



การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

DEVELOPMENT OF AN INSTRUCTIONAL PACKAGE USING CONTEXT CLUE WITH
GAMIFICATION TECHNIQUES TO ENHANCE READING COMPREHENTION

จิรนนท์ คุรุธาโรจน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF AN INSTRUCTIONAL PACKAGE USING CONTEXT CLUE WITH
GAMIFICATION TECHNIQUES TO ENHANCE READING COMPREHENSION



JEERANAN KRUTHAROD

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Educational Technology)

Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2020

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

ของ

จิรนนท์ คุรุธาโรจน์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	 ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์)	(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล)
..... ที่ปรึกษาร่วม	 กรรมการ
(อาจารย์ ดร.นฤมล ศิริวงษ์)	(อาจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับ เกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
ผู้วิจัย	จิรนนท์ ครุฑาโรจน์
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัฐพล ประดับเวทย์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร. นฤมล ศิริวงษ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
ร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 2. เพื่อ
ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดา
ความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษา
คะแนนพัฒนาการความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษระหว่างเรียน โดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับ
กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
แบบสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ด้วยการจับสลากห้องเรียน 1 ห้องเรียน ภาคเรียนที่ 2
ปีการศึกษา 2563 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดา
ความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดา
ความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
วิเคราะห์ข้อมูลโดย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า
1. คุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประชาราษฎร์
บำเพ็ญ อยู่ในระดับดี 2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดา
ความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่า
ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับ
กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีการพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่าน
ภาษาอังกฤษระดับสูงมาก ร้อยละ 14.28 มีพัฒนาการสูง ร้อยละ 25.71 และมีพัฒนาการ ระดับกลาง ร้อยละ
60.00

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรม, เกมมิฟิเคชัน, ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ, กลวิธีการเดาความหมายจาก
บริบท

Title	DEVELOPMENT OF AN INSTRUCTIONAL PACKAGE USING CONTEXT CLUE WITH GAMIFICATION TECHNIQUES TO ENHANCE READING COMPREHENSION
Author	JEERANAN KRUTHAROD
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2020
Thesis Advisor	Assistant Professor Rattapol Pradapwet
Co Advisor	Naramon Sirawong

The purpose of this research were as follows: (1) to development of an instructional package using a context clue, with the gamification technique to enhance reading comprehension; (2) to study the reading comprehension of students before and after learning with an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance reading comprehension; and (3) to study the reading comprehension relative change score with an instructional package using contact clue with the gamification technique to enhance reading comprehension. The sample consisted of 35 fourth grade students at Pracharat bumpen School in the second semester of the 2020 academic year, they were selected with simple random sampling. The research instruments included an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance reading comprehension, an instructional package quality evaluation form and an English reading comprehension test. The statistics used were percentage, mean, standard deviation and a t-test. The results of the study were as follows: (1) an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance English reading comprehension of fourth grade students of Pracharat bumpen School was at good level; (2) the students who studied an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance reading comprehension for fourth grade students of Pracharat bumpen School had higher pretest scores than posttest scores at statistically significant level of .05.; (3) the students who studied with an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance reading comprehension had English reading comprehension at the highest level of development (14.28%); English reading comprehension at the high level of development (25.71%) and English reading comprehension middle level development (60.00%).

Keyword : Instructional package, Gammification, Reading comprehension, Context clues

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลงไม่ได้เลยหากผู้วิจัยจากความช่วยเหลือจากบุคคลต่อไปนี้ อันดับแรกผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่ ที่มอบสมบัติอันมีค่า นั่นคือการศึกษาให้ลูก นอกจากนั้นยังคอยสนับสนุนและให้กำลังใจให้กับลูกเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ และอาจารย์ ดร.นฤมล ศิริวงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ที่กรุณาให้คำแนะนำในการปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเมตตาและเอาใจใส่เป็นอย่างดี ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ และขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ศิวินิต อรรถวุฒิกุล ประธานในการสอบปากเปล่า และอาจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์ กรรมการสอบปากเปล่า ที่ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ เพื่อทำให้อาจารย์ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์และมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายฝน ทรงเล็งไชย คุณครูสุภาพร สะหาย และคุณครูนิตยา ธงสีนาค ที่ได้สละเวลาในการประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัยให้มีคุณภาพมากที่สุดในการนำไปใช้เก็บข้อมูล

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาราษฎร์บำรุงเพ็ญ คณะผู้บริหาร เพื่อนครูในโรงเรียน ที่เป็นกำลังใจและมีส่วนช่วยอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2563 ที่น่ารักทุกคน ถึงแม้การทดลองครั้งนี้จะยากลำบาก เพราะมีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 แต่ทุกคนก็ให้ความร่วมมือจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อนนิสิตปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีการศึกษาทุกท่าน ที่เป็นที่ปรึกษา ให้กำลังใจ และช่วยเหลือกันตลอดมาจนกระทั่งทำให้อาจารย์ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ขอบคุณตัวเองที่อดทนและไม่ย่อท้อมาจนกระทั่งปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ประโยชน์พึงได้จากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมเป็นเครื่องบูชาพระคุณ บุพการี และบูรพาจารย์ หากมีข้อบกพร่องในส่วนใดผู้วิจัยขอน้อมรับไว้เพื่อปรับปรุงในโอกาสต่อไป

จิรนนท์ คุรุหาโรจน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	5
ความสำคัญของงานวิจัย.....	6
ขอบเขตงานวิจัย.....	6
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย.....	6
ระยะเวลาในการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	10
สมมติฐานของการวิจัย.....	11
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	12
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	13
1.1 ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	13
1.2 ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	14
1.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	17

1.4 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้	19
1.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	21
1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม	22
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท	24
2.1 ความหมายของการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท	24
2.2 ความสำคัญของกลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท	25
2.3 ความหมายตัวชี้แนะในบริบท.....	25
2.4 ประเภทตัวชี้แนะในบริบท.....	26
2.5 เทคนิคการสอนการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท.....	28
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบท	31
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	34
3.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	34
3.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	35
3.3 การออกแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	40
3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน.....	41
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษ.....	43
4.1 ความหมายของการอ่าน.....	43
4.2 จุดมุ่งหมายในการอ่าน.....	44
4.3 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	45
4.4 กระบวนการสอนอ่านภาษาอังกฤษ	46
4.5 เกณฑ์ในการวัดความสามารถในการอ่าน.....	51
4.6 เนื้อหาในการสอนอ่านภาษาอังกฤษ	53
4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษ.....	55

บทที่ 3 วิธีดำเนินการ.....	58
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	58
การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพ.....	58
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	65
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	82
สรุปผลการวิจัย.....	82
อภิปรายผล.....	82
ข้อเสนอแนะ.....	90
บรรณานุกรม.....	91
ภาคผนวก.....	99
ประวัติผู้เขียน.....	225

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน.....	72
ตาราง 2 คะแนนสอบก่อนและหลังจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนและระดับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ	74
ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน	77
ตาราง 4 คะแนนพัฒนาการของนักเรียนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	78
ตาราง 5 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันแต่ระดับพัฒนาการ	80

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	10
--	----



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในศตวรรษที่ 21 โลกก้าวเข้าสู่ยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communications Technology : ICT) หรือเรียกโลกยุคนี้ว่า “ดิจิทัลเปลี่ยนโลก” (The New Digital Age) (Schmidt & Cohen, 2014) ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการส่งเสริมจากทุกภาคส่วน ทำให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ยิ่งเทคโนโลยีมีความก้าวหน้ามากขึ้นเท่าใด ยิ่งทำให้นวัตกรรมรูปแบบต่าง ๆ มากขึ้นเท่านั้น ทุกสังคมจึงต้องปรับตัวและรับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะในแวดวงการศึกษา การนำเอานวัตกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสามารถพัฒนาคุณภาพและศักยภาพในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ การเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน ได้ปรับเปลี่ยนจากระบบการเรียนการสอนที่ผู้สอนเป็นผู้บรรยายแต่ผู้เดียว มาเป็นการใช้เทคโนโลยีควบคู่ไปกับการสอน และผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ให้ความรู้เป็นผู้ชี้แนะแนวทาง การเรียนการสอนแบบเดิมที่ผู้สอนเป็นศูนย์กลางไม่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้ ดังนั้นจึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอนและปรับความเข้าใจในบทบาทของผู้เรียนและผู้สอนให้ถูกต้อง ผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ควรปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเองด้วยการก้าวออกจากรูปแบบการสอนเดิม ๆ มาเป็นการสร้างสรรค์กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยการบูรณาการนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและตอบสนอง ต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว สร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ให้กับวงการการศึกษาในรูปแบบของนวัตกรรมและสื่อการสอน ซึ่งจะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการใช้ชีวิตอย่างมีความสุข (รัฐพล ประดับเวทย์, 2560; วัชรพล วิบูลยศริน, 2556)

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้ภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาสากลมีบทบาทและความสำคัญมากขึ้น เช่น การติดต่อสื่อสารผ่านระบบออนไลน์ การสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษ ในปัจจุบันนักเรียนมีโอกาใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้าหาข้อมูล ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตนซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้เห็นความสำคัญและความจำเป็นของภาษาต่างประเทศจึงกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่นักเรียน

ทุกคนต้องได้เรียนรู้ ตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีความมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษา สามารถใช้ภาษาเพื่อสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจใน เรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลาย ของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและ วัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกอย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า การอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ และความ บันเทิงให้กับตนเอง นับว่าการอ่านจะก่อประโยชน์แก่มนุษย์โดยตรงในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะ นักเรียนระดับประถมศึกษา การอ่านถ้าจะกล่าวไปแล้วก็เปรียบเสมือนกุญแจที่ไขนำเข้าไปสู่โลก กว้างแห่งความรู้ หรือความแตกฉานทางสติปัญญา สังคมใดก็ตามที่สมาชิกรู้หนังสือและชอบอ่าน หนังสือมากย่อมจะเจริญก้าวหน้าและพัฒนาได้รวดเร็ว (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขา ศิลปศาสตร์, 2556, น. 10) ดังนั้นหากผู้เรียนต้องการเพิ่มความสามารถในการศึกษาให้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น การอ่านจึงเป็นวิธีสำคัญที่จะสามารถต่อยอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญแก่ประชาชน โลกการอ่านเอกสาร ข้อความ หรือบทความต่างๆ เป็นภาษาอังกฤษ ในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น การเดาความหมาย คำศัพท์จากบริบทเป็นวิธีที่นิยมใช้เพื่อพัฒนาคำศัพท์เนื่องจากผู้อ่านสามารถนำกลวิธีนี้ไปใช้ในการ อ่านได้เข้าใจและอ่านได้เร็วขึ้นโดยไม่ต้องคอยกังวลกับการเปิดพจนานุกรม โดยได้มีงานวิจัย สนับสนุนการเดาคำศัพท์จากบริบทว่าเป็นวิธีการสอนที่ได้ผลทำให้ผู้เรียนสามารถเพิ่มปริมาณ คำศัพท์ได้ ผู้อ่านส่วนใหญ่มักจะอนุมานความหมายของศัพท์คำนั้นจากคำที่อยู่รอบ ๆ สอดคล้อง กับ ญัฐพล คุปต์ธนโรจน์ (2559, น. 25) กลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทเป็นวิธีการใช้กลวิธีการ เดาคำศัพท์จากบริบทในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ การรู้คำศัพท์เป็นสิ่งที่สำคัญของ การเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้เรียนถ้าผู้เรียนไม่รู้คำศัพท์ หรือมีปริมาณคำศัพท์ไม่เพียงพอ อาจจะทำให้เกิดปัญหาในการอ่านได้ ในการจัดการกับปัญหานี้ผู้เรียนต้องมีวิธีการเรียนคำศัพท์ที่ มีประสิทธิภาพ ฉะนั้น การเดาคำศัพท์จากบริบทจึงเป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่มีประสิทธิภาพในการช่วย ผู้เรียนให้เข้าใจเนื้อหาที่อ่านและยังช่วยเพิ่มปริมาณคำศัพท์ได้นอกจากนี้กลวิธีการเดาคำศัพท์จาก บริบทยังช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นและเพิ่มความคงทนในการจำได้อีกด้วย จาก ประโยชน์ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้สอนภาษาอังกฤษจึงควรสอนวิธีการใช้กลวิธีการเดาคำศัพท์จาก บริบทแก่ผู้เรียนเพื่อเป็นการพัฒนาภาษาอังกฤษดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในปัจจุบันสื่อการเรียนรู้มีความสำคัญและเป็นเครื่องมือใน การพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ครูซึ่งมีบทบาทสำคัญยิ่งในการจัดทำ พัฒนา

และเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่ดี มีประสิทธิภาพ เพื่อให้เหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียน จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่าชุดกิจกรรมและเกมเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่น่าสนใจที่จะนำมาใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษ กล่าวคือ ชุดกิจกรรมจะช่วยให้ผู้สอนได้วางแผนเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการสอนไว้ล่วงหน้า โดยชุดกิจกรรมเป็นชุดสื่อประสมที่ผลิตขึ้นมาอย่างเป็นระบบบนพื้นฐานของทฤษฎีและหลักการของสื่อประสม มีความสมบูรณ์ เบ็ดเสร็จในตัวเองโดยมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา ประสบการณ์ที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ สุคนธ์ สันทพานนท์ (2550, น. 14) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรม ที่ผู้สอนใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจนมากขึ้น สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะตามวัตถุประสงค์ของการเรียน ส่วนเกมก็เป็นกิจกรรมการเรียนการสอน อีกวิธีหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเกมช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษน่าสนใจช่วยให้ผู้เรียนผ่อนคลายความตึงเครียด สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี นักเรียนในปัจจุบันชื่นชอบการแข่งขัน การเล่นเกม นักเรียนจะสนุก กับการเล่นจากการที่ตนเองประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม ทั้งด้านการเรียนและในการเล่นเกมต่าง ๆ ดังที่ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2558) ได้กล่าวว่า นักเรียนชอบการแข่งขันทั้งที่เป็นแบบส่วนบุคคลและแบบกลุ่มเพื่อน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถที่มีอยู่ และแสดงออกในลักษณะเรียนปนเล่น จะก่อให้เกิดประโยชน์ กับการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งในทางตรง และทางอ้อม ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด การใช้เกมประกอบการสอนในห้องเรียนจึงจัดเป็นสื่อการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ เข้ากับการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการใช้เกมประกอบการสอน พบว่าเมื่อนำเกมมาใช้ในการทำกิจกรรมต่างๆ ของนักเรียนจะทำให้พฤติกรรมของนักเรียนเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี สอดคล้องกับ ณัฐวรารพ เเปลี่ยนปราน (2558) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการสอนโดยใช้เกม ประกอบการเรียนการสอน การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้วิธีสอนโดยใช้เกมประกอบ สูงกว่า ก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 25.08 จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นกิจกรรมที่ครูสามารถนำไปใช้สอนในชั้นต่างๆ ของการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนที่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม มีการพัฒนาตนเองให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย เช่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

มีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ดีขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนของครูแบบปกติ นอกจากนี้การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายและทำให้มีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น เมื่อนักเรียนมีความสุขกับการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมแล้วจะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นด้วย ดังคำกล่าวของคันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ (2544) ที่ว่า สมอมนมนุษย์มีศักยภาพในการเรียนสูงสุด เมื่อนักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข ในสมอมนจะมีการ หลั่งสารเคมีที่ทำให้เกิดความสุขและจะไปเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้สูงขึ้น

แนวคิดในการจัดการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการณ์การเรียนของนักเรียนในปัจจุบัน และยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นความสนใจ พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน คือ การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการสอน ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้คือ การนำเอาหลักทฤษฎีของเกม เทคนิคการออกแบบเกมต่างๆ เช่น การสะสมแต้ม การเลื่อนระดับขั้น การบ่งบอกระดับ หรือการได้รับของ รางวัลมาผสมผสานในกิจกรรมการสอน (Karl M. Kapp, 2012; Poondej & Lerdpornkulrat, 2016) เช่น กำหนดให้ นักเรียนได้รับแต้มสะสมเมื่อร่วมทำกิจกรรมในชั้นเรียน และเมื่อแต้มสะสมของนักเรียนถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับ เหรียญ รางวัล และผู้สอนจัดทำตารางแสดงรายชื่อผู้นำที่มีแต้มสะสมสูงสุด 10 อันดับแรก เป็นต้น โดยประยุกต์รูปแบบของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้กิจกรรมนั้นมีรูปแบบเหมือนเกม ความสนุกสนาน หรือความท้าทายที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมนั้นจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่อไป การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนรู้คือการนำเกมเข้ามาเกี่ยวข้องกับโลกของความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน โดยอาศัยหลักการของเกมการเล่นที่มีความสนุกสนาน ท้าทาย และน่าติดตามผสมผสานกันไป การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่กล่าวมาข้างต้นหากนำมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนแล้วย่อมจะส่งผลดีให้เกิดขึ้นกับนักเรียน เนื่องจากมีการนำเสนอที่คล้ายกับการเล่นเกมใน ชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพิ่มขึ้นด้วย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นรูปแบบของกิจกรรมที่ออกแบบให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและมีสมาธิจดจ่ออยู่กับการเรียนรู้ของตนเอง โดยนำกลไกของ เกมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมในห้องเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและเปิดโอกาสให้มี ส่วนร่วมในการทำกิจกรรม (Chou, 2013) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการณ์การมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จำนวน 30 คน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพราะ ชุดกิจกรรมเป็นเทคโนโลยีทางการศึกษา ที่เหมาะต่อการนำไปจัดการเรียนการสอน สามารถเพิ่มประสิทธิภาพ ในการเรียนของผู้เรียน ช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างรวดเร็ว และยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นกลยุทธ์การสอนใหม่ๆ อาศัยหลักของการเล่นที่มีความบันเทิง สนุกสนาน ตื่นเต้น ทำทาย น่าติดตาม ผสมผสานกันไป โดยกลไกของเกมมิฟิเคชันจะทำให้พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงในทางบวก ส่งผลดีให้เกิดขึ้นกับนักเรียน เป็นการเปลี่ยนแปลงและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการใช้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ ก่อนและหลังการใช้กิจกรรม
3. เพื่อศึกษาคะแนนพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการใช้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ

ความสำคัญของงานวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเป็นแนวทางในการแก้ปัญหการอ่านภาษาอังกฤษในข้อความ หรือบทความใด บทความหนึ่ง บางครั้งการอ่านไม่ราบรื่น ติดศัพท์บางคำ หรือไม่เข้าใจดี เทคนิคนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจข้อความที่อ่านได้ง่ายรวดเร็ว ช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น และยังมีหลักการของเกม มีการเล่นที่สนุกสนาน ทำทาย ทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนอีกด้วย

ขอบเขตงานวิจัย

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 5 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 180 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 35 คน ด้วยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ด้วยการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ คือ ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน โดยนำเนื้อหาจากสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และอินเทอร์เน็ต โดยผู้วิจัยได้ปรับภาษาในบทอ่านให้เป็นภาษาที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นคำศัพท์ประเภทคำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำบุพบทบอกสถานที่ แล้วนำมาจัดในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ตามบริบท ดังนี้

1. บริบทประเภทคำจำกัดความ Direct definition clues เรื่อง Place around me
2. บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ Restatement clues เรื่อง My house
3. บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง Example clues เรื่อง Food

ระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมเป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **การใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท** หมายถึง การเดาความหมายของคำศัพท์ หรือข้อความที่ไม่ทราบความหมายโดยไม่ต้องเปิดพจนานุกรม เป็นการเดาความหมายโดยอาศัยการชี้แนะจากคำศัพท์ หรือข้อความที่แวดล้อมคำศัพท์ หรือข้อความที่อ่าน เพื่อช่วยในการทำความเข้าใจ หรือตีความหมายของคำศัพท์ หรือข้อความที่ไม่เข้าใจความหมาย โดยใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท จำนวน 3 บทเรียน ได้แก่ 1. บริบทประเภทคำจำกัดความ (Direct definition clues) 2. บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ (Restatement clues) 3. บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง (Example clues) สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ขั้นตอนเทคนิคการสอนการเดาความหมายคำศัพท์จาก(Bishop, Ashley, Kay Yopp, & Helen Yopp, 2009; Stahl & Nagy, 2006) 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 อ่านและอ่านซ้ำ (Read/Reread) เมื่อนักเรียนได้พบกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย ผู้สอนให้นักเรียนอ่านคำศัพท์คำนั้นและบริบทข้างเคียงคำศัพท์นั้น ซึ่งหมายถึงประโยค ที่มีคำศัพท์นั้นอยู่และประโยคก่อนหน้าและหลัง

ขั้นที่ 2 ล่าตัวชี้แนะในบริบท (Cue Hunt) ให้นักเรียนระบุตัวชี้แนะในบริบทที่สื่อความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้

ขั้นที่ 3 ตั้งสมมติฐานเบื้องต้น (Initial hypothesis) ให้นักเรียนคาดเดาความหมาย ของคำศัพท์โดยให้ระบุข้อมูลต่างๆ ที่ช่วยให้สามารถเดาความหมายคำศัพท์นั้นได้

ขั้นที่ 4 พัฒนาสมมติฐาน (developing hypothesis) ผู้สอนแนะให้นักเรียนจำกัดความหมายของคำศัพท์นั้นให้ชัดเจนมากขึ้น

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบ (Check) คือ ให้ผู้เรียนตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ที่ได้มาจากการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท

2. **เกมมิฟิเคชัน (Gamification)** หมายถึง การสร้างกติกาการแข่งขัน สนับสนุนการจัดการเรียนรู้การใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทพร้อมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีความท้าทาย ไม่น่าเบื่อ จากการจูงใจ ซึ่งมีองค์ประกอบของเกม ดังต่อไปนี้ 1. รูปแบบตามเกม ได้แก่ แต้มสะสม (Points) ตารางอันดับ (Leaderboard) ลำดับขั้น (Level) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ ความท้าทาย (Challenge) การกำหนดภารกิจต่าง ๆ การออกแบบกิจกรรมให้น่าสนใจและการแก้ปัญหา

3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิค เกมมิฟิเคชัน หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามกระบวนการเรียนรู้การใช้ กลวิธีการเดาความหมายของคำศัพท์ โดยใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท จำนวน 3 กิจกรรม ได้แก่ 1. บริบทประเภทคำจำกัดความ (Direct definition clues) 2. บริบทประเภทการ กล่าวซ้ำ (Restatement clues) 3. บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง (Example clues) และใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชันในการออกแบบกิจกรรมให้กับผู้เรียน ได้แก่ รูปแบบตามเกมและแรงจูงใจให้เกิด พฤติกรรม ซึ่งระบบของเกมจะแสดงให้เห็นคะแนนการเรียนรู้เมื่อเทียบกับคนอื่นและมีการให้ รางวัลโดยผู้สอนทำให้การเรียนรู้เปรียบเสมือนการแข่งขัน ซึ่งชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ปฐมนิเทศชุดกิจกรรมประกอบด้วยกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้รับทราบถึง กฎ กติกา ในการเรียน ข้อตกลงในการทำกิจกรรมและสร้างเป็นเป้าหมายเพื่อให้การทำกิจกรรมของ ผู้เรียนประสบความสำเร็จ

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ จะเป็นการฝึกการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ประกอบด้วยเกมจำนวน 3 เกม ดังนี้ 1. เกม What are context clues? 2. เกม Context clues detective 3. เกม Context Clues Climb โดยเป็นเกมให้นักเรียนได้แข่งขันกัน ทำภารกิจ ตอบ คำถาม ทำให้นักเรียนเกิดความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมอยู่เสมอ

ขั้นที่ 3 ประเมินผล จะแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ การประเมินในระหว่างการทำชุดกิจกรรม โดย การพิจารณาการให้เหรียญตราสัญลักษณ์และลำดับขั้นของผู้เรียนกับการประเมินหลังจบกิจกรรม ที่จะใช้เวลา 1 ชั่วโมงในการทำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษ

4. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ หมายถึง การอ่านจับใจความสำคัญ บอกรายละเอียด ให้เหตุผล เข้าใจความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค หรือจากบริบทที่ ผู้เขียนต้องการจะสื่อความหมาย โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมายวัดได้จากการทำ แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและผ่านการหาคุณภาพของเครื่องมือแล้ว

4.1 ระดับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ประยุกต์จาก (Betts, 1950; Bormuth, 1967; อัจฉรา วงศ์โสธร, 2544) แบ่งเป็นระดับได้ดังนี้

1. การอ่านระดับดีมาก ในระดับนี้ผู้อ่านสามารถระบุและเข้าใจ ความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้

ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย จากการทำแบบทดสอบได้ ร้อยละ 76-100

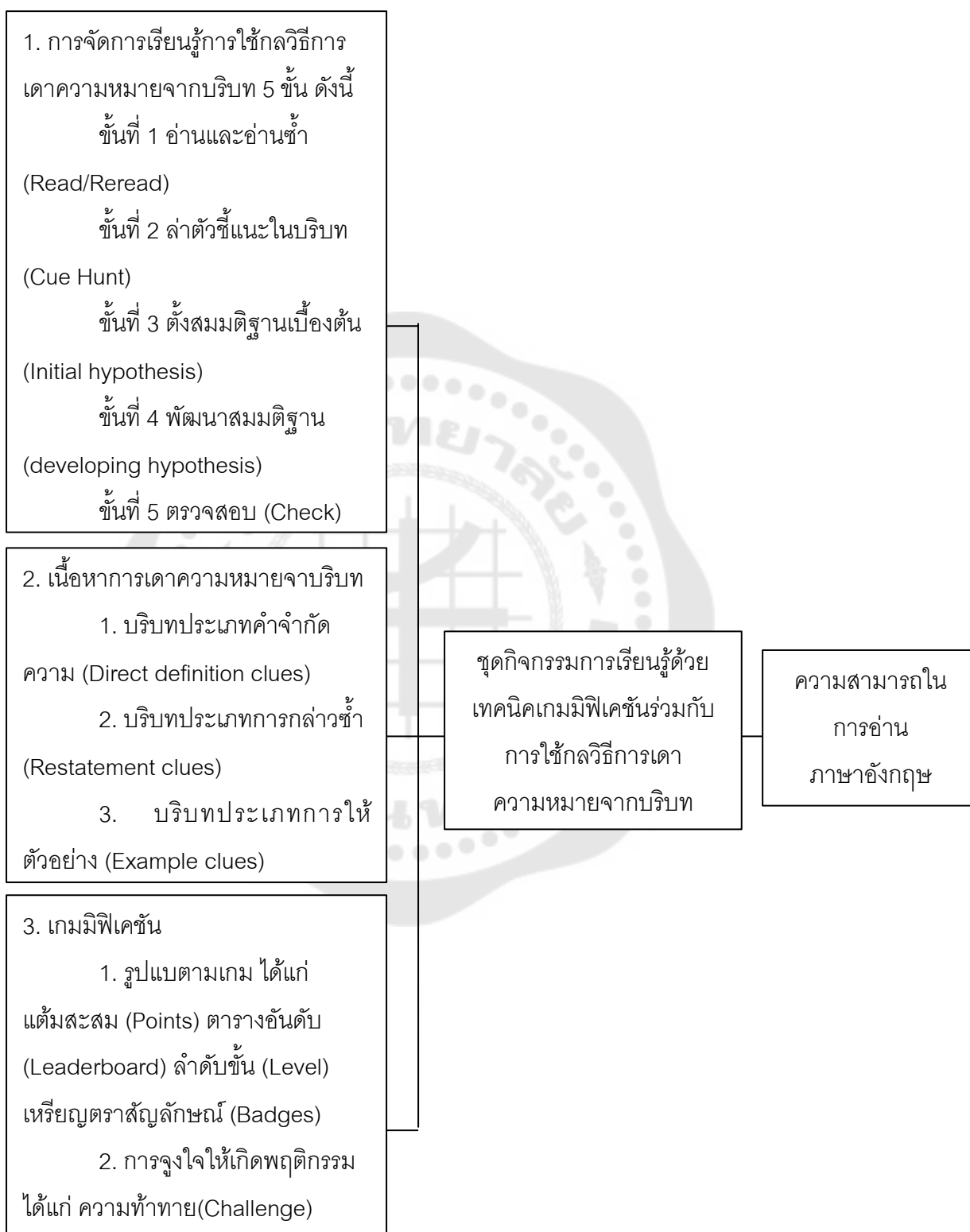
2. การอ่านระดับดี ในระดับนี้ผู้อ่านสามารถระบุและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย จากการทำแบบทดสอบได้ ร้อยละ 51-75

3. การอ่านระดับปานกลาง ในระดับนี้ผู้อ่านสามารถระบุและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย จากการทำแบบทดสอบได้ ร้อยละ 26-50

4. การอ่านระดับปรับปรุง ในระดับนี้ผู้อ่านสามารถระบุและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย จากการทำแบบทดสอบได้ ร้อยละ 0-25

4.2 คะแนนพัฒนาการความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ หมายถึง คะแนนผลต่างของผลการสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นคะแนนที่ได้จากการวัดก่อนเรียนและหลังเรียน จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษโดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประชาราชวรบุรีบำเพ็ญ หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้



บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.1 ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.2 ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.4 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบท
 - 2.1 ความหมายของการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท
 - 2.2 ความสำคัญของกลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท
 - 2.3 ความหมายของตัวชี้แนะในบริบท
 - 2.4 ประเภทตัวชี้แนะในบริบท
 - 2.5 เทคนิคการสอนการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท
 - 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบท
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
 - 3.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
 - 3.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
 - 3.3 การออกแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
 - 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
 - 4.1 ความหมายของการอ่าน
 - 4.2 จุดมุ่งหมายในการอ่าน
 - 4.3 ความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ
 - 4.4 กระบวนการสอนอ่านภาษาอังกฤษ

4.5 เกณฑ์ในการวัดความสามารถในการอ่าน

4.6 เนื้อหาในการสอนอ่านภาษาอังกฤษ

4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (2554, น. 107) ได้ให้ความหมาย ชุดการสอน คือ สื่อและวิธีการสอน ที่นำมาใช้สำหรับการสอนของผู้สอนและใช้สำหรับการเรียนของผู้เรียน ประกอบด้วยสื่อการสอนทั้งในรูปของวัสดุ อุปกรณ์และเทคนิควิธีการต่าง ๆ ซึ่งมีกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบบนฐานของทฤษฎีการเรียนรู้และมีการตรวจสอบประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้ และใช้ได้ผลดีในศูนย์การเรียน

ราตรี นันทสุคนธ์ (2554, น. 72) ได้ให้ความหมายของชุดการสอน คือชุดการสอน ซึ่งตรงกับคำว่า Instructional Package นั้นมีความหมายและลักษณะ เช่นเดียวกันกับคำว่า Learning Package และ Instructional Kits โดยหมายถึง สื่อการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่มีลักษณะเป็นชุดสื่อประสม (Multi - media) ประกอบด้วยสื่อตั้งแต่ 2 ชนิดขึ้นไป ได้รับการจัดไว้เป็นชุด ๆ บรรจุอยู่ในซอง หรือกระเป๋า ชุดการสอนสามารถที่จะนำมาใช้ให้ผู้เรียนทำการเรียนเป็นรายบุคคล และใช้ประกอบกับการบรรยายของผู้สอนได้อีกด้วย การจัดทำชุดการสอนจะจัดทำขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนแต่ละหน่วยตามที่ต้องการให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้

นาถอนงค์ กางถิ่น (2555) ได้ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็น สื่อการสอนที่จะช่วยสร้างความมั่นใจและความพร้อมให้แก่ครู เพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการจัดระบบการใช้สื่อ ผลิตสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งมีข้อเสนอแนะการใช้สำหรับครูโดยที่ ครูผู้สอนไม่จำเป็นต้องมีความชำนาญมากนัก ก็สามารถใช้อุปกรณ์นี้ได้เลย ทำให้ครูมีความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนอย่างแท้จริง ดังนั้นจึงเป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมกับครูมือใหม่ที่ด้อยประสบการณ์การสอนอย่างยิ่ง

ณเอก อึ้งเสื่อ (2555, น. 57) ได้ให้ความหมาย ชุดกิจกรรม หรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการสอนซึ่งประกอบด้วยสื่อประสมที่ถูกรวบรวมไว้อย่างสมบูรณ์ เหมาะกับเนื้อหาวิชา และจุดประสงค์ เพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามจุดหมายที่วางไว้ ตลอดจนเสริมสร้างคุณภาพทางการศึกษาให้สูงขึ้นและช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างเสริม หรือพัฒนาตามเป้าหมาย ซึ่งประกอบด้วย

เนื้อหาสาระ บัทรคำสั่ง ใบกิจกรรมในการทำกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ เอกสาร ใบความรู้ เครื่องมือ หรือสื่อจำเป็นสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งแบบวัดประเมินผลการเรียนรู้

สรุปความหมายของชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมการสอน ที่ประกอบด้วย คู่มือ คู่มือนักเรียน เนื้อหา กิจกรรม สื่อประสมหลายอย่างมาสัมพันธ์กันและเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยจัดเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียน ตามความถนัด และความสนใจของตนเอง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ และผู้เรียน เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรเรียน โดยได้จากประสบการณ์ หรือการฝึกหัดโดยให้สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์และประสบการณ์ต่าง ๆ ก่อให้เกิดการจัดการสอนที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

จากการวิจัยในครั้งนี้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามกระบวนการเรียนรู้ การใช้กลวิธีการเดาความหมายของคำศัพท์ โดยใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท จำนวน 3 กิจกรรม ได้แก่ 1. บริบทประเภทคำจำกัดความ (Direct definition clues) 2. บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ (Restatement clues) 3. บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง (Example clues) และใช้ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันในการออกแบบกิจกรรมให้กับผู้เรียน ได้แก่ รูปแบบตามเกมและแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งระบบของเกมจะแสดงให้เห็นคะแนนการเรียนรู้เมื่อเทียบกับคนอื่น และมีการให้รางวัล โดยผู้สอนทำให้การเรียนรู้เปรียบเสมือนการแข่งขัน ซึ่งประกอบไปด้วย กล้องกิจกรรมและคู่มือชุดกิจกรรม

1.2 ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การที่ผู้สร้างจะตัดสินใจในการจะสร้างชุดกิจกรรมในรูปแบบใดนั้นจะต้องทำการศึกษา ประเภทของชุดกิจกรรมว่าชุดกิจกรรมมีอยู่ที่ประเภท และแต่ละประเภทมีจุดมุ่งหมายในการใช้แตกต่างกัน ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรม ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2533, น. 118) ได้จำแนกประเภทชุดการเรียนการสอนและแนวคิด ในการผลิตชุดการเรียนการสอนออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งขยายเนื้อหาสาระ การสอน แบบบรรยายให้ชัดเจนขึ้นโดยกำหนดกิจกรรม และสื่อการสอนให้ครูใช้ประกอบการ บรรยายบางครั้งเรียกว่า “ชุดการสอนสำหรับครู” ชุดการเรียนการสอนจะมีเนื้อหาวิชาเพียงเล็กน้อย และใช้กับผู้เรียนทั้งชั้น โดยแบ่งหัวข้อที่จะบรรยายและกิจกรรมไว้เป็นลำดับขั้นทั้งนี้

เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้สอนและเพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้น้อยลง เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ชุดการเรียนการสอน ประกอบ การบรรยายนี้นิยมใช้กับการฝึกอบรมและการสอนในระดับอุดมศึกษา สื่อการสอนที่ใช้ อาจเป็น แผ่น คำสอน แผนภูมิ รูปภาพ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ หรือกิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น สื่อการสอน ชุดการเรียนการสอนมักจะบรรจุในกล่องที่มีขนาดพอเหมาะ แต่ถ้าเป็นวัสดุที่มีราคาแพง หรือ ขนาดเล็กหรือใหญ่เกินไปตลอดจนเสียหายง่ายหรือเป็นสิ่งที่ชีวิตก็จะไม่บรรจุในกล่อง แต่จะ กำหนดไว้ในคู่มือครูเพื่อจัดเตรียมก่อนการสอน

2. ชุดการเรียนการสอนสำหรับกิจกรรมกลุ่ม ชุดการเรียนการสอนนี้มุ่งเน้นที่ตัว ผู้เรียน ได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน ครูจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายเป็นผู้แนะนำช่วยเหลือ ผู้เรียน ชุดการเรียนการสอนแบบกิจกรรมกลุ่มอาจจัดในห้องเรียนแบบศูนย์การเรียน ชุดการเรียน การสอน แต่ละชุดประกอบด้วยชุดการสอนย่อยที่มีจำนวนเท่ากับที่แบ่งไว้ในแต่ละหน่วย ในแต่ละ ศูนย์ มีสื่อการเรียนครบชุดตามจำนวนผู้เรียนศูนย์กิจกรรมนั้นซึ่งจัดไว้ในรูปสื่อประสมอาจใช้เป็น สื่อ วิทยุบุคคลหรือใช้เป็นกลุ่มร่วมกันก็ได้ ในขณะที่ทำกิจกรรมการเรียนหากมีปัญหาผู้เรียนสามารถ ชักถามครูได้เสมอเมื่อจบการเรียนแต่ละศูนย์แล้วผู้เรียนที่จะเรียนเสริมก็สามารถศึกษาได้จาก ศูนย์สำรองที่จัดเตรียมไว้โดยไม่ต้องเสียเวลาที่รอคอยผู้อื่น

3. ชุดการเรียนรายบุคคล เป็นชุดการเรียนการสอนที่จัดไว้ให้ผู้เรียน เรียนด้วยตนเอง ตามคำแนะนำที่ระบุไว้แต่อาจมีการปรึกษากันระหว่างเรียนด้วยก็ได้และเมื่อสงสัยไม่เข้าใจ บทเรียน ตอนไหนสามารถไต่ถามครู การเรียนจากชุดการเรียนการสอนรายบุคคลนี้นิยมใช้ ห้องเรียน ที่มีลักษณะพิเศษแบ่งสัดส่วนสำหรับผู้เรียนแต่ละคนซึ่งเรียกว่า “ห้องเรียนรายบุคคล” ชุดการเรียน การสอนรายบุคคลนี้เน้นหน่วยการสอนย่อยที่เรียกว่า “บทเรียนโมดูล”

4. ชุดการเรียนการสอนทางไกล เป็นชุดการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนอยู่ต่างถิ่น ต่างเวลา มุ่งสอนให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองโดยไม่ต้องมาเข้าชั้นเรียน ประกอบด้วยสื่อประเภท สิ่งพิมพ์ รายงานวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการสอนเสริมตามศูนย์บริการ การศึกษา เช่น ชุดการเรียนการสอนทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช ลิขสิทธิ์

วาโร เพ็งสวัสดิ์ (2546, น. 234) ได้แบ่งชุดการสอนเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดการสอนแบบประกอบคำบรรยาย เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้หรือชุดการสอน สำหรับครูจะใช้สอนผู้เรียนเป็นกลุ่มใหญ่ หรือเป็นการสอนที่ต้องการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนเป็นส่วน ใหญ่รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน ชุดการสอนแบบนี้จะช่วยให้ผู้สอนลดการพูดน้อยลง ซึ่งอาจ เรียกว่าชุดการสอนสำหรับครู

2. ชุติการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นการสอนสำหรับผู้เรียนกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 5 - 7 คน เรียนโดยสื่อการสอนที่ระบุไว้ใน ชุติการสอนแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียน และให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน

3. ชุติการสอนแบบรายบุคคล เป็นชุติการสอนสำหรับผู้เรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล ซึ่งผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ ความสามารถและความสนใจของตนเองอาจจะเรียนที่บ้านหรือที่โรงเรียนก็ได้

ภณทิรา บุญให้ (2558, น. 14) สรุปประเภทของชุติกิจกรรม ว่า ชุติกิจกรรมสามารถแบ่งได้เป็นหลายประเภท ได้แก่ ชุติกิจกรรมประกอบการบรรยาย ชุติกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม ชุติกิจกรรมรายบุคคล และชุติกิจกรรมทางไกล เป็นต้น

รุ่งทิรา การะกุล (2559) ได้สรุปประเภทของชุติกิจกรรม โดยแบ่งประเภทของชุติกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุติกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบการบรรยายหรือชุติการสอนสำหรับครู
2. ชุติกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรม
3. ชุติกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

สรุป ประเภทชุติการสอนหรือชุติกิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนใหญ่จะจัดตามลักษณะ การใช้ งาน เป็นการจัติกิจกรรมที่มีระบบ ใช้สื่อประสมเพื่อให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรม ขยายการสอนของผู้สอนให้ลดบทบาทของผู้สอน โดยใช้สื่อทำหน้าที่แทน ชุติการสอนแต่ละประเภท มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้ จำนวนนักเรียนโอกาส และสภาพแวดล้อมตามตาราง

สำหรับชุติกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นชุติกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีทั้งให้ผู้เรียน ได้ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล โดยมีกลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน ประกอบชุติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ซึ่งชุติกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบไปด้วย ชื่อกิจกรรม คำนำ สารบัญ ข้อแนะนำการใช้ชุติกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียน ใบความรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบหลังเรียน เฉลยแบบทดสอบ เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเข้ามาเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้

1.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

องค์ประกอบในการสร้างชุดกิจกรรมนั้น มีความสำคัญต่อการสร้างชุดกิจกรรมเป็นอย่างมากเพราะจะเป็นแนวทางให้การสร้างชุดกิจกรรมนั้นเป็นไปอย่างมีระบบและสมบูรณ์ในตัวเอง ซึ่งมีนักการศึกษาได้เสนอแนวทางการปฏิบัติ ไว้ดังนี้

