพท์สำคัญในเนื้อเรื่องประมาณ 8 คำ หลังจากการเรียนรู้คำศัพท์แล้ว ผู้ที่ทำหน้าที่ Predictor เป็นผู้วิเคราะห์เนื้อเรื่องทีอ่านว่ามีลักษณะอย่างไร หัวข้อเกี่ยวข้องอย่างไรกับคำศัพท์สำคัญจาก เนื้อเรื่อง เป็นต้น นอกจากนี้การเรียนรู้คำศัพท์จะมีการให้คะแนน และเหรียญตรา ตามเกณฑ์ที่

กำหนด ดังนี้ นักเรียนตอบความหมายของคำศัพท์ถูกต้องได้คะแนนเพิ่ม 1 คะแนน หรือนักเรียนสามารถยกตัวอย่างประโยคที่สอดคล้องกับคำศัพท์ได้คะแนน 1 คะแนน คะแนนทั้งหมดจะถูกบันทึกใน ClassDojo หากกลุ่มใดสะสมคะแนน การตอบคำถามในชั้นตอนนี้ได้มากที่สุดจะได้รับ Educator Badge หรือหากนักเรียนคนใดสามารถตอบความหมายของคำศัพท์ถูกต้อง 3 คำ ได้รับ Brave Badge หากสมาชิกกลุ่มใดสามารถตอบคำถามได้ครบทุกคนและถูกต้องจะได้รับ Challenge Badge นักเรียนต้องเก็บเหรียญตราไว้ในสมุดพิเศษ

ขั้นที่ 3: While-reading ผู้สอนแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยดูผลจากคะแนนการทดสอบก่อนเรียน และทำการแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มตามลำดับความสามารถ ได้แก่ เก่ง ปานกลาง และอ่อน จากนั้นผู้สอนจัดกลุ่มทั้งหมด 6 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีนักเรียน 4 คนที่ความสามารถทั้ง 3 ระดับ และนักเรียนแต่ละคนจะมีหน้าที่แตกต่างกัน 4 บทบาท ได้แก่ Predictor, Questioner, Clarifier , และ Summarizer นักเรียนในกลุ่มทำหน้าที่ที่ตนได้รับมอบหมาย Predictor มีหน้าที่คาดเดาเหตุการณ์ของแต่ละย่อหน้าว่าเนื้อเรื่องจะดำเนินการไปทางทิศทางใด และคาดเดาจุดจบของเนื้อเรื่องจะดำเนินไปอย่างไร ในขั้นตอนนี้ต้องมีการเชื่อมโยงความรู้เก่า สมาชิกในกลุ่มสามารถตั้งคำถามที่ยังสงสัยหรือไม่เข้าใจ อาจจะเป็นคำศัพท์ ส่วนวนภาษาที่กำกวมไม่เข้าใจ ความหมาย โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อน หรือข้อมูลเฉพาะเรื่องที่นักเรียนไม่มีความรู้เดิม โดยมี Questioner เป็นผู้นำในการตั้งคำถาม และจดบันทึกลงในใบงานจำนวน 2 ข้อ จากนั้นผู้ที่ทำหน้าที่ Clarifier จะหาคำตอบที่นำไปสู่การไขข้อสงสัยโดยการเปิด Dictionary หรือสืบค้นข้อมูลทาง Internet ส่วน Summarizer มีหน้าที่สรุปใจความสำคัญของเนื้อเรื่อง เช่น เนื้อเรื่องกล่าวถึงอะไร และเขียนสรุปใจความสำคัญจากเนื้อเรื่องลงใน Semantic Map ในขั้นตอนนี้ผู้สอนคอยสังเกตพฤติกรรมและเป็นผู้สนับสนุน บทบาทของผู้สอนจะลดลงเรื่อยๆ จนเป็นผู้สังเกตการณ์ในที่สุด ในขั้นตอนนี้ ClassDojo ยังคงเป็นตัวบันทึกคะแนนให้กับนักเรียนทุกคน กิจกรรมนี้หากนักเรียนกลุ่มใดมีความช่วยเหลือและมีความสามัคคีแต่แสดงบทบาททั้ง 4 ได้แต่ยังไม่ค่อยชัดเจนจะได้รับ Harmony Badge นอกจากนี้กลุ่มใดทำหน้าที่ทั้ง 4 บทบาทได้อย่างชัดเจนที่สุดจะได้รับ Leader Badge แต่หากกลุ่มใดส่งแบบฝึกหัดไม่ตรงเวลาที่กำหนดจะถูกหักคะแนน 1 คะแนน หากกลุ่มใดส่งแบบฝึกหัดเร็วที่สุดและทำแบบฝึกหัดถูกต้องทุกข้อจะได้รับ Hero Badge หากนักเรียนคนใดคนหนึ่งในกลุ่มไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม เช่น จับลับ แอบเล่นเกมในโทรศัพท์ หยอกล้อกับเพื่อนในกลุ่ม ฟังเพลง จะถูกหักคะแนน 1 คะแนนต่อครั้ง หากกลุ่มใดไม่มีผู้ร่วมตอบคำถามจะถูกหัก 1 คะแนน ทั้งนี้ นักเรียนต้องเก็บเหรียญตราไว้ในสมุดพิเศษ

ขั้นที่ 4: Post-reading นักเรียนประยุกต์สิ่งที่อ่าน และเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวัน เพื่อนำเสนอความรู้หรือข้อมูลจากการอ่านในรูปแบบต่างๆ เช่น ย่อหน้า เรียงความ ตาราง แผนภูมิ กราฟ หรือแผนที่ลงนำเสนอชิ้นงานลงใน Padlet ซึ่งนักเรียนกลุ่มอื่นเป็นผู้โหวตคะแนน นอกจากนี้ นักเรียนไม่สามารถโหวตคะแนนให้กลุ่มตัวเองได้ หากข้อมูลของกลุ่มใดได้รับผลโหวตมากที่สุด จะได้รับคะแนนเพิ่ม 5 คะแนน และได้รับ Creator Badge นักเรียนต้องเก็บสะสมเหรียญตราไว้ในสมุดพิเศษ แต่อย่างไรก็ตาม หากกลุ่มใดทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จไม่ตรงตามเวลาที่กำหนดจะถูกหัก 1 คะแนน หรือนักเรียนคนใดคนหนึ่งในกลุ่มไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม เช่น จับหลัก แอบเล่นเกมในโทรศัพท์ หยอกล้อกับเพื่อนในกลุ่ม ฟังเพลง จะถูกหักคะแนน 1 คะแนนต่อครั้ง คะแนนทั้งหมดจะถูกบันทึกลงใน ClassDojo

ขั้นที่ 5: Wrap up ผู้สอนถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนพูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือพูดข้อคิดที่ได้จากการอ่านเนื้อเรื่อง และถามนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาในการได้รับบทบาทว่ารู้สึกเช่นไร มีปัญหาหรืออุปสรรคอะไรระหว่างทำกิจกรรม ก่อนจบกิจกรรมครูแสดงคะแนนบน leader board ใน ClassDojo ให้นักเรียนได้ทราบถึงความคืบหน้า

7.1.6 ชี้แจงและสอบถามความคิดเห็นนักเรียนเกี่ยวกับการจัดลำดับเลื่อนชั้น การมอบคะแนน เหรียญตรา และการ์ด จากนั้นนำมาปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะของนักเรียน ซึ่งไม่ขัดต่อวิธีการสอนอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยอิงกับเกณฑ์ของนักวิชาการกำหนด โดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้ มีการหักคะแนนน้อยลง ลดเหรียญตราในการเลื่อนชั้น เพิ่มคุณสมบัติของการ์ด เช่น Shield Card , Double x3 , Reflect Card , Curse Card, และ Steal Card ตามลำดับ

ตารางที่ 4 สรุปการจัดลำดับเลื่อนขึ้นจากการสะสมเหรียญตราเมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ก่อนได้รับความคิดเห็นจากนักเรียน

ลำดับ	ตำแหน่ง	จำนวน เหรียญตรา	อาวุธพิเศษ	คุณสมบัติ	ระยะเวลา
1.	ขอทาน	-	-	-	-
2.	อัศวิน	20	ดาบ	ช่วยเหลือชีวิตเพื่อนในกลุ่ม ในการตอบคำถามแทน	1 ครั้ง
3.	จอมขมังเวท	30	คาทา	สามารถต่อเวลาตอบ คำถามได้อีก 5 วินาที	1 ครั้ง
4.	พระราชา/ พระราชินี	50	มงกุฎแห่งใจ	เป็นผู้ชนะ รับรางวัลใหญ่	

หลังได้รับความคิดเห็นจากนักเรียน









ลำดับ	ตำแหน่ง	จำนวน เหรียญตรา	อาวุธพิเศษ	คุณสมบัติ	ระยะเวลา
1.	ขอทาน	-	-	-	-
2.	อัศวิน	5	ดาบ	ช่วยเหลือชีวิตเพื่อนใน กลุ่มในการตอบคำถาม แทน	1 ครั้ง
3.	จอมขมังเวท	10	คาทา	สามารถต่อเวลาตอบ คำถามได้อีก 5 วินาที	1 ครั้ง
4.	พระราชา/ พระราชินี	15	มงกุฎแห่งใจ	เป็นผู้ชนะและรับรางวัลใหญ่	



### ตัวละคร

นักเรียนได้เสนอให้มีตัวละครที่สื่อให้เห็นถึงการเปลี่ยนชั้นของเกมให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้นักเรียนร่วมกันออกแบบตัวละครและวาดตัวละคร เพื่อใช้แทนบทบาทของนักเรียนในแต่ละชั้น ตัวละครทั้งหมดจะถูกแสดงใน ClassDojo โดยแบ่งออกเป็น 4 ชั้น ได้แก่ ขอทาน อัศวิน จอมขมังเวท และพระราชา/พระราชินี และในทุกชั้นของตัวละครจะถูกแบ่งเพศ คือ เพศชาย และ เพศหญิง นักเรียนหญิงจะใช้ตัวละครเพศหญิง ส่วนนักเรียนชายจะใช้ตัวละครเพศชาย ดังนี้

ตารางที่ 5 สรุปตัวละครในการเปลี่ยนชั้นของเกม

ลำดับชั้น	เพศชาย	เพศหญิง
1. ขอทาน		
2. อัศวิน		
3. จอมขมังเวท		
4. พระราชา/พระราชินี		

ตารางที่ 6 สรุปเกณฑ์ที่ได้เพิ่มและลดคะแนน (Point) เมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้






ก่อนได้รับความคิดเห็นจากนักเรียน

ลำดับ	รายละเอียด	คะแนน
1.	นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ ได้ถูกต้อง	+ 10
2.	นักเรียนสามารถยกตัวอย่างประโยค ได้ถูกต้อง	+ 10
3.	นักเรียนสามารถตอบความหมายและยกตัวอย่างประโยค	+ 20
4.	นักเรียนกลุ่มใดส่งงานตามเวลาที่เร็วที่สุด	+ 5
5.	ชิ้นงาน ชิ้น Post reading กลุ่มใดได้รับการ โหวต สวยงามและสร้างสรรค์ที่สุด	+ 20
6.	ส่งไม่ตรงเวลาที่กำหนด	- 10
7.	กลุ่มใด ไม่มีนักเรียนตอบคำถาม	- 5
8.	นักเรียนส่งงานไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด	- 20
9.	นักเรียนไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม เช่น จับหลัก แอบเล่นเกม ในโทรศัพท์ หยอกล้อกับเพื่อนในกลุ่ม ฟังเพลง พูดคุยเสียงดังทำให้รบกวนกลุ่มเพื่อนข้างเคียง	- 10

หลังได้รับความคิดเห็นจากนักเรียน

ลำดับ	รายละเอียด	คะแนน
1.	นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ ได้ถูกต้อง	+ 1
2.	นักเรียนสามารถยกตัวอย่างประโยค ได้ถูกต้อง	+ 1
3.	ชิ้นงาน ชิ้น Post reading กลุ่มใดได้รับการ โหวต	+5
4.	กลุ่มใด ไม่มีนักเรียนตอบคำถาม	- 1
5.	นักเรียนส่งงานไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด	- 1
6.	นักเรียนไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม เช่น จับหลัก แอบเล่นเกม ในโทรศัพท์ หยอกล้อกับเพื่อนในกลุ่ม ฟังเพลง	- 1

ตารางที่ 7 สรุปเกณฑ์ได้เหรียญตรา (Badge) เมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ลำดับ	ชื่อเหรียญตรา	รูปแบบเหรียญตรา	รายละเอียด
1.	Educator Badge		กลุ่มใดสามารถอธิบายความหมายของคำศัพท์และยกตัวอย่างประโยคได้ถูกต้องและชัดเจนมากที่สุด
2.	Brave Badge		ตอบคำถามถูกต้อง 3 ครั้ง/1 คาบเรียน
3.	Harmony Badge		ในกลุ่มมีความช่วยเหลือและมีความสามัคคีแต่แสดงหน้าที่ของ Reciprocal ไม่ค่อยชัดเจน
4.	Challenge Badge		กลุ่มใดสมาชิกในกลุ่มตอบคำถามได้ครบทุกคน/ 1 คาบเรียน
5.	Leader Badge		นักเรียนกลุ่มใดที่สามารถแสดงบทบาททั้ง 4 ได้อย่างชัดเจน และมีความสามัคคี อีกทั้งยังช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มเป็นอย่างดี

ตารางที่ 7 สรุปเกณฑ์ได้เหรียญตรา (Badge) เมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อเหรียญตรา	รูปแบบเหรียญตรา	รายละเอียด
6.	Creator Badge		กลุ่มใดได้รับการโหวตคะแนนจากเพื่อนมากที่สุด ณ ชั้น Post Reading
7.	Hero Badge		กลุ่มใดส่งงานเร็วที่สุดและแบบฝึกหัดหรือชิ้นถูกต้องทั้งหมด

ตารางที่ 8 สรุปการ์ดป้องกันจากวงล้อเสี่ยงโชคเมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อสะสมคะแนนกลุ่มได้ครบ 10 คะแนน นักเรียนต้อง โชว์การ์ดก่อนจะขอใช้สิทธิ์ทุกครั้ง ในแต่ละครั้ง จะสามารถใช้การ์ดได้เพียง 1 ใบเท่านั้น และผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะต้องมีการ์ดครอบครองไม่เกินกลุ่มละ 2 ใบ

ก่อนได้รับความคิดเห็นจากนักเรียน

ลำดับ	ชื่อการ์ด	รูปแบบการ์ด	รายละเอียด
1.	Time Card		สามารถต่อเวลาตอบคำถามได้อีก 5 วินาที (รวม 15 วินาที)
2.	Double x2		คะแนนที่ได้คูณเป็น 2 เท่า

ตารางที่ 8 สรุปการ์ดป้องกันจากวงล้อเสี่ยงโชคเมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อการ์ด	รูปแบบการ์ด	รายละเอียด
3.	Escape Card		โยนคำถามให้กลุ่มอื่นเป็นผู้ตอบแทน
4.	Survival Card		ช่วยเหลือชีวิตเพื่อนในกลุ่มในการตอบคำถามแทน
5.	Repeating Card		หากตอบคำถามผิด จะมีโอกาสตอบได้ใหม่ อีก 1 ครั้ง

### หลังจาก่อนได้รับความคิดเห็นจากนักเรียน

ตารางที่ 8 สรุปการ์ดป้องกันจากวงล้อเสี่ยงโชคเมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ลำดับ	การ์ด	รูปแบบการ์ด	รายละเอียด
1.	Time Card		สามารถต่อเวลาตอบคำถามได้อีก 5 วินาที (รวม 15 วินาที)
2.	Double x2		คะแนนที่ได้คูณเป็น 2 เท่า
3.	Escape Card		โยนคำถามให้กลุ่มอื่นเป็นผู้ตอบแทน
4.	Survival Card		ช่วยเหลือชีวิตเพื่อนในกลุ่มในการตอบคำถามแทน
5.	Repeating Card		หากตอบคำถามผิด จะมีโอกาสตอบได้ใหม่อีก 1 ครั้ง

ตารางที่ 8 ระบุการ์ดป้องกันจากวงล้อเสี่ยงโชคเมื่อใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ลำดับ	การ์ด	รูปแบบการ์ด	รายละเอียด
6.	Shield Card		ป้องกันการโจมตีจากการ์ดใบอื่นๆ ที่เข้ามา
7.	Double x3		คะแนนที่ได้คูณเป็น 3 เท่า
8.	Reflect Card		การสะท้อนพลังของการ์ดใบนั้นๆกลับไปยังผู้เล่นคนเดิม
9.	Curse Card		จึงการตอบคำถาม ทำให้กลุ่มนั้นเสียโอกาสในการตอบคำถามและได้คะแนนในข้อคำถามนั้น
10.	Steal Card		ขโมยคะแนน 2 คะแนนจากกลุ่มอื่น

สรุป นักเรียนทุกคนเริ่มต้นจากการเป็นขอทานและต้องสะสมเหรียญตรา (Badge) เพื่อเลื่อนขั้นให้เป็นพระราชากลุ่มใดเป็นพระราชาก่อนจะเป็นผู้ชนะและได้รับรางวัลใหญ่ คือ ชุดไม้กอล์ฟ ชุดใหญ่ 1 ชุด ในแต่ละสัปดาห์จะมีรางวัลพิเศษให้สำหรับกลุ่มที่ทำคะแนนได้มากที่สุด เป็นอันดับที่ 1 ในสัปดาห์นั้นๆ สมาชิกในกลุ่มนั้นๆ จะได้รับสิทธิ์มาเลือกรับของรางวัลคนละ 1 ชิ้น ตามความชอบของตนเอง

7.1.7 ขั้นสรุปและการประเมินผล เมื่อจบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ แลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันแล้ว ผู้สอนจะต้องวัดและประเมินผลว่านักเรียนได้บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ เป็นการประเมินผลและตรวจสอบความสามารถหรือคุณภาพนักเรียนว่า อยู่ระดับใดเมื่อนำผลคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบ เช่น คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คะแนนหลังเรียนต่ำกว่าก่อนเรียน ต้องปรับปรุง ต้องแก้ไข เป็นต้น และนำผลมา พัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เมื่อผลการทดลองนั้นประสบความสำเร็จ และการประเมินที่ยังช่วยนำมาพัฒนาให้นักเรียนอ่อนได้ด้วยการฝึกเพิ่มเติมฝึกการอธิบาย เพิ่มเวลา การฝึกฝนให้สม่ำเสมอมากขึ้น หรือผู้ที่เรียนดีก็อาจจะให้แบบฝึกเสริมที่ยากขึ้นเพื่อเพิ่มพูนทักษะของนักเรียน

7.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ (๒231๐1) สำหรับนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ บทอ่านจากหนังสือ New World 3 จำนวน 4 เรื่อง และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 5 แผน ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ผู้ควบคุมการค้นคว้าอิสระ และเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงของเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้องของภาษาที่ใช้และความเหมาะสมของ กิจกรรมการเรียนการสอนและนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence : IOC) โดยคำนวณค่าตามสูตรของค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป มาเรียบ นิลพันธุ์ (2555) โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินผล ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์



นำคะแนนที่ประเมินได้นำมาแทนค่าในสูตร

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

เมื่อ	$IOC$	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	$N$	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป มาเรียม นิลพันธุ์ (2555) ถือว่า สอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 5 แผน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน มีความสอดคล้องของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ เท่ากับ 0.95 จึงเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้

7.1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน ไปทดลองใช้ (Try out) จัดกิจกรรม การเรียนรู้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีพื้นฐานความรู้ใกล้เคียงหรือไม่แตกต่างกันกับกลุ่ม ตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 30 คน ของโรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุตร) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และเวลา จากนั้นนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข

7.1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน ที่ปรับปรุงแล้ว ไปใช้เป็น เครื่องมือในการวิจัยโดยทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 28 คน ของโรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส(นิพัทธ์หรือสุตร) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

7.2 การสร้างและพัฒนาแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดย กำหนดค่าคะแนน คือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน รวม 30 คะแนน โดยสร้าง แบบทดสอบจำนวน 45 ข้อ และทำการคัดเลือกให้เหลือ 30 ข้อ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

7.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากนั้นวิเคราะห์ เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อนำไปสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

7.2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จากเอกสาร ตำรา ได้แก่ Alderson (2000), อัจฉรา วงศ์โสธร (2544) เพื่อรวบรวมข้อมูลและนำมาใช้ เป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตารางที่ 9 จัดทำตารางกำหนดเนื้อหาข้อสอบ (Test Specifications) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างข้อสอบ โดยอ้างอิงระดับความเข้าใจในการอ่าน  
ภาษาอังกฤษของ Leslie&Caldwell (2009)

ลำดับเนื้อเรื่อง	ประเภทของการอ่าน	ทักษะของการอ่าน	ลักษณะของบทอ่าน	ประเภทของแบบทดสอบ	ระดับการอ่านเพื่อความเข้าใจ	จำนวนข้อ	คะแนน
1 <sup>st</sup> passage Asian Fruit Delights	Description	1. การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท	บทความแบบสั้น (246 คำ)	เลือกคำตอบแบบ 4 ตัวเลือก	Interpretive statements	3	1 - 0
		2. การสรุปใจความสำคัญ			Interpretive statements	2	
		3. การระบุรายละเอียด			Literal statements	5	
2 <sup>nd</sup> passage Dolphin intelligence	Description	1. การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท	บทความแบบสั้น (240 คำ)	เลือกคำตอบแบบ 4 ตัวเลือก	Interpretive statements	3	1 - 0
		2. การสรุปใจความสำคัญ			Interpretive statements	2	
		3. การระบุรายละเอียด			Literal statements	5	

ลำดับเนื้อเรื่อง	ประเภทของการอ่าน	ทักษะของการอ่าน	ลักษณะของบทอ่าน	ประเภทของแบบทดสอบ	ระดับการอ่านเพื่อความเข้าใจ	จำนวนข้อ	คะแนน
3rd Passage Overconsumption of Clothing	Argumentative	1. การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท	บทความแบบสั้น (260 คำ)	เด็กคำตอบแบบ 4 ตัวเลือก	Interpretive statements	3	1 - 0
		2. การสรุปใจความสำคัญ			Interpretive statements	2	
		3. การระบุรายละเอียด			Literal statements	5	
<b>รวม</b>					<b>30</b>	<b>50 นาที</b>	

7.2.3 เสนอแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเสนอต่ออาจารย์ผู้ควบคุมการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข ซึ่งมีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Multiple choice) 4 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ ที่ครอบคลุมทักษะย่อยของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้แก่ การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท, การสรุปใจความสำคัญ, การระบุรายละเอียด

7.2.4 แก้ไขปรับปรุงแบบทดสอบตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการและอาจารย์ผู้ควบคุมการค้นคว้าอิสระ แล้วนำแบบทดสอบ และตารางวิเคราะห์แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้องของภาษาที่ใช้และความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน และนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence : IOC) โดยคำนวณค่าตามสูตรของค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป มาเรียม นิลพันธุ์ (2555)

ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ พบว่า มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.33 - 1