ทิตินา แคมมณี (2543, น.10-12) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรม ประกอบด้วย หมายเลขกิจกรรม ชื่อของกิจกรรม และเนื้อหาของกิจกรรมนั้น
2. คำชี้แจงเป็นส่วนที่อธิบายความมุ่งหมายหลักของกิจกรรมและลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น
3. จุดมุ่งหมาย เป็นส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมนั้น
4. ความคิดรวบยอด เป็นส่วนที่ระบุเนื้อหา หรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้นส่วนนี้ ควรได้รับการย้ำและเน้นเป็นพิเศษ
5. สื่อเป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรม เพื่อช่วยให้ครูทราบว่า ต้องเตรียมอะไรบ้าง
6. เวลาที่ใช้ เป็นส่วนที่ระบุเวลาโดยประมาณว่า กิจกรรมนั้นควรใช้เวลาเพียงใด
7. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมเป็นส่วนที่ระบุในการจัดกิจกรรม เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ วิธีการจัดกิจกรรมนี้ได้จัดเป็นขั้นตอน ซึ่งนอกจากจะสอดคล้องกับหลักวิชาแล้วยังเป็นการอำนวยความสะดวกแก่ครูในการดำเนินการ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้
 - 7.1 ขั้นนำ เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน
 - 7.2 ขั้นกิจกรรม เป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เกิดประสบการณ์นำไปสู่การเรียนรู้ตามเป้าหมาย
 - 7.3 ขั้นอภิปราย เป็นส่วนที่ผู้เรียนจะได้มีโอกาสนำประสบการณ์ที่ได้รับจากขั้นการวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น
 - 7.4 ขั้นสรุป เป็นส่วนที่ครูและผู้เรียนประมวลข้อความรู้ที่ได้จากขั้นกิจกรรมและขั้นอภิปราย นำมาสรุปหาสาระสำคัญที่จะสามารถนำไปใช้ได้ต่อไป
 - 7.5 ขั้นฝึกปฏิบัติ เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนในกิจกรรมนี้ไปฝึกปฏิบัติเพิ่มเติม
 - 7.6 ขั้นประเมินผล เป็นส่วนที่วัดความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนหลังจากการฝึกปฏิบัติ กิจกรรมครบถ้วนทุกขั้นตอนแล้ว โดยให้ทำแบบฝึกกิจกรรมทบทวนท้ายชุดกิจกรรม

วาริ พึงสวัสดิ์ (2546, น. 34) ได้แบ่งองค์ประกอบของชุดการสอนเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. คู่มือครู ซึ่งอาจจัดทำเป็นเล่ม หรือเป็นแผ่นประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ เช่น คำชี้แจง สิ่งให้ผู้สอนต้องเตรียม บทบาทของผู้เรียน การจัดชั้นเรียนพร้อมแผนผังแผนการสอน เนื้อหาสาระ ประกอบศูนย์ต่าง ๆ และการประเมินผล (แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน)

2. แบบฝึกหัด เป็นคู่มือของผู้เรียนที่ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน บันทึกคำอธิบายของผู้สอน และใบงาน หรือแบบฝึกหัดที่กำหนดไว้ในบัตรกิจกรรม แบบฝึกปฏิบัติ อาจแยกเป็นชุด ๆ ชุดละ 1 - 3 หน้า หรือนำมารวมกันเป็นเล่มก็ได้

3. แบบประเมินผล ผู้ประเมินจะทำการประเมินผลความรู้ได้ด้วยตนเองก่อนและหลังเรียน แบบประเมินผู้เรียนอยู่ในชุดการสอนอาจเป็นแบบฝึกหัด การเติมคำในช่องว่าง การเลือกตอบ การจับคู่ เป็นต้น

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (2554, น. 107) ได้แบ่งองค์ประกอบของชุดการสอนที่สำคัญ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ

1. องค์ประกอบด้านการจัดการ ประกอบด้วย คู่มือครู และแบบฝึกปฏิบัติ สำหรับครู ผู้ใช้ชุดการสอน และผู้เรียนที่เรียน เป็นการเตรียมการเรียนการสอนของผู้สอนและผู้เรียน มีคำสั่ง หรือการมอบงาน เพื่อกำหนดแนวทางการเรียนให้กับนักเรียนและการสอนของผู้สอน

2. องค์ประกอบด้านเนื้อหา เป็นเนื้อหาสาระที่ถูกต้องแบบให้อยู่ในรูปของสื่อการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล ซึ่งกำหนดไว้ให้ผู้เรียนสามารถบรรลุผลได้ตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

3. องค์ประกอบด้านการประเมินผล เป็นการประเมิน “กระบวนการ” โดยวัดจากแบบฝึกหัด รายงานการค้นคว้า จากใบงาน ใบประลอง และจากการทดลอง เป็นต้น และส่วนที่เป็น “ผลลัพธ์” ของการเรียนรู้โดยวัดจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังจากการเรียนรู้ด้วยชุดการสอน

องค์ประกอบทั้งหมดจะเห็นเป็นรูปธรรมในลักษณะต่าง ๆ เช่น อยู่ในกล่อง หรือซอง โดยจัดลำดับไว้เป็นหมวดหมู่ หรือจัดเก็บไว้เป็นแผ่นซีดี ดีวีดี และเทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ ที่มีการพัฒนาคิดค้นอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกจัดทำไว้บนเครือข่าย คอมพิวเตอร์ หรือในเว็บไซต์ต่าง ๆ ในลักษณะที่ออกแบบไว้เป็นชุดการสอนสำหรับการเรียนการสอนและเพื่อความสะดวกต่อการใช้งาน เช่น โปรแกรมด้านการศึกษาของไอแพด (iPad) และไอโฟน (iPhone) เป็นต้น

สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ องค์ประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดา ความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย 1. ด้านกิจกรรม 2. คู่มือชุดกิจกรรม 3. ด้านสื่อ 4. ด้านเนื้อหา

1.4 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ในการสร้างชุดกิจกรรมมีผู้นักวิชาการทางการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550, น. 53-55) กล่าวถึง การสร้างชุดกิจกรรมมีขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดกิจกรรม อาจกำหนดตามหลักสูตร หรือเรื่องขึ้นมาใหม่ การจัดแบ่งเรื่องย่อยจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาวิชา และลักษณะการใช้ชุดกิจกรรมนั้น ๆ
2. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชา หรือจะนำมาบูรณาการแบบสหวิทยาการตามความเหมาะสม
3. จัดหน่วยการเรียนรู้ จะแบ่งเป็นหน่วยในหน่วยหนึ่ง ๆ จะใช้เวลาเท่าใด ควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน
4. กำหนดหัวเรื่อง จัดแบ่งหน่วยการเรียนรู้เป็นหัวข้อย่อย ๆ เพื่อความสะดวกแก่การเรียนรู้ แต่ละหน่วยควรประกอบด้วย หัวข้อย่อย หรือประสบการณ์ ประมาณ 4 - 6 ข้อ
5. กำหนดความคิดรวบยอด หรือหลักการ ต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าจะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด หรือสามารถสรุปหลักการ แนวคิดอะไร
6. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ หมายถึง จุดประสงค์ทั่วไป หรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม และกำหนดเกณฑ์ตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ให้ชัดเจน
7. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทาง ในการเลือกและผลิตสื่อการเรียนรู้
8. กำหนดแบบประเมินผล ให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้แบบทดสอบอิงเกณฑ์
9. เลือกและผลิตสื่อการเรียนรู้ ควรแยกเป็นหมวดหมู่ไว้ในกล่อง/แฟ้ม ก่อนนำไปหาประสิทธิภาพ ความตรง ความเที่ยง ก่อนนำไปใช้

10. สร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ให้ครอบคลุมเนื้อหาและกิจกรรม โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นสำคัญ ข้อสอบไม่ควรมากเกินไป แต่ควรเน้นการรอบความรู้สำคัญในประเด็นหลักมากกว่ารายละเอียดปลีกย่อย หรือถามเพื่อความจำเพียงอย่างเดียว

11. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมก่อนนำไปใช้จริง เช่น ทดลองใช้เพื่อปรับปรุง หรือให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความครอบคลุม และความตรงเชิงเนื้อหา

สุจิต เหมวัล (2555, น. 41) กล่าวถึง การสร้างชุดกิจกรรมมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรและเอกสารประกอบการใช้หลักสูตร
2. วิเคราะห์หลักสูตร
3. วิเคราะห์นักเรียน
4. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม วิเคราะห์องค์ประกอบ ของชุดกิจกรรม
5. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้
6. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการและจิตวิทยาการเรียนรู้
7. ออกแบบการสร้างชุดกิจกรรม
8. สร้างชุดกิจกรรม
9. นำชุดกิจกรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของสาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ชุดฝึกกิจกรรม แบบทดสอบ โดยสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน
10. นำชุดกิจกรรม ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)
11. ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
12. นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้ครั้งที่ 1 กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเล็ก จำนวน 3 คน แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลหาประสิทธิภาพ
13. นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้ครั้งที่ 2 กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มกลาง จำนวน 9 คน แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลหาประสิทธิภาพ
14. นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้ครั้งที่ 3 กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มใหญ่ จำนวน 30 คน แล้วนำไป วิเคราะห์ข้อมูลหาประสิทธิภาพ

รุ่งทิพา การะกุล (2559, น.18) สรุปว่า ขั้นตอนการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย การศึกษาเนื้อหาสาระของวิชาทั้งหมด แบ่งหน่วยการเรียนรู้ กำหนดหน่วยการเรียนรู้ การสอน กำหนดความคิดรวบยอด หรือสาระสำคัญ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ วิเคราะห์งานและ

จัดลำดับกิจกรรม กำหนดสื่อและอุปกรณ์ประกอบการเรียน การสร้างแบบทดสอบ ทดลองใช้ชุดกิจกรรม และหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

ภักดีรา บุญให้ (2558, น.19) ได้สรุปถึงขั้นตอนในการพัฒนาชุดกิจกรรม โดยเริ่มจากการวิเคราะห์เนื้อหาสาระของหน่วยการเรียนรู้ การแบ่งหน่วยการเรียนรู้ออกเป็นหน่วยย่อย การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกัน การกำหนดความคิดรวบยอดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เลือกและผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแต่ละหน่วยการเรียนรู้ กำหนดแบบประเมินผล พร้อมทั้งกำหนดเกณฑ์การประเมินอย่างละเอียด และทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

จากการศึกษาลำดับขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรม ผู้วิจัยจึงได้สร้างชุดกิจกรรม ดังนี้

1. วิเคราะห์ปัญหาจากการจัดการเรียนรู้
2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ และแนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม
3. ร่างชุดกิจกรรม
4. ผู้เชี่ยวชาญประเมินร่างชุดกิจกรรม
5. นำร่างชุดกิจกรรมที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาจัดทำชุดกิจกรรม
6. นำชุดกิจกรรมไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์
7. นำไปใช้จริง

1.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การสร้างชุดกิจกรรมมีการนำไปใช้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นับว่าเป็นนวัตกรรมที่สร้างประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนทุกระดับ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จัดเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เพราะเป็นการนำสื่อต่าง ๆ มาประกอบกัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีต่อการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

ทับทิม บุญเหลือ (2554, น.31) ได้สรุปถึงคุณค่าของชุดกิจกรรมว่า ชุดกิจกรรมสามารถช่วยแบ่งเบาภาระกิจของผู้สอนและช่วยเหลือผู้สอน นอกจากนั้นยังช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีการประกอบกิจกรรมมากกว่าการบอกของผู้สอนและผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกให้แก่ผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่ม ดังนั้นผู้เรียนจึงสามารถศึกษาหาความรู้ได้ตามความสนใจ มีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นและได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้

พิไลวรรณ ธรรมรังษี (2557, น.22) ได้สรุปว่าคุณค่าและประโยชน์ของชุดกิจกรรม นอกจากจะใช้สอนได้ตรงตามเนื้อหาวิชา และจุดประสงค์ของหลักสูตรแล้วยังจะสามารถช่วย

พัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว และยังช่วยแก้ปัญหาในการเรียนการสอนอันเนื่องมาจากครูและความสามารถของนักเรียนแต่ละคน และยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน

ภักทิรา บุญให้ (2558, น.21) สรุปถึงคุณค่าและประโยชน์ของชุดกิจกรรม ว่าชุดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนและครูผู้สอน โดยช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่ซับซ้อน เป็นนามธรรม ซึ่งไม่สามารถถ่ายทอดด้วยการบรรยายได้ดีและช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามจุดประสงค์การเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ

จากประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กล่าวมา จะเห็นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเทคโนโลยีทางการศึกษาที่เหมาะสมต่อการนำไปจัดการเรียนการสอน สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนของผู้เรียน ช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนเรียนรู้ และยังช่วยอำนวยความสะดวกให้ครูเหมาะสมกับการนำไปใช้จัดการเรียนการสอน

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า นอกจากจะช่วยแบ่งเบาภาระของครูผู้สอน และยังสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนได้อย่างเต็มที่ ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ตามความสามารถและความสนใจจากสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม

เพ็ญประภา มีเพียร (2557) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เน้นภาระงานเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นภาระงานเพื่อการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.31/75.04 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เน้นภาระงานเพื่อการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ดาวอุทัย ไชยพรม (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จุดมุ่งหมาย คือ 1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของ ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3. เพื่อศึกษาความคิดเห็น ของนักเรียนที่มีต่อการใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จำนวน 34 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีแบบแผนการวิจัยคือแบบ One - group Pretest - Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ ชุดกิจกรรม การฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค CIRC แบบวัดทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนแบบปลายเปิด สถิติที่ใช้ ในการวิเคราะห์ ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Farlex) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) รวมถึงค่า t-test Dependent ,t-test one Samples และการวิเคราะห์เชิงคุณภาพแบบวิเคราะห์เนื้อหา จากผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า 1. ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุดและมีประสิทธิภาพ 77.06/76.78 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 2. นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค CIRC มีทักษะทางการเรียน หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของชุดกิจกรรมนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค CIRC ทั้ง 3 ด้านคือ 1. ด้านปัจจัยนำเข้า 2. ด้านกระบวนการ 3. ด้านผลผลิต โดยรวมนักเรียนมีความพึงพอใจ

ชฎาพร อุปจันโท (2561) ได้ศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยใช้รูปแบบปฏิบัติเป็นฐานการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนบ้านยางชุม อำเภอนากลาง จังหวัดหนองบัวลำภู และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านยางชุม อำเภอนากลาง จังหวัดหนองบัวลำภู ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 สุ่มโดยวิธีการจับฉลาก 1 ห้องเรียน จำนวน 9 คน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่องภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน จำนวน 3 ชุด แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 3 ชุด บัตรภาพ และบัตรคำศัพท์ สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติพื้นฐานที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน ได้แก่ ค่าที (t-test) แบบ paired samples t- test กรณีกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระ

ต่อกัน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีพัฒนาการที่ดีขึ้นหลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยผลการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าการทดสอบก่อนเรียน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมควรให้ความสำคัญกับสื่อการเรียนรู้ เนื่องจากสื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ครูจึงมีบทบาทสำคัญยิ่งในการจัดทำ พัฒนา และเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียน ซึ่งชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่ เรียนรู้ และจดจำได้นานขึ้น และจัดว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ นอกจากนี้การใช้รูปแบบปฏิบัติเป็นฐานการเรียนรู้ ยังสามารถพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนได้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ สามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท

2.1 ความหมายของการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท

การเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทคือการวิเคราะห์ ข้อความแวดล้อม (Contextual analysis) เพื่อช่วยให้ผู้อ่านสามารถตีความคำศัพท์ที่ผู้อ่านไม่คุ้นเคยได้ โดยดูจากส่วนที่ชี้แนะซึ่งอาจเป็นคำ วลี ประโยค ข้อความ หรือเครื่องหมายวรรคตอนใด ๆ ก็ได้ (ทฤษฎี เดียวรัตนสกุล, 2522, น. 11) ซึ่งสอดคล้องกับ สุณีจ สุตตันทวิบูลย์ (2550, น. 2) ที่กล่าวว่าการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท คือ การหาความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายโดยดูจากการใช้ตัวแนะจากบริบทโดยผู้อ่านนำคำ หรือข้อความรอบ ๆ คำที่ไม่ทราบความหมายมาใช้ในการเดา หรือการหาความหมายของคำศัพท์นั้น ตัวแนะ จากบริบทช่วยให้ผู้อ่านทราบความหมายที่ถูกต้องชัดเจนของคำที่ไม่รู้จักโดยไม่ขัดจังหวะการอ่านด้วยการเปิดพจนานุกรมเพื่อหาความหมายคำศัพท์ในขณะที่ Silberstein (1994, p. 107) ได้ระบุว่าการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทคือความสามารถในการกำหนดความหมายของคำศัพท์จากบริบทซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งของการอ่าน

สรุปได้ว่า การเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท คือ ความสามารถในการระบุความหมายของคำศัพท์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะ

ในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย ตัวชี้แนะในบริบทอาจเป็นคำ วลี ประโยค ข้อความ หรือเครื่องหมายวรรคตอนที่แวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย

2.2 ความสำคัญของกลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท

ความสามารถในการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทเป็นหนึ่งในปัจจัยที่สำคัญมากที่สุดในการที่จะประสบความสำเร็จด้านการอ่าน เป็นกลวิธีที่มีประโยชน์ต่อทั้งนักเรียนและผู้สอนโดยเปรียบเทียบเหมือนเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านประเภทต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญและสามารถช่วยให้นักเรียนเห็นความสัมพันธ์ของความหมายซึ่งในระยะยาว ถ้านักเรียนนำกลวิธีนี้ไปใช้กับการอ่านมาก ๆ ก็จะยิ่งเพิ่มปริมาณคำศัพท์ให้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายแฝงของคำ หรือจัดการกับบทอ่านในระดับยากยิ่งขึ้นไปได้ ดังนั้นการศึกษากลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์อย่างถูกวิธีจะเป็นการช่วยประหยัดเวลาในการค้นหาความหมายคำศัพท์จากพจนานุกรมได้มาก โดยการศึกษาความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากสื่อ หรือเครื่องชี้แนะ และนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการอ่านงานเขียนต่าง ๆ ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะที่จะช่วยในการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น (Nation, 1990; Silberstein, 1994; Sinatra, R.C., & C, 1991; ฅณัฐพล คุปต์ธนโรจน์, 2559; เพ็ญศรี รังสิยากุล, 2542)

สรุปได้ว่า กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนในการพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ ทำให้เรียนรู้คำศัพท์ได้ง่ายขึ้น ไม่เสียเวลา ช่วยเพิ่มปริมาณคำศัพท์ของนักเรียนให้มากขึ้นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ได้ด้วยตนเองตลอดจนช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านได้อีกด้วย

2.3 ความหมายตัวชี้แนะในบริบท

ตัวชี้แนะในบริบท (Context clues) อาจเป็นคำ วลี ประโยค ข้อความ หรือเครื่องหมายวรรคตอนใด ๆ ก็ได้ ที่ผู้เขียนนำมาใช้เพื่อบอกให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายคำศัพท์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บอกความหมายศัพท์ยากไว้ในวงเล็บบ้าง ให้ความหมายเหมือน หรือคำตรงข้ามบ้าง หรืออธิบายคำศัพท์โดยการยกตัวอย่าง เป็นต้น โดยผู้อ่านนำสิ่งเหล่านี้มาช่วยในการเดาความหมายของคำศัพท์ที่มีรู้ ตัวแนะจะช่วยให้ผู้อ่านทราบความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้โดยไม่ขัดจังหวะการอ่านด้วยการเปิดพจนานุกรมหาคำศัพท์ (Farlex, 2005; Fredrickson, 1994; เพ็ญศรี รังสิยากุล, 2542)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ตัวชี้แนะในบริบท (Context clue) หมายถึง คำบางคำ ส่วนของข้อมูล เครื่องแสดงคำบอกใบ้ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อยู่รอบข้างที่ผู้เขียนใส่มาช่วยให้ผู้อ่านนิยามความหมายของคำศัพท์

2.4 ประเภทตัวชี้แนะในบริบท

ประเภทของตัวชี้แนะในบริบทประเภทต่าง ๆ จะมีตัวชี้แนะในบริบทมีหลายประเภทซึ่งมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไป ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่านได้แบ่งการวิเคราะห์ประเภทของตัวชี้แนะในบริบท ดังนี้

1. ประเภทคำจำกัดความ (Direct definition clues) (Baumann, James, Kame'enui, & J., 2004; Doyle S. Babara, 2002; ฅณัฐพล ฅปต์ธนโรจน์, 2559; ทณู เตียวรตันสกุล, 2549; สลินดา โพธิ์พยัคฆ์, 2556; สุนิจ สุตตันทวิบูลย์, 2550; สุรณี แก้วกลม, 2542) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่านได้ให้ความคิดเห็นคล้ายกันว่า เป็นการบอกความหมายของคำศัพท์ยากโดยตรง ซึ่งผู้อ่านสามารถสังเกตการนิยามความหมายของคำศัพท์ได้โดยการดูที่ตัวชี้แนะตัวชี้แนะประเภทนี้ ได้แก่ เช่น verb to be, mean(s/d), to be called, to be defined as, refer to, to be described as

2. ประเภทการให้ตัวอย่าง (Example clues) (Baumann et al., 2004; Doyle S. Babara, 2002; ทณู เตียวรตันสกุล, 2549; สลินดา โพธิ์พยัคฆ์, 2556; สุนิจ สุตตันทวิบูลย์, 2550; สุรณี แก้วกลม, 2542) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่านได้ให้ความหมายคล้ายกันว่า เป็นการชี้แนะที่บอกความหมายของคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยด้วยการยกตัวอย่างขึ้นมาประกอบความหมาย ตัวชี้แนะประเภทนี้ ได้แก่ with, e.g., such as, like, especially, including, for example, for instance

3. ประเภทการกล่าวซ้ำ (Restatement clues) (Baumann et al., 2004; Doyle S. Babara, 2002; ทณู เตียวรตันสกุล, 2549; สลินดา โพธิ์พยัคฆ์, 2556; สุนิจ สุตตันทวิบูลย์, 2550; สุรณี แก้วกลม, 2542) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่านได้กล่าวว่า บริบทประเภทนี้ไม่ได้บอกความหมายของคำศัพท์โดยตรง แต่เป็นการกล่าวซ้ำความหมายของคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยโดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายขึ้น ตัวชี้แนะ (clues) และเครื่องหมาย (punctuations) ที่ปรากฏอยู่ในบริบทประเภทนี้ ได้แก่ or, that is, that is to say, i.e., in other words, to put in another way, namely, เครื่องหมาย , — ()

4. ประเภทการเปรียบเทียบความเหมือน (Comparison clues) (Baumann et al., 2004; ฅณัฐพล ฅปต์ธนโรจน์, 2559; ทณู เตียวรตันสกุล, 2549; สลินดา โพธิ์พยัคฆ์, 2556; สุนิจ สุตตันท

วิบูลย์, 2550; สุรณี แก้วกลม, 2542) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่านได้กล่าวไว้คล้ายกันว่า เป็นตัวชี้แนะที่ผู้เขียนใช้เปรียบเทียบความเหมือน (Similarity) โดยผู้เขียนอาจจะใช้การเปรียบเทียบคำศัพท์นั้น ๆ กับคำศัพท์ที่คิดว่าผู้อ่านคุ้นเคย หรือพบเห็นบ่อย ๆ เพื่อช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายของคำที่ไม่รู้ได้ หรืออาจใช้คำ แสดงความหมายที่เหมือนกัน (Synonym) กับ คำศัพท์ที่ผู้อ่านไม่ทราบความหมาย โดยวางไว้ในข้อความถัดมา ตัวชี้แนะประเภทนี้ ได้แก่ as/as... as, like, likewise, similar to as if/ as though, similarly, in the same way

5. ประเภทการเปรียบเทียบความแตกต่าง (Contrast clues) (Doyle S. Babara, 2002; ญัฐพล คุปต์ธนโรจน์, 2559; ทนุ เตียวรัตนสกุล, 2549; สลinda โพธิ์พยัคฆ์, 2556; สุณี สุทัศน์ วิบูลย์, 2550; สุรณี แก้วกลม, 2542) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่านได้ให้ความหมาย คล้ายกันว่า ผู้เขียนมักจะให้ตัวชี้แนะหรือคำสัญญาณแสดงการขัดแย้งในทางตรงกันข้ามกันมา ภายในข้อความนั้น ๆ เพื่อให้ผู้อ่านเดาความหมายของคำ ตัวชี้แนะประเภทนี้ ได้แก่ although, even though, though, but, yet, however, nevertheless, in spite of, despite etc.

6. ประเภทแสดงความเป็นเหตุและเป็นผล (Cause and effect clues) (ญัฐพล คุปต์ธนโรจน์, 2559; ทนุ เตียวรัตนสกุล, 2549; สลinda โพธิ์พยัคฆ์, 2556; สุรณี แก้วกลม, 2542) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่านได้ให้ความหมายคล้ายกันว่า เป็นตัวชี้แนะประเภทบอกถึงความสัมพันธ์ระหว่าง สาเหตุและผลลัพธ์ที่ตามมาจากสาเหตุนั้น ๆ โดยไม่ได้บอกความหมาย ตรงๆ ของคำศัพท์ ตัวชี้แนะที่บ่งบอกสาเหตุ ได้แก่ because, as, because of, due to, for, now that, be caused by etc. คำชี้แนะที่บ่งบอกถึงผลลัพธ์ ได้แก่, accordingly, hence, so, therefore, thus, so that etc.

7. ประเภทให้คำ อธิบาย (Description clues or explanation clues) (Doyle S. Babara, 2002; ญัฐพล คุปต์ธนโรจน์, 2559; ทนุ เตียวรัตนสกุล, 2549; สลinda โพธิ์พยัคฆ์, 2556; สุณี สุทัศน์ วิบูลย์, 2550; สุรณี แก้วกลม, 2542) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่านได้ให้ความหมาย คล้ายกันว่า คือการใช้สถานการณ์และคำอธิบาย ซึ่งสามารถนำเสนอก่อนคำที่ต้องการจะสื่อ ความหมาย หรืออาจวางไว้ในประโยคเดียวกัน หรือถัดมาเพื่อเป็นการสนับสนุนข้อความนั้นๆ ตัวชี้แนะประเภทนี้มักจะนำมาใช้อธิบายแนวคิดที่เข้าใจได้ยาก หรือคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมที่ไม่สามารถให้คำจำกัดความได้โดยง่ายด้วยประโยคสั้น ๆ ประกอบด้วยตัวชี้แนะ เช่น in other words, that is to say, namely

8. ประเภทประสบการณ์ หรือการตีความ (Experience or inference clues) (Doyle S. Babara, 2002; ญัฐพล คุปต์ธนโรจน์, 2559; ทนุ เตียวรัตนสกุล, 2549) ผู้เชี่ยวชาญทางด้าน

ภาษาหลายท่านได้ให้ความหมายคล้ายกันว่า คือตัวชี้แนะที่ผู้อ่านใช้ประสบการณ์ในการเดา ความหมายของคำที่ไม่รู้ ความหมายของคำศัพท์จะเป็นที่เข้าใจได้ก็ต่อเมื่อนั้น ๆ มีส่วนเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้อ่านซึ่งอาจจะเกิดขึ้นโดยตรง หรือโดยอ้อมก็ได้ขึ้นอยู่กับผู้อ่านเคยประสบมา หรือมีความสามารถที่จะคิดคำนึงได้มากน้อยเท่าใด

9. ประเภทสรุปความ (Summary clues) (Baumann et al., 2004; ทนุ เตียวรัตนสกุล, 2549) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่านได้ให้ความหมายคล้ายกันว่า คือตัวชี้แนะที่เกิดจากข้อมูลที่ผู้เขียนให้มา ซึ่งผู้เขียนอาจใช้วิธีสรุปความคิด หรือใจความที่แสดงออกในลักษณะต่าง ๆ กันด้วยคำ ๆ เดียว หรือประโยคก็ได้ ผู้อ่านต้องใช้ความคิดวิเคราะห์สรุปเหตุการณ์ หรือข้อมูลนั้น เพื่อตีความหมายของคำศัพท์ที่ไม่คุ้น

10. ประเภทอารมณ์และน้ำเสียง (Mood and tone clues) (Baumann et al., 2004; ญัฐพล คุปต์ธนโรจน์, 2559) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาหลายท่านได้ให้ความหมายคล้ายกันว่า คือตัวชี้แนะที่ผู้เขียนสร้างอารมณ์ขึ้นให้สัมพันธ์กับความหมายของคำศัพท์ที่ผู้อ่านไม่รู้

สรุปได้ว่าตัวชี้แนะในบริบทแต่ละประเภทมีลักษณะและรูปแบบในการสื่อความหมายของ คำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคยแตกต่างกันออกไป โดยตัวชี้แนะบางประเภทอาจมีการระบุความหมาย ในประโยคโดยตรง หรือประโยคข้างเคียง โดยใช้คำที่มีความหมายเหมือน ตัวชี้แนะบางประเภท ผู้เรียนต้องใช้ประสบการณ์ในการสรุป หรือตีความความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้

ดังนั้นในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้พิจารณาจากคำอธิบายลักษณะของตัวชี้แนะในบริบทและ บริบทที่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาได้กล่าวถึงบ่อยครั้งมาสร้างเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับ กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ ได้ทั้งสิ้น 3 ประเภทดังต่อไปนี้

1. ตัวชี้แนะในบริบทประเภทคำจำกัดความ (Direct definition clues)
2. ตัวชี้แนะในบริบทประเภทการกล่าวซ้ำ (Restatement clues)
3. ตัวชี้แนะในบริบทประเภทการให้ตัวอย่าง (Example clues)

2.5 เทคนิคการสอนการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท

มีนักวิชาการหลายท่านได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับการสอนการเดาความหมายคำศัพท์ จากบริบทหลายวิธีดังนี้

Bishop, Ashley, Kay Yopp, & Helen Yopp, (2009, p. 192) เสนอให้ผู้สอนควรแยก กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทออกมาสอนโดยเฉพาะ โดยสอนให้นักเรียนทราบถึงตัว

ชี้แนะในบริบทประเภทต่าง ๆ ที่ผู้เขียนนำเสนอเพื่อสื่อความหมาย และควรย้ำเตือนนักเรียนว่า บางครั้งบริบทก็ไม่อาจสื่อความหมายของคำได้ ผู้สอนควรนำเสนอแนวทางการหาความหมายของ คำศัพท์โดยใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทให้แก่ นักเรียน

การเดาความหมายคำศัพท์ที่ไม่รู้โดยการตั้งสมมติฐาน นอกจากนี้ Bishop, Ashley, Kay Yopp, & Helen Yopp, (2009, pp. 194-198) ยังได้นำเสนอกิจกรรมที่นำมาใช้สอนการเดา ความหมายคำศัพท์จากบริบท ได้แก่

1. เติมคำที่หายไป (Cloze Technique) เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนเห็นถึง ความสำคัญของบริบทที่ช่วยสื่อความหมายของคำที่ไม่รู้ได้ โดยผู้สอนให้นักเรียนเติมคำที่ถูกกลบ ออกจากข้อความ หรือบทอ่านนักเรียนจำเป็นต้องอ่านบริบทที่อยู่รอบคำศัพท์ที่หายไป เพื่อใส่คำที่ เหมาะสมให้ข้อความนั้นดูเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งผู้สอนอาจปฏิบัติตามแนวทางต่อไปนี้ได้

1.1 นำเสนอข้อความที่มีคำศัพท์ถูกลบออกไป โดยผู้สอนเป็นผู้เลือกคำศัพท์ นั้นไว้ก่อนหน้า

1.2 ผู้สอนอาจให้คำใบ้โดยให้ตัวอักษรตัวแรกของคำ

1.3 ผู้สอนควรเลือกข้อความ หรือบทอ่านที่สามารถช่วยให้นักเรียนเดา ความหมายคำศัพท์ที่จะนำมาเติมได้

1.4 ผู้สอนอาจลบคำออกอย่างเป็นระบบซึ่งอาจลบทุก ๆ คำที่ 5

1.5 กิจกรรมนี้อาจทำเป็นกลุ่ม หรือคู่ได้ในช่วงแรก หลังจากนั้นสามารถให้ นักเรียนทำคนเดียวได้

2. แยกประเภท (Sorts) เป็นกิจกรรมที่เน้นการฝึกให้นักเรียนแยกประเภทของตัว ชี้แนะในบริบท โดยครูคัดเลือกประโยคที่มีตัวชี้แนะประเภทต่าง ๆ แล้วจัดทำเป็นบัตรประโยค จากนั้น ให้นักเรียนอ่านและคัดแยกประเภทตัวชี้แนะในบริบทที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเดา ความหมายของ คำศัพท์ที่ไม่รู้ได้ ในขั้นเริ่มแรกผู้สอนอาจให้นักเรียนแยกประเภทตัวชี้แนะในบริบท จาก 2 ประเภทก่อน เช่น คำจำกัดความ (Definition clues) และ ความหมายต่าง (Contrast and negation clues)

3. ล่าหาตัวชี้แนะในบริบท (Cue Hunt) เป็นกิจกรรมที่ใช้หลังจากที่นักเรียนได้เรียน ตัวชี้แนะในบริบทแล้ว โดยผู้สอนให้นักเรียนเปิดหาตัวอย่างประโยค หรือข้อความที่มีตัวชี้แนะ ประเภทนั้น ๆ ปรากฏอยู่ผู้สอนอาจให้นักเรียนบันทึกประโยคนั้นๆลงในตารางที่แยกประเภทของ ตัวชี้แนะในบริบทไว้ในช่วงเริ่มแรกผู้สอน และนักเรียนอาจช่วยกันหาตัวชี้แนะในบริบทร่วมกัน

หลังจากนั้นให้นักเรียนทำกิจกรรมเป็นคู่ หรือกลุ่มเล็กได้ทำที่สวดจึงให้นักเรียนทำเดี่ยวแล้วจึงแลกเปลี่ยนดู ตัวอย่างกับเพื่อน

4. เขียน (Write) เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนเข้าใจประเภทตัวชี้แนะในบริบทประเภทต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งโดยผู้สอนให้นักเรียนเลือกคำศัพท์แล้วจึงสร้างประโยคโดยคิดบริบทและตัวชี้แนะในบริบทเพื่อสื่อความหมายของคำศัพท์ที่เลือกมาหลังจากนั้นจึงนำประโยคที่แต่งไปให้เพื่อนบอกความหมาย ผู้สอนอาจเป็นผู้เลือกศัพท์ให้นักเรียนได้โดยอาจเลือกศัพท์ที่อยู่ในวงศัพท์ต่าง ๆ

Stahl and Nagy (2006, pp. 178-180) ได้เสนอวิธีการสอนการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท โดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 อ่านและอ่านซ้ำ (Read/Reread) เมื่อนักเรียนได้พบกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย ผู้สอนให้นักเรียนอ่านคำศัพท์คำนั้นและบริบทข้างเคียงคำศัพท์นั้น ซึ่งหมายถึงประโยคที่มีคำศัพท์นั้นอยู่และประโยคก่อนหน้าและหลัง

ขั้นที่ 2 อภิปราย (Discussion) ให้นักเรียนระบุตัวชี้แนะในบริบทที่สื่อความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้

ขั้นที่ 3 ตั้งสมมติฐานเบื้องต้น (Initial hypothesis) ให้นักเรียนคาดเดาความหมายของคำศัพท์โดยให้ระบุข้อมูลต่าง ๆ ที่ช่วยให้สามารถเดาความหมายคำศัพท์นั้นได้ ถ้านักเรียนไม่สามารถเดาความหมายคำศัพท์นั้น ผู้สอนควรชี้แนะให้นักเรียนเห็นถึงบริบทที่สื่อถึงความหมายของคำศัพท์นั้น

ขั้นที่ 4 จำกัดความคิด หรือพัฒนาสมมติฐาน (Placing Constraints or developing hypothesis) ผู้สอนแนะให้นักเรียนจำกัดความหมายของคำศัพท์นั้นให้ชัดเจนมากขึ้น

ขั้นที่ 5 สรุป (Summary) ผู้สอนควรช่วยนักเรียนทบทวนสิ่งที่ควรพิจารณาเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์นั้น

จากข้อเสนอแนะของนักวิชาการในเรื่องการนำเทคนิคการสอนการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทจะเห็นได้ว่าการสอนนั้น มีขั้นตอน ดังนี้

1. นำเสนอประโยคที่มีบริบทและตัวชี้แนะรูปแบบต่างๆ แล้วครูแนะนำ พร้อมทั้งวิเคราะห์ส่วนที่เป็นบริบท (Context) และตัวชี้แนะ (Clue) ให้นักเรียนเห็นอย่างชัดเจน
2. ให้นักเรียนฝึกหาบริบท (Context) และตัวชี้แนะ (Clue) ด้วยตนเอง
3. อภิปรายในชั้นเรียนและตรวจสอบความถูกต้อง

สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ขั้นตอนเทคนิคการสอนการเดา ความหมายคำศัพท์จาก (Bishop et al., 2009; Stahl & Nagy, 2006, pp.194-198) ซึ่งสามารถสรุปขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 อ่านและอ่านซ้ำ (Read/Reread) เมื่อนักเรียนได้พบกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย ผู้สอนให้นักเรียนอ่านคำศัพท์คำนั้นและบริบทข้างเคียงคำศัพท์นั้น ซึ่งหมายถึงประโยคที่มีคำศัพท์นั้นอยู่และประโยคก่อนหน้าและหลัง

ขั้นที่ 2 ล่าตัวชี้แนะในบริบท (Clue Hunt) ให้นักเรียนระบุตัวชี้แนะในบริบทที่สื่อความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้

ขั้นที่ 3 ตั้งสมมติฐานเบื้องต้น (Initial hypothesis) ให้นักเรียนคาดเดาความหมายของคำศัพท์โดยให้ระบุข้อมูลต่างๆ ที่ช่วยให้สามารถเดาความหมายคำศัพท์นั้นได้

ขั้นที่ 4 พัฒนาสมมติฐาน (Developing hypothesis) ผู้สอนแนะนำให้ นักเรียนจำกัดความหมายของคำศัพท์นั้นให้ชัดเจนมากขึ้น

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบ (Check) ให้ผู้เรียนตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ที่ได้มาจากการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบท

สลินดา โพธิ์พยัคฆ์ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกเสริมการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเสริมการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท ก่อนและหลังการใช้แบบฝึก และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษา ที่มีต่อแบบฝึกเสริมการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อการเรียนรู้ (603-12-02) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย 1 ห้องเรียน ได้จำนวน 28 คน ทำการทดลองโดยให้นักศึกษาเรียนด้วยแบบฝึกเสริมการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท จำนวน 8 บท ใช้เวลาในการเรียน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 คาบเรียน โดยนักศึกษาใช้เวลาเรียนบทเรียนละ 2 คาบ

รวมทั้งสิ้น 16 คาบเรียน ดำเนินการวิจัยโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ t-test เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางด้านการใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกเสริมการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท และใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการหาค่า ระดับความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อแบบฝึกเสริมการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเข้าใจความหมายคำศัพท์โดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนทำแบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักศึกษามีความคิดเห็นที่ดีต่อแบบฝึกเสริมการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท

เสาวนีย์ ญฐฐาไกร (2549) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบริบทของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า โดยการศึกษาจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบริบทของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า จำนวน 30 คน ใช้เวลาในการทดลองสอน 10 คาบ คาบ ละ 50 นาที สัปดาห์ละ 2 คาบ เป็นเวลา 5 สัปดาห์ ดำเนินการทดลอง โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ Randomized One Group Pretest - Posttest Design วิเคราะห์ ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย และทดสอบค่าสถิติ t-test แบบ Dependent โดยศึกษาการใช้กลวิธีการเดาความหมาย ได้แก่ การใช้คำจำกัดความ (definition) การยกตัวอย่าง (example) และการกล่าวซ้ำ (restatement) การใช้คำที่มีความหมายครอบคลุมคำอื่น (super ordination) การใช้เครื่องหมาย , (Comma) : (Colon) ; (Semi Colon) และ (Parentheses) และการใช้ข้อความที่ขยาย หรือเพิ่มรายละเอียดคำนามที่อยู่ข้างหน้าตัวนำอนุประโยค (Appositive) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่ม ตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบริบทสามารถใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบริบทได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากเอกสารงานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่ามีผู้สนใจศึกษาวิจัยการใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท สามารถสรุปได้ดังนี้

Yang (2009) ได้ทำการศึกษาเรื่องกลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัย Northwest ประเทศจีนที่ไม่ใช่เอกวิชาวภาษาอังกฤษจำนวน 60 คน

โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ตามผลคะแนนการสอบวัดความสามารถวิชาภาษาอังกฤษ โดยแบ่งเป็นกลุ่มสูง และกลุ่มต่ำ โดยกลุ่มตัวอย่างจะต้องรับการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยเนื้อหาวิชาที่เรียนเน้นทักษะด้านการอ่านและฝึกฝนการใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ จากบริบท ผลการวิจัย พบว่าทั้งกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำสามารถทำคะแนนหลังเรียนได้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยกลุ่มสูงมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มต่ำ ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มสูงมีปริมาณคำศัพท์มากกว่าและมีทักษะทางไวยากรณ์ที่ดีกว่าจึงสามารถเข้าใจบริบทที่สื่อถึง ความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้ได้ดีกว่ากลุ่มต่ำ

Walters (2006)ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบวิธีการสอนการระบุความหมายคำศัพท์ จากบริบท 3 วิธีได้แก่ 1. การสอนด้วยกลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท 5 ขั้นตอน ได้แก่ พิจารณานำที่ของคำที่ไม่รู้ วิเคราะห์ไวยากรณ์ในประโยค สังเกตประโยคหน้าและหลังของคำที่ไม่รู้ปรากฏอยู่ เดาและตรวจสอบการเดา 2. สอนด้วยการฝึกฝนการหาตัวชี้แนะในบริบทประเภทต่าง ๆ 3. สอนการเดาความหมายคำศัพท์ด้วยการทำแบบฝึกเติมคำ (Cloze) โดยมีจุดประสงค์เพื่อหาวิธีการสอนการหาความหมายจากบริบทที่ดีที่สุดจากทั้ง 3 วิธี กลุ่มตัวอย่างคือผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาที่สอง 44 คน โดยมีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มทดลอง 3 กลุ่มตามวิธีการสอน 3 วิธี และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม ผู้วิจัยใช้วิธีเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนของทั้ง 4 กลุ่มเพื่อหาประสิทธิภาพของวิธีสอนโดยข้อสอบเป็นลักษณะการอ่านเพื่อความเข้าใจและการระบุความหมายคำศัพท์ผู้เรียนใช้เวลาเรียนทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่า การสอนด้วยกลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท 5 ขั้นตอน และการสอนด้วยการฝึกฝนการหาตัวชี้แนะในบริบทประเภทต่าง ๆ สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .02 และการสอนด้วยกลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ จากบริบท 5 ขั้นตอนได้ผลอย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับการสอบการระบุความหมายคำศัพท์ นอกจากนี้ความแตกต่างด้านความสามารถของผู้เรียนไม่มีผลต่อความสามารถในการอ่านและการระบุความหมายคำศัพท์

จากผลงานวิจัยที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่ากลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ที่ดีขึ้น โดยผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนได้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้การสอนด้วยกลวิธีนี้สามารถช่วยเหลือผู้เรียนที่มีความสามารถทางภาษาต่ำในการบอกความหมายคำศัพท์ได้ และสืบเนื่องมาจากงานวิจัยข้างต้นนั้น โดยส่วนใหญ่เป็นการวิจัยและการทดลองเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์โดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท แต่งานวิจัยที่มุ่งเน้นสอนการใช้กลวิธีที่จะทำให้ผู้เรียนได้มาซึ่ง

ความหมายของคำศัพท์โดยใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทนั้นมีไม่มากนัก ดังนั้นผู้วิจัยจึง มีความคิดที่จะทำการวิจัยเพื่อมุ่งเน้นไปที่การสอนการใช้กลวิธีการเดาความหมาย คำศัพท์โดยใช้ กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท และเพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำชุด กิจกรรมการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาที่มีการพัฒนาเกี่ยวกับการจัดทำสื่อการเรียนการสอนเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

3.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

เกมมิฟิเคชันเป็นกระบวนการของการบูรณาการพลศาสตร์เกมและกลศาสตร์เกมลงในเว็บไซต์ บริการธุรกิจ เครือข่ายออนไลน์ เนื้อหาความรู้ หรือแคมเปญการตลาดในการผลักดันการมีส่วนร่วมและการสร้างความผูกพัน เกมมิฟิเคชันเป็นการประยุกต์ใช้กลไกของเกมไปใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกมเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคน เป็นกลยุทธ์ที่มีความสำคัญและมีประสิทธิภาพสำหรับการสร้างแรงจูงใจและมีอิทธิพลต่อกลุ่มคน พลังอำนาจในการสร้างความผูกพัน การสร้างความภาคภูมิใจ และความสัมพันธ์ของผู้ที่เกี่ยวข้อง และการดำเนินการกับคู่ค้าในระดับสูง และแนวความคิดที่มีศักยภาพในการแก้ปัญหาที่หลากหลายได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ Bunchball, (2010) ยังกล่าวว่า เป้าหมายโดยรวมของเกมมิฟิเคชันคือการสร้างการมีส่วนร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมในบางกิจกรรม สิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่งคือพลวัตและประสบการณ์เกมมิฟิเคชันที่ยั่งยืนสามารถนำมาใช้ให้บรรลุเป้าหมายที่หลากหลายได้

Muntean (2011) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันไม่ได้หมายความว่าสร้างเกม แต่หมายถึงการศึกษาที่มีส่วนร่วมและสร้างความสนุกสนานโดยไม่ทำลายความน่าเชื่อถือ เกมมิฟิเคชันช่วยให้นักศึกษาได้รับแรงจูงใจต่อการศึกษาและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ จึงกล่าวได้ว่าเกมมิฟิเคชันสามารถเป็นแรงหนุนที่มีพลังในการเรียนรู้ของนักศึกษา

มมมนุษย์เล่นเกมในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่ยุคหินและฝังลึกอยู่ในจิตใจมนุษย์จนถึงปัจจุบันที่เป็นยุคแห่งความทันสมัย และการเล่นเกมเป็นที่นิยมและเป็นอุตสาหกรรมที่ทำกำไรเป็นอย่างมาก โดยมียอดขายถึง 60,000,000,000 ดอลลาร์ต่อปี การเล่นเกมได้รับการยอมรับทั่วไปพร้อมกับการเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ต การเปิดกว้างให้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมากขึ้น เป็นผลให้เกมมิฟิเคชันได้กลายมาเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพให้กับองค์กร ผ่านการสอน โน้มน้าว และกระตุ้นผู้คนโดยหลายกิจกรรมที่เกิดขึ้นแตกต่างกันที่ผู้คนดำเนินการซึ่งอาจถูกรวมกับกลศาสตร์เกมโดยที่เราอาจจะไม่รู้เลย (Bunchball, 2010)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการพยายามสร้างการมีส่วนร่วม สร้างแรงจูงใจ กระตุ้นและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคน โดยการนำเนื้อหาสาระ หรือสิ่งที่ไม่ใช่ เกมไปสู่แนวคิดการออกแบบให้เป็นเกม ให้กลุ่มเป้าหมายมีความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ ดังนั้นเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในงานวิจัยนี้ หมายถึง การสร้างกติกาการแข่งขัน สนับสนุน การจัดการเรียนรู้การใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีความท้าทาย ไม่น่าเบื่อ

3.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

เกมมิฟิเคชันสร้างการมีส่วนร่วมและความผูกพันโดยการรวมกลศาสตร์และพลศาสตร์ของเกมเข้ามาในเว็บไซต์ บริการทางธุรกิจ ชุมชนออนไลน์ เนื้อหาพอร์ทัล หรือแคมเปญการตลาด เกมมิฟิเคชันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนออนไลน์ เป็นการรวมแนวคิดหลักจากสาขาที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการออกแบบเกม ความภักดีของลูกค้า พฤติกรรมเศรษฐศาสตร์ และการจัดการชุมชน กลศาสตร์เกมคือกฎและผลตอบแทนที่สร้างขึ้นในการเล่น เกม เป็นการสร้างความท้าทายสนุกสนานความพอใจ และอื่น ๆ นักออกแบบเกมต้องการให้เกิดการนี้ถึง ในทางกลับกัน เป็นผลมาจากความต้องการและแรงจูงใจที่เราเรียกว่าพลศาสตร์เกม (Bunchball, 2010)

Bunchball (2010) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่าประกอบด้วย 2 ส่วน คือ กลศาสตร์ของเกมและพลศาสตร์ของเกมดังนี้

องค์ประกอบที่ 1: กลศาสตร์เกมในการกระตุ้นพฤติกรรม

กลศาสตร์เกมที่น่าไปใช้กับเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันช่วยให้เราสามารถเข้าถึงประสบการณ์ที่น่าสนใจของผู้ใช้ กิจกรรมเกมมิฟิเคชันเหล่านี้สนองต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ การกระตุ้นให้ผู้ใช้งานทำอะไรบางอย่าง กลศาสตร์เกมเป็นเครื่องมือ เทคนิค และเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างเกมมิไฟลิง (Gamifying) ที่สามารถแสดงบนเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน หรืออาจจะทั้งบนเว็บ หรือแอปพลิเคชันพร้อมกันก็ได้ สร้างความเป็นไปได้ในการกระตุ้นประสบการณ์ของผู้ใช้ให้เข้าถึงเว็บ หรือเนื้อหาที่มีอยู่บางส่วน

1. การสะสมแต้ม หรือคะแนน (Point) คะแนนเป็นสิ่งที่สร้างแรงจูงใจได้ คะแนนสามารถนำมาใช้เพื่อให้รางวัลแก่ผู้เล่นหมวดหมู่ของคะแนนที่แตกต่างกันสามารถขับเคลื่อนพฤติกรรมที่แตกต่างกันภายในเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันเดียวกันได้ นอกจากนี้คะแนนยังสามารถใช้เป็นตัวชี้วัดสถานะผู้ใช้งานยังสามารถทำคะแนนเพื่อปลดล็อกการเข้าถึงเนื้อหาได้ใช้เพื่อซื้อสินค้าเสมือนจริงและการให้ของขวัญ งานวิจัยของ IBMและมหาวิทยาลัยชิคาโกอธิบายผลว่าผลของ

คะแนนที่ได้มีผลต่อพฤติกรรมของผู้เล่น แม้ว่าจะไม่มีคุณค่าที่เกี่ยวข้องกับทางการเงินของเขา คนจะรักในผลตอบแทนและรู้สึกชอบในบางสิ่งที่พวกเขาได้รับ

2. การเลื่อนระดับ (Level) การได้ระดับที่แตกต่างกันบ่งบอกถึงความสามารถในการเล่นว่ามาถึงขั้นไหน ระดับมักจะถูกกำหนดโดยคะแนน เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลื่อนระดับบนพื้นฐานการมีส่วนร่วมของพวกเขา หรือใช้ระดับเพื่อแสดงสถานะและควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาบนเว็บไซต์

3. ความท้าทาย ถ้วยรางวัล บ้ายสัญลักษณ์ และความสำเร็จ (Challenges, Trophies, Badges, Achievements) จะมอบให้แก่คนที่บรรลุภาระกิจและให้รางวัลแก่เขา ความท้าทายทำให้ผู้เล่นมีเป้าหมายและเกิดความรู้สึกอยากเล่น วิธีการทั่วไปคือการกำหนดความท้าทายพื้นฐานบนสิ่งที่พวกเขากำลังทำและให้รางวัลแก่ผู้เล่นที่ทำตามเงื่อนไขสำเร็จด้วยการให้ถ้วยรางวัล บ้ายสัญลักษณ์และความสำเร็จ ถ้วยรางวัล บ้าย ริปบินและอื่น ๆ ทำให้ผู้เล่นมองเห็นถึงความสำเร็จและความท้าทายเพื่อให้ไปถึงระดับต่อไป หนึ่งในกฎเกณฑ์ที่ทำให้ระดับและความท้าทายมีประสิทธิภาพคือการโซวบอร์ด (Forum) สำหรับผู้เล่นเพื่อแสดงความสำเร็จของพวกเขา เช่นเดียวกับถ้วยรางวัล หรือหน้าโปรไฟล์ของพวกเขาที่แสดงบายความสำเร็จเพื่อให้เพื่อนของเขาเห็น

4. สินค้าเสมือน (Virtual goods and spaces) เมื่อเวลาผ่านไปผู้เล่นเริ่มที่จะใช้คะแนน หรือเงินเพื่อแลกกับสิ่งของเสมือนจริง เป็นแรงจูงใจที่จะทำให้ผู้เล่นต้องการมีรายได้มากขึ้นและนำเสนอความสามารถในการปรับแต่งอะไรบางอย่างที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ส่วนตัว สินค้าเสมือนจะช่วยให้ผู้เล่นบรรลุคือได้ในสิ่งที่ต้องการการแข่งขันและการแสดงออกของตัวตนในชุมชน สินค้าเสมือนจริงทางกายภาพเป็นวัตถุที่ไม่มีตัวตนสำหรับซื้อใช้ในชุมชนออนไลน์ หรือเกมออนไลน์ ผู้เล่นที่ซื้อสินค้าเสมือน เช่น เสื้อผ้า อาวุธ หรือของประดับตกแต่งเพื่อสร้างความแตกต่างของการแสดงตัวตนให้เพื่อน ๆ ได้เห็นสินค้าเสมือนช่วยให้เรามีรายได้เพราะการซื้อสินค้าเสมือนจะต้องซื้อด้วยคะแนน หรือเงินจริง ๆ

5. กระดานผู้นำ (Leaderboards) ที่สุดของเกมที่ดีกว่าประสบความสำเร็จคือการได้คะแนนสูงสุดในกระดาน ซึ่งจะแสดงชื่อผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดให้เพื่อน ๆ และคนอื่น ๆ ได้เห็นในบริบทของเกมมีฟิเคชันกระดานผู้นำจะใช้ในการติดตามและแสดงการกระทำที่ต้องการ โดยใช้การแข่งขันเพื่อผลักดันพฤติกรรมที่มีคุณค่า

6. ของขวัญและการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ (Gifts and charity) การแข่งขันช่วยให้ผู้เล่นเกิดความท้าทายให้อยากได้คะแนนที่สูงขึ้น เมื่อทุกคนได้ทำกิจกรรม ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะและได้รับรางวัล ในขณะที่คนอื่นอาจจะได้รับรางวัลชมเชย ซึ่งเกมเหล่านี้เหมาะกับผู้เล่นหลายคน ถ้ามี

ผู้เล่นเพียงคนเดียวจะเป็นการกำหนดคะแนนเพื่อให้ผู้เล่นเล่นให้ถึง เช่น คุณจะต้องทำคะแนนให้ได้ 500,000 คะแนน

องค์ประกอบที่ 2: พลศาสตร์เกมตอบสนองความต้องการ

คนมีแรงจูงใจจากกลศาสตร์เกมเพราะว่าผลจากพลศาสตร์เกม คนมีความต้องการและปรารถนาพื้นฐาน ความปรารถนาที่จะได้รางวัล สถานะ ความสำเร็จ การแสดงออกของตัวตน การแข่งขัน และความเชื่อเพื่อ เป็นความต้องการทั่วไปไม่จำกัดอายุ ประชากร วัฒนธรรม และเพศ นักออกแบบเกมและผู้และออกแบบเกมเหล่านี้เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้เล่น เกมมีฟังก์ชันช่วยให้กฎเกณฑ์เหล่านี้ถูกนำมาใช้ในวงกว้าง โดยการนำกลศาสตร์เกมมาใช้กับเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือชุมชน ผู้เล่นสามารถสร้างประสบการณ์ในการขับเคลื่อนพฤติกรรมตามความพึงพอใจของผู้เล่น โดยพลศาสตร์ของเกมประกอบด้วย

1. รางวัล (Reward) มนุษย์มีแรงจูงใจจากรางวัลที่ได้รับ ซึ่งเป็นสิ่งมีค่าเพื่อใหักระทำบางอย่าง รางวัลมีทั้งที่จับต้องได้และไม่ได้อยู่จริง จะให้ก็ต่อเมื่อมีการทำบางอย่าง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจะให้เกิดขึ้นอีกครั้ง รางวัลหลักก็คือการทำคะแนนให้ผ่าน หรือเทียบเท่าเพื่อให้ได้รับสินค้าเสมือน การเลื่อนระดับ และแม้กระทั่งความสำเร็จที่ตอบสนองความต้องการนี้

2. สถานะ (Status) มนุษย์ส่วนมากมีความต้องการสถานะ การรับรู้ ชื่อเสียง ศักดิ์ศรี ความสนใจความภาคภูมิใจ และความนับถือจากผู้อื่น มนุษย์ต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จะได้รับความภาคภูมิใจ องค์ประกอบทั้งหมดของกลศาสตร์เกมเป็นตัวขับเคลื่อนพลศาสตร์เกมที่มีการเลื่อนระดับ เช่น การได้รับทอง หรือบัตรเครดิตเป็นหนึ่งในแรงจูงใจหลัก

3. ความสำเร็จ (Achievement) บางคนมีแรงจูงใจจากความต้องการในการประสบผลสำเร็จเพื่อให้ได้บางสิ่งบางอย่างจากความพยายามในการทำเพื่อไปสู่เป้าหมายและการชนะ คนมีแรงบันดาลใจจากความสำเร็จและแนวโน้มที่จะแสวงหาความท้าทายและตั้งเป้าหมาย รางวัลความพึงพอใจของพวกเขาก็คือการรับรู้ถึงความสำเร็จของพวกเขา

4. การแสดงออกของตัวตน (Self-expression) หลายคนต้องการโอกาสในการแสดงถึงความเป็นอิสระและความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เพื่อแสดงออกให้คนอื่นรู้ว่าตัวเองมีบุคลิกที่ไม่ซ้ำ กับผู้ครอบครองของพวกเขา ความพยายามที่จะแสดงออกถึงสไตล์ ตัวตน บุคลิกภาพและการแสดงออกถึงความเป็นกลุ่ม การใช้สินค้าเสมือนเป็นวิธีการสำหรับผู้เล่นที่จะสร้างเอกลักษณ์ของตัวเองพวกเขาว่าพวกเขาจะได้รับรางวัล หรือของขวัญโดยการใช้จ่ายเงินจริงซื้อ เพื่อสร้างตัวแทนที่แสดงออกถึงตัวตน

5. การแข่งขัน (Competition) บุคคลถูกกระตุ้นด้วยการแข่งขันที่พิสูจน์แล้วว่ามีประสิทธิภาพ การแข่งขันสามารถเกิดขึ้นได้เพราะว่ามันสร้างความพึงพอใจเมื่อเราได้รับรางวัล และถูกเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นองค์ประกอบของกลศาสตร์เกมการแข่งขันถือว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดสิ่งอื่น ๆ แม้ว่าเราจะใช้ผู้นำกระดานเป็นศูนย์กลางในการแสดงผลการแข่งขันและการหาผู้ชนะ

6. ความเอื้อเฟื้อ (Altruism) การให้ของขวัญเป็นแรงจูงใจที่สำคัญถ้าคุณมีชุมชนหรือเพื่อนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน ของขวัญฟรีที่ทุกคนมีเท่ากัน ดังนั้นในโลกของที่ให้ฟรีจึงเป็นการสร้างแรงจูงใจที่ดีโดยไม่ต้องเสียเงิน หรือเวลาในการสร้างของขวัญ ผู้เล่นจะได้รับของขวัญจากคนที่ดึงเข้าไปเล่น จากนั้นเราก็จะสามารถส่งของขวัญไปให้เพื่อนของเราได้ เป็นการสร้างห่วงโซ่ที่ดี ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นให้กลับมาเล่นเกมอีก

Kapp, 2012, อ้างถึงใน กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2561) เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นตื้นเต้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริงมาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม ซึ่งองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน มีดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกมคือเป้าหมายของการเล่นเกม อาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกนซ์ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตามผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่าง ๆ ให้ชัดเจน

3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้งเป็นการเอาชนะโดยการทำลาย หรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรม หรือการดำเนินการเป็นตัวจับเวลาที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียน

ทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรจะมีป้ายรายการ จัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญเพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้นเพื่อให้เกิด เป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยการใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่งจะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดการเล่นเกม

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าเกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบคือ

1. รูปแบบตามเกม เกมมิฟิเคชันมีรูปแบบของเกมนั้นเป็นฐาน โดยประยุกต์กลไกและแนวคิดเกี่ยวกับเกมมาใช้เพื่อความสนุกสนานมากขึ้น ได้แก่ การสะสมแต้มคะแนน ตารางคะแนน การเลื่อนระดับ รางวัล

2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม เป็นองค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชันเพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แก่ การออกแบบกิจกรรมให้น่าสนใจโดยการกำหนดภารกิจต่าง ๆ และการสร้างความท้าทาย (Challenge) ในการทำกิจกรรมที่มีลักษณะไม่ยาก หรือง่ายจนเกินไปเพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา

3. การมีปฏิสัมพันธ์ รูปแบบเกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างกันของกลุ่มเป้าหมาย มีการวางแผนการทำงาน พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา หรือการดำเนินกิจการต่าง ๆ

สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบกระบวนการเกมมิฟิเคชันที่อยู่ในชุดกิจกรรมในครั้งนี้ ประกอบด้วย 1. รูปแบบตามเกม ได้แก่ แต้มสะสม (Points) ตารางอันดับ (Leaderboard) ลำดับชั้น (Level) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม

ได้แก่ ความท้าทาย (Challenge) การกำหนดภารกิจต่าง ๆ การออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจและการแก้ปัญหา

3.3 การออกแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2561) กล่าวว่า การทำเกมมิฟิเคชัน (หรือเรียกว่า Gamify) คือ การบูรณาการของกลศาสตร์เกมเข้าไปในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อาจจะเป็นแต้ม (Point) เซ็ม หรือตรารับรอง (Badge) หรือการได้เลื่อนระดับชั้น (Level) โดยมี 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ผู้สอนจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นตัวชี้วัดผู้เรียน
2. เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนถึงสิ้นสุด ผู้เรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้
3. เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้
4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) กิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน
5. สร้างทีม (Build Teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคล หรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล
6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamics) ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่า เกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับ การแข่งขัน การยอมรับความพ่ายแพ้ มีความท้าทาย มีรางวัลและมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

จากงานวิจัยนี้ ได้มีการออกแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ดังนี้

1. วิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง โดยศึกษาคุณลักษณะต่าง ๆ ของกลุ่มตัวอย่าง เช่น ระดับอายุ ทักษะการใช้เครื่องมือ ระดับชั้น ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมาย
2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เมื่อจบเกมแล้วผู้เรียนจะมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ บอกรายละเอียด ให้เหตุผล เข้าใจความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค หรือจากบริบทที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อความหมาย

3. การกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของเกม โดยกำหนดเนื้อหาของการเรียนรู้ ที่จะให้กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้ ลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก หรือเนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงกัน

4. วางแผนกลยุทธ์ของเกม กิจกรรม หรือภารกิจ ต่างๆ ที่จะให้ผู้เล่นทำตามลำดับขั้นของกิจกรรม โดยมีส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้ 1. รูปแบบตามเกม ได้แก่ แต้มสะสม (Points) ตารางอันดับ (Leaderboard) ลำดับขั้น (Level) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ ความท้าทาย (Challenge) การกำหนดภารกิจต่างๆ การออกแบบกิจกรรมให้น่าสนใจและการแก้ปัญหา

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน

พรณิสรา จันแยม (2558) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมด้วยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชัน และผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ และจริยธรรมของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาความคิดเห็นของผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญ 2. พัฒนาชุดกิจกรรม และศึกษาผลการใช้ และ 3. นำเสนอชุดกิจกรรมที่ใช้กลยุทธ์เกมมิฟิเคชันและผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ และจริยธรรมของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ ตัวอย่างคือ นักศึกษาจำนวน 61 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 27 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 34 คน เครื่องมือวิจัยที่ใช้คือ แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจและจริยธรรม สถิติที่ใช้คือ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าสถิติ t-test และ ANCOVA สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้ 1. ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนบริหารธุรกิจและผู้เชี่ยวชาญสรุปได้ว่า การใช้ตัวอย่างจากสถานการณ์ที่ท้าทายเป็นวิธีการสอนจริยธรรมธุรกิจที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ทั้งนี้ควรเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานผ่านระบบออนไลน์โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อให้เกิดการแข่งขันร่วมกับการได้รับผลสะท้อนกลับ และการให้รางวัลอย่างมีความหมาย 2. กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมฯมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ และจริยธรรมหลังเรียนแตกต่างจากกลุ่มควบคุมที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ชุดกิจกรรมฯที่พัฒนามี 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1. ระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายออนไลน์ 2. เครื่องมือสร้างผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ 3. เกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย กติกา การแข่งขัน ความท้าทาย ความร่วมมือ รางวัลเหรียญตรา ผลสะท้อนกลับ และเวลา 4. สถานการณ์ปัญหา และ 5. การ

ประเมินผล และการใช้ชุดกิจกรรมมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ 1. ชี้นำเสนอสถานการณ์ 2. ชีววิเคราะห์และแก้ปัญหา (ค้นพบและระบุปัญหา ค้นหาวิธีแก้ที่หลากหลาย เลือกวิธีแก้ที่เหมาะสมและเป็นไปได้ที่สุด วางแผนการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน และ 3. ชีสรุปและประเมินผล มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก (Mean= 4.38, S.D.= 0.46)

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

Simões, Redondo, and Vilas (2013) ได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนระดับชั้น K-6 โดยสร้างกิจกรรมทั้งหมดในเว็บไซต์ Scho000ols.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการระบบการจัดการเรียนรู้ (Learning Management System: LMS) ประเภทหนึ่ง ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เช่น สร้าง คลิปวิดีโอใส่ไว้ในระบบเพื่อให้นักเรียนเข้าไปชม เมื่อนักเรียนเข้าไปชมแล้วจะได้รับแต้มสะสมเป็นรางวัล และหากเป็นคนแรกที่ได้เข้าไปชมพร้อมทั้งเขียนแสดงความคิดเห็นลงในระบบ นักเรียนคนนั้นจะได้เหรียญรางวัลเพิ่มเติม สร้างระบบเพื่อให้นักเรียนทุกคนสามารถเข้าไปดูแต้มสะสมของตน ระดับชั้น กราฟแสดงระดับ ความก้าวหน้า หรือ เหรียญรางวัลที่ตนได้รับจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นต้น พร้อมทั้งยังสามารถแบ่งปันข้อมูลเหล่านี้ให้แก่เพื่อนคนอื่น ๆ ได้ สำหรับการประเมินผลการเรียนของนักเรียนนั้น ได้กำหนดให้นักเรียนทุกคนต้องเข้าไปทำแบบทดสอบต่าง ๆ ในระบบ ซึ่งจะมีระดับความยากที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของนักเรียน ทั้งนี้เป้าหมายสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ คือ ต้องการสร้างความสนใจและความผูกพันในการเรียนของนักเรียน

Barata, Gama, Jorge, and Gonçalves (2013) ได้จัดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended learning) โดยนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนของนักศึกษา สาขาระบบข้อมูลและวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ที่ Instituto Superior Técnico ประเทศโปรตุเกส สำหรับการสอนวิชาการผลิตสื่อประสม (Multimedia Content Production: MCP) และได้เลือกใช้แต้มสะสม ระดับชั้น เหรียญรางวัล การแข่งขัน และกระดานผู้นำ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีลักษณะกิจกรรมดังนี้ ในครั้งแรกที่ลงทะเบียนเข้าร่วม นักศึกษา

จะได้รับ 450 แต้มทันที และมีระดับขึ้นเท่ากับ 1 โดยระดับขึ้นจะเพิ่มขึ้น 1 ชั้น เมื่อสะสมแต้มได้ครบทุก ๆ 900 แต้ม นักศึกษาแต่ละคนจะได้รับแต้มหลังจากทำกิจกรรมสำเร็จ ซึ่งกิจกรรมมีลักษณะที่หลากหลาย เป็นแบบทดสอบเพื่อทบทวนเนื้อหาหลังจากเรียนภาคทฤษฎีในห้องเรียน หรือทำกิจกรรมกลุ่มในการเรียนภาคปฏิบัติ เป็นต้น พร้อมทั้งนักศึกษาแต่ละคนสามารถดูอันดับของตนผ่านทางกระดานผู้นำซึ่งแสดงบนเว็บไซต์ และเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา แต้มสะสมทั้งหมดของนักศึกษาจะถูกนำมาเปลี่ยนเป็นระดับผลการเรียน

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า การนำเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการเรียนการสอนนั้นมีการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไปใช้อย่างหลากหลาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหา และบริบทของกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ได้ใช้องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชันมาสอดแทรกในชุดกิจกรรมเพื่อสร้างความสนใจของนักเรียน และให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษ

4.1 ความหมายของการอ่าน

การอ่านมีความสำคัญและเป็นความจำเป็นขั้นพื้นฐานสำหรับมนุษย์ในยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งต้องแข่งขันกันเพื่อดำรงอยู่รอดและพัฒนาตนเองในการดำเนินชีวิตให้ทัดเทียมผู้อื่นในสังคม การอ่านจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา แสวงหา ค้นคว้าข้อมูล ความรู้ต่าง ๆ ได้ การอ่าน จึงมีประโยชน์ในการพัฒนาตนให้เป็นผู้รอบรู้ ฉลาด เข้าใจตนเอง ผู้อื่น และสิ่งแวดล้อมรอบตัว ให้มากขึ้น และพร้อมที่จะก้าวไปให้ทันต่อความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงของสังคม นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านการอ่านได้ให้ความหมายของการอ่าน ดังต่อไปนี้

สถาบันภาษาอังกฤษสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2560, น.97) ได้อธิบายว่า การอ่าน คือ การสื่อความรู้ ความรู้สึกลึกซึ้ง ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านโดยผู้อ่านเข้าใจในสัญลักษณ์ เครื่องหมาย รูปภาพ ประโยค ข้อความ ตัวอักษร คำ และข้อความที่พิมพ์ หรือเขียนขึ้นมาด้วยการสังเกตและพิจารณา ซึ่งมีความหมายตรงกับผู้ที่สื่อสารเขียนโดยเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์และการตีความระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน ซึ่งจะเข้าใจมาก หรือน้อยขึ้นอยู่กับความรู้เดิมและการทำนายความรู้เกี่ยวกับเรื่องความหมายของคำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ ตลอดจนความเข้าใจในเรื่องความสอดคล้องต่อเนื่องของประโยคแต่ละประโยค

วันเพ็ญ วัฒนานะ (2558) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่าน หมายถึง การรับรู้ความหมายจากข้อความ ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ แปลความ

ตีความ ขยายความ และจับใจความสำคัญ โดยอาศัยทักษะความรู้ด้านภาษา และประสบการณ์ ทำให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สมุทฺร เชนฺเชาวนฺธิ (2551, น.1) ได้ให้ความหมายว่า การอ่านเป็นสื่อความหมายระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านและในขณะที่อ่านผู้อ่านจะรับรู้ลึกซึ้งของผู้เขียนเข้าไปด้วย ผู้อ่านแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบกับเรื่องที่อ่าน และอาจโต้ตอบกับผู้อื่นด้วย

สรุปได้ว่า การอ่าน คือ การสื่อสารระหว่างผู้อ่านและผู้เขียนผ่านลายลักษณ์อักษรให้ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้อ่านสามารถอ่านแล้วแปลความหมาย หรือตีความหมายได้ นอกจากนี้ ผู้อ่านยังสามารถรับรู้ลึกซึ้งของผู้เขียนผ่านข้อความ ข่าวสาร หรือถ้อยคำที่ตีพิมพ์ ฯลฯ ตลอดจนแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบกับเรื่องที่อ่าน และอาจจะโต้ตอบกับผู้อื่นด้วย

4.2 จุดมุ่งหมายในการอ่าน

การอ่านในแต่ละครั้งผู้อ่านก็มีจุดมุ่งหมายในการอ่านแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการอ่านของแต่ละบุคคลว่าต้องการอะไรจากการอ่าน โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์จาก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546; คณาจารย์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2551; ฟองจันทร์ สุขยิ่งและคณะ, 2550) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ดังนี้

1. อ่านเพื่อการเพื่อความรู้ คือการอ่านเพื่อนำความรู้มาใช้ในการเขียน เช่น เรียงความ บทความ สารคดี ฯลฯ ซึ่งผู้อ่านควรวิเคราะห์ความถูกต้องของข้อมูล คัดเลือกข้อมูลที่เหมาะสม นำไปใช้เขียน หรืออ้างอิง เช่น การอ่านหนังสือประเภทตำรา สารคดี วารสาร หนังสือพิมพ์ และข้อความต่าง ๆ เพื่อให้ทราบเรื่องราวอันเป็นข้อความรู้ หรือเหตุการณ์บ้านเมือง
2. อ่านเพื่อหาคำตอบ คือการอ่านเพื่อต้องการคำตอบสำหรับประเด็นคำตอบสำหรับประเด็นคำถามหนึ่ง ๆ จากแหล่งค้นคว้าและเอกสารประเภทต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ให้แก่ตนเอง เช่น การอ่านหนังสือวิชาชีพเพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับสาเหตุการเกิดปรากฏการณ์ธรรมชาติ
3. อ่านเพื่อปฏิบัติตาม คือการอ่านเพื่อทำตามคำแนะนำในข้อความ หรือหนังสือที่อ่าน เช่น การอ่านฉลากยา เพื่อดูคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้ยา หรือการอ่านตำราอาหารที่มีการอธิบายขั้นตอน วิธีการทำ รวมถึงเครื่องปรุงส่วนผสมโดยละเอียด ซึ่งการอ่านด้วยวัตถุประสงค์ดังกล่าวนี้ผู้อ่านจะต้องทำความเข้าใจรายละเอียดทุกขั้นตอนเพื่อสามารถปฏิบัติตามได้
4. การอ่านเพื่อความบันเทิงการอ่านเพื่อความบันเทิง เป็นการอ่านเพื่อฆ่าเวลา หรืออ่านหนังสือประเภทบันเทิงคดีในเวลาว่าง บางคนมีนิสัยรักการอ่าน หากรู้สึกเครียดจากการอ่านหนังสือเพื่อความรู้อาจอ่านหนังสือประเภทเบาสมองเพื่อการพักผ่อน

5. อ่านเพื่อหาความรู้ หรือสะสมความรู้ คือการอ่านเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ความรู้ โดยทำได้ทั้งผู้อ่านที่เป็นนักเรียน นักศึกษา หรือบุคคลทั่วไป และไม่จำเป็นต้องมีโอกาส หรือ กาลเทศะมากำหนดให้ต้องอ่าน ซึ่งการอ่านในแต่ละครั้งควรเก็บและเรียบเรียงประเด็นสำคัญของ เรื่องที่อ่านไว้ เป็นคลังความรู้สำหรับนำมาใช้อ้างอิงในภายหลัง เช่น การอ่านหนังสือทางวิชาการ

6. อ่านเพื่อรู้ข่าวสาร คือการอ่านเพื่อการศึกษา รับรู้ความเป็นไปของโลก และพัฒนา ความรู้ของตนเอง เช่น การอ่านข่าว นิตยสาร วารสาร เป็นต้น

7. อ่านเพื่อจุดประสงค์เฉพาะทางแต่ละครั้ง ได้แก่ การอ่านที่ไม่ได้เจาะจง แต่เป็น การอ่านในเรื่องที่ตนสนใจ หรืออยากรู้ เช่น การอ่านประกาศต่าง ๆ การอ่านโฆษณา แผ่นพับ ประชาสัมพันธ์ สลากยา ขววงสังคม ขวบบันเทิง ขววกีฬา การอ่านประเภทนี้มักใช้เวลาไม่นานส่วน ใหญ่เป็นการอ่านเพื่อให้ได้ความรู้และนำไปใช้ หรือนำไปเป็นหัวข้อสนทนา เชื่อมโยงการอ่านสู่ การวิเคราะห์ และคิดวิเคราะห์ บางครั้งก็อ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

จากจุดมุ่งหมายในการอ่านที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นว่าจุดมุ่งหมายในการอ่านเป็นสิ่ง สำคัญที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จในการอ่าน ผู้อ่านควรมีจุดมุ่งหมายว่าต้องการอ่านเพื่ออะไร เพื่อจะได้กำหนดวิธีอ่านได้เหมาะสม ผู้วิจัยได้สรุปจุดมุ่งหมายในการอ่าน ดังนี้

1. การอ่านเพื่อความเข้าใจ เป็นการสรุปสาระในเรื่อง ทำความเข้าใจสารที่ผู้เขียน ต้องการอธิบาย
2. การอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นการอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน
3. การอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณ เป็นการอ่านที่พิจารณาอย่างละเอียดลึกซึ้ง ซึ่งต้อง อาศัยความสามารถในการคิดพิจารณาหาเหตุผลประกอบ

4.3 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ความเข้าใจเป็นจุดมุ่งหมายที่สูงสุดในการอ่าน เนื่องจากเป็นจุดมุ่งหมายหลักของการอ่าน มีนักวิชาการให้ความหมายไว้ดังนี้

สมุทร เ็นชานิช (2542 น.73) ได้ให้ความหมายของความเข้าใจในการอ่านไว้ว่า เป็น ความสามารถที่จะอนุมานข้อสนเทศ หรือความหมายอันพึงประสงค์จากสิ่งที่อ่านมาแล้วได้อย่าง เข้าใจ ความเข้าใจแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ความเข้าใจแบบทันที (Receptive comprehension) เป็นการอาศัยความหมาย ของ คำศัพท์ที่ผู้เขียนใช้ต้องรู้คำศัพท์มากพอจึงจะเข้าใจความหมายสำคัญของสำนวน หรือ ประโยคต่าง ๆ

2. ความเข้าใจแบบไตร่ตรอง (Reflective comprehension) ต้องอาศัยความรู้ทักษะความสามารถหลายด้าน เพื่อช่วยทำความเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ถูกต้องตามจุดมุ่งหมาย สามารถหาข้อสรุปได้ตามที่ผู้เขียนต้องการ

บัญญัติ อึ้งสกุล (2545) ได้ให้คำจำกัดความว่า ความเข้าใจในการอ่าน คือการแปลความหมายของตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่มีการจัดบันทึกไว้ การเข้าใจความหมายของตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่อ่าน ขึ้นอยู่กับความหมายของผู้อ่านที่จะต้องทำความเข้าใจ โดยอาศัยประสบการณ์เดิมของผู้อ่านเป็นพื้นฐาน

Gunning (1992, p.188) ให้ความเห็นว่าความเข้าใจในการอ่าน คือ ความสามารถในการทำความเข้าใจความหมายของคำและภาษาที่เขียนซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักในการอ่าน

จากความหมายของความเข้าใจในการอ่าน สรุปได้ว่า ความเข้าใจเป็นจุดมุ่งหมายที่สูงสุดในการอ่านเนื่องจากจุดมุ่งหมายหลักของการอ่าน คือ การเข้าใจข้อความที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมาย ดังนั้นในการสอนการอ่าน จึงควรมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จะส่งผลให้ เกิดความเข้าใจในการอ่าน ซึ่งจะนำไปสู่ความสามารถทางการอ่าน ทำให้การอ่านประสบความสำเร็จ อันเป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดของการอ่าน และทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้อันเกิดจากความเข้าใจในการอ่านนั้นไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคมได้

4.4 กระบวนการสอนอ่านภาษาอังกฤษ

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงกระบวนการอ่านภาษาอังกฤษไว้ ดังนี้

Goodman (1982, pp.5-6) ได้ให้ความหมายว่า การอ่านเป็นการกระบวนการที่ผู้อ่านสร้างข้อความขึ้น มาใหม่ หรือได้ตั้งสมมติฐาน หรือเอาเรื่องเก่าแล้วจึงหาข้อยืนยันสมมติฐาน หรือการเดาของตนว่าถูกต้อง หรือไม่ ผู้อ่านอาจใช้ความซ้ำซ้อนทางภาษา (Readundancy) เพื่อเลือกสุ่มจากเรื่องที่อ่านโดยอาศัยเสียงและตัวอักษร (Graphophonemics) วากยสัมพันธ์ (Syntax) และความหมาย (Semantics) เป็นเครื่องช่วยแนะการเดาข้อความนั้น ๆ ผู้อ่านที่ดีจะสามารถเดาให้ถูกต้องโดยอาศัยตัวแนะ (Clue) น้อยที่สุด และการสร้างความหมายของผู้อ่านจะกระทำต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ เป็นกระบวนการ วัฏจักร คือ การสุ่มข้อความ (Sampling) การเดาเรื่อง (Prediction) การทดสอบว่าสิ่งที่ผู้อ่านคิด หรือ เดาล่วงหน้าไว้นั้นถูกต้องตรงกับเรื่องจริงหรือไม่ ถ้าถูกต้องก็ยืนยันกับข้อคิดนั้น (Confirmation) และสร้างความหมายขึ้นมา (Meaning construction) แต่ถ้าสิ่งที่เดาไว้ไม่ถูกต้องผู้อ่านจะต้องเปลี่ยนแปลง แนวความคิดใหม่ กระบวนการในลักษณะนี้เกิดขึ้นไปเรื่อย ๆ ในขณะที่อ่าน

ดังนั้น กระบวนการสอนจึงเริ่มด้วยการสอนจากหน่วยย่อย จนถึงหน่วยใหญ่ ดังต่อไปนี้

1. การสอนศัพท์ (Vocabulary teaching)
2. การสอนความเข้าใจในระดับประโยค (Teaching of sentence comprehension)
3. การสอนความเข้าใจระดับข้อความ (Teaching of paragraph comprehension)
4. การเข้าใจข้อความที่กล่าวเป็นนัย (Implication or inference understanding)
5. การวินิจฉัยอารมณ์ของผู้เขียน (Determination of the writer' s mood)
6. การจำแนกข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น (Differentiating between facts and opinions)
7. การวิเคราะห์ภาพประกอบ (Illustration interpretation)
8. การสังเกตเครื่องหมายวรรคตอน (Punctuation remarks)

โดยกระบวนการสอนอ่านในขั้นตอนต่าง ๆ มีรายละเอียด ดังนี้

1. การสอนศัพท์ (Vocabulary teaching)

วิสาข์ จิตวิตร (2543) ได้กล่าวไว้ว่า ปัญหาสำคัญของนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ คือ การไม่รู้ศัพท์เพียงพอที่จะทำให้เข้าใจบทอ่าน ดังนั้นครูสอนภาษาจึงควรมีวิธีสอนที่มีประสิทธิภาพ หรือให้นักเรียนอ่านมากขึ้นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ด้านคำศัพท์ การสอนศัพท์สามารถแบ่งได้ ดังนี้

- 1.1 การเดาความหมายของคำจากบริบท (Context clue using)

การเดาความหมายของคำจากบริบทเป็นวิธีที่นิยมใช้เพื่อพัฒนาคำศัพท์ เนื่องจากผู้อ่าน สามารถนำกลวิธีการอ่านเช่นนี้ใช้ในการอ่านอย่างอิสระ โดยไม่ต้องพึ่งครู หรือพจนานุกรม แต่ใช้ตัวชี้แนะเข้าช่วย ตัวชี้แนะในบริบท (Context clues) แบ่งเป็น 2 ชนิด ได้แก่ สิ่งชี้แนะภายในคำ (Internal context clues) และสิ่งชี้แนะภายนอกคำ (External context clues)

1.1.1 สิ่งชี้แนะภายในคำ (Internal context clues) ได้แก่ องค์ประกอบต่างๆ ของหน่วยคำ (Morphological element) ได้แก่ รากศัพท์ (Roots) และคำเติม (Affixes) ได้แก่ อุปสรรค (Prefixes) และปัจจัย (Suffixes)

1.1.2 สิ่งชี้แนะภายนอกคำ (External context clues) ได้แก่ คำชี้แนะทางไวยากรณ์ (Syntactic clues) และคำชี้แนะทางด้านความหมาย (Semantic clues) ซึ่งอยู่ในประโยคและ ระหว่างประโยคต่าง ๆ

- 1.2 การหาความหมายคำศัพท์จากพจนานุกรม (Dictionary using)

การใช้พจนานุกรมอย่างชาญฉลาด และมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้่านสามารถหาความหมายของคำศัพท์ที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว เพื่อที่จะได้ไม่เสียเวลาและความต่อเนื่องในการอ่าน นักเรียนระดับมัธยมศึกษาควรฝึกใช้พจนานุกรมอังกฤษ-อังกฤษฉบับใหม่ล่าสุด ซึ่งสารประโยชน์ ต่าง ๆ ที่นักเรียนจะได้รับ เช่น คำช่วยนำ (Guide words) ตัวสะกด (Spelling) การอ่านออกเสียง (Pronunciation) การแบ่งพยางค์ (Syllable division) ชนิดของคำ (Parts of spelling) คำจำกัด ความ (Definition) กลุ่มคำจากที่มาเดียวกัน (Derivation) สำนวน ภาษา (Stylistic) ต้นกำเนิดของคำ (Origin of the word) คำเหมือนและคำตรงข้าม (Synonyms and antonyms) สำนวน (Idiomatic expression)