สรุปได้ว่า เนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับข้อคำถาม และภาษาที่ใช้มีความถูกต้องและความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอนจำนวน 39 ข้อ และมีข้อคำถาม 1 ข้อ ที่ใช้ไม่ได้

7.2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งใช้บทอ่านที่มีความยากง่ายและใกล้เคียงกับแบบเรียน New World 3 เพื่อใช้ทดสอบหลังเรียน ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านให้ข้อคิดเห็นในการปรับปรุง

7.2.6 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุตร) จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

7.2.7 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ มาทำการวิเคราะห์รายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย Difficulty หรือ ค่า p และค่าอำนาจจำแนก discrimination หรือค่า r ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ทำการวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อ เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ จากนั้นผู้วิจัยทำการคัดเลือกข้อสอบจำนวน 45 ข้อ เลือกข้อสอบที่นำไปใช้เป็นเครื่องมือในการทดลอง 30 ข้อ โดยข้อสอบที่สามารถนำไปใช้ได้ต้องมีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20 - 0.80 และ ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2540)

ผลการตรวจค่าความยากง่าย (Difficulty หรือ ค่า p) และ ค่าอำนาจจำแนก (discrimination หรือค่า r) ของข้อสอบทั้ง 45 ข้อ พบว่า มีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 30 ข้อ โดยมีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.31-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.33-0.80 พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2540) ตารางที่ 10 ลักษณะเฉพาะของแบบทดสอบ (Test Specification) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ลำดับ เนื้อเรื่อง	ประเภทของ การอ่าน	ทักษะ การอ่าน	ประเภท ข้อคำถาม	จำนวน ข้อคำถาม	เลขข้อ คำถาม
1	Description	1. การเดาความหมาย ของคำศัพท์จาบริบท	MCQ.	3	1,2,3
		2. การระบุรายละเอียด		2	4,5,6,7,8
		3. การสรุปใจความสำคัญ		5	9,10
2	Description	1. การเดาความหมาย ของคำศัพท์จาบริบท	MCQ.	3	11,12,13
		2. การระบุรายละเอียด		5	14,15,16, 17,18
		3. การสรุปใจความสำคัญ		2	19,20
3	Argumentative	1. การเดาความหมาย ของคำศัพท์จาบริบท	MCQ.	3	21,22,23
		2. การระบุรายละเอียด		5	24,25,26, 27,28
		3. การสรุปใจความสำคัญ		2	29,30

7.2.8 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจทั้งฉบับมาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder (1937) ค่าความเชื่อมั่นค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555)

ผลการตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้ง 30 ข้อ พบว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมีความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.71

7.2.9 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง การพัฒนา

ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยและนำไปใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 28 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

### 7.3 การสร้างและพัฒนาแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

การดำเนินการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เพื่อศึกษาความคิดเห็น โดยมีกระบวนการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความคิดเห็นดังรายละเอียดต่อไปนี้

7.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของ Likert (1967)

7.3.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วยข้อคำถามสำหรับการสอบถามความคิดเห็นที่มีลักษณะปลายปิดจำนวน 12 ข้อ โดยแบ่งออกเป็นข้อคำถามที่สอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อเนื้อหา ความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์ โดยได้กำหนดค่าระดับของความคิดเห็นตามเกณฑ์ประมาณค่าของ Likert (1967) ดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

7.3.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ผู้ควบคุมการค้นคว้าอิสระ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบ ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objective Congruence) เพื่อให้พิจารณาถึงความเหมาะสมของการใช้ภาษา และลักษณะของข้อความ ด้านการวัดเจตคติทั้งทางบวกและทางลบ โดยพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามแต่ละด้านว่าสอดคล้องตามเกณฑ์กำหนดความคิดเห็นดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

โดยคำนวณค่าตามสูตรของค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป มาเรียม นิลพันธุ์ (2555)

ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1

สรุปได้ว่า การใช้ภาษาและลักษณะของข้อความด้านการวัดเจตคติทั้งทางบวกและทางลบมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้และระดับชั้นของนักเรียน

7.3.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็น ที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีการปรับปรุงแก้ไขตาม ที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความสมบูรณ์

7.3.5 ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้นไปทำการทดสอบ (Try-out) จำนวน 30 ชุด กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุตร) จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำมาทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็น โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient;  $\alpha$ ) ของ (Cronbach, 1974) ค่าความเชื่อมั่นที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป มาเรียม นิลพันธุ์ (2555)

ผลการตรวจค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's alpha coefficient;  $\alpha$ ) ของแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันทั้ง 3 หัวข้อใหญ่ 12 ข้อย่อย พบว่า มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.71

7.3.6 ได้แบบสอบถามความคิดเห็น ที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันฉบับสมบูรณ์ไปสอบถามและเก็บข้อมูลกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 28 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างงานวิจัยครั้งนี้ที่เรียน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

#### 7.4 ขั้นตอนการทดสอบนาร่อง (try out)

ผู้วิจัยได้สร้างและส่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขลำดับต่อไปผู้วิจัยจะได้นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปดำเนินการทดสอบนาร่อง (try out) โดยพบผลลัพธ์ ดังนี้

ตารางที่ 11 การวิเคราะห์ผลลัพธ์จากการทดลองนำร่อง (try out) กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มประชากรจริง และแนวทางในการพัฒนาสำหรับการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มประชากรจริง

ผลลัพธ์จากการทดลองนำร่อง (try out)	แนวทางในการพัฒนา
1. ชั้น Motivation ชั้น ตรวจสอบความรู้เดิม นักเรียนบางคนไม่มีอินเทอร์เน็ต จึงทำให้เข้าแอปพลิเคชัน Mentimeter เพื่อทำแบบสอบถามไม่ได้	1. ครูและนักเรียนคนอื่นช่วยแชร์อินเทอร์เน็ตให้กับนักเรียนที่ไม่มี ทำให้นักเรียนทุกคนทำแบบสอบถามได้ครบจำนวน
2. ชั้น Pre-reading ชั้น เรียนรู้คำศัพท์สำคัญในบทเรียน นักเรียนสนุกสนานกับการตอบความหมายของคำศัพท์ และนักเรียนตื่นเต้นและลุ้นกับการเปิดคำใบ้ของคำศัพท์ในแต่ละขั้นตอน แต่มีบางคำศัพท์ที่นักเรียนไม่คุ้นเคยทำให้นักเรียนเสียเวลาในการเดาคำความหมายของคำศัพท์	2. ครูให้นักเรียนเปิด dictionary เพื่อค้นหาความหมายของคำศัพท์ เพื่อไม่ให้เสียเวลาในชั้นตอนนี้มากจนเกินไป และครูทำหน้าที่เป็น facilitator เวลาที่นักเรียนมีปัญหาและต้องการความช่วยเหลือ
3. ชั้น While-reading เป็นชั้นที่นักเรียนฝึกปฏิบัติและแสดงบทบาทของตนตามที่ได้รับมอบหมายภาย พบว่า นักเรียนบางคนอาจลืมบทบาทของตนเองในบางขั้นตอน ซึ่งทำให้การทำงานกลุ่มไม่ได้ประสิทธิภาพเท่าที่ควร	3. ครูเดินสังเกตการทำงานของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ และ ทำป้ายสามเหลี่ยมตั้งโต๊ะในแต่ละบทบาทบาทให้นักเรียนทุกคน โดยการแยกสีออกเป็น 4 สี ใน 4 บทบาท ซึ่งในแต่ละป้ายนั้น มีข้อมูลการแสดงบทบาทของทุกขั้นตอนการอ่าน เพื่อเป็นการย้ำเตือนบทบาทหน้าที่ให้นักเรียนทุกคนได้ดียิ่งขึ้น
4. ชั้น Post-reading เป็นชั้นสรุปความคิดเห็นหลังจากทำกิจกรรม พบว่า การแสดงความคิดเห็นยังไม่ครบถ้วนทุกรายละเอียด เนื่องจากเวลาที่จำกัดผนวกกับมีบางขั้นตอนการสอนที่มีการล่วงเลยของเวลา	4. ครูแนะนำให้นักเรียนเป็นประโยคสั้นๆ หรือเป็นวลีสั้นๆ หรือเป็นคำศัพท์ง่ายๆ เพื่อสื่อความได้ชัดเจน โดยให้บทบาท Clarifier ช่วยตรวจสอบ



## 8. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาทดลอง 6 สัปดาห์ โดยใช้เวลาสอน สัปดาห์ละ 1 คาบ ยกเว้นสัปดาห์ที่ 1 ใช้เวลา 2 คาบ รวมระยะเวลาทั้งหมด 7 คาบ

8.1 จัดทำหนังสือถึงบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลจากทางโรงเรียน

8.2 ปฐมนิเทศนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและการจัดการเรียนการสอน

8.3 ดำเนินการทดลองพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ23101) โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้บทอ่านจากหนังสือ New World 3 จำนวน 4 เรื่อง ซึ่งเนื้อเรื่องจะอยู่ในระหว่างบทที่ 2 ถึงบทที่ 4 จำนวน 5 แผน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ โดยใช้เวลาสอน สัปดาห์ละ 1 คาบ แต่ยกเว้นสัปดาห์ที่ 1 ที่ใช้เวลา 2 คาบ รวมระยะเวลาทั้งหมด 7 คาบ

8.3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (วิชาภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนดังนี้

8.3.1.1 ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์และขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน รวมถึงบทบาทหน้าที่ของนักเรียนในระหว่างร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

8.3.1.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 50 นาที จากนั้นบันทึกผลการสอบของนักเรียนแต่ละคนไว้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียนสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

8.4 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยตนเองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวนทั้งสิ้น 5 แผน แผนละ 50 นาที เป็นเวลาทั้งหมด 5 คาบ ทั้งนี้รวมระยะเวลาการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

8.5 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) เมื่อสิ้นสุดการสอนแล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจกับกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจซึ่งเป็นฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 50 นาที โดยวัดกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 28 คน ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2566 ของโรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุตฺร์) จากนั้นบันทึกผลการสอบของนักเรียนแต่ละคนไว้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียนสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล

8.6 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

## 9. การวิเคราะห์ข้อมูล

9.1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ t-test แบบจับคู่ (Paired-sample t Tests)

9.2. วิเคราะห์ผลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมายระดับความคิดเห็นซึ่งคัดแปลงมาจาก Likert (1967) อ้างถึงใน Best (2006) ดังนี้

$1.00 \leq \bar{x} < 1.50$  หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นระดับน้อยที่สุด

$1.50 \leq \bar{x} < 2.50$  หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นระดับน้อย

$2.50 \leq \bar{x} < 3.50$  หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นระดับปานกลาง

$3.50 \leq \bar{x} < 4.50$  หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นระดับมาก

$4.50 \leq \bar{x} \leq 5.00$  หมายถึงนักเรียนมีความคิดเห็นระดับมากที่สุด

## 10. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

10.1 การหาความเที่ยง (Validity) ของเครื่องมือวิจัย โดยตรวจสอบและยืนยันความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีเกณฑ์ ดังนี้ มาเรียม นิลพันธุ์ (2555)

ระดับ 1 หมายถึง แน่ใจว่ากิจกรรมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ระดับ 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ากิจกรรมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ระดับ -1 หมายถึง แน่ใจว่ากิจกรรมไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ในการหาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ใช้เกณฑ์แปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 0.5 – 1.0 หมายถึง มีความเหมาะสม

ค่าเฉลี่ย 0.1 - 0.4 หมายถึง ไม่มีความเหมาะสม

10.2 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ โดยใช้สูตรของ Kuder-Richardson 20 (KR-20) ดังนี้

$$r_{kr-20} = \left[ \frac{K}{K-1} \right] \left[ 1 - \frac{(\sum pq)}{s^2} \right]$$

เมื่อ	$r_{kr-20}$	แทน	ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ
	$K$	แทน	จำนวนข้อสอบ
	$p$	แทน	สัดส่วนของผู้ทำถูกหาคด้วยจำนวนคนสอบทั้งหมด
	$q$	แทน	สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่งๆ หรือ $1-p$
	$s^2$	แทน	คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

โดย  $s^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N^2}$

10.3 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามความคิดเห็น โดยใช้สูตรของ Kuder-Richardson 20 (KR-20) ดังนี้

$$r_{kr-20} = \left[ \frac{K}{K-1} \right] \left[ 1 - \frac{(\sum s^2)}{st^2} \right]$$

เมื่อ	$r_{kr-20}$	แทน	ค่าความเที่ยงของแบบสอบถามความคิดเห็น
	$K$	แทน	จำนวนข้อคำถามของแบบสอบถาม
	$\sum st^2$	แทน	ผลรวมของความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	$st^2$	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวม

3.10.4 การหาค่าอำนาจจำแนก (Item Discrimination) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้สูตรดังนี้ โดยใช้สูตรของ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2540)

$$r = \frac{H-L}{N}$$

เมื่อ	$r$	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	$H$	แทน	จำนวนนักเรียนตอบถูกในกลุ่มสูง
	$L$	แทน	จำนวนนักเรียนตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	$N$	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่ทำข้อสอบข้อนั้น

10.5 ค่าความยากง่าย (Difficulty) เพื่อหาคุณภาพค่าความยากง่าย (Difficulty) ของข้อ  
คำถามแบบทดสอบ หาค่าจากสูตร ดังนี้ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2540)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	$P$	แทน	ค่าความยากง่าย
	$R_u$	แทน	จำนวนคนกลุ่มสูงที่ตอบถูก
	$R_l$	แทน	จำนวนคนกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
	$f$	แทน	จำนวนคนในกลุ่มที่สูงหรือต่ำซึ่งเท่ากัน

โดยเกณฑ์ข้อสอบที่ดีมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 -0.80



## บทที่ 4

### ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ในบทนี้จะเป็นการนำเสนอผลการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ โดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการศึกษาวิจัยแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-experimental Research) แบบกลุ่มเดียว โดยใช้วิธีการสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The One - Group Pre-test- Post-test Design) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน เป็นเครื่องมือให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตัวเอง (Self-Administered Questionnaire) การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำเสนอเป็นหัวข้อ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนก่อนและหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลความหมายการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนด สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้แทนความหมาย ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียน
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
SD	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
t	แทน	ค่าสถิติของการแจกแจงแบบที (t-distribution)
df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ
*	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียน

### 1. ผลการเปรียบเทียบแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุตร) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1/2566 ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน ทั้งก่อนและหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จากนั้นผู้วิจัยนำคะแนนมาหาผลต่าง (D), ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และค่าร้อยละ (%) ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏผลดังตารางนี้

ตารางที่ 12 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

นักเรียนที่	คะแนนทดสอบ		ผลต่างคะแนน ก่อน/หลัง การ จัดการเรียนรู้ (D)	ร้อยละของ ผลต่างคะแนน ก่อน/หลัง การจัดการเรียนรู้
	ก่อนเรียน 30 คะแนน	หลังเรียน 30 คะแนน		
1	13	24	11	37
2	11	21	10	33
3	13	21	8	17
4	7	18	11	37
5	12	21	9	30
6	11	19	8	17
7	11	23	11	37
8	6	19	9	30

นักเรียนที่	คะแนนทดสอบ		ผลต่างคะแนน ก่อน/หลัง การ จัดการเรียนรู้ (D)	ร้อยละของ ผลต่างคะแนน ก่อน/หลัง การจัดการเรียนรู้
	ก่อนเรียน 30 คะแนน	หลังเรียน 30 คะแนน		
9	15	28	8	17
10	15	24	12	40
11	17	24	13	43
12	15	25	13	43
13	19	27	9	30
14	11	20	7	23
15	10	26	16	53
16	9	21	12	40
17	5	19	14	47
18	12	28	16	53
19	14	24	10	33
20	6	23	17	57
21	12	26	14	47
22	6	24	18	60
23	12	22	11	37
24	7	24	17	57
25	12	24	12	40
26	11	22	11	37
27	7	23	16	53
28	7	22	15	50
ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	10.89 คะแนน	22.93 คะแนน	12.04	39.16
ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน SD	3.59	2.69	3.16	

จากตารางที่ 12 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนทั้ง 28 คน ก่อนเรียนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีค่าเท่ากับ  $(\bar{x}) = 10.9$ ,  $SD = 3.6$  และคะแนนหลังเรียนมีค่าเท่ากับ  $(\bar{x}) = 22.9$ ,  $SD = 2.7$  โดยผลต่างคะแนนเฉลี่ย (D) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่ค่าเท่ากับ  $(\bar{x}) = 12.0$ ,  $SD = 3.2$  คิดเป็นร้อยละ 39.2 ซึ่งผลต่างของคะแนนสูงสุดเท่ากับ 18 คะแนนและผลต่างของคะแนนที่ต่ำที่สุดเท่ากับ 7 คะแนน

ผู้วิจัยได้ทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วยค่า t-test ที่ว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (post-test) สูงกว่าก่อนเรียน (pre-test) ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (pre-test) และหลังเรียน (post-test) ของนักเรียน

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	SD	t	df	Sig
ก่อนเรียน	28	10.89	3.59	-20.17	27	0.000*
หลังเรียน	28	22.93	2.69			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 13 พบว่า พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (post-test) ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 22.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.69 และค่าสถิติ t เท่ากับ - 20.17 เมื่อพิจารณาระดับนัยสำคัญของนักเรียน ค่า Sig เท่ากับ 0.000

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน

## 2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผลการวิเคราะห์มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้



## 2.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความความคิดเห็นโดยรวมของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ความความคิดเห็น	n	$\bar{x}$	SD	การแปลผล
ด้านเนื้อหา	28	3.94	0.77	มาก
ด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้	28	4.02	0.75	มาก
ด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์	28	4.26	0.74	มาก
ภาพรวม	28	4.07	0.74	มาก

จากตาราง 14 เห็นได้ว่า ระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.07 และ 0.74 ตามลำดับ ( $\bar{x} = 4.07, SD = 0.74$ ) นั่นคือ นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก โดยด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 4.26 ( $\bar{x} = 4.26, SD = 0.74$ ) ถือว่าความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย คือ 4.02 ( $\bar{x} = 4.02, SD = 0.75$ ) ถือว่าความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และด้านเนื้อหามีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ 3.94 ( $\bar{x} = 3.94, SD = 0.77$ ) ถือว่าความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

## 2.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำแนกตามรายชื่อ

ตารางที่ 15 แสดงจำนวน (ร้อยละ) ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จำแนกตามรายชื่อของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ความคิดเห็น (รายชื่อ)	ระดับความคิดเห็น					รวม	$\bar{X}$	SD	การแปรผล
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด				
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>									
1.1 เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	7 (25.0)	13 (46.4)	8 (28.6)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	3.96	0.74	มาก
1.2 เนื้อหาในบทเรียนมีความน่าสนใจและกระตุ้นต่อการเรียนรู้	10 (35.7)	8 (28.6)	10 (35.7)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	4.00	0.86	มาก
1.3 โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ในเนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	5 (17.9)	10 (35.7)	13 (46.4)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	3.71	0.76	มาก
1.4 เนื้อหาสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	11 (39.3)	8 (28.6)	9 (32.1)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	4.07	0.86	มาก

ความคิดเห็น (รายชื่อ)	ระดับความคิดเห็น					รวม	$\bar{x}$	SD	การ แปลผล
	เห็น ด้วย มาก ที่สุด	เห็น ด้วย มาก	เห็น ด้วย ปาน กลาง	เห็น ด้วย น้อย	เห็น ด้วย น้อย ที่สุด				
<b>2. ด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้</b>									
2.1 การจัดบรรยากาศ ห้องเรียนเอื้อต่อการ เรียนการสอน	10 (35.7)	10 (35.7)	8 (28.6)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	4.07	0.81	มาก
2.2 การจัดลำดับเนื้อหา เป็นขั้นตอน มีความ ต่อเนื่อง และเหมาะสม	5 (17.9)	15 (53.6)	8 (28.6)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	3.89	0.69	มาก
2.3 กิจกรรมการเรียนรู้มี รูปแบบหลากหลาย น่าสนใจ ท้าทาย	13 (46.4)	8 (28.6)	7 (25.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	4.21	0.83	มาก
2.4 ภาระงานที่ได้รับ มอบหมายเหมาะสมกับ กิจกรรมการเรียนรู้	8 (28.6)	9 (32.1)	11 (39.3)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	3.89	0.83	มาก
<b>3. ด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์</b>									
3.1 ลดความตึงเครียดใน การอ่านภาษาอังกฤษ	10 (35.7)	10 (35.7)	8 (28.6)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	4.07	0.81	มาก
3.2 ส่งเสริมให้นักเรียน มีเจตคติที่ดีในการอ่าน ภาษาอังกฤษ	12 (42.9)	8 (28.6)	8 (28.6)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	4.14	0.85	มาก

ระดับความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น					รวม	$\bar{x}$	SD	การแปรผล
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด				
ความคิดเห็น (รายชื่อ)	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด				
3.3 ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านสรุปความ	16 (57.1)	7 (25.0)	5 (17.9)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	4.39	0.79	มาก
4 ส่งเสริมให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น	15 (53.6)	10 (35.7)	3 (10.7)	0 (0.0)	0 (0.0)	28 (100.0)	4.43	0.69	มาก
	รวม						4.07	0.74	มาก

จากตาราง 15 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีระดับความคิดเห็นต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ย 4.07 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นระดับมากต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เมื่อพิจารณาข้อคำถามในแบบสอบถามความคิดเห็นเป็นรายชื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า

ในด้านเนื้อหา คำถามข้อที่ 1.1 เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 46.4 และร้อยละ 28.6 มีระดับความคิดเห็นมากและปานกลางตามลำดับ คำถามข้อที่ 1.2 เนื้อหาในบทเรียนมีความน่าสนใจและกระตุ้นต่อการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 35.7 มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดและปานกลาง คำถามข้อที่ 1.3 โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ในเนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 46.4 และร้อยละ 35.7 มีระดับความคิดเห็นปานกลางและมากตามลำดับ คำถามข้อที่ 1.4 เนื้อหาสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 39.3 และร้อยละ 32.1 มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดและปานกลางตามลำดับ

ในด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ คำถามข้อที่ 2.1 การจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอนนักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 35.7 มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดและมาก คำถามข้อที่ 2.2 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง และเหมาะสม นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 53.6 และร้อยละ 28.6 มีระดับความคิดเห็นมากและปานกลางตามลำดับ คำถามข้อที่ 2.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีรูปแบบหลากหลาย น่าสนใจ ทำท่าย นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 46.4 และร้อยละ 28.6 มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดและมากตามลำดับ คำถามข้อที่ 2.4 ภาระงานที่ได้รับมอบหมายเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 39.3 และร้อยละ 32.1 มีระดับความคิดเห็นปานกลางและมากตามลำดับ

ในด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์ คำถามข้อที่ 3.1 ลดความตึงเครียดในการอ่านภาษาอังกฤษ นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 35.7 มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดและมาก คำถามข้อที่ 3.2 ส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการอ่านภาษาอังกฤษ นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 42.9 และ ร้อยละ 28.6 มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดและมากตามลำดับ คำถามข้อที่ 3.3 ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านสรุปความ นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 57.1 และร้อยละ 25.0 มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดและมากตามลำดับ คำถามข้อที่ 3.4 ส่งเสริมให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 53.6 และร้อยละ 35.7 มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดและมากตามลำดับ



## บทที่ 5

### การสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยแบบแผนการทดลองขั้นต้น (Pre-experimental Research) แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The One - Group Pre-test- Post-test Design) ซึ่งมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 28 คน โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส(นิพัทธ์หรือสุทร) ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ (อ23101) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 28 คน ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การดำเนินการวิจัย สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

#### 1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผน ใช้เวลาในการทดลอง 7 คาบ

1.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ซึ่งจัดทำเป็นปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

1.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของ Likert (1967) โดยกำหนดค่าระดับความคิดเห็นในแบบสอบถาม 5 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยมากที่สุดให้ค่าระดับเท่ากับ 5 เห็นด้วยมากให้ค่าระดับเท่ากับ 4 เห็นด้วยปานกลางให้ค่าระดับเท่ากับ 3 เห็นด้วยน้อยให้ค่าระดับเท่ากับ 2 และเห็นด้วยน้อยที่สุดให้ค่าระดับเท่ากับ 1

## 2. การดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน: 1 คาบเรียน แต่ยกเว้นสัปดาห์ที่ 1 ที่ใช้เวลา 2 คาบ ซึ่งใช้เวลาในการทดลอง 5 คาบ นอกจากนี้ใช้เวลาในการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน 1 คาบ นอกจากนี้ใช้เวลาในการวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน และตอบแบบสอบถามความคิดเห็น 1 คาบ รวมระยะเวลาทั้งหมด 7 คาบ (1 คาบเรียน เท่ากับ 50 นาที) โดยมีการดำเนินการวิจัยดังนี้

2.1 ผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และศึกษา งานวิจัยจำนวนมากเกี่ยวกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน

2.2 ผู้วิจัยคัดเลือกบทอ่านที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในแบบเรียน New World 3 พบว่าบทอ่านในแบบเรียนมีความสอดคล้องกับเนื้อหารายวิชาภาษาอังกฤษตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกบทอ่านที่เกี่ยวข้อง จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ 1) The octopus 2) Fruits from Asia 3) The human pump 4) Shopaholics

2.3 ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมน่าสนใจที่มีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในแต่ละขั้นของการสอนอ่าน และดำเนินการเขียนแผนจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เขียนแผนการจัดการเรียนรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากเนื้อเรื่องที่ได้เลือกข้างต้นจำนวน 1 แผน คือแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Orientation on Reciprocal Strategy ซึ่งแผนนี้เป็นการสาธิตกระบวนการต่างๆ และฝึกนักเรียนจำลองบทบาททั้ง 4 ของการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจ และเสริมสร้างความมั่นใจเมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายบทบาท จากนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบองค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชัน เพื่อมาผสมผสานกับการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท โดยมีรายละเอียด ดังนี้ 1) ตัวละคร 2) เกมที่ได้เพิ่มและลดคะแนน 3) เหรียญตรา 4) การ์ด และ 5) สมุดสะสมเหรียญตรา โดยอ้างอิงจากความคิดเห็นของนักเรียนซึ่งไม่ขัดต่อกฎเกณฑ์ของการสอนแบบแลกเปลี่ยนและเกมมิฟิเคชันแต่อย่างใด

2.4 ผู้วิจัยออกแบบแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียน และหลังเรียน รวมทั้งออกแบบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพ พร้อมทั้งหาประสิทธิภาพของเครื่องมือตามเกณฑ์ก่อนนำไปใช้จริง

2.5 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจให้นักเรียนทดสอบก่อนเรียน ซึ่งแบบวัดผลสัมฤทธิ์ฉบับนี้เป็นแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาทำแบบทดสอบ 50 นาที คะแนนเต็ม 30 คะแนน

2.6 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผนกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) Orientation on Reciprocal Strategy 2) The octopus 3) Fruits from Asia 4) The human pump และ 5) Shopaholics ใช้เวลา 6 สัปดาห์ จำนวน 7 คาบ

2.7 หลังจากผู้วิจัยจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันทั้ง 5 แผนเสร็จสิ้น ผู้วิจัยนำแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจให้นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียน เป็นแบบทดสอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ใช้เวลาจำนวน 1 คาบ

2.8 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้ t-test แบบจับคู่ (Paired-sample t Tests) และวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

### 3. การสรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

3.1 ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียน อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาความคิดเห็นของนักเรียนทั้ง 3 ด้าน เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อยสุด สรุปได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ยที่มากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง คือ ด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์ ค่าเฉลี่ยที่มากที่สุดเป็นอันดับสอง คือ ด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ และค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดคือ ด้านเนื้อหา



#### 4. การอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการดำเนินการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

4.1 จากผลการวิจัยที่ พบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน หลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเป็นผลมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

4.1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) เพราะวิธีการสอนอ่านที่ ถูกต้องและมีขั้นตอนการอ่านอย่างเป็นระบบ ซึ่งการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท(Reciprocal Teaching) จะประกอบด้วย 4 บทบาทที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งวิธีสอนดังกล่าวจะปรากฏอยู่ในขั้นที่ 3 คือ ขั้น While – reading เน้นให้นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองผ่านการอ่านบทความและ ทำแบบฝึกหัด โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนภายในกลุ่มตามหน้าที่และบทบาทที่แตกต่างกัน ดังนี้

บทบาทที่ 1 การคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า (Predicting) ผู้ที่ได้รับบทบาทนี้เป็นผู้คาดเดา เหตุการณ์ล่วงหน้าที่จะปรากฏอยู่ในบทอ่านผ่านการสังเกตหัวข้อเรื่อง และรูปภาพ รวมถึงการคาดเดา เหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นในย่อหน้าถัดไปตลอดจนถึงจุดจบของเรื่อง บทบาทนี้จะเป็นการช่วยให้นักเรียนในกลุ่มมองเห็นภาพรวมในสิ่งที่อ่าน

บทบาทที่ 2 การตั้งคำถาม (Questioning) ผู้ที่ได้รับบทบาทนี้ เป็นผู้ตั้งคำถามเพื่อเตรียม ความพร้อมก่อนการอ่านอาจเป็นคำถามที่ชวนสงสัย ใคร่อยากรู้ หรือเป็นสิ่งที่น่าสนใจในบทอ่าน ซึ่งคำถามดังกล่าวจะเป็นสิ่งเชื่อมโยงไปสู่คำตอบที่เป็นรายละเอียด หรือประเด็นสำคัญของเรื่อง เพื่อ เพิ่มประสิทธิภาพความเข้าใจบทอ่านให้นักเรียนในกลุ่มมากขึ้น

บทบาทที่ 3 การทำความเข้าใจกับข้อสงสัย (Clarifying) ผู้ที่ได้รับบทบาทนี้เป็นผู้ไขปริศนาเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้องของคำศัพท์ วลี หรือสำนวนที่เป็นอุปสรรคในการอ่านบทอ่าน โดยการสืบค้นข้อมูลทางพจนานุกรมภาษาอังกฤษ หรือทางอินเทอร์เน็ต บทบาทนี้เป็นผู้ช่วยที่สำคัญเนื่องจากการทำให้อ่านบทอ่าน และหาคำตอบในการทำแบบฝึกหัดเป็นไปได้อย่างราบรื่น

บทบาทที่ 4 และการสรุปความ (Summarizing) ผู้ที่ได้รับบทบาทนี้เป็นผู้สรุปใจความสำคัญของเนื้อเรื่อง รวมถึงการแยกประเด็นสำคัญของเรื่อง และจดบันทึกรายละเอียดต่างๆ ลงใน Semantic Map

จากการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) พบว่า เป็นเทคนิคการอ่านที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีปัญหาด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ เพราะเทคนิคการสอนอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาทสามารถพัฒนาความเข้าใจ และเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะการสรุปความและการตั้งคำถาม ทำให้นักเรียนสามารถลำดับความคิดในการอ่านบทความได้อย่างเป็นระบบ จึงส่งผลให้เกิดการคิดวิเคราะห์เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับ Palincsar & Brown (1984) ได้ทำการศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีปัญหาด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกฝนด้วยวิธีการดังกล่าวสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านได้ดีขึ้น โดยเฉพาะความสามารถในด้าน การสรุปความและการตั้งคำถาม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรัณญา บุญจอม (2558) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเพิ่มพูนเจตคติต่อการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้นจำนวน 40 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 76.31/76.56 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4.1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เนื่องจากผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจในการวิจัยครั้งนี้ ควรเน้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานกับกิจกรรมของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับ พิชญะ โชคพล (2559) ที่เสนอไว้ว่าเกมมิฟิเคชันสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนช่วยให้พัฒนากระบวนการคิดแก้ปัญหา สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคม นอกจากนี้มีนักการศึกษาจำนวนมากได้จำแนกองค์ประกอบที่สำคัญที่ใช้ในเกมมิฟิเคชัน ซึ่งสอดคล้องกับ Kapp (2012), จุฑามาศ มีสุข (2558), ศุภกร ธิรมงคลจิต (2558) กล่าวว่า รูปแบบของเกมมิฟิเคชันเป็นกลไกของเกมที่ไม่ใช่เกมที่สร้างขึ้นเพื่อกระตุ้นให้คนมีส่วนร่วมระหว่างทำกิจกรรม โดยจำแนกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่สำคัญไว้ ดังนี้ 1. คะแนนสะสม (Point)

2. เหรียญตรา (Badges) 3. ระดับชั้น (Level) 4. กระดานจัดอันดับ (Leaderboard) 5. ความท้าทาย (Challenges) 6. รางวัล (Reward)

จากนั้นผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบต่างๆของเกมมิฟิเคชันที่ได้ออกแบบไว้แล้วมาประยุกต์เข้ากับชั้นการสอนอ่านทั้ง 5 ชั้น จึงสามารถอธิบายตามขั้นตอนได้ดังนี้

ขั้น Motivation เป็นการกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนรู้สึกตื่นตัวกับการเริ่มกิจกรรม โดยให้นักเรียนตอบคำถามในแอปพลิเคชัน Mentimeter

ขั้น Pre – reading มีการมอบคะแนนสำหรับนักเรียนที่สามารถตอบความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง หรือแต่งประโยคเพื่ออธิบายถึงคำศัพท์ที่กำหนดได้ถูกต้อง แต่มีการหัก 1 คะแนนสำหรับสมาชิกในกลุ่มนั้นจับหลัก แอปเล่นเกมในโทรศัพท์ หยอดล้อกับเพื่อนในกลุ่ม ฟังเพลง ระหว่างทำกิจกรรม นอกจากนี้มีการมอบเหรียญตราให้กับกลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด หรือนักเรียนคนใดสามารถตอบความหมายของคำศัพท์ถูกต้อง 3 คำ หรือสมาชิกในกลุ่มใดตอบถามได้ถูกต้องครบทุกคน

ขั้น While – reading มีการมอบเหรียญตราสำหรับกลุ่มที่มีความสามัคคี ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม หรือกลุ่มใดทำหน้าที่ทั้ง 4 บทบาทได้อย่างชัดเจนที่สุด หรือกลุ่มใดส่งแบบฝึกหัดเร็วที่สุดและทำแบบฝึกหัดถูกต้องหมดทุกข้อ แต่หากกลุ่มใดส่งแบบฝึกหัดไม่ตรงเวลาที่กำหนดจะถูกหักคะแนน 1 คะแนน หากนักเรียนคนใดคนหนึ่งในกลุ่มไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม เช่น จับหลัก แอปเล่นเกมในโทรศัพท์ หยอดล้อกับเพื่อนในกลุ่ม ฟังเพลง จะถูกหักคะแนน 1 คะแนนต่อครั้ง

ขั้น Post – reading มีการมอบ 5 คะแนน และเหรียญตราให้กับกลุ่มที่ได้รับผลโหวตชิ้นงานมากที่สุด แต่อย่างไรก็ตาม หากกลุ่มใดทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จไม่ตรงตามเวลาที่กำหนดจะถูกหัก 1 คะแนน

ขั้น Wrap-up มีการแสดงผลดำเนินการของกิจกรรมบนกระดานผู้นำบนแอปพลิเคชัน ClassDojo

จากการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า การสอนแบบเกมมิฟิเคชันเป็นการสอนรูปแบบใหม่มีนักวิชาการจำนวนมากนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในระบบการศึกษา เพราะการสอนแบบเกมมิฟิเคชันเป็นการสอนที่สามารถผสมผสานได้ทุกรูปแบบและหลากหลายวิชา อีกทั้งเป็นรูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้กับนักเรียนได้ในทุกระดับชั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านเพื่อความเข้าใจในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับ สหรัฐ ลักษณะสุด (2563) ได้ทำการวิจัยผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จำนวน 74 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน กลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P โดยใช้ระยะเวลา 6 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่อยู่ในกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2564) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 18 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

4.1.3 การนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทมาประยุกต์เข้ากับเกมมิฟิเคชัน เนื่องจากผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจในงานวิจัยครั้งนี้ ควรเป็นการสอนอ่านแบบถูกวิธีและมีขั้นตอนการอ่านอย่างเป็นระบบเพื่อช่วยให้นักเรียนที่มีขาดความสามารถในการอ่านเกิดการเรียนรู้แบบค่อยเป็นค่อยไปที่ละขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งผลให้เข้าใจขั้นตอนการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ และนักเรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ ฉลอง รัตนพงษ์ (2557) ที่เสนอไว้ว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกระบวนการสอนที่เป็นระบบและมีขั้นตอนชัดเจน นอกจากนี้เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านสรุปความ ทำให้นักเรียนจำรายละเอียดปลีกย่อยได้ จากการที่นักเรียนฝึกฝนอย่างเป็นขั้นตอนทำให้เข้าใจการอ่านเพิ่มขึ้นทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ แต่อย่างไรก็ตาม ในขณะที่นักเรียนได้รับมอบหมายบทบาทของตนภายในกลุ่มเรียบร้อยแล้วนั้น นักเรียนบางคนอาจรู้สึกตึงเครียดกับบทบาทที่ตนเองได้รับ อาจส่งผลให้นักเรียนคนดังกล่าวแสดงบทบาทของตนเองได้ไม่เต็มศักยภาพ และส่งผลกระทบต่องานที่ได้รับมอบหมาย เช่น นักเรียนอาจไม่เข้าใจเนื้อหาในบทความอย่างชัดเจน หรือไม่สามารถสรุปเพื่อจับประเด็นสำคัญของเรื่องได้ หรืออาจจะทำให้นักเรียนส่งงานไม่ทันเวลาที่กำหนดเนื่องจากต้องใช้เวลาทำแบบฝึกหัดเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ

สุพรรณษา ศรประเสริฐ (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นการทำงานร่วมกับผู้อื่นภายในกลุ่มกลุ่มละ 4 คน ซึ่งเป็นกลุ่มละความสามารถเพื่อให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์เดิม แต่หากในกลุ่มมีนักเรียนที่รู้สึกเบื่อและไม่อยากร่วมกิจกรรม ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องหากิจกรรมอื่นเพื่อเป็นการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจและต้องการทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียนในกลุ่ม หลังจากที่ผู้วิจัยได้สืบค้นข้อมูลจึงได้ข้อสรุปว่าการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) ซึ่งเป็นการสอนอ่านแบบรูปแบบเดิมมาประยุกต์เข้ากับการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพราะเกมมิฟิเคชันเป็นกลไกของเกมที่มาเพิ่มความสุขสนุกสนาน และให้นักเรียนเกิดความท้าทายในบทเรียนมากขึ้น นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันสามารถประยุกต์เข้ากับการสอนรูปแบบต่างๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Liu (2017) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการสอนรูปแบบเดิมได้ เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ให้แก่นักเรียนและเน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจที่มั่นคงให้กับนักเรียนในการเรียนรู้แบบในรูปแบบเดิม ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนและพัฒนาขั้นตอนของการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และนำไปใช้ดังนี้ 1. ทดสอบก่อนเรียนและแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 ระดับ คือ เก่งปานกลาง อ่อน 2. ครูสอนคำศัพท์ที่สำคัญในบทเรียนจำนวน 8 คำ ให้นักเรียนเดาความหมายจากคำศัพท์ เริ่มต้นจากการดูรูปภาพ ตัวอย่าง ความหมาย และชนิดของคำ เพื่อบอกความหมาย และแต่งประโยคเกี่ยวข้องกับคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งในขั้นตอนนี้จะมีการเพิ่มคะแนน ลดคะแนน มอบเหรียญตราตามเกณฑ์ที่ถูกกำหนดไว้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนกล้าแสดงออกในการแสดงความคิดเห็นต่างๆ 3. ครูจัดกลุ่มให้นักเรียนกลุ่มละ 4 คน โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะถูกคัดความสามารถ และให้นักเรียนวางแผนเลือกรับผิดชอบบทบาทของตนเอง 4. ครูแจกใบความรู้และใบงานเพื่อให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบคำถามเกี่ยวกับรายละเอียดของเรื่อง ฝึกการตั้งคำถาม และสรุปใจความสำคัญใน Semantic Map ให้นักเรียนแต่ละคนแสดงบทบาททำหน้าที่ของตนเอง ในขั้นตอนนี้เป็นการส่งเสริมการมีส่วนร่วมเสนอความคิดเห็นต่างๆ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทความและเพื่อนในกลุ่มได้เป็นอย่างดี จนกระทั่งนักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันทำใบงานให้เสร็จทันเวลาที่กำหนด ซึ่งในขั้นตอนนี้จะมีการเพิ่มคะแนน ลดคะแนน มอบเหรียญตราตามเกณฑ์ที่ถูกกำหนดไว้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนรับผิดชอบบทบาทของตนเองให้ดีที่สุด และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มในการทำงานให้เสร็จและลุล่วงไปด้วยดี 5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบคำถามเพื่อสรุปความคิดรวบยอดหลังจากทำกิจกรรมลงบน Padlet มีการให้คะแนน และเหรียญตรา

สำหรับกลุ่มที่ได้รับการโหวตคะแนนงานสูงสุด 6. ประกาศยกย่องชมเชยกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดที่ ถูกแสดงบนกระดานจัดลำดับบนแอปพลิเคชัน ClassDojo และมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่ชนะเลิศ

เพราะฉะนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันข้างต้นนั้น ทำให้นักเรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจผ่านกระบวนการร่วมกันเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เสริมสร้างการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเห็นได้ชัด มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนในกลุ่ม และร่วมกันสรุปประเด็นสำคัญของเรื่องลงใน Semantic Map ซึ่งสอดคล้องกับ สุพรรณษา ศรีประเสริฐ (2562) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นการใช้เทคนิคการเสริมต่อการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ซึ่งสามารถช่วยให้นักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทอ่านได้ง่ายขึ้น ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน หากนักเรียนประสบปัญหาหรือติดขัดขณะอ่าน นักเรียนจะร่วมกันช่วยเหลือด้วยการให้คำแนะนำ หรือการอธิบาย เป็นต้น สิ่งนี้ช่วยให้นักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษระดับปานกลาง และนักเรียนกลุ่มอ่อนค่อยๆ พัฒนาความสามารถทางอ่านภาษาอังกฤษของตนเองได้ดีขึ้น เช่นเดียวกับ ศรีัญญา บุญจอม (2558) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกลวิธีซ่อมเสริมและแก้ไข เมื่อนักเรียนประสบปัญหาระหว่างการอ่าน เมื่อนักเรียนรู้จักกระบวนการอ่านที่ถูกต้องจะส่งผลให้เข้าใจเนื้อหาที่กำลังดำเนินอยู่ และรู้จักเลือกใช้กลวิธีแก้ไขที่เหมาะสม โดยการพูดหรือแสดงความคิดเห็นจากการอ่านนี้เป็นการพัฒนากระบวนการรับรู้และการคิดของนักเรียน เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีประสบการณ์เกี่ยวกับการอ่านสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถถ่ายโอนวิธีที่เรียนรู้ไปใช้ในการอ่านด้วยตนเองได้

จากกระบวนการสอนอ่านในข้อที่ 1 และในข้อที่ 2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันในข้อที่ 3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันส่งผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้สูงขึ้น ซึ่งในการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทนั้น ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านเพื่อความเข้าใจได้จากนักเรียนรู้ และเข้าใจขั้นตอนการอ่านที่ถูกต้องอย่างเป็นระบบ เพราะมีการแบ่ง 4 บทบาทอย่างชัดเจน เพื่อให้นักเรียนแต่ละคนรับผิดชอบบทบาทของตนเองตามที่ได้รับมอบหมาย ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านเพื่อความเข้าใจที่เพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน แล้วนั้น ส่งผลให้เกิดการผสมผสานกันอย่างลงตัวระหว่างการสอนรูปแบบเดิมและการสอนในรูปแบบใหม่ ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่างพร้อมเพียง จากประสิทธิภาพของทฤษฎีและวิธีทั้งหมดนั้น จึงส่งผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้

สูงขึ้น โดยผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ฉลอง รัตนพงษ์ (2557), ศรีัญญา บุญจอม (2558), สุพรรณษา ศรประเสริฐ (2562) Dunn (2013) , Palincsar&Brown (1984) , พีรดา คำพันธ์ (2563) Kapp (2012) วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2564) ฉัฐพงศ์ มีใจธรรม (2564), สหรัฐ ลักษณะสุด (2563)

จากข้อมูลดังกล่าวสามารถยืนยันได้ว่าการนำการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถประยุกต์ใช้ในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

4.2 จากผลการวิจัยที่ว่า พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีของนักเรียน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.07, SD = 0.74$ ) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1) ด้านเนื้อหา พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 3.94, SD = 0.77$ ) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้คัดสรรบทอ่านจากหนังสือแบบเรียน New World 3 Santos. (2559) จัดทำโดยกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งมีการวางกรอบเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นหนังสือแบบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือณัฐร์) ได้นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งบทความในหนังสือเรียนมีบทความที่หลากหลาย เช่น 1. The octopus 2. Fruits from Asia 3. The human pump และ 4. Shopaholics ซึ่งบทอ่านทั้งหมดมีความน่าสนใจสามารถกระตุ้นความสนใจการเรียนของนักเรียนได้ เนื่องจากบทอ่านเป็นเรื่องใกล้ตัวนักเรียน ดังนั้นนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้หลังการอ่านมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้เนื้อหา โครงสร้างทางภาษาในเนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับระดับชั้นเรียนของนักเรียน เนื่องจากตรงกรอบแนวความคิดของ CEFR A2 ที่มีการระบุไว้ในตัวหนังสือแบบเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ หลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือณัฐร์) ได้กำหนดกรอบการอ่านข่าว โฆษณา บทร้อยกรองได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือกรอบ หัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับ กรมวิชาการ (2554) การสอนอ่านเพื่อความเข้าใจว่าเป็นเน้นอ่านบทความดังนั้นผู้สอนควรกำหนดเนื้อหาที่ให้นักเรียนอ่านได้อย่างเหมาะสมกับระดับวัย และความสามารถของนักเรียนเพื่อให้การอ่านเพื่อความเข้าใจเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