2. การสอนความเข้าใจในระดับประโยค (Teaching of sentence comprehension)

Stageberg (1977) กล่าวว่าโดยสรุปได้ว่า กระบวนการอ่านที่ช่วยให้ผู้่านทำความเข้าใจกับประโยค คือ กระบวนการอ่านในระดับจุลภาค (Micro process) และกระบวนการอ่านในระดับบูรณาการ (Integrative process) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 กระบวนการอ่านแบบจุลภาค (Micro process) ในการอ่านภาษาอังกฤษนั้น หากผู้่านได้นำเอาความรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ไวยากรณ์มาช่วยในการจับกลุ่มคำให้เป็นหน่วยที่มี ความหมายทางไวยากรณ์ (Chunking) จะทำให้่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การวิเคราะห์โครงสร้างประโยคและไวยากรณ์และการวิเคราะห์ประโยคซ้อน (Complex sentence analysis)

2.2 กระบวนการอ่านแบบบูรณาการ (Integrative process) กระบวนการอ่านแบบนี้จะช่วยให้ผู้่านเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างอนุประโยคและประโยคต่าง ๆ ในบทอ่านซึ่ง ได้แก่ การวิเคราะห์ตัวอ้างอิง (Reference item analysis) การใช้คำเชื่อม(Connectives/Markers)

3. การสอนความเข้าใจระดับข้อความ (Teaching of paragraph comprehension)

Panida Aue-Apaikul (1987, pp.95-103) กล่าวว่า ในการอ่านเนื้อเรื่องซึ่งโดยปกติจะประกอบด้วยเนื้อหามากกว่าหนึ่งย่อหน้า ผู้่านต้องทำความเข้าใจเรื่องราวของเนื้อเรื่องโดยตลอด และจะต้องเข้าใจจุดมุ่งหมาย วิธีเรียบเรียงเนื้อหา หรือวิธีเสนอความคิด ของผู้เขียนรวมทั้งความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่างข้อมูลด้วยการทราบถึงสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้ผู้่านอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพและเข้าใจดีขึ้น ฉะนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าวิธีการอ่านที่ดีและสำคัญที่สุดนั้น ผู้่านจะต้องรู้จักแยกแยะส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญในแต่ละย่อหน้าได้เป็นอย่างดี ซึ่งประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

3.1 หัวเรื่อง (Topic) เป็นสิ่งที่สามารถบอกได้ว่าข้อความนั้นมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไร ลักษณะของหัวเรื่องที่ดีจะต้องกระชับได้ใจความ (Precise) ไม่กว้าง หรือแคบเกินไป (Not too general or specific)

3.2 ใจความหลัก (Main ideas) คือ ใจความสำคัญของย่อหน้า ซึ่งอาจจะสังเกตได้จากประโยคหลัก หรือประโยคสำคัญ ซึ่งโดยปกติแล้วในย่อหน้าหนึ่ง ๆ จะมีประโยคหลัก หรือประโยคสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงความคิดของผู้เขียนปรากฏอยู่ตามส่วนต่าง ๆ ของย่อหน้า เช่น ประโยคแรก และสุดท้ายของย่อหน้า ประโยคสุดท้ายของย่อหน้า ประโยคตรงส่วนกลาง ของย่อหน้า ทั้งประโยคแรกและประโยคสุดท้ายของย่อหน้า ประโยคอื่น ๆ จะเป็นรายละเอียดสนับสนุนประโยคหลัก หรือประโยคแรก หรือประโยคสำคัญ ที่เรียกว่า Supporting details อย่างไรก็ตามในบางย่อหน้าอาจไม่ปรากฏประโยคหลัก หรือประโยคสำคัญ ผู้อ่านต้องพยายามสรุปและตีความจากการอ่านรายละเอียดทั้งหมด

3.3 ใจความรอง (Supporting details) ในย่อหน้าหนึ่ง ๆ นอกจากจะมีใจความหลักแล้วยังมีรายละเอียด หรือใจความรองด้วย ที่ทำหน้าที่ขยาย หรือสนับสนุน (Support) ใจความหลัก

4. การเข้าใจข้อความที่กล่าวเป็นนัย (Implication or inference understanding) ข้อความที่กล่าวเป็นนัย หมายถึง ข้อความที่ผู้เขียนไม่ได้บอกความหมายออกมาตรง ๆ เพียงแต่กล่าวเป็นนัยให้เข้าใจกัน ผู้อ่านต้องใช้วิจารณญาณในการตีความ และสรุปความคิดเอง โดยการวินิจฉัยสิ่งชี้แนะ (Clue หรือ Hint) ในย่อหน้านั้น ๆ (Worayuth Nunthasen. 1996 : 14-15)

5. การวินิจฉัยอารมณ์ของผู้เขียน (Determination of the writer's mood) ในการเขียนข้อความบางประเภทผู้เขียนแสดงทัศนคติ หรืออารมณ์ต่อสิ่งที่เขียนไว้ด้วย ผู้อ่านต้องวินิจฉัยให้ได้ว่าผู้เขียนมีทัศนคติ หรืออารมณ์ไปในทิศทางใด เช่น ดีใจ เสียใจ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ภูมิใจ เสียใจ ฯลฯ

6. การจำแนกข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น (Differentiating between facts and opinions) ข้อเท็จจริง หรือความจริงเป็นสิ่งที่สามารถพิสูจน์ หรือทดสอบได้ด้วยการทดลอง การสังเกต หรือการวินิจฉัยอันเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปอย่างสมเหตุผล ในขณะที่ความคิดเห็นเป็นเพียงความเชื่อ ความรู้สึก หรือการตัดสินสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ด้วยเหตุผล ซึ่งอาจไม่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป การจำแนกข้อเท็จจริงกับความคิดเห็นในบทอ่านจะทำให้ผู้อ่านสามารถนำข้อมูลไปใช้ ประโยชน์ได้อย่างถูกต้องตามความต้องการ

7. การวิเคราะห์ภาพประกอบ (Illustration interpretation) การสื่อความมิได้จำกัดอยู่เฉพาะข้อความเท่านั้น อาจปรากฏอยู่ในรูปแบบของแผนภูมิ ตาราง แผนผัง กราฟ รูปภาพ ฯลฯ ผู้อ่านควรได้ฝึกทักษะในการตีความสิ่งเหล่านี้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ

8. การสังเกตเครื่องหมายวรรคตอน (Punctuation remarks) เครื่องหมายวรรคตอนเป็นเครื่องช่วยในการอ่านอย่างใดอย่างหนึ่ง การสังเกต และการตีความจากเครื่องหมายวรรคตอนจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจความได้อย่างถูกต้อง อาทิเช่น

8.1 การใช้ Period or full stop (.) เมื่อจบประโยค หรือความคิดหนึ่ง ๆ

8.2 การใช้ Colon (:) เพื่อแสดงให้เห็นว่าข้อความที่อยู่ข้างหลังเครื่องหมายนี้ อธิบายความที่อยู่ข้างหน้า หรือนำหน้ารายการ หรือข้อความที่เป็นการอธิบาย

8.3 การใช้ Semicolon (;) แยกข้อความ หรือรายการที่ซับซ้อน โดยใช้คั่นระหว่างรายการย่อยภายในรายการที่สำคัญนั้นอยู่แล้ว หรือใช้แทนคำสันธาน (Conjunction) ในการเชื่อม อนุประโยค (Clause) ที่มีความสำคัญเท่ากัน นอกจากนั้นยังใช้นำหน้าคำสันธาน (Conjunction) ที่ เชื่อมประโยค เช่น therefore, however, nevertheless และ on the other hand เป็นต้น

8.4 การใช้ Comma (,) แยกคำ หรือวลีในเรื่องเดียวกันเมื่อเขียนต่อกันไปตามลำดับ และใช้แยกข้อความที่แทรกเข้ามาเพื่อเป็นการอธิบาย หรือขยายความข้างหน้า

8.5 การใช้ Hyphens (-) แยกคำ หรือพยางค์ท้ายบรรทัด

8.6 การใช้ Dash (- -) แยกส่วนของข้อความออกจากส่วนอื่นๆ เพื่ออธิบาย หรือเน้น ส่วนข้อความที่แยกออกนี้จะนำหน้าและตามด้วย - - ยกเว้นเมื่ออยู่ท้ายประโยค

8.7 การใช้ Ellipsis points (...) ละบางส่วนของข้อความที่คัดลอกมา

8.8 การใช้ Parentheses or brackets ([...]) แยกข้อความที่ไม่จำเป็น ออกเป็นประโยคเป็นการเสริมความเท่ากันแต่จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจในสิ่งที่อ่านดีขึ้น เพราะเป็นการอธิบายเพิ่มเติมสิ่งที่กล่าวถึง

8.9 การใช้ Quotation marks (“ ”) เพื่อยกคำพูด หรือความคิดของเจ้าของเดิมมาโดยตรง หรือใช้เพื่อแยกส่วนที่ต้องการเน้น หรือเพื่อให้ทราบว่าเป็นชื่อเรื่อง

8.10 การใช้ Exclamation point (!) หลังข้อความเพื่อแสดงความรู้สึก อารมณ์ที่รุนแรง ประหลาดใจ หรือตกใจ

8.11 การใช้ Question mark (?) หลังข้อความเพื่อแสดงความสงสัย หรือคำถาม

สรุปได้ว่า กระบวนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษโดยทั่วไปนั้น เป็นการสอนให้ผู้อ่านใช้ทักษะและกระบวนการในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่หน่วยย่อยจนถึงหน่วยใหญ่เพื่อทำความเข้าใจกับความหมาย ความคิด และสิ่งต่าง ๆ ในบทอ่านที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อกับผู้อ่าน

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการการสอนศัพท์ (Vocabulary teaching) มาส่งเสริมการอ่านเพื่อความเข้าใจ เนื่องจากปัญหาสำคัญของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษ คือการรู้ศัพท์ไม่เพียงพอที่จะทำให้เข้าใจบทอ่าน และผู้วิจัยจึงได้ใช้การเดาความหมายจากบริบทเพื่อเพิ่มพูนความรู้ด้านคำศัพท์ เพราะการเดาความหมายของคำจากบริบทเป็นวิธีที่นิยมใช้เพื่อพัฒนาคำศัพท์ เนื่องจากผู้อ่านสามารถนำกลวิธีการอ่านเช่นนี้ใช้ในการอ่านอย่างอิสระ โดยไม่ต้องพึ่งครูหรือพจนานุกรม แต่ใช้ตัวชี้แนะช่วย

4.5 เกณฑ์ในการวัดความสามารถในการอ่าน

ผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน ฉะนั้นความสามารถในการอ่านจึงไม่เท่ากัน นักวิชาการหลายท่านจึงได้กล่าวถึงเกณฑ์ในการวัดความสามารถในการอ่านไว้ดังนี้

วิสาข์ จิตวิตร (2543, น.295) ได้แบ่งแนวการประเมินผลการอ่านออกเป็น 2 ประเภท

1. การวัดผลอย่างเป็นทางการ (Formal measures) คือการทดสอบอย่างเป็นระบบ โดยให้นักเรียนทำข้อสอบที่สร้างไว้ในช่วงเวลาที่กำหนด แบ่งได้ 2 ประเภท คือ

1.1 แบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม (Norm referenced tests) โดยใช้แบบทดสอบแบบสำรวจ (Survey test) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement test) และแบบทดสอบวัดความถนัด (Aptitude test)

1.2 แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ (Criterion referenced tests)

2. การวัดผลอย่างไม่เป็นทางการ (Informal measures) ได้แก่ กระบวนการเก็บข้อมูล หลากหลายรูปแบบซึ่งดำเนินไปพร้อมกับกระบวนการเรียนการสอน ครูสามารถเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านได้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน เช่น การสังเกตในชั้นเรียน การพูดคุย กับนักเรียน และการเขียนบันทึกประจำวันของนักเรียน ตลอดจนกระทั่งการใช้แบบฟอร์มต่าง ๆ ในการสังเกต การทดสอบอย่างไม่เป็นทางการมีดังนี้

2.1 การสังเกตนักเรียน (Kid-watching)

2.2 รายการคำอ่านที่คลาดเคลื่อนไปจากบทอ่าน (Reading miscue inventory)

2.3 รายการคำอ่านอย่างไม่เป็นทางการ (Informal reading inventory)

2.4 การประเมินผลการเล่าเรื่อง (Assessing free recall)

2.5 การประเมินผลตนเอง (Self-report)

Betts (1950, p.446) ได้แบ่งระดับความสามารถในการอ่านออกเป็น 4 ระดับ คือ

1. การอ่านในระดับพื้นฐาน (Basal/Independent Level) ผู้อ่านสามารถอ่านเองได้ โดยที่ ผิดเพียงเล็กน้อย ความเข้าใจในเนื้อหาเป็นส่วนใหญ่ และสามารถอ่านเองได้ด้วย ความมั่นใจ เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดคือ คะแนนจากการอ่านออกเสียงปากเปล่า ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 99 และ คะแนนความเข้าใจและการตีความ ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 90

2. การอ่านในระดับที่ต้องสอน (Instructional level) ผู้อ่านจะต้องได้คะแนนการออกเสียงปากเปล่า ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 95 คะแนนความเข้าใจและการตีความไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 75

3. การอ่านในระดับที่คับข้องใจ (Frustrational level) เป็นระดับที่ผู้อ่านอ่านด้วยความยากลำบาก เกณฑ์ในการวัด คือได้คะแนนออกเสียงปากเปล่า ร้อยละ 90 หรือต่ำกว่า คะแนนความ เข้าใจและการตีความร้อยละ 50 หรือต่ำกว่า

4. การอ่านในระดับที่อ่านเองไม่ได้ (Capacity/ Hearing level) เป็นระดับที่ผู้อ่านอ่านเอง ไม่ได้ แต่สามารถตอบโต้สิ่งที่ได้ฟัง ไม่ว่าจะเป็นวิทยุ หรือหนังสือที่คนอื่นต้องอ่านให้ฟัง ตามความ เข้าใจของตนเอง วัดจากความเข้าใจเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ในอัตราร้อยละ 75

Bormuth (1967, p.291) ได้กำหนดระดับความสามารถในการอ่านไว้ 3 ระดับ โดยยึดคะแนนจากการทำแบบทดสอบเป็นเกณฑ์ ดังนี้

1. ระดับพื้นฐาน (Independent level) ผู้อ่านจะต้องได้คะแนนร้อยละ 58-100
2. ระดับที่ต้องสอน (Instructional level) ผู้อ่านจะต้องได้คะแนนร้อยละ 44-57
3. ระดับอ่านที่คับข้องใจ(Frustrational level) ผู้อ่านจะต้องได้คะแนนร้อยละ 0-43

จากที่กล่าวมาข้างต้นนี้ สรุปได้ว่า การวัดความสามารถในการอ่าน สามารถครอบคลุมถึง ด้านวลี คำ ประโยค ข้อความ ใจความสำคัญ และการตีความในการประเมิน สามารถใช้เกณฑ์ ความสามารถแบบแยกย่อย หรือแบบรวมก็ได้ หรืออาจใช้เกณฑ์ทั้งสองแบบประยุกต์รวมกัน สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึง คือรูปแบบในการประเมิน และเนื้อหาต้องเหมาะสมกับความสามารถในการใช้ภาษา ประสบการณ์เดิมและพื้นฐานความรู้ของผู้อ่านรวมทั้งควรพิจารณาให้สอดคล้องกับ จุดประสงค์ของรายวิชา

จากงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความหมายของความสามารถในอ่านภาษาอังกฤษ คือ การอ่านจับใจความสำคัญ บอกรายละเอียด ให้เหตุผล เข้าใจความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค หรือจากบริบทที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อความหมาย โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความ

แวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย วัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและผ่านการหาคุณภาพของเครื่องมือแล้ว ตามเกณฑ์การวัดความสามารถในการอ่านที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากนักวิชาการหลายท่านและแบ่งเป็นระดับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษได้ดังนี้

1. การอ่านระดับดีมาก ในระดับนี้ผู้อ่านสามารถระบุและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย จากการทำแบบทดสอบได้ ร้อยละ 76-100

2. การอ่านระดับดี ในระดับนี้ผู้อ่านสามารถระบุและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย จากการทำแบบทดสอบได้ ร้อยละ 51-75

3. การอ่านระดับปานกลาง ในระดับนี้ผู้อ่านสามารถระบุและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย จากการทำแบบทดสอบได้ ร้อยละ 26-50

4. การอ่านระดับปรับปรุง ในระดับนี้ผู้อ่านสามารถระบุและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ กลุ่มคำ ประโยค โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อความแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมายโดยอาศัยตัวชี้แนะในบริบทเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย จากการทำแบบทดสอบได้ ร้อยละ 0-25

4.6 เนื้อหาในการสอนอ่านภาษาอังกฤษ

การเลือกเนื้อหาที่จะนำมาสอนอ่านภาษาอังกฤษ มีส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และเป็นสิ่งที่ครูควรคำนึงถึงเป็นอย่างยิ่ง ต้องเลือกใช้เนื้อหาและคำศัพท์เหมาะสมกับความสามารถในการใช้ภาษา ประสบการณ์เดิมและพื้นฐานความรู้ของผู้อ่าน ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาหลายท่านได้เสนอหลักในการเลือกคำศัพท์ ดังนี้

Kamil and Hiebert (2005, p.221) ได้สรุปแนวทางในการเลือกคำศัพท์ที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงไว้ 3 ประเด็น ได้แก่

1. คำศัพท์ที่นำมาสอนนั้นควรพบบ่อยครั้งในบทเรียนนอกจากนี้คำศัพท์ที่นำมาสอนควรเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของนักเรียน

2. คำศัพท์ที่นำมาสอนควรเกี่ยวข้องกับหัวข้อเรื่องที่เรียนในชั้นเรียน

3. บทบาทของคำศัพท์ที่สื่อความหมายในบริบทที่คำศัพท์นั้น ๆ ปรากฏอยู่

Gairns and Redman (2006, p.54) ได้ระบุแหล่งของคำศัพท์ที่ควรนำมาใช้สอนในชั้นเรียน โดยแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. ผ่านทางหนังสือเรียน ซึ่งรวมถึงหนังสือเรียนทั้งประเภทการพูด การเขียน ไวยากรณ์ หรือกิจกรรมต่าง ๆ

2. ผ่านทางสื่อประกอบการสอนชนิดต่างซึ่งอาจเป็นสื่อที่ทางสถาบันกำหนดให้ใช้ หรือผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้ด้วยตัวเอง เช่น บทอ่าน แบบฝึก ฯลฯ

3. ผ่านทางตัวนักเรียนเอง ในที่นี้หมายถึงคำศัพท์ที่นักเรียนไม่รู้จัก หรือจากข้อผิดพลาดของนักเรียน หรือจากการถามของนักเรียน

4. ผ่านทางกิจกรรมการฝึกคำศัพท์โดยผู้สอนเป็นผู้สร้างขึ้นเฉพาะเพื่อใช้กับกลุ่มนักเรียน

Beck, McKeown, and Kucan (2002, p.8) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ควรนำมาสอนจากการแบ่งคำศัพท์ทั้ง 3 ประเภท ดังนี้

1. ศัพท์ระดับแรก (Tier One Words) คือกลุ่มศัพท์ที่ประกอบด้วยคำศัพท์พื้นฐานที่สุดในภาษาศัพท์กลุ่มนี้ผู้สอนไม่จำเป็นต้องคัดเลือกมาสอนเนื่องจากนักเรียนรู้ความหมายอยู่แล้ว

2. ศัพท์ระดับสอง (Tier Two Words) คือคำศัพท์ที่นักเรียนสามารถพบเห็นได้บ่อยครั้งและมีความถี่สูง แต่นักเรียนไม่ทราบความหมาย ผู้สอนควรคัดเลือกศัพท์กลุ่มนี้เพื่อนำมาสอนมากที่สุด เพราะคำศัพท์ในกลุ่มนี้มีบทบาทอย่างมากต่อการใช้ภาษาของนักเรียน

3. ศัพท์ระดับสาม (Tier Three Words) เป็นคำศัพท์กลุ่มสุดท้ายที่มีความถี่ต่ำ ผู้สอนจึงไม่ควรคัดเลือกมาสอนแต่อาจสอนได้หากมีความจำเป็น เพื่อให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น เช่น สอนคำว่า peninsular ในคาบเรียนวิชาภูมิศาสตร์ ดังนั้น ก่อนสอนผู้สอนควรสำรวจบทเรียนเพื่อทำการรายการคำศัพท์โดยคัดเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์เพื่อนำมาใช้สอนในชั้นเรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้น พบว่า การเลือกคำศัพท์มาใช้ในการสอนเป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่ผู้สอนควรคำนึงถึง ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงยึดแนวทางในการคัดเลือกเนื้อหา โดยการเลือกคำศัพท์ที่เน้นคำที่พบบ่อยในบทเรียนและเป็นคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาอังกฤษ

จากเอกสารงานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการอ่านเพื่อความเข้าใจ พบว่ามีผู้สนใจศึกษาวิจัยการอ่านเพื่อความเข้าใจ สามารถสรุปได้ดังนี้

วันเพ็ญ วัฒนฐานะ (2558) ศึกษา การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ3R เพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่านและศึกษาพฤติกรรมการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดตะปอนน้อย จังหวัดจันทบุรี โดยกลุ่มประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในกลุ่มขลุ่ยสัมพันธ์ อำเภอขลุ่ย จังหวัดจันทบุรี ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 4 ห้องเรียน และกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ จำนวนนักเรียน 1 ห้องเรียน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ระยะเวลาในการทดลอง 15 ชั่วโมง ใช้เครื่องมือในการทดลอง คือแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบ SQ3R จำนวน 7 แผน แบบบันทึกพฤติกรรมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจผลการศึกษา พบว่าความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิควิธีสอนแบบ SQ3R สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 พฤติกรรมการอ่านภาษาอังกฤษระหว่างเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SQ3R ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดตะปอนน้อย จังหวัดจันทบุรี อยู่ในระดับดีเยี่ยม

อมรวิทย์ พระนุรักษ์ (2558) ศึกษาการพัฒนาความเข้าใจในการอ่านและความสามารถในการตั้งคำถามแบบคิว เอ อาร์ โดยใช้กลวิธีการอ่านแบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วัดอุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการอ่าน แบบร่วมมือสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ความเข้าใจในการอ่าน และความสามารถในการตั้งคำถาม โดยใช้กลวิธีการอ่านแบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนแม่ทะพัฒนศึกษา อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการอ่านแบบร่วมมือสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 8 แผน 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ความเข้าใจในการอ่าน 3. แบบประเมินความสามารถในการตั้งคำถามแบบ คิว เอ อาร์ ผลการศึกษา พบว่านักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้กลวิธีคิว เอ อาร์ อยู่ในระดับดี

จากเอกสารงานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการอ่านเพื่อความเข้าใจ พบว่ามีผู้สนใจศึกษาวิจัยการอ่านเพื่อความเข้าใจ สามารถสรุปได้ดังนี้

Anmarkrud and Bråten (2009) ศึกษาแรงจูงใจที่ส่งผลต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ชาวนอร์เวย์ จำนวน 104 คน เพื่อศึกษาว่าความสามารถในการอ่านและคุณค่าของเรื่องที่อ่านสามารถทำนายความเข้าใจในบทอ่านได้อย่างไร ผลการศึกษาพบว่าตัวที่ส่งผลต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจคือ แรงจูงใจ คุณค่าของเรื่องที่อ่านเป็นตัวทำนายเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจ นอกจากนี้ยังพบว่าความรู้เดิมและกระบวนการอ่านเป็นสิ่งที่ผู้สอนไม่ควรมองข้ามต่อการเสริมแรงจูงใจในการอ่านเพื่อความเข้าใจ ดังนั้นผู้สอนควรจัดหาบทอ่านที่นักเรียนเห็นว่ามีคุณค่าต่อตนเอง ความรู้เดิมและกระบวนการอ่านของนักเรียนล้วนเป็นสิ่งที่สนับสนุนให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการอ่านให้ประสบความสำเร็จ

Nell K. Duke and Pearson (2002) ศึกษาเรื่อง Effective Practices for Developing Reading Comprehension เป็นงานวิจัยเกี่ยวกับประสิทธิภาพการใช้แบบฝึกเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความโดยให้นักเรียนฝึกทำแบบฝึกหัดที่เป็น passages โดยฝึกให้นักเรียนสามารถที่จะสรุปเรื่องที่อ่าน โดยให้นักเรียนฝึกทำแบบฝึกหัดเป็นประจำ โดยใช้เทคนิคการอ่านแบบค้นหาคำตอบแบบคร่าว ๆ และจับประเด็นสำคัญของเรื่องได้ การสร้างภาพ หรือใจความสำคัญการวิเคราะห์ไวยากรณ์ การวิเคราะห์โครงสร้างประโยค ซึ่งผลการวิจัยพบว่า จากการที่ครูได้สอนเทคนิคการอ่านจับใจความนี้พบว่านักเรียนมีความสามารถที่พัฒนาเพิ่มขึ้นกว่าก่อนเรียนนักเรียนรู้เทคนิคเพื่อให้เข้าใจเรื่องที่อ่านเพิ่มมากขึ้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว สรุปได้ว่า ปัญหาจากแบบเรียนการอ่านภาษาอังกฤษ ที่ได้รับอนุญาตจากกระทรวงศึกษาธิการให้ใช้เป็นแบบเรียน ในสถานศึกษาต่าง ๆ นั้น เมื่อวิเคราะห์ลักษณะเนื้อหาส่วนใหญ่ ตลอดจนกิจกรรมในบทเรียนนั้นไม่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนไทย เนื่องจากเนื้อหามีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนน้อย เนื้อหาในแบบเรียนเป็นบริบทของชาติตะวันตก มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับไวยากรณ์ภาษาเป็นหลัก ซึ่งอาจยากเกินไปสำหรับนักเรียนที่ต้องมาทำความเข้าใจหลักภาษาที่ไม่ใช่ภาษาแม่ของตนเอง ซึ่งในงานวิจัยในการสอนการอ่านเพื่อความเข้าใจ มีหลากหลายกลวิธีในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ เช่น เทคนิคการอ่านแบบ SQ3R การตั้งคำถามแบบคิว เอ อาร์ โดยใช้กลวิธี การอ่านแบบร่วมมือ ใช้แบบฝึกเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความโดยให้นักเรียนฝึกทำแบบฝึกหัดที่เป็น passages กลวิธีเหล่านี้สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์อ่านที่ดีขึ้น โดยผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบ หลังเรียนได้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงปัญหาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และเพื่อให้การสอนอ่านภาษาอังกฤษบรรลุตามเป้าหมาย หรือ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร อีกทั้งเพื่อแก้ปัญหาผู้เรียนด้วยความสามารถ

ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ตลอดจนผู้วิจัยต้องการหาแนวทาง หรือวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่ช่วยส่งเสริม ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ให้ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความคิดที่จะทำการวิจัยเพื่อมุ่งเน้นไปที่การสอนการใช้กลวิธีการเดาความหมาย คำศัพท์โดยการใช้ กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท และเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา การอ่านของนักเรียน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

วิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ได้มีการดำเนินการวิจัย ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระราชราษฎร์บำรุง ภาควิทยาศาสตร์ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 5 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 180 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนพระราชราษฎร์บำรุง ภาควิทยาศาสตร์ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 35 คน ด้วยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ด้วยการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
2. แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

เครื่องมือชิ้นที่ 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 1. กล่องกิจกรรมการเรียนรู้ 2. คู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1. จัดทำกล่องกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับชุดกิจกรรมวิธีการออกแบบชุดกิจกรรม ศึกษากลวิธีการเดาความหมายจากบริบทและศึกษาแนวคิดเกมมิฟิเคชันจากเอกสาร ตำรา และแหล่งความรู้ต่าง ๆ

1.2 วิเคราะห์แนวคิดกลวิธีการสอนอ่านภาษาอังกฤษจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาหลายท่านและได้พิจารณาจากคำอธิบายลักษณะของตัวชี้แนะในบริบทแต่ละประเภทและการปรากฏร่วมของตัวอย่างของประเภทตัวชี้แนะ ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงได้นำเอาประเภทของตัวชี้แนะในบริบทที่ได้กล่าวถึงบ่อยครั้งมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ 1. บริบทประเภทคำจำกัดความ (Direct definition clues) 2. บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ (Restatement clues) 3. บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง (Example clues)

1.3 ผู้วิจัยศึกษาการใช้คำศัพท์จากสถาบันภาษาอังกฤษสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้วิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ 1. บริบทประเภทคำจำกัดความ Direct definition clues เรื่อง Place around me 2. บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ Restatement clues เรื่อง My house 3. บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง Example clues เรื่อง Food

1.4 วิเคราะห์หลักการเกี่ยวกับเทคนิคการสอนการเดาความหมายคำศัพท์จาก (Bishop et al., 2009; Stahl & Nagy, 2006) ซึ่งได้ขั้นตอน 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 อ่านและอ่านซ้ำ (Read/Reread) เมื่อนักเรียนได้พบกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย ผู้สอนให้นักเรียนอ่านคำศัพท์คำนั้นและบริบทข้างเคียงคำศัพท์นั้น ซึ่งหมายถึงประโยค ที่มีคำศัพท์นั้นอยู่และประโยคก่อนหน้าและหลัง

ขั้นที่ 2 ล่าตัวชี้แนะในบริบท (Cue Hunt) ให้นักเรียนระบุตัวชี้แนะในบริบทที่สื่อความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้

ขั้นที่ 3 ตั้งสมมติฐานเบื้องต้น (Initial hypothesis) ให้นักเรียนคาดเดาความหมาย ของคำศัพท์โดยให้ระบุข้อมูลต่างๆ ที่ช่วยให้สามารถเดาความหมายคำศัพท์นั้นได้

ขั้นที่ 4 พัฒนาสมมติฐาน (developing hypothesis) ผู้สอนแนะนำให้นักเรียนจำกัดความหมายของคำศัพท์นั้นให้ชัดเจนมากขึ้น

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบ (Check) คือ ให้ผู้เรียนตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ที่ได้มาจากการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท

1.5 วิเคราะห์หลักการเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันจากข้อค้นพบที่ได้จากการ ทบทวนวรรณกรรมของหลักการเกมมิฟิเคชันมาสรุปและกำหนดองค์ประกอบกระบวนการเกมมิฟิเคชันที่อยู่ในวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้ 1. รูปแบบตามเกม ได้แก่ แต้มสะสม (Points) ตารางอันดับ (Leaderboard) ลำดับขั้น (Level) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ ความท้าทาย (Challenge) การกำหนดภารกิจต่าง ๆ การออกแบบกิจกรรมให้น่าสนใจและการแก้ปัญหา

1.6 วิเคราะห์หลักการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชัน ในชุดกิจกรรม ซึ่งเป็นเครื่องมือหลักที่ใช้ในการดำเนินชุดกิจกรรมระหว่างผู้เรียนและผู้สอนซึ่งปรากฏอยู่ในคู่มือครู ดังภาคผนวก ข

1.8 นำเนื้อหาที่สังเคราะห์มาสร้างข้อคำถามที่จะใช้ในการจัดกิจกรรม โดยมี กิจกรรมทั้งหมด 3 กิจกรรม ดังนี้ 1. บริบทประเภทคำจำกัดความ Direct definition clues เรื่อง Place around me 2. บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ Restatement clues เรื่อง My house 3. บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง Example clues เรื่อง Food โดยสร้างข้อคำถามทั้งหมด 90 ข้อ

1.9 นำข้อคำถามที่ใช้ในชุดกิจกรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มี ประสบการณ์สอนภาษาอังกฤษ ไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพข้อคำถามของชุด กิจกรรม โดยพิจารณาความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับเนื้อหา โดยเลือกข้อที่มีค่าความ สอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป มาสร้างเป็นแบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ในการ พิจารณาดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อสอบตรงตัวชี้วัด
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อสอบตรงตัวชี้วัด
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อสอบไม่ตรงตัวชี้วัด

1.10 หลังจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาประเมินคำถามที่ใช้ในชุดกิจกรรม เรียบร้อยแล้วจึงนำผลมาคำนวณหาค่าดัชนี IOC โดยจะต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จึงสามารถ แสดงได้ว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงตามนิยามที่ต้องการวัด และมีความถูกต้องเหมาะสมที่จะ นำไปใช้เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2562) ซึ่งผลการตรวจสอบความตรงเชิง เนื้อหา พบว่า ข้อคำถามที่มีค่า 0.67-1.00 ซึ่งมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80 ข้อ และมีข้อ คำถามที่ต้องตัดทิ้ง 10 ข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะ ดังนี้ 1. การยกตัวอย่างไม่ชัดเจน 2. คำถามไม่เหมาะสมเพราะคำถามมีความชัดเจนแล้ว 3. คำศัพท์ไม่ชัดเจน 4. ไม่มีการยกตัวอย่าง เนื่องจากเป็น Example clue 5. คำถามไม่สอดคล้องกับการใช้ Restatement clue

1.11 ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงข้อคำถามให้มีความเหมาะสมมากขึ้นแล้วไปทดลองใช้ (try out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ จำนวน 30 คน มาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ตามเกณฑ์ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตามเกณฑ์ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) เพื่อตรวจสอบคุณภาพของข้อคำถามจำนวน 80 ข้อ พบว่า มีค่าความยากง่าย (p) 0.40 - 0.70 มีค่าอำนาจจำแนก (r) -0.07-0.67 และคัดเลือกข้อคำถามที่มีคุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 60 ข้อเพื่อนำมาเป็นข้อคำถามในชุดกิจกรรม

1.12 จากการวิเคราะห์ในชั้น 1.1- 1.11 ได้ดำเนินการออกแบบและสร้างกล่องกิจกรรมการเรียนรู้ ตามเนื้อหาและข้อมูลทีวิเคราะห์และจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2. จัดทำคู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1 วิเคราะห์หลักการเกี่ยวกับจัดทำคู่มือชุดกิจกรรม

2.2 จัดทำคู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งประกอบไปด้วย ชื่อชุดกิจกรรม คำนำ สารบัญ คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้ องค์ประกอบและคำอธิบายเกมมิฟิเคชัน วิธีการจัดกิจกรรม แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน เฉลยแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้

3. จากการดำเนินการในข้อ 1-2 ได้นำมาออกแบบสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามเนื้อหาและข้อมูลทีวิเคราะห์ ซึ่งประกอบด้วย กล่องกิจกรรมและคู่มือชุดกิจกรรม

4. นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ในเรื่องชุดกิจกรรมจำนวน 3 ท่าน ประเมินโดยใช้แบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านได้เสนอแนะให้แก้ไขและเพิ่มเติม รายละเอียดดังนี้ กิจกรรมค่อนข้างมากควรปรับ หรือเพิ่มเวลา ปรับภาษาในการอธิบายในชุดกิจกรรมให้ชัดเจน ควรอธิบายกติกาในชุดกิจกรรมให้ชัดเจนขึ้น อธิบายเกณฑ์การให้คะแนนให้ชัดเจนยิ่งขึ้น การกำหนดเวลาในกิจกรรม context clue detective เป็นการจำกัดความคิดนักเรียนมากเกินไป

5. นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้ (try out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ จำนวน 30 คน หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาคำความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนสรุปได้ว่า ชอบการเล่นเกมทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อหน่าย ชอบการได้แข่งขันกับเพื่อน ๆ ได้รู้จักวิธีการเดาคำศัพท์แบบใหม่ การอ่านภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ เวลาในการทำกิจกรรมน้อยไป การได้เหรียญรางวัลมากเกินไป

6. ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มพัฒนาชุดกิจกรรมมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมมากขึ้นและนำมาปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทก่อนนำไปทดลอง

7. นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือชิ้นที่ 2 แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด วิธีการสร้างแบบประเมิน

2. กำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะของการประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ทั้งด้านแนวคิดและหลักการมีความสอดคล้องสัมพันธ์กันกับเป้าหมาย องค์ประกอบของรูปแบบมีความครอบคลุมตามองค์ประกอบหลัก ของรูปแบบการสอนทั่วไป องค์ประกอบของรูปแบบมีความเหมาะสมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

3. กำหนดข้อคำถามในการสร้างแบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้มี 4 ด้าน ดังนี้ 1. ด้านเนื้อหา 2. ด้านกิจกรรม 3. ด้านสื่อ 4. ด้านคู่มือ

4. สร้างแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา โดยแบบสอบถามจะมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ เลือกตอบโดยการกำหนดความหมายคะแนนของตัวเลือกใน แบบสอบถาม โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คุณภาพระดับดีมาก เท่ากับ 5

คุณภาพระดับดี เท่ากับ 4

คุณภาพระดับดีปานกลาง เท่ากับ 3

คุณภาพระดับควรปรับปรุง เท่ากับ 2

คุณภาพระดับใช้ไม่ได้ เท่ากับ 1

ผลการประเมินมีการแปลความหมายดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง คุณภาพระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง คุณภาพระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง คุณภาพระดับดีปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง คุณภาพระดับควรปรับปรุง

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง คุณภาพระดับใช้ไม่ได้

5. นำแบบประเมินที่สร้างเสร็จแล้วไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทและปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

6. นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นและได้รับการแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

เครื่องมือชิ้นที่ 3 แบบสัมภาษณ์นักเรียน ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์นักเรียนเป็นการตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึกของตนเอง ความต้องการและความเข้าใจใน เนื้อหาที่เรียนซึ่งผู้วิจัยสัมภาษณ์หลังจากได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน ความเหมาะสมของเวลา บรรยายภาคในการเรียนการสอน ข้อดี ข้อบกพร่อง ของแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นข้อมูลในการสะท้อนเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน

2. สร้างแบบสัมภาษณ์ นักเรียนแล้วเสนอให้อาจารย์ ที่ปรึกษาปริญญาโท ตรวจสอบความถูกต้อง และให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุง แก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. นำแบบสัมภาษณ์ที่สมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่ตัวอย่าง

เครื่องมือชิ้นที่ 4 แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาแนวทางและหลักการสร้างประโยคเพื่อใช้ทดสอบการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท

2. ศึกษาเทคนิควิธีการสร้างแบบทดสอบภาษาอังกฤษ และเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. วิเคราะห์เนื้อหา และจุดประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

4. ร่างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 40 ข้อ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์

5. นำร่างแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเพื่อหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญประเมินให้คะแนนคำถามแต่ละข้อโดย

พิจารณาความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับเนื้อหา โดยเลือกข้อที่มีค่าความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป มาสร้างเป็นแบบทดสอบ ระหว่างเรียนและแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง	แน่ใจว่าข้อสอบตรงตัวชี้วัด
0 หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อสอบตรงตัวชี้วัด
-1 หมายถึง	แน่ใจว่าข้อสอบไม่ตรงตัวชี้วัด

6. นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ที่ผ่านการประเมินค่าความสอดคล้องและปรับปรุงไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนพระราชราษฎร์บำรุง ที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว จำนวน 40 คน ตรวจให้คะแนน โดยให้คะแนนข้อที่ตอบถูกเป็น 1 คะแนน และข้อที่ตอบผิดเป็น 0 คะแนน

7. นำคะแนนที่ได้จากข้อ 6 มาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ตามเกณฑ์ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตามเกณฑ์ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ พบว่า ค่าความยากง่าย (p) มีค่าระหว่าง 0.33-0.50 ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง 0.25-0.60

8. นำข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ ครบวัตถุประสงค์การประเมินมาสร้างเป็นแบบประเมินความสามารถ โดยคัดเลือกมาจำนวน 20 ข้อ

9. เมื่อได้ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบแล้ว เลือกข้อสอบที่จะนำมาใช้เป็นแบบทดสอบระหว่างเรียน และแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ให้ตรงกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

10. นำแบบทดสอบที่ได้จากข้อ 9 มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน โดยค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.84

11. นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือชิ้นที่ 5 แบบบันทึกการสังเกต ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1. แบบบันทึกการสังเกต เป็นแบบบันทึกที่ผู้วิจัยใช้บันทึก เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ปัญหา ข้อดี ข้อบกพร่อง รวมทั้งความ เหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบบันทึกภาคสนาม กำหนดกรอบแนวคิด และขอบข่ายพฤติกรรมที่จะจดบันทึกเกี่ยวกับ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. สร้างแบบบันทึกการสังเกต โดยมีข้อสังเกตพฤติกรรม ดังนี้ 1. พฤติกรรมการเรียนรู้ในเกมเกม What are contexts clue? 2. พฤติกรรมการเรียนรู้ในเกม Context clues detective 3. พฤติกรรมการเรียนรู้ในเกม Context Clue Climb

3. นำแบบบันทึกการสังเกตเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทตรวจสอบความถูกต้อง และให้ข้อเสนอแนะแล้วนำมาปรับปรุง แก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. นำแบบบันทึกการสังเกตที่สมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มพัฒนาชุดกิจกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองและเก็บข้อมูลด้วยตนเองใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันกับกลุ่มตัวอย่าง โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1 ขั้นก่อนการทดลอง

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมวิธีการออกแบบชุดกิจกรรมกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทและแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

1.2 สร้างเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ แบบบันทึกการสังเกต และแบบสัมภาษณ์นักเรียน

1.3 ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน

1.4 ดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

1.5 ขอหนังสืออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย

2 ขั้นดำเนินการทดลอง

2.1 ผู้วิจัยได้ปฐมนิเทศ ชี้แจง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ตลอดจน ชี้แจงบทบาทของนักเรียนรวมถึงบทบาทของครู ในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง แนวทางในการ ปฏิบัติตนในการเรียนของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเข้าใจ และเตรียมความพร้อมของตนเองในการวิจัยครั้งนี้

2.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนการจัดกิจกรรม

2.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ขณะปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.4 ในระหว่างการดำเนินการสอนผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนและจดบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่ยังจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.5 เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ตามที่กำหนด ผู้วิจัยทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรม

3 ขั้นหลังการทดลอง

3.1 ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดกิจกรรมมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

3.2 ผู้วิจัยนำผลบันทึกการสังเกต และการสัมภาษณ์ผู้เรียนเกี่ยวกับ การจัดการเรียนรู้มาประมวลผลและเรียบเรียงนำเสนอในรูปแบบความเรียง