2) ด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.02, SD = 0.75$ ) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาท ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบกลุ่มๆละ 4 คน ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนบรรยากาศในรูปแบบการเรียนที่ต่างไปจากเดิมเพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ซึ่งรูปแบบเดิม นักเรียนจัดโต๊ะและเก้าอี้เป็นแถวตอนลึกและนั่งเรียนคนเดียว ทำให้นักเรียนรู้สึกโดดเดี่ยว หลังจากทีครูจัดโต๊ะเรียนและเก้าอี้ในรูปแบบใหม่เป็นแบบกลุ่มๆละ 4 คน ทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นและรู้สึกสนใจกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ เพราะได้ร่วมทำกิจกรรมการเรียนรู้กับเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งสอดคล้องกับ Shaffer (1999) กล่าวว่า การที่นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบุคคลอื่น ที่ให้ความเอาใจใส่ดูแลช่วยเหลือแก่นักเรียนจะช่วยทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด นอกจากนี้ Palincsar & Brown (1984) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นวิธีการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Reading) เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ ซึ่งวิธีการอ่านนี้เน้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทอ่าน และปฏิสัมพันธ์กับระหว่างผู้สอนกับนักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียนเอง เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือกันซึ่งมีจุดมุ่งหมายร่วมกัน นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการกิจกรรมโดยการประยุกต์การสอนแบบเกมมิฟิเคชันเข้ามา เพื่อเพิ่มให้มีความหลากหลาย น่าสนใจ และท้าทาย ซึ่งผู้วิจัยทำการลำดับขั้นตอนของเนื้อหาให้มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน และภาระงานที่มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อให้นักเรียนทำกิจกรรมและเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ ฉลอง รัตนพงษ์ (2557) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นกระบวนการสอนที่เป็นระบบและมีขั้นตอนชัดเจน เพราะเป็นการเรียนแบบกระบวนการกลุ่ม 4-6 คน ทำให้นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันคิดแก้ไขปัญหา ดังนั้นนักเรียนจึงไม่ต้องคิดและตัดสินใจเพียงคนเดียวซึ่งสอดคล้องกับ Palincsar & Brown (1984) กล่าวว่า นักเรียนจะมีโอกาสแลกเปลี่ยนบทบาทในการรับผิดชอบในการอ่านด้วยการแลกเปลี่ยนความคิด การสนทนา หรือการอภิปรายเกี่ยวกับบทอ่านผ่านกิจกรรมที่หลากหลายที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิด เช่น การตั้งคำถาม การสร้างความกระจ่างในประเด็นปัญหา การสรุปความ และการคาดเดาเหตุการณ์ กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนสามารถตรวจสอบ ความเข้าใจของตนเองได้ และพัฒนาความสามารถในการอ่านของนักเรียนได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Kapp (2014) กล่าวว่า การนำกลไกของเกมมาเป็นฐานและประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม ทำให้ผู้คนมีความมุ่งมั่นและผูกพัน มีแรงจูงใจในการดำเนินการเสริมสร้างการเรียนรู้ และการแก้ปัญหาซึ่งสอดคล้องกับ Lee & Hammer (2011) กล่าวว่า เป็นแนวคิด



ของการนำความสนุกสนานองค์ประกอบ และหลักการคิดของเกมมาใช้ในระบบ เช่น ระบบการให้คะแนน การให้รางวัล การจัดตำแหน่งลำดับคะแนน ทำให้ผู้เล่นเกิดความท้าทายและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากการที่ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการเรียนรู้แบบการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จึงทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล ดังนั้นด้วยเหตุผลดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นปัจจัยที่ทำให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก

3) ด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์ พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.26, SD = 0.74$ ) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีการผสมผสานเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน เพราะการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น เน้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทอ่านและปฏิสัมพันธ์กับระหว่างผู้สอนกับนักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียนเอง ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านได้อย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับ Palincsar & Brown (1984) กล่าวว่า ผู้อ่านอาศัยการร่วมมือกันในการสนทนาในการทำงานกลุ่มย่อย โดยจะมีผู้สอนที่คอยช่วยเหลือนักเรียนตามแนวคิดของ Vygotsky ที่มองว่า การเรียนรู้เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) คือ การเรียนรู้ของนักเรียนเกิดขึ้นจากกระบวนการทางสังคมเมื่อนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่นรอบตัวที่มีความสามารถมากกว่าในขณะที่นักเรียนอยู่ในบริเวณพื้นที่รอยต่อพัฒนาการหากนักเรียนได้รับการเสริมต่อการเรียนรู้โดยผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) จะเป็นการช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมทำกิจกรรมใช้ภาษาในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีปฏิสัมพันธ์ต่อการเพื่อสร้างความรู้ใหม่ และส่งผลให้นักเรียนแต่ละคนพัฒนาความคิดและเกิดการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพของตนเองและเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านในท้ายที่สุด นอกจากนี้ การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยลดความตึงเครียดในการอ่านบทความที่มีความยาวและยังสามารถสร้างเจตคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เพราะการกิจกรรมที่มีฐานของเกมที่สนุกและออกแบบกลไกของเกมที่มีความน่าสนใจทำให้สามารถจูงใจนักเรียนทำกิจกรรมการอ่านเพื่อความเข้าใจ ซึ่งสอดคล้องกับ Lee & Hammer (2011) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดของการนำความสนุกสนานองค์ประกอบ และหลักการคิดของเกมมาใช้ในระบบ เช่น ระบบการให้คะแนน การให้รางวัล การจัดตำแหน่งลำดับคะแนน ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถนำไปประยุกต์กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ (พิชญะ โชคพล, 2559)

กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการนำแนวคิดและหลักการของเกมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมให้ผู้ใช้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับ จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวว่า การนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกมมีความสนุกดึงดูดใจ และ น่าสนใจมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่างๆ เพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิด พฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการนำวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทและการสอนแบบเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ รวมถึงการคัดเลือกเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน การปรับปรุงบทบาทการสอน และคำนึงถึงด้านคุณประโยชน์ ส่งผลให้นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับการสอนแบบเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก

## 5. ข้อเสนอแนะ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยพบข้อจำกัด ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปดังต่อไปนี้

### 5.1 ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1) กิจกรรมช่วง Motivation คือ ขึ้นกระตุ้นความสนใจและตรวจสอบความรู้เดิมของนักเรียนจากการตอบคำถามจากแอปพลิเคชัน Mentimeter ครูต้องจัดเตรียมอินเทอร์เน็ตสำรองให้สำหรับนักเรียนที่ไม่มีความพร้อมด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต เพื่อให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมนี้อย่างพร้อมเพียงและทันเวลาที่กำหนด

2) กิจกรรมช่วง Pre-reading คือ ขึ้นสอนคำศัพท์ใหม่ที่มีความสำคัญในบทอ่านจำนวน 8 คำ ในบางคำศัพท์ที่นักเรียนไม่ค่อยคุ้นเคยทำให้นักเรียนเสียเวลาในการเดาความหมายของคำศัพท์ ดังนั้นครูควรอธิบายเพิ่มเติมความรู้ให้แก่แก่นักเรียนในขณะนั้นเพื่อช่วยให้นักเรียนเดาความหมายของคำศัพท์ได้รวดเร็วขึ้น

3) กิจกรรมช่วง While-reading คือ ขึ้นเน้นการฝึกปฏิบัติการสอนแลกเปลี่ยนบทบาท โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักเรียน 4 คนซึ่งแต่ละคนมีบทบาทที่แตกต่างกัน นักเรียนบางคนลืมบทบาทของตนเองในบางขั้นตอน จึงส่งผลให้การทำงานกลุ่มที่ได้รับมอบหมายเกิดความล่าช้าเพราะนักเรียนไม่สามารถจับประเด็นสำคัญของบทอ่านได้ ครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียน และให้ความ

ช่วยเหลือหากนักเรียนเกิดข้อสงสัย นอกจากนี้ครูทำป้ายสามเหลี่ยมตั้งโต๊ะ โดยแต่ละบทบาทจะแบ่งเป็นสีที่แตกต่างกัน และมีการเขียนระบุบทบาทในแต่ละขั้นตอนการสอนอ่านไว้ด้านหลังป้าย

4) กิจกรรมช่วง Post-reading คือ ขั้นตอนการสร้างสรรค์และมอบรางวัล นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากบทอ่าน โดยการตอบคำถามบท Padlet พบว่า นักเรียนเข้าใจคำถาม และสามารถแสดงความคิดเห็นได้ แต่นักเรียนเขียนประโยคเป็นภาษาอังกฤษได้แต่ไม่ถูกโครงสร้างทางภาษา รวมถึงมีการสะกดคำศัพท์ที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้น ครูแนะนำให้ให้นักเรียนเขียนเป็นประโยคสั้นๆ วลี หรือคำศัพท์ที่สื่อความหมายได้ชัดเจน โดยให้บทบาท Clarifier ช่วยตรวจสอบความถูกต้อง

5) กิจกรรมช่วง Wrap up ขั้นสรุปกิจกรรม เป็นการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนทุกกลุ่มในแต่ละบทบาทที่ได้รับมอบหมาย ครูควรชักชวนให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในบทบาทของตนเอง และปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรมภายในกลุ่ม เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขปรับปรุงในครั้งต่อไป

6) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชั้น ครูต้องอธิบายความรู้เพิ่มเติมหากนักเรียนเกิดข้อสงสัยให้ทันทั่วถึงเพื่อไม่ให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมในแต่ละชั้น และครูควรเดินสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในระหว่างทำกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ทราบถึงปัญหาที่นักเรียนประสบ และแนะนำให้นักเรียนโดยทันทีเพื่อทำให้นักเรียนเข้าใจและเรียนรู้ได้ตรงตามกระบวนการและวัตถุประสงค์

7) ความรู้พื้นฐานในการอ่านของนักเรียนที่แตกต่างกัน เพราะนักเรียนบางคนไม่สามารถอ่านบทความภาษาอังกฤษได้ ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจช้ากว่าเพื่อนคนอื่น ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนจึงต้องสังเกตและช่วยเหลืออย่างสม่ำเสมอรวมถึงกระตุ้นนักเรียนที่เก่งช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนภายในกลุ่มในกระบวนการอ่าน

## 5.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

1) ในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ไปสอนกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือระดับอุดมศึกษา

2) ในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ไปต่อยอดกับการสอนในรายวิชาอื่น เช่น การสอนภาษาไทย ภาษามาลายู ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น เป็นต้น

3) ในการวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มการหาข้อมูลเชิงคุณภาพ ยกตัวอย่างเช่น การสัมภาษณ์ การศึกษาบันทึกหลังการสอน และการให้นักเรียนเขียนสะท้อนคิดหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นต้น

## รายการอ้างอิง

- Alderson. (2000). *Assessing Reading*. Cambridge Cambridge University Press.
- An, S. (2013). *Schema Theory in Reading*. from <http://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol03/01/19.pdf>
- Arntsen, T. (2007). *How To Teach A Perfect Reading Lesson*. <http://busyteacher.org/4035-how-to-teach-a-perfect-reading-lesson.html>
- Behrmann, L., Kizilirmak, J. M., & Utesch, F. . (2014). Long-term effects of a lag of school-based strategy instruction on the learning behavior of university students and their attitudes toward school. *ResearchGate*, 179-186. (Aachen, Germany: Shaker.)
- Best, J. W. K., J. (2006). *Research in Education*. Hall of India Pvt. Ltd.
- Borys&Laskowski. (2013). *Implementing game elements into didactic process*
- Bruner, J. S. (1978). "The Child's Conception of Language: The Role of Dialogue in Language Acquisition. *Springer-Varlag*.
- Burmeister, L. E. (1974). *Improving Speed of Comprehension in Reading Strategies of Secondary School Teaching*. Massachusetts. [https:// www.oknation.net/blog/print.phpMid=794057](https://www.oknation.net/blog/print.phpMid=794057) RT
- Cain&Oakhill. (2011). Matthew Effects in Young Readers: Reading Comprehension and Reading Experience aid Vocabulary Development. *Journal of Learning Disabilities*.
- Carrell & Eisterhold. (1988). *Interactive Approaches to Second Language Reading*. Cambridge University Press.
- Choo, T. O., Tan, K. E, & Norlida, A. (2011). Effects of Reciprocal Teaching Strategies on Reading Comprehension. *The Reading Matrix*, 11(2), 140-149.
- Cronbach, L. J. (1974). *Essentials of Psychological testing*. New York.
- Demos, E. S. (1987). Evaluation/Testing Procedures In Reading. *Reading Horizons*.
- Diaz-Rico. (2013). *Strategies for Teaching English Learners* California State University.
- Duke& Pearson. (2002). Effective practices for developing reading comprehension. *International Reading Association*.
- Dunn, D. S., Saville, B. K., Baker, S. C., & Marek, P., . (2013). Evidence-based teaching: Tools and techniques that promote learning in the psychology classroom. *Australian Journal of Psychology*. <https://doi.org/10.1111/ajpy.12004> Felipe

- Finocchiaro&Sako. (1983). *Foreign language testing- a practical approach*. Regents Publishing Co.
- Freihat& Al-Makhzoomi. (2012). The effect of the reciprocal teaching procedure (RTP) on enhancing EFL students' reading comprehension behavior in a university setting. *International Journal of Humanities and Social Science*, 279-291.
- Gabriel, B., Sandra G., Joaquim J., D., . (2013). *Engaging engineering students with gamification*. <http://web.ist.utl.pt/gabriel.%0A%09barata/wp-content/papercite/data/pdf/barata2013a.pdf%0A>.
- Grellet, F. (1981). *Developing Reading Skills*. Cambridge University Press.
- Harmer, J. (2007). *How to teach English. England*. Pearson Education Limited.
- Harris&Smith. (1986). *Reading instruction diagnostic teaching in the classroom* Richard C. Owen.
- Harrold, J. (2014). *A qualitative case study on the Effects of Gamified Curriculum Design on Student Motivational Learning Habit* Robert Morris University].
- Hsin-Yuan&Soman. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education* University of Toronto]. Rotman School of Management.
- Hunicke, L. a. (2004). *A Formal Approach to Game Design and Game Research*. <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>.
- Hwang, S. H. (2018). *Students' Perceptions about Gamified Methods in English as a Second Language Acquisition* University of Arkansas].
- Jennifer& Helena. (2003). Reciprocal Teaching procedures and principles. *Teaching and Teacher Education* 325-344.
- Kapp. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. <https://doi.org/https://www.doi.org/10.1145/2207270.2211316>
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch., R. . (2014). The gamification of learning and instruction : fieldbook idea into practice. *Wiley*.
- Kapp Lucas&Rich. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction:Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. *John Wiley & Sons*. (USA.)
- Koch & Spo" rer. (2016). Fostering reading comprehension in regular classrooms. Implementation and effectiveness of whole-class reciprocal teaching. *Journal of Educational Psychology*, 213-225.
- Kuder, F. G. (1937). The Theory of the Estimation of Test Reliability. *Psychometrika*.

- Lee&Hammer. (2011). Gamification in education. *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
- Leslie&Caldwell. (2009). *Formal and informal measures of reading comprehension*. Routledge.
- Likert, R. (1967). *New Patterns of Management*. New York.
- Liu, D., Santhanam, R., & Webster, J. . (2017). Toward meaningful engagement: A framework for design and research of gamified information systems. *MIS Quarterly*, 41(4). <https://doi.org/10.25300/MISQ/2017/41.4.01>
- Lysynchuk, L. M., Pressley, M., & Vye, N.J. . (1990). Reciprocal Teaching Improves Standardized Reading-Comprehenders. *The Elementary School Journal*, 469-481.
- Marczewski, A. (2013). Gamification: A Simple Introduction and a Bit More. In: Self-published on Amazon Digital Services.
- McLaughlin. (2010). Guided Comprehension in the primary grades. *International Reading Association*.
- McNamara, D. S. (2009). *The importance of teaching reading strategies. Perspectives on Language and Literacy*.
- Mitchell, D. (2008). *What Really Works in Special and Inclusive Education: Using Evidence-based teaching strategies*. . Antony Rowe Ltd.
- Murdoch, G. S. (1986). A More Integrated Approach to the Teaching of Reading [English Teaching Forum].
- Nunan, D. (2001). *Designing tasks for the communicative classroom*. Cambridge University Press.
- Oakhill, J., Cain, K., and Elbro, C. . (2015). *Understanding and teaching reading*. (New York)
- Oczkus. (2012). *Reciprocal Teaching at work powerful strategies and lessons for improving reading comprehension*. [www.ascd.org/ASCD/pdf/books/Oczkus118045.pdf](http://www.ascd.org/ASCD/pdf/books/Oczkus118045.pdf)
- Omari&Weshah. (2010). Using the Reciprocal Teaching Method by Teacher at Jordanian School. *European Journal of Social Science*, 15(1), 29.
- OXFORD UNIVERSITY PRESS. (2014). *Bottom-up decoding: reading and listening for the future*. <http://oupeltglobalblog.com/2014/07/01/bottom-up-decoding-reading-and-listening-for-the-future/>
- Palincsar&Brown. (1984). *Reciprocal Teaching of Comprehension Fostering and Comprehension Monitoring Activities* [Cognitive and Instruction ].
- Pearson. (2017a). *Bottom-Up Theories of the Reading Process*.

- <http://oureverydaylife.com/bottomup-theories-reading-process-15252.html>
- Pearson. (2017b). *The Top-Down Reading Model Theory*. <http://oureverydaylife.com/topdown-reading-model-theory-13028.html>
- Poondej&Lerdpornkulrat. (2016). Learning management with the gamification concept. *Journal of Education Naresuan University*, 18(3), 331-339.
- Raygor, A. L. a. R. D. R. (1985). *Effective Reading*. Magraw-Hill, Inc.
- Reutzel & Cooter. (2013). *Bottom-Up Theories of the Reading Process*.  
<https://www.education.com/reference/article/bottomup-theories-reading-process/>
- Santos., D. (2559). *new world 3 ไทยวัฒนาพานิช*.
- Seymour, K. (2017). *The Schema Theory*. from <http://wehavekids.com/education/Reading-Comprehension-Theory>
- Shaffer, D. R. (1999). *Developmental psychology: childhood & adolescence* (5 ed.). Brooks/Cole Pub.
- Spoerer&Koch. (2016). Student improve in reading comprehension by learning how to teach reading strategies. An evidence-based approach for teacher education. *ResearchGate*.
- Swerling., S. (2006). *Assessment of Reading Comprehension*. Retrieved June 29 from [www.ldonline.org/spearswerling/Assessment\\_of\\_Reading\\_Comprehension](http://www.ldonline.org/spearswerling/Assessment_of_Reading_Comprehension)
- Tanyabud, P. (2012, May 22, 2016.). *Reading with current Thai teenagers*. <https://www.oknation.net/blog/print.phpMid=794057>
- Vygotsky, L. (1987). *Mind in society: The developmental of higher psychological process*. Harvard University Press.
- White., N. (2020). *Gamification, An Instructional Strategy to Course Design and Impact on Learning Outcomes* Capella University].
- Zichermann, G. (2015). *Gamification id the process of using Game Thinking and Game Dynamics to Engage Audiences and Solve Problems*. <http://www.gamification.co/about-gamification-co/v>
- แววมยุรา เหมือนนิล. (2553). การอ่านจับใจความ. สุนิวิยาศาสตร์.
- โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุตร์). (2551). หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาดังประเทศ
- กรมวิชาการ. (2554). รายงานการวิจัย เรื่อง การศึกษาสภาพการอ่านของผู้เรียนและการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ในโรงเรียน. โรงพิมพ์ครุสภา ลาดพร้าว.

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
- จิราภรณ์ ตั้งสกุล. (2563). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือสำหรับนักศึกษาพยาบาล มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุคุณนารี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.].
- ฉลอง รัตนพงษ์. (2557). การพัฒนารูปการณสอนการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยใช้ยุทธวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทและแผนภูมิความหมายเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2562). สูดยอดแอปพลิเคชันแห่งการประเมินผลการเรียนรู้.  
<https://ww.scimath.org/article-technology/item/10115-2019-04-19-03-47-12>.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- นราธิป เอกสินธุ์. (2557). การพัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษโดยใช้สาระการเรียนรู้ท้องถิ่นสำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามแนวการสอนอ่านของเมอร์ดีด (MIA). *Veridian E-Journal*, 7(3), 464-477.
- บันลือ พุกกะวัน. (2557). แนวพัฒนาการอ่านเร็ว-คิดเป็น.
- ปวีณา พิสิท. (2552). ผลของการเรียนแบบร่วมมือในการผสมผสานการอ่านและการเขียนที่มีต่อ ความสามารถในการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์].
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคม. สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิชญา โชคพล. (2559). การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม].
- พีรดา คำพันธ์. (2563). การพัฒนาความสามารถ CIRC ร่วมกับกลวิธีอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาท มหาวิทยาลัยขอนแก่น].
- ภรรกร ไหลสกุล, & (2557). *Gamification* เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม TELEVISION, 6
- มนัญญา แก้วสองเมือง. (2553). หลักสูตรและการสอน. . <http://mananya2520.blogspot.com/2010/11/blog-post.html>
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2555). วิจัยทางการศึกษา (Vol. 7). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2564). ผลการสอนการอ่าน โดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน



ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

- วรรณชิตา ชลวิลาศ. (2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์].
- วิสาข์ จิตวิวัฒน์. (2543). การสอนอ่านภาษาอังกฤษ (*Teaching English reading comprehension*). มหาวิทยาลัยศิลปากร. กรุงเทพฯ.
- ศรัญญา บุญจอม. (2558). การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเพิ่มพูนเจตคติต่อการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท มหาวิทยาลัยมหาสารคาม].
- ศุภกร ธิรมงคลจิต. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- สหรัฐ ลักษณ์สุด. (2563). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา].
- สิทธิชัย สระตอมุขมหมัด. (2561). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2554). กลวิธีการสอนการอ่านในระดับประถมศึกษา. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สุพรรณษา สรประเสริฐ. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษตามทฤษฎีโครงสร้างความรู้และแนวคิดการสอนแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- อภิรดี เสนาวิน. (2555). ผลการสอนอ่านแบบพาโนรามาที่มีต่อความสามารถในการอ่านจับใจความและความสนใจในการอ่านภาษาไทยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 7 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์].
- อ้อมขวัญ แสงกล้อย. (2553). การพัฒนาการอ่านคำของเด็กอนุบาล 2 ด้วยหนังสือนิทาน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา]. กรุงเทพมหานคร.
- อัญญา วงศ์โสธร. (2544). การทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.





## รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

### 1. อาจารย์ ดร. ประมาณ ทรัพย์ผดุงชนม์

ตำแหน่งอาจารย์ประจำหลักสูตรภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์

สถานที่ทำงาน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร

### 2. อาจารย์ธรรณกร ธรรมจิตต์

ตำแหน่งอาจารย์ประจำสถาบันภาษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม

### 3. อาจารย์ ดร.จิตติมา เขียวพันธุ์

ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

สถานที่ทำงาน โรงเรียนบุญศรีสวัสดิ์ จังหวัดนครปฐม





ภาคผนวก ข

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ หนังสือขอตกลงเครื่องมือวิจัย

และหนังสือขอเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย

ที่ อว 8612/ ๒3๖๒



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๑5 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมื่อวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.ประมาณ ทรัพย์ผดุงชนม์

ด้วย นางสาวปิยธิดา มีชะคะ รหัสประจำตัว 640620122 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชา  
การสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ประสิทธิภาพ  
ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3"

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ  
เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมื่อวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการการค้นคว้าอิสระ  
จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์

โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/1314



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์รณกร ธรรมจิตต์

ด้วย นางสาวปิยธิดา มีชะคะ รหัสประจำตัว 640620122 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชา  
การสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ประสิทธิภาพ  
ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3"

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ  
เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการการค้นคว้าอิสระ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ ภูมิพัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์  
โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/23๗



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขออนุญาตบุคลากรในสังกัดเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบุญศรีสวัสดิ์

ด้วย นางสาวปิยธิดา มีชะคะ รหัสประจำตัว 640620122 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา  
การสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ประสิทธิภาพของ  
การใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3" มีความประสงค์ขอเรียนเชิญ นางจิตติมา เขียวพันธุ์ บุคลากรในสังกัดหน่วยงานของ  
ท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้บุคลากร  
ในสังกัดเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติกรแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์  
โทร.0 3425 5095



ที่ อว 8612/236๕



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอตกลงเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือมิตร)

ด้วย นางสาวปิยธิดา มีชะคะ รหัสประจำตัว 640620122 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชา  
การสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ประสิทธิภาพของ  
การใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3" มีความประสงค์จะขอตกลงเครื่องมือวิจัยกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3  
ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน เพื่อประกอบการดำเนินการการค้นคว้าอิสระ

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นักศึกษา  
ดังกล่าวได้ทดลองเครื่องมือวิจัยด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนารชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติกรแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์

โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/๒๓๖๙



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

15 มิถุนายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสินสุตร์)

ด้วย นางสาวปิยธิดา มีชะคะ รหัสประจำตัว 640620122 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา  
การสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการการค้นคว้าอิสระ เรื่อง " ประสิทธิภาพของ  
การใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3" มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1  
ปีการศึกษา 2566 จำนวน 28 คน เพื่อประกอบการดำเนินการการค้นคว้าอิสระ

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดแจ้งผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ  
เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ  
ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์  
โทร.0 3425 5095



ตารางที่ 16 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้จากการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 5 แผน

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Orientation on Reciprocal Strategy**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
	1	2	3		
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรและสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดจุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	0	2	0.67
4. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธีสอน หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5. แผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดสื่อการสอนที่ส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
7. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและการประเมินผลได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง The octopus

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าดัชนีความ สอดคล้อง
	1	2	3		
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ หลักสูตรและสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนด จุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้ อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถ ของผู้เรียน	+1	+1	0	2	0.67
4. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรม ได้อย่างเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธี สอน หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ใน แผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5. แผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมที่ส่งเสริม การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่าง เหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดสื่อการ สอนที่ส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความ เข้าใจได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
7. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและ การประเมินผลได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง The Fruits from Asia

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าดัชนีความ สอดคล้อง
	1	2	3		
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ หลักสูตรและสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนด จุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้ อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถ ของผู้เรียน	+1	+1	0	2	0.67
4. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรม ได้อย่างเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธี สอน หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ใน แผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5. แผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมที่ส่งเสริม การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่าง เหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดสื่อการ สอนที่ส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความ เข้าใจได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
7. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและ การประเมินผลได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง The human pump**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าดัชนีความ สอดคล้อง
	1	2	3		
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ หลักสูตรและสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนด จุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้ อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถ ของผู้เรียน	+1	+1	0	2	0.67
4. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรม ได้อย่างเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธี สอน หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ใน แผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5. แผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมที่ส่งเสริม การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่าง เหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดสื่อการ สอนที่ส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความ เข้าใจได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
7. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและ การประเมินผลได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Shopaholics

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าดัชนีความ สอดคล้อง
	1	2	3		
1. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ หลักสูตรและสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
2. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนด จุดประสงค์สอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	+1	+1	3	1
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดเวลาได้ อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถ ของผู้เรียน	+1	+1	0	2	0.67
4. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดกิจกรรม ได้อย่างเหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอนตามวิธี สอน หรือเทคนิคการสอนที่ระบุไว้ใน แผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
5. แผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมที่ส่งเสริม การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจได้อย่าง เหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
6. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดสื่อการ สอนที่ส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความ เข้าใจได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
7. แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดการวัดและ การประเมินผลได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1



ตารางที่ 17 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการสอบแบบแลกเมตริยแบบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
			1	2	3		
Asian Fruit Delights	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	<p>ข้อสอบ</p> <p>1. What does "exotic" mean in the context of the paragraph 1?</p> <p>a. cheap b. delicious c. unusual d. dangerous</p>	1	1	1	3	1

หัวข้อ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช่วยชาย			รวม	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
			1	2	3		
Asian Fruit Delights	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	<p>2. What does "<b>ingredients</b>" mean in the context of the paragraph 1?</p> <p>a. It is beneficial to the body.  b. Various shapes, sizes, and flavors of fruits  c. Exotic Asian fruits available in street markets  d. <b>Components used in cooking or preparing dishes.</b></p>	1	1	1	3	1
Asian Fruit Delights	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	<p>3. What does "<b>native</b>" mean in the context of the paragraph 2?</p> <p>a. small and red berries  b. Grown in many parts of Asia.  c. Packed with antioxidants and flavor  d. <b>Originating to a specific place or region</b></p>	1	1	1	3	1
Asian Fruit Delights	1. To identify meaning of vocabulary	<p>4. What does "<b>supplements</b>" mean in the context of the paragraph 2?</p> <p>a. Juice from fruit.  b. <b>Vitamins added to food.</b></p>	1	0	1	2	0.67

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช่วยขาย			รวม	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง
			1	2	3		
	from the context given	c. Fruit is eaten in a meal. d. Dried fruit that is sold in shop.					
Asian Fruit Delights	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	5. What does <b>"raw"</b> mean in the context of the paragraph 3? a. Fruits that are eaten raw. b. Different flavors and sizes of Asian fruits c. <b>Fruits used in cooking or preparing dishes.</b> d. Exotic Asian fruits available in street markets.	1	1	1	3	1
Asian Fruit Delights	2. To tell the detail about Goji berries from the content given	6. Which country is the native of Goji berries? a. <b>China</b> b. India c. Japan d. Thailand	1	1	1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช่วยทนาย			รวม	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
			1	2	3		
Asian Fruit Delights	2. To tell the detail about Goji berries from the content given	<p>7 Which Asian fruit is used in traditional medicine to improve kidney and liver health?</p> <p>a. Guava  <b>b. Goji berries</b>  c. Dragon fruit  d. All of them</p>	1	1	1	3	1
Asian Fruit Delights	2. To tell the detail about Goji berries from the content given	<p>8. What is the benefit of goji berries?</p> <p>a. They can be used to make furniture.  b. They are packed with vitamin C and antioxidants.  <b>c. They are commonly eaten in many Asian countries raw or in salads.</b>  d. They are used to improve kidney and liver health in traditional medicine.</p>	1	-1	1	1	0.33

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ชวขย			รวม	ค้ค้ชนี้ ควม ศคคคคคค
			1	2	3		
Asian Fruit Delights	2. To tell the detail about Goji berries from the content given	<p>9. Which of the following statements is true about goji berries?</p> <p>a. They are only found in China.  b. They are a type of herb, not a fruit.  c. They are used as a substitute for coffee.  d. They are packed with vitamin C and antioxidants.</p>	1	1	1	3	1
Asian Fruit Delights	2. To tell the detail about dragon fruit from the content given	<p>10. What is another name for dragon fruit mentioned in the passage?</p> <p>a. Kiwi  b. Mango  c. Guava  d. Pitahaya</p>	1	0	1	2	0.67

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ขยาย			รวม	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
			1	2	3		
Asian Fruit Delights	2. To tell the detail about dragon fruit from the content given	<p>11. How does dragon fruit contribute to maintaining a robust immune system?</p> <p>a. It contains black seeds.  b. It increases iron levels in the body.  c. <b>It is high in vitamin C and antioxidants.</b>  d. It is beneficial for kidney and liver health.</p>	1	0	1	2	0.67
Asian Fruit Delights	2. To tell the detail about dragon fruit from the content given	<p>12. According to the passage, what is the benefit of eating dragon fruit?</p> <p>a. It can help your eyesight.  b. It can reduce your blood.  c. It can help you lose weight.  d. <b>It can increase your energy levels.</b></p>	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ชวชย			รวม	คำต้ชน ควม ศดคคคคคค
			1	2	3		
Asian Fruit Delights	3. To identify the main idea from the content given	<p>13. What is the main topic of the passage?</p> <p>a. Traveling in Asia</p> <p>b. The history of Asian fruit</p> <p><b>c. The benefits of eating fruit</b></p> <p>d. The cultural significance of fruit in Asia</p>	+1	+1	+1	3	1
Asian Fruit Delights	3. To identify the main idea from the content given	<p>14. What is the main idea of paragraph 2?</p> <p>a. The benefits of Asian fruit.</p> <p>b. The popularity of supplements in Asia.</p> <p>c. The different types of berries found in Asia.</p> <p><b>d. The use of goji berries in traditional medicine</b></p>	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ พยายาม			รวม	คำดัชนี ความ สอดคล้อง
			1	2	3		
Asian Fruit Delights	3. To identify the main idea from the content given	<p>15. What is the main idea of the last paragraph?</p> <p>a. <b>The health benefits of eating dragon fruit.</b></p> <p>b. The different varieties of fruit found in Asia.</p> <p>c. The history of dragon fruit cultivation in Asia.</p> <p>d. The different ways to prepare dragon fruit in Asian cuisine.</p>	+1	+1	+1	3	1
Dolphin intelligence	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	<p>16. What does "<b>blowhole</b>" mean in the context of the paragraph 1?</p> <p>a. A slender body shape</p> <p>b. A fin on the back of dolphins</p> <p>c. A hole in the ground near rivers</p> <p>d. <b>An opening on top of a dolphin's head</b></p>	+1	+1	+1	3	1



หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ชวชย			รวม	ค้ำดัชนีควมศดคคดอง
			1	2	3		
Dolphin intelligence	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	<p>17. What is the meaning of the word "<i>primates</i>" in the context of the paragraph 2?</p> <p>a. A type of fish that dolphins like to eat.  b. A type of plant that grows in the ocean.  c. An animal that is less intelligent than dolphins.  d. A group of mammals that includes monkeys, apes, and humans.</p>	+1	+1	+1	3	1
Dolphin intelligence	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	<p>18. What does "<i>mammals</i>" mean in the context of the paragraph 1?</p> <p>a. Small and smart creatures  b. Intelligent and social beings  c. Animals give birth to live young and producing milk.  d. Marine animals with flippers, a dorsal fin and smooth skin.</p>	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบ			รวม	ค่าดัชนีความสอดคล้อง	
		1	2	3			
Dolphin intelligence	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	19. What does the phrase " <i>high brain-to-body weight ratio</i> " mean in the context of the paragraph 2? a. Dolphins have no brain. b. Dolphins have the same brain size as their body. c. Dolphins have small brains compared to their body size. d. <b>Dolphins have large brains compared to their body size;</b>	+1	+1	+1	3	1
Dolphin intelligence	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	20. What does the word " <i>personality</i> " mean in the context of the paragraph 3? a. A feeling of happiness. b. <b>The unique set of characteristics and behaviors.</b> c. The ability to feel emotions like grief, pain, and joy. d. The time spent in groups and learning from each other.	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ชวชย			รวม	ค้ค้ชน้ ควม ศคคคคคคค
			1	2	3		
Dolphin intelligence	2. To tell the detail about dolphin from the content given	21. How many families of dolphins do biologists refer to? a. Two <b>b. Three</b> c. Four d. Five	+1	+1	+1	3	1
Dolphin intelligence	2. To tell the detail about dolphin from the content given	22. What do dolphins use their blowhole for? <b>a. Breathing air</b> b. Eating food. c. Smelling their environment. d. Making sounds to communicate.	+1	0	+1	2	0.67
Dolphin intelligence	2. To tell the detail about dolphin from the content given	23. According to the passage, which animal is considered the smartest on the planet? a. Dolphins <b>c. Humans</b> b. Primates d. Elephants	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ชวชย			รวม	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง
			1	2	3		
Dolphin intelligence	2. To tell the detail about dolphin from the content given	<p>24. According to the passage, what is one reason that dolphins are intelligent?</p> <p>a. They have no brain.  b. They understand simple situations.  c. They cannot solve complex problems.  d. <b>They can use simple tools and save people from sharks.</b></p>	+1	+1	+1	3	1
Dolphin intelligence	2. To tell the detail about dolphin from the content given	<p>25. Which of the following is an example of dolphins' ability to use tools?</p> <p>a. They can fly in the air.  b. They can walk on land.  c. <b>They can attach sponges to their snouts.</b>  d. They can breathe underwater for hours.</p>	+1	0	+1	2	0.67
Dolphin intelligence	2. To tell the detail about dolphin from the content given	<p>26. What emotions can dolphins feel according to the passage?</p> <p>a. Anger and frustration  b. <b>Grief, pain, and joy</b>  c. Happiness and contentment  d. Fear and anxiety</p>	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ชวชย			รวม	ค้ำค้ชน้ ควม ศดคคคคคค
			1	2	3		
Dolphin intelligence	2. To tell the detail about dolphin from the content given	27. How do dolphins spend most of their time? a. Alone b. In pairs c. In small groups d. <b>In large groups</b>	+1	+1	+1	3	1
Dolphin intelligence	3. To identify the main idea from the content given	28. What is the main idea of the paragraph 1? a. Dolphins have many abilities. b. <b>Dolphins have a special appearance.</b> c. Dolphins are members of the whale family. d. Biologists recognize three distinct families of dolphins.	+1	+1	+1	3	1
Dolphin intelligence	3. To identify the main idea from the content given	29. What is the main idea of the paragraph 2? a. Dolphins are shy fish. b. <b>Dolphins are very intelligent.</b> c. Dolphins are dangerous predators. d. Dolphins are not intelligent animals on the planet.	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ			รวม	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง
		1	2	3		
Dolphin intelligence	3. To identify the main idea from the content given	<p>30. What is the main idea of this story about dolphins?</p> <p><b>a. To showcase the intelligence and abilities of dolphins.</b></p> <p>b. To describe the physical characteristics of different types of dolphins.</p> <p>c. To discuss the various behaviors and personalities exhibited by dolphins.</p> <p>d. To provide information about the emotional and social intelligence of dolphins.</p>			+1 +1 +1	1
Overconsumption of Clothing	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	<p>31. What does <b>"discount"</b> mean of the paragraph 1?</p> <p>a. a type of clothing.</p> <p>b. a type of credit card.</p> <p>c. a full price for something.</p> <p><b>d. a price that is lower than the usual price.</b></p>			+1 +1 +1	1
Overconsumption of Clothing	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	<p>32. What does <b>"landfill"</b> mean of the paragraph 2?</p> <p>a. a place where people go to shop.</p> <p><b>b. a place where garbage is buried.</b></p> <p>c. a place where people go to donate unwanted items.</p> <p>d. a place where people go to buy second-hand items.</p>			+1 +1 +1	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ชวชย			รวม	ค้ำดัชนีควมศดคคดอง
			1	2	3		
Overconsumption of Clothing	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	33. What does <b>"second-hand"</b> mean of the paragraph 2? a. Brand-new and unused b. Discounted or on sale c. Poor quality or low value d. <b>Used in the past by someone.</b>	+1	+1	+1	3	1
Overconsumption of Clothing	1. To identify meaning of vocabulary from the context given	34. What does <b>"addiction"</b> mean of the paragraph 3? a. a feeling of sadness. b. a disease caused by smoking. c. <b>a strong feeling unable to stop it.</b> d. a strong feeling of enjoying something.	+1	+1	+1	3	1
Overconsumption of Clothing	1. To identify meaning of vocabulary from the	35. What does <b>"participate"</b> mean of the paragraph 3? a. <b>To take part or engage.</b> b. To criticize or oppose.	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ชวชย			รวม	ค้ำคัชน้ ควม ศดคคคคอง
			1	2	3		
	context given	c. To support or endorse. d. To observe or watch.					
Overconsumption of Clothing	2. To tell the detail about dolphin from the content given	36. Why do customers like buying cheap clothes and having discount promotions? a. Because clothes are never thrown away. b. Because clothes are worn only once before they are thrown away. c. Because clothes are worn several times before they are thrown away. d. Because clothes are worn two or three times before they are thrown away.	-1	+1	+1	3	1
Overconsumption of Clothing	2. To tell the detail about dolphin from the content given	37. How much money does the average person in Britain spend on new clothes every year? a. £100 b. £500 c. £1,000 d. £10,000	+1	+1	+1	3	1



หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ชวชย			รวม	ค้ค้ชนี้ ควม ศคคคคคค
			1	2	3		
Overconsumption of Clothing	2. To tell the detail about dolphin from the content given	<p>38. What is the percentage of money that the average person in Britain spends on new clothes per year?</p> <p>a. 1% b. 2% c. 3% d. 4%</p>	+1	+1	+1	3	1
Overconsumption of Clothing	2. To tell the detail about dolphin from the content given	<p>39. What do people in Britain do with their unwanted clothes?</p> <p>a. Donate them to charity shops. b. Throw them in the trash. c. Recycle them. d. Sell them online.</p>	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ชวชย			รวม	ค้ำค้ชน้ ควม ศคคคคคคค
			1	2	3		
Overconsumption of Clothing	2. To tell the detail about dolphin from the content given	<p>40. What is the main problem with the clothing that charities cannot sell?</p> <p>a. <b>It is too poor quality to recycle.</b></p> <p>b. It goes out of fashion quickly.</p> <p>c. It is expensive to sell in charity too shops.</p> <p>d. It is made of materials that harm the environment.</p>	+1	+1	+1	3	1
Overconsumption of Clothing	2. To tell the detail about dolphin from the content given	<p>41. What message do Buy Nothing groups send to companies?</p> <p>a. People are not interested in buying anything.</p> <p>b. People are willing to spend more money on clothes.</p> <p>c. Companies should keep producing more and more clothes.</p> <p>d. <b>People are no longer willing to accept the environmental and human cost of overconsumption.</b></p>	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อเรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช้ษาอายุ			รวม	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง
			1	2	3		
Overconsumption of Clothing	2. To tell the detail about dolphin from the content given	<p>42. What should people ask themselves before they go shopping, according to the passage?</p> <p>a. Can they afford it or not?</p> <p>b. Is it a brand name or not?</p> <p>c. Do they want it, or do they need it?</p> <p>d. Will it make them popular or not?</p>	+1	1+	+1	3	1
Overconsumption of Clothing	3. To identify the main idea from the content given	<p>43. What is the main idea of the paragraph 1?</p> <p>a. Online shopping makes it easy to buy without thinking.</p> <p>b. Clothes are worn two or three times and then thrown away.</p> <p>c. British consumers buy more clothes and shoes than ever before.</p> <p>d. social media, magazines, and shop windows make people happy with things to buy.</p>	+1	+1	+1	3	1

หัวข้อ	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ผู้ช่วยชาย			รวม	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง
			1	2	3		
Overconsumption of Clothing	3. To identify the main idea from the content given	44. What is the main idea of the paragraph 2? a. People use credit cards to go shopping. b. People donate their unwanted clothes to charities. c. Britain throws away 300,000 tons of clothing per year. d. <b>The average person in Britain spends more than £1,000 on new clothes a year.</b>	+1	+1	+1	3	1
Overconsumption of Clothing	3. To identify the main idea from the content given	45. What is the main idea of the story? a. People buy too many clothes and throw them away. b. Shopping is a temptation and can become an addiction. c. <b>Overconsumption has environmental and human costs.</b> d. People should ask themselves if they want or need something before going shopping.	+1	+1	+1	3	1

ตารางที่ 18 ผลการตรวจค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์  
จากการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อ  
ความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	การ นำไปใช้	ข้อที่	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	การ นำไปใช้
1	0.38	0.45	ใช้ได้	*16	0.13	0.23	ใช้ไม่ได้
2	0.81	0.77	ใช้ได้	17	0.50	0.44	ใช้ได้
3	0.38	0.45	ใช้ได้	18	0.56	0.93	ใช้ได้
*4	0.13	0.11	ใช้ไม่ได้	*19	0.13	0.23	ใช้ได้
*5	0.19	0.35	ใช้ไม่ได้	20	0.56	0.80	ใช้ได้
6	0.63	0.42	ใช้ได้	21	0.38	0.20	ใช้ได้
7	0.38	0.45	ใช้ได้	*22	0.13	0.23	ใช้ไม่ได้
*8	0.06	0.12	ใช้ไม่ได้	23	0.56	0.68	ใช้ได้
9	0.38	0.33	ใช้ได้	*24	0.13	0.23	ใช้ไม่ได้
10	0.56	0.80	ใช้ได้	25	0.38	0.45	ใช้ได้
*11	0.06	0.12	ใช้ไม่ได้	26	0.50	0.69	ใช้ได้
12	0.38	0.70	ใช้ได้	27	0.31	0.46	ใช้ได้
*13	0.13	-0.02	ใช้ไม่ได้	*28	0.13	0.11	ใช้ไม่ได้
14	0.56	0.80	ใช้ได้	29	0.44	0.80	ใช้ได้
15	0.31	0.46	ใช้ได้	30	0.31	0.59	ใช้ได้

ตารางที่ 19 ผลการตรวจค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ต่อ)

ข้อ	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	การนำไปใช้
*31	0.19	0.10	ใช้ไม่ได้
32	0.31	0.59	ใช้ได้
33	0.50	0.69	ใช้ได้
34	0.31	0.46	ใช้ได้
*35	0.13	0.11	ใช้ไม่ได้
*36	0.06	0.12	ใช้ไม่ได้
37	0.38	0.45	ใช้ได้
38	0.38	0.58	ใช้ได้
*39	0.19	0.10	ใช้ไม่ได้
40	0.31	0.34	ใช้ได้
41	0.38	0.58	ใช้ได้
42	0.44	0.70	ใช้ได้
43	0.75	0.53	ใช้ได้
*44	0.06	0.12	ใช้ไม่ได้
45	0.31	0.34	ใช้ได้

ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกข้อสอบจำนวน 20 ข้อ เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยข้อที่ 1,2,3,6,7,9,10,12,14,15,17,18,20,21,23,25, 26,27,29,30,32,33,34,37,38,40,41,42,43,45 ทั้งนี้ข้อที่มีเครื่องหมาย (\*) คือ ข้อสอบที่ไม่เข้าเกณฑ์จำนวน 15 ข้อ

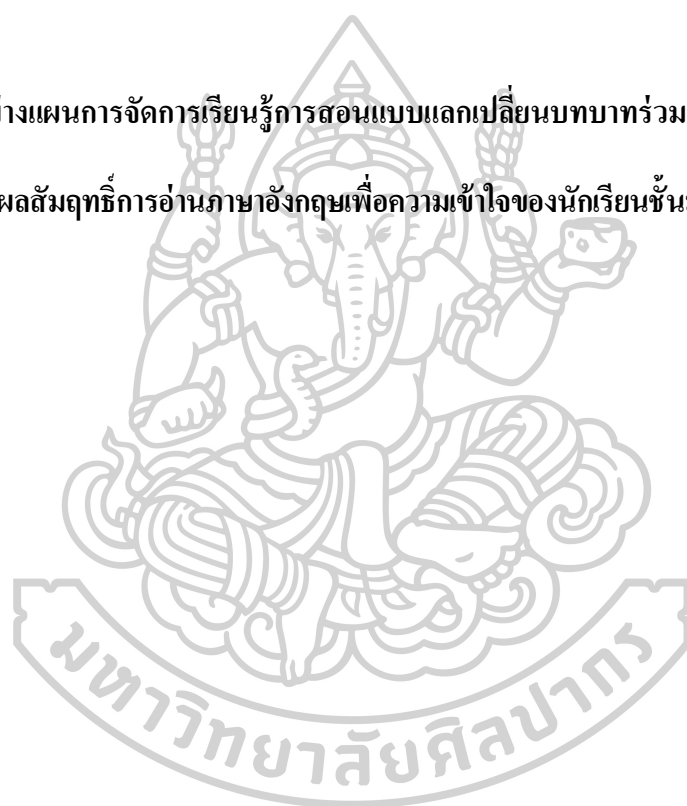
ตารางที่ 20 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าดัชนี ความ สอดคล้อง
	1	2	3		
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>					
1.1 เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	+1	+1	+1	3	1
1.2 เนื้อหาในบทเรียนมีความน่าสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
1.3 โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ในเนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1
1.4 เนื้อหาสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	3	1
<b>2. ด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้</b>					
2.1 การจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน	+1	+1	+1	3	1
2.2 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง และเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
2.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีรูปแบบหลากหลาย น่าสนใจ ทำหาย	+1	+1	+1	3	1
2.4 ภาระงานที่ได้รับมอบหมายเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
<b>3. ด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์</b>					
3.1 ลดความตึงเครียดในการอ่านภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	3	1
3.2 ส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการอ่านภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	3	1
3.3 ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านสรุปความ	+1	+1	+1	3	1
3.4 ส่งเสริมให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น	+1	+1	+1	3	1





ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน  
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



## Lesson plan 3

Teacher: Piyatida Meechaka

Class: Grade 9

Week: 3

Unit: 3 what do you need

Strand: Language and Relationship with Other Learning Areas

Date planned to teach: 30 June 2023

Topic: Fruits from Asia

Time: 50 minutes

**Standard: FL1.1:** Understanding and ability in interpreting what has been heard and read from various types of media, and ability to express opinions with reasons.

**Indicator: 4:** Specify the topic, the main idea and the supporting details and express the opinions about what has been heard and read from various types of media as well as provide the justifications and the examples for illustrations.

<b>Terminal Objective:</b> To write about your favorite fruits and its health benefits.	
<b>Enabling Objectives: Students will be able to...</b>	
Motivation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- To survey fruit that they like the most.</li> </ul>
Pre-reading	<ul style="list-style-type: none"> <li>- To recognize vocabulary about fruits. (The fruit from Asia)</li> <li>- To predict what they will read.</li> </ul>
While-reading	<ul style="list-style-type: none"> <li>- To question ideas and themes.</li> <li>- To search for the meaning of unknown words.</li> <li>- To summarize the whole text into the semantic map. (The fruit from Asia)</li> <li>- To predict what will happen next at the end of the story.</li> </ul>
Post-reading	<ul style="list-style-type: none"> <li>- To write about your favorite fruits and its health benefits.</li> </ul>
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> <li>- To recall what they have read and exchange the problems that they might have during they did the role in the lesson.</li> </ul>

**Teacher's Personal Aim:**

To use the English language to communicate with students in the classroom.

**Expected Behaviors:**

To share the ideas with others and participate in small group well.

**Language components:**

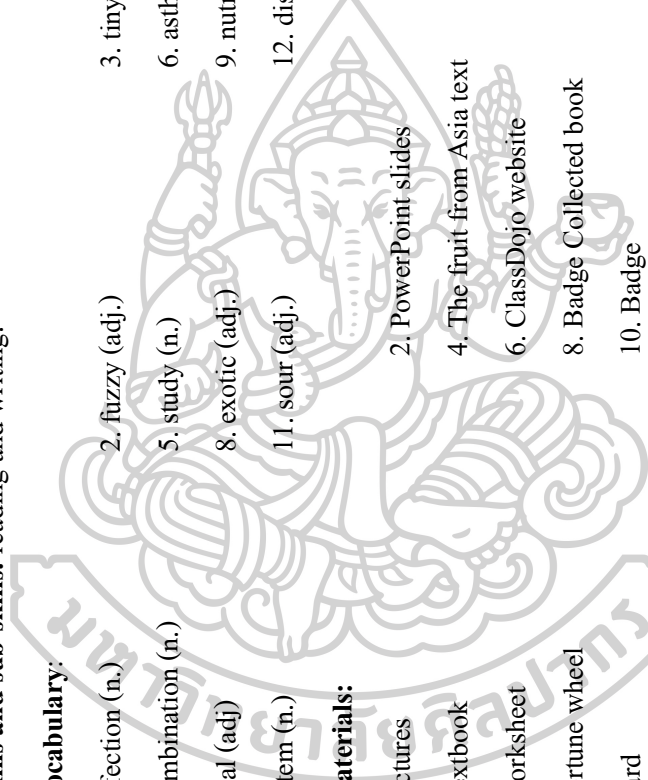
**1. Skills and sub-skills:** reading and writing.

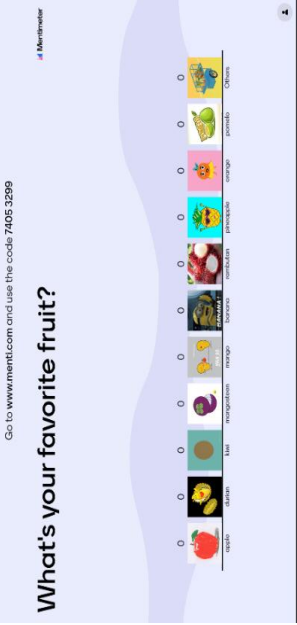
**2. Vocabulary:**

- |                     |                  |                  |              |
|---------------------|------------------|------------------|--------------|
| 1. infection (n.)   | 2. fuzzy (adj.)  | 3. tiny (adj.)   | 4. rind (n.) |
| 4. combination (n.) | 5. study (n.)    | 6. asthma (n.)   | 8. fat (n.)  |
| 7. oval (adj)       | 8. exotic (adj.) | 9. nutrient (n.) |              |
| 10. stem (n.)       | 11. sour (adj.)  | 12. disease (n.) |              |

**3. Materials:**

- |                                |                             |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 1. Pictures                    | 2. PowerPoint slides        |
| 3. Textbook                    | 4. The fruit from Asia text |
| 5. Worksheet                   | 6. ClassDojo website        |
| 7. Fortune wheel               | 8. Badge Collected book     |
| 9. Card                        | 10. Badge                   |
| 11. The Mentimeter application | 12. Padlet                  |



Phase	Content*		Class organization Interaction**	Teaching aid
<p><b>Motivation</b> (5 mins)</p>	<p><b>Activity:</b> Mix fruits  <b>Instructions:</b> Select favorite fruit in Mentimeter application.            1. Teacher shows the question on the Mentimeter application (Multiple choice)            “What’s your favorite fruit?”            2. Teacher asks the whole class about the question to make sure they understand the question.            3. Students have 2 minutes to answer the question.            4. After the students answer the question on the Mentimeter application, the teacher shows the results.</p> 		<p>T-Ss Ss-T W</p>	<p>- The Mentimeter application</p>

<https://www.menti.com/alv2q6irez9b>

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
<p><b>Pre-reading</b> <b>(10 mins)</b></p>	<p><b>Activity:</b> Vocabulary for fun.</p> <p><b>Instructions:</b> Look at the table in slide and try to guess the meaning.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teacher shows each target word and picture and asks students to guess the meaning of the words. The first student who gets the correct answer gets 1 point.</li> <li>2. Teacher turns on the sound from native speaker in Cambridge Dictionary and students repeat after the audio.</li> <li>3. Teacher gives exemplifying sentences and English definition to let students guess the meaning. If the students cannot guess the meaning of the word from the picture, teacher shows them the word in context and ask them to guess the meaning of the word from context.</li> <li>4. Predictor look at the title and picture and predict what they will read and ask other group members whether they agree.</li> </ol> <p><b>Note 1 How to get the badge:</b></p> <p>While students work in group, they will get the special badge as follow. First, one group is the winner in answer the most questions to get <b>Educator Badge</b>. Moreover, someone tells correctly meaning in 3 words, he/she will get <b>Brave Badge</b>. Lastly, all members in group answer correctly, they will get <b>Challenge Badge</b>.</p>	<p>T - Ss Ss - T Ss - Ss W</p>	<p>-PowerPoint slides -Table of vocabulary -Pictures -The fruit from Asia text -Textbook</p>



Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
<p><b>While-reading</b> <b>(20 mins)</b></p>	<p><b>Activity:</b> Fruit from Asian</p> <p><b>Instructions:</b> Read the text and answer the questions.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Make 4 students in each group and students do different roles such as Predictor, Questioner, Clarifier, and Summarizer.</li> <li>2. Students read the text about the fruit from Asia and answer the questions.</li> <li>3. While students are reading and answering the question. They must take their role.</li> </ol> <p><b>Note 1 The role in the group:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Predictor who predicts what he/she will learn from the text and what will be more beneficial with kiwi and mangosteen to cure people at the end.</li> <li>● Questioner who identifies ideas and themes. He/she writes 2 curious questions in the worksheet and finds answers.</li> <li>● Summarizer who concise statements and makes a summary of the story into a semantic map.</li> <li>● Clarifier who identifies text difficulties and searches for more information to solve meaning problems and questions in the group.</li> </ul>	<p>Ss - Ss</p> <p>SG</p> <p>GW</p>	<p>-PowerPoint slides</p> <p>- The fruit from Asia text</p> <p>-Textbook</p> <p>-Worksheet (Reading skill)</p> <p>- ClassDojo</p>

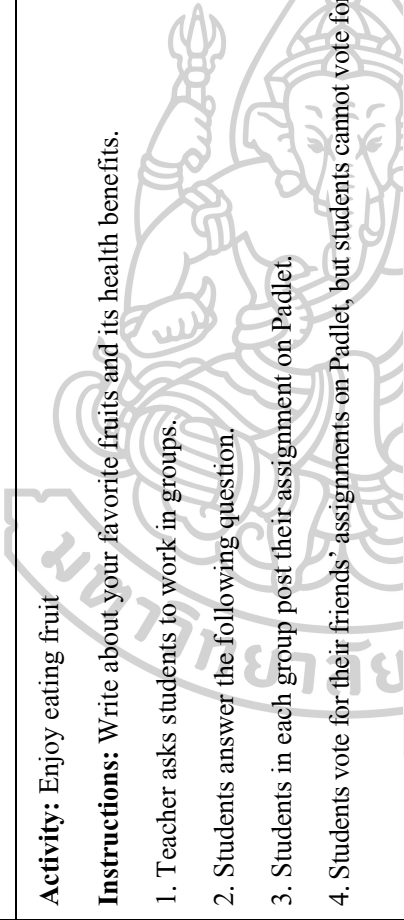
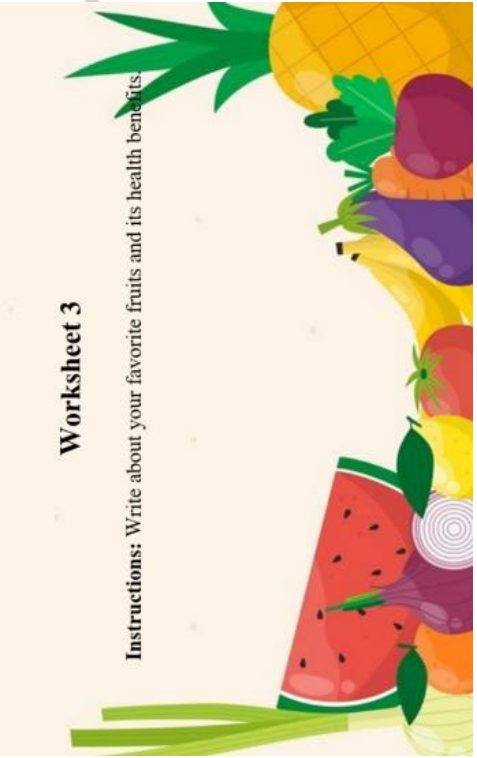
Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Teacher facilitates and clarifies any problems that students might have.</li> </ul> <p><b>Note 2 How to get the badge:</b></p> <p>While students work in a group, they will get the special badge as follow. First, they help together to do the assignment. Anyway, if they do not take the role quite well, they will get <b>“Harmony” Badge</b>. On the contrary, if they help together, and they take the role very well (Reciprocal Teaching), they will get <b>“Leader” Badge</b>. Third, the students who are the quickest to send the assignment with all the correct answer, they will get <b>“Hero” Badge</b>.</p> <p><b>Note 3 How to decrease the point:</b></p> <p>While the students get the badges in accordance with the criteria above, they lose point for their behavior. If they send the assignment late (after the class); they will lose 1 point. Besides, if one of the group members group does not help the others to do the assignment, they will lose 1 point. Finally, all the group collect badges in the badge collected book.</p>		

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<div style="text-align: center;">  </div>  <p><b>Fruits from Asia</b></p> <p>The kiwi fruit is originally from China. The small oval-shaped fruit gets its name from the native bird of New Zealand, the kiwi. Both the fruit and bird have fuzzy brown skin. Inside, the fruit is bright green with tiny black seeds. It tastes like a combination of a strawberry, a melon, and a banana.</p> <p>But the kiwi is much more than an exotic fruit. According to recent studies, the kiwi has the most nutrients of all fruits. It is an excellent source of vitamin C, and it is good for colds and asthma. Studies show that kiwi can help children with breathing problems and coughs. Kiwis also help reduce the fat in our blood, and so they keep the best healthy.</p> <p>The mangoes are native to Southeast Asia. On the outside, the fruit is a reddish purple color and has a small green crown near the stem. The fruit is eaten in the inside. The mangoes taste like a combination of strawberry and peach, and it is sweet and sour.</p> <p>The people of Southeast Asia use the mangoes for medicinal purposes. The skin is used to treat infections, reduce pain, and control fever.</p> <p>Aloe vera from the east is also good for stomach problems. Powder from the dried fruit is used for skin diseases. It's not surprising people in Thailand call it the "Queen of Fruits".</p>		




Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
	<div style="text-align: center;">  </div> 		

<p><b>Phase</b></p>	<p><b>Content*</b></p>	<p><b>Class organization Interaction**</b></p>	<p><b>Teaching aid</b></p>																
	<div style="text-align: center;">  <p><b>Semantic Map</b></p> </div>  <p>Instructions: Read the text about fruit. Complete the information of kiwi and mango in the table.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;"></th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Kiwi</th> <th style="width: 50%;"></th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Mango</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Looks/appearance</td> <td>..... ..... ..... .....</td> <td>..... ..... ..... .....</td> <td>..... ..... ..... .....</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Taste</td> <td>..... ..... ..... .....</td> <td>..... ..... ..... .....</td> <td>..... ..... ..... .....</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Good for:....</td> <td>..... ..... ..... .....</td> <td>..... ..... ..... .....</td> <td>..... ..... ..... .....</td> </tr> </tbody> </table> <p>Members in our group:</p> <p>1. ....</p> <p>2. ....</p> <p>3. ....</p> <p>4. ....</p>		Kiwi		Mango	Looks/appearance	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....	Taste	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....	Good for:....	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....		
	Kiwi		Mango																
Looks/appearance	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....																
Taste	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....																
Good for:....	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....	..... ..... ..... .....																

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
<p><b>Post-reading (10 mins)</b></p>	<p><b>Activity:</b> Enjoy eating fruit</p> <p><b>Instructions:</b> Write about your favorite fruits and its health benefits.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teacher asks students to work in groups.</li> <li>2. Students answer the following question.</li> <li>3. Students in each group post their assignment on Padlet.</li> <li>4. Students vote for their friends' assignments on Padlet, but students cannot vote for their group</li> </ol> <div style="text-align: center;">  <p><b>Worksheet 3</b></p>  <p><b>Instructions:</b> Write about your favorite fruits and its health benefits.</p> </div>	<p>Ss - Ss</p> <p>SG</p> <p>GW</p>	<p>-PowerPoint slides</p> <p>-Worksheet (favorite fruit)</p> <p>-Website</p> <p>-Dictionary</p> <p>-Padlet</p>

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
	 <p>The image shows a Padlet board with a yellow and orange background. At the top, there is a green button labeled 'Padlet'. Below it, the board title is 'Fruits from Asia' with a kiwi fruit icon. The board content includes a prompt: 'Write about your favourite and its health benefits.' and a photograph of a colorful fruit spiral. The URL 'https://padlet.com/everytime594/fruits-from-asia-z0wkcof3rprn0dun' is visible at the bottom of the board.</p>		

Phase	Content*	Class organization Interaction**	Teaching aid
<p><b>Wrap-up</b> <b>(5 mins)</b></p>	<p>1. Teacher recalls the story in the whole class by asking question.                  2. Teacher asks students about the problems while they took the role and exchange their experience.                  3. Teacher concludes points and shows the leaderboard.</p>  <p style="text-align: center;"> <b>Level 1 Beggar</b>  <b>Level 2 Knight</b>  <b>Level 3 Magician</b>  <b>Level 4 King or Queen</b> </p>	<p>W</p>	<p>- ClassDojo</p>

**Evaluation:**

<b>Items</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Reading</b>	Find direct all main ideas and detail of the text. Correct answers to all questions.	Find almost the main ideas and detail of the text. Correct answers to in 4-5 questions.	Find the main ideas and detail of the text. Correct answer to in 1-3 questions.
<b>Analyzing the message of the story (Semantic Map)</b>	Analyze all the messages based on the direct contents of the story. Use concise writing language and easy to understand.	Analyze all the messages based on the contents of the story. Use concise writing language.	Analyze some the messages based on the direct contents of the story. Cannot use concise writing language.
<b>Content</b>	Several interesting pieces of information: they write all the detail about their favorite fruit 6 sentences: appearance, taste, and good for.	Many interesting information: they write all the detail about their favorite fruit 5 sentences: appearance, taste and good for	Some interesting information: they write all the detail about their favorite fruit 4 sentences: appearance, taste and good for
<b>Identifying the intrinsic element of story</b>			Identify the intrinsic elements of the story completely and precisely

**After Teaching Notes**

The Teaching outcome:

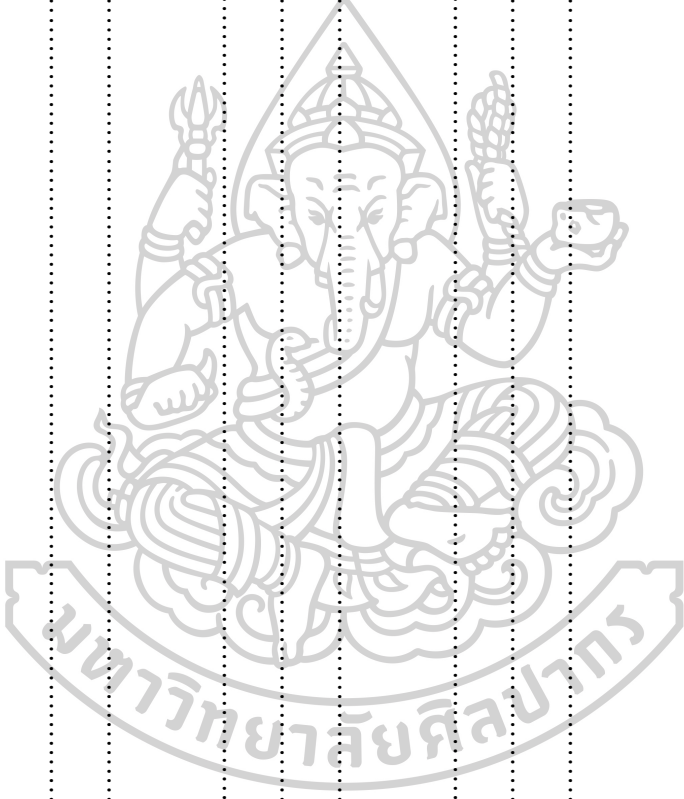
.....  
.....

Problems:

.....  
.....

Suggestion:

.....  
.....



Signature \_\_\_\_\_

Class Supervisor \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

Class Supervisor Ajam Dr. Patteera Thienpermpool

Date \_\_\_\_\_

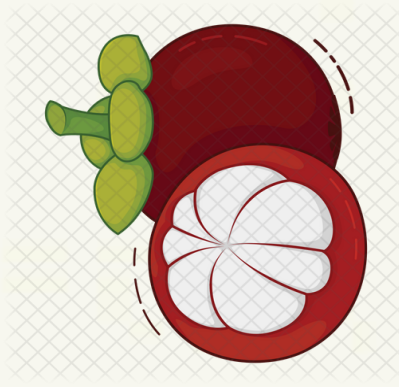


## Fruits from Asia

The kiwi fruit is originally from China. The small oval-shaped fruit gets its name from the native bird of New Zealand, the kiwi. Both the fruit and bird have fuzzy brown skin. Inside, the fruit is bright green with tiny black seeds. It tastes like a combination of a strawberry, a melon, and a banana.

But the kiwi is much more than an exotic fruit. According to recent studies, the kiwi has the most nutrients of all fruits. It is an excellent source of vitamin C, and it is good for colds and asthma. Studies show that kiwi can help children with breathing problems and coughs. Kiwis also help reduce the fats in one's blood, so they keep the heart healthy.

The mangosteen is native to Southeast Asia. On the outside, the fruit is a reddish-purple color and has a small green crown near the stem. The fruit is white in the inside. The mangosteen tastes like a combination of strawberry and peach, and it is sweet and sour.



The people of Southeast Asia use the mangosteen for medicinal purposes. The skin is used to treat infections, reduce pain, and control fever. Atea made from the rind is also good for stomach problems. Powder from the dried fruit is used for skin diseases. It's not surprising people in Thailand call it the "Queen of Fruits."







**Instructions: Read the passage and answer questions. Then, write two additional questions about the passage and answer them.**

1. Where does the kiwi come from?

Answer \_\_\_\_\_

2. What animal does the kiwi's name come from?

Answer \_\_\_\_\_

3. Where country is the mangosteen native to?

Answer \_\_\_\_\_

4. What can the mangosteen be used for?

Answer \_\_\_\_\_

5. Which fruit is the "Queen of Fruits"?

Answer \_\_\_\_\_

6. ....

Answer \_\_\_\_\_

7. ....