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ มีวิธีการดังนี้

1.1 หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านของกลุ่มที่ศึกษา

1.2 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มที่ศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบค่าทีชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent group)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาคะแนนพัฒนาการ ของนักเรียนจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตรคะแนนพัฒนาการ และแปลคะแนนตามเกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการ โดยใช้เกณฑ์ของ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2562) ดังนี้

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ
76 - 100	พัฒนาการระดับสูงมาก
51 - 75	พัฒนาการระดับสูง

26 - 50

พัฒนาการระดับกลาง

25 - 0

พัฒนาการระดับต้น

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาระดับความสามารถในการอ่าน วัดได้จากการทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และผ่านการหาคุณภาพของเครื่องมือแล้ว ตามเกณฑ์การวัดความสามารถในการอ่านที่ผู้วิจัยได้ประยุกต์จาก (Betts, 1950; Bormuth, 1967; อัจฉรา วงศ์โสธร, 2544) โดยแบ่งระดับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ดังนี้

ช่วงคะแนนเป็นร้อยละ

ความหมาย

76-100

การอ่านระดับดีมาก

51-75

การอ่านระดับดี

26-50

การอ่านระดับปานกลาง

0-25

การอ่านระดับปรับปรุง

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

4.1.1 การหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence Index : IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจะต้องประเมินด้วยคะแนน 3 ระดับ คือ

+1 = แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ตรงตามจุดประสงค์

0 = ไม่แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ตรงตามจุดประสงค์

-1 = แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นไม่ได้วัดตรงตามจุดประสงค์

โดยมีสูตรในการคำนวณ ดังนี้ (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน, 2551: 50)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบกับจุดประสงค์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถ้าต่ำกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนั้นจะต้องถูกตัดออกไป หรือต้องปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

4.1.2 การหาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ สูตรในการคำนวณหาความยากง่ายมีดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$P = NR$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากง่ายของข้อทดสอบ
	R	แทน	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

เกณฑ์ความยากง่ายที่ยอมรับได้มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 ถ้าข้อสอบนั้นมีค่าเกิน 0.80 แสดงว่า ข้อสอบนั้นมีความง่ายมากเกินไป ต้องตัดออก หรือปรับปรุงใหม่ แต่ถ้าข้อสอบ มีค่าต่ำกว่า 0.2 ถือว่าข้อสอบนั้นมีความยากเกินไปต้องตัดออก หรือปรับปรุงเช่นเดียวกัน

4.1.3 การหาค่าอำนาจจำแนก ซึ่งคำนวณได้จากสูตร ดังนี้ (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2553)

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

เมื่อ	R	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	H	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก
	L	แทน	จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
	N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

เกณฑ์อำนาจจำแนกที่ยอมรับได้จะมีค่าอยู่ระหว่าง 0.20 - 1.00 ถ้าค่าอำนาจจำแนกต่ำกว่า 0.20 จะต้องปรับปรุงแบบทดสอบข้อนั้น หรือตัดทิ้งไป

4.1.4 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษในที่นี้จะใช้วิธีแบบคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson: KR-20) ซึ่งมีสูตรในการคำนวณ ดังนี้ (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2553)

$$r_t = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right\}$$

เมื่อ	r_t	แทน	สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	P	แทน	สัดส่วนของผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบข้อนั้นถูก กับผู้เรียนทั้งหมด
	q	แทน	สัดส่วนของผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบข้อนั้นผิด

กับผู้เรียนทั้งหมด

S_t^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนสอบทั้งฉบับ

N แทน จำนวนผู้เรียน

4.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

4.2.1 หาค่าร้อยละ คำนวณจากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$P = \frac{f \times 100}{N}$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

4.2.2 หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) คำนวณจากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

4.2.3 หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) คำนวณจากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนในกลุ่ม

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

4.2.4 การหาค่าคะแนนพัฒนาการความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2562)

$$DS = \frac{(Y - X)}{F - X} \times 100$$

เมื่อ DS แทน คะแนนร้อยละของพัฒนาการของนักเรียน

(คิดเป็นร้อยละ)

F	แทน	คะแนนเต็มของการวัดครั้งแรกและครั้งหลัง
X	แทน	คะแนนการวัดครั้งแรก
Y	แทน	คะแนนการวัดครั้งหลัง

4.2.5 การทดสอบสมมติฐาน โดยใช้ค่า t-test แบบ Dependent Sample



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
3. การหาค่าคะแนนพัฒนาการ ของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะของการประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ทั้งด้านแนวคิดและหลักการมีความสอดคล้องสัมพันธ์กันกับเป้าหมาย และองค์ประกอบของรูปแบบมีความเหมาะสมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน นำแบบประเมินที่สร้างเสร็จแล้วไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา ปรับปรุงแก้ไขแล้วสร้างแบบประเมิน แล้วนำแบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน ซึ่งปรากฏผลดังตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา	4.00	0.00	ดี
1.1 เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน	4.00	0.00	ดี
1.2 เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาที่กำหนด	4.00	0.00	ดี
1.3 ภาษาที่ใช้มีเหมาะสมกับผู้เรียน	4.00	0.00	ดี
2. ด้านกิจกรรม	4.25	0.43	ดี
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
2.2 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.67	0.58	ดี
2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ	4.33	0.58	ดี
2.4 ในการจัดกิจกรรมมีการกำหนดบทบาทผู้เรียน ผู้สอนไว้ชัดเจน	4.33	0.58	ดี
2.5 เรียงลำดับและขั้นตอนการจัดกิจกรรมได้เหมาะสม	4.00	0.00	ดี
2.6 กิจกรรมเป็นไปตามแนวการสอนสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานที่มีความชัดเจนและปฏิบัติได้	4.00	0.00	ดี
2.7 กิจกรรมน่าสนใจ จูงใจให้กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.67	0.58	ดีมาก
2.8 เกณฑ์การให้แต้มสะสม การแลกเหรียญ การจัดอันดับความท้าทายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
3. ด้านสื่อ	4.10	0.16	ดี
3.1 ชุดกิจกรรมมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน	4.33	0.58	ดี
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	4.33	0.58	ดี
3.3 ความเหมาะสมของภาพประกอบในชุดกิจกรรม	4.00	0.00	ดี

ตาราง 1 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D	ความหมาย
3.6 การจัดเก็บมีความเหมาะสมและสะดวกต่อการใช้งาน	4.00	0.00	ดี
3.7 กล้องจัดเก็บมีความแข็งแรงทนทาน	4.00	0.00	ดี
3.8 รูปแบบของชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.00	0.00	ดี
3.9 อุปกรณ์ในชุดกิจกรรม การ์ด เหรียญตรา ตารางจัดอันดับ มีความเหมาะสมในการใช้ในการจัดกิจกรรม	4.00	0.00	ดี
4. ด้านคู่มือ	4.17	0.29	ดี
4.1 ข้อปฏิบัติในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจง่ายชัดเจน	4.00	0.00	ดี
4.2 คู่มือมีความชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย	4.33	0.58	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.15	0.26	ดี

จากตาราง 1 พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.15 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.26 เพื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.43 รองลงมาได้แก่ ด้านคู่มือ โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.29 ลำดับต่อมา คือ ด้านสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.10 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.16 ด้านที่มีค่าเฉลี่ยเป็นลำดับสุดท้าย คือ ด้านเนื้อหา โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.00

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน ดังความคิดเห็นของนักเรียนดังต่อไปนี้

1. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ขอการสอนแบบนี้ เป็นการกระตุ้นให้สนใจกับการเรียนมากขึ้น ไม่เบื่อ ไม่มัวงนอน เข้าใจความศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น กิจกรรมสนุกสนาน ดึงดูดความสนใจได้ดีมาก ได้แข่งขันกับเพื่อนๆ รูปแบบของสื่อมีสี รูป ขนาดตัวหนังสือชัดเจนสวยงาม

2. นักเรียนต้องการให้มีการเปลี่ยนแปลงอะไรบ้างในการสอนแต่ละครั้ง

เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมน้อยเกินไป น่าจะมีเวลามากกว่านี้จะดีหรือหยุดรอ สัญลักษณ์เพิ่มขึ้น การได้รับหรือหยุดรอสัญลักษณ์ยากเกินไปเวลาไม่พอ การเพิ่ม level (ลำดับขั้น) ใช้เวลานานเกินไปควรลดจำนวนตราสัญลักษณ์ในการเพิ่ม level (ลำดับขั้น) หรือเพิ่มเวลามากขึ้น คำอธิบายกติกาในการทำกิจกรรมบางข้ออ่านไม่เข้าใจอยากให้ระบุให้ชัดเจนกว่านี้

3. สิ่งที่นักเรียนได้รับจากการสอนในแต่ละครั้งมีอะไรบ้าง

ได้รับความรู้เทคนิคการเดาคำศัพท์ ทำให้ความเข้าใจคำศัพท์ได้ง่าย กิจกรรมสนุกดี ได้แข่งกับเพื่อนๆ ต่างจากการเรียนแบบเดิม การสอนแบบนี้เป็นการกระตุ้นให้สนใจกับการเรียนมากขึ้น

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

2.1 คะแนนทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้ได้ศึกษาเปรียบเทียบคะแนนทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผลปรากฏดังตาราง 2

ตาราง 2 คะแนนสอบก่อนและหลังจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันของนักเรียนและระดับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อน เรียน	ร้อยละ คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	ร้อยละ คะแนน ก่อนเรียน	ระดับความสามารถ ในการอ่าน ภาษาอังกฤษ
1	9	45	15	75	ดี
2	8	40	13	65	ดี
3	7	35	13	65	ดี

ตาราง 2 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อน เรียน	ร้อยละ คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	ร้อยละ คะแนน ก่อนเรียน	ระดับความสามารถ ในการอ่าน ภาษาอังกฤษ
4	5	25	11	55	ดี
5	11	55	15	75	ดี
6	6	30	12	60	ดี
7	7	35	13	65	ดี
8	8	40	14	70	ดี
9	5	25	12	60	ดี
10	8	40	12	60	ดี
11	5	25	12	60	ดี
12	4	20	12	60	ดี
13	7	35	12	60	ดี
14	5	25	13	65	ดี
15	8	40	15	75	ดี
16	13	65	19	95	ดีมาก
17	15	75	20	100	ดีมาก
18	5	25	11	55	ดี
19	17	85	20	100	ดีมาก
20	7	35	13	65	ดี
21	5	25	11	55	ดี
22	10	50	15	75	ดี
23	8	40	13	65	ดี
24	7	35	14	70	ดี
25	5	25	11	55	ดี
26	14	70	18	90	ดีมาก
27	9	45	13	65	ดี

ตาราง 2 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อน เรียน	ร้อยละ คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน	ร้อยละ คะแนน ก่อนเรียน	ระดับความสามารถ ในการอ่าน ภาษาอังกฤษ
28	13	65	18	90	ดีมาก
29	6	30	12	60	ดี
30	11	55	16	80	ดีมาก
31	16	80	20	100	ดีมาก
32	16	80	19	95	ดีมาก
33	15	75	19	95	ดีมาก
34	15	75	18	90	ดีมาก
35	12	60	16	80	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	9.20	46.00	14.57	72.86	

จากตาราง 2 พบว่า จากการทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนการจัดการเรียนรู้ จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อน การใช้ชุดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.20 ค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 46.00 และเมื่อมาพิจารณา คะแนนที่นักเรียนทำได้ผ่านร้อยละ 50 มีเพียง 12 คน คิดเป็นร้อยละ 34.29 นั้นหมายความว่า นักเรียนที่ทำแบบทดสอบไม่ผ่านร้อยละ 50 มี 23 คน คิดเป็นร้อยละ 65.71 และเมื่อนำคะแนนที่ได้ จากการทำแบบทดสอบหลังการใช้ชุดกิจกรรม พบว่านักเรียนทำคะแนนได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.57 ค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 72.86 เมื่อมาพิจารณาคะแนนที่นักเรียนทำได้ผ่านร้อยละ 50 มีมากถึง 35 คน คิดเป็นร้อยละ 100

2.2 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผลปรากฏดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ทดสอบ	คะแนนเต็ม	N	$\bar{X}$	S.D	t-test	p-value
ก่อนเรียน	20	35	9.20	3.92	23.88	0.00**
หลังเรียน	20	35	14.57	2.98		

** $p < 0.05$

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เท่ากับ 9.20 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.92 และคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เท่ากับ 14.57 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.98 เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อน และหลังการทดลอง พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

3. คะแนนพัฒนาการ ของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ศึกษาคะแนนพัฒนาการของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยใช้คะแนนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยใช้สูตรคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ แล้วนำมาวิเคราะห์หาจำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันแต่ละระดับพัฒนาการ ผลปรากฏดังตาราง 4

ตาราง 4 คะแนนพัฒนาการของนักเรียนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อนเรียน (X)	คะแนน หลังเรียน (Y)	คะแนนความ แตกต่าง (D)	คะแนนพัฒนา การสัมพัทธ์ (SD)	ระดับ พัฒนาการ
1	9	15	6	54.55	ระดับสูง
2	8	13	5	41.67	ระดับกลาง
3	7	13	6	46.15	ระดับกลาง
4	5	11	6	40.00	ระดับกลาง
5	11	15	4	44.44	ระดับกลาง
6	6	12	6	42.86	ระดับกลาง
7	7	13	6	46.15	ระดับกลาง
8	8	14	6	50.00	ระดับกลาง
9	5	12	7	46.67	ระดับกลาง
10	8	12	4	33.33	ระดับกลาง
11	5	12	7	46.67	ระดับกลาง
12	4	12	8	50.00	ระดับกลาง
13	7	12	5	38.46	ระดับกลาง
14	5	13	8	53.33	ระดับสูง
15	8	15	7	58.33	ระดับสูง
16	13	19	6	85.71	ระดับสูงมาก
17	15	20	5	100.00	ระดับสูงมาก
18	5	11	6	40.00	ระดับกลาง
19	17	20	3	100.00	ระดับสูงมาก
20	7	13	6	46.15	ระดับกลาง
21	5	11	6	40.00	ระดับกลาง
22	10	15	5	50.00	ระดับกลาง
23	8	13	5	41.67	ระดับกลาง
24	7	14	7	53.85	ระดับสูง
25	5	11	6	40.00	ระดับกลาง

ตาราง 4 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนน ก่อนเรียน (X)	คะแนน หลังเรียน (Y)	คะแนนความ แตกต่าง (D)	คะแนนพัฒนา การสัมพัทธ์ (SD)	ระดับ พัฒนาการ
26	14	18	4	66.67	ระดับสูง
27	9	13	4	36.36	ระดับกลาง
28	13	18	5	71.43	ระดับสูง
29	6	12	6	42.86	ระดับกลาง
30	11	16	5	55.56	ระดับสูง
31	16	20	4	100.00	ระดับสูงมาก
32	16	19	3	75.00	ระดับสูง
33	15	19	4	80.00	ระดับสูงมาก
34	15	18	3	60.00	ระดับสูง
35	12	16	4	50.00	ระดับกลาง
คะแนน เฉลี่ย	9.20	14.57	5.37	55.08	

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนพัฒนาการหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จากคะแนนพัฒนาการดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น คะแนนพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นอาจจะไม่ยุติธรรมสำหรับบางคนที่ได้คะแนนสอบก่อนเรียนสูง แต่เมื่อพิจารณาคะแนนสัมพัทธ์แล้วทำให้ทราบว่า คะแนนพัฒนาการของนักเรียนเพิ่มขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ 55.08 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พัฒนาการระดับสูง นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นมาก หรือน้อยแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจในการเรียน และความถนัดของนักเรียนแต่ละบุคคล

ตาราง 5 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันแต่ละระดับพัฒนาการ

เกณฑ์คะแนน พัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ	นักเรียน (คน)	ร้อยละ
76-100	พัฒนาการระดับสูงมาก	5	14.28
51-75	พัฒนาการระดับสูง	9	25.71
26-50	พัฒนาการระดับกลาง	21	60.00

จากตาราง 5 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่าน จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 14.28 ของนักเรียนทั้งหมด มีพัฒนาการ ระดับสูงมาก และนักเรียนจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 25.71 ของนักเรียนทั้งหมด มีพัฒนาการ ระดับสูง และนักเรียนจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 ของนักเรียนทั้งหมด มีพัฒนาการ ระดับกลาง แสดงว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันมีคะแนนพัฒนาการเพิ่ม ขึ้นอยู่ในระดับสูงมาก

จากการสังเกตของผู้วิจัยในแต่ละเกมของการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้สังเกตและบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ปัญหา ข้อดี ข้อบกพร่อง รวมทั้งความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ โดยแยกเป็นพฤติกรรมตามเกมการเรียนรู้ 3 เกม ดังนี้

1. พฤติกรรมการเรียนรู้ในเกม what are contexts clue?

นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี มี ปฏิสัมพันธ์โดยการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็นของตนเองออกมา จากนั้นสังเกตได้ว่านักเรียนมีความจดจ่อให้ความสนใจ และตั้งใจฟังในสิ่งที่ผู้สอนพูด นักเรียนเกิดความสงสัย สังเกตได้จากสีหน้าที่แสดงออกมา มีเสียงพูดคุย ประทับใจกับเพื่อนข้าง ๆ ซึ่งแสดงถึงความสนใจในการจัดการเรียนรู้

2. พฤติกรรมการเรียนรู้ในเกม Context clues detective

นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยสังเกตได้จากพฤติกรรมกรรมการเรียนของนักเรียนที่มีส่วนร่วมในการเรียนที่เพิ่มขึ้นในแต่ละคาบเรียน นักเรียนอยากจะเข้าเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ในความสนใจและความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี นักเรียนมี

ความกระตือรือร้นเป็นอย่างมาก นักเรียนแข่งขันกันที่จะตอบคำถามให้ถูกต้อง เพื่อที่จะได้ดาว และนำไปแลกเหรียญตราเพื่อที่จะขึ้นตารางอันดับ นักเรียนบางคนจับกลุ่มช่วยกันหาคำตอบ มีการแข่งขันกัน เสียงดังอย่างสนุกสนาน

3. พฤติกรรมการเรียนรู้ในเกม Context Clue Climb

นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน สังเกตได้จากบรรยากาศในห้องเรียนเต็มไปด้วย ความสนุกสนานเป็นกันเอง มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้มีความกล้า แสดงออก กล้าที่จะซักถามในสิ่งที่ข้องใจ มีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น สังเกตจากการที่นักเรียนเล่นเกมและตอบคำถามถูกต้อง



บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และหาคะแนนพัฒนาการความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังจากได้ผลการดำเนินการแล้วสามารถสรุปผลการดำเนินการ โดยแบ่ง หัวข้อในการสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระราชธาภิเษกบุรีรัมย์ อยู่ในระดับดี
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05
3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่านโดยเฉลี่ย ร้อยละ 14.28 มีพัฒนาการระดับสูงมาก ร้อยละ 25.71 มีพัฒนาการระดับสูง และร้อยละ 60.00 มีพัฒนาการระดับกลาง

อภิปรายผล

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระราชธาภิเษกบุรีรัมย์ อยู่ในระดับดี เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบชุด

กิจกรรมตามหลักแนวคิดทฤษฎีการสร้างชุดกิจกรรมตามขั้นตอนของ สุจิต เหมวัล (2555); สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550) มีการพัฒนาชุดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนโดยเริ่มจาก วิเคราะห์ ปัญหาจากการจัดการเรียนรู้ ศักยภาพทฤษฎี หลักการ และแนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุด กิจกรรม ร่างชุดกิจกรรม ผู้เชี่ยวชาญประเมินร่างชุดกิจกรรม นำร่างชุดกิจกรรมที่ผ่านการประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญมาจัดทำชุดกิจกรรม นำชุดกิจกรรมไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแล้ว นำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ นำไปใช้จริง และผู้วิจัยได้นำหลักแนวคิดทฤษฎีออกแบบ องค์ประกอบของชุดกิจกรรมของ วาโร เฟิงส์วาล์ (2546) และกฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (2554) มา ประยุกต์ใช้ตามประเด็น ดังนี้

1.1 ด้านกิจกรรม ผู้เชี่ยวชาญประเมินมีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อ พิจารณารายการย่อย พบว่า กิจกรรมน่าสนใจ จูงใจให้กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และ เกณฑ์การให้เต็มสะสม การแลกเปลี่ยน การจัดอันดับ ความทำ ทายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม รองลงมาได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเนื้อหา ในการจัดกิจกรรมมีการกำหนดบทบาทผู้เรียน ผู้สอนไว้ชัดเจน และระยะเวลาในการ จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษ และในชุดกิจกรรมมีกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน โดยออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้กลไกเกมเข้ามามีบทบาทให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมนำให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนาน เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและอยากที่จะติดตามบทเรียน สอดคล้องกับ ดวงแสง ณ นคร (2549, น. 228) ที่กล่าวถึง คุณค่าของชุดกิจกรรม ช่วยสร้างความ สนใจของผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียนตลอดเวลา และ วราพรณ จิตรัมย์ (2559) ศึกษา การใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการฟังและการพูด ภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า เมื่อผู้เรียนเรียนด้วยชุดกิจกรรมฝึกทักษะแล้วทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาทางการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากเลือกประเภทของชุดกิจกรรมฝึกทักษะเหมาะสมกับวัย เนื้อหาเข้าใจง่าย กำหนดสื่อและ กิจกรรมที่หลากหลาย ได้รับความสนใจของผู้เรียน ไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย และส่งเสริมให้ ผู้เรียนกล้าคิดกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ฝึกการใช้ภาษาซึ่งเป็นไปตามธรรมชาติการเรียนรู้ ภาษา ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจจนสามารถนำไปปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยความมั่นใจ ไม่เกิดความกังวล

1.2 ด้านคู่มือ ผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อ พิจารณารายการย่อย พบว่า ข้อปฏิบัติในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจง่าย ชัดเจน คู่มือมีความชัดเจน อ่านเข้าใจ ง่าย คู่มือชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ประกอบด้วย ชื่อชุดกิจกรรม คำนำ สารบัญ คำชี้แจง

จุดประสงค์การเรียนรู้ องค์ประกอบและคำอธิบายเกมมิฟิเคชัน วิธีการจัดกิจกรรม แบบทดสอบ ก่อน-หลังเรียน เฉลยแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับวโร เพ็งสวัสดิ์ (2546, น. 34) กล่าวว่าคู่มือผู้สอน ซึ่งอาจจัดทำเป็นเล่ม หรือเป็นแผ่นประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ เช่น คำชี้แจง สิ่งที่ต้องเตรียม บทบาทของผู้เรียน การจัดชั้นเรียนพร้อมแผนผังแผนการสอน เนื้อหาสาระ ประกอบศูนย์ต่าง ๆ และการประเมินผล (แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน)

1.3 ด้านสื่อ ผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อ พิจารณารายการย่อยพบว่า ชุดกิจกรรมมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร รองลงมาได้แก่ ความเหมาะสมของภาพประกอบในชุดกิจกรรม ข้อปฏิบัติในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจง่าย ชัดเจน คู่มือมีความชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย การจัดเก็บมีความเหมาะสมและสะดวกต่อการใช้งาน กล่องจัดเก็บมีความแข็งแรงทนทาน รูปแบบของชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม และอุปกรณ์ในชุดกิจกรรม การ์ด เหรียญตรา ตารางจัดอันดับ มีความเหมาะสมในการใช้ในการจัดกิจกรรม สื่อของชุดกิจกรรมนี้ มีลักษณะเป็นกล่องชุดกิจกรรมกล่องใหญ่และมีกล่องชุดกิจกรรมกล่องเล็กแบ่งตามเนื้อหา ผู้วิจัยออกแบบชุดกิจกรรมมีลักษณะสร้างความสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เป็นการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความต้องการที่จะเรียน โดยมีตัวหนังสือขนาดที่เหมาะสม ชัดเจน ลักษณะของกล่องสะดวกต่อการใช้งาน โดยชุดกิจกรรมนี้จะใช้เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนทักษะและประสบการณ์ไปสู่ผู้เรียน อีกทั้งมีกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพ สอดคล้องกับ ญเอก อึ้งเสื่อ (2555, น. 57) กล่าวว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการสอนซึ่งประกอบด้วยสื่อประสมที่ถูกรวบรวมไว้อย่างสมบูรณ์ เหมาะกับเนื้อหาวิชา และจุดประสงค์ เพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลง พฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามจุดหมายที่วางไว้ ตลอดจนเสริมสร้างคุณภาพ ทางการศึกษาให้สูงขึ้นและช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างเสริม หรือพัฒนาตามเป้าหมาย ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาสาระ บัตรคำสั่ง ใบกิจกรรมในการทำกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ เอกสาร ใบความรู้ เครื่องมือ หรือสื่อจำเป็นสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งแบบวัดประเมินผลการเรียนรู้

1.4 ด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อ พิจารณารายการย่อยพบว่า เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน เนื้อหาเหมาะสมกับเวลาที่กำหนดและ ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งเนื้อหาในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาที่มีสภาพ หรือความเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน โดยนำเนื้อหา

จากสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ และอินเทอร์เน็ต โดยผู้วิจัยได้ปรับภาษาในบทอ่านให้เป็นภาษาที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนตามคำศัพท์จากสถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พร้อมทั้งกำหนดเกณฑ์การประเมินอย่างละเอียดแล้วนำมาจัดในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันตามบริบท โดยได้นำเนื้อหาที่วิเคราะห์ ดังนี้ 1. บริบทประเภทคำจำกัดความ Direct definition clues เรื่อง Place around me 2. บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ Restatement clues เรื่อง My house 3. บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง Example clues เรื่อง Food สอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550, น. 53-55) ที่กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมว่า ควรกำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชา หรือจะนำมาบูรณาการแบบสหวิทยาการตามความเหมาะสม จัดหน่วยการเรียนรู้ จะแบ่งเป็นหน่วยในหน่วยหนึ่ง ๆ จะใช้เวลาเท่าใด ควรพิจารณา ให้เหมาะสมกับวัยและระดับผู้เรียน และกำหนดหัวเรื่อง จัดแบ่งหน่วยการเรียนรู้เป็นหัวข้อย่อย ๆ เพื่อความสะดวกแก่การเรียนรู้ แต่ละหน่วยควรประกอบด้วย หัวข้อย่อยหรือประสบการณ์ ประมาณ 4 - 6 ข้อ ในทำนองเดียวกัน ภัณฑิรา บุญให้ (2558, น. 19) ได้สรุปถึงขั้นตอนในการพัฒนาชุดกิจกรรม โดยเริ่มจากการวิเคราะห์เนื้อหาสาระของหน่วยการเรียนรู้ การแบ่งหน่วยการเรียนรู้ออกเป็นหน่วยย่อย การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกัน การกำหนดความคิดรวบยอดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เลือกและผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแต่ละหน่วยการเรียนรู้ กำหนดแบบประเมินผล พร้อมทั้งกำหนดเกณฑ์การประเมินอย่างละเอียดและทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

2. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 จากผลวิจัยนี้ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสามารถเสริมสร้างพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่านเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากมีการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท มีการกำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรม และการนำองค์ประกอบต่างๆ ของแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียน มีรายละเอียดดังนี้

2.1 เกมมิฟิเคชัน ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ได้ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรม เป็นการจัดสภาพการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

ซึ่งการเรียนในลักษณะนี้ทำให้ผู้เรียนได้ข้อค้นพบคำตอบด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจใน เนื้อหามากขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง สอดคล้องกับ Karl M. Kapp (2012) ที่กล่าวไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ช่วยส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นและทำให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นจากภายในที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน ผู้วิจัยได้สร้างองค์ประกอบที่สำคัญของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน คือ รูปแบบตามเกม โดยประยุกต์กลไกและแนวคิดเกี่ยวกับเกมมาใช้ โดยมีกติกาในการทำกิจกรรม ซึ่งในบางกิจกรรมอาจมีการกำหนดภารกิจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายที่จะทำภารกิจให้สำเร็จและได้รับรางวัลเป็นดาว เพื่อนำไปสะสมในสมุดสะสมดาว และนำดาวมาแลกเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เพื่อนำไปเพิ่มลำดับชั้น (Levels) ได้ ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ Karl M. Kapp (2012) ได้กล่าวไว้ว่ารูปแบบตามเกมของแนวคิดเกมมิฟิเคชันสร้างขึ้นมาเพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายได้ใช้ความคิดเพื่อความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับ ภาสกร ไหลสกุล (2557) ที่กล่าวว่ากลไกของเกมจะต้องเป็นกฎเกณฑ์และการโต้ตอบในเกมที่ช่วยเพิ่มความ สนุกสนาน เช่น แต้มสะสม (Points) ลำดับชั้น (Levels) ตารางอันดับ (Scoreboard) เป็นต้น และการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมเป็นองค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชันเพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการทำให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมนั้น ซึ่งผู้วิจัยแบ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ออกเป็น 3 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ประเมินทิศทางการประกอบกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับทราบถึง กฎ กติกา ในการเรียน ข้อตกลงในการทำกิจกรรมและสร้างเป็นเป้าหมายเพื่อให้การทำกิจกรรมของผู้เรียนประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของ Huang, Hsin, and Soman (2013) ที่มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอน โดยการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนหลังจากได้เรียนรู้แล้ว ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ จะเป็นการฝึกการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ประกอบด้วยเกม 3 เกม ดังนี้ 1.เกม What are contexts clues? 2. เกม Context clues detective 3. เกม Context clues climb โดยเป็นเกมให้ผู้เรียนได้แข่งขันกัน ทำภารกิจ ตอบคำถาม ทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมอยู่เสมอ บรรยากาศในการเรียนสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ควบคู่กับความสนุกสนานไปพร้อมกัน ซึ่งเมื่อผู้เรียนตอบคำถาม ผู้สอนจะให้ดาวนำไปสะสม เมื่อผู้เรียนสะสมครบตามกติกา ก็สามารถนำมาแลกเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เพื่อนำไปเพิ่มลำดับชั้น (Levels) ได้ ถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ช่วยกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมที่

ต้องการออกมา สอดคล้องกับ Karl M. Kapp (2012) ที่กล่าวว่ากลไกของเกมจะทำให้ผู้เรียนเกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์ ผู้เรียนจะมีความต้องการที่จะทุ่มเทกำลังกายและความสามารถของตนเองเพื่อใช้ในการทำกิจกรรม และการแข่งขันผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียนต้องพยายามตอบคำถามให้ถูกต้องเป็นสิ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความท้าทายและกระตือรือร้นที่จะตอบคำถามให้ได้ ทำให้เกิดการแข่งขันเพื่อได้รับคะแนนสะสม ซึ่ง Chou (2013) ได้กล่าวว่าการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันนั้นจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายในตนเองที่จะสามารถเอาชนะความท้าทายและประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดสอดคล้องกับงานวิจัยของ Domínguez et al. (2013) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ทำให้ผู้เรียนมีความท้าทาย และมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นด้วย ในกิจกรรมมีการให้รางวัลผ่านกิจกรรมเกม ซึ่งเป็นการตอบคำถามในกิจกรรมได้ถูกต้อง ผู้เรียนก็จะได้ดาว เก็บสะสมในสมุดดาว แล้วนำมาแลกเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เพื่อขึ้นอันดับ (Levels) ที่สูงขึ้น ผู้เรียนพยายามเล่นเกม และตอบคำถามให้ได้ถูกมากที่สุดซึ่งเป็นไปตามที่ Karl M Kapp, Blair, and Mesch (2014) ที่กล่าวไว้ว่า การใช้เกมมิฟิเคชันแบบโครงสร้าง (Structural Gamification) มีวิธีการติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ เช่นเดียวกับองค์ประกอบทางสังคมที่ผู้เรียนสามารถส่งต่อความสำเร็จกับผู้เรียนคนอื่นและเป็นการโอ้อวดความสำเร็จที่ได้รับ โดยใช้องค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน เหรียญตรา มากระตุ้นผู้เรียนในการเข้าสู่บทเรียน และการมีส่วนร่วมในกระบวนการของการเรียนรู้ผ่านการได้รับรางวัล ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น อยากที่จะติดตามบทเรียนและมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น กระตุ้นผู้เรียนในการหาคำตอบ และพยายามที่จะทำภารกิจให้ถูกต้อง ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว และมีการพัฒนาเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับหลักการทางจิตวิทยาที่เมื่อบุคคลเห็นผู้อื่นแสดงพฤติกรรมใดๆ แล้วได้รับรางวัล ก็จะยึดเป็นแนวทางในการปฏิบัตินั้นเป็นต้นแบบ เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมนั้นออกไปแล้วได้รับรางวัลจะแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นประจำจนเกิดเป็นนิสัย (ลักขณา สรวิวัฒน์, 2557; สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2558; แสงเดือน ทวีสิน, 2545) ขั้นที่ 3 ประเมินผล จะแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ การประเมินในระหว่างการทำชุดกิจกรรม โดยการพิจารณาการให้เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) และลำดับขั้น (Levels) ของผู้เรียนและการประเมินหลังจบกิจกรรมเป็นการทำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2543) กล่าวถึงส่วนประกอบชุดกิจกรรมจะต้องมี ชั้นประเมินผล เป็นส่วนที่วัดความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนหลังจากการฝึกปฏิบัติ กิจกรรมครบถ้วนทุกขั้นตอนแล้ว โดยให้ทำแบบฝึกกิจกรรมทบทวนท้ายชุดกิจกรรม

2.2 กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในการพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ ทำให้เรียนรู้คำศัพท์ได้ง่ายขึ้น ไม่เสียเวลา ช่วยเพิ่มปริมาณคำศัพท์ของผู้เรียนให้มากขึ้นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ได้ด้วยตนเองตลอดจนช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านได้อีกด้วย นอกจากนี้ Nation (1990); Oxford and Scarcella (1994) ได้ให้ความเห็นว่ากลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์เป็นการเรียนรู้คำศัพท์ที่ช่วยผู้เรียนพัฒนาด้านคำศัพท์ของตนเองแล้ว ยังช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านอีกด้วย ผู้วิจัยได้ใช้วิธีสอนโดยใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท 3 ด้าน ได้แก่ บริบทประเภทคำจำกัดความ (Direct definition clues) บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ (Restatement clues) บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง (Example clues) ซึ่งผู้เรียนสามารถรู้จักเลือกใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบริบทได้ถูกต้อง ประกอบกับได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ จึงทำให้ผู้เรียนสามารถเดาความหมายคำศัพท์ที่ไม่ทราบมาก่อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังผลลัพธ์ที่ได้จากบันทึกหลังการเรียนของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนสามารถใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ช่วยในการอ่านมีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ 55.23 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พัฒนาการระดับสูงสอดคล้องกับแนวคิดของ Gifford (1994) พบว่า การสอนโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ทำให้ผู้เรียนของกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และกลุ่มตัวอย่างมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ และความเข้าใจในการอ่านดีขึ้น สิ่งที่สำคัญอีกอย่างในการสอนกลวิธีการเดาความหมายจากบริบท คือการคัดเลือกเนื้อหาที่นำมาใช้สอนมีความชัดเจน และเข้าใจง่าย โดยเฉพาะตัวชี้แนะของบริบทแต่ละชนิดมีความแตกต่าง ผู้วิจัยได้คัดเลือกตัวชี้แนะที่มีความเหมาะสม เพราะคำศัพท์ หรือกลุ่มคำศัพท์ที่ตามหลังตัวชี้แนะจะเป็นสิ่งที่มาอธิบายความหมายของคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่เข้าใจได้ กล่าวได้ว่าผู้เรียนสามารถเดาความหมายคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจได้ จากการพิจารณาคำศัพท์ หรือกลุ่มคำแวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจ โดยมีตัวชี้แนะเป็นสื่อบอกความหมาย ทำให้ผู้เรียนไม่ต้องมาเสียเวลากับการค้นหาความหมายในพจนานุกรม จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากใช้ชุดกิจกรรม พบว่าผู้เรียนรู้จักคำศัพท์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Fredrickson (1994) ว่าคำศัพท์เป็นหัวใจสำคัญของการสอนภาษาต่างประเทศ และวิธีที่ดีที่สุดในการสอนคำศัพท์ เพราะการสอนโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท เป็นการสอนพื้นฐานอย่างดีในเรื่องของการอ่านเพราะคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ อาจมีความหมายเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อมของรูปประโยคที่คำศัพท์คำนั้นปรากฏอยู่ และบริบทเป็นส่วนที่ช่วยแนะเกี่ยวกับ

ความหมายของคำที่เรายังไม่ทราบซึ่งมาจากการสังเกตคำ หรือประโยคที่อยู่ใกล้กับคำที่ไม่ทราบความหมาย

3. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่านจากแบบทดสอบความสามารถในการอ่าน มีพัฒนาการโดยเฉลี่ย เพิ่มขึ้น ร้อยละ 14.28 มีพัฒนาการระดับสูงมาก และร้อยละ 25.71 มีพัฒนาการระดับสูง และร้อยละ 60.00 มีพัฒนาการ ระดับกลาง ซึ่งสอดคล้องกับศิริชัย กาญจนวาสี (2556) ได้ กล่าวว่า พัฒนาการทางการเรียนรู้จะเพิ่มขึ้นและสูงขึ้นในช่วงปลาย เนื่องจากผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ ผิกลั่นและพัฒนาทักษะความสามารถจากการทำ การลงมือทำกิจกรรมที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านความรู้ ความสามารถ และพฤติกรรมอันพึงประสงค์ตรงตามจุดมุ่งหมาย ดังนั้น ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง สอดคล้องตามแนวคิดของ John Dewey (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2552) เมื่อผู้เรียนมีโอกาสลงมือทำในสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ เรียนรู้วิธีการค้นหาความจริงด้วยตัวเอง จะทำให้ผู้เรียนสามารถคิดเป็นทำเป็น และแก้ปัญหาได้และจากสถานการณ์ปัญหาที่ผู้เรียนได้รับ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและความรับผิดชอบในการค้นคว้า เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ การเรียนรู้ในลักษณะนี้เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการวางแผน และการใช้ความคิด ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย ไม่่วงนอน เพราะมีเกมกิจกรรมที่น่าสนใจต่อการเรียนตลอดเวลา ส่งผลให้ พัฒนาการในการอ่านของผู้เรียนสูงขึ้น และผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบ หรือสร้างความรู้ด้วยตนเองจนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาความรู้ ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้มีกลยุทธ์ของเกม กิจกรรม หรือภารกิจ ต่างๆ ที่จะให้ผู้เรียนทำตามลำดับขั้นของกิจกรรม โดยมีส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้ 1. รูปแบบตามเกม ได้แก่ แต้มสะสม (Points) ตารางอันดับ (Leaderboard) ลำดับขั้น (Levels) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ ความท้าทาย (Challenge) การกำหนดภารกิจต่างๆ การออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจและมีการแก้ปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และได้มาซึ่งคำตอบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมความร่วมมือของผู้เรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน และใช้แบบสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือของผู้เรียน แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีพฤติกรรมความร่วมมือร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยในการจัดการเรียนรู้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษครั้งนี้ เป็นการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนที่จะจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จึงควรศึกษาและทำความเข้าใจรายละเอียดต่าง ๆ ให้ชัดเจน มีการวางแผนและกำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่จะสอน

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันให้กับผู้เรียนนั้น ผู้สอนต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้เรียนที่จะใช้จัดกิจกรรม เนื่องจากหากกลุ่มผู้เรียนที่ผู้สอนจะจัดกิจกรรมนั้นมีพื้นฐานความสามารถและมีแรงจูงใจในการเรียนดีอยู่แล้ว ผลที่ได้อาจจะไม่ได้ส่งผลกระทบ หรือแตกต่างกันอย่างเด่นชัด ดังนั้นจึงต้องออกแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับความสามารถของกลุ่มผู้เรียนที่จะนำไปใช้

1.3 ผู้สอนควรเลือกบทอ่าน หรือเนื้อหาที่นำมาใช้สอนควรให้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียน พื้นฐานความรู้เดิม ระดับการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน แต่ทั้งนี้ควรรักษามาตรฐานของระดับชั้นที่เรียนด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผู้สอนอาจนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมในรายวิชาอื่น ๆ ที่ไม่ใช่วิชาภาษาอังกฤษ หรืออาจใช้แนวคิดนี้ในการบูรณาการกับรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลการทดลองที่แตกต่างออกไป

2.2 ควรมีการทำวิจัยการเดาความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบริบทในระดับชั้นอื่น ๆ ด้วยเพื่อเป็นการช่วยเหลือผู้เรียนในด้านการอ่านให้ดียิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- Anmarkrud, O., & Bråten, I. (2009). Motivation for reading comprehension. *Learning and Individual Differences*, 19(2), 252-256.
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Improving participation and learning with gamification. In *Proceedings of the First International Conference on gameful design, research, and applications* (pp. 10-17). Canada.
- Baumann, James, Kame'enui, & J., E. (2004). *Vocabulary instruction : Research to practice*. New York: Guilford Press.
- Beck, I. L., McKeown, M. G., & Kucan, L. (2002). *Bringing words to life: Robust vocabulary instruction*. New York: Guilford.
- Betts, E. A. (1950). *Foundations of Reading Instruction*: American book company.
- Bishop, Ashley, Kay Yopp, & Helen Yopp. (2009). *Vocabulary Instruction for Academic Success*. CA. *Shell Education*. California: Shell Education
- Bormuth, J. R. (1967). THE IMPLICATIONS AND USE OF CLOZE PROCEDURE IN THE EVALUATION OF INSTRUCTIONAL PROGRAMS. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED012674.pdf>
- Bunchball. (2010). Gamification101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior. Retrieved from <http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>
- Chou, Y.-k. (2013). What is Gamification. Retrieved from <https://yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification/>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392.
- Doyle S. Babara. (2002). Contextual Analysis Note. Retrieved from <http://clt.astate.edu/bdoyle/Contextual1920Analysis%20Notes.htm>.
- Farlex. (2005). Clue – definition of clue by the Free Online Dictionary. Retrieved from

<http://www.thefreedictionary.com/clue>

Fredrickson, T. L. (1994). *Learn English by Fax*. Bangkok: Bangkok Post Publishing.