Answer \_\_\_\_\_

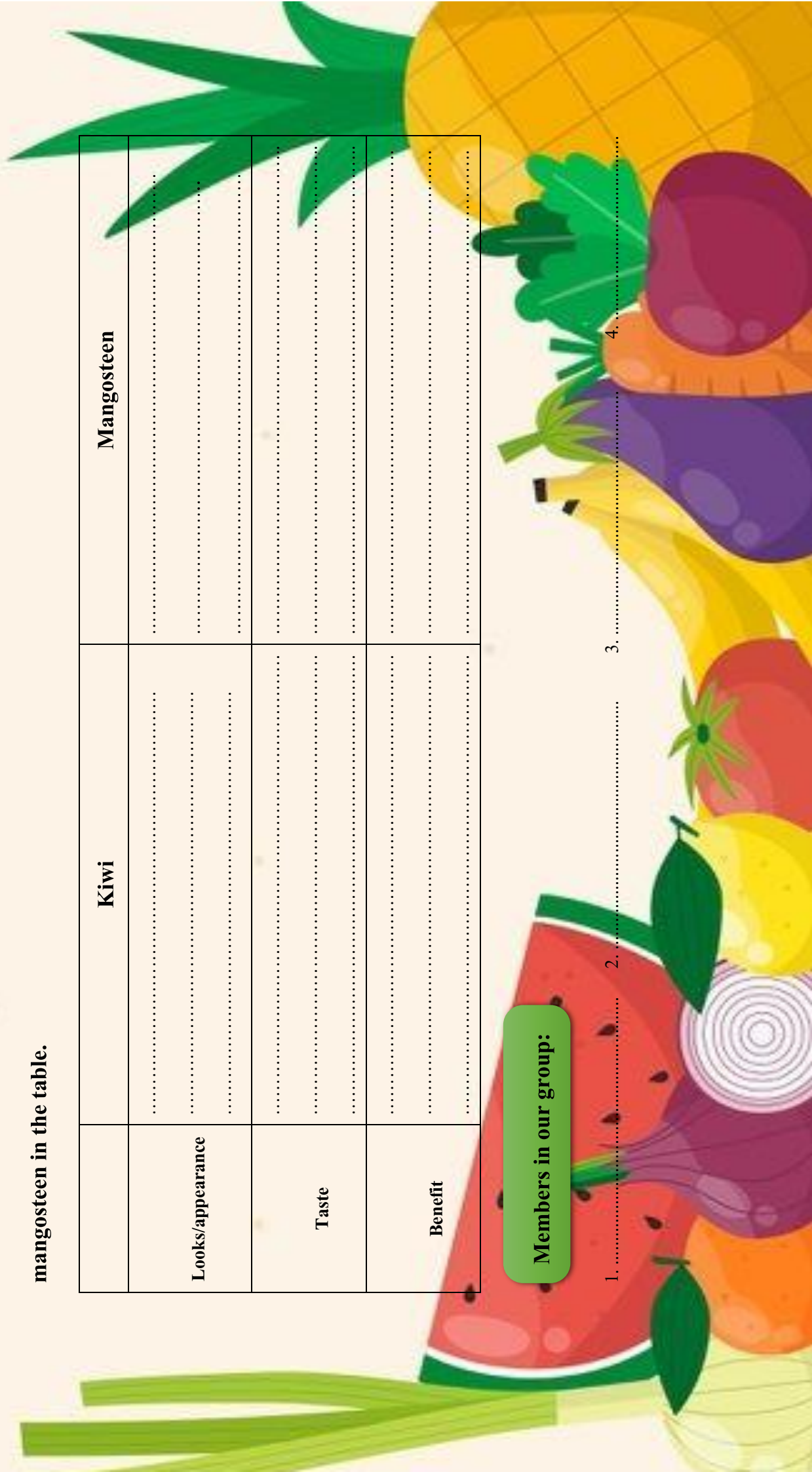


**Instructions:** Read information about the kiwi and the mangosteen. Complete the information about the kiwi and the mangosteen in the table.

	Kiwi	Mangosteen
<b>Looks/appearance</b>	..... ..... .....	..... ..... .....
<b>Taste</b>	..... ..... .....	..... ..... .....
<b>Benefit</b>	..... ..... .....	..... ..... .....

**Members in our group:**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....



# Worksheet 3

**Instructions:** Write about your favorite fruits and their benefits x2



## Passage 1: Asian Fruit Delights

Travelling in Asia offers an enjoyable experience, particularly with the presence of street markets filled with *\*exotic* Asian fruits that come in a variety of shapes, sizes, and flavors. Not only are these fruits delicious, but they are also beneficial to one's health. Some types of fruit are eaten raw, used as *\*ingredients* in dishes, or transformed into refreshing fruit juices or cocktails.



Goji berries or wolfberries, tiny red berries packed with antioxidants, are *\*native* to China and grow in many other parts of Asia. These berries are rich in vitamin C, antioxidants, and flavor, and are used as supplements either in powder or dried form to make juice. In China, goji berries are considered both an herb and fruit, and are used in traditional Chinese, Korean, and Japanese medicine to improve kidney and liver health.

Dragon fruit is another attractive oval fruit with yellow and red skin, resembling large green scales. Also known as strawberry pear or pitahaya, it grows in Central America and many parts of Asia. The fruit has white or red flesh, which is sweet containing black seeds. It is commonly eaten raw, in salads, smoothies, or as part of a fruit bowl. Dragon fruit is high in vitamin C and other antioxidants, which are crucial for maintaining a robust immune system. It can also increase iron levels in the body, which is beneficial in transporting oxygen and boosting energy. Vitamin C in dragon fruit helps the body absorb and utilize iron.



**Guessing the meaning from words: items 1-3**

1. What is the meaning of the word "*exotic*" in paragraph 1?
  - a. cheap
  - b. delicious
  - c. unusual
  - d. dangerous
  
2. What is the meaning of the term "*ingredients*" in paragraph 1?
  - a. Food that is beneficial to the body
  - b. Exotic flavors that make fruits delicious.
  - c. A variety of Asian fruits available in street market.
  - d. Components used in cooking or preparing dishes.
  
3. What is the meaning of the word "*native*" in paragraph 2?
  - a. small and red berries
  - b. Grown in many parts of Asia.
  - c. Packed with antioxidants and flavor
  - d. Originating to a specific place or region

**Finding answers in the detail: items 4-8**

4. Which country are Goji berries native to?
  - a. China
  - b. India
  - c. Japan
  - d. Thailand

5. Which Asian fruit is mentioned in the passage as being used in traditional medicine to improve kidney and liver health?

- a. Guava
- b. Goji berries
- c. Dragon fruit
- d. None of the above

6. Which of the following statements is true about nutritional value of goji berries?

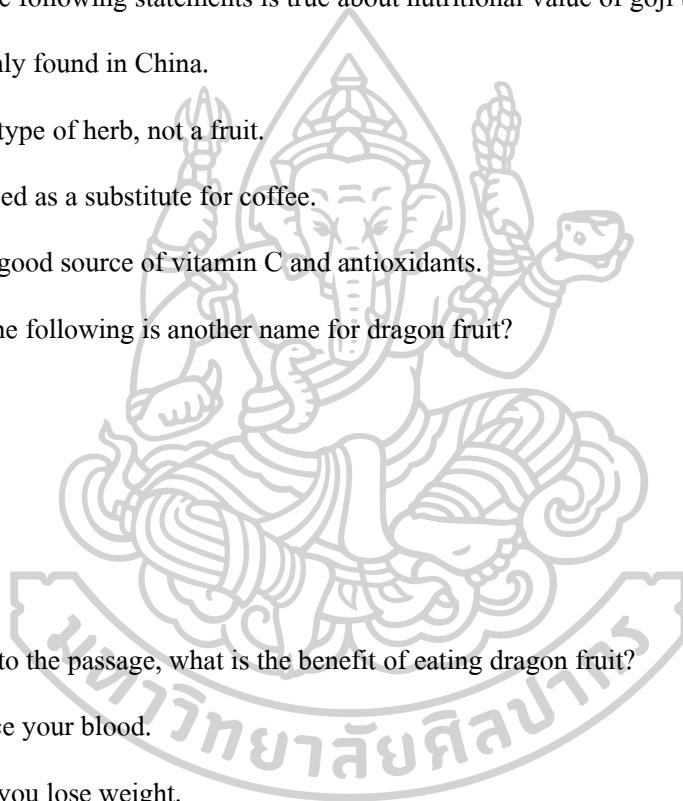
- a. They are only found in China.
- b. They are a type of herb, not a fruit.
- c. They are used as a substitute for coffee.
- d. They are a good source of vitamin C and antioxidants.

7. Which of the following is another name for dragon fruit?

- a. Kiwi
- b. Guava
- c. Pitahaya
- d. Mango

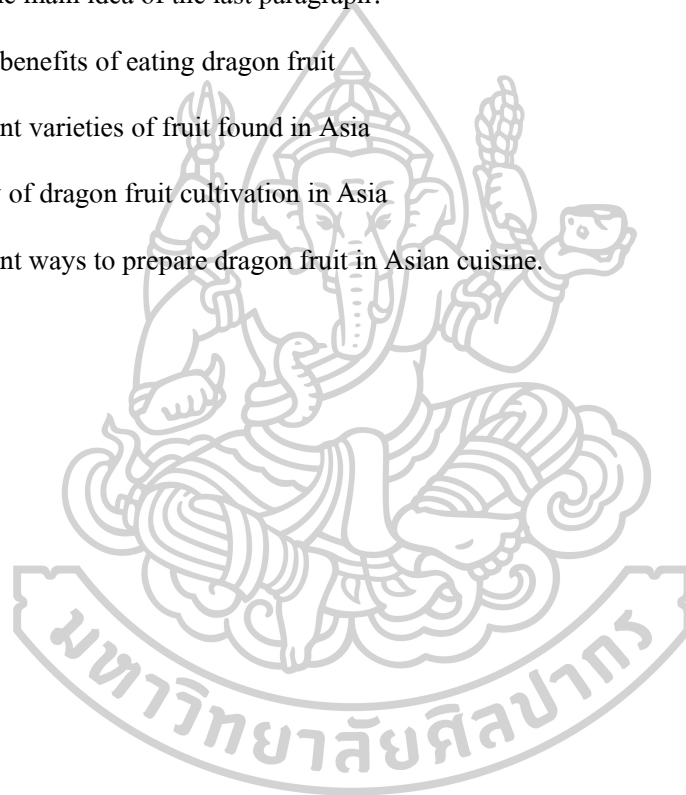
8. According to the passage, what is the benefit of eating dragon fruit?

- a. It can reduce your blood.
- b. It can help you lose weight.
- c. It can increase your energy levels.
- d. It can improve your eyesight and skin.



**Find the main idea: items 9-10**

9. What is the main idea of paragraph 2 about goji berries?
- a. The global popularity of goji berries as a superfood
  - b. The cultural significance of goji berries in Asian cuisine
  - c. The nutritional benefits of goji berries in traditional medicine
  - d. The traditional medicinal use of goji berries in Chinese, Korean, and Japanese cultures.
10. What is the main idea of the last paragraph?
- a. The health benefits of eating dragon fruit
  - b. The different varieties of fruit found in Asia
  - c. The history of dragon fruit cultivation in Asia
  - d. The different ways to prepare dragon fruit in Asian cuisine.



## Passage2: Dolphin intelligence

Dolphins are small and smart *mammals* that belong to the whale family. There are three types of dolphins: river dolphins, South American river dolphins, and oceanic or marine dolphins. They have flippers, a dorsal fin, a slender body, and smooth skin. Dolphins have about 100 teeth in their long and narrow snout and breathe through a blowhole on top of their heads that they use for breathing when they surface.



Dolphins are very intelligent and friendly animals. They are the second smartest animal on the planet, after humans, and even smarter than *primates* and the second-smartest mammal on the

planet after humans. They can understand and solve complex problems because they have a high brain-to-body weight ratio. Dolphins are famous for saving people from sharks, and scientists think they see humans as their babies. They can use tools like sponges to protect themselves from pointy objects when getting food and are quick learners.

Dolphins are emotionally and socially intelligent. They can feel emotions like grief, pain, and joy. Each of them has a special *personality*; some are playful while others are shy. Dolphins spend most of their time in groups, where they learn from and teach each other. Scientists think that dolphins in larger groups are even smarter because they work together and learn more.



**Guessing the meaning from words: items 11-13**

11. What is the meaning of the word "*primates*" as used in the paragraph 2?
- a. A type of fish that dolphins like to eat.
  - b. A type of plant that grows in the ocean.
  - c. An animal that is less intelligent than dolphins
  - d. A group of mammals that includes monkeys, apes, and humans.
12. What is the meaning of the word "*mammals*" as used in the paragraph 1?
- a. Small and intelligent creatures
  - b. Aquatic animals with distinct physical features
  - c. Animals that give birth to live young and produce milk.
  - d. Marine animals with flippers, a dorsal fin, and smooth skin
13. What is the meaning of the word "*personality*" in paragraph 3?
- a. A feeling of happiness that is unique to each dolphin.
  - b. The ability to feel emotions like grief, pain, and joy.
  - c. The time spent in groups and learning from each other.
  - d. The unique set of characteristics and behaviors of each dolphin

**Finding answers in the detail: items 14-18**

14. How many types of dolphins do biologists categorize?
- a. Two
  - b. Three
  - c. Four
  - d. Five
15. Which animal is considered the smartest on the planet according to the passage?
- a. Dolphins
  - b. Primates
  - c. Humans
  - d. Whales

16. Which of the following is an example of how use tools?
- a. They can use their sonar to find food.
  - b. They can use their fins to communicate with other dolphins.
  - c. They can hold their breath for extended periods underwater.
  - d. They can use sponges to protect themselves from pointy object when getting food.

17. What evidence is there that dolphins are emotionally intelligent?

- a. Anger and frustration
- b. Grief, pain, and joy
- c. Happiness and contentment
- d. Fear and anxiety

18. In what size groups do dolphins typically spend most of their time?

- a. Alone
- b. In pairs
- c. In small groups
- d. In large groups

**Find the main idea: items 19-20**

19. What is the main idea conveys in paragraph 2 about dolphins?

- a. Dolphins are shy fish.
- b. Dolphins are very intelligent.
- c. Dolphins are dangerous predators.
- d. Dolphins are more intelligent than humans.

20. What is the main focus of this passage on dolphins?

- a. Dolphins are very intelligent animal.
- b. Dolphins are emotionally and socially intelligent.
- c. Dolphins have a variety of physical characteristics.
- d. Dolphins exhibit a variety of behaviors and personalities.




### Passage 3: Overconsumption of Clothing

Social media, magazines and shop windows make people happy daily with things to buy, and British consumers are buying more clothes and shoes than ever before. All the brands offer cheap clothes and have discount promotions to customers. The research results show that clothes are worn two or three times and then thrown away.



In Britain, the average person spends more than £1,000 on new clothes a year, which is around four per cent of their money. People always spend money they do not have, and they do not need it. Britain throws away 300,000 tons of clothing per year, most of which goes into landfill sites. People might not know they are part of the throwaway clothing problem because they donate their unwanted clothes to charities. But charity shops cannot sell all those unwanted clothes. 'Fast fashion' goes out of fashion as quickly as it came in and is often too poor quality to recycle; people do not want to buy it second-hand, causing even more economic and environmental problems.



People in Britain cannot resist the temptation to buy something, even if they do not need it. And shopping can become an addiction. This is a good way for people who cannot manage a full year without going shopping; they can participate in the anti-consumerist movement by refusing to buy things they do not need. Buy Nothing groups send a clear message to companies that people are no longer willing to accept the environmental and human cost of overconsumption. So, before people go shopping, always ask yourself: Do they want it, or do they need it?



**Guessing the meaning from words: items 21-23**

21. Based on the passage, what does the term "*landfill*" refer to in paragraph 2?

- a. a place where people go to shop.
- b. a place where garbage is buried.
- c. a place where people go to donate unwanted items.
- d. a place where people go to buy second-hand items.

22. In paragraph 2, what does the term "*second-hand*" refer to?

- a. brand-new and unused
- b. discounted or on sale
- c. poor quality or low value
- d. used by someone else before

23. What does "*addiction*" mean of the paragraph 3?

- a. a state of sadness
- b. a disease caused by smoking
- c. a strong feeling of enjoyment
- d. a strong feeling of being unable to stop it

**Finding answers in the detail: items 24-28**

24. According to the passage, how much money do British people spend on new clothes on average per year?

- a. £100
- b. £500
- c. £1,000
- d. £10,000

25. What percentage of money does the average person in Britain spend on new clothes per year?

- a. 1%
- b. 2%
- c. 3%
- d. 4%

26. What is the main problem with the clothing that is not recycled?

- a. It is too of poor quality to recycle.
- b. It goes out of fashion quickly.
- c. It is too expensive to sell in charity too shops.
- d. It is made of materials that harm the environment.

27. What message do Buy Nothing groups send to companies?

- a. People have no interest in buying any products.
- b. People are willing to spend more money on fashionable.
- c. Companies should increase their producing of clothing to meet demand.
- d. People refuse to accept the environmental and human cost of overconsumption.

28. What should people consider before shopping?

- a. Is it a popular brand name?
- b. Do they genuinely want or need it?
- c. How much can they afford to spend?
- d. What are the fashion trends associated with it?

**Find the main idea items 29-30**

29. What is the main idea of the paragraph 1?

- a. Online shopping makes it easy to buy without thinking.
- b. Clothes are worn two or three times and then thrown away.
- c. British consumers buy more clothes and shoes than ever before.
- d. Social media, magazines, and shop windows make people happy with things to buy.

30. What is the main idea of the story?

- a. Shopping is a temptation and can become an addiction.
- b. Overconsumption has environmental and human costs.
- c. People in Britain buy too many clothes and throw them away.
- d. People should ask themselves if they want or need something before going shopping.



เฉลยแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ pre-test, post-test

ข้อที่	คำตอบ	ข้อที่	คำตอบ	ข้อที่	คำตอบ
1	C	11	D	21	B
2	D	12	C	22	D
3	D	13	D	23	D
4	A	14	B	24	C
5	B	15	C	25	D
6	D	16	D	26	A
7	C	17	B	27	D
8	C	18	D	28	B
9	D	19	B	29	D
10	A	20	A	30	B



**แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาท  
(Reciprocal Teaching) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)**





## แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความคิดเห็นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับของผลตอบรับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษ

2. แบบสอบถามความคิดเห็นฉบับนี้ ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ด้านเนื้อหา

1.2 ด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้

1.3 ด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์

3. โปรดตอบคำถามทุกข้อตามความจริง และเขียนคำแนะนำเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาท (Reciprocal Teaching) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นดังนี้

5: มากที่สุด

4: มาก

3: ปานกลาง

2: น้อย

1: น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน					
1.2 เนื้อหาในบทเรียนมีความน่าสนใจและกระตุ้นต่อการเรียนรู้					
1.3 โครงสร้างภาษาและคำศัพท์ในเนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน					





ภาคผนวก จ ตัวอย่างสื่อการสอน

# Fruits from Asia

Reading skills with Reciprocal Teaching  
with Gamification

By Piyatida Meechaka Kru Bee



## Mentimeter Application



<https://www.menti.com/alv2q6irez9b>



## FUZZY

**Phonetic:** /'fʌz.i/

**Part of speech:** Adjective


**Definition:** A fuzzy surface feels like short fur.

**Example:** The fuzzy skin of a peach.

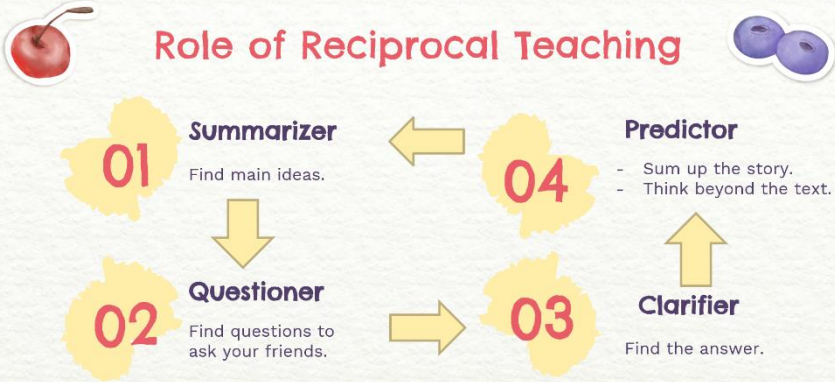


# Nutrient

**Phonetic:** /nju:.tri.ənt/  
**Part of speech:** Noun  
**Definition:** any substance that plants or animals need in order to live and grow  
**Example:** A healthy diet should provide all your essential nutrients.



## Role of Reciprocal Teaching




**01 Summarizer**  
Find main ideas.

**02 Questioner**  
Find questions to ask your friends.

**03 Clarifier**  
Find the answer.

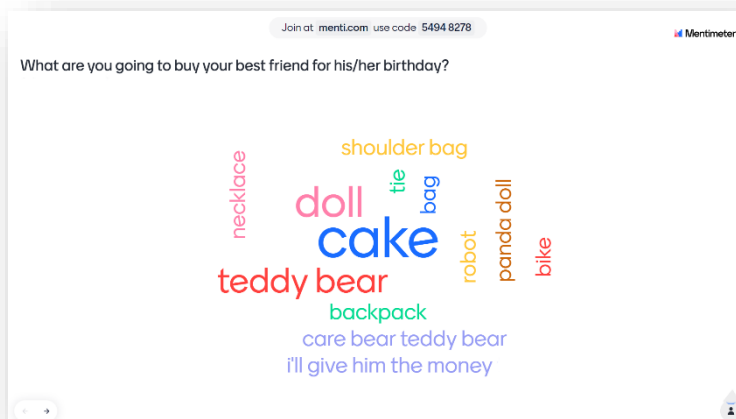
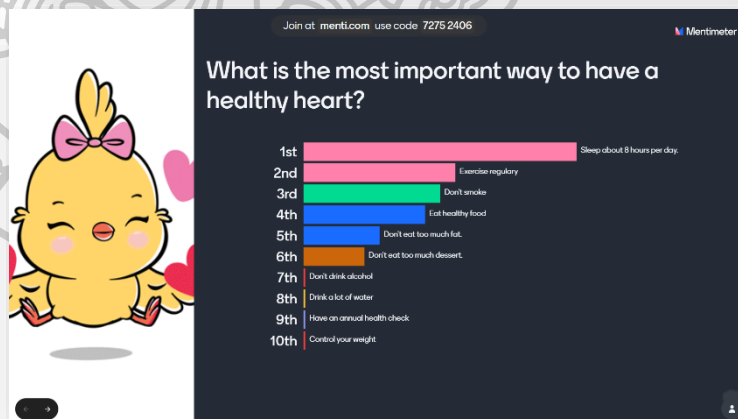
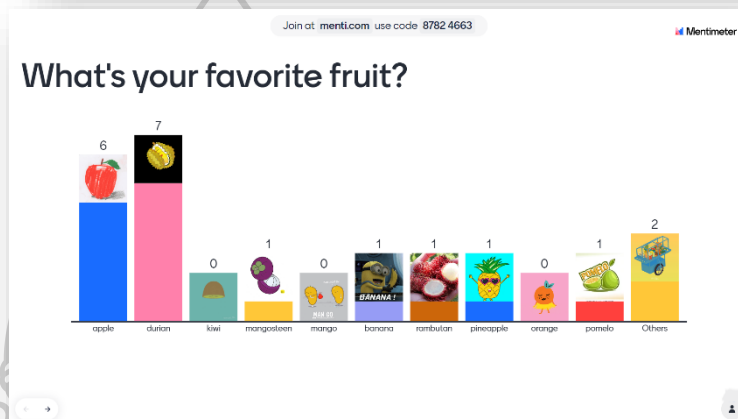
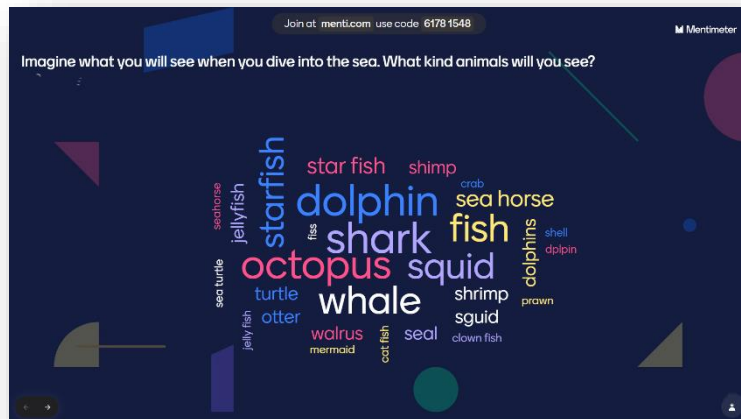
**04 Predictor**  
- Sum up the story.  
- Think beyond the text.