Gairns, R., & Redman, S. (2006). *Working with words: A guide to teaching and learning vocabulary*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gifford, A. P. (1994). *An investigation of the effects of direct instruction in contextual clues on developmental reading students' ability to increase vocabulary and reading comprehension scores*. (Doctoral dissertation, Southern Illinois University at Carbondale). Retrieved from

<https://search.proquest.com/openview/850fa2916192a530f5f01afb3735f0fb/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

Goodman, K. S. (1982). *Language and Literacy*. Routledge Kegan and Paul: London.

Gunning, T. G. (1992). *Creating reading instruction for all children*. Massachusetta: Allyn and Bacon.

Huang, Y., Hsin, W., & Soman, D. (2013). A practitioner's guide to gamification of education. Retrieved from

<https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>

Kamil, M., & Hiebert, E. (2005). *Teaching and learning vocabulary : bringing research to practice*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook*.

Muntean, C. I. (2011). *Raising engagement in e-learning through gamification*. Paper presented at the Proc. 6th international conference on virtual learning ICVL.

Nation, I. S. P. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. New York: Newbury.

Nell K. Duke, & Pearson, P. D. (2002). *Effective Practices for Developing Reading Comprehension*. Retrieved from

<http://faculty.washington.edu/smithant/DukeandPearson.pdf>

Oxford, R. L., & Scarcella, R. C. (1994). Second language vocabulary learning among adults: State of the art in vocabulary instruction. *System*, 22(2), 231-243.

Panida Aue-Apaikul. (1987). *Develop reading skill*. Bangkok: PSP.

Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016). The development of gamified learning activities to increase student engagement in learning. *Australian Educational Computing*, 31(2).

Schmidt, E., & Cohen, J. (2014). *The New Digital Age: Reshaping the Future of People, Nations and Business*: John Murray Press.

Silberstein. (1994). *Techniques and resources in teaching reading*. New York Oxford University Press.

Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345-353.

Sinatra, R.C., & C, D. (1991). Using syntactic and semantic cues to learn vocabulary 35, 224-229

Stageberg, N. C. (1977). *An Introductory English Grammar* Newyork: Holt, Rinahart and Winston.

Stahl, & Nagy. (2006). *Teaching word meanings*. . New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Walters, J. (2006). Methods of Teaching Inferring Meaning from Context. *RELC Journal*, 37(2), 176-190.

Yang, N. (2009). Context clues and contextual guessing. *Sino-US English Teaching*, 6(5), 48-56.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). คู่มือการจัดกิจกรรมการอ่านเชิงวิเคราะห์. กรุงเทพฯ: บริษัทเนชั่น มัลติมีเดียกรุ๊ป จำกัด (มหาชน).

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กฤษฎพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2561). เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม. สืบค้นจาก <http://touchpoint.in.th/gamification>

กฤษฎพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2561). รูปแบบการเรียนรู้หลักสูตรออนไลน์แบบเปิดมหาชนด้วยกลไกเกม

- มีพีเคชันเพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมมีเดีย. สืบค้นจาก <https://touchpoint.in.th/task-model-mooc-gamification/>
- กฤษมันต์ วัฒนางรงค์. (2554). นวัตกรรมและเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- คณาจารย์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2551). ภาษากับการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมีพีเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ชฎาพร อุปลันโท. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยใช้รูปแบบปฏิบัติเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์(1), 37.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2533). กระบวนการสันนิเวทยาการและระบบสื่อการสอน. (เอกสารวิชาการเทคโนโลยีและสื่อทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: แดเน็ตซ์ อินเทอร์เน็ตเซอร์วิส.
- ณเอก อึ้งเสื่อ. (2555). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง งานประดิษฐ์ใบตอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ณัฐพล คุปต์ธนโรจน์. (2559). การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบท. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยรังสิต, (ฉบับพิเศษ), 25. สืบค้นจาก <https://rsujournals.rsu.ac.th/index.php/jla/article/download/300/204/>
- ดาวอุทัย ไชยพรม. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้เทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ดวงแสง ณ นคร. (2549). การใช้สื่อการสอน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทณู เตียวรตันสกุล. (2522). คัมภีร์ Mini A-net and O-Net for Entrance: English. กรุงเทพฯ: พ.ศ. พัฒนา.

ทณู เตียวรรัตนสกุล. (2549). เทคนิคพิชิตการอ่าน. กรุงเทพฯ: พ.ศ. พัฒนา.

ทับทิม บุญเหลือ. (2554). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง สารและสมบัติของสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.

ทศนา แหมมณี. (2543). 14 วิธีสอน สำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นาถอนงค์ กางถิ่น. (2555, 7 มีนาคม 2562). ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยครูมือใหม่ได้จริงหรือ. สืบค้นจาก <http://www.gotoknow.org/blogs/posts/492234>

บัญชา อิงสกุล. (2545). การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษหลักการ ทักษะ และการปฏิบัติวารสารวิชาการ ปีที่5,7 (pp. 52-72).

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

พรณิสรา จันแยม. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมด้วยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชันและผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจและจริยธรรมของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พิไลวรรณ ธรรมรังษี. (2557). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การปั้นผลิตภัณฑ์พื้นบ้านเพื่อพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กสำหรับเด็กปฐมวัย. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ลพบุรี.

เพ็ญประภา มีเพียร. (2557). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นภาระงานเพื่อพัฒนาทักษะรู้การเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.

เพ็ญศรี รังสิยากุล. (2542). การอ่านภาษาอังกฤษ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์รามคำแหงมหาวิทยาลัย.

พองจันทร์ สุขยิ่งและคณะ. (2550). ศิลปะการอ่านอย่างมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

ภณทิรา บุญให้. (2558). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องการดำรงชีวิตของพืชโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์กับวิธีสอนแบบปกติ. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ลพบุรี.

ภาสกร ไหลสกุล. (2557). Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม. สืบค้นจาก

<https://sipaedumarket.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม>

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาศิลปศาสตร์. (2556). เอกสารการสอนชุดวิชาการการอ่านภาษาอังกฤษ *English Reading* หน่วยที่ 1-7. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

รัฐพล ประดับเวทย์. (2560, กันยายน – ธันวาคม). แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีตามแนวคิดอนุกรมวิธานของบลูม. วารสาร *Veridian E-Journal* มหาวิทยาลัยศิลปากร, ปีที่ 10(ฉบับที่ 3).

ราตรี นันทสุคนธ์. (2554). การวิจัยในชั้นเรียนและการวิจัยพัฒนาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: จุดทอง.

รุ่งทิวา การะกุล. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ขั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.

ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2553). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ลักขณา สรวิวัฒน์. (2557). จิตวิทยาสำหรับครู. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

วราพรรณ จิตรัมย์. (2559). ผลการใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการเรียนรู้เทคนิค CLT (ปริญญานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, บุรีรัมย์.

วัชรพล วิบูลยศรีน. (2556). นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วันเพ็ญ วัฒนฐานะ. (2558). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ3R เพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่านและศึกษาพฤติกรรมกรรมการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดตะปอนน้อย จังหวัด จันทบุรี. (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2546). การวิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วิสาข์ จิตวิตร. (2543). การสอนอ่านภาษาอังกฤษ (*Teaching English Reading Comprehension*) (พิมพ์ครั้งที่ 2). คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ. (2544). การเรียนรู้อย่างมีความสุข : สารเคมีในสมองกับความสุขใน

- การเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โสมสิตการพิมพ์.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2556). ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2562). ทฤษฎีการประเมิน (พิมพ์ครั้งที่ 9 (ฉบับปรับปรุงเพิ่มเติม)). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมุทร เช็นเชาวนิช. (2551). เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สลินดา โพธิ์พยัคฆ์. (2556). การพัฒนาแบบฝึกเสริมการเข้าใจความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- สุคนธ์ สันทพานนท์. (2550). นวัตกรรมการเรียนและการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- สุจิต เหมวัล. (2555). ศาสตร์การสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม. ขอนแก่น: โรงพิมพ์ทรัพย์สุนทรการพิมพ์.
- สุนิจ สุตตันทวิบูลย์. (2550). อ่านอังกฤษให้สัมฤทธิ์ผล. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรณี แก้วกลม. (2542). *Reading skill*. อุบลราชธานี: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- สุรางค์ ไคว่ตระกูล. (2558). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2550). การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. กรุงเทพฯ: อี เค บั๊คส์.
- เสาวนีย์ ญัฏฐาไกร. (2549). การใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษจากบริบทของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษา น้อมเกล้า. (สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร
- แสงเดือน ทวีสิน. (2545). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยเส็ง.
- อมรวดี พระนุรักษ์. (2558). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดย

ใช้กลวิธีคิว เอ อาร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. (ปริยฐานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, อุดรธานี.

อัจฉรา วงศ์โสธร. (2544). การทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ที่ อว 8718/

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

1 มิถุนายน 2563

เรื่อง ขออนุญาตผลการพิจารณาโครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G- 109/2563E

เรียน นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ใบรับรองโครงการวิจัย SWUEC/E/G-109/2563

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธี การเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G-109/2563E เพื่อ รับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ นั้น

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าว บัดนี้ คณะกรรมการฯ ให้การรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวแล้วเมื่อวันที่ 29 พฤษภาคม 2563 รายละเอียดดังนี้

Certificate Number SWUEC/E/G-109/2563
Date of Approval 29 พฤษภาคม 2563 (อายุใบรับรองโครงการวิจัย 12 เดือน)
Date of Expiration 29 พฤษภาคม 2564
Continuing Review ทุก 12 เดือน (ครบกำหนดส่งรายงานครั้งแรก วันที่ 29 พฤษภาคม 2564)

ในการนี้ คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ขอความกรุณาให้ผู้วิจัย ส่งรายงานความก้าวหน้าของการวิจัยและต่ออายุการรับรองก่อนกำหนดวันหมดอายุ 30 วัน เพื่อให้เป็นไปตามวิธีดำเนินการ มาตรฐาน (SOPs version 2.0) ของคณะกรรมการฯ ทั้งนี้รายละเอียดของเอกสารที่ให้การรับรองตามที่ปรากฏใน Certificate of Approval (Certificate Number SWUEC/E/G-109/2563) ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(แพทย์หญิงสุริพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
โทรศัพท์ 0-2649-5000 ต่อ 12430
โทรสาร 0-2259-1822

MF-04-version-2.0

วันที่ 18 ต.ค. 61



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 109/2563E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธีการเดา ความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นางสาวจิรนนท์ คุรุอาโรจน์

สังกัด: คณะศึกษาศาสตร์

เอกสารที่รับรอง:

1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาพบทวน

1. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 29 พฤษภาคม 2563
2. โครงร่างการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 29 พฤษภาคม 2563
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 29 พฤษภาคม 2563
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 29 พฤษภาคม 2563

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุริพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-109/2563

วันที่ให้การรับรอง : 29/05/2563

วันหมดอายุใบรับรอง : 29/05/2564

ตัวอย่างการเขียนคำชี้แจง/หนังสือแสดงความยินยอม สำหรับผู้ปกครองและเด็ก

ข้อมูลสำหรับผู้ป่วย หรืออาสาสมัคร

ชื่อโครงการศึกษาวิจัย : การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

ท่าน/บุตรของท่านได้รับการเชิญให้เข้าร่วมการศึกษานี้เนื่องจากบุตรของท่านเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระราชราษฎร์บำรุง ได้ถูกคัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ด้วยการจับสลากห้องเรียน 1 ห้องเรียน เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ หากท่าน/บุตรของท่านตัดสินใจเข้าร่วมการศึกษานี้ ก็จะได้รับสำเนาใบยินยอมที่ท่าน/บุตรของท่านเซ็นชื่อกำกับเก็บไว้ 1 ฉบับ เรารู้สึกยินดีที่ท่าน/บุตรของท่านได้สละเวลา อ่าน (หรือผู้ศึกษาวิจัยได้อ่านให้ท่าน/บุตรของท่านรับทราบ) ข้อมูลดังต่อไปนี้

การศึกษานี้เกี่ยวกับเรื่องอะไร

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ กลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทเป็นแนวทางการใช้กลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทในชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ คำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้เรียนจะประสบกับปัญหาในการอ่านได้ หากผู้เรียนมีปริมาณคำศัพท์ไม่เพียงพอ ในการจัดการกับปัญหานี้ผู้เรียนต้องมีวิธีการเรียน คำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพ การเดาคำศัพท์จากบริบทจึงเป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่มีประสิทธิภาพในการช่วยผู้เรียนให้เข้าใจเนื้อหาที่อ่านและยังช่วยเพิ่มปริมาณคำศัพท์ได้นอกจากนี้กลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทยังช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น การศึกษานี้จะรวบรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระราชราษฎร์บำรุง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

ท่าน/บุตรของท่านจะต้องปฏิบัติตัวอย่างไร

หากท่าน/บุตรของท่านตัดสินใจเข้าร่วมการศึกษานี้ ท่าน/บุตรของท่านจะถูกขอร้องให้เซ็นชื่อลงในหนังสือแสดงความสมัครใจ จากนั้น บุตรของท่านจะได้ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน และทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนหลังจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว

ความเสี่ยงจากการเข้าร่วมการวิจัยนี้

มีความเสี่ยงน้อย เนื่องจากเป็นการประเมินเพื่อศึกษาคะแนนพัฒนาการ ของนักเรียนจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน หลังจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว

ท่าน/บุตรของท่านจะได้ประโยชน์อะไรจากการศึกษานี้

บุตรของท่านจะเข้าใจเนื้อหาอ่านภาษาอังกฤษและยังช่วยเพิ่มปริมาณคำศัพท์ได้นอกจากนี้ กลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทยังช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นและเพิ่มความคงทนในการจำได้ดี

ค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมวิจัย

ท่าน/บุตรของท่านไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆในงานวิจัย

ค่าตอบแทน

ท่าน/บุตรของท่านจะไม่ได้รับค่าตอบแทนใด ๆ จากการเข้าร่วมการศึกษานี้

หากท่าน/บุตรของท่านได้รับบาดเจ็บจากการเข้าร่วมการศึกษานี้

หากท่าน/บุตรของท่านได้เข้าร่วมกิจกรรมแล้วได้รับบาดเจ็บ ผู้วิจัยจะเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาลแก่ท่าน/บุตรของท่าน

ท่าน/บุตรของท่านจะอย่างไรหากท่าน/บุตรของท่านไม่ต้องการเข้าร่วมการศึกษานี้ หรือเปลี่ยนใจระหว่างร่วมศึกษาวิจัย

ท่าน/บุตรของท่านไม่จำเป็นต้องเข้าร่วมการศึกษานี้หากไม่สมัครใจ หลังจากตัดสินใจจะเข้าร่วมการศึกษแล้ว ท่าน/บุตรของท่านสามารถจะถอนตัวได้ตลอดเวลา การตัดสินใจของท่าน/บุตรของท่านจะไม่มีผลต่อผลการเรียนในชั้นเรียน

การปกป้องรักษาข้อมูล : ข้อมูลใดบ้างที่จะถูกเก็บรวบรวมไว้จากการศึกษานี้

ข้อมูลส่วนตัวที่ท่าน/บุตรของท่านไม่ต้องการเปิดเผยจะถูกเก็บรวบรวมไว้และนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการวิจัย เฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ข้อมูลดังกล่าว จะถูกบันทึกไว้ในคอมพิวเตอร์ส่วนตัว / แผ่น CD / ไฟล์ ไว้ต่อเป็นเวลา....2....ปี หลังสิ้นสุดการวิจัย โดยหัวหน้าโครงการวิจัยเป็นผู้รับผิดชอบในการรักษาความลับผู้เข้าร่วมการวิจัย และได้แจ้งไว้ในเอกสารชี้แจง

ผู้เข้าร่วมการวิจัยแล้ว หลังสิ้นสุดการวิจัย และจะทำลายข้อมูลด้วยวิธีการลบไฟล์ออกจากเครื่องในลักษณะที่ไม่สามารถกู้ข้อมูลกลับมาได้

หากท่าน/บุตรของท่านมีคำถามเกี่ยวกับการศึกษานี้ท่าน/บุตรของท่านสามารถติดต่อใครได้บ้าง

หากท่าน/บุตรของท่านมีคำถาม หรือมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับการศึกษาวิจัยนี้ หรือสงสัยว่าท่าน/บุตรของท่านกำลังได้รับบาดเจ็บจากการเข้าร่วมการวิจัยนี้ กรุณาติดต่อ นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ โทรศัพท์ 085-3055194 (ในเวลาราชการ)

ส่วนแสดงความยินยอม

โดยการลงนามในหนังสือยินยอมฉบับนี้ ท่าน/บุตรของท่านยอมรับว่าได้อ่านเอกสารฉบับนี้แล้ว และได้รับคำอธิบายเกี่ยวกับการศึกษาวิจัยนี้ รวมถึงได้รับคำตอบเกี่ยวกับข้อสงสัยต่าง ๆ ที่ท่าน/บุตรของท่านมีจากนักวิจัยแล้ว ท่าน/บุตรของท่านตกลงใจที่จะเข้าร่วมในการศึกษาวิจัยนี้ และมีสิทธิที่จะถอนตัวจากการศึกษาวิจัยนี้ได้ทุกเมื่อ โดยไม่มีผลต่อการรักษาในอนาคต โดยการลงนามนี้ท่าน/บุตรของท่านไม่ได้สละสิทธิใด ๆ ที่พึงมีตามกฎหมาย

ลายมือชื่อเด็ก/ผู้เยาว์ _____ วัน-เดือน-ปี _____
(_____)

ลายมือชื่อผู้ปกครอง _____ วัน-เดือน-ปี _____
(_____)

ลายมือชื่อผู้ให้ข้อมูลการวิจัย _____ วัน-เดือน-ปี _____
(_____)

พยาน _____ วัน-เดือน-ปี _____
(_____)

หนังสือแสดงความยินยอมการเข้าร่วมในโครงการวิจัย

INFORMED CONSENT FORM

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว.....

ขอให้ความยินยอมของบุคคลในปกครองของข้าพเจ้า ได้แก่.....

ที่จะเข้าเกี่ยวข้องในการวิจัย/ค้นคว้า เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัย ได้แก่ นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ ได้อธิบายต่อข้าพเจ้าเกี่ยวกับการวิจัยครั้งนี้แล้ว (ตามรายละเอียดที่แนบมากับหนังสือยินยอมนี้)

ผู้วิจัยมีความยินดีที่จะให้คำตอบต่อคำถามประการใดที่ข้าพเจ้าอาจจะมีได้ตลอดระยะเวลา การเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับบุคคลในปกครองของ ข้าพเจ้าเป็นความลับ และจะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัย และผู้วิจัยจะได้ปฏิบัติในสิ่ง ที่ไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อร่างกาย หรือจิตใจของบุคคลในปกครองของข้าพเจ้าตลอดการวิจัยนี้ และ รับรองว่าหากเกิดมีอันตรายใด ๆ จากการวิจัยดังกล่าว บุคคลในปกครองของข้าพเจ้าจะได้รับการ รักษาอย่างเต็มที่

ข้าพเจ้ายินยอมให้บุคคลในปกครองของข้าพเจ้าเข้าร่วมวิจัยโดยสมัครใจ และสามารถที่จะ ถอนตัวจากการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ ทั้งนี้ โดยไม่มีผลกระทบต่อการรักษาพยาบาลที่บุคคลในปกครอง ของข้าพเจ้าจะได้รับ และในกรณีที่เกิดข้อข้องใจ หรือปัญหาที่ข้าพเจ้าต้องการปรึกษากับผู้วิจัย ข้าพเจ้าสามารถติดต่อกับผู้วิจัยคือนางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ ได้ที่โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ โทรศัพท์ที่ทำงาน 02-2773353 โทรศัพท์เคลื่อนที่ 085-3055194

โดยการลงนามนี้ ข้าพเจ้าไม่ได้สละสิทธิ์ใด ๆ ที่ข้าพเจ้าพึงมีตามกฎหมาย

ลายมือชื่ออาสาสมัคร _____ วัน-เดือน-ปี _____
()

ลายมือชื่อผู้ให้ข้อมูลการวิจัย _____ วัน-เดือน-ปี _____
()

พยาน _____ วัน-เดือน-ปี _____
()

ภาคผนวก ข

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านเทคโนโลยีการศึกษา
และหนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีการศึกษา

1. รองศาสตราจารย์ ดร. ศิวินิต อรรถวุฒิกุล

อาจารย์ประจำ ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2. ดร.กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์

อาจารย์ประจำ ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. อาจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์

อาจารย์ประจำ ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สายฝน ทรงเสียไชย

อาจารย์ประจำ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

2. นางสาวสุภาพร สะหาย

ครูชำนาญการ โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ

3. นางสาวนิตยา ธงสีนาค

ครูชำนาญการ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

ที่ อว 8718/1883



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

18 กันยายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ศวินิต อรรถภูมิกุล

เนื่องด้วย นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ และอาจารย์ ดร.นฤมล ศิริวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบชุดกิจกรรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 305 5194



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/1884

วันที่ 18 กันยายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ และอาจารย์ ดร.นฤมล ศิริวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์ และอาจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจชุดกิจกรรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป และสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร.085 305 5194

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/1804



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

8 กันยายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายฝน ทรงเสียงไชย

เนื่องด้วย นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ และอาจารย์ ดร.นฤมล ศิริวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 305 5194

ที่ อว 8718/1804



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

8 กันยายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาราษฎร์บำรุง

เนื่องด้วย นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ และอาจารย์ ดร.นฤมล ศิริวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ นางสาวสุภาพร สะหาย เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบทดสอบ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 305 5194

ที่ อว 8718/1804



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

8 กันยายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

เนื่องด้วย นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ และอาจารย์ ดร.นฤมล ศิระวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ นางสาวนิตยา ธงสินาค เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวจิรนนท์ ครุฑาโรจน์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

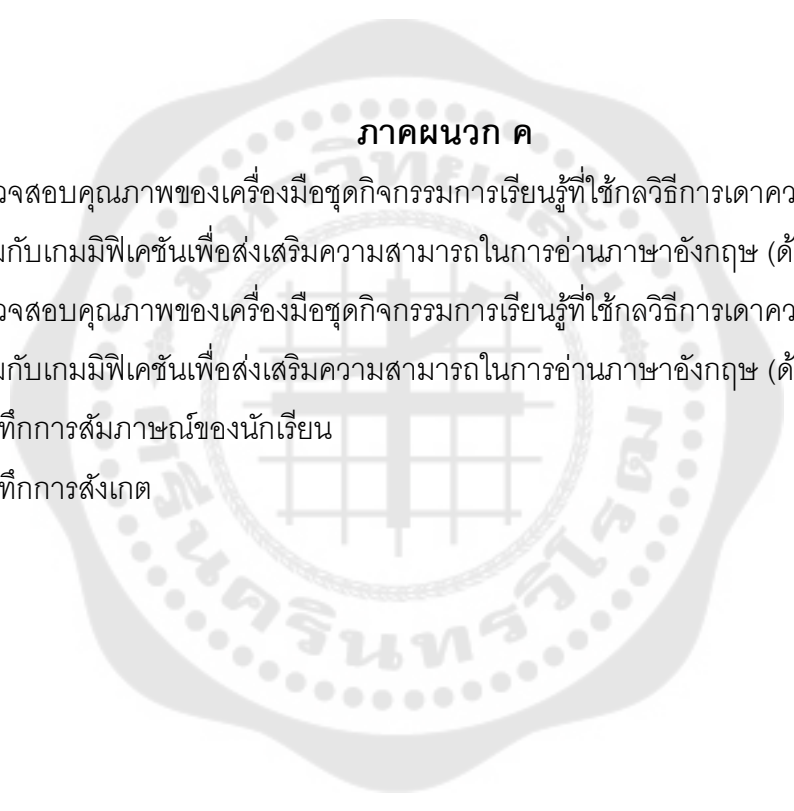
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 305 5194



ภาคผนวก ค

- แบบตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ (ด้านสื่อ)
- แบบตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ (ด้านเนื้อหา)
- แบบบันทึกการสัมภาษณ์ของนักเรียน
- แบบบันทึกการสังเกต

**แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อ
ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ**

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความคุณภาพตามองค์ประกอบด้านต่างๆ ที่กำหนด หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

คุณภาพระดับดีมาก	เท่ากับ 5
คุณภาพระดับดี	เท่ากับ 4
คุณภาพระดับดีปานกลาง	เท่ากับ 3
คุณภาพระดับควรปรับปรุง	เท่ากับ 2
คุณภาพระดับใช้ไม่ได้	เท่ากับ 1

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน					
1.2 เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาที่กำหนด					
1.3 ภาษาที่ใช้มีเหมาะสมกับผู้เรียน					
2. ด้านกิจกรรม					
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา					
2.2 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม					
2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ					
2.4 ในการจัดกิจกรรมมีการกำหนดบทบาทผู้เรียน ผู้สอนไว้ชัดเจน					
2.5 เรียงลำดับและขั้นตอนการจัดกิจกรรมได้เหมาะสม					
2.6 กิจกรรมเป็นไปตามแนวการสอนสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานที่มีความชัดเจนและปฏิบัติได้					
2.7 กิจกรรมน่าสนใจ จูงใจให้กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2.8 เกณฑ์การให้ดาว การแลกเหรียญ การจัดอันดับ ความท้าทายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม					
3. ด้านสื่อ					
3.1 ชุดกิจกรรมมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน					
3.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
3.3 ความเหมาะสมของภาพประกอบในชุดกิจกรรม					
3.4 การจัดเก็บมีความเหมาะสมและสะดวกต่อการใช้งาน					
3.5 กล่องจัดเก็บมีความแข็งแรงทนทาน					
3.6 รูปแบบของชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม					
3.7 อุปกรณ์ในชุดกิจกรรม การ์ด เหรียญตรา ตารางจัดอันดับ มีความเหมาะสมในการใช้ในการจัดกิจกรรม					
4. ด้านคู่มือ					
4.1 ข้อปฏิบัติในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจง่าย ชัดเจน					
4.2 คู่มือมีความชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ผู้ประเมิน.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

**แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อ
ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ**

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ หรือไม่ โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่จุดประสงค์นั้น

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
1. To identify the meaning of the word by using direct definitions clues	1. I love to eat sweets. I always go to the bakery is where a place where I can buy chocolate cakes. a. A place where I can read. b. A place where I can buy bread. c. A place where I can make chocolate cakes.	b				
	2. Susan's hobby is reading. She likes to buy a new novel. A place where she can buy the new book and magazines is called a bookstore . a. A place where I can read some books. b. A place where I can buy a toy. c. A place where I can buy a book	a				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	3. Train station means a place on a railroad line where trains regularly stop to get on or off. a. museum b. railway station c. factory	b				
	4. My mother is going to cook steak for dinner. She goes to butcher's where is a place that sells fresh meat such as steak and sausage. a. A place where I buy meat b. A place where I buy fruit c. A place I buy furniture	a				
	5. A fast food restaurant is defined as a place where food is served quickly. Typically you can buy burgers, chicken, or fries. a. A place where I buy the burger b. A place where I buy seafood c. A place where I buy some fruit	a				
	6. A departure and arrival building for air passengers is known as the airport. a. A place where planes arrive and leave b. medical Centre c. rest home	a				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	7. A florist's means a place where you can buy flowers and sometimes house plants. a. A shop that sells flower b. A place I buy meat c. A place I buy watermelon	a				
	8. A gallery refers to a place where you can see old and new paintings as well as other works of art such as sculpture. a. A place where I make food b. A place where I read a book c. A place where I see art	c				
	9. A greengrocery means a place where you can buy fresh fruit and vegetable. a. A place where I do exercise b. A place where I buy fresh food c. A place where I see art	b				
	10. A gym is defined as a place where people can go to do exercises, work out and keep fit by using the equipment that is there. a. A place where I walk my dog b. A place where I buy some fruit c. A place where I work out	c				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	11. The place where people who are ill are taken care of by doctors and nurses is called a hospital. a. medical center b. hostel c. motel	a				
	12. A hotel refers to a place where you pay for a room to sleep in when you visit another city. a. hostel b. shop c. book shop	a				
	13. I go to the library once a week. A library is described as a place where you can read books or borrow. It has a big collection of books. a. box case b. book room c. bank	b				
	14. The office is known as the building where people work. a. canteen b. shopping mall c. workplace	c				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	15. A park is defined as an area of public land in a city with a place of grass where you can rest, play, or walk your dog. a. block b. cluster c. garden	c				
	16. A place where people can buy pets and pet supplies such as pet food is known as pet shop. a. record office b. media center c. pet store	c				
	17. A restaurant refers to a place where meals are prepared and served to customers. a. eating place b. mart c. minimart	a				
	18. An outdoor area where my friends and I can play on swings and a slide is called the playground. a. health service b. play area c. A place where police work	b				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	19. A police station means the place where police officers work. You are taken to a police station when you break the law and are arrested a. A place where nurse work b. A place where I can buy food c. A place where police work	c				
	20. A cinema means a place where you can see the latest movies. Many people eat popcorn while they watch a movie. a. A place where I can see the movie b. A place where I can listen to music c. A place where I can dance	a				
	21. A fire station is described as a name giving to where fire engines are kept and where firefighters work. a. firehouse b. food market c. garden	a				
	22. A group of small shops and people selling things is called Bazaar. a. pool b. market c. parking	b				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	23. The Department store is defined as a place where you can buy food and other goods that you need. a. playground b. supermarket c. book store	b				
	24. A pharmacy is a place where you can buy medicine and other health items. a. chemist's shop b. cinema c. bank	a				
	25. A farm is a type of place where framers grow crops or keep animals. a. temple b. field c. school	b				
	26. Stadium means a place where sports are played. a. A place play sport b. A place grow plants c. A place buy animals	a				
	27. The Bus station is known as places where buses stop to let passengers get on and off. a. greenhouse b. A central bus stop c. restaurant	b				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	28. Gas Station refers to a place where fuel is sold for road vehicles. a. petrol station b. university c. clinic	a				
	29. A post office is called where you can buy stamps and mail letters. a. juggle b. mail service d. college	b				
	30. A Zoo means a place in which wild animals are kept so that people can go and look at them. a. animals house b. ocean c. mailroom	a				
2. To identify the meaning of the word by using example clues	31. Snack is a small meal or amount of food, usually eaten in a hurry such as chocolates, candy bars, sweets, jellies, gums, hard and chewy candies. a. a person who plays the guitar b. wash a car c. The meal is quick to eat.	c				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	32. Fast food is unhealthy food, for instance, this food does not have the vitamins and nutrients that you need. a. Something is good for healthy b. Something is bad for healthy c. Something is eating for breakfast.	b				
	33. I really like seafood, crab, shrimp, fish, squid or anything from the sea that can be eaten a. food form farm b. food form sea c. food form forest	b				
	34. We always have dessert after a meal, for instance, today my mother makes cake and apple pie for us. a. sour b. sweet c. sport	b				
	35. My favorite food is ice cream. I think the best ice cream is from England and Italy. There are many flavors, such as strawberry, coffee, chocolate, and vanilla. They all taste so good. a. taste b. pot c. plate	a				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	36. Poultry is a bird that people eat, like chickens, ducks, geese, etc. - Most farmers keep some poultry so, they don't have to buy eggs. a. land animal b. flying animal c. sea animal	b				
	37. When you arrange the condiment shelf, put the salt and pepper next to the paprika. a. dish b. seasoning c. moist	b				
	38. The menu lists several beverages, including water, soft drink, tea and coffee. a. drink b. food c. fruit	a				
	39. Any food made from wheat, rice, oats, barley, or another cereal grain is a grain product. a. cereal b. milk c. banana	a				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	40. Dairy product, milk, and any foods made from milk, including butter, cheese, ice cream, yogurt, and condensed and dried milk. a. milk product b. beef c. cereal	a				
	41. Tom wanted to make chocolate cake. He got all the ingredients - sugar, cream, egg, butter, flour, chocolate, and cocoa solids. a. olive b. items c. fat	b				
	42. Food gives us the energy to do everything. We need to have enough food. You need some protein like pork, milk, fish, cheese, and egg. a. food gives energy b. sweet c. pasta	a				
	43. Meats are eaten as food such as beef, pork, chicken, duck, or fish. a. the flesh of an animal b. mineral c. vitamin	a				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	44. Veggies are plants as potato, tomato, lettuce, carrot, and broccoli. a. bread b. salad c. soft drink	b				
	45. Nutritious help our body grow, such as carbohydrate, protein, fat, vitamin, and mineral. a. Healthy food b. fast food c. brew	a				
	46. The juice is a soft drink especially apple juice, orange juice, or tomato juice. a. the drink made from plants b. soft sweet food c. coffee	a				
	47. You can eat food made from plant on a vegan food , including fruits, vegetables, nuts, and seeds. a. fish b. beef c. veggie	c				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	48. My favorite dish is noodles as Ramen, Pasta, Spaghetti, fried noodles, and noodles soup. a. Ribbon-shaped pasta b. oatmeal c. granola	a				
	49. Berries are delicious include blueberries, raspberries, strawberries, and blackberries.They're lower in sugar than most fruits. a. wheat b. tea c. fruit	c				
	50. The Meal is any of the regular occasions in a day when a reasonably large amount of food is eaten, as breakfast, lunch, or dinner. a. dish of the day b. hungry c. delicious	a				
	51. This is a list of maize dishes especially, cornflakes, corn soup, and popcorn. a. lobsters b. corn c. rice	b				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	52. Berries such as blueberry, raspberry, blackberry, grape, and strawberry. a. meat b. fruit c. soft drink	b				
	53. I don't like fatty food. High-fat foods to avoid include fast foods, whipped cream, fatty meats, fried foods, fatty snacks, desserts, fatty salad dressings, animal fats, and trans-fats. a. vegetables b. Fruit c. high calories foods	c				
	54. The aroma is a nice smell, especially from food, wine, coffee, and baked bread. a. touch b. Eat c. Smell	c				
	55. Tableware is things for serving specially, knives, forks, and spoons are supposed to put food in your mouth. a. things for painting b. things for eating c. things for drawing	b				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	56. Kitchenware things used preparing food like knives, spoons, pots, pans, dishes, etc a. cookware b. egg and toast c. cool season	a				
	57. We should eat less junk food . For example, we should avoid eating chips and burgers. a. unhealthy food b. clean food c. fresh food	a				
	58. Dinner , for instance, the main meal of the day, in the evening. a. evening meal b. family c. food	a				
	59. My mother usually makes breakfast for us, for example, I love to have boiled rice and cereal in the morning. a. funny b. morning meal c. drinking	b				
	60. Lunch is commonly the second meal of the day, after breakfast. a. midday meal b. first meal c. brunch	a				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
3. To identify the meaning of the word by using restatement clue	61. The restaurant has a huge refrigerator to say where food and drinks are kept cold to stay fresh- to get more milk. a. freeze b. box c. bin	a				
	62. Their new house has a double garage or car is parked. a. car parking b. train station c. yard	a				
	63. He fell asleep as soon as he touched the pillow used to support the head when sleeping. a. Something for eating b. Something for drawing c. Something for sleeping	c				
	64. Susan was standing too close to the furnace (fireplace) and her dress caught fire. a. stove b. bath c. sink	a				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	65. Breakfast is served in the dining room- room for serving meal- from 8.30-10. a. eating room b. playroom c. cooking room	a				
	66. We went back into the living room to say room for relaxing and I lay down on the sofa. a. sleeping room b. seating room c. pool	b				
	67. My mother makes veggie soup for dinner. It is warming up on the stove or cooker. a. Something that tasted good b. Something that cooks food c. Something that ready to eat	b				
	68. There are some drinks and snacks in the cupboard that is to say where food is stored. a. Furniture for storage. b. A small meal c. To keep money	a				
	69. The curtains –a piece of cloth hung in the window-were flapping at the open window. a. table covering b. window covering c. chair covering	b				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	70. The floor is covered with a red carpet, in other words, mat. a. floor covering b. bookcase c. chairs	a				
	71. Mary set her alarm clock, the clock that wakes sleeper, for 6:30 am. a. counter b. the clock which can be set to ring c. armchair	b				
	72. The lantern or lamp was shining brightly last night. a. light b. plate c. furniture	a				
	73. Public restrooms around the world use the shortened "W.C." meaning water closet (toilet). a. bedroom b. laundry room c. rest room	c				
	74. A laundry room (utility room) is a room where clothes are washed and dried. a. washing room b. relaxing room c. studying room	a				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	75. Jim and Karl were playing ball in the backyard, In other words, space behind the house. a. garden b. garbage c. garbed	a				
	76. Gladys grows a lot of tomatoes in her greenhouse- a building used to grow plants. a. roof b. plant room c. park	b				
	77. Franklin swam and sunbathed at the pool or swimming pool every morning. a. outdoor plant b. indoor plant c. place for swimming	c				
	78. I throw my dirty clothes in the washing machine or automatic washer. a. dish watcher b. clothes watcher c. bedroom	b				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	79. My granny climbed up the stairs with difficulty, a set of steps leading from one floor of a building to another. a. step b. hallway c. field	a				
	80. Jimmy is playing with a little boat in the Jacuzzi (container used to hold water for washing) a. wall b. window c. bathtub	c				
	81. He believes Santa Claus comes in through the chimney-pipe that funnels smoke. a. smokestack b. closet c. keyhole	a				
	82. Today It's rainy and cold. I need the blanket, in other words, a cloth cover is used to keep warm. a. bed covering b. tissue paper c. soap	a				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	83. My father encloses within a fence (barrier around the house). a. A thing on the door b. A wall around the house c. A thing keep warm	b				
	84. Tommy dried his hands with a towel - a piece of fabric used to dry things. a. axe b. washcloth c. watch	b				
	85. Jackie was singing along to the radio and didn't hear the doorbell -used for knocking on a door. a. chair b. knocker c. clock	b				
	86. Every mailbox was filled with cards at Christmas. (a box into a letter input) a. e-mail b. penpal c. letterbox	a				

จุดประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			-1	0	1	
	87. Lisa wears a new dress. She is looking at herself in the mirror-glass that reflects an image. a. pretty b. looking glass c. joyful	b				
	88. She threw the banana peel into the trash can, in other words, is basket or waste. a. bin b. waste c. plate	a				
	89. I bedded down on the couch , armchair, in the living room for the night. a. bed b. sofa d. desk	b				
	90. Belle bakes a cake for her brother's birthday in the bakehouse, in other words, cookhouse . a. dressing room b. kitchen c. bay	b				

ผู้ประเมิน.....

(.....)

ตำแหน่ง

แบบบันทึกการสัมภาษณ์ของนักเรียน

โรงเรียน..... วันที่.....

ชื่อผู้สัมภาษณ์.....ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์ชุดนี้สร้างขึ้นสำหรับใช้สัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันซึ่งใช้
คำถามที่ผู้วิจัยเตรียมไว้และผู้วิจัยเป็นผู้จดบันทึก

1. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับ
กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

.....

.....

.....

.....

2. นักเรียนต้องการให้มีการเปลี่ยนแปลงอะไรบ้างในการสอนแต่ละครั้ง

.....

.....

.....

.....

3. สิ่ง que นักเรียนได้รับจากการสอนในแต่ละครั้งมีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้จดบันทึก

แบบบันทึกการสังเกต

โรงเรียน..... วันที่.....

กิจกรรมที่สอน.....

คำชี้แจง แบบบันทึกการสังเกตนี้ ใช้สำหรับจดบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดขึ้นในระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการใด ๆ ความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

1. พฤติกรรมการเรียนรู้ในเกมเกม what are contexts clue?

.....

.....

.....

.....

2. พฤติกรรมการเรียนรู้ในเกม Context clues detective

.....

.....

.....

.....

3. พฤติกรรมการเรียนรู้ในเกม Context Clue Climb

.....

.....