## Padlet



Write about your favourite fruits and their benefits x2.

<https://padlet.com/everytime594/fruits-from-asia-z0wkcof3rpm0dun>




Podial

Phy1011 Merchants 122 • 7 • 3 likes

### The octopus

Worksheet1

ใบงาน



Group 5  
I like shark because shark are leader and are good at hunting prey. It eats everything and humans are it prey.


Group 6  
Puffer fish because of its fat and thorny shape, it can change color according to its mood and blend in with its surroundings.

Podial

Phy1011 Merchants 122 • 7 • 3 likes

### Fruits from Asia

Write about your favourite fruits and their benefits x2.



กลุ่ม3  
1. mangosteen  
2. Answer because the skin is used to treat infections and reduce pain

5. Mangosteen  
1. reduce pain  
2. control fever

กลุ่ม7  
1. like  
2. Good for colds and asthma, helps with respiratory problems and cough.

กลุ่ม4  
Mangosteen  
Answer 1. medicinal purposes .  
2. The skin is used to treat infections reduce pain and control fever.

Group 1  
1. answer apple  
2. answer Apples help lose weight and help reduce cancer.

Podial

Phy1011 Merchants 122 • 6 • 3 likes

### The human pump

Prepare a campaign to help people learn about what to do for a healthy heart.



กลุ่ม2  
1. ระวังอย่ากินอาหารที่มีไขมันอิ่มตัวมากเกินไป  
2. ออกกำลังกายเป็นประจำ  
3. งดสูบบุหรี่  
4. งดดื่มแอลกอฮอล์  
5. ระวังอย่าเครียดเกินไป

กลุ่ม3  
ระวังอย่ากินอาหารที่มีไขมันอิ่มตัวมากเกินไป  
ระวังอย่ากินอาหารที่มีไขมันอิ่มตัวมากเกินไป  
ระวังอย่ากินอาหารที่มีไขมันอิ่มตัวมากเกินไป  
ระวังอย่ากินอาหารที่มีไขมันอิ่มตัวมากเกินไป  
ระวังอย่ากินอาหารที่มีไขมันอิ่มตัวมากเกินไป

กลุ่ม4  
1. ออกกำลังกายเป็นประจำ  
2. งดสูบบุหรี่  
3. ระวังอย่ากินอาหารที่มีไขมันอิ่มตัวมากเกินไป

กลุ่ม5  
1. ออกกำลังกายเป็นประจำ  
2. งดสูบบุหรี่  
3. ระวังอย่ากินอาหารที่มีไขมันอิ่มตัวมากเกินไป

กลุ่ม7  
1. ออกกำลังกายเป็นประจำ  
2. งดสูบบุหรี่  
3. ระวังอย่ากินอาหารที่มีไขมันอิ่มตัวมากเกินไป  
4. งดดื่มแอลกอฮอล์  
5. ระวังอย่าเครียดเกินไป

Podial

Phy1011 Merchants 122 • 7 • 3 likes

### Shopaholic

Group 6  
Buy essential items only.

กลุ่ม3  
1. buy necessary items  
2. before you go shopping always ask yourself  
3. see the amount in the wallet.


กลุ่ม5  
I want it or do I really need it and considering the money that must be bought if it's enough and do not buy consumables save money

กลุ่ม2  
Buy necessary items and buy things are not too expensive, not overpaying.

กลุ่ม1  
I Answer Buy necessary items money planning not spend extravagant money.

กลุ่ม7  
Buy essential items and plan your spending not spend extravagant money

Shopping Day  
this?  
If you were Cindy and Jeff, how would you plan your shopping?



ภาคผนวก ฉ  
ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน  
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การอ่านเพื่อความเข้าใจ









Instructions: Read the passage and answer questions. Then, write two additional questions about the passage and answer them.

- What are their brains like?  
Answer: Octopuses have very large brain.
- Are octopuses strong?  
Answer: Yes, they are.
- What do octopuses do when they are afraid?  
Answer: They swim away.
- Why do octopuses squirt ink on people?  
Answer: When people make them angry.
- How do octopuses show emotion?  
Answer: They change color to hide in their environment. *They change color to show emotion.*
- Where do octopuses live?  
Answer: Octopuses live under the sea.
- Can octopuses change color?  
Answer: Yes, they can.

**Members in our group**

- Dongkamel Puston
- Kamolan Sangsunan
- Kwantanem Knokniman
- Thanyaporn Kongkasai

*Checked*  
 Excellent  
 Very good (B)  
 Good  
 Fair  
 Improve

### The octopus

Instructions: Read the passage. Make a list of words that describe octopuses.

Their emotions	How they show their emotions
1. Friendly	They like to play.
2. shy	They respond in a very human way.
3. Afraid	They swim away.
4. Angry	They squirt ink on them.
5. Sick	They become light and pale.
6. Scared	They become light and pale.
7. Mad	They turn red.

**Members in our group**

- Dongkamel Puston
- Kamolan Sangsunan
- Kwantanem Knokniman
- Thanyaporn Kongkasai


*Checked*  
 Excellent  
 Very good (B)  
 Good  
 Fair  
 Improve

**Instructions: Read the passage and answer questions. Then, write two additional questions about the passage and answer them.**

- Where does the kiwi come from?  
Answer china ✓
- What animal does the kiwi's name come from?  
Answer native bird ✓
- Where country is the mangosteen native to?  
Answer Southeast Asia ✓
- What can the mangosteen be used for?  
Answer treat infections, reduce pain and control fever ✓
- Which fruit is the "Queen of Fruits"?  
Answer The mangosteen ✓
- What kiwi tastes combination with fruit?  
Answer a strawberry, a melon and a banana ✓
- What the mangosteen tastes combination with fruit?  
Answer strawberry and peach ✓

**Members in our group:** ๓คน

- Jeeraphon Sooksamer
- Sawalak Thongvoo
- Methawin Aksornom
- Patcharin Klankiang




**Instructions: Read information about the kiwi and the mangosteen. Complete the information about the kiwi and the mangosteen in the table.**

	Kiwi	Mangosteen
<b>Looks/appearance</b>	- small oval-shaped ✓ - fuzzy brown - bright green ✓ - tiny black seeds ✓	- a reddish purple color ✓ - a small green crown - near the stem ✓ - white on the inside ✓
<b>Taste</b>	- like a combination of a strawberry, a melon, and a banana ✓	- like a combination of strawberry and peach - it is sweet and sour ✓
<b>Benefit</b>	- colds - asthma ✓ breathing problems ✓ - coughs - the fats in one's blood - the heart healthy ✓	- treat infections - control fever ✓ - reduce pain - tea made from ✓ - stomach problems - skin diseases ✓

**Members in our group:** ๓คน

- Jeeraphon Sooksamer
- Sawalak Thongvoo
- Methawin Aksornom
- Patcharin Klankiang



Instructions: Read the passage and answer questions. Then, write two additional questions about the passage answer them.

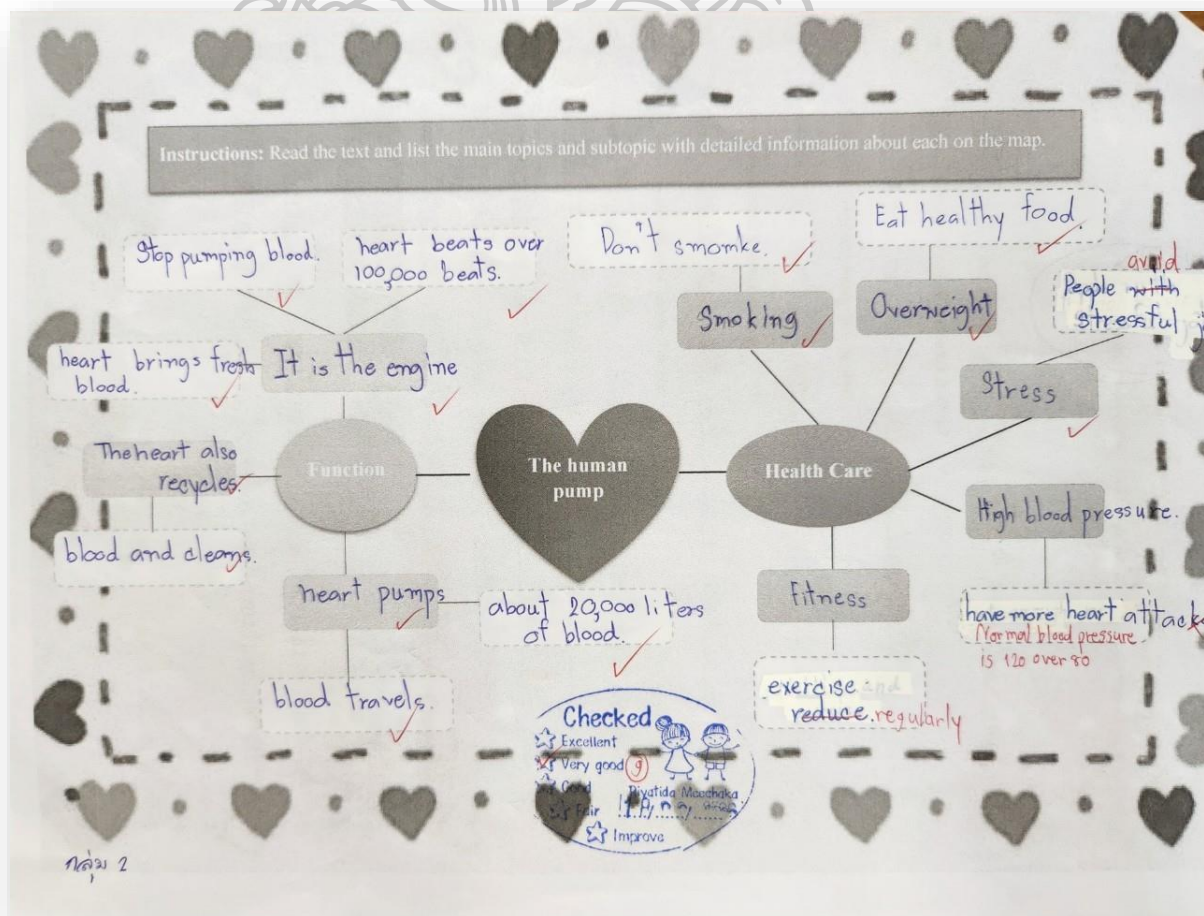
- How big is the human heart?  
Answer Your heart is about the size of your closed hand ✓
- What does the writer compare the human heart to?  
Answer It is the engine of the human body ✓
- How many times does the heartbeat per day?  
Answer The heart beats over 100,000 beats a day ✓
- How much blood is there in the body?  
Answer You have about 9.5 liters of blood in your body ✓
- What's the total length of vessels in the body?  
Answer The total length of blood vessels in the body is 95,000 kilometers ✓
- What does the heart do with blood?  
Answer The heart brings fresh blood to the rest of the body ✓
- What activities reduce the risk of heart disease?  
Answer Physical activities and exercise ✓

Members in our group:

1. Kamanphen Rungjang No.20	2. Suphakraon Faigman No.10
3. Sirintra Phosir No.12	4. Kamalpaan Sangsuan No.16

Checked  
 ☆ Excellent  
 ☆ Very good (9)  
 ☆ Good  
 ☆ Fair  
 ☆ Improve



1.1.17.2022



Instructions: Read the passage and answer questions. Then, write two additional questions about the passage and answer them.

- How many Americans suffer from compulsive shopping disorder?  
Answer: 17 million Americans can't control their craze for shopping.
- How did Cindy get money to pay for her shopping?  
Answer: Cindy stole \$3.7 million from the company where she worked.
- What did Cindy do with her purchases?  
Answer: She used the money to pay for her shopping adventures. ✓
- What does Jeff buy a lot of?  
Answer: He buys lots of designer brands stuff. ✓
- What is Cindy and Jeff's problem?  
Answer: Cindy and Jeff have a medical condition called compulsive shopping disorder.
- What happened to Cindy?  
Answer: Cindy was arrested for stealing, and she is now in jail. ✓
- How many items did Cindy steal?  
Answer: Cindy stole \$3.7 million.
- How many designer clothes does Cindy buy?  
Answer: 1,200 items.

Members in our group

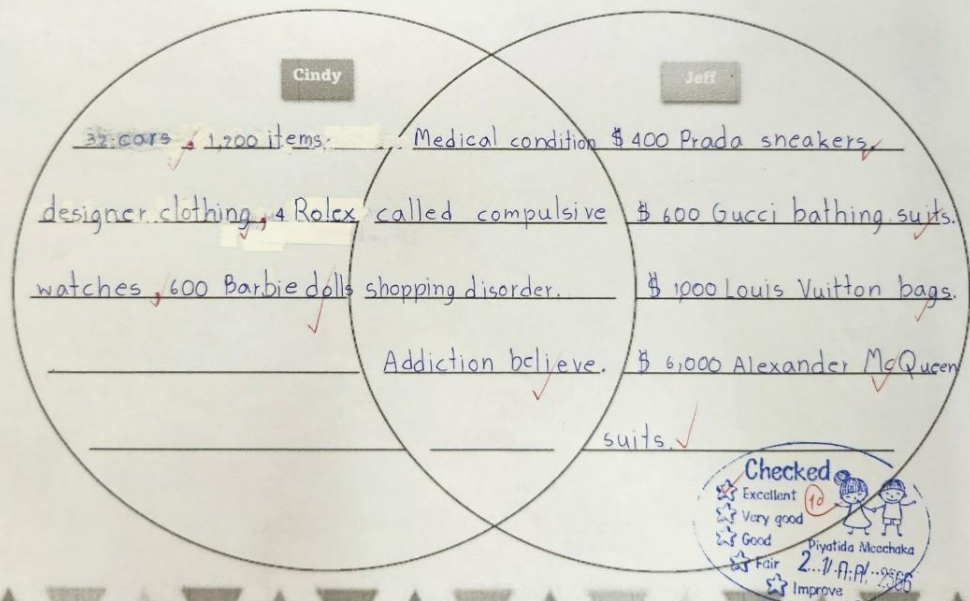



Checked

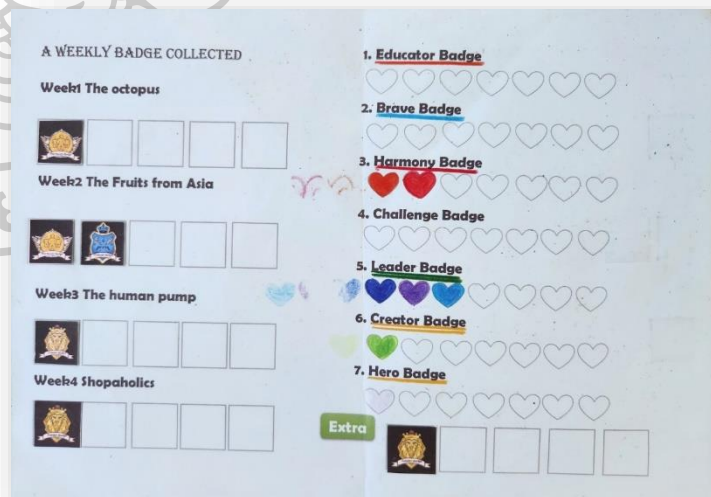
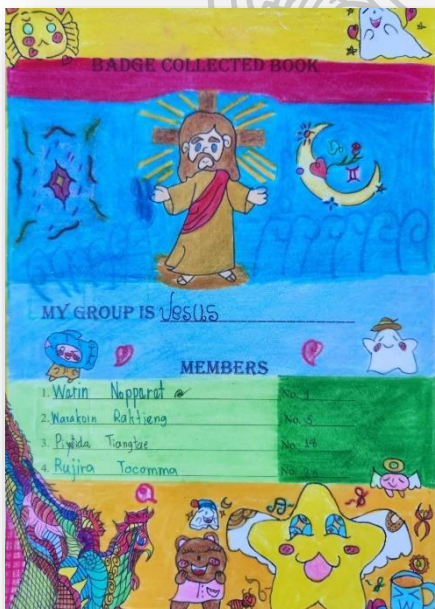
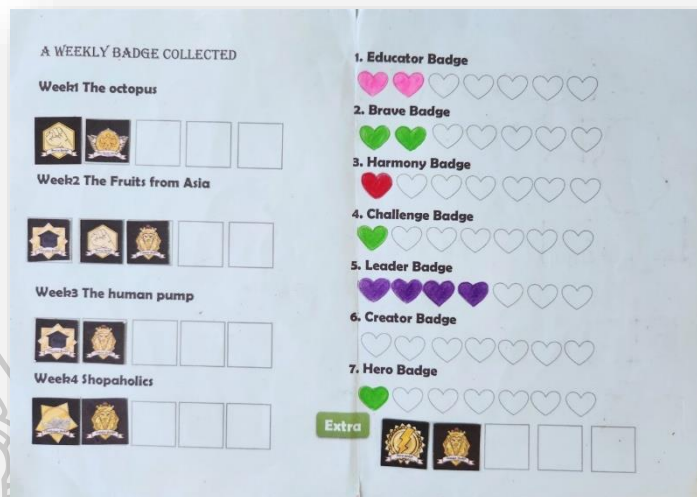
- Excellent
- Very good
- Good
- Fair
- Improve

1. Sorat Rodwilai No. 4      2. Suthichai Chaiyong No. 8  
3. Nutricha Jungapirak      4. Phetpailin Sirinsumueang.

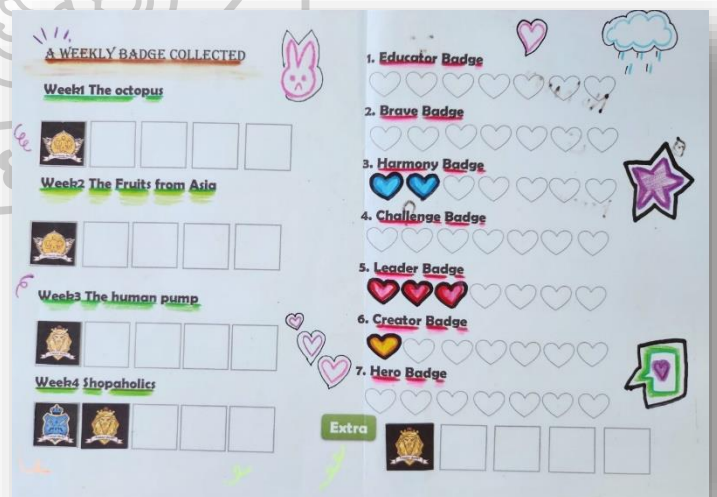
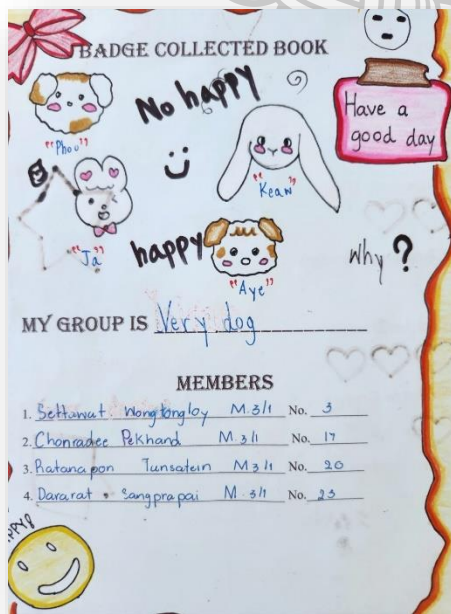
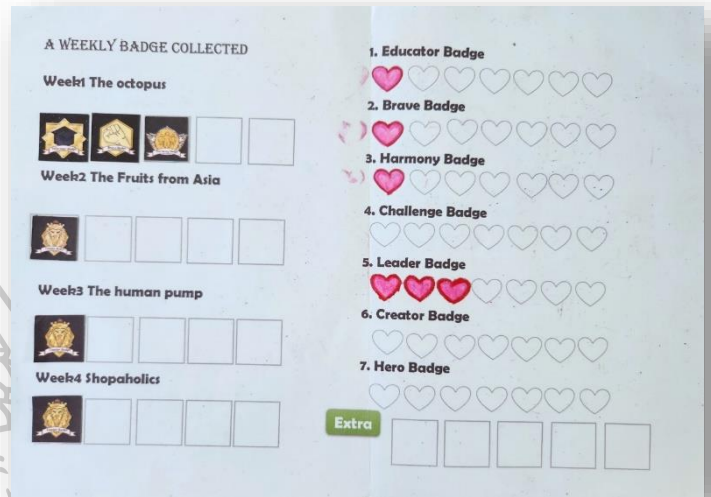
Instructions: Read the text and write details that Cindy and Jeff buy the stuff are different in the outer circles. Write details that they are alike personality and behavior where the circles overlap.



Badge Collected book

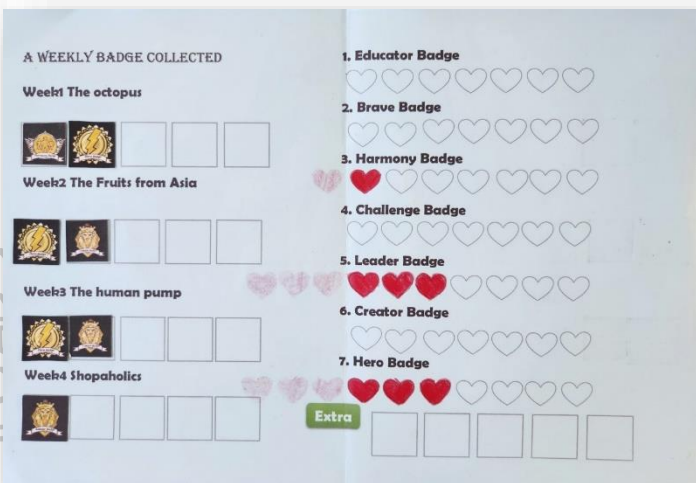


Badge Collected book





**Badge Collected book**



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ปิยธิดา มีชะคะ
วัน เดือน ปี เกิด	30 มกราคม 2533
สถานที่เกิด	ราชบุรี
วุฒิการศึกษา	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏ สวนดุสิต
ที่อยู่ปัจจุบัน	250/15 ซอยมั่งมีศรีสุข ตำบลแม่กลอง อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสงคราม