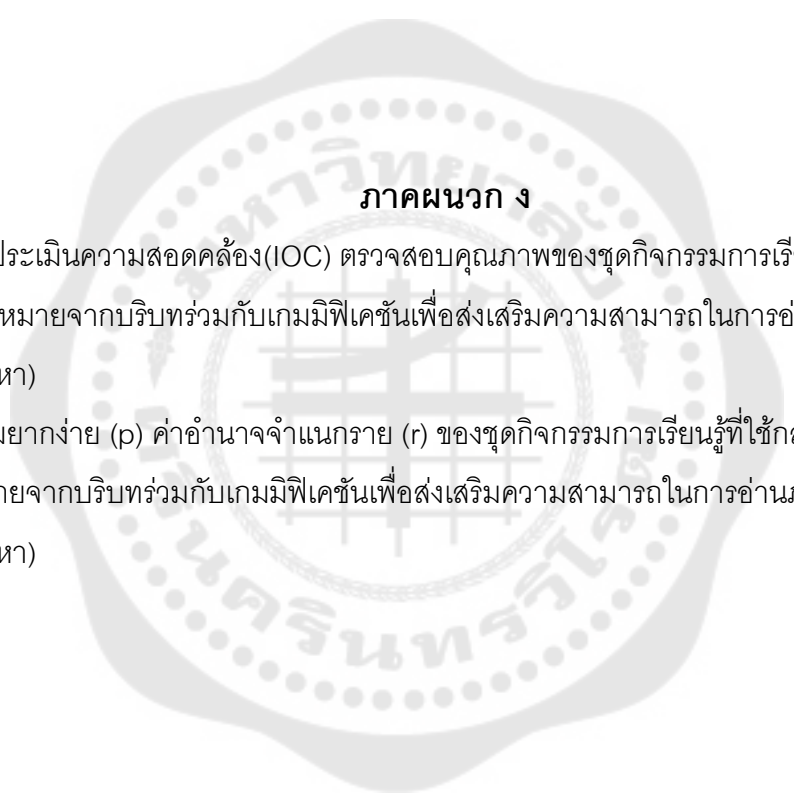
.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้จดบันทึก



ภาคผนวก ง

- ผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ (ด้านเนื้อหา)
- ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนกราย (r) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ (ด้านเนื้อหา)

ผลการประเมินความสอดคล้อง(IOC) ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้
กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน
ภาษาอังกฤษ (ด้านเนื้อหา)โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

ข้อที่	คะแนนประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	1	1	1	1	ใช้ได้
2	1	1	1	1	ใช้ได้
3	1	1	1	1	ใช้ได้
4	1	1	1	1	ใช้ได้
5	1	1	1	1	ใช้ได้
6	1	1	1	1	ใช้ได้
7	1	1	1	1	ใช้ได้
8	1	1	1	1	ใช้ได้
9	1	1	1	1	ใช้ได้
10	1	1	1	1	ใช้ได้
11	1	1	1	1	ใช้ได้
12	1	1	1	1	ใช้ได้
13	1	1	1	1	ใช้ได้
14	1	1	1	1	ใช้ได้
15	1	1	1	1	ใช้ได้
16	1	1	1	1	ใช้ได้
17	1	1	1	1	ใช้ได้
18	1	1	1	1	ใช้ได้
19	1	1	1	1	ใช้ได้
20	1	1	1	1	ใช้ได้
21	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	คะแนนประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
22	1	1	1	1	ใช้ได้
23	1	1	1	1	ใช้ได้
24	1	1	1	1	ใช้ได้
25	1	1	1	1	ใช้ได้
26	1	1	1	1	ใช้ได้
27	1	1	1	1	ใช้ได้
28	1	1	1	1	ใช้ได้
29	1	1	1	1	ใช้ได้
30	1	1	1	1	ใช้ได้
31	1	1	1	1	ใช้ได้
32	1	1	1	1	ใช้ได้
33	1	1	1	1	ใช้ได้
34	1	1	1	1	ใช้ได้
35	1	1	1	1	ใช้ได้
36	1	1	1	1	ใช้ได้
37	1	0	1	0.67	ใช้ได้
38	1	1	1	1	ใช้ได้
39	1	1	1	1	ใช้ได้
40	1	1	1	1	ใช้ได้
41	1	1	1	1	ใช้ได้
42	1	1	1	1	ใช้ได้
43	1	1	1	1	ใช้ได้
44	-1	-1	-1	-1	ใช้ไม่ได้
45	1	1	1	1	ใช้ได้
46	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	คะแนนประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
47	1	1	1	1	ใช้ได้
48	-1	0	-1	-0.67	ใช้ไม่ได้
49	-1	-1	-1	-1	ใช้ไม่ได้
50	1	1	1	1	ใช้ได้
51	1	1	1	1	ใช้ได้
52	-1	-1	-1	-1	ใช้ไม่ได้
53	1	1	1	1	ใช้ได้
54	-1	0	1	0	ใช้ไม่ได้
55	1	1	1	1	ใช้ได้
56	1	1	1	1	ใช้ได้
57	1	1	1	1	ใช้ได้
58	1	1	1	1	ใช้ได้
59	1	1	1	1	ใช้ได้
60	-1	-1	-1	-1	ใช้ไม่ได้
61	1	1	1	1	ใช้ได้
62	1	1	1	1	ใช้ได้
63	1	1	1	1	ใช้ได้
64	1	1	1	1	ใช้ได้
65	1	1	1	1	ใช้ได้
66	1	1	1	1	ใช้ได้
67	1	1	1	1	ใช้ได้
68	-1	0	-1	-0.67	ใช้ไม่ได้
69	1	1	1	1	ใช้ได้
70	1	1	1	1	ใช้ได้
71	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	คะแนนประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
72	1	1	1	1	ใช้ได้
73	-1	0	-1	-0.67	ใช้ไม่ได้
74	1	1	1	1	ใช้ได้
75	1	1	1	1	ใช้ได้
76	1	1	1	1	ใช้ได้
77	1	1	1	1	ใช้ได้
78	1	1	1	1	ใช้ได้
79	1	1	1	1	ใช้ได้
80	-1	1	0	0	ใช้ไม่ได้
81	1	1	1	1	ใช้ได้
82	1	1	1	1	ใช้ได้
83	1	1	1	1	ใช้ได้
84	1	1	1	1	ใช้ได้
85	1	1	1	1	ใช้ได้
86	-1	1	-1	-0.33	ใช้ไม่ได้
87	1	1	1	1	ใช้ได้
88	1	1	1	1	ใช้ได้
89	1	1	1	1	ใช้ได้
90	1	1	1	1	ใช้ได้

ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดา ความหมายจากบริบทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ (ด้านเนื้อหา)

ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ผลการวิเคราะห์ (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ผลการวิเคราะห์ (r)	ผลการ ประเมิน
1	0.7	ใช้ได้	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
2	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
3	0.5	ใช้ได้ดี	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
4	0.5	ใช้ได้ดี	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
5	0.5	ใช้ได้ดี	0.60	ดีมาก	ใช้ได้
6	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
7	0.6	ใช้ได้	0.67	ดีมาก	ใช้ได้
8	0.5	ใช้ได้ดี	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
9	0.6	ใช้ได้	0.67	ดีมาก	ใช้ได้
10	0.6	ใช้ได้	0.67	ดีมาก	ใช้ได้
11	0.7	ใช้ได้	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
12	0.4	ใช้ได้ดี	0.33	ดีพอสมควร	ใช้ได้
13	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
14	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
15	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
16	0.6	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
17	0.6	ใช้ได้	0.60	ดีมาก	ใช้ได้
18	0.4	ใช้ได้ดี	0.47	ดีมาก	ใช้ได้
19	0.7	ใช้ได้	-0.07	ไม่ควรนำมาใช้	ตัดทิ้ง
20	0.7	ใช้ได้	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
21	0.7	ใช้ได้	0.00	ไม่ควรนำมาใช้	ตัดทิ้ง
22	0.7	ใช้ได้	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
23	0.5	ใช้ได้ดี	-0.20	ไม่ควรนำมาใช้	ตัดทิ้ง

ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ผลการวิเคราะห์ (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ผลการวิเคราะห์ (r)	ผลการ ประเมิน
24	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
25	0.6	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
26	0.6	ใช้ได้	0.60	ดีมาก	ใช้ได้
27	0.6	ใช้ได้	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
28	0.7	ใช้ได้	0.13	ไม่ควรนำมาใช้	ตัดทิ้ง
29	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
30	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
31	0.6	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
32	0.6	ใช้ได้	0.60	ดีมาก	ใช้ได้
33	0.6	ใช้ได้	0.60	ดีมาก	ใช้ได้
34	0.6	ใช้ได้	0.13	ไม่ควรนำมาใช้	ตัดทิ้ง
35	0.7	ใช้ได้	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
36	0.5	ใช้ได้ดี	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
37	0.6	ใช้ได้	0.47	ดีมาก	ใช้ได้
38	0.6	ใช้ได้	0.67	ดีมาก	ใช้ได้
39	0.5	ใช้ได้ดี	0.67	ดีมาก	ใช้ได้
40	0.7	ใช้ได้	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
41	0.4	ใช้ได้ดี	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
42	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
43	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
44	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
45	0.6	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
46	0.5	ใช้ได้ดี	0.13	ไม่ควรนำมาใช้	ตัดทิ้ง
47	0.6	ใช้ได้	0.33	ดีพอสมควร	ใช้ได้
48	0.6	ใช้ได้	0.33	ดีพอสมควร	ใช้ได้
49	0.4	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
50	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้

ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ผลการวิเคราะห์ (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ผลการวิเคราะห์ (r)	ผลการ ประเมิน
51	0.5	ใช้ได้ดี	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
52	0.5	ใช้ได้ดี	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
53	0.5	ใช้ได้ดี	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
54	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
55	0.6	ใช้ได้	0.60	ดีมาก	ใช้ได้
56	0.4	ใช้ได้ดี	0.47	ดีมาก	ใช้ได้
57	0.6	ใช้ได้	0.67	ดีมาก	ใช้ได้
58	0.5	ใช้ได้ดี	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
59	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
60	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
61	0.6	ใช้ได้	0.47	ดีมาก	ใช้ได้
62	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
63	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
64	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
65	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
66	0.5	ใช้ได้ดี	0.20	พอใช้ได้	ใช้ได้
67	0.4	ใช้ได้ดี	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
68	0.3	ใช้ได้	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
69	0.4	ใช้ได้ดี	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
70	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
71	0.5	ใช้ได้ดี	0.60	ดีมาก	ใช้ได้
72	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
73	0.5	ใช้ได้ดี	0.47	ดีมาก	ใช้ได้
74	0.5	ใช้ได้ดี	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
75	0.5	ใช้ได้ดี	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
76	0.7	ใช้ได้	0.13	ไม่ควรนำมาใช้	ตัดทิ้ง
77	0.5	ใช้ได้ดี	0.47	ดีมาก	ใช้ได้

ข้อ	ค่าความยากง่าย (p)	ผลการวิเคราะห์ (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ผลการวิเคราะห์ (r)	ผลการ ประเมิน
78	0.3	ใช้ได้	-0.13	ไม่ควรนำมาใช้	ตัดทิ้ง
79	0.4	ใช้ได้ดี	0.20	พอใช้ได้	ใช้ได้
80	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
81	0.7	ใช้ได้	0.53	ดีมาก	ใช้ได้
81	0.6	ใช้ได้	0.60	ดีมาก	ใช้ได้
83	0.4	ใช้ได้ดี	0.47	ดีมาก	ใช้ได้
84	0.6	ใช้ได้	0.67	ดีมาก	ใช้ได้
85	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
86	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
87	0.5	ใช้ได้ดี	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้
88	0.5	ใช้ได้ดี	0.20	พอใช้ได้	ใช้ได้
89	0.4	ใช้ได้ดี	0.40	ดีมาก	ใช้ได้
90	0.3	ใช้ได้	0.27	พอใช้ได้	ใช้ได้

ภาคผนวก จ

- แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
- ผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
- ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
- ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และค่าสถิติความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
- แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

โดยการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ หรือไม่ โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์นั้น

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบไม่จุดประสงค์เนื้อหา

จุดประสงค์ ประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			1	0	-1	
1. To identify the meaning of the word by using direct definitions clues	1. A restaurant refers to a place where meals are prepared and served to customers. a. eating place b. mart c. minimart	a				
	2. A cinema means a place where you can see the latest movies. Many people eat popcorn while they watch a movie. a. A place where I can see the movie b. A place where I can listen to music c. A place where I can dance	a				

จุดประสงค์ ประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			1	0	-1	
	3. A fire station is described as a name giving to where fire engines are kept and where firefighters work. a. food market b. firehouse c. garden	b				
	4. Supermaket is defined as a place where you can buy food and other goods that you need. a. playground b. shopping mall c. book store	b				
	5. A pharmacy is a place where you can buy medicine and other health items. a. chemist's shop b. cinema c. bank	a				
	6. A fild is a type of a place where framers grow crops or keep animals. a. temple b. farm c. school	b				

จุดประสงค์ ประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			1	0	-1	
	7. Stadium means a place where sports are played. a. A place play sport b. A place grow plants c. A place buy animals	a				
	8. The bus station is known as places where buses stop to let passengers get on and off. a. green house b. subway station c. a central bus stop	c				
	9. Gas Station refers to a place where fuel is sold for road vehicles. a. petrol station b. university c. clinic	a				
	10. A post office is called where you can buy stamps and mail letters. a. juggle b. mail service c. college	B				

จุดประสงค์ ประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			1	0	-1	
2. To identify the meaning of the word by using example clues	11. Snack is a small meal or amount of food, usually eaten in a hurry such as chocolates, candy bars, sweets, jellies, gums, hard and chewy candies. a. a person who plays the guitar b. wash a car c. The meal is quick to eat.	c				
	12. Nutritious help our body grow, such as carbohydrate, protein, fat, vitamin, and mineral. a. Healthy food b. fast food c. brew	a				
	13. The juice is a soft drink especially apple juice, orange juice, or tomato juice. a. the drink made from plants b. soft sweet food c. coffee	a				

จุดประสงค์ ประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			1	0	-1	
	14. You can eat food made from plant on a vegetarian food , including fruits, vegetables, nuts, and seeds. a. fish b. beef c. vegan food	c				
	15. My favorite dish is noodles as Ramen, Pasta, Spaghetti, fried noodles, and noodles soup. a. Ribbon-shaped pasta b. oatmeal c. granola	a				
	16. Berries are delicious include blueberries, raspberries, strawberries, and blackberries. They're lower in sugar than most fruits. a. wheat b. tea c. fruit	c				

จุดประสงค์ ประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			1	0	-1	
	17. We always have dessert after a meal, for instance, today my mother makes cake and apple pie for us. a. sweet b. noodle c. sport	a				
	18. The aroma is a nice smell, especially from food, wine, coffee, and baked bread. a. touch b. Eat c. smell	c				
	19. Tableware is things for serving specially, knives, forks, and spoons are supposed to put food in your mouth. a. things for painting b. things for eating c. things for drawing	b				
	20. Kitchenware things used preparing food like knives, spoons, pots, pans, dishes, etc a. cookware b. egg and toast c. cool season	a				

จุดประสงค์ ประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			1	0	-1	
	21. We should eat less junk food. For example, we should avoid eating chips and burgers. a. unhealthy food b. clean food c. fresh food	a				
3. To identify the meaning of the word by using restatement clue	22. The restaurant has a huge refrigerator to say where food and drinks are kept cold to stay fresh- to get more milk. a. freeze b. box c. bin	a				
	23. Their new house has a double garage or car is parked. a. car parking b. train station c. yard	a				
	24. He fell asleep as soon as he touched the pillow used to support the head when sleeping. a. Something for eating b. Something for drawing c. Something for sleeping	c				

จุดประสงค์ ประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			1	0	-1	
	25. Susan was standing too close to the furnace (fireplace) and her dress caught fire. a. stove b. bath c. sink	a				
	26. Breakfast is served in the dining room -room for serving meal- from 8.30-10.00 a.m. a. eating room b. playroom c. cooking room	a				
	27. We went back into the living room to say room for relaxing and I lay down on the sofa. a. sleeping room b. seating room c. pool	b				
	28. My mother makes veggie soup for dinner. It is warming up on the stove or cooker. a. Something that tasted good b. Something that cooks food c. Something that ready to eat	b				

จุดประสงค์ ประสงค์	ข้อสอบ	เฉลย	คะแนน ประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			1	0	-1	
	29. There are some drinks and snacks in the cupboard that is to say where food is stored. d. Furniture for storage. e. A small meal f. To keep money	a				
	30. The curtains –a piece of cloth hung in the window-were flapping at the open window. a. table covering b. window covering c. chair covering	b				

ผู้ประเมิน.....

(.....)

ตำแหน่ง

ผลการประเมินความสอดคล้อง(IOC) ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบความสามารถในการ
อ่านภาษาอังกฤษ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

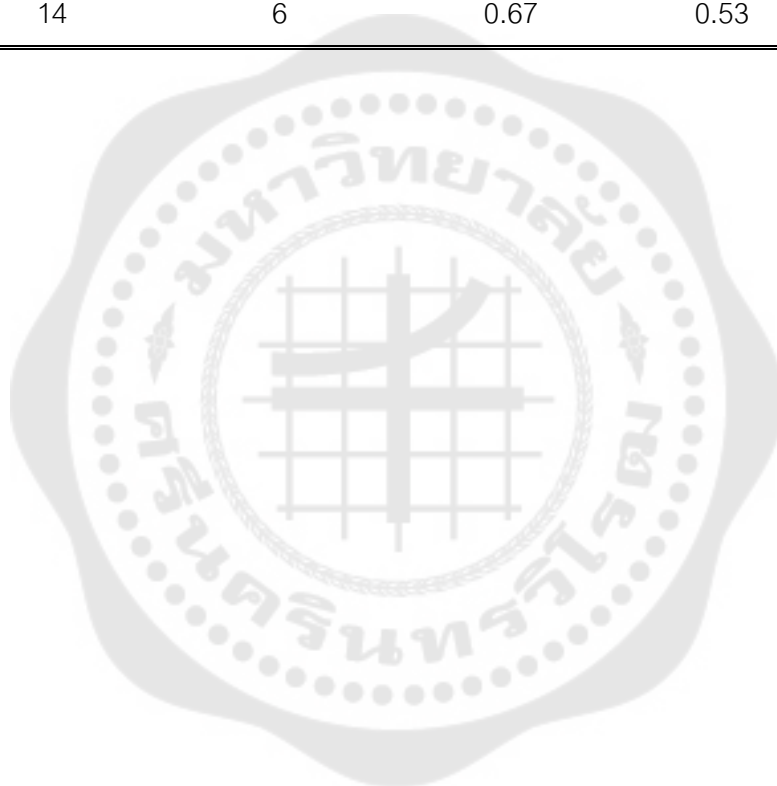
ข้อที่	คะแนนประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
2	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
3	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
4	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
5	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
6	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
7	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
8	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
9	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
10	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
11	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
12	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
13	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
14	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
15	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
16	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
17	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
18	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
19	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
20	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
21	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
22	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
23	1	1	1	1	คัดเลือกไว้

ข้อที่	คะแนนประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
24	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
25	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
26	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
27	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
28	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
29	1	1	1	1	คัดเลือกไว้
30	1	1	1	1	คัดเลือกไว้

ผลวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

ข้อ	จำนวนคนที่ตอบถูก		ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ผลการ ประเมิน
	กลุ่มสูง(15)	กลุ่มต่ำ(15)			
1	11	11	0.73	0.00	ใช้ไม่ได้
2	10	8	0.60	0.13	ใช้ไม่ได้
3	12	5	0.57	0.47	ใช้ได้
4	13	4	0.57	0.60	ใช้ได้
5	12	3	0.50	0.60	ใช้ได้
6	14	5	0.63	0.60	ใช้ได้
7	12	6	0.60	0.40	ใช้ได้
8	10	4	0.47	0.40	ใช้ได้
9	9	5	0.47	0.27	ใช้ได้
10	12	10	0.73	0.13	ใช้ไม่ได้
11	9	6	0.50	0.20	ใช้ได้
12	9	5	0.47	0.27	ใช้ได้
13	12	6	0.60	0.40	ใช้ได้
14	14	6	0.67	0.53	ใช้ได้
15	15	7	0.73	0.53	ใช้ได้
16	12	8	0.67	0.27	ใช้ได้
17	8	5	0.43	0.20	ใช้ได้
18	14	10	0.80	0.27	ใช้ได้
19	12	12	0.80	0.00	ใช้ไม่ได้
20	14	6	0.67	0.53	ใช้ได้
21	9	9	0.60	0.00	ใช้ไม่ได้
22	13	6	0.63	0.47	ใช้ได้
23	12	4	0.53	0.53	ใช้ได้
24	13	6	0.63	0.47	ใช้ได้

ข้อ	จำนวนคนที่ตอบถูก		ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ผลการ ประเมิน
	กลุ่มสูง(15)	กลุ่มต่ำ(15)			
25	15	6	0.70	0.60	ใช้ได้
26	12	7	0.63	0.33	ใช้ได้
27	13	6	0.63	0.47	ใช้ได้
28	12	4	0.53	0.53	ใช้ได้
29	12	8	0.67	0.27	ใช้ได้
30	14	6	0.67	0.53	ใช้ได้



ผลวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และค่าสถิติความเชื่อมั่นของ
แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

ข้อ	จำนวนคนที่ตอบถูก		ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจ จำแนก (r)	ผลการ ประเมิน
	กลุ่มสูง(15)	กลุ่มต่ำ(15)			
1	12	6	0.60	0.40	ใช้ได้
2	13	4	0.57	0.60	ใช้ได้
3	12	3	0.50	0.60	ใช้ได้
4	14	5	0.63	0.60	ใช้ได้
5	12	6	0.60	0.40	ใช้ได้
6	10	4	0.47	0.40	ใช้ได้
7	9	5	0.47	0.27	ใช้ได้
8	11	6	0.57	0.33	ใช้ได้
9	9	4	0.43	0.33	ใช้ได้
10	12	6	0.60	0.40	ใช้ได้
11	14	6	0.67	0.53	ใช้ได้
12	12	8	0.67	0.27	ใช้ได้
13	9	5	0.47	0.27	ใช้ได้
14	13	6	0.63	0.47	ใช้ได้
15	12	4	0.53	0.53	ใช้ได้
16	13	7	0.67	0.40	ใช้ได้
17	15	6	0.70	0.60	ใช้ได้
18	12	7	0.63	0.33	ใช้ได้
19	13	6	0.63	0.47	ใช้ได้
20	12	4	0.53	0.53	ใช้ได้

N	30
$\sum x$	343
$\sum x^2$	4599
$\sum pq$	4.77
s^2	22.58
r_t	0.84

ค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เท่ากับ 0.84



แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ**ก่อนเรียน - หลังเรียน****Pretest-Posttest**

Direct: Read these following statements carefully and choose the correct meaning for each underlines words.

1. Supermarket is defined as a place where you can buy food and other goods that you need.
 - a. Playground
 - b. Shopping mall
 - c. book store
2. A pharmacy is a place where you can buy medicine and other health items.
 - a. chemist's shop
 - b. cinema
 - c. bank
3. A field is a type of a place where framers grow crops or keep animal.
 - a. temple
 - b. farm
 - c. school
4. Stadium means a place where sports are played.
 - a. A place where I can watch sport
 - b. A place where I can grow plants
 - c. A place where I can buy animals
5. Bus station is known as places where buses stop to lot passengers get on and off.
 - a. green house
 - b. A major bus stop
 - c. restaurant

6. Gas Station refers to a place where fuel is sold for road vehicles.
- a. petrol station
 - b. university
 - c. bus station
7. A post office is called where you can buy stamp and mail letter.
- a. Subway station
 - b. mail service
 - c. hospital
8. Nutritious help our body grow, such as carbohydrate, protein, fat, vitamin and mineral.
- a. healthy food
 - b. salad
 - c. coffee
9. Juice is a soft drink specially apple juice, orange juice, or tomato juice.
- a. drink made from plants
 - b. sugar candy
 - c. chewing gum
10. On a vegetarian food, you can eat food made from plant, including fruits, vegetable, nuts and seeds.
- a. fish
 - b. animal
 - c. Vegan food
11. We always have **dessert** after a meal, for instance, today my mother makes cake and apple pie for us.
- a. noodles
 - b. sweet
 - c. sport

12. Berries are delicious include blueberries, raspberries, strawberries and blackberries. They're lower in sugar than most fruits.
- a. Wheat
 - b. Tea
 - c. fruit
13. Veggies are plants as a potato, tomato, lettuce, carrot, and broccoli.
- a. Bread
 - b. Salad
 - c. soft drink
14. The restaurant has a huge refrigerator that is to say where food and drinks are kept cold to stay fresh- to get more milk.
- a. Freeze
 - b. Box
 - c. bin
15. Their new house has a double garage or car is parked.
- a. car parking
 - b. train station
 - c. bank
16. He fell asleep as soon as he touched the pillow that is used to support the head when sleeping.
- a. Something for eating
 - b. Something for drawing
 - c. Something for sleeping
17. Susan was standing too close to the furnace (fireplace) and her dress caught fire.
- a. Stove
 - b. Bath
 - c. sink

18. Breakfast is served in the dining room-room for serving meal- from 8.30-10.00 am.

- a. eating room
- b. playroom
- c. cooking room

19. We went back into the living room that is to say room for relaxing and I lay down on the sofa.

- a. sleeping room
- b. seating room
- c. pool

20. My mother makes veggie soup for dinner. It is warming up on the stove or cooker.

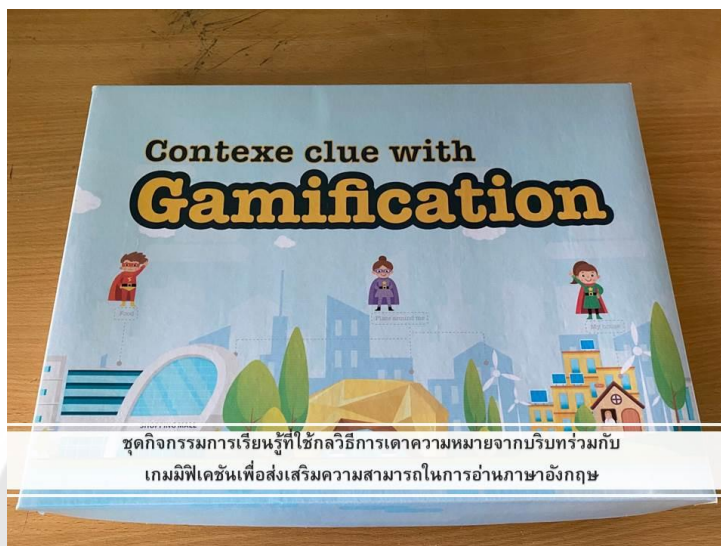
- a. Something that tasted good
- b. Something that cooks food
- c. Something that ready to eat



ภาคผนวก จ

- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
- คู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบท
ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ



อุปกรณ์ในชุดกิจกรรม



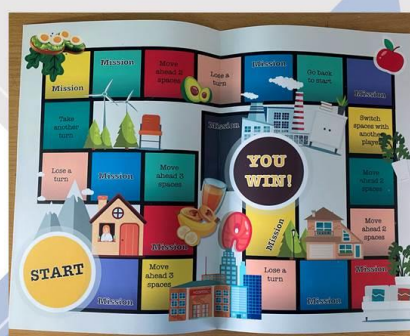
คู่มือชุดกิจกรรม



Leader Board ตารางจัดอันดับ



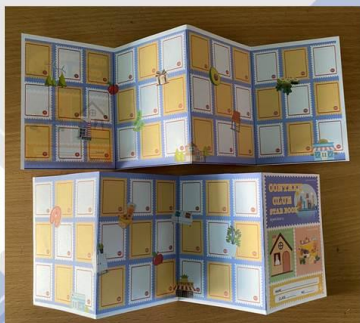
แผ่นกระดาน เพื่อใช้ในกิจกรรม Context clue climb



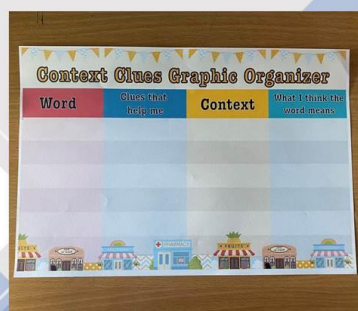
ใบความรู้



สมุดสะสมคะแนน
(point)



กระดานคำตอบ
context clues
graphic organizer



- กล่องการ์ด Example clues
- กล่องการ์ด Direct definition clues
- กล่องการ์ด Restatement clues
- กล่องอุปกรณ์ Tool box

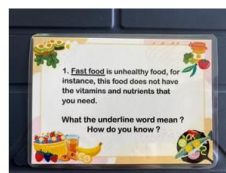
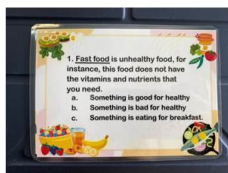
Tool box กล่องอุปกรณ์

- กล่องอุปกรณ์ ประกอบด้วย
 - หมวกเดินบนแผ่นกระดาน
 - ลูกเต๋า
 - ตราปั้มดาว
 - Badge



กล่องการ์ด Example clue (Food)

- ในกล่อง ประกอบไปด้วย การ์ดคำถาม 20 ใบ เพื่อใช้ในการกิจกรรม Context clue detective และกิจกรรม Context clue climb



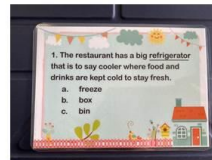
กล่องกิจกรรม Direct definition clues (Place around me)

- ในกล่อง ประกอบไปด้วย การ์ดคำถาม 20 ใบ เพื่อใช้ในการกิจกรรม Context clue detective และกิจกรรม Context clue climb



กล่องกิจกรรม Restatement clues
(My house)

- ในกล่อง ประกอบไปด้วย การ์ดคำถาม 20 ใบ เพื่อใช้ในการกิจกรรม Context clue detective และกิจกรรม Context clue climb



คู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบท
ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ



คำนำ

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษกลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทเป็นแนวทางการใช้กลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทในชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้น ผู้เรียนจะประสบกับปัญหาในการอ่านได้ หากผู้เรียนมีปริมาณคำศัพท์ไม่เพียงพอในการจัดการกับปัญหานั้นผู้เรียนต้องมีวิธีการเรียน คำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพการเดาคำศัพท์จากบริบทจึงเป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่มีประสิทธิภาพในการช่วยผู้เรียนให้เข้าใจเนื้อหาที่อ่านและยังช่วยเพิ่มปริมาณคำศัพท์ได้นอกจากนี้กลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบทยังช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้นและเพิ่มความคงทนในการจำได้ดี

ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพราะชุดกิจกรรมเป็นเทคโนโลยีทางการศึกษา ที่เหมาะต่อการนำไปจัดการเรียนการสอน สามารถเพิ่มประสิทธิภาพ ในการเรียนของผู้เรียน ช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างรวดเร็ว และยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นกลยุทธ์การสอนใหม่ๆ อาศัยหลักของการเล่นที่มีความบันเทิง สนุกสนาน ตื่นเต้น ทำทาย น่าติดตาม ผสมผสานกันไป โดยกลไกของเกมมิฟิเคชันจะทำให้พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงในทางบวก ส่งผลดีให้เกิดขึ้นกับนักเรียน เป็นการเปลี่ยนแปลงและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้ดียิ่งขึ้น ในชุดกิจกรรมประกอบไปด้วยเนื้อหาในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ คือ ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาที่มีสภาพหรือความเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แล้วนำมาจัดในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ตามบริบท ดังนี้

1. Place around me (Direct definition clues)
2. My house (Restatement clues)
3. Food (Example clues)

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่เกี่ยวข้องที่ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ทำให้ชุดกิจกรรมนี้สำเร็จได้ด้วยดี โดยหวังว่าชุดกิจกรรมนี้จะประโยชน์ต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

จิรนนท์ ครุฑาโรจน์



สารบัญ

คำชี้แจง	1
จุดประสงค์การเรียนรู้	2
องค์ประกอบและคำอธิบายเกมมิฟิเคชันที่ใช้ในชุดกิจกรรม	3
องค์ประกอบในชุดกิจกรรม	4
วิธีการใช้ชุดการจัดกิจกรรม	5
ใบความรู้ Definition Clue	21
ใบความรู้ Restatement Clue	22
ใบความรู้ Example Clue	24
Context Clues Graphic Organizer	25
แบบทดสอบก่อนเรียน	26
แบบทดสอบหลังเรียน	30
เฉลยแบบทดสอบแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	34
เฉลยชุดกิจกรรม	35



คำชี้แจง

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย

1. คำชี้แจง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. องค์ประกอบและคำอธิบายเกมมิฟิเคชันที่ใช้ในชุดกิจกรรม
4. องค์ประกอบในชุดกิจกรรม
5. วิธีการใช้ชุดกิจกรรม
6. ใบความรู้
7. แบบทดสอบก่อนเรียน
8. แบบทดสอบหลังเรียน
9. เฉลยแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
10. เฉลยชุดกิจกรรม



2

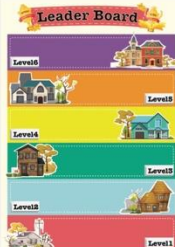
จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1 นักเรียนสามารถเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบทตามลักษณะของคำชี้แนะได้ถูกต้อง
- 2 บอกความหมายของคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยจากบริบทได้ถูกต้อง
- 3 ระบุประเภทของคำชี้แนะของแต่ละบริบทได้ถูกต้อง



3

องค์ประกอบและคำอธิบาย เกมมิฟิเคชันที่ใช้ในชุดกิจกรรม

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน	อธิบาย										
Star	คะแนนจากการตอบคำถามในชุดกิจกรรมได้ถูกต้อง ผู้เรียนที่ตอบถูกจะได้รับตราปี่มดาว 1 ดวง ใน Star Book สมุดสะสมดาว										
Badges	เหรียญตราสัญลักษณ์ ผู้เรียนจะได้รับเหรียญตราสัญลักษณ์เมื่อสะสมดาวครบตามเงื่อนไขที่กำหนด ดังนี้ <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr style="background-color: #2E8B57; color: white;"> <th style="padding: 5px;">สัญลักษณ์</th> <th style="padding: 5px;">เงื่อนไข</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;"></td> <td style="text-align: center; padding: 10px;">2 ดาว</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;"></td> <td style="text-align: center; padding: 10px;">4 ดาว</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;"></td> <td style="text-align: center; padding: 10px;">6 ดาว</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;"></td> <td style="text-align: center; padding: 10px;">8 ดาว</td> </tr> </tbody> </table>	สัญลักษณ์	เงื่อนไข		2 ดาว		4 ดาว		6 ดาว		8 ดาว
สัญลักษณ์	เงื่อนไข										
	2 ดาว										
	4 ดาว										
	6 ดาว										
	8 ดาว										
Star book	สมุดเก็บสะสมดาว จากการตอบคำถามจากการ์ด										
Leader board	ตารางอันดับจะมีการเรียงอันดับ ดังนี้ 										
Levels	ลำดับขั้น (Levels) จะเพิ่มขึ้นเมื่อผู้เรียนสะสม Badges ได้ครบตามเงื่อนไข 										



4

อุปกรณ์ในชุดกิจกรรม

4

อุปกรณ์ในชุดกิจกรรม



อุปกรณ์ในชุดกิจกรรม	อธิบาย
กล่องกิจกรรม	กล่องกิจกรรม 3 กิจกรรม ในแต่ละกล่องประกอบไปด้วย การ์ดในการเล่นเกม กล่องละ 20 แผ่น   
กล่องเครื่องมือ	กล่องเครื่องมือ ประกอบด้วย หมากเดิน ลูกเต๋า ตราปีมดาว เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 
Star book	สมุดเก็บสะสมดาว จากการตอบคำถามจากการ์ด 
แผ่นกระดาน	แผ่นกระดานใช้ในเกม Context Clue Climb 
ใบความรู้	ใบความรู้ประกอบใน การจัดกิจกรรมและใบคำตอบ Context Clues Graphic Organizer  
Leader Board	กระดานเพิ่มลำดับชั้น (Levels) ผู้เรียนจะได้ Levels เพิ่มขึ้น เมื่อผู้เรียนสะสม Badges ได้ครบตามเงื่อนไข 



วิธีการสอนการเดาความหมายจากบริบท

ขั้นที่ 1

ปฐมนิเทศชุดกิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้

1. แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน
2. ใบความรู้
3. ชุดกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้

ปฐมนิเทศผู้เรียน

1. ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ รูปแบบการทำกิจกรรม ให้ผู้เรียนเข้าใจ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ 3 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ 1 บริบทประเภทคำจำกัดความ (Direct definition clues) เรื่อง Place around me กิจกรรมการเรียนรู้ 2 บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ (Restatement clues) เรื่อง My house กิจกรรมการเรียนรู้ 3 บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง (Example clues) เรื่อง Food ในแต่ละกิจกรรมมีเกมทั้งหมด 3 เกม ได้แก่ เกม What are context clues? เกม Context clues detective เกม Context Clue Climb ในแต่ละเกมผู้เรียนจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้อง ผู้เรียนที่ตอบถูกต้องจะได้รับดาว 1 ดวง ใน Star Book สมุดสะสมดาว เมื่อสะสมดาวได้ตามกติกา ผู้เรียนจะได้รับเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) และสามารถนำเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) ไปเพิ่มลำดับขั้น (Levels) ได้ตามเงื่อนไขดังนี้

เหรียญตราสัญลักษณ์	เงื่อนไข
	2 ดาว
	4 ดาว
	6 ดาว
	8 ดาว



6

จากนั้นนำเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) ไปเพิ่มลำดับชั้น (Levels) ตามเงื่อนไข ดังนี้

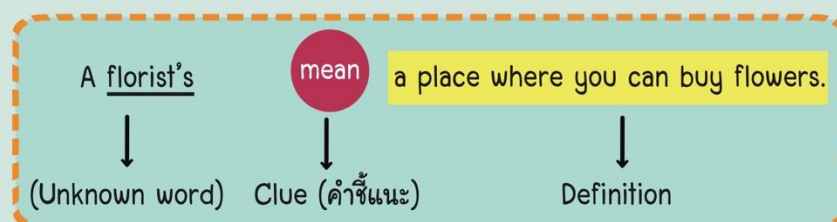
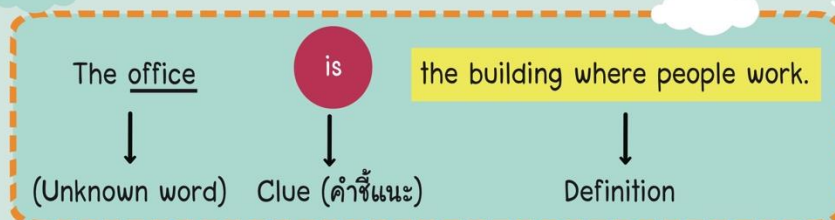


2. ผู้สอนแจกกระดานให้ผู้เรียนเขียนชื่อหรือวาดรูปที่เป็นสัญลักษณ์ของตนเองเพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการติดบนกระดาน Leader Board
3. ทำแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน

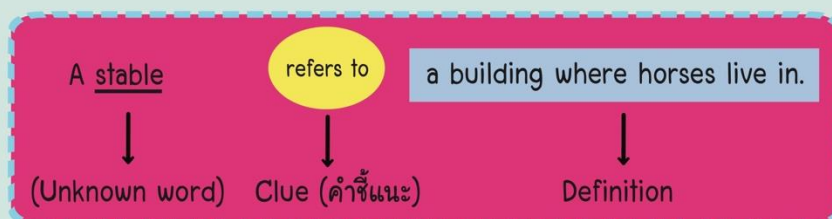




8



10. ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันระดมความคิดเกี่ยวกับการใช้ตัวชี้แนะของบริบทชนิด คำจำกัดความ (Definition Clues) เดาความหมายคำศัพท์ตามประโยคที่นำเสนอ เช่นประโยค



11. ผู้สอนสรุปตัวชี้แนะของบริบทชนิดคำจำกัดความ ที่ช่วยเาความหมายคำศัพท์ที่ปรากฏในประโยค เช่น is, mean, is called, refer to, is defined as, is known as etc.



12. ผู้สอนอธิบายขั้นตอนการเดาความหมายจากบริบท
 ขั้นที่ 1 อ่านและอ่านซ้ำ (Read/Reread) นักเรียนอ่านและอ่านซ้ำ (Read/Reread)
 เมื่อนักเรียนพบกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ ความหมาย คือคำที่ขีดเส้นใต้

20. A cinema means a place where you
 can see the movies. Many people eat
 popcorn while they watch a movie.

What the underline word mean ?
 How do you know ?



นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ไม่รู้ลงในช่อง Word ใน ตาราง Context Clues Graphic Organizer
 นักเรียนอ่านคำศัพท์คำนั้นและบริบทข้างเคียงคำศัพท์นั้น ซึ่งหมายถึงประโยค ที่มีคำศัพท์นั้นอยู่
 และประโยคก่อนหน้าและหลัง

Context Clues Graphic Organizer			
Word	Clues that help me	Context	What I think the word means

ขั้นที่ 2 ลำตัวชี้แนะในบริบท (Clue Hunt) ผู้เรียนลำตัวชี้แนะในบริบท ให้ผู้เรียนระบุ
 ตัวชี้แนะในบริบทที่สื่อความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้ ลงในช่อง Clues that help me
 ใน ตาราง Context Clues Graphic Organizer



10

ขั้นที่ 3 ตั้งสมมติฐานเบื้องต้น (Initial hypothesis) นักเรียนตั้งสมมติฐานเบื้องต้น โดยให้ผู้เรียนคาดเดาความหมาย ของคำศัพท์โดยให้ระบุข้อมูลต่างๆ ที่ช่วยให้สามารถเดาความหมาย คำศัพท์นั้นได้ลงในช่อง Context ในตาราง Context Clues Graphic Organizer

ขั้นที่ 4 ขั้นพัฒนาสมมติฐาน (developing hypothesis) ครูให้นักเรียนจำกัดความหมายของ คำศัพท์นั้นให้ชัดเจนมากขึ้นโดยดูคำตอบจากการรื้อด้านหลัง แล้วเติมคำตอบลงในช่อง what I think the word means ในตาราง Context Clues Graphic Organizer

20. A cinema means a place where you can see the movies. Many people eat popcorn while they watch a movie.

- a. A place where I can see the movie
- b. A place where I can listen to music
- c. A place where I can dance



ขั้นที่ 5 ตรวจสอบ (Check) ผู้สอนตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ที่ได้มาจากการ ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ถ้าผู้เรียนตอบถูก 1 ช่องจะได้ดาว 1 ดวง

13. ผู้สอนแจกการ์ดและ Context Clues Graphic Organizer ให้ผู้เรียนหาคำตอบคนละ 1 ใบ

14. ผู้สอนตรวจสอบคำตอบและให้ดาวกับผู้ที่ทำตอบถูก



เกม Context clues detective

1. ก่อนเล่นเกม ผู้สอนติดการ์ดคำถามไว้รอบ ๆ ห้อง เพื่อให้ผู้เรียนตามหาและตอบคำถาม
2. ผู้สอนนำเสนอรูปแบบของกิจกรรม ผู้เรียนแต่ละคนต้องตามหาการ์ดที่ผู้สอนติดไว้ในห้องเรียนและตอบคำถามให้ได้มากที่สุด ภายในเวลา 20 นาที หรือตามเวลาที่ผู้สอนกำหนด
3. ผู้สอนแจกกระดาษบันทึกคำตอบลงใน Context Clues Graphic Organizer
4. ผู้เรียนตามหาการ์ดในห้องตอบคำถามจากการ์ดให้ได้มากที่สุดและถูกต้องที่สุด
5. ผู้สอนประเมินผลจากคำตอบใน Context Clues Graphic Organizer ของผู้เรียนแต่ละคน พร้อมทั้งให้ดาวแก่ผู้ที่ตอบถูก และให้ตราสัญลักษณ์ Badges และเพิ่มลำดับชั้น Level สำหรับผู้เรียนที่เก็บสะสมดาวและตราสัญลักษณ์ Badges ครบกำหนดตามเงื่อนไขกติกา

เกม Context clues climb

1. ผู้สอนนำเสนอรูปแบบของกิจกรรม และแนะนำอุปกรณ์ ในกิจกรรม Context Clue Climb จะมีแผ่นกระดาน ตัวเดิน ลูกเต๋า การ์ดคำถาม และ Context Clues Graphic Organizer
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนจัดกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิก 4-6 คนและแจกอุปกรณ์ให้ผู้เรียนกลุ่มละ 1 ชุด
3. ผู้สอนนำเสนอวิธีการใช้กิจกรรม ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจัดลำดับผู้เล่นก่อนและหลัง ผู้เรียนทุกคนในทุกคนนำหมากเดินมาอยู่ที่จุด Start บนแผ่นกระดาน ผู้เรียนทอยลูกเต๋าแล้วเดินตามช่องที่ทำไว้ตามแต้มของลูกเต๋าทหาผู้เรียนทอยลูกเต๋าดกช่องให้ทำภารกิจ ผู้เล่นจับการ์ด 1 ใบ เริ่มอ่านการ์ดและหาความหมายจากบริบท และบันทึกคำตอบลงใน Context Clues Graphic Organizer หากผู้เรียนทอยลูกเต๋าดกช่องที่มีข้อความ ให้ทำตามข้อความ ผลัดกันทำแบบนี้จนกว่าจะมีผู้ถึงเส้นชัย ผู้เรียนที่เป็นผู้ชนะจะได้รับคะแนนพิเศษโดยได้ดาวเพิ่ม 10 ดวง
4. ผู้สอนประเมินผลจากคำตอบใน Context Clues Graphic Organizer ของผู้เรียนแต่ละคน พร้อมทั้งให้ดาวแก่ผู้ที่ตอบถูก และให้ตราสัญลักษณ์ Badges และเพิ่มลำดับชั้น Level สำหรับผู้เรียนที่เก็บสะสมดาวและตราสัญลักษณ์ Badges ครบกำหนดตามเงื่อนไขกติกา



12

กิจกรรมการเรียนรู้ 2 บริบทประเภทคำกล่าวซ้ำ (Restatement clue) เรื่อง Food

เกม What are contexts clues?

1. ผู้สอนอธิบาย Restatement Clue เป็นการบอกความหมายของคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยนั้น โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายขึ้น โดยการกล่าวซ้ำ บางครั้งอาจเป็นคำแปลโดยตรง หรืออธิบายเพิ่มเติม ผู้เขียนอาจใช้ศัพท์เฉพาะและใช้คำเชื่อมอธิบายความหมายให้ทราบ
2. ผู้สอนอธิบายการพิจารณาคำชี้แนะหรือคำสัญญาและ เครื่องหมายวรรคตอนดังนี้ คำชี้แนะ คำสัญญาที่พบบ่อย เช่น or (หรือ), that is (นั่นคือ), that is to say (นั่นคือ), in other words (กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ), เป็นต้น

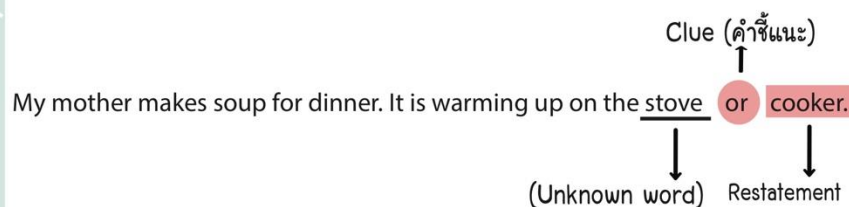
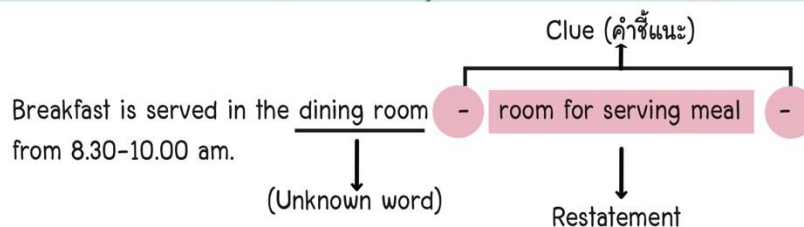
เครื่องหมายวรรคตอนมีดังนี้

, เครื่องหมาย Comma
 ,....., เครื่องหมาย Commas
 - เครื่องหมาย Dash
 -- เครื่องหมาย Dashes
 (.....) เครื่องหมาย วงเล็บ Parentheses

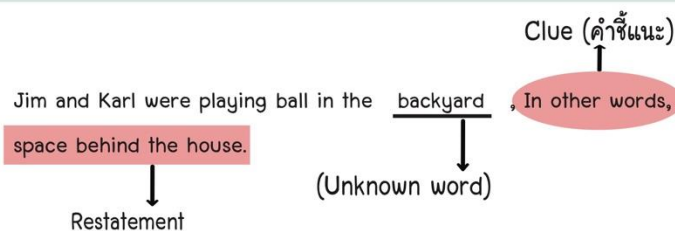
3. ผู้สอนนำเสนอประโยคเช่น Breakfast is served in the dining room-room for serving meal- from 8.30-10.00 am.
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันอ่านประโยคนี้อีกครั้ง และลองเดาความหมายของคำที่ขีดเส้นใต้
5. ผู้สอนนำเสนอประโยคที่ 2 My mother makes soup for dinner. It is warming up on the stove or cooker.
6. ผู้เรียนเดาความหมายคำศัพท์ ที่ขีดเส้นใต้โดยดูจากคำใกล้เคียงในประโยคอีกครั้ง
7. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนว่า อะไรทำให้ผู้เรียนสามารถเดาความหมายคำศัพท์ที่กำหนดได้ทั้ง 2 ประโยค
8. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปว่า สิ่ง que ผู้เรียนสามารถนำมาใช้เดาความหมายคำศัพท์ที่กำหนดคือ บริบท (Context) ชนิดคำจำกัดความ (Definition)
9. ผู้สอนแสดงรูปประโยคที่ 1 และที่ 2 อีกครั้ง และทำเครื่องหมายวงกลมล้อมรอบคำ -.....- และ or อีกครั้ง เช่นประโยค



13



10. ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันระดมความคิดเกี่ยวกับการใช้ตัวชี้แนะของบริบทชนิดคำกล่าวซ้ำ (Restatement Clues) เดาความหมายคำศัพท์ตามประโยคที่นำเสนอ เช่นประโยค



11. ผู้สอนสรุปตัวชี้แนะของบริบทชนิดคำกล่าวซ้ำ ที่ช่วยเดาความหมายคำศัพท์ที่ปรากฏในประโยคเช่น or (หรือ), that is (นั่นคือ), that is to say (นั่นคือ), in other words (กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ) เป็นต้น และเครื่องหมายวรรคตอนที่พบบ่อย ได้แก่

- , เครื่องหมาย Comma
- ,....., เครื่องหมาย Commas
- เครื่องหมาย Dash
-- เครื่องหมาย Dashes
- (.....) เครื่องหมาย วงเล็บ Parentheses

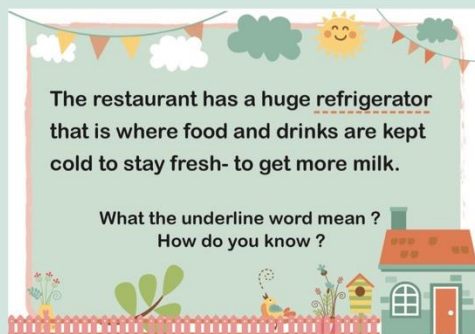


14

12. ผู้สอนอธิบายขั้นตอนการเดาความหมายจากบริบท

ขั้นที่ 1 อ่านและอ่านซ้ำ (Read/Reread) นักเรียนอ่านและอ่านซ้ำ (Read/Reread)

เมื่อนักเรียนพบกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ ความหมาย คือคำที่ชัดเจนได้



นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ไม่รู้ลงในช่อง Word ใน ตาราง Context Clues Graphic Organizer

นักเรียนอ่านคำศัพท์คำนั้นและบริบทข้างเคียงคำศัพท์นั้น ซึ่งหมายถึงประโยค ที่มีคำศัพท์นั้นอยู่ และประโยคก่อนหน้าและหลัง

Context Clues Graphic Organizer			
Word	Clues that help me	Context	What I think the word means

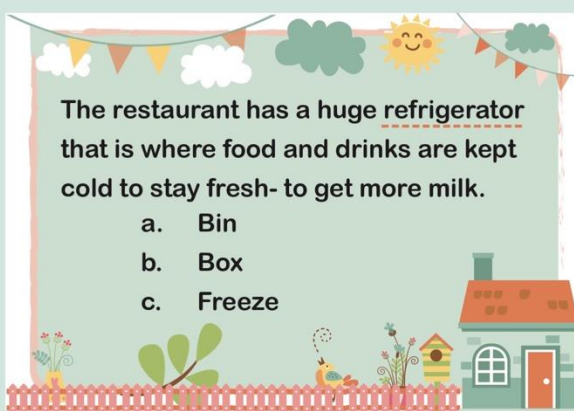
ขั้นที่ 2 ลำตัวชี้แนะในบริบท (Clue Hunt) ผู้เรียนลำตัวชี้แนะในบริบทให้ผู้เรียนระบุตัวชี้แนะในบริบทที่สื่อความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้ ลงในช่อง Clues that help me ใน ตาราง Context Clues Graphic Organizer



15

ขั้นที่ 3 ตั้งสมมติฐานเบื้องต้น (Initial hypothesis) นักเรียนตั้งสมมติฐานเบื้องต้น โดยให้ผู้เรียนคาดเดาความหมาย ของคำศัพท์โดยให้ระบุข้อมูลต่างๆ ที่ช่วยให้สามารถเดาความหมาย คำศัพท์นั้นได้ลงในช่อง Context ในตาราง Context Clues Graphic Organizer

ขั้นที่ 4 ขั้นพัฒนาสมมติฐาน (developing hypothesis) ครูให้นักเรียนจำกัดความหมายของ คำศัพท์นั้นให้ชัดเจนมากขึ้นโดยดูคำตอบจากการอ่านด้านหลัง แล้วเติมคำตอบลงในช่อง what I think the word means ในตาราง Context Clues Graphic Organizer



- ขั้นที่ 5 ตรวจสอบ (Check) ผู้สอนตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ที่ได้มาจากการ ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ถ้าผู้เรียนตอบถูก 1 ช่องจะได้ดาว 1 ดวง
13. ผู้สอนแจกการ์ดและ Context Clues Graphic Organizer ให้ผู้เรียนหาคำตอบคนละ 1 ใบ
 14. ผู้สอนตรวจสอบคำตอบและให้ดาวกับผู้ตอบถูก



16

กิจกรรมการเรียนรู้ - บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง (Example Clue)
เรื่อง Place around me

เกม What are contexts clues?

1. ผู้สอนนำเสนอเข้าสู่บทเรียนด้วยการอธิบาย Example Clue เป็นการยกตัวอย่างประกอบความหมายของคำศัพท์ ทั้งนี้ก่อนที่จะยกตัวอย่างขึ้นมาประกอบ

ผู้เขียนจะใช้

คำชี้แนะหรือคำสัญญาณ หรืออาจเป็นเครื่องหมายวรรคตอน คำชี้แนะ หรือคำสัญญาณที่พบบ่อย ได้แก่ For example / for instance / like / as / especially/ such as / as an example / including /include ซึ่งมีความหมายว่า เช่น หรือ ตัวอย่างเช่น เครื่องหมายวรรคตอนที่พบบ่อย เช่น , เครื่องหมาย Comma : เครื่องหมาย Colon - เครื่องหมาย Dash

3. ผู้สอนนำเสนอประโยคเช่น We should eat less junk food. For example, we should avoid eating chips and burgers.

4. ผู้สอนให้ผู้เรียนร่วมกันอ่านประโยคนี้อีกครั้ง และลองเดาความหมายของคำที่ขีดเส้นใต้

5. ผู้สอนนำเสนอประโยคที่ 2 This is a list of maize dishes especially, cornflakes, corn soup, and popcorn.

6. ผู้เรียนเดาความหมายคำศัพท์ ที่ขีดเส้นใต้โดยดูจากคำใกล้เคียงในประโยคอีกครั้ง

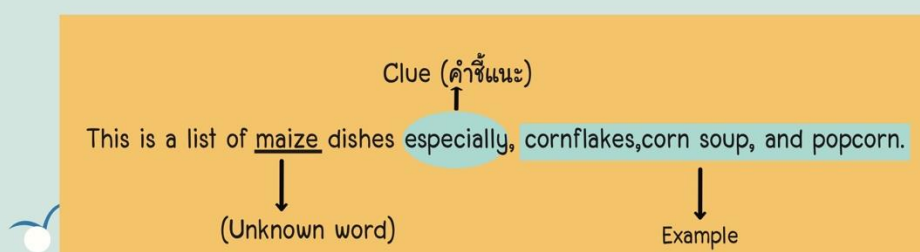
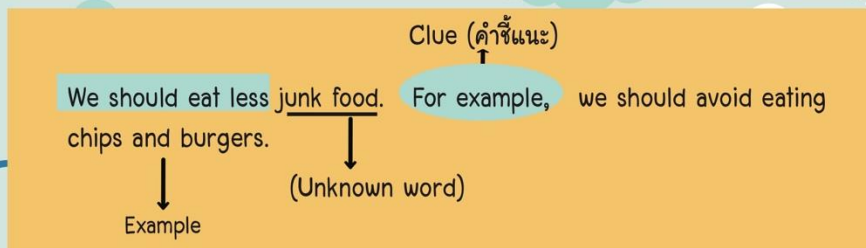
7. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนว่า อะไรทำให้ผู้เรียนสามารถเดาความหมายคำศัพท์ที่กำหนดได้ทั้ง 2 ประโยค

8. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปว่า สิ่งที่ผู้เรียนสามารถนำมาใช้เดาความหมายคำศัพท์ที่กำหนดคือ บริบท (Context) ชนิดยกตัวอย่าง (Example)

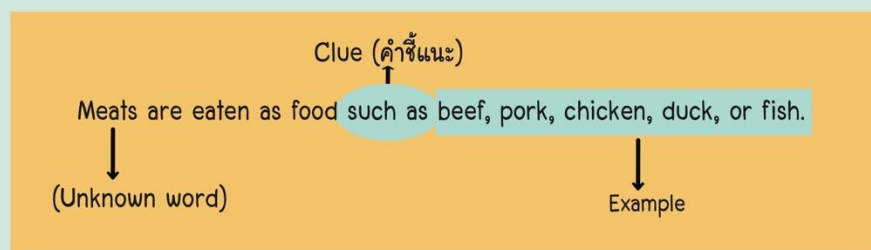
9. ผู้สอนแสดงรูปประโยคที่ 1 และที่ 2 อีกครั้ง และทำเครื่องหมายวงกลมล้อมรอบคำ for example และ especially อีกครั้ง เช่นประโยค



17



10. ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันระดมความคิดเกี่ยวกับการใช้ตัวชี้แนะของบริบทในการยกตัวอย่าง (Example Clue) เดาความหมายคำศัพท์ตามประโยคที่น่าเสนอ เช่นประโยค

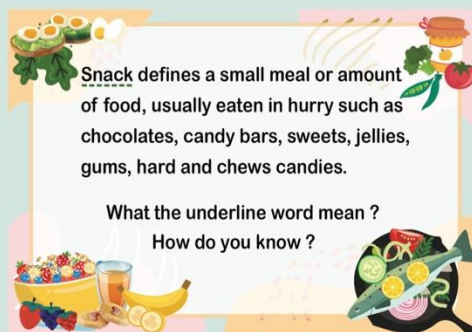


11. ผู้สอนสรุปตัวชี้แนะของบริบทในการยกตัวอย่าง ที่ช่วยเาความหมายคำศัพท์ที่ปรากฏในประโยคเช่น For example / for instance / like / as / especially/ such as / as an example / including /include ซึ่งมีความหมายว่า เช่น หรือ ตัวอย่างเช่น เครื่องหมายวรรคตอนที่พบบ่อย เช่น , เครื่องหมาย Comma : เครื่องหมาย Colon



18

12. ผู้สอนอธิบายขั้นตอนการเดาความหมายจากบริบท
 ขั้นที่ 1 อ่านและอ่านซ้ำ (Read/Reread) นักเรียนอ่านและอ่านซ้ำ (Read/Reread)
 เมื่อนักเรียนพบกับคำศัพท์ที่ไม่รู้ ความหมาย คือคำที่จัดเส้นใต้



นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่ไม่รู้ลงในช่อง Word ใน ตาราง Context Clues Graphic Organizer
 นักเรียนอ่านคำศัพท์คำนั้นและบริบทข้างเคียงคำศัพท์นั้น ซึ่งหมายถึงประโยค ที่มีคำศัพท์นั้นอยู่
 และประโยคก่อนหน้าและหลัง

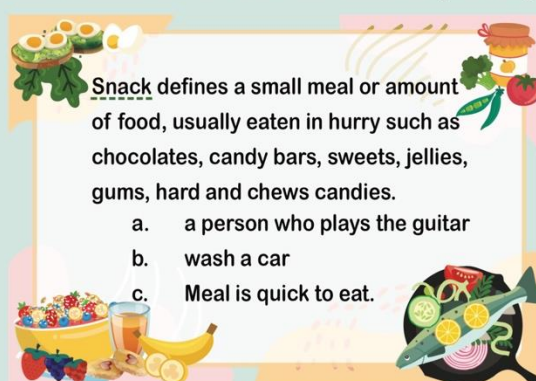
Context Clues Graphic Organizer			
Word	Clues that help me	Context	What I think the word means

ขั้นที่ 2 ลำตัวชี้แนะในบริบท (Clue Hunt) ผู้เรียนลำตัวชี้แนะในบริบท ให้ผู้เรียนระบุ
 ตัวชี้แนะในบริบทที่สื่อความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้ ลงในช่อง Clues that help me
 ใน ตาราง Context Clues Graphic Organizer



ขั้นที่ 3 ตั้งสมมุติฐานเบื้องต้น (Initial hypothesis) นักเรียนตั้งสมมุติฐานเบื้องต้น โดยให้ผู้เรียนคาดเดาความหมาย ของคำศัพท์โดยให้ระบุข้อมูลต่างๆ ที่ช่วยให้สามารถเดาความหมาย คำศัพท์นั้นได้ลงในช่อง Context ในตาราง Context Clues Graphic Organizer

ขั้นที่ 4 ขั้นพัฒนาสมมุติฐาน (developing hypothesis) ครูให้นักเรียนจำกัดความหมายของ คำศัพท์นั้นให้ชัดเจนมากขึ้นโดยดูคำตอบจากการรื้อด้านหลัง แล้วเติมคำตอบลงในช่อง what I think the word means ในตาราง Context Clues Graphic Organizer



- ขั้นที่ 5 ตรวจสอบ (Check) ผู้สอนตรวจสอบความหมายของคำศัพท์ที่ได้มาจากการ ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ถ้าผู้เรียนตอบถูก 1 ช่องจะได้ดาว 1 ดวง
13. ผู้สอนแจกการ์ดและ Context Clues Graphic Organizer ให้ผู้เรียนหาคำตอบคนละ 1 ใบ
 14. ผู้สอนตรวจสอบคำตอบและให้ดาวกับผู้ที่ทำตอบถูก



20

ขั้นที่ 3
ขั้นประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้

1. แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 ของชุดกิจกรรมจะเป็นขั้นการประเมินหลังจบกิจกรรม ที่จะใช้เวลา 1 ชั่วโมงในการทำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษ

1. การประเมินระหว่างทำกิจกรรม

ผู้สอนสรุปการได้รับดาวและเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) ในแต่ละกิจกรรมและเพิ่มลำดับขั้น (Level) ให้ผู้เรียน

2. การประเมินหลังจบกิจกรรม

2.1 ผู้สอนแจ้งและให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษ



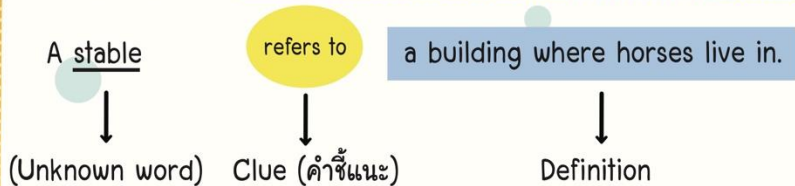
21

ใบความรู้ Definition Clue

Definition Clue เป็นการแสดงความหมายหรือนิยามคำศัพท์โดยพิจารณาคำชี้แนะ หรือคำสัญญาณ (Clue Signal Words) ที่ปรากฏอยู่ใน ข้อความนั้นๆ เช่น to be, mean, to be called, refer to, to be defined as, to be known as, to be a type of, to be described as

คำชี้แนะดังกล่าว มีความหมายใกล้เคียงกันแปลว่า “คือ, หมายถึง, หมายความว่า, เรียกว่า, อธิบายว่า”

ตัวอย่างเช่น



22

ใบความรู้ Restatement Clue

Restatement Clue ผู้เขียนต้องการบอกความหมายของคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย นั้น โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายขึ้น โดยการกล่าวซ้ำ บางครั้งอาจเป็นคำแปลโดยตรง หรืออธิบายเพิ่มเติม ผู้เขียนอาจใช้ศัพท์เฉพาะและใช้คำเชื่อมอธิบายความหมายให้ ทราบ

ให้นักเรียนระบุตัวชี้แนะในบริบทที่สื่อความหมายของคำศัพท์ที่ไม่รู้ในตัวอย่างนี้ or เป็นคำชี้แนะการสังเกตบริบทประเภทนี้สามารถดูได้จากคำชี้แนะหรือคำสัญญาณและ เครื่องหมายวรรคตอนดังนี้คำชี้แนะ คำสัญญาณที่พบบ่อย เช่น or (หรือ), that is (นั่นคือ), that is to say (นั่นคือ), in other words (กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ), เป็นต้น

เครื่องหมายวรรคตอนมีดังนี้

- , เครื่องหมาย Comma
- ,....., เครื่องหมาย Commas
- เครื่องหมาย Dash
-- เครื่องหมาย Dashes
- (.....) เครื่องหมาย วงเล็บ Parentheses

ตัวอย่างเช่น

Breakfast is served in the dining room from 8.30-10.00 am.

Clue (คำชี้แนะ)

- room for serving meal -

(Unknown word)

23

ตัวอย่างเช่น

My mother makes soup for dinner. It is warming up on the stove **or** **cooker**.

Clue (คำชี้แนะ)
↑

↓ ↓
(Unknown word) Restatement

Jim and Karl were playing ball in the backyard , In other words,
space behind the house.

Clue (คำชี้แนะ)
↑

↓ ↓
Restatement (Unknown word)

24

ใบความรู้ Example Clue

Example Clue ผู้เขียนบอกความหมายของคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคยโดยการ ยกตัวอย่าง ประกอบความหมายของคำศัพท์ ทั้งนี้ก่อนที่จะยกตัวอย่างขึ้นมาประกอบ ผู้เขียนจะใช้คำชี้แนะ หรือคำสัญญาณ หรืออาจเป็นเครื่องหมายวรรคตอนคำชี้แนะ หรือคำสัญญาณที่พบบ่อย ได้แก่ For example / for instance / especially/ such as / consists of / including ซึ่งมีความหมายว่า เช่น หรือ ตัวอย่างเช่น เครื่องหมายวรรคตอนที่พบบ่อย เช่น , เครื่องหมาย Comma : เครื่องหมาย Colon - เครื่องหมาย Dash

ตัวอย่างเช่น

Clue (คำชี้แนะ)

We should eat less junk food. For example, we should avoid eating chips and burgers.

↓ (Unknown word)

Example

Clue (คำชี้แนะ)

This is a list of maize dishes especially, cornflakes, corn soup, and popcorn.

↓ (Unknown word)

Example

Clue (คำชี้แนะ)

Meats are eaten as food such as beef, pork, chicken, duck, or fish.

↓ (Unknown word)

25

Context Clues Graphic Organizer

[illegible]

แบบทดสอบก่อนเรียน

Direct: Read these following statements carefully and choose the correct meaning for each underlines words.

1. Supermarket is defined as a place where you can buy food and other goods that you need.
 - a. Playground
 - b. Shopping mall
 - c. Book store
2. A pharmacy is a place where you can buy medicine and other health items.
 - a. chemist's shop
 - b. cinema
 - c. bank
3. A field is a type of a place where framers grow crops or keep animal.
 - a. temple
 - b. farm
 - c. school
4. Stadium means a place where sports are played.
 - a. A place where I can watch sport
 - b. A place where I can grow plants
 - c. A place where I can buy animals
5. The bus station is known as places where buses stop to lot passengers get on and off.
 - a. green house
 - b. Subway station
 - c. A major bus stop



27

6. Gas Station refers to a place where fuel is sold for road vehicles.
- petrol station
 - university
 - bus station
7. A fire station is described as a name giving to where fire engines are kept and where firefighters work.
- food market
 - firehouse
 - amusement park
8. Nutritious help our body grow, such as carbohydrate, protein, fat, vitamin and mineral.
- brew
 - fast food
 - healthy food
9. Juice is a soft drink specially apple juice, orange juice, or tomato juice.
- drink made from plants
 - soft sweet food
 - coffee
10. The menu lists several beverages, including water, soft drink, tea and coffee.
- drink
 - toy
 - animal
11. We always have dessert after a meal, for instance, today my mother makes cake and apple pie for us.
- sweet
 - noodles
 - sport



12. Tableware is things for serving specially, knives, forks, and spoons are supposed to put food in your mouth..
- things for painting
 - things for eating
 - things for drawing
13. Snack is a small meal or amount of food, usually eaten in a hurry such as chocolates, candy bars, sweets, jellies, gums, hard and chewy candies.
- a person who plays the guitar
 - The meal is quick to eat.
 - wash a car
14. The restaurant has a huge refrigerator that is to say where food and drinks are kept cold to stay fresh- to get more milk.
- freeze
 - box
 - bin
15. Their new house has a double garage or car is parked.
- train station
 - bank
 - car parking
16. He fell asleep as soon as he touched the pillow that is used to support the head when sleeping.
- Something for eating
 - Something for drawing
 - Something for sleeping



29

17. The curtains –a piece of cloth hung in the window–were flapping at the open window.

- a. window covering
- b. table covering
- c. chair covering

18. Breakfast is served in the dining room–room for serving meal– from 8.30–10.00 am.

- a. eating room
- b. playroom
- c. cooking room

19. We went back into the living room that is to say room for relaxing and I lay down on the sofa.

- a. sleeping room
- b. seating room
- c. pool

20. My mother makes veggie soup for dinner. It is warming up on the stove or cooker.

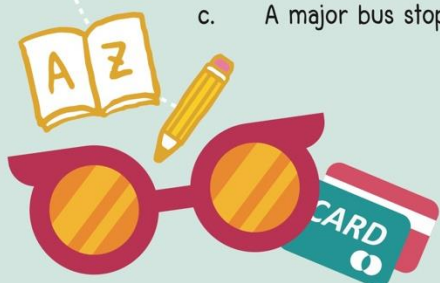
- a. Something that tasted good
- b. Something that cooks food
- c. Something that ready to eat



แบบทดสอบหลังเรียน

Direct: Read these following statements carefully and choose the correct meaning for each underlines words.

1. Supermarket is defined as a place where you can buy food and other goods that you need.
 - a. Playground
 - b. Shopping mall
 - c. book store
2. A pharmacy is a place where you can buy medicine and other health items.
 - a. chemist's shop
 - b. cinema
 - c. bank
3. A field is a type of a place where framers grow crops or keep animal.
 - a. temple
 - b. farm
 - c. school
4. Stadium means a place where sports are played.
 - a. A place where I can watch sport
 - b. A place where I can grow plants
 - c. A place where I can buy animals
5. The bus station is known as places where buses stop to lot passengers get on and off.
 - a. green house
 - b. Subway station
 - c. A major bus stop



31

6. Gas Station refers to a place where fuel is sold for road vehicles.
- petrol station
 - university
 - bus station
7. A fire station is described as a name giving to where fire engines are kept and where firefighters work.
- food market
 - firehouse
 - amusement park
8. Nutritious help our body grow, such as carbohydrate, protein, fat, vitamin and mineral.
- brew
 - fast food
 - healthy food
9. Juice is a soft drink specially apple juice, orange juice, or tomato juice.
- drink made from plants
 - soft sweet food
 - coffee
10. The menu lists several beverages, including water, soft drink, tea and coffee.
- drink
 - toy
 - animal
11. We always have dessert after a meal, for instance, today my mother makes cake and apple pie for us.
- sweet
 - noodles
 - sport



12. Tableware is things for serving specially, knives, forks, and spoons are supposed to put food in your mouth..
- things for painting
 - things for eating
 - things for drawing
13. Snack is a small meal or amount of food, usually eaten in a hurry such as chocolates, candy bars, sweets, jellies, gums, hard and chewy candies.
- a person who plays the guitar
 - The meal is quick to eat.
 - wash a car
14. The restaurant has a huge refrigerator that is to say where food and drinks are kept cold to stay fresh- to get more milk.
- freeze
 - box
 - bin
15. Their new house has a double garage or car is parked.
- train station
 - bank
 - car parking
16. He fell asleep as soon as he touched the pillow that is used to support the head when sleeping.
- Something for eating
 - Something for drawing
 - Something for sleeping



33

17. The curtains –a piece of cloth hung in the window–were flapping at the open window.

- a. window covering
- b. table covering
- c. chair covering

18. Breakfast is served in the dining room–room for serving meal– from 8.30–10.00 am.

- a. eating room
- b. playroom
- c. cooking room

19. We went back into the living room that is to say room for relaxing and I lay down on the sofa.

- a. sleeping room
- b. seating room
- c. pool

20. My mother makes veggie soup for dinner. It is warming up on the stove or cooker.

- a. Something that tasted good
- b. Something that cooks food
- c. Something that ready to eat



34

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

1. b

2. a

3. b

4. a

5. c

6. a

7. b

8. c

9. a

10. a

11. a

12. b

13. b

14. a

15. c

16. c

17. a

18. a

19. b

20. b

35



Place around me (Direct definition clues)

word	Clue that help me	context	What I think the word mean
1. Bakery	is	A place where I can buy breads, sweet and cakes.	c. A place where I can buy chocolate cakes
	mean	A place on a railroad line where trains regularly stop to get on or off.	b. train station
3. Airport	is known as	The place you go when you want to travel by plane	a. a place where planes arrive and leave
4. Florist's	mean	A place where you can buy flowers and sometimes house plants.	a. Flower shop
5. Gallery	refer to	A place where you can see paintings and other works of art.	c. A place where I see art
6. Medical center	is called	The place where people who are ill are taken care of by doctors and nurses	a. hospital

Place around me (Direct definition clues)

เฉลยชุดกิจกรรม

word	Clue that help me	context	What I think the word mean
7. Hotel	refers to	A place where you pay for a room to sleep in when you visit another city.	a. hostel
8. Library	is described	A place where you can read books or borrow.	b. book room
9. Workplace	is known as	The building where people work.	c. office
10. Park	is defined	A place with trees and grasses where people can rest, play, or walk your dog.	c. garden
11. Pet shop	is known as	A place where people can buy pets and pet supplies such as pet food.	c. pet store
12. Restaurant	refer to	A place where you can go to buy and eat meals.	a. eating place

Place around me (Direct definition clues)

เฉลยชุดกิจกรรม

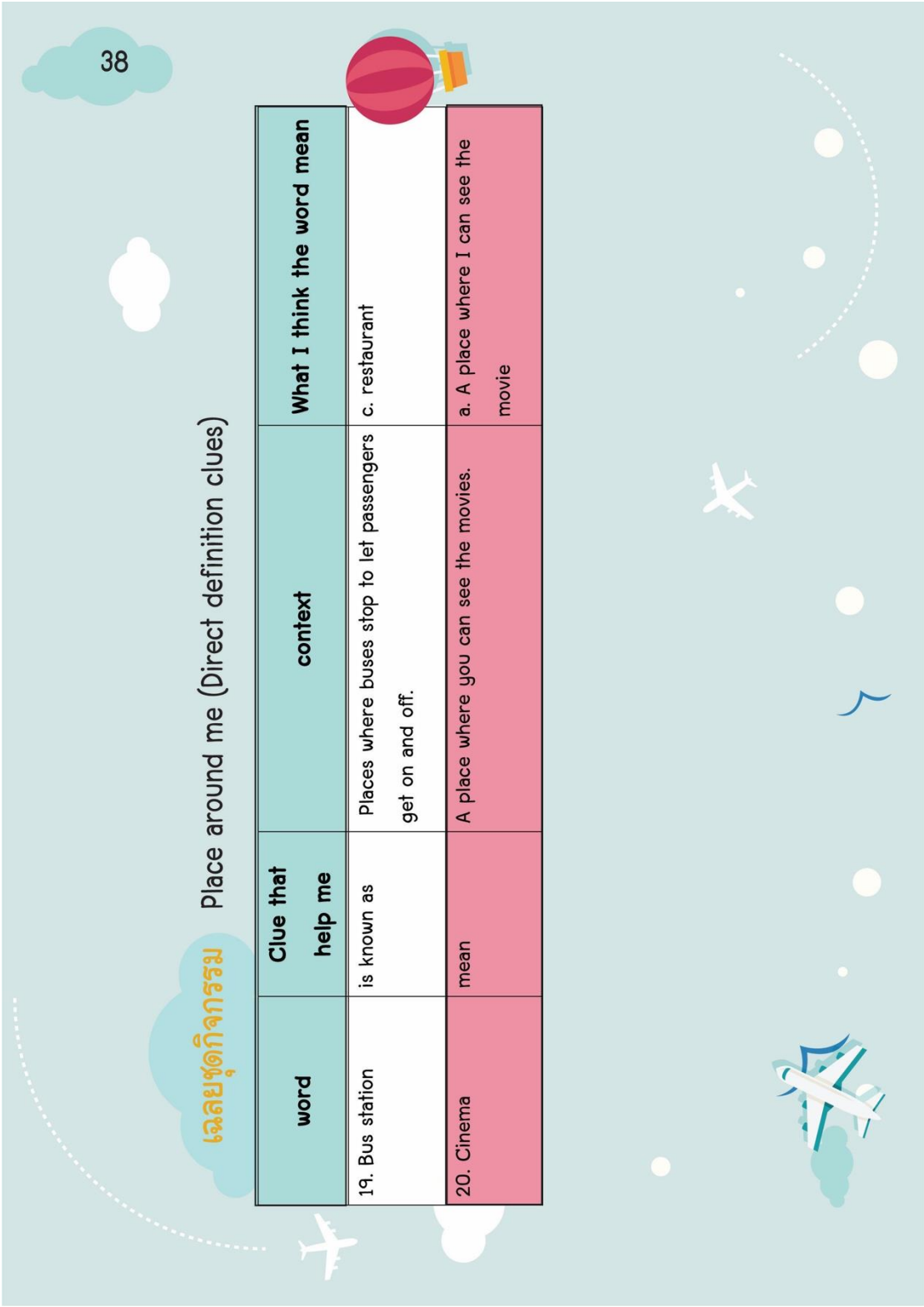
word	Clue that help me	context	What I think the word mean
13. Playground	is called	An outdoor area where my friends and I can play on swings and a slide.	b. play area
14. Bazaar	is called	A group of small shops and people selling things.	b. market
15. Post office	is	A place where you can buy stamps and mail letters.	b. mail service
16. Zoo	means	A place where a lot of wild animals are kept so that people can go and look at them.	a. animals house
17. Supermarket	is defined as	A place where you can buy food and other goods that you need.	b. shopping mall
18. Farm	is	Place where farmers grow plants or keep animals.	b. field

38

เฉลยชุดกิจกรรม

Place around me (Direct definition clues)

word	Clue that help me	context	What I think the word mean
19. Bus station	is known as	Places where buses stop to let passengers get on and off.	c. restaurant
20. Cinema	mean	A place where you can see the movies.	a. A place where I can see the movie



My house (Restatement clues)

เฉลยชุดกิจกรรม

word	Clue that help me	context	What I think the word mean
1. Refrigerator	that is to say	cooler	a. freezer
2. Garage.	or	car is parked	a. car parking
3. Bedroom	(.....)	room for people sleep	c. sleeping room
4. Dining room	"....."	room for serving meal	a. eating room
5. Living room	or	room for relaxing	b. seating room
6. Stove	or	cooker	b. Something that cooks food
7. Curtains	"....."	a piece of cloth hung in the window	b. window covering
8. Carpet	in other words	mat	floor covering
9. Lantern	or	lamp	a. light
10. Backyard	In other words	space behind the house	a. garden

My house (Restatement clues)

เฉลยชุดกิจกรรม

word	Clue that help me	context	What I think the word mean
11. Greenhouse	-	a building used to grow plants	b. plant room
12. Pool	or	swimming pool	c. place for swimming
13. Washing machine.	or	automatic washer	b. clothes watcher
14. Stairs	,	a set of steps leading from one floor of a building to another	a. step
15. Jacuzzi	(.....)	container used to hold water for washing	c. bathtub
16. fence	(.....)	barrier around the house	b. A wall around the house
17. towel	-	a piece of cloth used to dry things	b. washcloth
18. doorbell	-	used for knocking on a door	b. knocker
19. mirror	-	glass that reflects an image	b. looking glass
20. bakehouse	in other words	cookhouse	b. kitchen

Food (Example clues)

เฉลยชุดกิจกรรม

word	Clue that help me	context	What I think the word mean
1. Fast food	for instance	this food does not have the vitamins and nutrients that you need.	c. Something is bad for healthy
2. seafood	g.....g.....g	crab, shrimp, fish, squid or anything from the sea that can be eaten	b. food from sea
3. dessert	for instance	cake and apple pie	b. sweet
4. flavors	such as	strawberry, coffee, chocolate, and vanilla	a. taste
5. Poultry	like	chickens, ducks, geese, etc.	b. flying animal
6. beverages,	including	water, soft drink, tea and coffee.	a. drink

เฉลยชุดกิจกรรม Food (Example clues)

word	Clue that help me	context	What I think the word mean
7. grain	g.....g.....g	wheat, rice, oats, barley, or another cereal grain	a. cereal
8. Dairy product,	including	butter, cheese, ice cream, yogurt, and condensed and dried milk.	a. milk product
9. Ingredients	g.....g.....g	sugar, cream, egg, butter, flour, chocolate, and cocoa solids.	b. items
10. Meats	such as	beef, pork, chicken, duck, or fish.	a. the flesh of an animal
11. Nutritious	such as	carbohydrate, protein, fat, vitamin, and mineral.	a. Healthy food
12. Juice	especially	apple juice, orange juice, or tomato juice.	a. the drink made from plants

Food (Example clues)

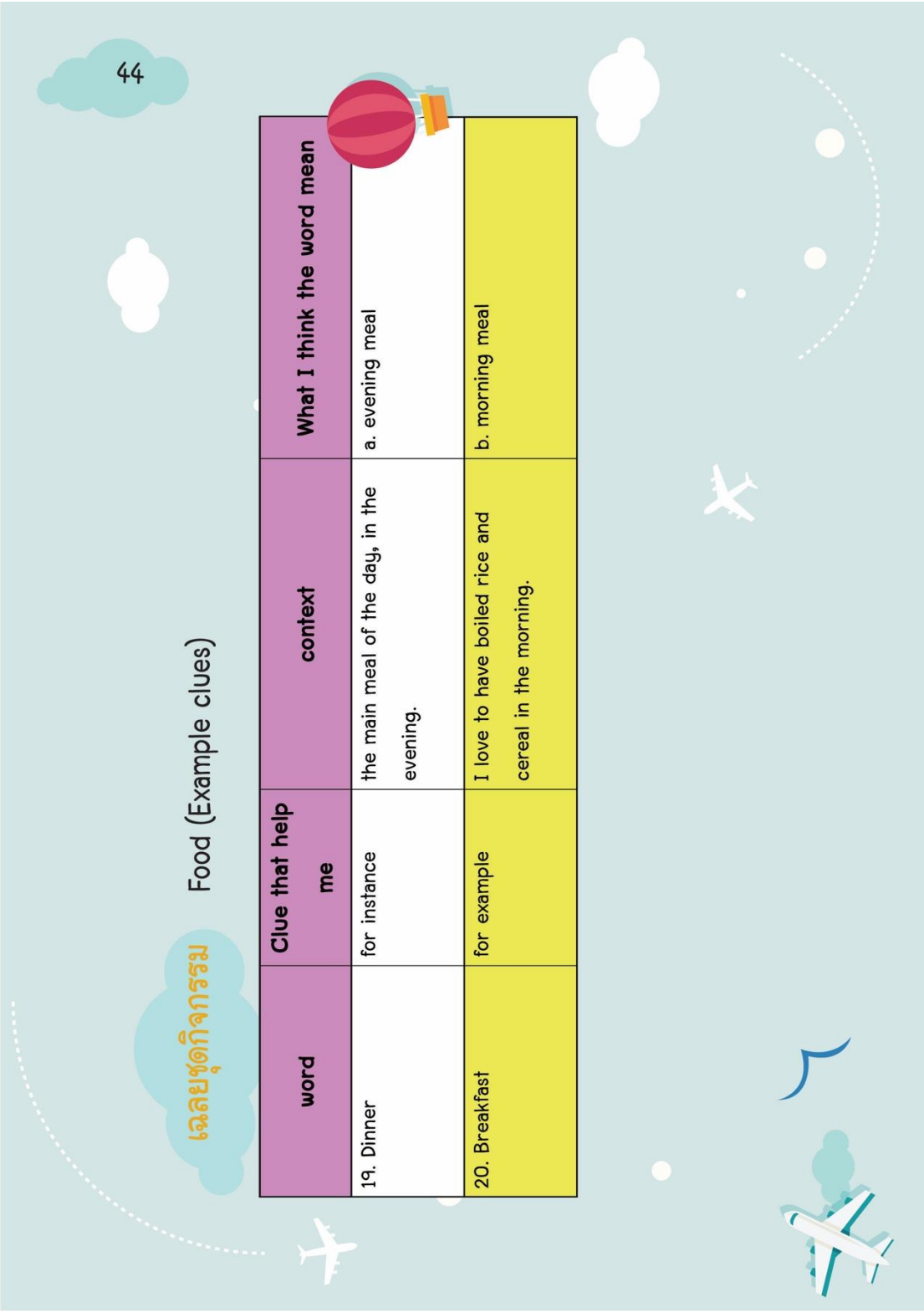
word	Clue that help me	context	What I think the word mean
13. Meal	as	breakfast, lunch, or dinner.	a. dish of the day
14. Maize	especially	cornflakes, corn soup, and popcorn	b. corn
15. High-fatty foods	include	fast foods, whipped cream, fatty meats, fried foods, fatty snacks and sweet	c. high calories foods
16. Tableware	specially	knives, forks, and spoons are supposed to put food in your mouth.	b. things for eating
17. Kitchenware	like	knives, spoons, pots, pans, dishes, etc.	a. cookware
18. Junk food.,	For example	we should avoid eating chips and burgers.	a. unhealthy food

44

เฉลยชุดกิจกรรม

Food (Example clues)

word	Clue that help me	context	What I think the word mean
19. Dinner	for instance	the main meal of the day, in the evening.	a. evening meal
20. Breakfast	for example	I love to have boiled rice and cereal in the morning.	b. morning meal





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล จีรนนท์ ครุฑาโรจน์
วัน เดือน ปี เกิด 27 สิงหาคม 2535
สถานที่เกิด นครราชสีมา
วุฒิการศึกษา พ.ศ. 2557
 การศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาต่างประเทศ
 จาก มหาวิทยาลัยบูรพา
 พ.ศ. 2563
 การศึกษาระดับบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา
 จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

